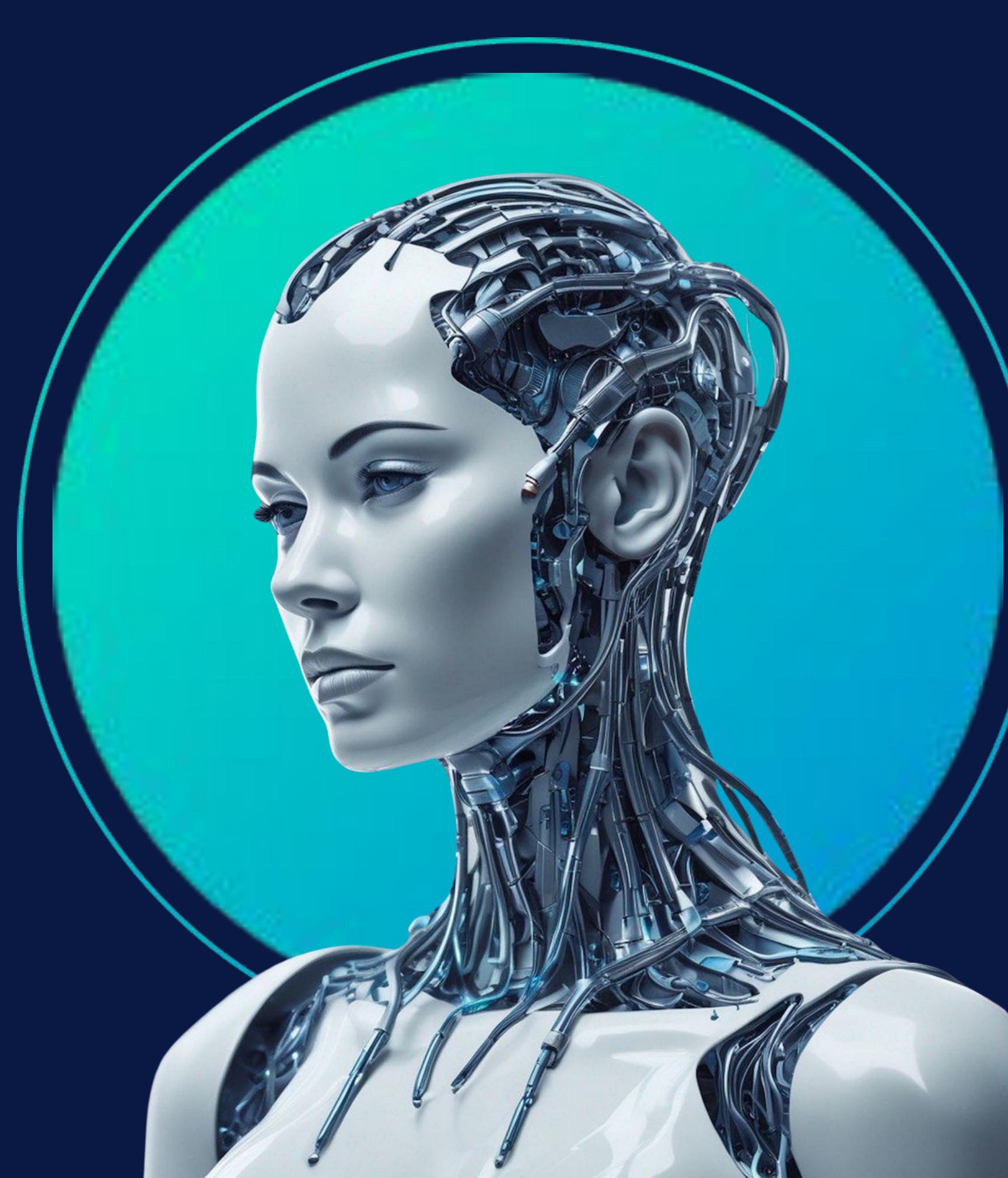




Acelerador Polo IT

Proyecto realizado por ex alumnos de
ONG dedicadas a la enseñanza

× × ×



Proyecto IT:

Gestión de Inscripciones

01

Alumnos:

Claudia Zárate

Agradecimientos a mis
mentora: Florencia, Candela e
Ivana.

× × ×



Proyecto IT: Problemáticas:

USUARIOS: egresados IT que buscan su primer trabajo y oportunidad para entrar en contacto con Empresas Tecnológicas.

PROBLEMA: Ha crecido mucho el campo tecnológico en Argentina, generando una fuerte competencia sobre todo en posiciones juniors. Es mayor el número de egresados que los empleos disponibles en ciertas áreas. A esto hay que sumarle las expectativas salariales, los requerimientos técnicos y las dificultades en redes de contacto.

SOLUCIÓN: La web ofrece a los egresados de determinadas organizaciones a familiarizarse en un espacio de trabajo real, con las mentorías técnicas de profesionales que ofrecen las empresas involucradas en el proyecto.

Logrando así, que los egresados ganen experiencia y seguridad al momento de postularse a un empleo.

Pudiendo mostrar en su repositorio los proyectos logrados y las certificaciones obtenidas. Además, les otorga la oportunidad de quedar en contacto con las empresas y compañeros.



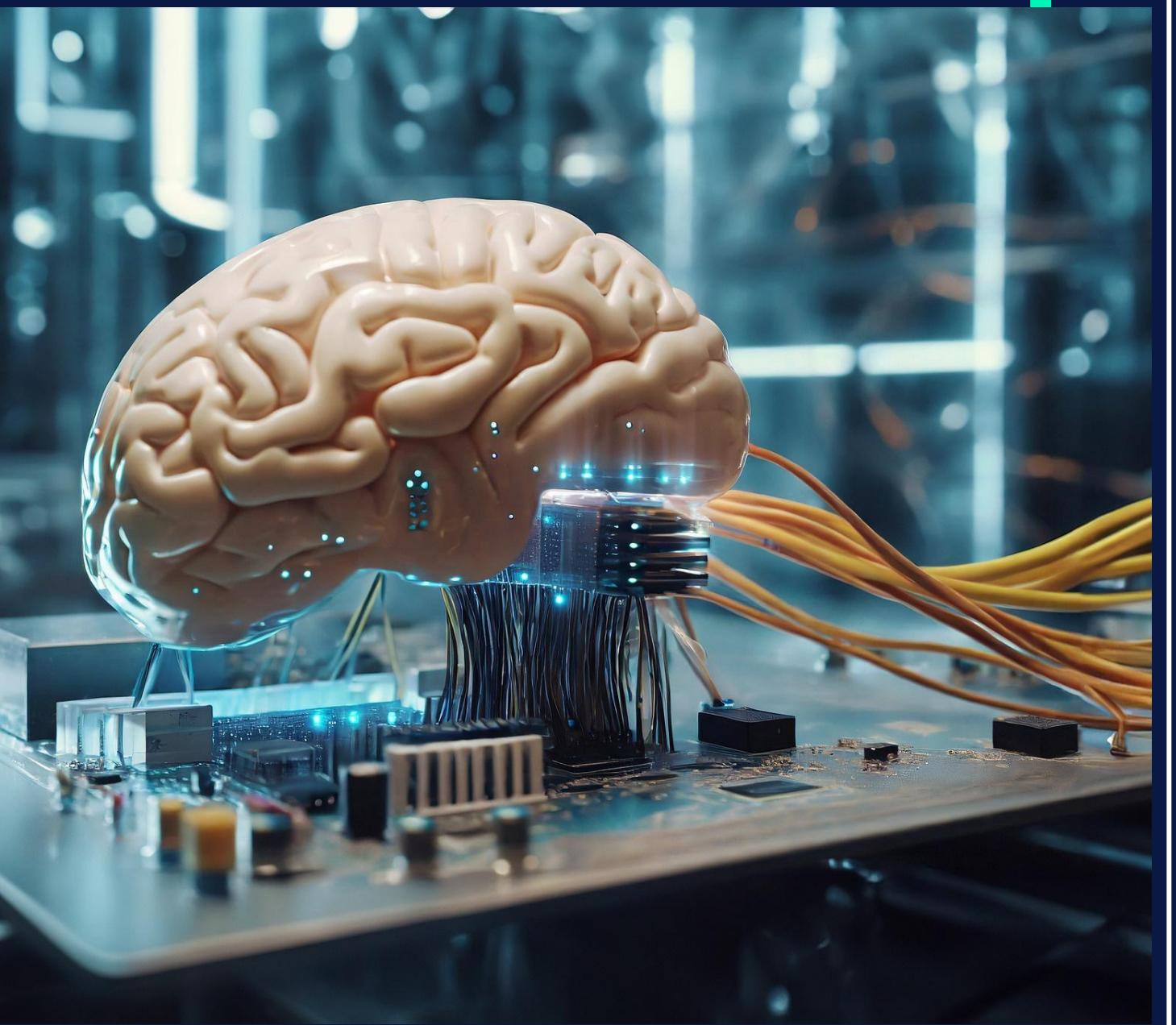
Propuesta:

Gestor de Inscripciones para actividades como el Acelerador.
Vincular automáticamente mentores técnicos con egresados,
utilizando diversos parámetros de configuración según cada
equipo.



Definición:

- Lograr que los egresados de carreras tecnológicas se vinculen de una manera eficaz y rápida con el mundo laboral desarrollando proyectos para distintas ONG o empresa dedicadas al rubro IT.



● Research:

[Enfasys](#)

[LinkedIn](#)

[Clarín](#)

[Factorial](#)

[Indeed](#)

[Educación IT](#)

[Santander Post](#)

Crece la brecha entre la demanda y la oferta de talento IT: qué rol 'fundamental' buscan las empresas

¿Por qué es difícil reclutar talento tecnológico?

La transición digital que está sucediendo alrededor del mundo está provocando una evolución en la demanda de perfiles tecnológicos. Y las empresas no están siendo capaces de satisfacer sus necesidades ni de competir con las grandes multinacionales.

El [Observatorio de Empleo Digital de ISDI](#) ya avisaba que en 2019, al menos en España, la demanda de perfiles IT **había aumentado en un 56% con respecto al año anterior**. En esta misma línea, la situación cambió radicalmente al observar que las ofertas de empleo dirigidas a estos perfiles no eran únicamente en compañías digitalmente nativas.

Según datos de ISDI, en 2015 estas empresas digitales reunían el 52% de las ofertas para perfiles tecnológicos. En 2020, esta cifra cayó hasta el 24%. Por lo que las compañías que no operaban únicamente en internet ya se hacían con el **76% de la demanda**.

enfasys

HOME ▾ NOTICIAS ▾ MAYORISTAS ▾ REVISTA CHANNEL TALKS

Inicio > Transversales > Tendencias > El sector IT demostró un crecimiento del 4.6% en el mercado laboral...

Transversales Tendencias

El sector IT demostró un crecimiento del 4.6% en el mercado laboral y registra un récord histórico en empleabilidad

Según el último informe "Monitor TIC", el sector IT ha creado un total de 4.316 empleos alcanzando su pico máximo en mayo de 2023 con 98.416 puestos de trabajo.

Por Contenido Mediaware - 21/12/2023 954

● Conclusiones del research:

La investigación realizada ha evidenciado que los egresados del sector tecnológico se enfrentan a un mercado laboral cada vez más dinámico y competitivo, donde la adquisición de experiencia práctica se ha vuelto fundamental para acceder a su primer empleo. La implementación de una aplicación que vincule a estos ex alumnos con mentores y empresas, permitiéndoles desarrollar proyectos reales, representa una estrategia prometedora para ayudarles a adquirir las habilidades y la experiencia necesarias para ingresar exitosamente al mercado laboral IT. Este tipo de iniciativas pueden ser clave para facilitar la transición de los egresados del ámbito académico al mundo profesional, y contribuir así a reducir la brecha entre la formación y las necesidades del mercado.



Benchmarking

coursera

Es una plataforma de enseñanza Online de la Universidad de Standford. Su principal objetivo es brindar educación gratuita de calidad a cualquier parte del mundo. Ofrece cursos universitarios, maestrías, programa de especialización y certificaciones.

superprof

Es una plataforma de enseñanza virtual que conecta a profesores particulares con alumnos de todo el mundo. Es una comunidad con más de 7 millones de profesores, entrenadores, maestros y artistas del mundo. Todo desde la comodidad y seguridad del hogar.

udemy

También es una plataforma de enseñanza online dirigida a profesionales. Utiliza contenido de creadores en línea para vender y así conseguir ganancias. Proporciona las herramientas para que un profesional pueda crear un curso, promocionarlo y tener ganancias con las inscripciones de los alumnos.

Benchmarking

<https://www.coursera.org/>

coursera Explorar ▾ ¿Qué deseas aprender?

Cursos y certificados profesionales

Primera vez en Coursera

Explora nuestros programas más nuevos, enfocados en el desarrollo de habilidades



Microsoft
Diseño UX para Microsoft
Certificado profesional

Mostrar 8 más Ver todo →

<https://www.superprof.com.ar/>

superprof

Clases Programación a medida

Los mejores profesores de programación
20623 profesores de programación disponibles
Clases particulares de programación
Pagá de forma segura tu Pase Alumno

Programación Lugar de la clase Buscar



udemny business

Desarrolla las habilidades de tu equipo gracias a Udemy Business

- Acceso ilimitado a más de 26 000 de los mejores cursos de Udemy en cualquier momento y lugar
- Colección internacional de cursos en 14 idiomas
- Las certificaciones más populares en tecnología y empresas

Consigue Udemy Business Más información



Para conocer un poco mejor las plataformas que forman parte de la competencia en cuanto a enseñanza y mentorías, hicimos captura de pantallas para poder conocer un poco mejor el planteamiento de cada una de ellas.

Benchmarking

Coursera

Presentación: Predomina el blanco con toques de color. Interfaz limpia. Se puede navegar por una gran cantidad de recursos de forma gratuita, igual que para registrarse.

Superprof

Presentación: Sencilla, intuitiva y con apoyo gráfico. Predomina el color rosa suave. Con una oferta educativa muy amplia. Se puede recorrer el sitio de forma gratuita y conocer a los profesores y sus valoraciones.

Udemy

Presentación: Interfaz sencilla y limpia. Predomina el blanco. Con apoyo visual gráfico. variedad de cursos y además cuentan con el soporte de empresas líderes a nivel mundial.

Coursera

Registración: En tres pasos o con correo electrónico. Se puede filtrar por: tema, idioma, producto, nivel, y más. Se puede elegir entre:Individuos, negocios, Universidades, y gobiernos.

Superprof

Registración: Con correo electrónico. Se puede filtrar por zonas, valoraciones y orecio. Ofrece la posibilidad de trabajar como instructor. Activo las 24 Horas, en 41 países y en 18 idiomas.

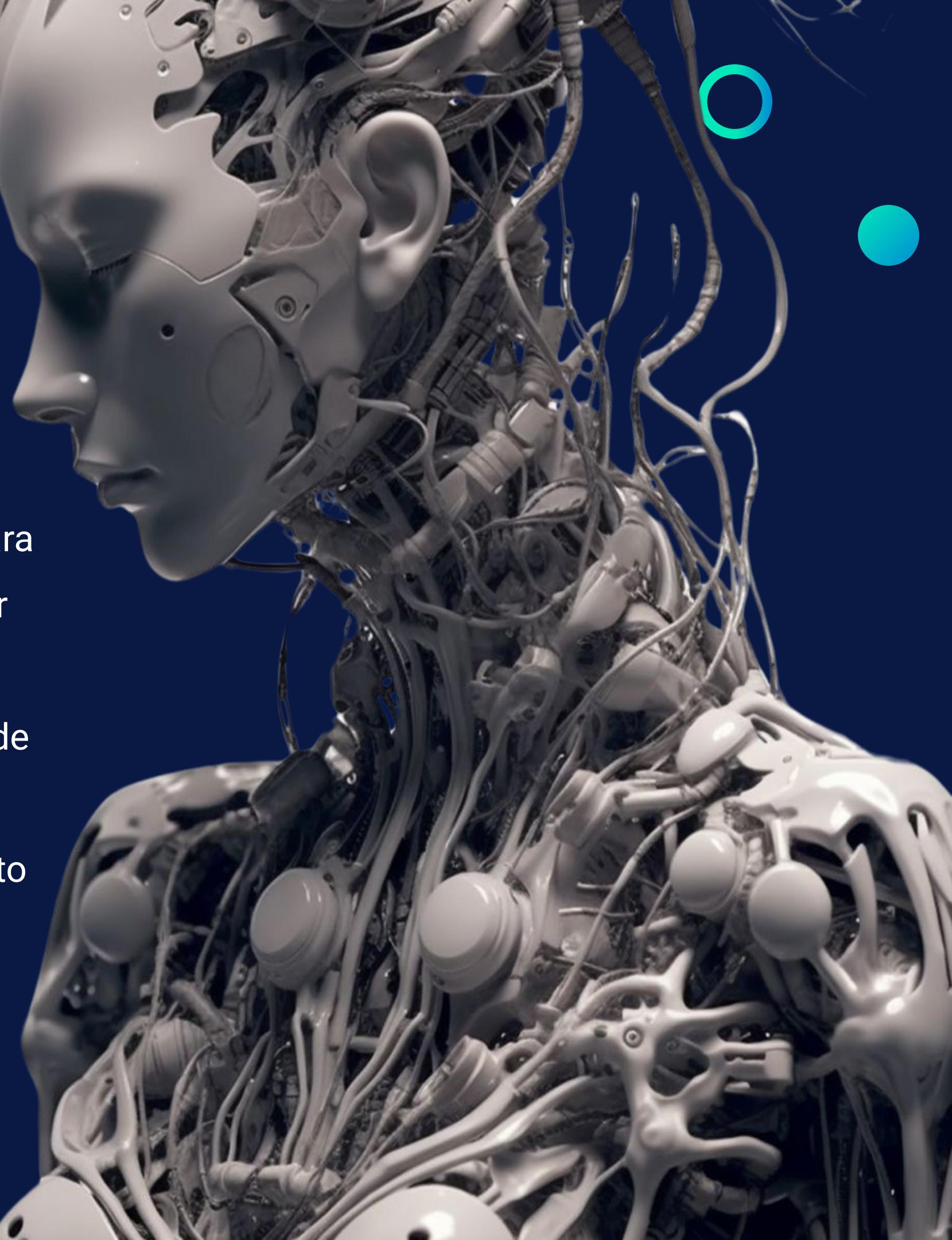
Udemy

Registración: En tres pasos: nombre, correo y contraseña. Se puede elegir entre la gran variedad de cursos y también ofrece la posibilidad de trabajar como instructor.

Benchmarking

Conclusiones:

Después de hecha nuestra investigación determinamos que es urgente y necesario crear un espacio para todos aquellos egresados IT que necesitan insertarse en el mercado laboral. Generar un espacio donde el egresado pueda acceder a capacitadores formados y con experiencia para prepararlos para un proyecto real. Vinculándose con empresas del sector que tengan como prioridad y como meta marcar la diferencia en la empleabilidad, con personas dispuestas y preparadas para dar lo mejor de sí. Sin importar la condición social, la edad o el género. También es primordial crear una buena red de contactos para que ambas partes, tanto egresados como empresarios sientan que son parte de un todo promoviendo el desarrollo económico de todos y del sector.



● Objetivos

Nuestros Objetivos



Objetivo 01

Vincular egresados en tecnología y diseño con empresas. Allanar el camino para los Juniors ofreciéndoles trabajar en proyectos reales con mentores técnicos.



Objetivo 02

Que la plataforma ofrezca la primera posibilidad de trabajo para los egresados más avanzados, trabajando como mentores.



Objetivo 03

Generar un Networking entre todos los involucrados, generando así un mayor impacto y crecimiento del campo de la tecnología en el País.

Mapa de Empatía

¡Qué dice y qué hace?

Estudia diseño Web. Le gusta salir con amigas. Quiere independizarse económicamente. Le gusta hacer Yoga e ir al cine. Quiere aprender programación.

¡Qué piensa y siente?

Piensa que sería muy valioso poder trabajar en una empresa de tecnología líder del mercado. Que le gustaría ir poco a poco aprendiendo más y abriéndose camino. Afianzándose. Por momentos siente que es un camino muy difícil y competitivo.



Objetivos

Corto Plazo: crear un portafolio que combine sus habilidades gráficas y de desarrollo.

Mediano Plazo: Establecer su propio estudio de diseño .

Largo Plazo: contribuir a proyectos que tengan un impacto social positivo.

Sueño Personal: Viajar por el mundo

¡Qué la frustra?

Se siente frustrada por la gran cantidad de CV que envía y la cantidad de entrevistas que tiene, pero que todavía no aportan nada real.

¡Qué la motiva?

Se siente motivada a aprender más y perfeccionarse en lo suyo. Confía plenamente en sus capacidades y conocimientos.

Relación con la Tecnología

Illa ve la tecnología como una herramienta vital para su desarrollo profesional. Pasando buena parte de su día frente a la computadora, utiliza una variedad de herramientas de diseño, desde Adobe Creative Suite hasta Figma. Le entusiasma aprender sobre nuevas plataformas y software que facilitan su flujo de trabajo, pero también siente cierta frustración ante la constante evolución de estas herramientas, que a veces requieren de una actualización constante de sus habilidades.

Hábitos de Consumo

Compras Online: Prefiere hacer sus compras en línea, especialmente productos relacionados con el arte, software de diseño y cursos en plataformas como Udemy o Skillshare.

Redes Sociales: Es activa en Instagram y Pinterest, donde analiza tendencias de diseño y conecta con otros creativos. Utiliza LinkedIn para networking profesional.

Suscripciones: Se suscribe a revistas digitales de diseño y tecnología para estar actualizada y obtener inspiración.

Motivaciones

Su deseo de aprender y crecer la impulsa a mantenerse al día con las tendencias del diseño y la tecnología.

La posibilidad de colaborar con otros creativos le entusiasma, ya que valora la interacción y el intercambio de ideas.

El impacto que su trabajo puede tener en la comunidad la motiva a buscar proyectos que tengan significado y propósito.

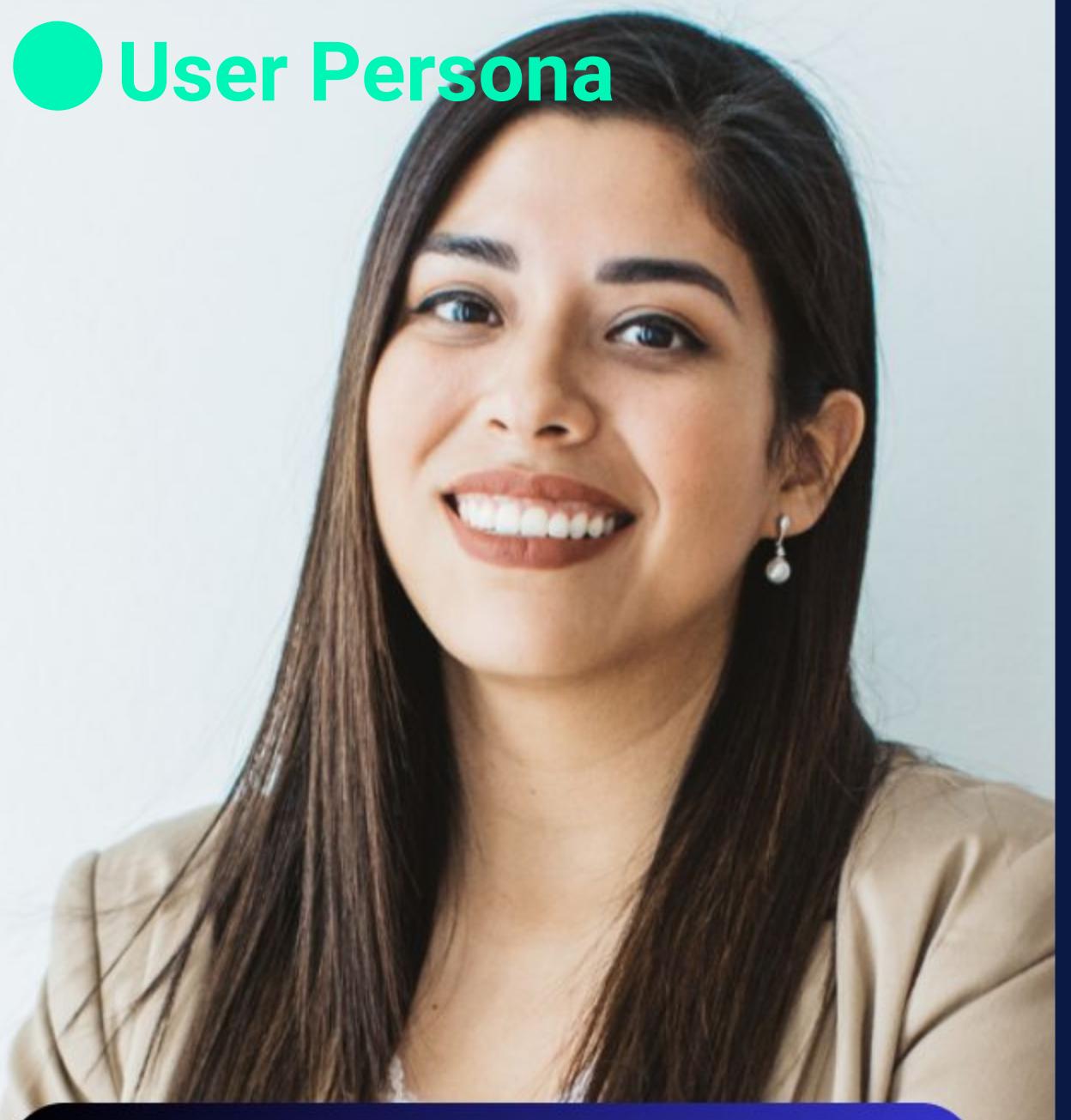
Frustraciones

Lucha con la soledad que puede conllevar el trabajo freelance y a menudo se siente aislada en su proceso creativo.

Le preocupa la inestabilidad del trabajo independiente, lo que la hace dudar sobre su futuro financiero.

La presión de mantenerse competitiva y productiva en un mercado tan cambiante puede ser abrumadora.

User Persona



CANDELA RÍOS



35 años



Mujer



Soltera



Capital federal

MI BIO

Candela es una joven que vive en un departamento con sus padres. Desde pequeña, siempre mostró interés por las artes visuales, lo que la llevó a estudiar diseño gráfico en la universidad. Sin embargo, ha tomado un camino más reciente al incursionar en el diseño web, lo que le ha permitido expandir su portafolio y adaptarse a las demandas del mercado actual. Aunque disfruta de su independencia como freelancer, a veces siente la presión de estar siempre disponible para sus clientes y la necesidad de mantener su creatividad fluyendo en un entorno algo aislado.

Intereses

Arte y Diseño: Le encanta explorar diferentes estilos de arte contemporáneo y mantiene un blog donde publica sus ilustraciones y proyectos.

Meditación y Bienestar: Para equilibrar su vida laboral y personal, practica yoga y meditación.

Cultura Pop: Disfruta de películas, series y música y frecuentemente se inspira en estos para sus proyectos de diseño.

INSPIRACIÓN

“Cuando hables, procura que tus palabras sean mejores que el silencio.”

Proverbio Hindú

PERSONALIDAD

Pensamiento crítico

Recursos

Pensamiento analítico

SKILLS

Hablar en Público



Adaptabilidad



RRSS FAVORITAS



● Preguntas para las entrevistas:

1 Nombre:

2 Edad:

3 Ocupación:

4 Relación con la tecnología:

5 Te resulta fácil o difícil de aprender una nueva tecnología?:

6 Qué es lo que más te cuesta?:

7 Qué área de la tecnología te gusta más?:

8 Qué área te gusta menos?:

9 Estás de acuerdo con las nuevas tecnologías?:

10 Estudias o estudiaste alguna carrera relacionada con la tecnología?:

11 Trabajaste o trabajas en alguna empresa IT:

12 Cómo fue tu experiencia:

13 Si no trabajaste: te gustaría alguna vez trabajar en una: Cuál? Por qué?

14 Qué tan difícil consideras que puede ser entrar a una empresa IT?:

15 Qué es lo que más te cuesta a la hora de encontrar un trabajo ?

16 Consideras que los filtros que usan las empresas son buenos o malos?:

17 Qué consideras que es lo más difícil para un Junior:

18 Tenés alguna experiencia para contar?:

XXX

● Informe de las Entrevistas

Los jóvenes entrevistados comparten una experiencia común en su búsqueda de empleo en el sector tecnológico, enfrentándose a una serie de desafíos que generan en ellos sentimientos de frustración y desánimo. A continuación, se detallan las principales conclusiones:

Requisitos Contradictorios: Muchos empleadores exigen que los candidatos sean jóvenes, pero al mismo tiempo requieren experiencia laboral en el campo. Esta paradoja genera confusión y desmotivación, ya que se sienten atrapados en un ciclo que parece imposible de romper.

Manejo de Nuevas Tecnologías: A menudo se les solicita dominio de tecnologías que no han tenido la oportunidad de aprender, lo que aumenta su ansiedad respecto a su preparación y habilidades. Esto provoca una sensación de estar siempre un paso detrás de lo que se demanda en el mercado laboral.

Impacto Emocional: La presión por cumplir con estos requisitos genera altos niveles de estrés y ansiedad entre los jóvenes. Muchos expresan miedo a no ser capaces de formar parte del mundo laboral, lo que a su vez afecta su autoconfianza y autoestima.

Percepción de Futuro Desalentador: Los jóvenes sienten que sus oportunidades se limitan debido a los requisitos de las empresas, lo que les lleva a tener una visión pesimista sobre sus perspectivas laborales. Este sentimiento se ve agravado por la falta de apoyo o asesoramiento efectivo en sus procesos de búsqueda de empleo.

Búsqueda de Alternativas: Algunos jóvenes están explorando otras formas de adquirir experiencia, como pasantías, proyectos freelance o cursos especializados. Sin embargo, estos esfuerzos pueden no ser suficientes para satisfacer las expectativas de los empleadores.

Deseo de Capacitación: Existe un fuerte deseo entre los jóvenes de recibir más formación y capacitación en tecnologías emergentes y habilidades relevantes que les permitan adaptarse mejor a las demandas del mercado.

Necesidad de Apoyo Institucional: Muchos mencionan que las instituciones educativas y programas de orientación laboral deben jugar un papel más activo en brindarles las herramientas y conocimientos necesarios para facilitar su inserción laboral.



Conclusión General

La mayoría de los jóvenes se sienten abrumados por las exigencias del mercado laboral en el sector tecnológico, lo que impacta negativamente su confianza y su motivación. Es crucial que las empresas reconsideren sus requisitos y que se implementen programas de formación y apoyo que permitan a estos talentos adquirir la experiencia y habilidades necesarias para integrarse al mercado laboral con éxito.

P.O.V.

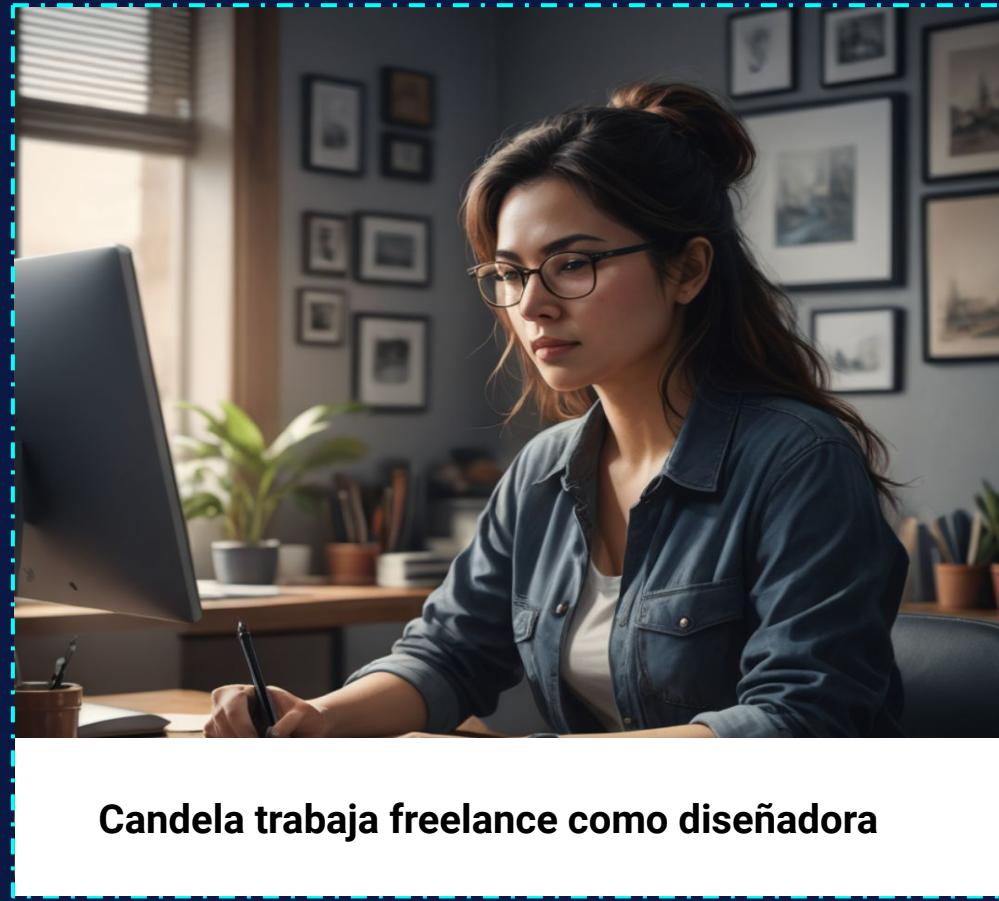
Candela, igual que muchos otros jóvenes, necesita un poco de apoyo para poder encontrar un trabajo en donde sienta que puede compartir todo lo que sabe y para lo que se estuvo preparando y dónde pueda adquirir esa experiencia que necesita para poder forjarse un futuro en el mundo del desarrollo y la tecnología.

Storytelling

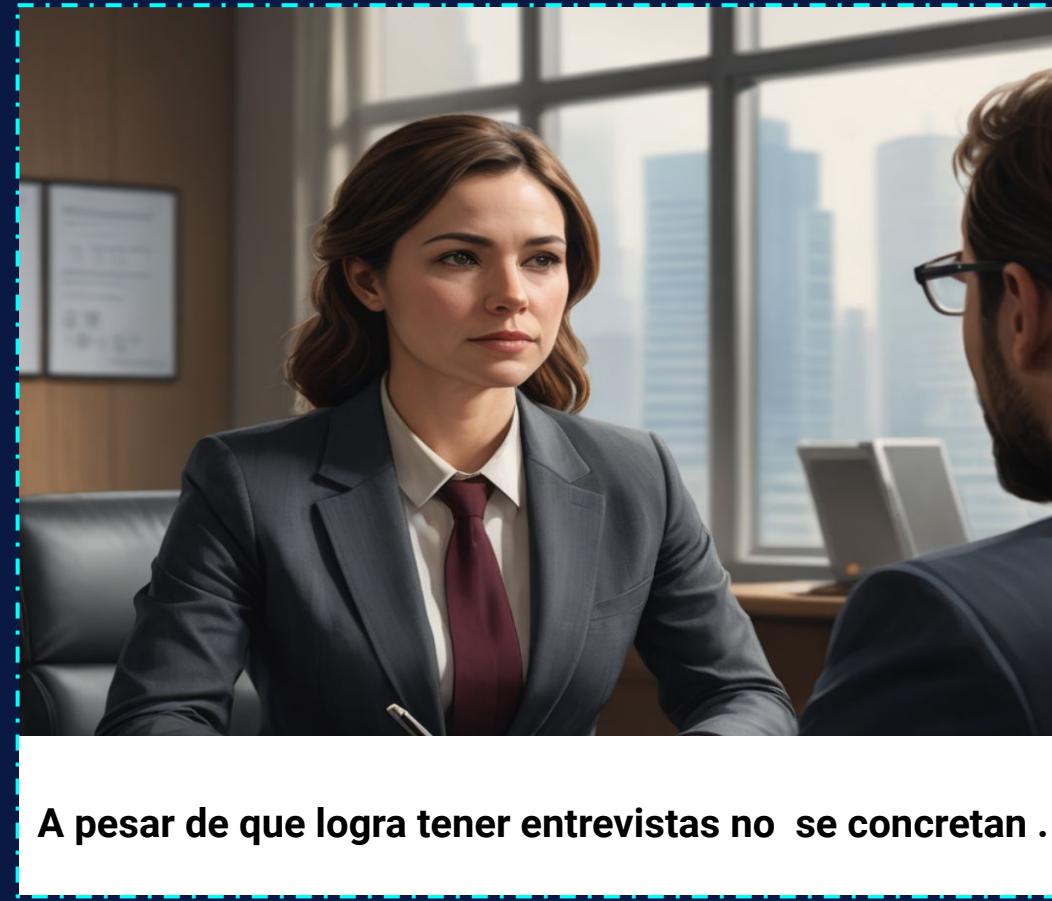
A Candela desde siempre le apasiono el mundo del diseño, los colores, la fotografía y también la tecnología. Ella se siente muy afortunada de haber podido estudiar por el apoyo incondicional de sus padres. por eso ahora, ella está haciendo todo lo posible por conseguir un trabajo que le pueda dar solvencia económica e independencia. Trabaja como freelancer y aunque le gusta trabajar desde la casa también siente un poco de soledad en cuanto a lo creativo, por eso sueña trabajar en un equipo de diseño grande y se sigue capacitando para poder estar preparada para cuando llegue el momento. Y ahora escuchó de una amiga que hay una plataforma que le da la oportunidad a todos los juniors formados en tecnología para ser parte de un proyecto real con mentores capacitados y preparados para brindarles el apoyo que necesitan. De esta manera logran ponerse en contacto con empresas líderes del mercado, generando así una enorme red de contactos, descubriendo nuevos proyectos, otros talentos e incluso, quién sabe, nuevos compañeros de trabajo.



Storyboard



Candela trabaja freelance como diseñadora



A pesar de que logra tener entrevistas no se concretan .



Muchas veces se desanima por la falta de respuestas positivas.



Una amiga le contó de una web que ayuda a los egresados IT a conectarse con empresas líderes, a través de proyectos reales.



Así entró en contacto con un nuevo mundo de colegas, capacitadores y de roles.



Finalmente empezará a trabajar en el equipo de diseño de una gran empresa.



M.V.P. (Minimum Viable Product)

Imprescindibles:

1. Perfil: Nombre y Apellido, Educación, Portafolio, Metas.
2. Crear: Trabajar en proyecto real, Propuestas, Objetivos, Filtrar por categorías: Desarrolladores, Diseñadores, Testers.
3. Comunidad: Networking, Foros, Charlas, propuestas de trabajo.

Deseables:

1. Perfil, Portafolio, Objetivos laborales, Experiencias Previas.
2. Crear: Un proyecto real, trabajando en un equipo multidisciplinario, para aprender el trabajo colaborativo, la responsabilidad y la puesta en práctica de las habilidades blandas de los miembros de equipo.
3. Comunidad: Poder ver todos los proyectos de la plataforma, valoraciones, Ong que participan, empresas que ofrecen pasantías, Objetivos generales, devoluciones.
4. Novedades.
5. Recursos



Card Sorting





Matriz de Similitud

Prueba de QA															
100	Diseño UX/UI														
100	100	Programación													
100	100	100	Inteligencia Artificial												
0	0	0	0	Datos personales: Alumno /Mentor											
0	0	0	0	100	Estudios										
0	0	0	0	100	100	Curriculum Vitae									
0	0	0	0	95	95	95	Experiencias								
0	0	0	0	85	85	85	80	Proyectos entregados							
0	0	0	0	0	0	5	15	Simulación Laboral de un proyecto							
0	0	0	0	0	0	5	10	90	Foros/Recursos /Novedades						
0	0	0	0	0	0	5	10	90	100	Comunidad					
0	0	0	0	0	0	5	10	85	90	90	Administradores				
0	0	0	0	0	0	0	10	25	35	35	35	Contacto			
0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	10	10	75	Responsabilidad Social		
0	0	0	0	0	0	0	0	5	5	5	5	70	95	Sobre Nosotros	
0	0	0	0	0	0	0	0	5	5	0	0	0	0	0	Proyectos por categoría
0	0	0	0	0	0	0	0	5	5	0	0	0	0	100	Alumnos
0	0	0	0	0	0	0	0	5	5	0	0	0	0	100	Tutores
0	0	0	0	0	0	5	5	5	5	0	0	0	0	90	Áreas Tecnológicas

Matriz de Similitud

Red de estandarización ?

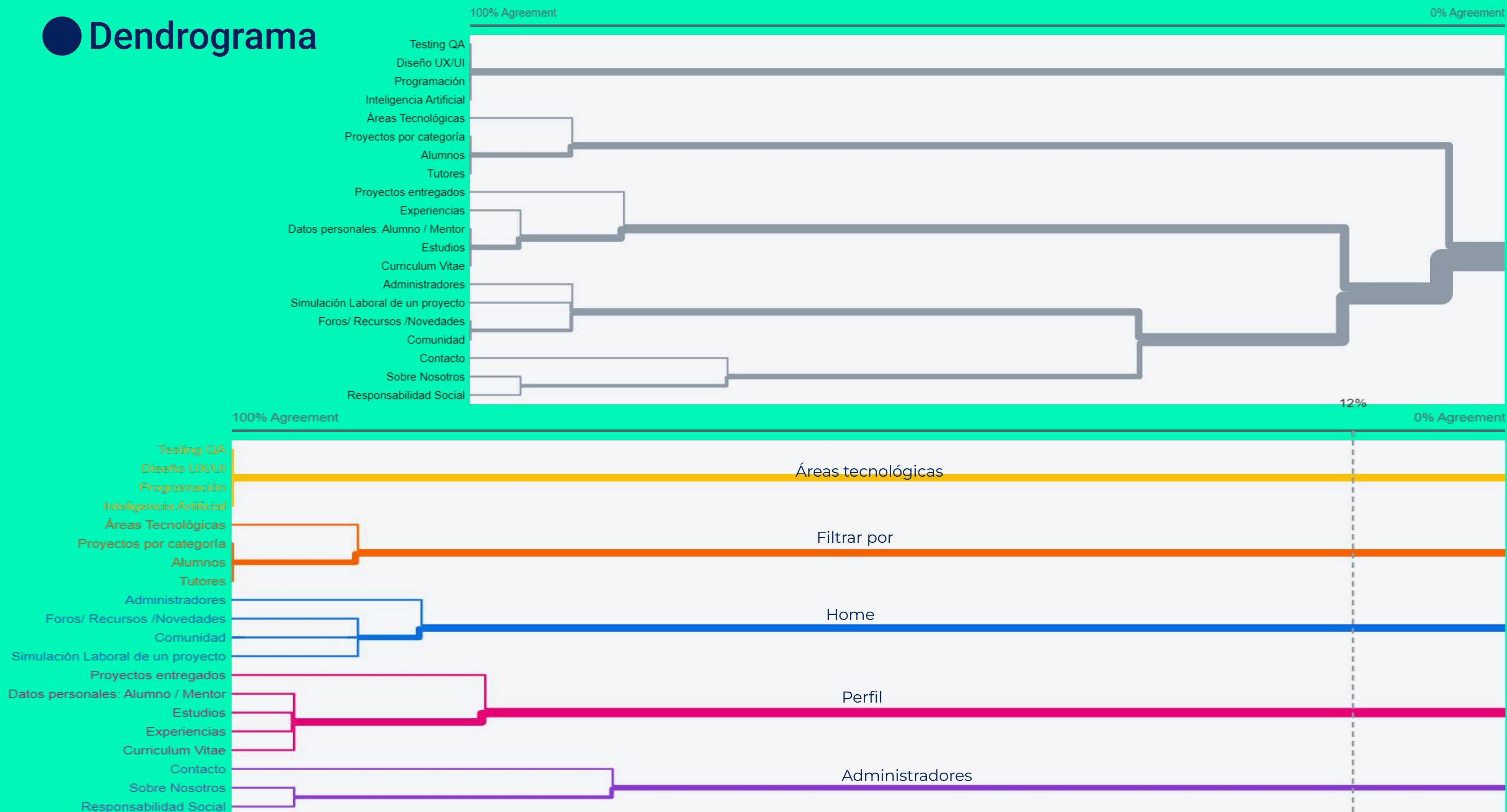
Total de participantes 0 20

Nombre	Administ...	Filtrar por	Casa	Perfil	Áreas Te...	No estandariza...
Administradores	2			18		
Alumnos			20			
Comunidad				20		
Contacto	13			7		
Curriculum Vitae					20	
Datos personales: Alumno /M					20	
Diseño UX/UI						20
Estudios					20	
Experiencias				1	19	
Foros/Recursos /Novedades				20		
Inteligencia Artificial						20
Programación						20
Proyectos entregados			1	2	17	
Proyectos por categoría				20		
Responsabilidad Social	18				2	
Simulación Laboral de un pro			1	1	18	
Sobre Nosotros	19				1	
Prueba de QA						20
Tutores				20		
Áreas Tecnológicas			18	1	1	

Red de estandarización

Datos sobre un total de 20 participantes

Dendrograma



Cardsortin - Categorías

	Categoría	Contiene	Tarjetas	Mostrar menos	Freq	Posavg	Creado por	Acuerdo	Editar
<input checked="" type="checkbox"/> Administradores	5 diferentes cartas	Administradores	2	2.5					
		Contacto	13	2.2					
		Responsabilidad Social	18	2.0	20 participantes	53%			
		Sobre Nosotros	19	1.6					
		Mostrar 2 cartas más							
<input checked="" type="checkbox"/> Áreas Tecnológicas	4 diferentes cartas	Diseño UX/UI	20	1.8					
		Inteligencia Artificial	20	2.5	20 participantes	100%			
		Programación	20	2.7					
		Prueba de QA	20	3.1					
<input checked="" type="checkbox"/> Filtrar por	6 diferentes cartas	Alumnos	20	2.5					
		Proyectos entregados	1	1.0					
		Proyectos por categoría	20	2.7	20 participantes	67%			
		Tutores	20	2.6					
		Mostrar 3 cartas más							
<input checked="" type="checkbox"/> Casa	10 diferentes cartas	Administradores	18	2.3					
		Comunidad	20	3.1					
		Contacto	7	2.9	20 participantes	45%			
		Foros/Recursos /Novedades	20	3.0					
		Simulación Laboral de un proyecto	18	2.7					
		Mostrar 7 cartas más							
<input checked="" type="checkbox"/> Perfil	6 diferentes cartas	Curriculum Vitae	20	2.7					
		Datos personales: Alumno /Mentor	20	2.6	20 participantes	81%			
		Estudios	20	2.6					
		Mostrar 3 cartas más							

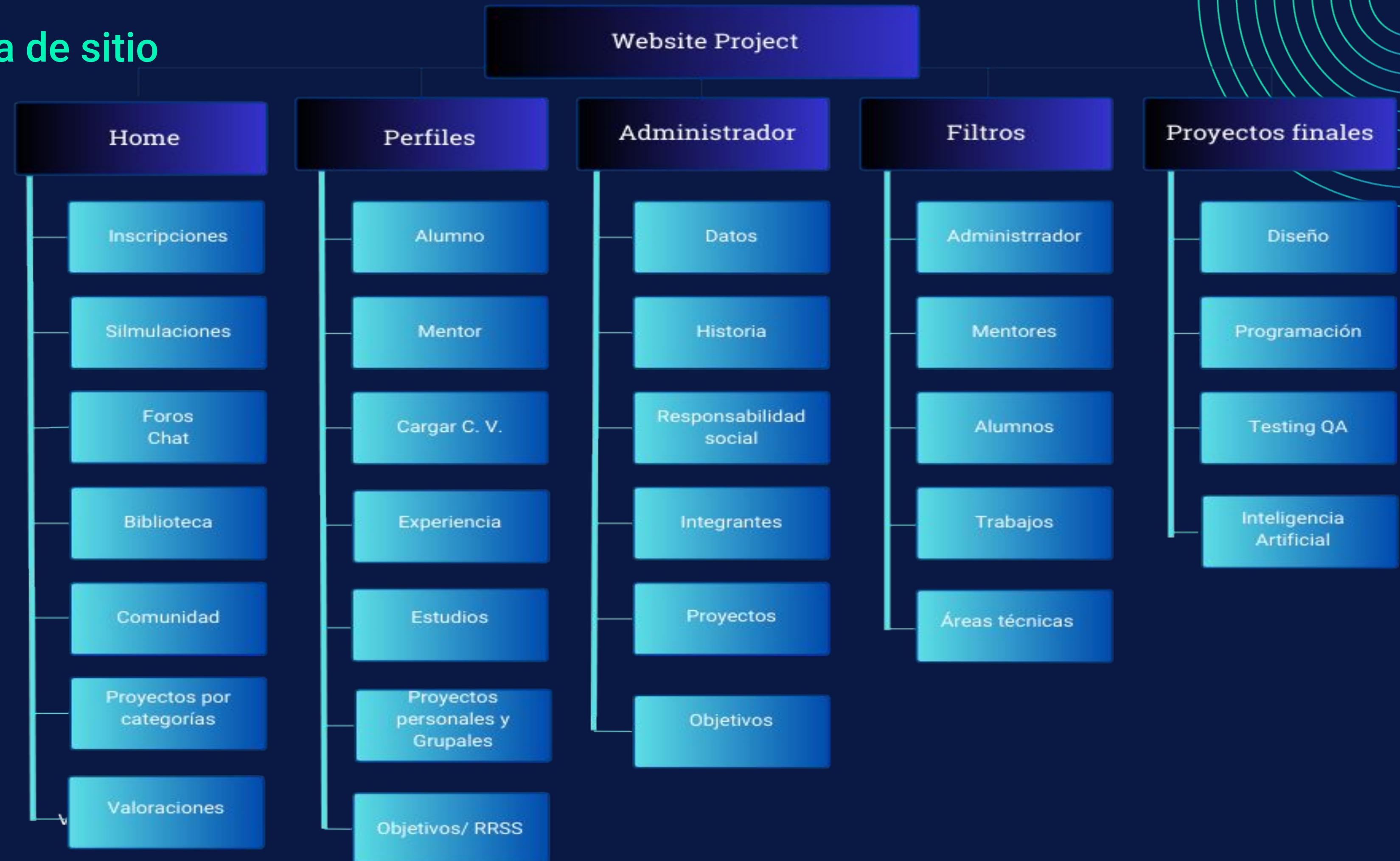
Hubo tarjetas como : “Áreas tecnológicas” en las que el 100% de las persona tuvo coincidencias. En cuanto a la tarjeta “Contacto” algunas personas tuvieron duda de ponerla en Administradores o en Home. También surgieron dudas en cuanto a “Simulación Laboral” Y en las tarjetas “Administradores” o en “Proyectos Entregados” de cuál sería la mejor categoría para ponerlas.

● Cardsorting- Conclusiones Finales

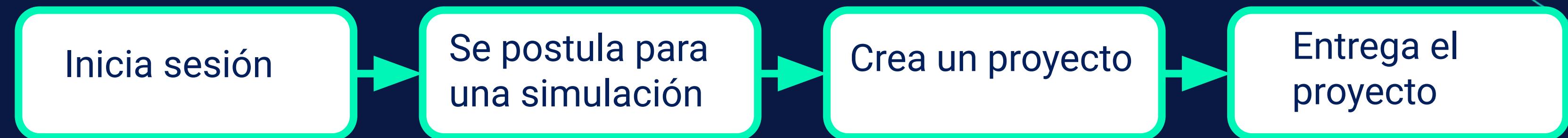
Conclusiones: Se trabajó con un total de 20 persona que entraban en la categoría de nuestra users persona. Hubo más coincidencias en unas categorías que en otras. Algunos participantes consideraron que unas tarjetas quedaban mejor en otra categoría. Pero en términos generales , hubo bastante claridad con el mensaje dado y también bastante coincidencias de cómo se deberían formar a partir de ahora las categorías para que nuestros futuros usuarios se sientan cómodos dentro de la página mientras navegan. Queremos asegurarnos ante todo, que sea un recorrido fácil y amigable para que cualquiera que quiera entrar a la página se sienta bienvenido.



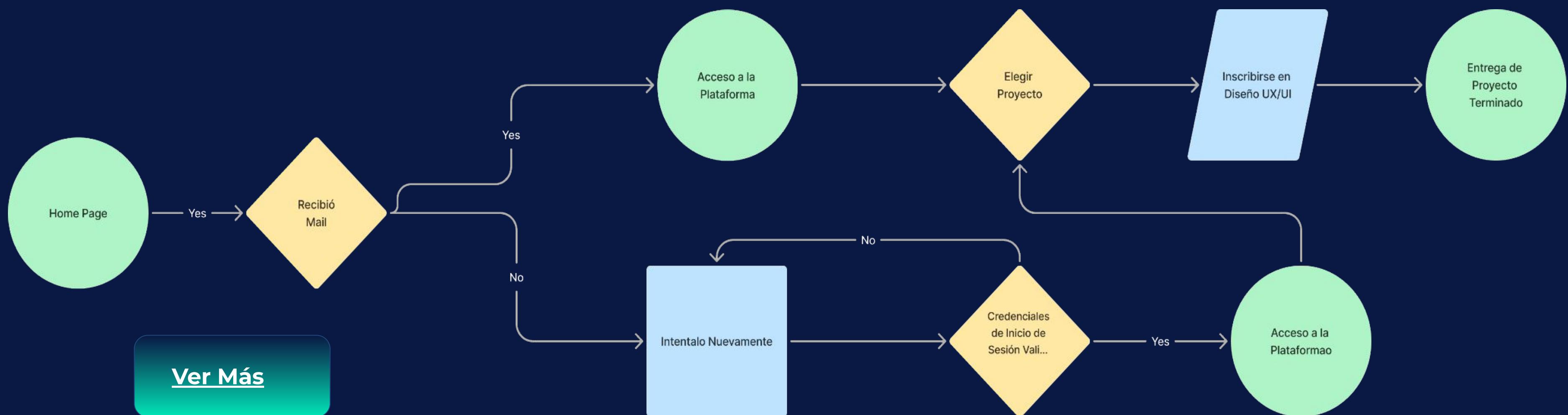
● Mapa de sitio



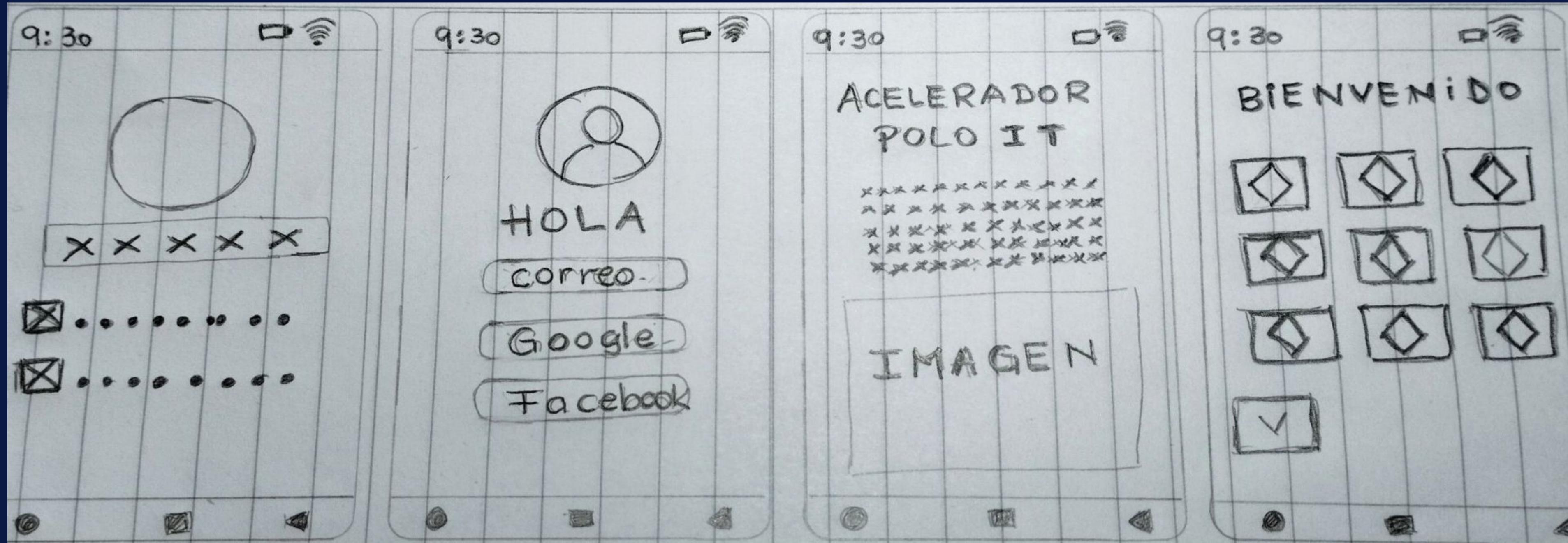
● Happy path



● User Flow



Wireframe a mano



Wireframe Lo-Fi

Ver más



Bienvenida

Continuar con 

Continuar con 



Hola, soy Candela

Mis datos

Mis Estudios

Mis Proyectos

Mis Objetivos

Acelerador Polo IT

Bienvenidos

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book



ONG Que participan del Polo



Ver más Ver más Ver más

Nuestros mentores



Proyectos en Tecnología

Programación:



Ver más

Diseño UX/ UI



Ver más

Testing QA



Ver más

Inteligencia Artificial



Ver más

Nuestros alumnos



Testimonios:

 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque facilisis tincidunt risus.

 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque facilisis tincidunt risus.

 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque facilisis tincidunt risus.



Wireframe en Media

[Ver más](#)

Presentación

Nombre: Candela Ríoz
Edad: 35 años
Ocupación: Diseñadora Gráfica
Rol: Alumna

DATOS PERSONALES

ESTUDIOS

MIS PROYECTOS

EXPERIENCIA

OBJETIVOS

« »

Heart icon

Bookmark icon

Home icon

The image shows a mobile application's main screen. At the top, there are navigation arrows on the left and right. Below them is a circular profile picture of a woman with long dark hair, wearing a beige blazer over a white top, with her arms crossed. Her name, "Bienvenida Candela Rios", is displayed in a bold, black font below the photo. Underneath the profile are two large, rounded rectangular buttons. The top button is light gray with the text "Inscribirse en un nuevo Proyecto". The bottom button is also light gray with the text "Colaborar con otros Proyectos". At the very bottom of the screen are three social media icons: a pink and yellow Instagram logo, a black square with the letters "Bē" (Beta), and a blue square with the letters "in" (LinkedIn). The bottom navigation bar features three icons: a heart, a bookmark, and a house.

¡Bienvenido al mayor Polo Tecnológico del País!

silvertech

Una iniciativa pensada para revalorizar el talento de las personas de más de 50 años de toda la Argentina y acompañarlas en la transformación de su trayectoria laboral.

SilverTech en números

Habilidades digitales para potenciar tu empleabilidad.	Cursos 100% gratuitos y online pensados para que adquieras o mejores las habilidades tecnológicas y socioemocionales que necesitas para impulsar tu trayectoria laboral.
Galería de cursos +2.000	Personas iniciaron la formación Personas finalizaron su formación en habilidades digitales y socioemocionales +1.300
Personas registradas en la web +14.000	Heading 1

[Bases y condiciones.](#)
[Políticas de privacidad.](#)

chicas en tecnología®

Somos una organización de la sociedad civil sin fines de lucro argentina que desde 2015 busca reducir la brecha de género en el ambiente emprendedor tecnológico a nivel regional.



Fortalecer el ecosistema para promover diversidad en el ámbito tecnológico
Creamos iniciativas de las que participan diversos actores de la sociedad para generar un cambio sistémico y sostenible que permita reducir la brecha de género en tecnología.

FUNDACIÓN

EMPUJAR

Empresas unidas por jóvenes de Argentina

Conocenos

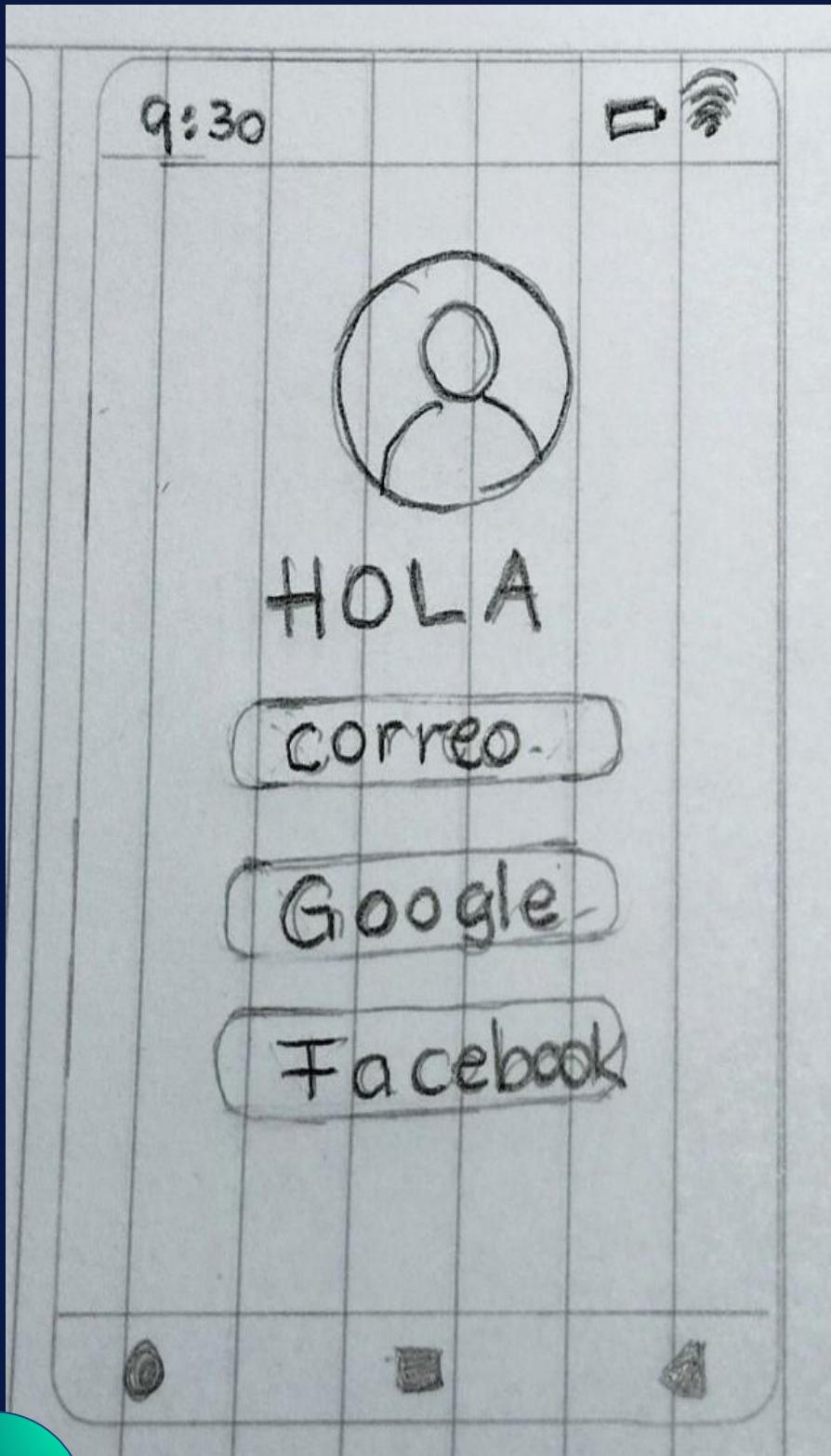
Somos una organización sin fines de lucro conformada por un grupo de empresas y equipo de voluntariado que, agrupados en localidades, capacitamos y fortalecemos a jóvenes en competencias y habilidades para su inserción laboral formal.

Luego de la fase de capacitación, iniciamos un proceso de acompañamiento al grupo de egresados, siendo puente entre las empresas y sus posibles oportunidades de contratación.

[conocer más](#)



● Evolución de los wireframe



● Pruebas de Usabilidad

01

Tareas a Validar

1. Navegar por la App
2. Darse de Alta con correo electrónico
3. Conocer de qué se trata el acelerador.
4. Conocer las ONG participantes.
5. Conocer los proyectos.

02

Escenario Hipotético

Imagina que sos una egresada IT y que todavía no pudiste acercarte al mundo laboral, pero que te proponen participar de un Acelerador tecnológico, con la idea de desarrollar un proyecto real con un equipo de trabajo y con tutores que te guiaran para llevarlo a cabo.

03

Usuario

Contactar a 5 personas que tengan un perfil parecido a nuestra user persona.

04

Objetivos



Métricas de Eficiencia y Eficacia

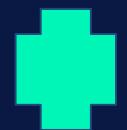
Usuario 1	Adrian	25
Usuario 2	Pablo	45
Usuario 3	Luna	22
Usuario 4	Rosario	31
Usuario 5	Ana	19

Niveles de logro de Uso						
Tarea	Usuario 1	Usuario 2	Usuario 3	Usuario 4	Usuario 5	Promedio
1	1	1	1	1	1	100%
2		1	1	1	1	100%
3		1	1	1	1	100%
4		1	1	1	1	100%
5	1	1	1	1	1	100%

Pasos Utilizados						
Tarea	Usuario 1	Usuario 2	Usuario 3	Usuario 4	Usuario 5	Promedio
1	8	10	7	5	10	8
2	5	4	4	8	5	5,2
3	2	2	1	2	2	1,8
4	2	2	2	2	2	2
5	2	2	2	2	2	2

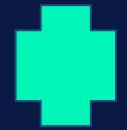
Tiempos Utilizados						
Tarea	Usuario 1	Usuario 2	Usuario 3	Usuario 4	Usuario 5	Promedio
1	2:11	2:50	1:24	1:12	0:20	1:35
2	0:37	0:36	0:44	0:25	0:29	0:34
3	0:20	0:09	0:04	0:06	0:09	0:09
4	0:40	1:05	0:51	0:41	0:15	0:42
5	0:25	0:09	0:08	0:05	0:08	0:11

● Pruebas de Usabilidad



¿Qué tan sencillo te resultó navegar por la aplicación?

89%

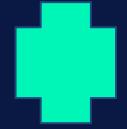


¿Qué tan sencillo fue encontrar el perfil de un alumno o mentor?

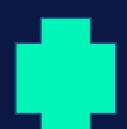


¿Consideras que fue fácil ver los proyectos en la plataforma?

100%



¿Qué tan sencillo fue realizar una búsqueda con filtros?



¿Recomendarías esta aplicación a otras personas de la comunidad?

100%

Al 89% de los entrevistados le resultó fácil hacer el recorrido por la App

El 100% de los entrevistados pudo darse de alta fácilmente

El 100% por ciento de ellos pudo encontrar con facilidad un alumno, mentor o ONG.

Métricas de Satisfacción

Al 67% le resultó fácil subir un proyecto

67%

Al 100 por ciento le gustó la idea de tener en su perfil todos los proyectos creados.

100%

Al 91% les resultaron prácticos los filtros por categorías.

89%

● Pruebas de Usabilidad

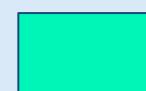
Métricas de Satisfacción

Conclusiones:

1. ➤ Sería bueno que se sumarán más ONG y empresas al proyecto.
2. ➤ Agregar recursos adicionales como videos y talleres para seguir capacitando a los participantes.
3. ➤ Dar asesoramiento sobre armado de CV, entrevistas y habilidades blandas en el apartado comunidad.



Prioridad Baja



Prioridad Alta

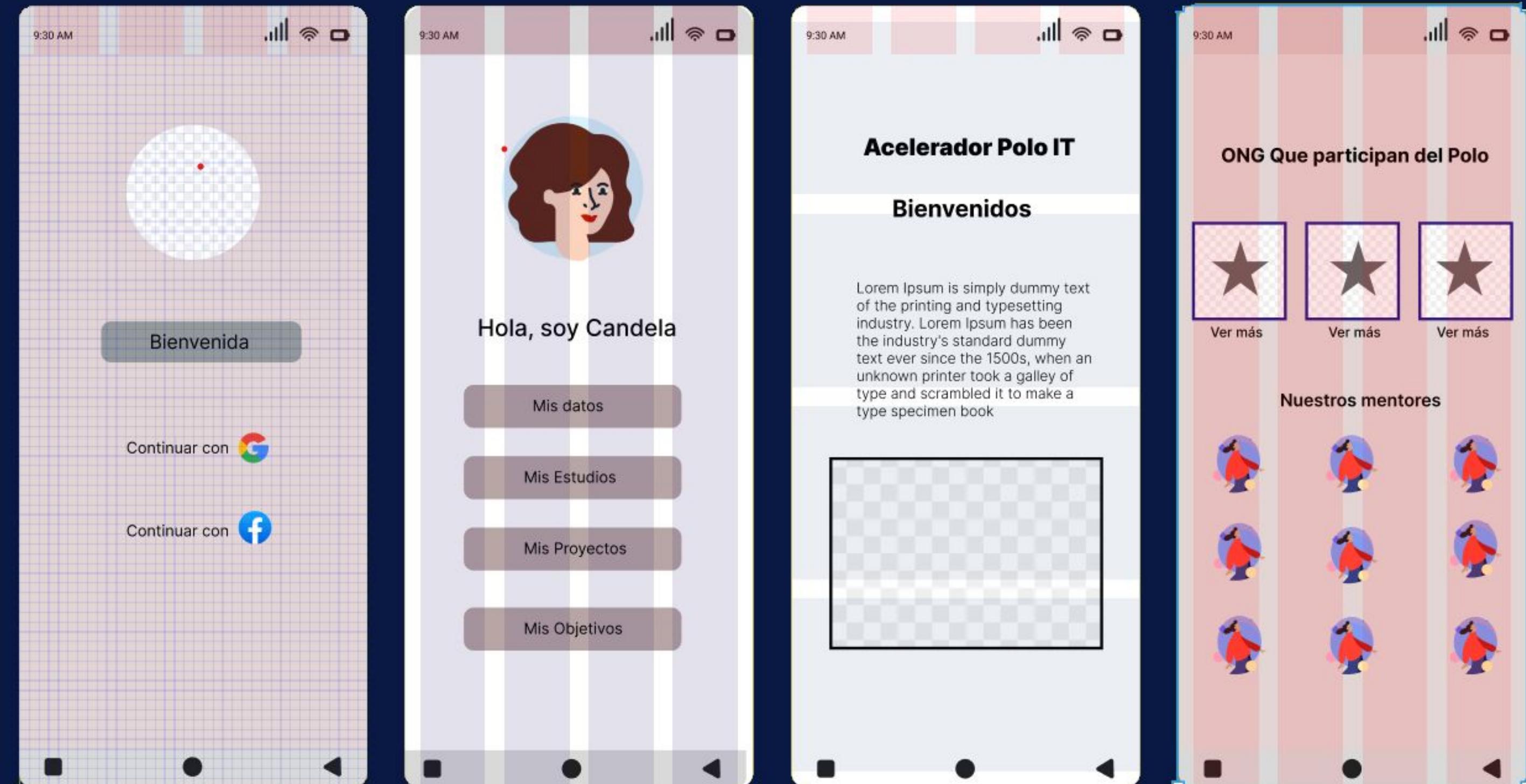


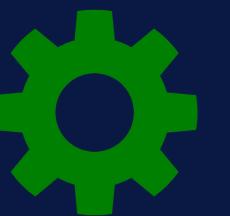
Prioridad Media

Sistema de Grillas

Decidimos utilizar para nuestro proyecto el sistema de grillas de Android que es el sistema operativo que elegimos para la versión mobile de nuestra App.

Por eso usamos 4 columns con un margin de 16 px, un gutter de 20 px y una grid de 10 x 10 px, y 4 rows, con un margin de 16 y un gutter de 20px. Todo esto para que haya suficiente espacio en cada pantalla para tener mejor organizados cada elemento de las mismas.





● Estandares y guidelines

Quisimos enfocarnos en el sistema de diseño de Google y su Material Design por lo que planteamos un diseño con un diseño de interfaces limpias, pero con el uso de animaciones y efectos de profundidad y elemento visuales que crean para el usuario una experiencia intuitiva y coherente a través de pautas y principios de diseño bien definidos.

Tamaño del dispositivo:
Android large de 360 x 800 px.



Tipografía: elegimos la tipografía de la familia Roboto con sus diferentes pesos.



Iconografía: Los iconos de línea de Feather son perfectos para aplicaciones móviles en ambas plataformas. Su simplicidad mejora la experiencia del usuario, y se adapta bien a las pautas de diseño de Material Design (Android) y Human Interface (iOS).

Botones: Los botones en este caso suelen tener una superficie sólida y llena de color a diferencia de los botones más planos o con un borde. También tiene un color más intenso y contrastante con el color de texto.

Moodboard

Para nuestro Moodboard elegimos colores que guardan relación con el espíritu de la web, que tiene que ver con lo tecnológico, el aprendizaje, la vida misma y los valor que podemos aportar a este mundo. Las palabras claves fueron:

Tecnología: creemos que estamos acordes a los tiempos que vivimos, en donde urge prepararse para entrar a un mercado laboral especializado.

Esperanza: consideramos fundamental ser parte de estos tiempos de cambio y hacer nuestro aporte para que todos aquellos nuevos tengan una puerta de acceso abierta al mundo que se viene.

Compromiso: Es fundamental tener en claro los valores personales y familiares para ser una pieza valiosa, comprometiéndonos con el cambio positivo para tener una mejor sociedad.



Class Ter

Colores de la Web site

Colores Primarios

#0a1944

#00f6b7

Colores Secundarios

#00b0f0

#000102

#002060

#01e8b9

#03205c

#65e6e0

Color Azul:

Elegimos el color azul porque está relacionado con la estabilidad, la confianza, la serenidad y la sabiduría. También se asocia con la relajación y la tranquilidad por el cielo y el mar. Y además es un color que representa: amistad, simpatía, armonía y confianza. Algunas investigaciones y estudios han demostrado que mirar tonos de azul puede reducir la presión arterial y ralentizar el ritmo cardíaco. En el mundo empresarial este color se asocia a profesionalismo y credibilidad. También se asocia con la comunicación clara y efectiva.

Color Aguamarina:

El aguamarina se usa para brindar claridad mental, mejorando la comunicación, y también brindando una sensación de relajación. Es un color brillante que se orienta hacia la serenidad, la belleza y la fuerza.

● Tipografía

Para nuestro proyecto elegimos la familia de la tipografía Roboto, creada en 2011 por Cristhian Robertson, pues es conocida por su claridad y por su adaptabilidad a diversas pantallas. Es una tipografía versátil y es comúnmente utilizada para el diseño de interfaces digitales y móviles, para diseño gráfico y publicaciones. Es una Sans-Serif versátil y moderna.

Características: Peso equilibrado y geometría amigable.

Variaciones: Roboto Regular, Roboto Medium, Roboto Black, Roboto Bold, Roboto Ligth, Roboto Thin, Roboto Italic.



ClassTer

UI KIT

Página de estilos

Tipografía

ClassTer
Heading 1

ClassTer
Heading 2

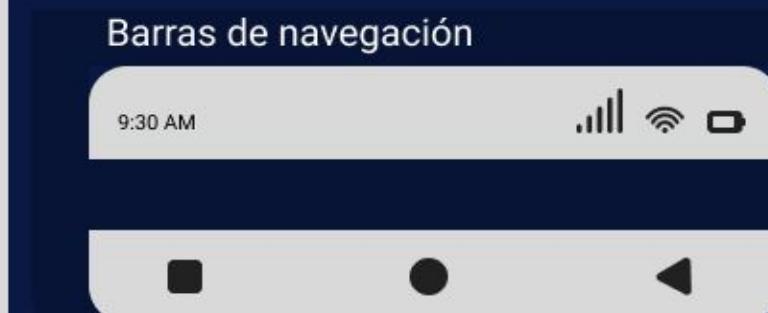
ClassTer
Heading 3

ClassTer
Heading 3

ICONOS

13 Tags

AVATAR



Notificaciones

(i) This is a warning message

(i) Title
This is an informative message

(i) Title
This is an informative message X

BOTONES PRIMARIOS

CONOCER MÁS

BOTONES SECUNDARIOS

+ Button Button +



Candela Ríos
Mi Perfil

Ver más

SilverTech

Web Chat

Tecnologías: React, TailwindCSS, Express, TypeScript

Inputs

Label
Text |

Label
Text |

Label
Text |

Label
Text |

This is a helpful message

Label
Text | X

This is an error message

Atomic Design



9:30

Atoms

Checkmark, Square, Heart, Delete, Smile, Arrow, Chat, Microphone, Globe, Envelope

Texto H1
Texto H2
Texto H3

Body 1
Label 1

Botón
Placeholder

Botón
Placeholder

● 19.23 AAA AAA
● 1.09
● 15.74 AAA AAA
● 1.33
● 13.58 AAA AAA
● 1.55

terciarios-50
rgb(235, 247, 251)
rgb(192, 220, 243)
rgb(192, 218, 237)

9:30

Molecules

nueva búsqueda

name

Aquí tu nombre

Buscar

Home

Elementos de un listado

9:30 AM

9:30

Organisms

Lista de usuarios

Firts name
Last name

Ver más

Ver más

Ver más

9:30

Templates

Star icon

Star icon

Star icon

Equipo

Información

Información

Información

Información

9:30

Page

Hinted search text

≡

Laptop screen showing a dashboard with various charts and graphs.

Information card with edit icon

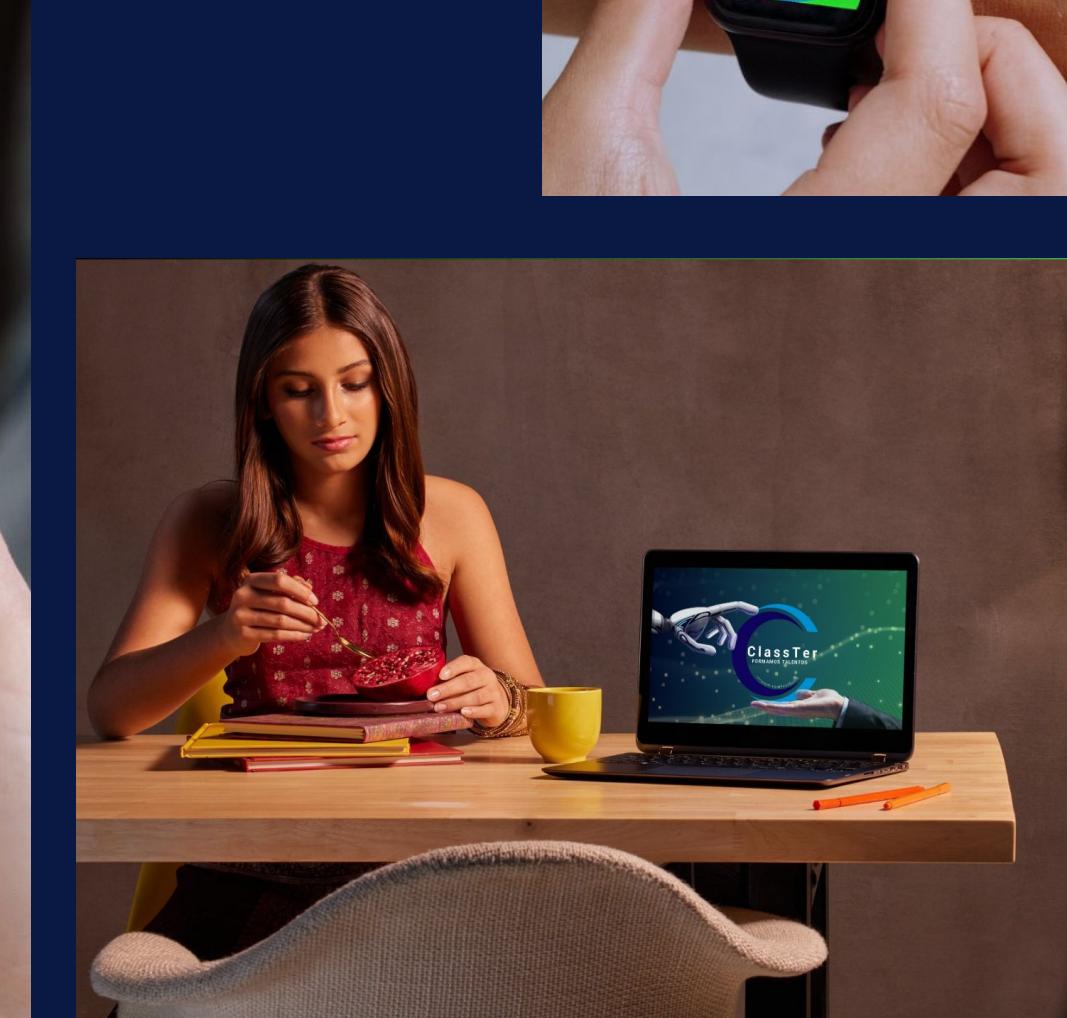
● Evolución del logo



Para llegar al último logo pasamos por un proceso de selección de ideas que queríamos que nos representen, por ejemplo la letra C que vendría a contener todo lo que significa ClassTer: compromiso, compañerismo, comprensión y comunidad. Es de ahí desde donde surge la idea de hacerla un poco más cerrada para dar sentido a ese conjunto de individuos que comparten características en común. Como las del desarrollo personal cerrar brechas y crear oportunidades para todos.



● Mockups



● Prototipos en Alta Versión Desktop

Desktop



ONG

MENTORES

ALUMNOS

ACERCA DE NOSOTROS

PROYECTOS

Somos ClassTer,
El Mayor Acelerador POLO IT Del PaÍS

**LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUR
ADIPISCING ELIT, SED DO EIUSMOD TEMPOR
INCIDIDUNT UT LABORE ET DOLORE MAGNA ALIQUA.
UT ENIM AD MINIM VENIAM, QVIS NOSTRUD
EXERCITATION ULLAMCO LABORIS NISI UT ALIQUIP
EX EA COMMODO CONSEQUAT. DUIS AUTE IRURE
DOLOR IN REPREHENDERIT IN VOLUPTATE VELIT**



CONTACTO



Explorar

Buscar



Acelerador IT

PROYECTOS VISTOS RECIENTEMENTE



ONG: SILVERTECH

Proyecto Realizado Por Alumnos Y Mentores Sobre
Tecnologías Ágiles Y Programación.

VALORACIONES



CONOCER MÁS



ONG: CHICAS

Proyecto Realizado Por Alumnos Y Mentores Sobre
Tecnologías Ágiles Y Programación.

VALORACIONES



CONOCER MÁS



ONG: EMPUJAR

Proyecto Realizado Por Alumnos Y Mentores Sobre
Tecnologías Ágiles Y Programación.

VALORACIONES



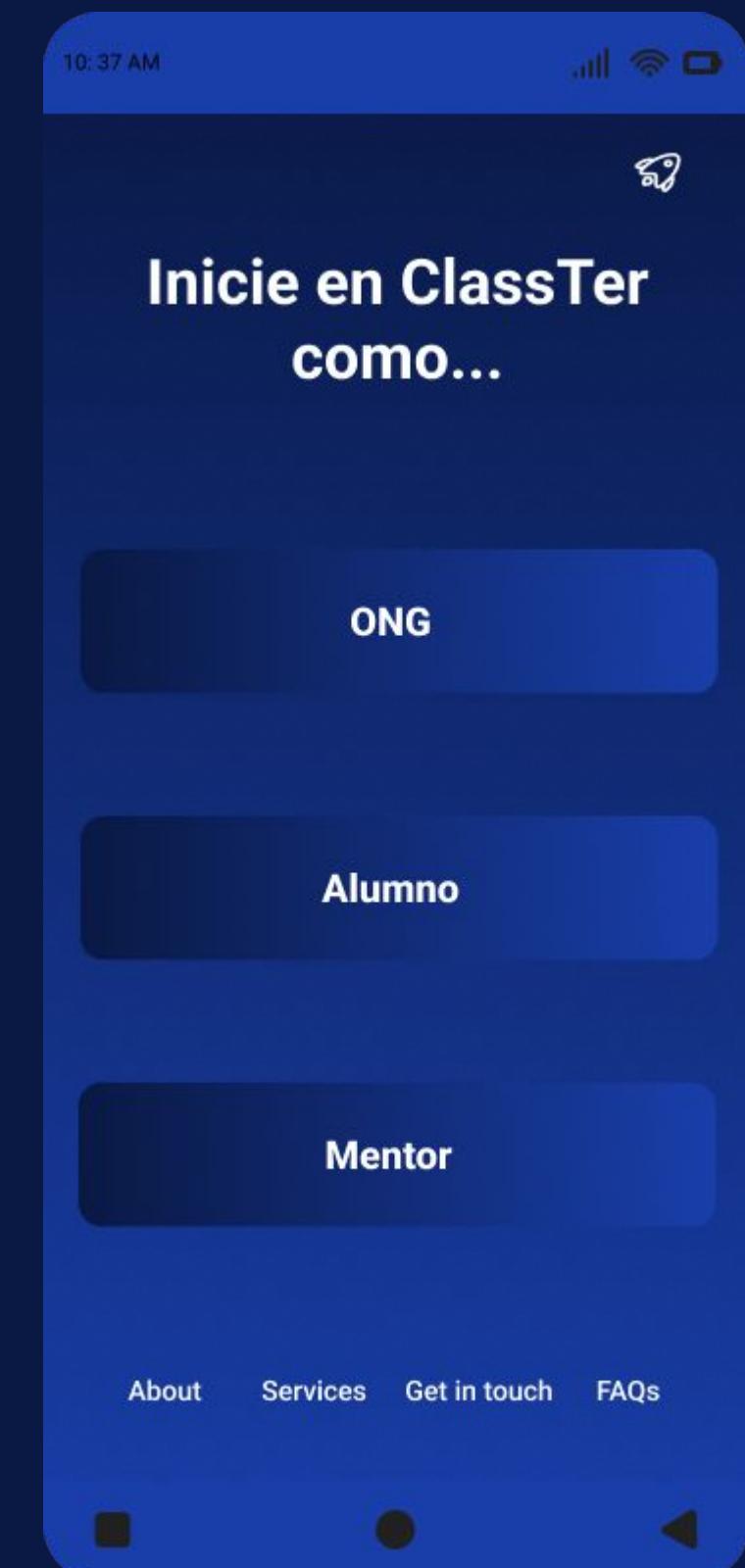
CONOCER MÁS

MOSTRAR 5 MÁS



● Prototipos en Alta versión Mobile

Mobile

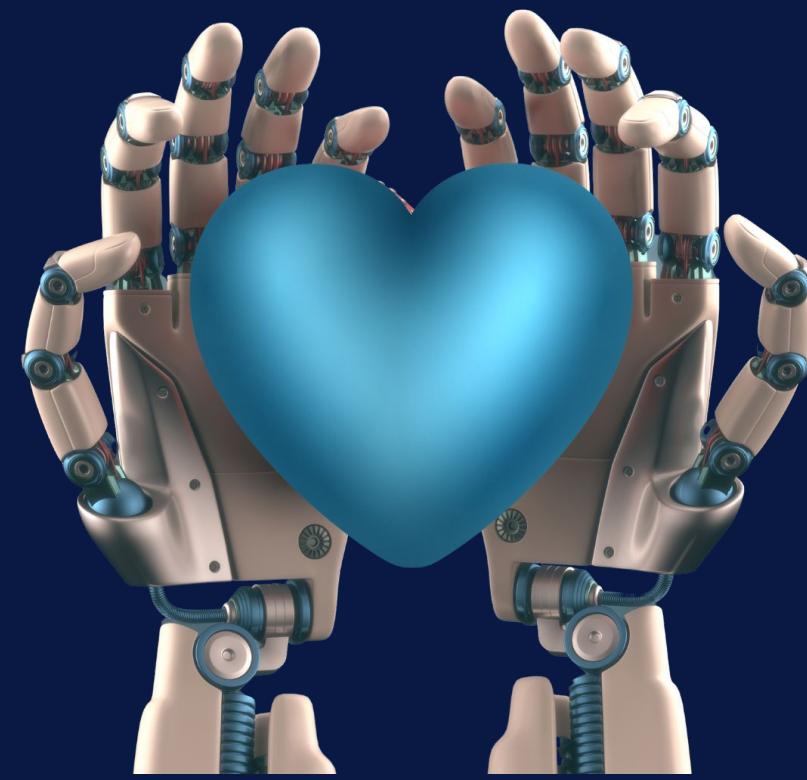


Elevator Pitch

¡Hola a todos! ¿Cómo están ustedes? Antes de presentarnos quisiera pedirles que recuerden si es posible, cómo se sintieron durante la primera entrevista que los acercó al trabajo de sus sueños. Y el primer día de trabajo? ¡Cómo fue esa sensación? ¿estaban nerviosos? ¿sintieron miedo? ¿estaban aleges? ¿cómo fue? Supongo que debe ser una experiencia similar para todos y es cuando nos surgen las mismas preguntas: ¿seré capaz? ¿Estaré a la altura de las circunstancias? ¿y si no puedo? ¿y si no sé y se dan cuenta que no sé? Tener inseguridades y atravesarlas es uno de nuestros mayores desafíos en la vida personal y profesional. Y por eso es que estamos hoy aquí, porque todos los día nacen proyectos personales que surgen en busca del desarrollo laboral y queremos acompañarlos. Desde Classter tenemos la misión de acompañar a todos aquellos egresados del mundo de la tecnología para que puedan cumplir sus sueños. Les damos la herramientas, las capacitaciones, el soporte y el espacio para crecer. Creemos firmemente en esto de que no se trata solo de saber más, sino de saberlo mejor. Y cuando ayudamos a otros a crecer, crecemos juntos. Es por eso que en Classter formamos talentos, pero también creamos oportunidades. Por que juntos es mejor.

Gracias

A todos los que formaron parte de este proyecto, a los compañeros que me enseñaron, a las mentoras: Florencia, Candela que no me dejaron sola. Gracias por dejarme ser parte y por la enorme oportunidad de crecer y saber un poco más. Aprender, crecer y poder son las cosas más importantes que rescato. Gracias por darme la esperanza de saber que es posible. Que puede ser. Gracias por todo esto.



Acerca de mi

Soy Claudia Zárate, diseñadora UX/UI y muchas cosas más. He trabajado durante todo estos meses con mucha ilusión y pasión. He aprendido mucho durante este tiempo, y se que me faltan un montón de cosas por aprender. Más de una cosa estoy segura he dedicado todo mi esfuerzo y he puesto todo lo mejor de mí para poder desarrollar el MVP de este proyecto y espero que sea realmente de vuestro agrado.



Claudia Zárate

[Linkedin](#)