

# **CAPITAL DESIGN: El diseño UI como conexión laboral**

**Directa para estudiantes y o profesiones de carreras creativas.**

**Autor:** William Stiven Rios Cepeda

## **Resumen**

En Colombia ha ido incrementado el desempleo juvenil, respecto a una gran competitividad en el mercado laboral de los creadores digitales, es por ello que pensando en el público de diseñadores colombianos se quiere crear un escenario digital para la exposición de estos profesionales y o estudiantes de carreras creativas, por esta razón se propone el diseño de una app que permita la exposición de su trabajo donde el usuario podrá elegir el servicio que desea adquirir como también el diseñador que desea contratar para sus servicios , con esto se podrá disminuir el desempleo de las personas profesionales y o que estudian carreras creativas. todo esto basado bajo una metodología descriptiva de tipo mixto (cualitativa y cuantitativa). donde por medio de dos encuestas aplicadas se pudo evidenciar el fenómeno social del desempleo de las profesionales o estudiantes de carreras creativas y como resultado se obtienen datos para la generación del lenguaje visual del escenario digital la cual ayude a la problemática principal.

## **Palabras Clave**

Interacción, Desempleo, Usabilidad, Diseño y Legibilidad

---

Artículo de reflexión e investigación para optar por el título de Tecnólogo en Expresión gráfica y publicaciones CUN  
Autor 1: William Stiven Rios cepeda, sexto semestre, [william.rios@cun.edu.co](mailto:william.rios@cun.edu.co)

## **Abstract**

In Colombia, youth unemployment has increased, with respect to a great competitiveness in the labor market of digital creators, that is why thinking about the public of Colombian designers we want to create a digital scenario for the exposure of these professionals and / or career students creative, for this reason the design of an application is proposed that allows the exhibition of their work where the user can choose the service they want to acquire as well as the designer they want to hire for their services, with this, unemployment

of people can be reduced professionals and me who study creative careers. all this based on under a descriptive methodology of mixed type (qualitative and quantitative).

## **Introducción**

En la actualidad de Colombia el desempleo juvenil ha aumentado de manera progresiva en los últimos años y cada vez son mas los jóvenes que se ven afectados incluso jóvenes con estudios superiores al bachillerato, Esto podría deberse a la falta de experiencia en los campos laborales. El desempleo en Colombia para los estudiantes y o profesiones de carreras creativas va en un aumento que crece y cada vez es mucho mas grande, ya que es muy difícil conseguir un trabajo por la falta de experiencia profesional en el campo laboral, ya que las empresas de la actualidad no permiten contratar si no hay una experiencia de por medio

Los Diseñadores de cierta forma han venido implementando un tipo de autopromoción de plataformas, que bien ya son conocidas por cualquier diseñador, en el cual el diseñador de cierta forma puede publicar sus trabajos para que pueda ser vista por cualquier persona, pero estas plataformas presentan unos inconvenientes de segmentación.

Dado lo anterior se tiene en mente proponer una aplicación que pueda permitir una conexión laboral para aquellos profesionales o estudiantes de carreras creativas en donde puedan mostrar todo su potencial, donde el usuario podrá generar búsquedas específicas y encontrar el servicio necesario y así mismo ayudar a generar dicha experiencia laboral para estos jóvenes y posicionarlos en un campo laboral mucho más grande.

## **Pregunta Problema**

¿Cómo a través del diseño gráfico desarrollar una app que permita una conexión de profesionales y o estudiantes de carreras creativas con posibles clientes en Colombia?

## **Objetivo general**

Crear y desarrollar una app para profesionales y o estudiantes de carreras creativas donde puedan realizar la exposición de sus trabajos de una manera segmentada y sencilla y así poder interactuar con posibles clientes en la ciudad de Bogotá y con esto disminuir la tasa de desempleo dichas personas

## **Objetivos específicos**

- Reconocer los diversos problemas que hacen que los profesionales o estudiantes de carreras creativas sean tan poco valorados en el campo laboral colombiano
- Promover la contratación de profesionales o estudiantes de carreras creativas sin necesidad de una amplia experiencia laboral
- Adaptar un escenario digital donde los profesionales y o estudiantes de carreras creativas puedan realizar la exposición de su trabajo de una manera segmentada y así tener una conexión laboral directa con posibles clientes.

## **Metodología**

La metodología implementada en el desarrollo de este proyecto fue de tipo descriptivo, lo que implica investigar, observar y describir la situación, pero sin influir en el comportamiento del sujeto de estudio que se eligió. En este caso el desempleo como fenómeno social en profesionales y o estudiantes de carreras creativas en Colombia, más específico, en la ciudad de Bogotá. Para este documento se planteó un objetivo general y tres objetivos específicos. Para la recolección de información se utilizó la recolección de datos por medio de encuestas y análisis de referentes y la encuesta como herramienta de investigación, con esto último aplicando una metodología cualitativa ya que es multimetódica al momento de aproximarse al objeto de estudio, aplicamos diferentes métodos para obtener la información al mismo tiempo y como resultado se obtiene datos observables de un grupo focal de 19 personas encuestadas. (Raffino, 2020).

La población con la cual se realiza este estudio es (hombre/mujer) entre los 18 a 28 años de la ciudad de Bogotá deseosos con tener la oportunidad de poder exhibir sus trabajos y así poder disminuir el fenómeno del desempleo. El instrumento de investigación que se ha

usado es el uso de dos encuestas a 20 personas, la primera como etapa de conocimiento y la segunda para testeo de usabilidad de app y aceptación del proyecto.

## **Marco teórico**

### **La difícil decisión entre formalidad, informalidad laboral y freelance:**

En Colombia es posible encontrar trabajo bajo las prestaciones de ley, lo que significa tener derecho a participación en el régimen contributivo lo cual es definido por el ministerio de salud como “un conjunto de normas que rigen la vinculación de los individuos y las familias al Sistema General de Seguridad Social en Salud, cuando tal vinculación se hace a través del pago de una cotización, individual y familiar.” (Ministerio de salud, s. f. parr,1)

Es sensato efectuar como primera opción la búsqueda de un empleo regido bajo un contrato de ley, ya que este provee beneficios prestacionales y una cierta estabilidad para el trabajador así mismo la sensación de seguridad en cuanto a que se está cotizando una pensión para la vejez o se puede efectuar un ahorro para alguna situación que se pueda presentar en la vida diaria.

### **¿Por qué es tan difícil conseguir trabajo en carreras creativas?**

En las últimas décadas en Colombia las carreras creativas no han tenido la suficiente aceptación en los mercados laborales lo que con lleva a que muchas empresas obtén por contratar personas con conocimientos que han aprendido de forma empírica y con poco tiempo de experiencia, pero no cuentan con los conceptos teóricos o técnicos que podrían obtener a lo largo de su carrera universitaria. El objetivo del presente trabajo esta enfocado en conocer los motivos y la situación de desempleo de las personas de carreras creativas. Es sensato efectuar como primera opción la búsqueda de un empleo regido bajo un contrato de ley, ya que este provee beneficios prestacionales y una cierta estabilidad para el trabajador así mismo la sensación de seguridad en cuanto a que se está cotizando una pensión para la vejez o se puede efectuar un ahorro para alguna situación que se pueda presentar en la vida diaria.

Las personas que estudian o son profesionales de carreras creativas son muy importante, porque no sólo trata de generar una estrategia de diseño para implementarla en determinado anuncio comercial, se trata básicamente, de estar en constante desarrollo de sus habilidades artísticas, para poder solucionar los problemas de las campañas publicitarias (CUMP, 2014). Los escenarios visuales se empezaron a utilizar el diseño de anuncios publicitarios con el fin de atraer a un público focal , buscando incorporar en ellos elementos que cumplan una función importante al momento de transmitir el mensaje deseado. Según (CUMP, 2014) En Colombia, ha comenzado una explosión creativa por parte de los diseñadores gráficos, que si bien, no son bien valorados en los campos laborales han logrado cautivar a miles de personas con sus trabajos. Pese a que los diseñadores se consideran por su gran labor de resolver problemas por medio de herramientas digitales, sin ellos, muchas de las grandes empresas ofrecerían sus productos o servicios de la manera menos atractiva para el cliente, por ello la tarea de un diseñador trasciende del ejercicio de hacer dibujitos como se creía en las décadas anteriores, y se torna como una labor indispensable para un empresa que quiera ser conocida mundialmente En concordancia con la labor de los creadores digitales.

Pero también ha surgido una modalidad de empleo conocida como informal que según el estudio realizado por Rubio (2014) es diferente ya que no cuenta con estos mínimos derechos influyendo en muchas ocasiones directamente en el fácil acceso a bienes o servicios que garanticen la estabilidad de una familia y esto afecta de una manera directa a la economía ya que se empieza a evidenciar una evasión de impuestos, esta modalidad de empleo es más encontrada en pequeñas empresas, trabajadores domésticos, obreros y trabajadores independientes. Generalmente acá no son tomados en cuenta los profesionales recién egresados.

### **¿A nivel mundial?**

“A nivel mundial, en la actualidad el diseño publicitario se ha convertido en una necesidad para la venta de productos y servicios, y Medina (2015) afirma: “las cuales están creciendo muy rápido”, no solo por sus características o influencias en el mercado sino porque ayudan

a elevar la competitividad de las empresas.” En razón de ello (Barrientos, 2018) considera esencial detectar y determinar cuáles serían los elementos intangibles que permitirían incrementar la competitividad de dichas empresas, por cuanto está comprobado que todo producto entra por los ojos; haciendo que el diseño sea respuesta a este tipo de necesidad. Por otra parte debemos analizar el punto contrario y ver que estas situaciones generan imprecisión y confusión, conduciendo al fracaso, frustración y hasta deserción cuando no se logra lo que se quiere obtener

Desde el punto de vista profesional el Diseñador Gráfico está a medio camino entre el artista y el comunicador; su trabajo no es siempre vender o mostrar algo, pues hay muchas especialidades que van más allá del diseño publicitario. Se puede decir que el diseñador gráfico es un comunicador visual, es una persona multifacética que puede desarrollar varias tareas al mismo tiempo.

### **El estudio en Colombia ¿Es realmente necesario?**

Según la RAE se define estudio como el esfuerzo para el cual se pone entendimiento de hacer algo (RAE, 2020) y esto es aplicado cuando una persona emprende el camino del conocimiento para ser formado en un oficio para ejercer laboralmente. Es una creencia popular el pensar en que el estudio es una inversión a largo plazo, ya que si se es profesional o se obtiene un estudio superior se puede acceder a un mejor salario, por esta razón varios individuos optan por adquirir conocimientos y habilidades que les permitan posicionarse más adelante en la carrera laboral para garantizar mejores condiciones al momento de estar en la búsqueda de empleo y finalmente trabajando (Piñero Haiiek, 2018), pero la realidad a la que se enfrentan las personas graduadas es con que el desempleo juvenil se ha transformado con el paso del tiempo en un problema de gran magnitud para el desarrollo y recuperación económica ya que genera inconvenientes en el desarrollo social debilitando así la economía (Castillo Robayo & García Estévez, 2019. p.103) y para Colombia ya el desempleo va en aumento en el periodo de febrero del año 2021, la tasa registrada de desempleo a nivel Colombia fue 15,9%, lesto representa un aumento de 3,7 puntos porcentuales comparado con el año anterior. (DANE ,2021)

## Las aplicaciones móviles y su importancia en la actualidad

En la actualidad es bastante difícil comprender la sociedad fuera del contexto digital, ahora no se imagina un mundo sin tecnología, debido a que esta nos ha facilitado muchas actividades diarias y más allá de eso entretenimiento, ocio y pasatiempo a un solo clic de distancia la vida. fuera de eso, las aplicaciones móviles además son parte de este proceso, el de mejorar y facilitarnos la vida. Las aplicaciones son muy relevantes pues son las que impulsan nuestra creatividad, además de permitir que nos comuniquemos con nuestro alrededor y dar entretenimiento o guardar nuestras propias vivencias e información. (Develoop, 2016)

## Resultados

### Primera parte: Recolección de datos

Luego del análisis de datos recolectados mediante la investigación del tema en general y la primera encuesta realizada, se exponen las preguntas más relevantes.

Encuesta número 1 realizada a 20 personas, etapa de identificación y conocimiento.

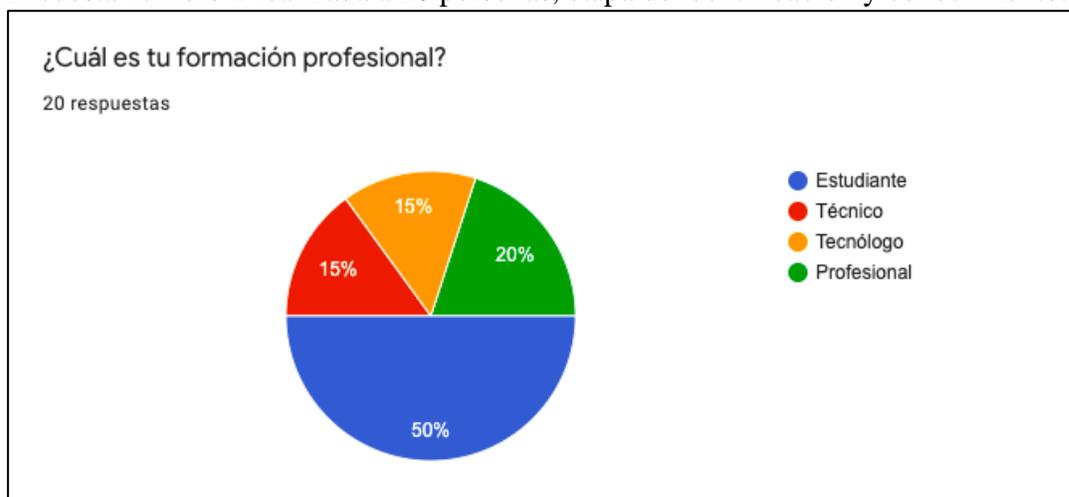


Figura 1, pregunta 2, Encuesta #1 Google Forms, Elaboración Propia

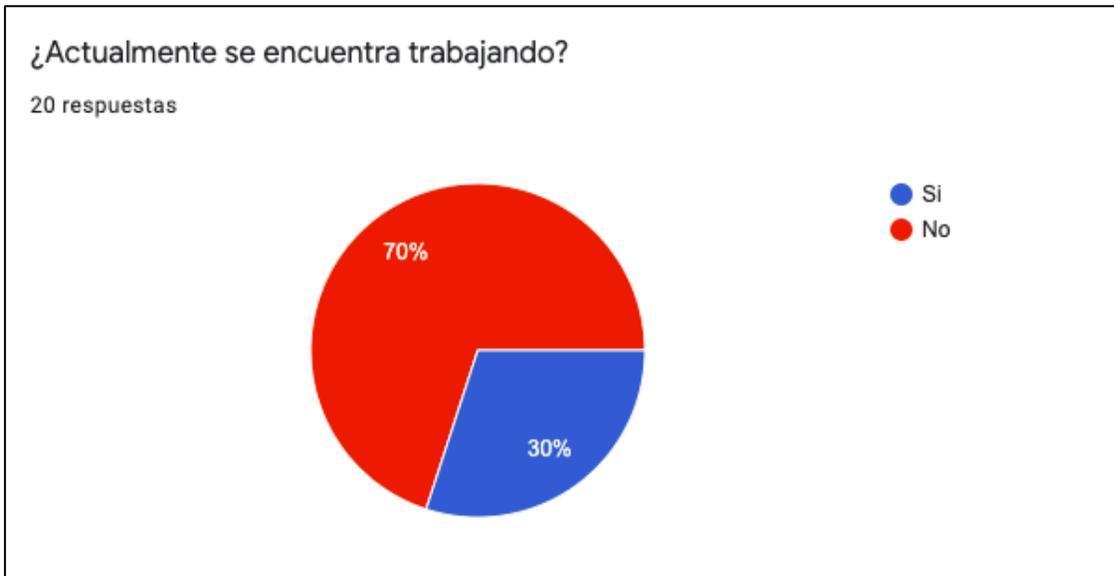


Figura 2, pregunta 3, Encuesta #1 Google Forms, Elaboración Propia



Figura 4, pregunta 4 , Encuesta #1 Google Forms, Elaboración Propia

En la figura 4 de una de las preguntas más importantes de la primera encuesta realizada, se evidencia que el 45% encuentra una escases de oportunidades laborales

## Prototipo de la App.

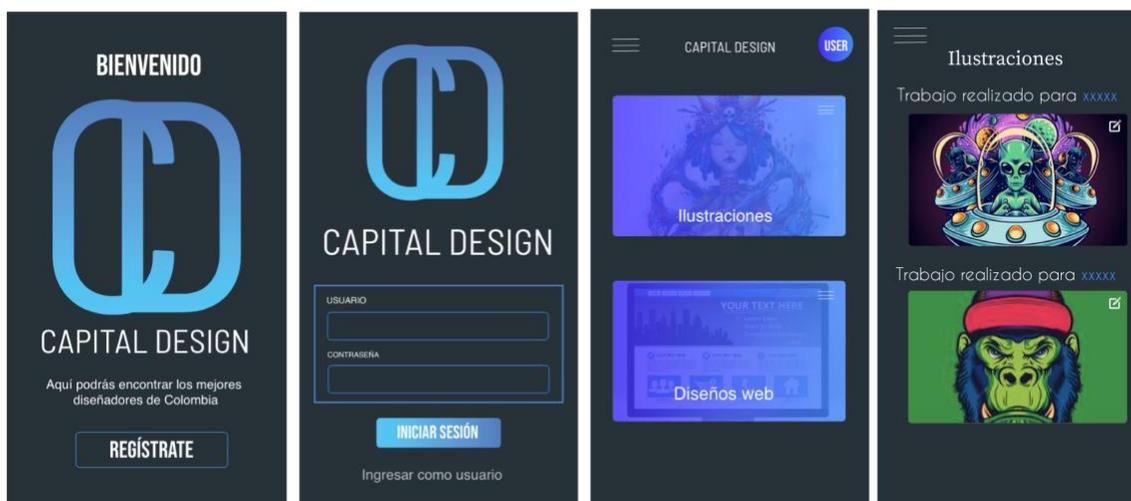


Figura 5, 6, 7, 8. Gráfico Prototipo App Adobe XD, Elaboración Propia.

Se realiza un prototipo de App, como pieza interactiva, donde se pretende que el cliente se involucre con el interfaz y por medio de esta conozca de una manera segmentada los diseñadores que puede elegir para el trabajo solicitado, Para mantener un enfoque a la experiencia de usuario deseada en una plataforma de este tipo. se maneja un estilo en cuanto al diseño que le permita al usuario entender fácilmente la navegación dentro de las misma, que esté en su lengua nativa y que le permita encontrar lo que desea sin necesidad de adquirir conocimientos. de adquirir conocimientos.

### Segunda Parte: Testeo de plataforma

Con el diseño del escenario digital terminado se procede a probarlo con un grupo de personas, junto con unas preguntas de control, esto como herramienta de recolección que nos permita medir el rendimiento, agrado y cambios sugeridos de los sujetos de estudio. Algunas preguntas de control fueron si les agrada visualmente la aplicación, era fácil su uso y recorrido y si harían uso de ella, en este caso realizar la exposición de sus trabajos y tener una conexión con posibles clientes, se exponen las preguntas más relevantes.

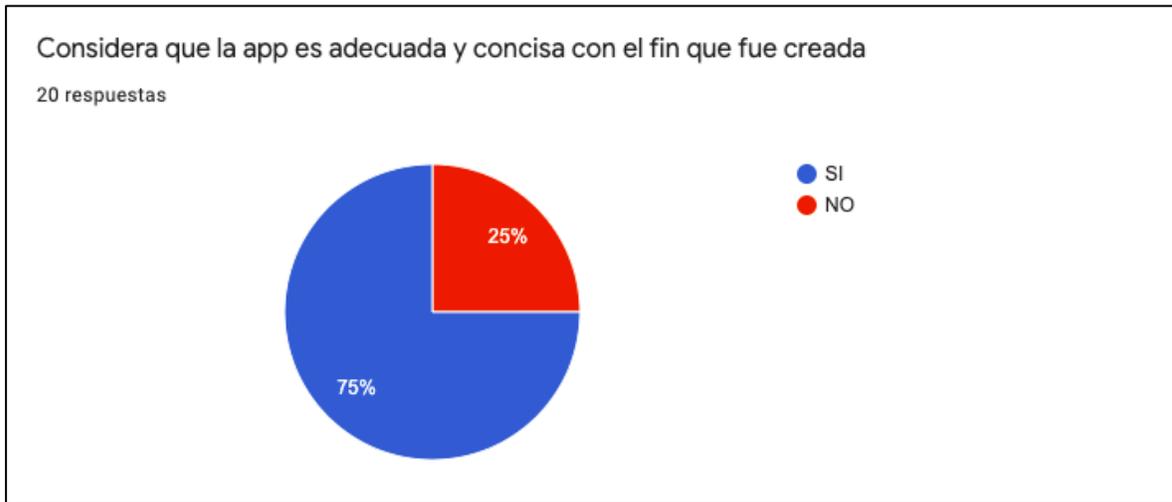


Figura 9, pregunta 2 , Encuesta #2 Google Forms, Elaboración Propia

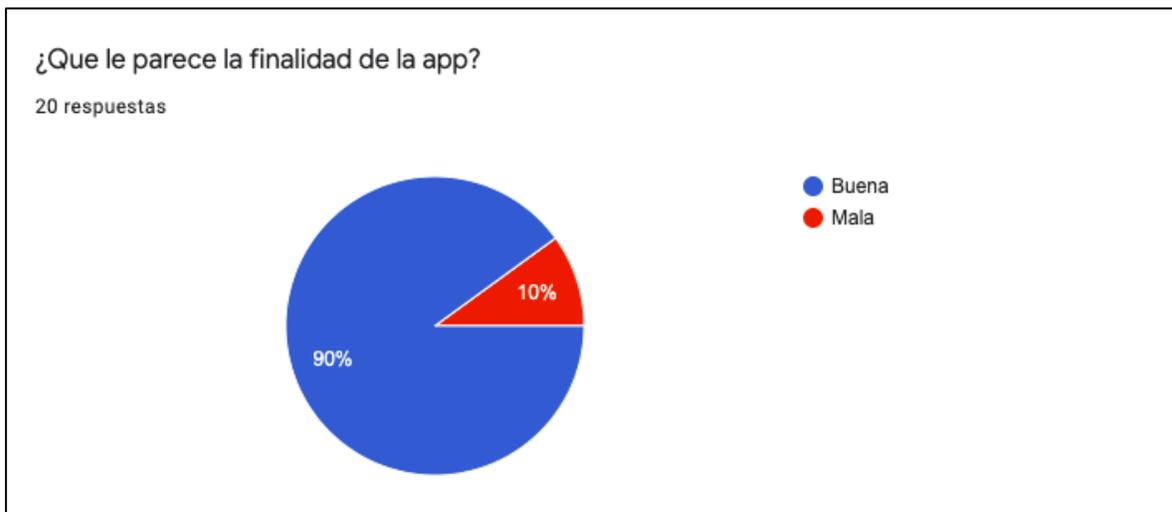


Figura 10, pregunta 4 , Encuesta #2 Google Forms, Elaboración Propia

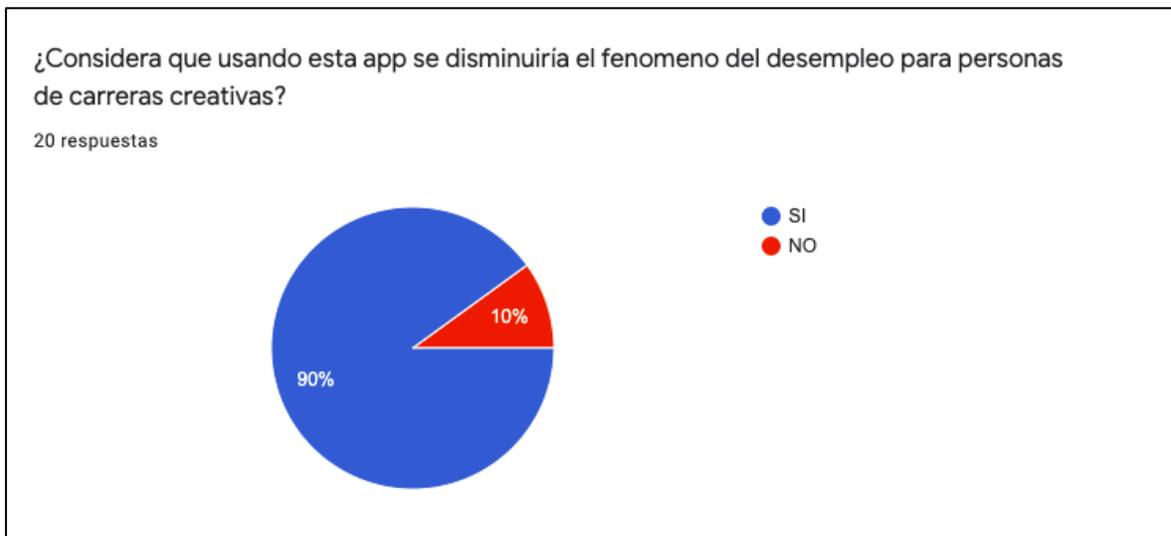


Figura 11, pregunta 5 , Encuesta #2 Google Forms, Elaboración Propia

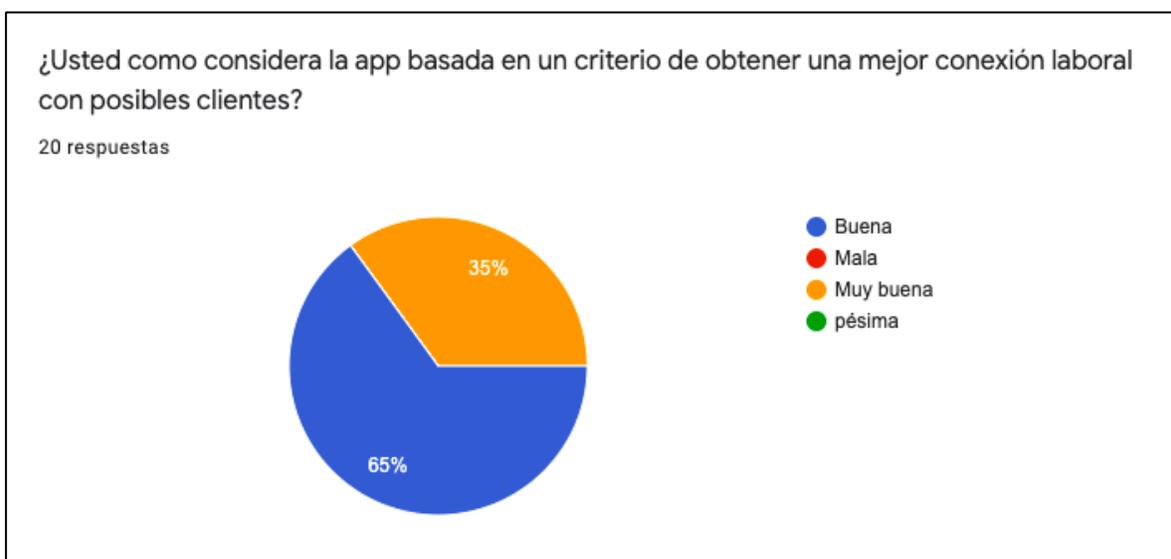


Figura 12, pregunta 6 , Encuesta #2 Google Forms, Elaboración Propia

Esta recopilación de datos nos permite ver, entre otras cosas , la aceptación en general de la plataforma, las personas dentro del grupo focal si la consideraban útil, qué tal fue la navegación, el diseño, las elecciones en color y elementos que se utilizaron en su elaboración y las funciones propuestas, con esto presente podemos realizar los cambios que sean pertinentes con esta primer puesta a prueba de la plataforma.

## **Discusión**

Una vez identificado los datos e información recolectada se puede observar y analizar la aceptación en general del prototipo de la aplicación móvil y el objetivo de ella junto al proyecto recibida por parte del grupo focal, su navegabilidad, interacción y con esto ya presente podemos generar las mejoras para desarrollar así una mejor experiencia de usuario, es importante tener en cuenta el buen uso de colores, texturas y formas, el protagonismo del usuario al momento del desarrollo de una herramienta digital dado a que es lo la actualidad se mueve en torno a las tecnologías y su capacidad de adaptación del individuo a las mismas.

Gracias a las investigaciones y encuestas realizadas se percibe el gran interés del público objetivo en querer conocer más el proyecto y lo que ofrece la App, desde la tecnología podemos generar plataformas que contribuyan al desempleo como las App ya existentes behance, Se tiene en cuenta que, para que la plataforma funcione debe manejar un lenguaje sencillo, tener una buena navegabilidad y su funcionalidad sea clara, como menciona Ramirez Acosta, debe ser fácil de usar e intuitivo y ser agradable (Ramírez, Acosta, 2017), en su objetivo de ayudar a la promoción del trabajo es del agrado del grupo de investigación y harían uso de ella.

## **Conclusiones**

Este trabajo se dedica al análisis y recolección de información al fenómeno del desempleo en los jóvenes profesionales o estudiantes de carreras creativas sujetos a una necesidad de una plataforma en el cual puedan tener una conexión directa de una forma más segmentada.

En el desarrollo del mismo se alcanzan los siguientes objetivos:

- Determinación de gustos y conocimientos del grupo focal
- Concertación de una línea y estrategia visual
- Realización de prototipo de App, entre otras piezas gráficas de apoyo
- Testeo de la app en manos de 20 encuestados donde se observó el interés de los mismos

Por medio de un escenario digital se logra fomentar a los profesionales y o estudiantes de carreras creativas, esto impulsado a la creación de un prototipo App donde se observa que es mejor optar por un diseño de plataformas que sea común dentro este público, para que así la integración con la plataforma sea más eficiente, al igual manejar un lenguaje y tono comunicacional que conecte con el público mencionado.

## Lista de referencias

- Semana, (2020, 12 noviembre ). *La difícil situación de los graduados*  
<https://www.semana.com/educacion/articulo/estudie-algo-que-no-servia/511430/>
- abcblogs.abc. (2019, 14 Febrero ) .*La importancia de la interacción en el diseño*  
<https://abcblogs.abc.es/fahrenheit-451/libros/la-importancia-de-la-interaccion-en-el-diseno.html>
- Institución Universitaria Esumer & Observatorio de Tendencias Futuro 360°. (2018). *El freelance y el teletrabajo: nuevas tendencias en el ámbito laboral. Revista Mercatec.*  
[http://repositorio.esumer.edu.co/bitstream/esumer/1907/1/El freelance y el teletrabajo.pdf](http://repositorio.esumer.edu.co/bitstream/esumer/1907/1/El%20freelance%20y%20el%20teletrabajo.pdf)
- Publicaciones Digitales Interactivas. (2021). *La interactividad que ofrecen las publicaciones digitales permite que los usuarios descubran y jueguen con los contenidos*  
<https://publicacionesdigitalesinteractivas.es/interactivas/>
- Castillo Robayo, C. D., & García Estévez, J. (2019, 8 febrero). *Desempleo juvenil en Colombia ¿la educación importa? Dialnet.*  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7018920>
- El desempleo estructural y la tasa natural de desempleo: algunas consideraciones teóricas y su estado actual en Colombia. (2021, 18 marzo). *LECTURAS DE 12 ECONOMÍA.*  
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/lecturasdeeconomia/article/view/4902>

Piñero Haiek, K. A. (2018, 1 octubre). *Desempleo Juvenil en Colombia: Determinantes y Políticas*. Universidad de Rosario, CRAI

<https://repository.urosario.edu.co/handle/10336/18712>

FOROALFA (2015) *¿Por qué es tan difícil conseguir trabajo como diseñador?*

<https://foroalfa.org/articulos/por-que-es-tan-dificil-conseguir-trabajo-como-disenador>

Ramírez-Acosta, K. (2017, 1 diciembre). *Interfaz y experiencia de usuario: parámetros importantes para un diseño efectivo*. SciELO.

[https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0379-39822017000500049](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0379-39822017000500049)

yeeply( 2012, 4 abril) *Crear un prototipo de app móvil: cómo definir tu aplicación*

<https://www.yeeply.com/blog/como-definir-tu-aplicacion-movil-hacer-prototipo-de-app/>

Martyn Shuttleworth (Sep 26, 2008). *Diseño de Investigación Descriptiva*. Apr 16, 2021 [explorable.com](https://explorable.com): <https://explorable.com/es/disen-de-investigacion-descriptiva>

Education in Colombia (2016) *La educación en Colombia*

[https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-356787\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-356787_recurso_1.pdf)

Rubio, M. V. (2014, 6 junio). *El trabajo informal en Colombia e impacto en América Latina*. *Observatorio Laboral Revista Venezolana*, 7(13).

<https://www.redalyc.org/pdf/2190/219030399002.pdf>