



Informe de práctica empresarial

Nicolás Rojas González

Secretaría de Desarrollo Empresarial y Secretaría de Cultura y Patrimonio – Gobernación de

Boyacá

Universidad Santo Tomas

Seccional Tunja

Diseño de Interacción

Mg. Juan Enrique Cabra Sanchez

02 de junio de 2026

1. Presentación de la organización

La práctica profesional se desarrolló en dos dependencias de la Gobernación de Boyacá: la Secretaría de Desarrollo Empresarial y la Secretaría de Cultura y Patrimonio del departamento.

En primer lugar, la Secretaría de Desarrollo Empresarial de Boyacá es una dependencia de la Gobernación de Boyacá, la cual tiene como misión el “fortalecimiento y mejoramiento de las condiciones de competitividad de los sectores productivos boyacenses, mediante la dirección, coordinación y supervisión de la gestión productiva, por medio del fomento de una cultura empresarial y emprendedora” (Gobernación de Boyacá, 2024). Esta misión se materializa a través de un conjunto de acciones concretas, que ayudan a la consolidación del desarrollo empresarial del departamento. La Secretaría diseña e implementa estrategias de desarrollo empresarial que abarcan todos los sectores económicos, con un enfoque especial hacia los proyectos rurales llevados a cabo en el departamento. A través de sus estrategias, se busca promover la creación y fortalecimiento del tejido empresarial, consolidando la industria local, de tal manera que, la competitividad regional aumente a través de capacitaciones y asesorías técnicas.

Igualmente, la Secretaría de Cultura de Boyacá es una dependencia de la Gobernación de Boyacá, encargada de formular, coordinar y ejecutar políticas públicas las cuales se orientan en el fortalecimiento de la cultura y la preservación del patrimonio cultural del departamento. (Art 55. Objeto de la Secretaría de Cultura y Patrimonio). Sus funciones principales se basan en formular políticas para la cultura y patrimonio del departamento, sin dejar de lado los parámetros que están preestablecidos a nivel nacional, para ser incorporados en los planes y proyectos del plan de desarrollo departamental, otra de sus funciones gestionar recursos de préstamo para el sector por medio de convenios de apoyo cualificado nacional e internacional del sector privado. Gestionan, preservan y protegen los bienes de históricos culturales y patrimonios en gestión con las distintas peticiones de la administración.

2. Resumen informe

El informe describe las actividades de la práctica profesional realizadas en la Secretaría de Desarrollo Empresarial y en la Secretaría de Cultura del departamento de Boyacá, como opción de grado, durante el segundo semestre de 2025 y el primer semestre de 2026. Los objetivos consistieron en el fortalecimiento de los conocimientos adquiridos durante la formación académica, mediante la participación en procesos y distintas labores realizadas en dichas secretarías, como la creación del prototipo de sitios web mediante un documento específico, el rediseño de sitios web, elaboración de propuestas visuales para campañas, creación de piezas gráficas, planeamiento de mejoras funcionales, y apoyo en diversas tareas relacionadas con comunicación digital, accesibilidad y diseño. Este proceso permitió adquirir experiencia en el ámbito profesional, contribuir al cumplimiento de los objetivos de la entidad, consolidando habilidades en trabajo en equipo, gestión y comunicación.

El documento presenta tanto las actividades principales como las actividades secundarias que se desarrollaron, explicando el contexto y aportes realizados. Además, se describen los aprendizajes que fueron obtenidos durante el proceso, abarcando desde el fortalecimiento de habilidades técnicas como el manejo profesional de programas como Figma y Adobe Illustrator, criterios de usabilidad, y el desarrollo de competencias blandas como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo, la adaptación a nuevas dinámicas laborales, incluyendo la gestión de proyectos en entornos institucionales y gubernamentales.

De igual manera, el informe analiza los impactos de la participación dentro de las Secretarías, evidenciando cómo las propuestas y rediseños contribuyeron a mejorar la presentación, funcionalidad y experiencia de diferentes plataformas digitales. Se incluyen también los resultados obtenidos en cada proyecto, destacando los avances alcanzados, los entregables finalizados, los prototipo concluidos y el aporte significativo de estas acciones al fortalecimiento de la presencia digital de la entidad. Finalmente, se presentan conclusiones del proceso llevado a cabo, resaltando la metodología usada y la manera en la cual esta práctica empresarial es fundamental para el crecimiento académico y laboral.

3. Descripción detallada de las actividades realizadas.

Durante el periodo de prácticas, se desarrollaron diversas actividades orientadas al apoyo en diseño digital, producción gráfica y actualización de materiales visuales institucionales, las cuales se llevaron a cabo en dos dependencias de la Gobernación de Boyacá. Este proceso se desarrolló de manera progresiva, iniciando en la Secretaría de Desarrollo Empresarial y posteriormente en la Secretaría de Cultura y Patrimonio, lo que permitió una experiencia integral en ámbitos distintos que permitieron fortalecer los procesos académicos desarrollados en la formación universitaria.

En la Secretaría de Desarrollo Empresarial, las prácticas fueron realizadas durante el segundo semestre del año 2025. Estas actividades estuvieron directamente relacionadas con la misión de la dependencia, enfocada a fortalecer la competitividad y apoyar el crecimiento de las medianas y pequeñas empresas del departamento. El trabajo gráfico y digital se convirtió en un recurso clave, para apoyar programas de difusión, promoción de proyectos y búsqueda de información para los usuarios.

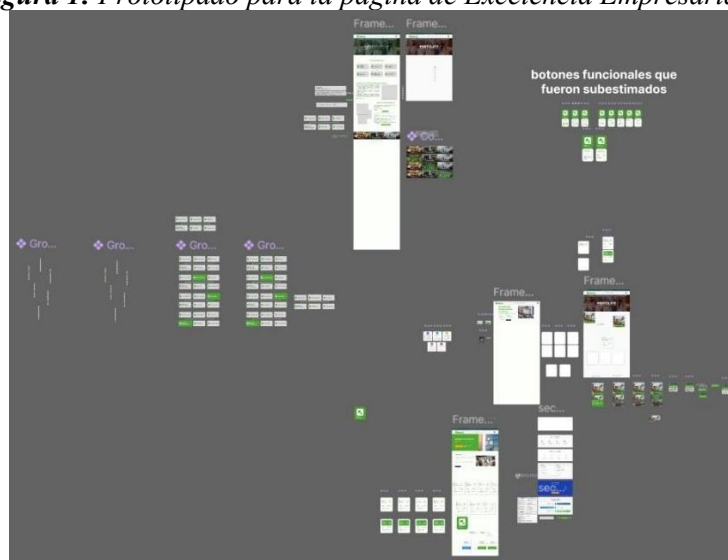
Luego, la práctica continuó en la Secretaría de Cultura y Patrimonio, donde las actividades se orientaron hacia la producción completa de un prototipo para página web, dispuesto para la difusión de políticas culturales y la preservación del patrimonio histórico y artístico. Más específicamente, la creación de la página web de la cinemateca departamental de Boyacá, llevado a cabo por la Gobernación.

3. 1. Secretaría de Desarrollo Empresarial

A. Colaboración en la página de Excelencia Empresarial II.

Se participó en el desarrollo de la segunda página del proyecto Excelencia Empresarial, creando propuestas visuales, funcionales y de contenido, incluyendo botones, gráficos, organización de la información y redacción. Este trabajo fue realizado entre el 5 y el 20 de agosto de 2025 en Figma e Illustrator, entregando un prototipo acorde con la identidad visual original con la que cuenta la Secretaría y con toda la información solicitada.

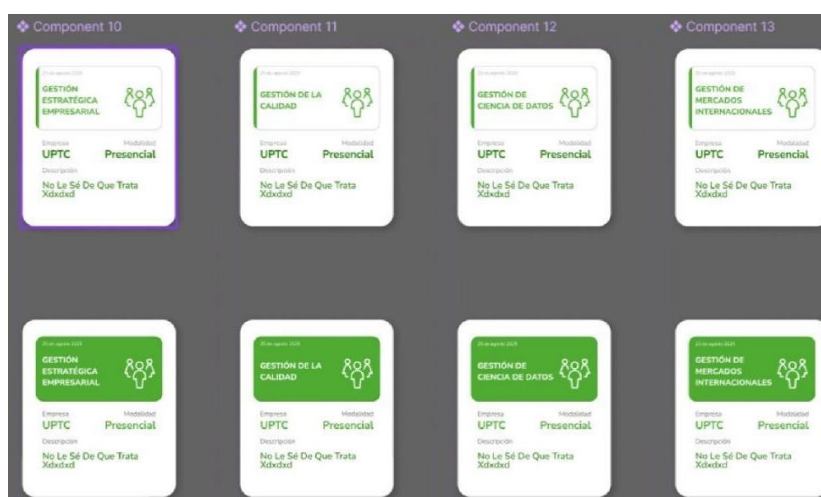
Figura 1: Prototipado para la página de Excelencia Empresarial II



Nota. Pantallazo del trabajo realizado en Figma. Fuente: Autor.

Como propuesta de la mejora de la experiencia de usuario, se propuso implementar un sistema de visualización en formato de cards para la distribución y difusión de los cursos y talleres que conforman el Programa de Excelencia Empresarial II. Por medio de este formato, se presenta la oferta de la Secretaría de manera estructurada, ágil y visualmente atractiva, facilitando el acceso a la información.

Figura 2: Componentes propuestos para la página de Excelencia Empresarial II.



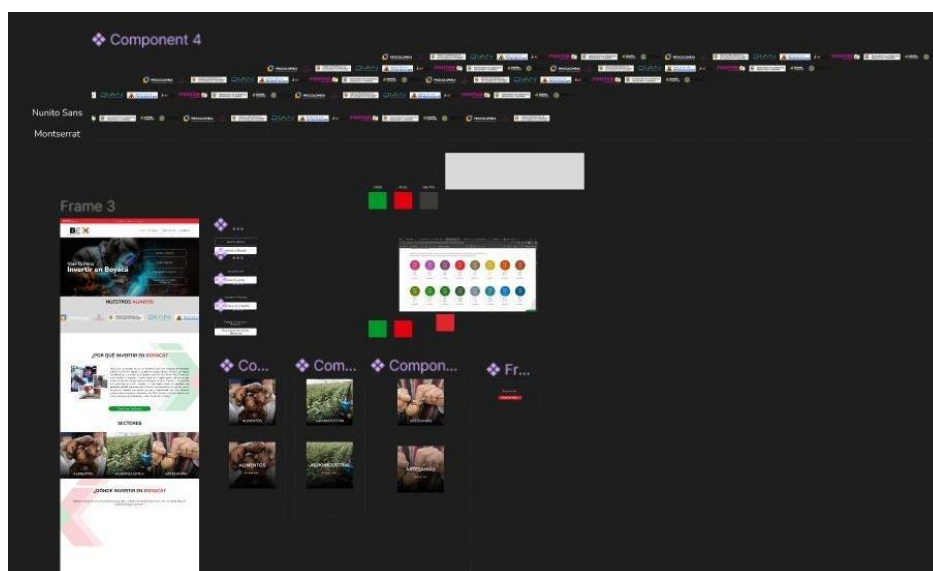
Fuente: Autor.

B. Rediseño inicial de la página Exporta Boyacá

Se inició con el rediseño de la página Exporta Boyacá, realizando un análisis de su estructura y

proponiendo mejoras visuales y funcionales para optimizar el Home y corregir varios problemas del sitio. Sin embargo, después de presentar los primeros avances del rediseño, se aclaró que este portal no hacía parte directa de los proyectos asignados para la Secretaría de Desarrollo Empresarial, por lo que el proceso fue suspendido y el trabajo se detuvo en su etapa inicial, sin implementar ningún tipo de modificación al diseño original. Sin embargo, se presenta el avance que fue llevado a cabo.

Figura 3: Prototipado para la página Exporta Boyacá.



Nota. Pantallazo del trabajo realizado en Figma. Fuente: Autor

Figura 4. Propuesta para la página Exporta Boyacá.

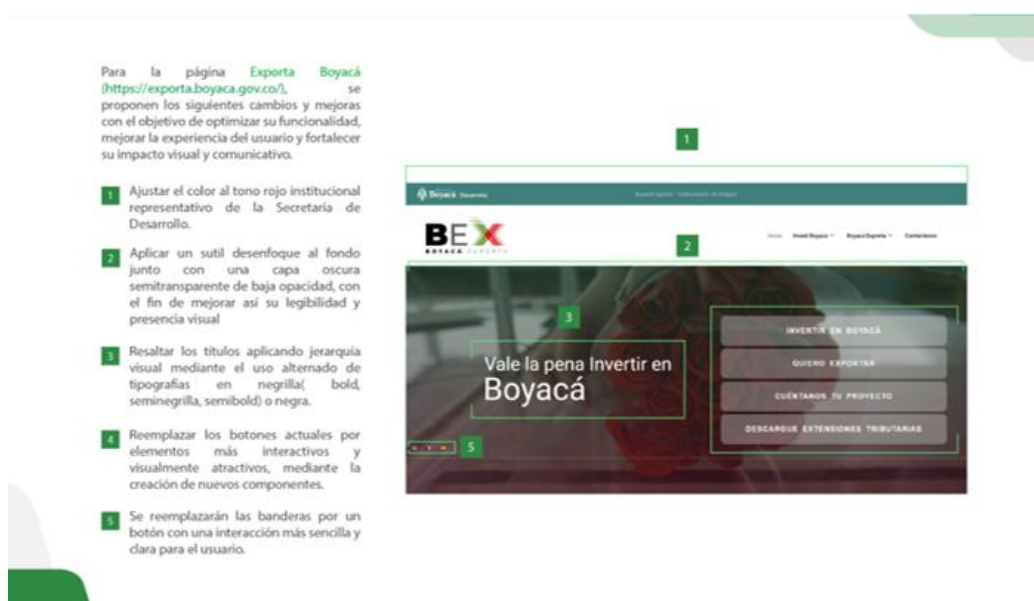


Nota: Header Propuesto. Fuente: Autor.

Se inició con el rediseño de la página Exporta Boyacá, realizando un análisis de su estructura y proponiendo mejoras visuales y funcionales para optimizar el Home y corregir varios problemas del sitio. Sin embargo, después de presentar los primeros avances del rediseño, se aclaró que este portal no hacía parte directa de los proyectos asignados para la Secretaría de Desarrollo Empresarial, por lo que el proceso fue suspendido y el trabajo se detuvo en su etapa inicial, sin implementar ningún tipo de modificación al diseño original. Sin embargo, se presenta el avance que fue llevado a cabo.

C. Informe para Exporta Boyacá

Figura 5: Informe de Sugerencias para la página Exporta Boyacá.



Nota: Pantallazo Informe presentado para la Secretaría. Fuente: Autor.

Se presentó el informe con sugerencias de mejora para la página Exporta Boyacá, analizando su estructura y planteando correcciones. No obstante, así como se mencionó en el apartado anterior, al presentar los primeros avances, se indicó que este portal no hacía parte directa de los proyectos de la Secretaría, así que el proyecto fue suspendido.

En el informe se plantearon mejoras clave como el ajuste de colores para tener una coherencia visual de la imagen de la secretaria de Desarrollo, junto con desenfoques a las imágenes con el fin de mejorar la legibilidad de los botones y textos, implementar jerarquías o herramientas en títulos que

permitieran diferenciar el contenido de la página y, el reemplazo de los botones con los que contaba, con propuestas más interactivas y atractivas, que incluyeran la implementación de nuevos componentes y mayor facilidad para el acceso a la información.

D. Informe de Territorio de Sabores de Boyacá

Se elaboró un informe detallado con recomendaciones para optimizar el sitio Territorio de Sabores de Boyacá, tras una revisión completa de todas sus páginas. Primero se realizó un bocetado con capturas y anotaciones, y posteriormente, se consolidó el documento técnico en Illustrator con los cambios explicados de manera precisa. El informe fue finalizado y presentado al ingeniero responsable.

Figura 6: Informe de Sugerencias para la página Territorio de Sabores de Boyacá.



Fuente. Autor.

E. Prototipo de Territorio de Sabores de Boyacá

A partir del informe, se desarrolló la propuesta visual en Figma utilizando la identidad gráfica

oficial. El prototipo fue aplazado ya que al momento de realizar la práctica empresarial, los cambios propuestos en el informe no estaban aprobados, por tanto, esta propuesta se realizó con un avance de cerca de un 60% del home, con varias secciones internas ya completamente terminadas.

Figura 7: *Propuesta para la página Boyacá Territorio de Sabores.*



Nota: Header Propuesto. Fuente. Autor.

Figura 8: *Prototipado para la página Boyacá Territorio de Sabores.*



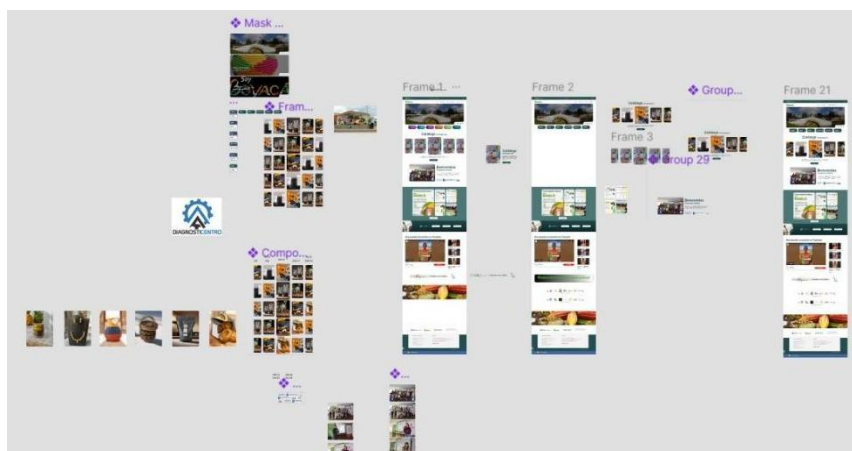
Nota. Pantallazo del trabajo realizado en Figma. Fuente: Autor.

F. Prototipado del Home de Soy Boyacá Completo

Se diseñó la nueva propuesta funcional y visual para el home de Soy Boyacá, buscando mejorar la experiencia del usuario. El trabajo se realizó en Figma con apoyo de Illustrator y se encuentra

terminado al 100%, se implementaron estos cambios en el sitio WordPress y se evaluó otras alternativas.

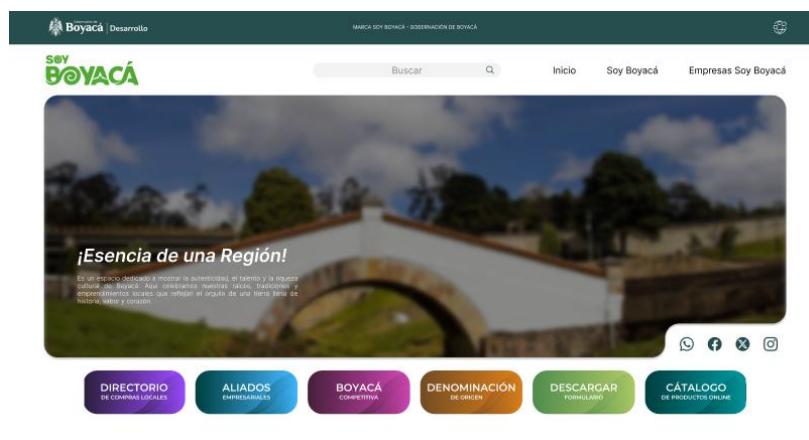
Figura 9: Prototipado para la página Soy Boyacá.



Nota. Pantallazo del trabajo realizado en Figma. Fuente: Autor.

Entre los cambios realizados en la propuesta, se rediseño el header (mostrado más adelante) para aportar mejor estructura visual a la página. El menú de búsqueda fue cambiado junto con la primera sección de la página, donde se dio relevancia a las redes sociales, ya que estas se perdían visualmente con las imágenes del fondo, logrando así una jerarquía visual y dando una introducción de la marca *Soy Boyacá*. Seguido a esto, se rediseñó los botones, generando una propuesta visual teniendo en cuenta las solicitudes presentadas por la Secretaría, logrando conservar los colores.

Figura 10: Propuesta para la página Soy Boyacá.



Nota: Header Propuesto. Fuente: Autor.

El catálogo de empresas fue cambiado en su estructura visual, mediante un carrusel con una animación en loop, mostrando las diferentes empresas junto a una breve descripción, otorgándole información al usuario que puede interactuar con este. Debido a que anteriormente, esta sección era presentada como una imagen y no se distinguía el *call to action*.

Figura 11: Propuesta de carrusel para la página Soy Boyacá.



Nota: Carrusel Propuesto para el Catálogo de empresas. Fuente: Autor.

Figura 12: Propuesta de galería de imágenes para la página Soy Boyacá.



Nota: Galería de imágenes para la presentación de empresas aliadas. Fuente: Autor.

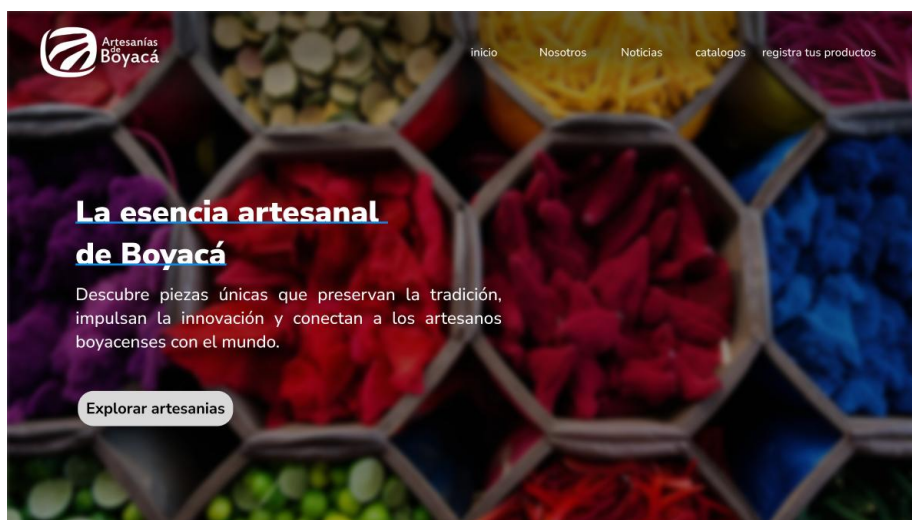
Como se presenta, en la siguiente sección, se planteó una galería de imágenes con transiciones entre sí, junto con una breve descripción, dando una bienvenida a las empresas aliadas, logrando darle su respectiva relevancia y adicionalmente, se generó un carrusel mostrando las empresas aliadas a la

Secretaría. Finalmente, para la sección informativa, se redistribuyó y rediseñó la sección completa, con esto, se logró eliminar 3 botones que se encontraban en el home, al ser confusos para el usuario, al presentar nuevamente el mismo botones que eran presentados en el inicio.

G. Rediseño inicial de Artesanías de Boyacá

Se comenzó con el análisis y planteamiento de mejoras para el sitio Artesanías de Boyacá, priorizando los ajustes según su importancia. El avance del diseño en Figma es aproximadamente del 30%, aunque por el momento está en pausa debido a la prioridad de proyectos más urgentes como Soy Boyacá.

Figura 13: Propuesta para la página Artesanías de Boyacá.



Nota: Header Propuesto. Fuente: Autor.

H. Apoyo en Dashboards

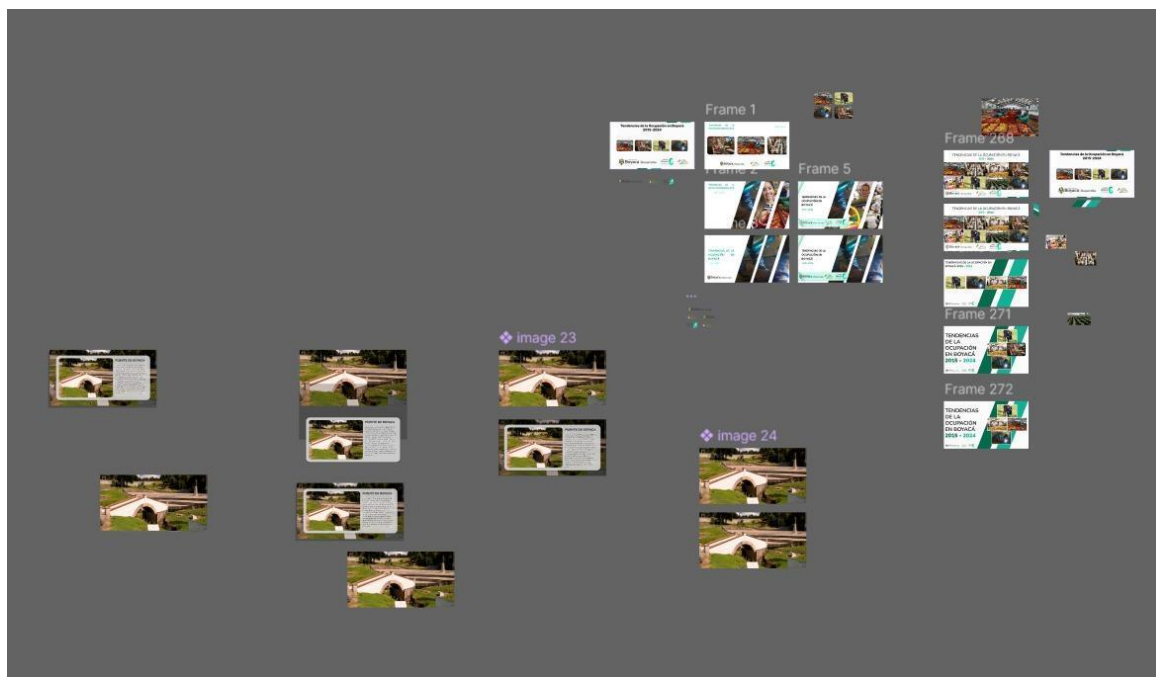
Se brindó asistencia en la creación y ajuste de dashboards, apoyando la estructuración visual de datos y la presentación clara de información para uso interno. Se reorganizó la información en un solo espacio de forma que se viera más organizada sin eliminar ningún tipo de texto.

Figura 14: Propuesta para el rediseño card de Asociación de Caficultores de Somondoco.



Fuente: Autor.

Figura 15: Prototipado para el rediseño dashboards.



Fuente: Autores.

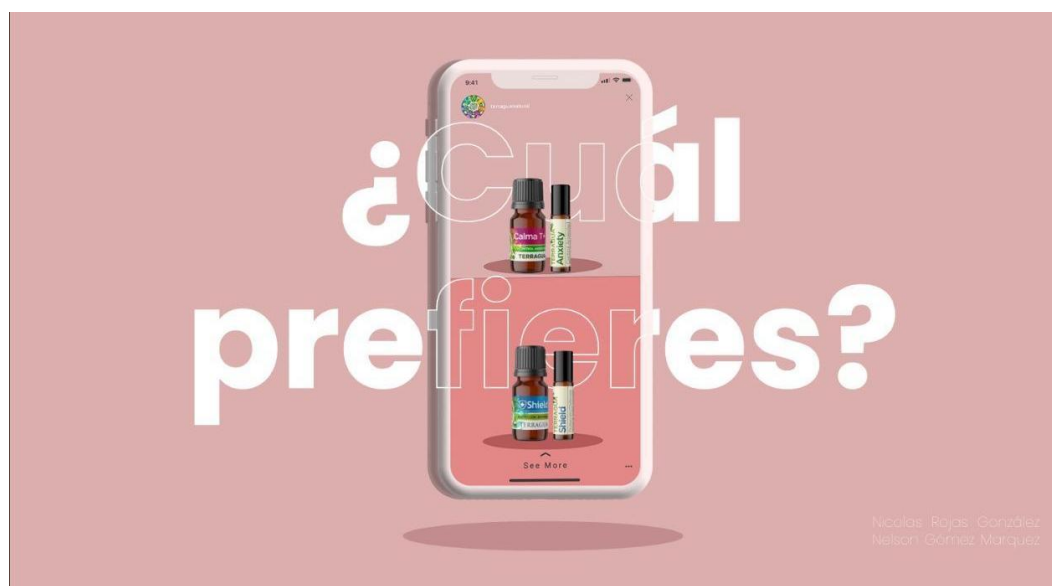
Figura 16: Propuesta para el rediseño dashboards.



Fuente: Autores.

I. Campaña del amor y la amistad

Figura 17: Campaña por Amor y Amistad.



Fuente: Autor.

Se colaboró en el diseño y apoyo gráfico para la campaña de amor y amistad para las redes sociales de la secretaría. Esta actividad se gestionó mediante otros miembros del equipo, donde se participó en ideas para la estrategia creativa. Este diseño se realizó en Figma y la elaboración de los recursos visuales se llevó a cabo en Illustrator.

El proyecto fue llevado a revisión y obtuvo la aprobación de los responsables de redes sociales de la Secretaría, para posteriormente ser publicado oficialmente en las historias de Instagram de la entidad, generando una conexión con la comunidad durante esta fecha.

H. Creación de portada con paletas específicas

El objetivo consistía en diseñar una portada en base a una paleta de colores, usando dos imágenes obligatorias y sin borrar ningún tipo de información. Así que, se jugó con las formas preestablecidas, logando una organización más limpia y organizada, dándole su importancia a los logos, marcas y sin excluir ningún tipo de información.

Figura 20. Diseño de portadas.



Fuente: Autor.

I. Reorganizar información

Se debía organizar toda la información sin borrar ni parafrasear ningún contenido, de igual manera no se podía dividir en diferentes páginas, con el objetivo que visualmente no se viera saturado y toda la información presentada tuviera orden, siendo visualmente atractiva, sin perder la línea del gráfico.

Figura 21. Reorganización de la Información.

Glosario

1. Población total (PT): constituye la población civil no institucional residente en hogares particulares. Esta población se estima con base en los censos de población, las estadísticas vitales y de migración.

2. Población en edad de trabajar (PET): la población constituida por todas las personas de 15 años y más. Se divide en fuerza de trabajo y población fuera de la fuerza de trabajo.

3. Fuerza de trabajo (FT): comprende a las personas en edad de trabajar que trabajan o están buscando trabajo y están disponibles. Se divide en población ocupada y desocupada.

4. Población ocupada (OC): corresponde a las personas de 15 años y más que, durante el periodo de referencia, trabajaron por lo menos una hora remunerada en la semana de referencia; no trabajaron la semana de referencia, pero tenían un trabajo o negocio, y trabajaron en la semana de referencia por lo menos una hora sin remuneración.

5. Población desocupada (DS): corresponde a las personas de 15 años y más que durante el periodo de referencia estuvieron simultáneamente: "sin empleo", es decir, que no tenían un empleo asalariado o un trabajo independiente ni se desempeñaron como trabajador(a) familiar sin remuneración; "buscando empleo", es decir que habían tomado medidas concretas para buscar un empleo asalariado o independiente en las últimas 4 semanas; y "actualmente disponibles para trabajar", es decir, disponibles para trabajar en empleo asalariado o en empleo independiente durante el periodo de referencia.

6. Población ocupada informal: son todos los asalariados o empleados domésticos que no cuentan con cotizaciones de salud ni a pensión por concepto de su vínculo laboral con el empleador que los contrató. De igual forma, comprende a los trabajadores por cuenta propia y patronos o empleadores que hayan quedado clasificados en el sector informal, todos los trabajadores familiares sin remuneración y demás personas sobre las que no se dispone de suficiente información sobre su situación en la ocupación. Se excluyen los obreros y empleados del Gobierno.

7. Sector informal: son todas las unidades económicas de mercado o empresas que no están registradas ante las autoridades pertinentes y que no pueden ser clasificadas como cuasiosociedades ya que no poseen una contabilidad completa o simplificada que les permita realizar una efectiva separación de sus gastos. Estas unidades funcionan generalmente en pequeña escala y con una organización rudimentaria en la que hay muy poca o ninguna distinción entre el trabajo y el capital como factores de producción; se excluyen las entidades del gobierno y las organizaciones sin fines de lucro.



Fuente. Autor.

3.2 . Secretaria de Cultura y Patrimonio

En el marco de las prácticas realizadas en la Secretaría de Cultura y Patrimonio de Boyacá, se participó en el proceso de creación del prototipo de la página web de la *Cinemateca Departamental de Boyacá*. Este trabajo se desarrolló tomando como referencia el documento brindado por la misma, Documento Técnico de la Cinemateca Departamental de Boyacá, elaborado en los lineamientos de la Ordenanza 045 de 2024, que establece la Política Pública de Cinematografía, Medios Audiovisuales y Medios Interactivos de Boyacá 2025 - 2036.

La participación en este proyecto permitió aplicar conocimientos en diseño digital y estructuración de contenidos, aportando a la construcción de una plataforma institucional de la Gobernación destinada a fortalecer la difusión de la producción audiovisual del departamento y consolidar de manera digital un espacio de encuentro cultural para la ciudadanía.

Creación del prototipo de la página de la Cinemateca departamental de Boyacá.

Como ya fue mencionado, la creación de la cinemateca departamental de Boyacá, se basó en el documento técnico que fue entregado al equipo de trabajo. En este caso, el equipo de trabajo estuvo constituido por estudiantes de Diseño de Interacción e Ingeniería de Sistemas de la Universidad Santo Tomás Seccional Tunja.

Figura 22. Portada Documento Técnico Cinemateca Departamental de Boyacá.



Fuente. Gobernación de Boyacá, Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano (2025).

Una vez definido el marco normativo por el cual se debía diseñar el proyecto, el siguiente paso fue empezar por la fase visual de la página de la Cinemateca Departamental de Boyacá. Para ello, se optó por trabajar inicialmente con diferentes wireframes en blanco y negro, que permitieron estructurar de

manera básica la distribución de los elementos y el orden en el que se iba a ser plasmada la información. Estos primeros bocetos sin tantos detalles funcionaron como una guía preliminar para visualizar la organización de la página sin énfasis en el color y estilo, para así, centrarse en primer lugar en la funcionalidad y en la experiencia que tendría el usuario. Como se puede observar en la siguiente imagen, en los primeros pasos se dio mayor relevancia al contenido y la funcionalidad de las ideas planteadas.

Figura 23. Wireframes en blanco y negro, con información.

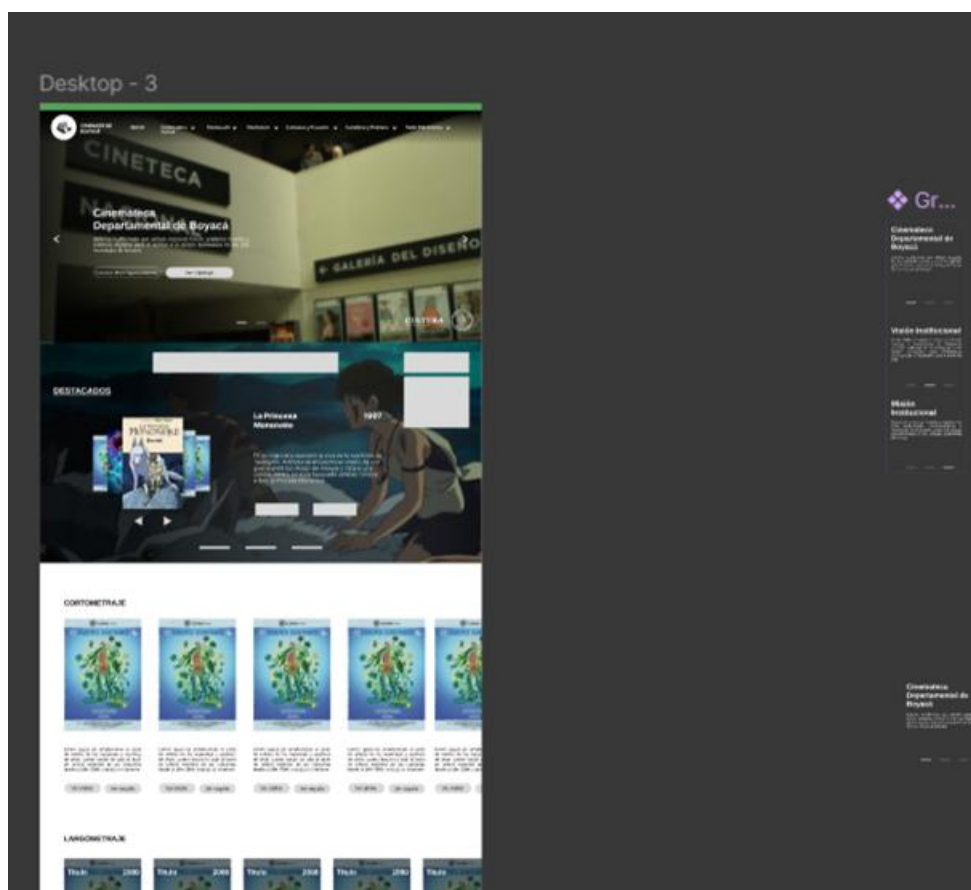


Fuente. Autor.

La intención principal de esta actividad consistió en evaluar diferentes estilos visuales y seleccionar la opción que representará la identidad e información de la Cinemateca, manteniendo la consistencia en relación a los lineamientos institucionales que fueron otorgados. Cada wireframe incluía componentes específicos, especialmente relacionados con la información que debían plasmar, y ayudaron a visualizar cómo se integrarían todos los elementos y la experiencia que tendría el usuario con la página.

Por lo tanto, seguido a los wireframes a blanco y negro, se decidió optar por wireframes más libre y espontáneos, como un ejercicio de creatividad. En estos bocetos se reflejan ideas más rápidas y no tan rígidas, que sirvieron para explorar diferentes alternativas de diseño y abrir muchas más posibilidades gráficas. Este proceso creativo realmente fue significativo, ya que permitió comparar propuestas más estructuradas con otras más espontáneas, logrando un equilibrio entre estas dos para llegar a un resultado mucho más pulido, funcional y agradable para el usuario, con el fin de determinar cuál propuesta se adecua más a las necesidades de su diseño.

Figura 24. Wireframes espontáneos.



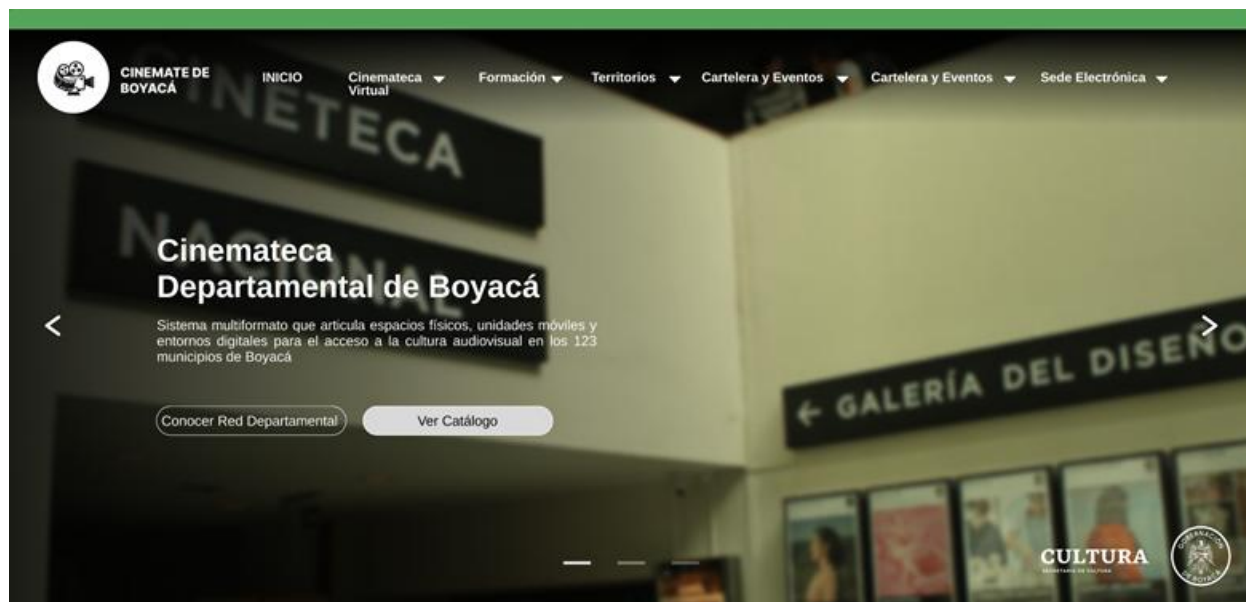
Fuente. Autor.

Ahora bien, la propuesta inicial del home de la página de la Cinemateca Departamental de Boyacá buscó dar un enfoque moderno y atractivo, que permitiera al usuario identificar de manera clara la misión, visión y descripción de lo que realmente es la Cinemateca. Para lograrlo, se diseñó un slider

dinámico que cambia cada ciertos segundos, mostrando la información institucional de forma organizada y fluida. Este carrusel no solo cumple con la función de presentar los contenidos principales, sino que también brinda al usuario una idea de movimiento y actualización constante.

Con el slider fue añadido un sistema de progresión visual, con indicadores discretos que señalaban en qué parte de recorrido se encontraba el usuario. Esta elección buscaba generar contraste con el fondo y asegurar que el símbolo institucional se mantuviera presente en todo momento (logo de la gobernación), reforzando la relación que existe entre el proyecto en desarrollo de la Cinemateca y la Gobernación de Boyacá. El uso del color blanco aporta el toque moderno, y garantiza legibilidad frente a otros colores de una interfaz.

Figura 25. Home de la Cinemateca.



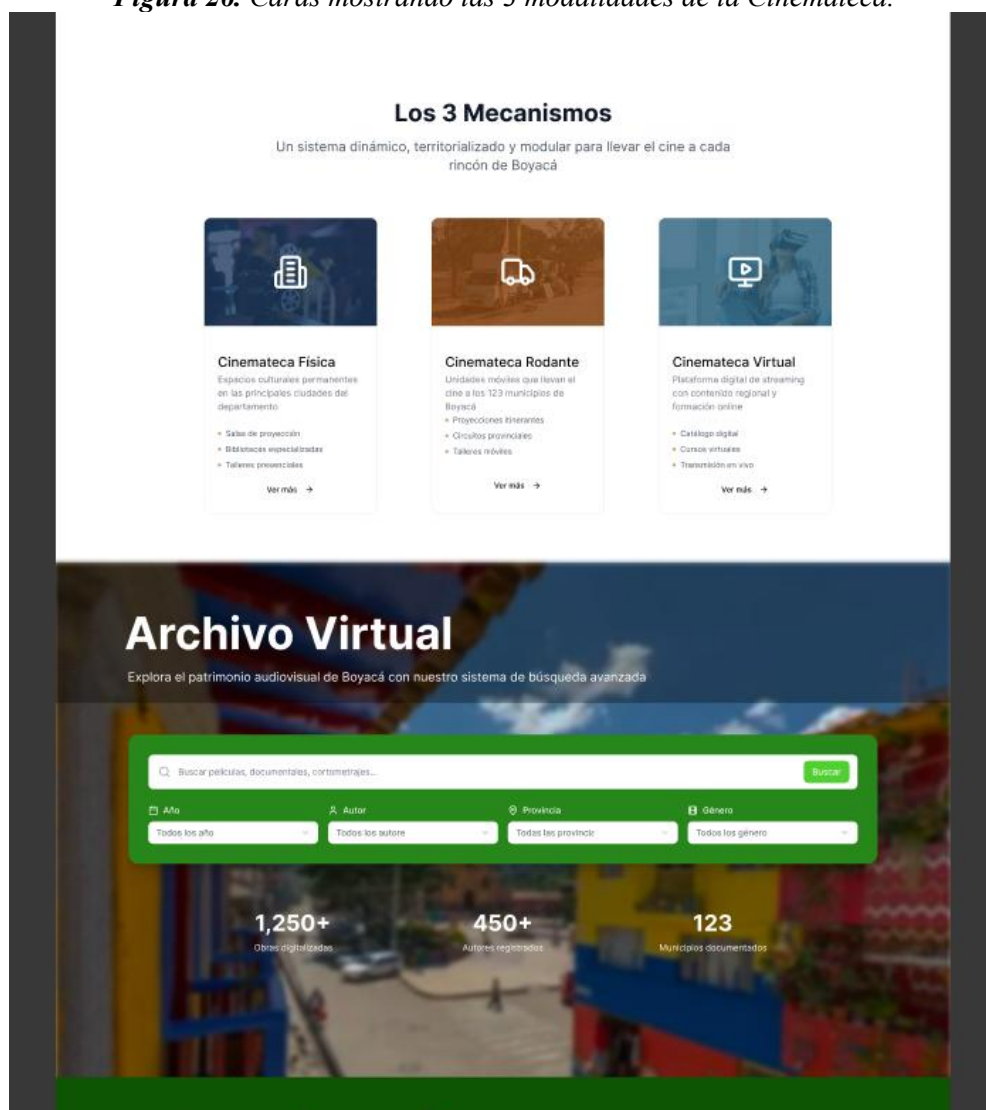
Fuente. Autor.

Tras la propuesta del home, se continuó evaluando otras alternativas de diseño y estructura para la página de la Cinemateca. En este proceso se consideró que para darle mayor relevancia al proyecto, se debía contar con un espacio propio dentro de la plataforma, como una pestaña independiente y no estar integrada únicamente en el home. Esta decisión permitió concebir la cinemateca como una sección

especializada, con características propias y con una gran posibilidad de funcionar como una plataforma de streaming, que está diferenciada de las funciones institucionales de la página.

Teniendo en cuenta esta estructura, se planteó que seguido del home se incorporará tres tarjetas (cards), que representan los 3 accesos principales a las modalidades de la Cinemateca: rodante, virtual y presencial. Cada una de estas cards fue diseñada con componentes específicos que mostraban su funcionamiento, permitiendo al usuario identificar de manera clara las opciones disponibles y cómo interactuar con estas.

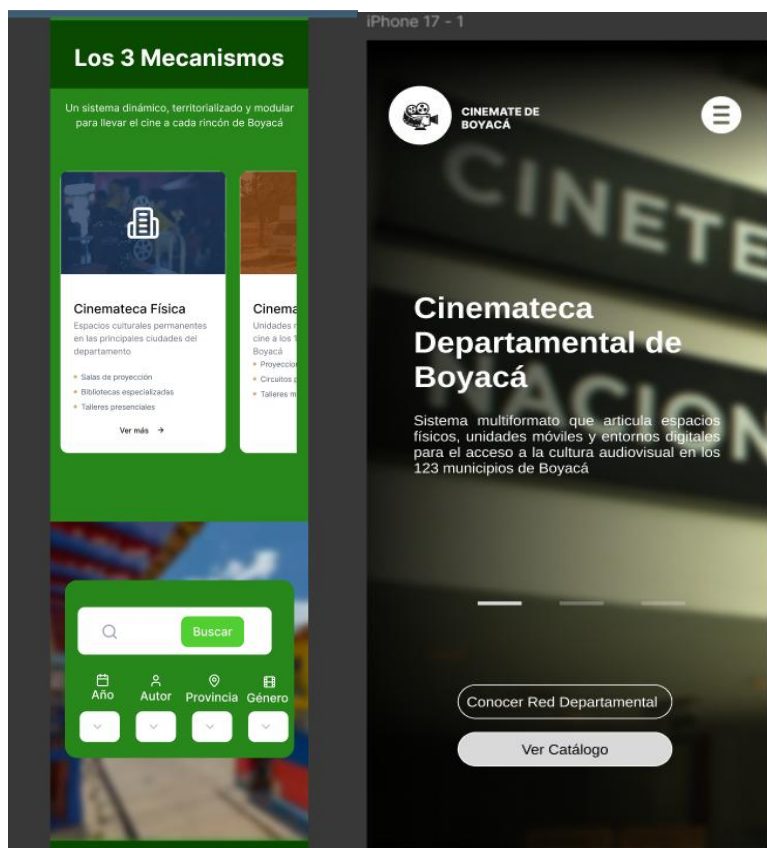
Figura 26. Cards mostrando las 3 modalidades de la Cinemateca.



Fuente. Autor.

Durante este proceso se continuó construyendo la estructura completa de la página, probando diferentes opciones y verificando la compatibilidad con dispositivos móviles. Se realizaron pruebas de visualización en pantallas pequeñas para evaluar cómo funcionaba el diseño, cómo se adaptan los elementos gráficos y de navegación en formato móvil. Estas pruebas fueron fundamentales para garantizar que la experiencia del usuario fuera adecuada sin importar el dispositivo utilizado. Sin embargo, al avanzar en estas propuestas se identificaron ciertos aspectos que no resultaban efectivos desde el punto de vista visual ni funcional. Algunos diseños, aunque cumplían con la estructura técnica, no agradaban a la vista y podrían afectar la experiencia del usuario, generando una interfaz poco atractiva y confusa. Ante esto, se reiteró la importancia de ver el proceso de diseño como un ejercicio de prueba y error, en el cual cada propuesta, incluso aquellas que no eran desarrolladas a fondo, aportaba ideas y elementos para la construcción del diseño adecuado.

Figura 27 y 28. *Diseño en una interfaz móvil.*



Fuente. Autor.

Luego, se llegó al acuerdo que el estilo visual que se estaba buscando debía ser más cuadrado pero moderno, llegando así a un punto intermedio que logrará mantener el equilibrio entre lo formal, moderno y atractivo. La idea era que la página transmitiera seriedad institucional, pero al mismo tiempo contará con toques frescos, para así evitar diseños demasiado rígidos o muy informales.

En esta versión del home se optó por abreviar la información inicial, destacando únicamente los elementos más relevantes para captar la atención del usuario desde el primer momento. Se incorporaron dos CTA (Call to Action) estratégicamente ubicados, que permitían al usuario interactuar de manera inmediata y acceder a la información principal sin necesidad de scrollear demasiado por la página. Estos botones de acción estaban pensados para invitar al usuario a explorar el contenido de forma rápida y directa, facilitando la navegación y evitando que tuviera que invertir tiempo en buscar o hacer scroll prolongado.

Figura 29. *Versión del Home.*



Fuente. Autor.

Lo que se buscaba era que al ingresar al home, el usuario encontrará de inmediato las opciones más importantes y pudiera decidir qué explorar sin sentirse confundido por exceso de texto o elementos gráficos. Con esto se buscaba mejorar la usabilidad, ofreciendo una experiencia más intuitiva y práctica,

donde la información estuviera literalmente “a la mano”.

A continuación, se integra un contador que aporta contexto y refuerza la propuesta de valor: muestra los municipios de Boyacá vinculados, el número de espectadores esperados por año, la cantidad de títulos disponibles en el catálogo y las aulas proyectadas para la Cinemateca. Este recurso no solo informa, sino que también genera confianza y sentido de escala, ayudando al usuario a comprender el impacto del proyecto de un vistazo.

Figura 30. Contador.



Fuente. Autor.

En la sección siguiente, se encuentra información nombrada sobre nosotros el cual describe resumidamente cómo nace la cinemática dando el botón para que el usuario pueda acceder a más información si lo desea.

Por último, se procede a crear el footer, el cual incluye una breve descripción de la Cinemateca, enlaces a las redes sociales, accesos rápidos de navegación, información de contacto y los apartados legales. Al final se especifica que los derechos están reservados por la Secretaría y se otorga el crédito

correspondiente a la iniciativa del proyecto, el cual agrupa la información de manera intuitiva sin saturar la vista ni dificultar la búsqueda de la información que busca el usuario.

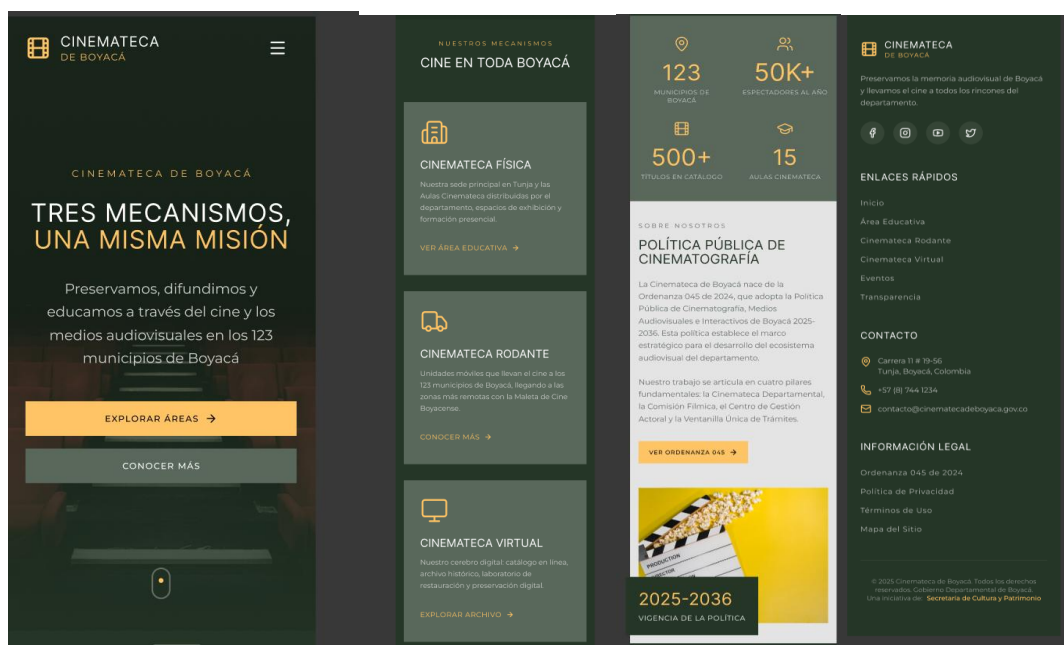
Figura 30. Footer.



Fuente. Autor.

Una vez diseñada la pestaña comprobando que cumplía su función, se procede a adaptarla al formato móvil con el fin de agilizar el proceso de creación y así confirmar si sería responsive

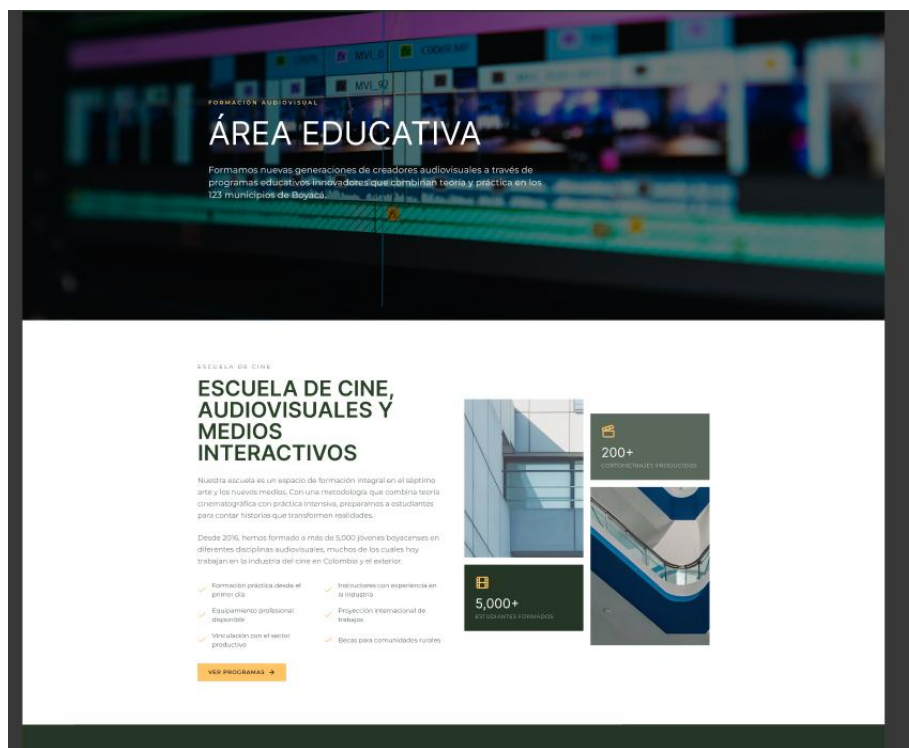
Figura 31. Adaptación formato móvil.



Fuente. Autor.

Una vez definido y encontrado el estilo que buscábamos y que sirvió como guía, se decidió terminar primero el diseño web antes que la versión móvil. Posteriormente, procedimos a desarrollar la siguiente pestaña, correspondiente al área educativa. En esta sección se incluye una breve descripción, seguida de la Escuela de Cine, donde se informa al usuario qué es y se incorpora un botón que permite acceder a los programas disponibles.

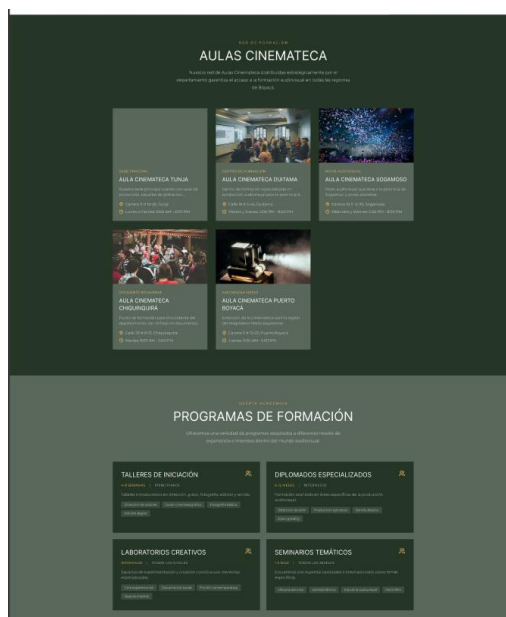
Figura 32. Descripción de la Escuela de Cine.



Fuente. Autor.

En la siguiente sección habla de las aulas de la cinemateca, donde se puede encontrar sus sedes respectivamente en Tunja, Duitama, Chiquinquirá, Sogamoso y Puerto de Boyacá seguido a esto podemos ver las ofertas de programación que ofrece esta misma los cuales son : talleres de iniciación, diplomados especializados, laboratorios creativos y como ultimo los seminarios temáticos.

Figura 33. Sección Aulas de Cinemateca.



Fuente. Autor.

Debido a que ciertos datos se encuentran aún en definición, se optó por utilizar información genérica con el fin de mostrar cómo el usuario tendría la experiencia al momento de querer ver esta información y así ofrecer un ejemplo claro de su visualización.

En el siguiente apartado se presenta la Cinemateca Rodante, basada en la unidad móvil que recorre diversas zonas remotas del departamento. De esta manera, se logra llevar la cinematografía a lugares donde normalmente no se tiene acceso. Este apartado inicia con una descripción clara y concisa de lo que es la Cinemateca Rodante.

Figura 34. Cinemateca Rodante.



Fuente. Autor.

En la siguiente sección se presentan las unidades móviles, de las cuales se tiene previsto que sean dos.

Estos datos corresponden a proyecciones esperadas sobre su funcionamiento y futura implementación.

Posteriormente, se aborda la sección de la maleta Boyacense donde se describe qué es, cómo funciona y cuál es su objetivo. Nuevamente, se emplean datos de aproximación con el fin de ofrecer una información más concreta y dar mayor claridad al usuario.

Figura 35. Maleta de cine.



Fuente. Autor.

En la siguiente sección se aborda la agrupación gubernamental, con el propósito de mostrar aproximadamente hasta dónde puede llegar la Cinemateca Rodante. Se espera que esta iniciativa logre ampliar su alcance y consolidar su presencia en diferentes zonas del departamento

Figura 36. Cobertura departamental.

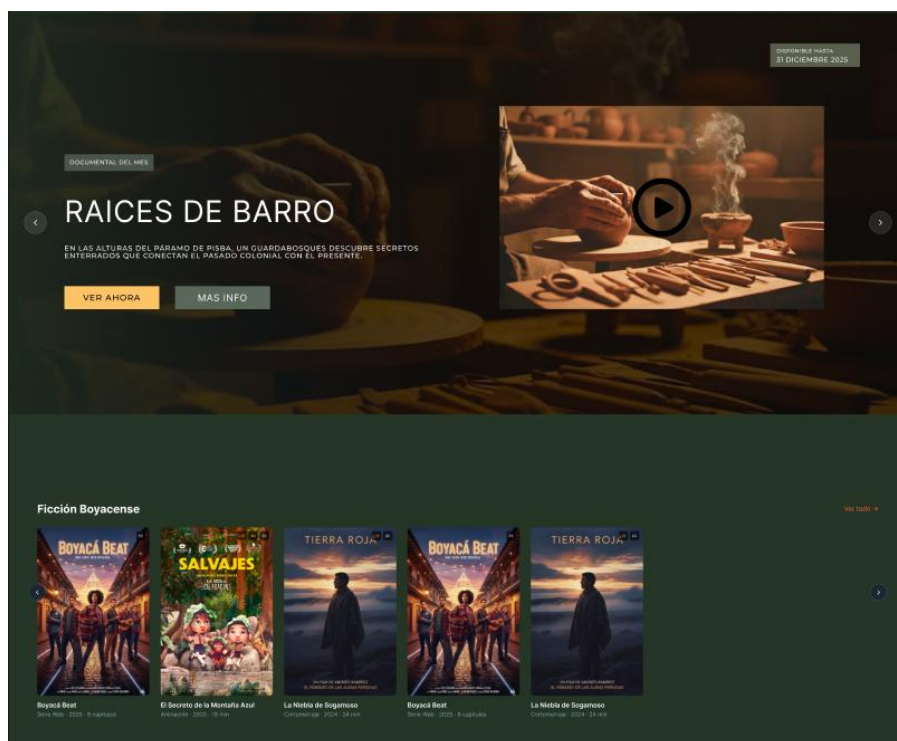


Fuente. Autor.

En el siguiente apartado se basa exclusivamente en la cinemática virtual donde fue propuesto una idea donde se incluyera la parte de streaming agrupando el laboratorio de restauración el cual es y se conforma por preservar y restaurar el material filmico incluyendo cintas magnéticas, sin embargo la idea fue replanteada ya que se deseaba que fuera exclusivamente para la plataforma de streaming como se muestra en la siguiente.

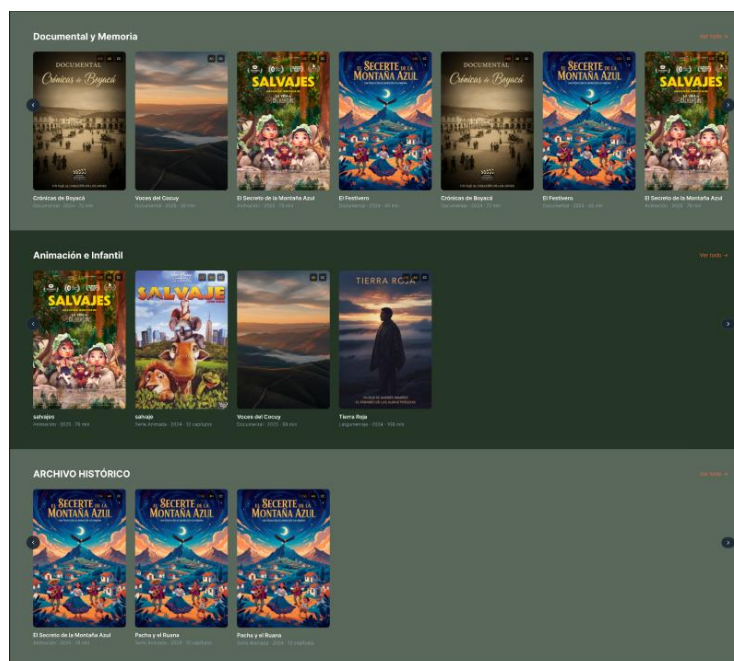
Debido a que no habían varias obras para agregar se optó por generar en imágenes por ia para mostrar cómo se vería al momento de tener varias obras al momento que el usuario quisiera usar esta misma, cabe aclarar que al momento del montaje el equipo de programación se encargaría de colocar las obras correctas y existentes hasta el momento, dicho esto en este apartado inicialmente muestra las obras destacadas mostrando su respectiva resumida información y su fecha, que tipo de filmación es y la opción de ver mas o de reproducir de manera instantánea.

Figura 37. Cinemateca virtual



Fuente. Autor

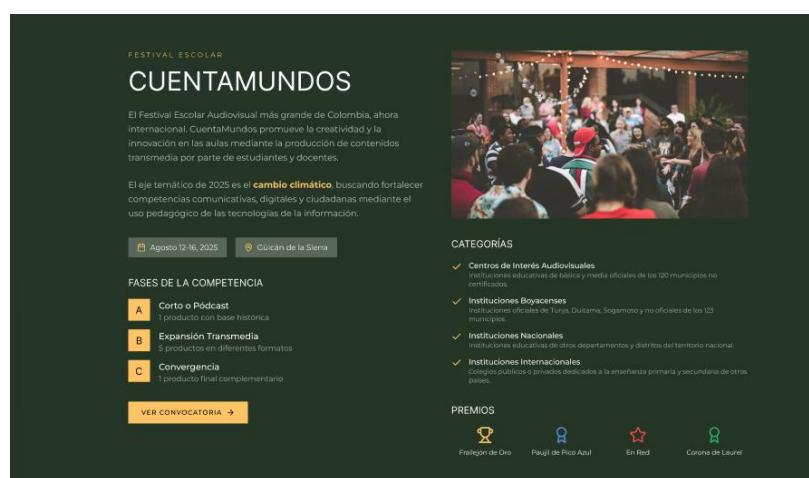
Figura 38. Parte 2 cinemateca virtual.



Fuente. Autor.

En el siguiente apartado se muestra la sección de inicio de los eventos donde explica el festival escolar mostrando su respectiva información, al mismo tiempo cuenta con la información de los premios las categorías y las fases de la competencia junto con el botón para que el usuario obtenga más información de la convocatoria si lo desea.

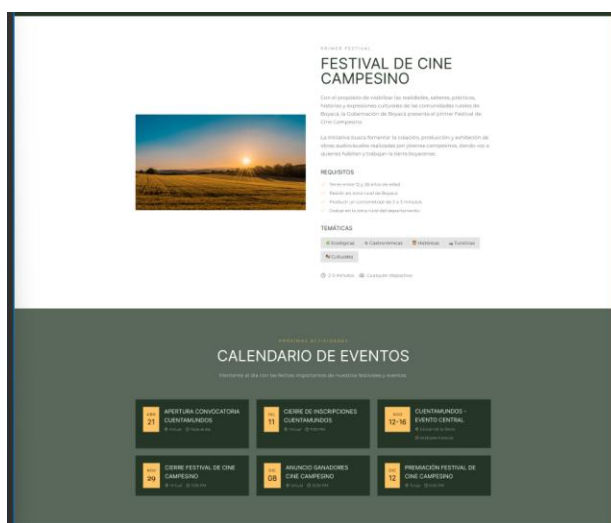
Figura 39. Cuenta mundos.



Fuente. Autor.

En la siguiente sección se informa del festival campesino hablando del propósito e iniciativa, los requisitos y temáticas. En la siguiente sección se muestra el calendario de los eventos y sus fechas próximas para que el usuario se mantenga informado.

Figura 40. Festival campesino.



Fuente. Autor.

Por último contamos con el apartado de transparencia que es el último del sitio web, lo cual está especificado en el documento técnico que se debe agregar obligatoriamente 045 de 2024 de forma breve dando la opción al usuario de que pueda descargar el pdf si así lo desea.

Figura 41. Apartado de transparencia..



Fuente. Autor.

En sus siguientes secciones se habla de la estructura (los cuatro pilares fundamentales), y en su siguiente sección es la gobernanza mostrando su composición, el consejo de concertación y sus funciones principales.

Figura 42. Sección los cuatro pilares fundamentales.



Fuente. Autor.

La última sección consiste en las descargas de los documentos oficiales con sus respectivas fechas y así dándole una total transparencia hacia el usuario.

Figura 43. Documentos Oficiales



Fuente. Autor.

5. Cumplimiento de objetivos

Durante el periodo de práctica, se ha logrado un avance consistente en los objetivos planteados, reflejando un cumplimiento parcial, pero con progresos claros y una ejecución acorde al plan establecido.

Respecto al diseño y prototipado de interfaces, se ha trabajado activamente en el rediseño y la estructuración de diversas plataformas digitales de la Secretaría. Esto incluye la colaboración en la página de Excelencia Empresarial II, donde se crearon propuestas visuales y funcionales, y se entregó un prototipo coherente con la identidad visual original. Asimismo, se inició el rediseño de la página Exporta Boyacá, proponiendo mejoras visuales y funcionales, aunque el proyecto fue suspendido al no ser parte directa de los proyectos asignados. Se elaboró un informe detallado con recomendaciones para optimizar el sitio Territorio de Sabores de Boyacá, seguido de un prototipo visual en Figma que cuenta con un avance significativo. El prototipado del Home de Soy Boyacá Completo se completó al 100%, con una nueva propuesta funcional y visual que ya está en proceso de implementación. También se inició el rediseño de Artesanías de Boyacá, que se encuentra en pausa, y se brindó apoyo en la creación y ajuste de dashboards para la estructuración visual de datos.

En cuanto a la creación de contenido multimedia, se desarrolló la campaña de Amor y Amistad para las redes sociales de la Secretaría, la cual fue aprobada y publicada, contribuyendo a la difusión de los servicios y generando conexión con la comunidad. Adicionalmente, se realizaron ajustes en el diseño de cenefas para asegurar su correcta impresión y aplicación, y se crearon portadas con paletas de colores específicas, logrando una organización limpia y visualmente atractiva.

Respecto a las evaluaciones de usabilidad, estas están programadas para una etapa posterior del proceso, una vez se cuente con versiones más completas de los prototipos y rediseños. Este objetivo aún no ha iniciado, ya que depende directamente del avance del proyecto principal. En general, los resultados obtenidos hasta el momento demuestran un progreso significativo en las áreas de diseño y creación de contenido, con una clara contribución a la mejora de las plataformas digitales institucionales.

Finalmente con las actividades realizadas en la secretaría de Cultura se logró cumplir con el objetivo que planteamos desde el principio, dejando el prototipo requerido para la cinemática departamental de Boyacá.

6. Impacto de la práctica

La práctica profesional ha generado un impacto significativo tanto en el proceso de formación del practicante como en las actividades desarrolladas dentro de la Secretaría de Desarrollo Empresarial. Se ha logrado un fortalecimiento notable en las habilidades de diseño de interfaces, lo cual es fundamental para el desarrollo de proyectos digitales.

Respecto a los aportes directos a la Secretaría, el avance en el rediseño y prototipado de las páginas digitales ha contribuido a mejorar la estructura y la presentación de la información. Esto, a su vez, facilitará la navegación y optimizará la experiencia de los usuarios una vez que las propuestas sean implementadas. Adicionalmente, la campaña de Amor y Amistad, al fomentar la interacción con el usuario, demostró ser una estrategia efectiva de comunicación.

A nivel personal, la práctica ha tenido un efecto positivo en la forma de abordar proyectos complejos en ámbitos profesionales. Se han desarrollado capacidades en la toma de decisiones, la comunicación efectiva con el equipo y la gestión del tiempo, aprendizajes que se reflejan directamente en la calidad del trabajo realizado. Las experiencias y los avances obtenidos durante este periodo evidencian un impacto considerable tanto en el crecimiento profesional del practicante como en la mejora de los procesos de comunicación y diseño dentro de la Secretaría.

Dentro de la secretaría de Cultura fue significativo ya que estuve encargado de un proyecto que fue muy intrigante ya que el tiempo que requería el proyecto se veía un poco extenso debido a esto generaba ciertas dudas sin embargo me ayudo a crecer como profesional ya que sin importar que tan complejo pareciera se logró concluir correctamente para entregarlo en el tiempo requerido.

7. Resultados obtenidos

En primer lugar, se logró una aplicación efectiva de conocimientos académicos en contextos reales, fortaleciendo habilidades en diseño digital, comunicación visual y prototipado de interfaces. Esto se complementa con la consolidación de competencias técnicas en herramientas profesionales, evidenciando un mayor dominio de programas como Figma y Adobe Illustrator, lo cual se reflejó en la calidad de los entregables producidos.

Además, la integración en equipos multidisciplinarios dentro de la Secretaría permitió el fortalecimiento de habilidades blandas y de trabajo colaborativo. Se desarrollaron capacidades en comunicación, coordinación, gestión del tiempo y resolución de problemas, aspectos cruciales para el desempeño profesional.

En cuanto a la contribución institucional, se realizó un aporte significativo al mejoramiento de plataformas digitales institucionales. Esto incluyó la propuesta y ejecución de rediseños, mejoras visuales y ajustes funcionales destinados a optimizar la experiencia del usuario en las diversas páginas web gestionadas por la entidad. Como parte de este proceso, se llevó a cabo la entrega de prototipos y documentos técnicos funcionales, generando informes, propuestas visuales, rediseños estructurales y prototipos navegables que servirán como guía para futuras actualizaciones de plataformas digitales y para la toma de decisiones internas.

Finalmente, se realizó un aporte a la identidad visual y material gráfico de la Secretaría, mediante la creación de piezas gráficas, botones, tarjetas (cards) y otros elementos complementarios. Estos diseños mantuvieron la coherencia con la línea institucional y cumplieron con los estándares de accesibilidad y usabilidad, contribuyendo a una imagen más unificada y funciona

7. Conclusiones

La práctica profesional ha representado un período de significativo valor, donde el aprendizaje teórico se integró con la aplicación práctica en un entorno gubernamental. Se ha logrado un cumplimiento sustancial de los objetivos planteados, particularmente en el ámbito del diseño digital y la optimización de la presencia en línea de la Secretaría. Se realizaron avances concretos en el rediseño y prototipado de plataformas digitales clave, como Excelencia Empresarial II, Soy Boyacá y Territorio de Sabores, entregando propuestas visuales y funcionales que mejoran la experiencia del usuario y la presentación de la información. A pesar de que algunos proyectos experimentaron pausas o suspensiones debido a cambios en las prioridades institucionales, el trabajo realizado en ellos sentó bases valiosas.

Por un lado, permitió el fortalecimiento de conocimientos prácticos en diseño digital (mediante el uso de herramientas como Figma e Illustrator) y el desarrollo de habilidades blandas esenciales, como el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la gestión de proyectos. Por otro lado, la Secretaría se benefició directamente de la mejora de sus herramientas digitales. Con campañas, como la de Amor y Amistad y la creación de diversos materiales gráficos no sólo enriquecieron la identidad visual de la entidad, sino que también fomentaron una mayor interacción con la comunidad.

Los resultados obtenidos, consisten en entregables con prototipos funcionales, informes detallados con recomendaciones y una variedad de piezas gráficas que contribuyen a una imagen institucional más coherente y profesional. Estos entregables no solo resuelven necesidades inmediatas, sino que también establecen un punto de partida sólido para futuras implementaciones y desarrollos.

Las prácticas realizadas en la Secretaría de Cultura representaron una oportunidad significativa para aplicar conocimientos académicos en un proyecto con impacto social y cultural. El desarrollo del prototipo de la Cinemateca Departamental de Boyacá permitió comprender la importancia de los tiempos de trabajo. Finalmente este proceso contribuyó a mi carrera profesional mediante el aprendizaje del diseño de proyectos de este tipo.