

Entrega Final - SIP

Bridge

Universidad Argentina de la Empresa	
Fecha	12/05/2024
Integrantes	<ul style="list-style-type: none">- Bejarano Martin- Carle Santiago- Carschmit Donna- Farao Tomas- Gomez Patricio- Massi Franco

Abstract

¿Como te sentirías si te dijera que cada 6 meses, vas a cursar cada día de la semana una materia nueva con un grupo diferente de 60 alumnos, pero solamente tienes la oportunidad de conocer al 15% de tus compañeros?

Probablemente te sientas abrumado frente a lo desconocido o frustrado de no tener el tiempo y espacio para conocer a todos. Ese sentimiento es real en muchas personas, ya que es la situación en la que se encuentran la mayoría de los estudiantes universitarios.

Desde el equipo Bridge venimos observando esta situación hace tiempo, ya que nosotros también nos encontramos en ese grupo de estudiantes, y vivimos esa situación día a día, tanto por experiencia propia, como a través de compañeros de cursada. Pero elegimos pensar en positivo, nosotros creemos que esta oportunidad de conocer gente nueva constantemente es una de las cosas más valiosas de nuestras carreras universitarias, por el gran potencial de networking, aunque lamentablemente se está desaprovechando.

Por eso, con Bridge buscamos darles ese espacio tan necesario a los estudiantes, que permita conectar puentes entre ellos. Porque, en los equipos, el todo es mayor a la suma de las partes, logrando enriquecer el desarrollo tanto académico como personal de cada persona y permitiendo alcanzar objetivos que eran imposibles de forma individual.

Índice

ABSTRACT	2
INTRODUCCIÓN	5
PROBLEMA	6
ENCUESTAS	8
ENTREVISTAS	9
Entrevista 1	9
Entrevista 2	10
Entrevista 3	12
Entrevista 4	14
Entrevista 5	16
DESIGN THINKING	18
User Persona	19
User Persona N°1	19
User Persona N°2	20
Mapa de Empatía	21
User Persona N°1	21
User Persona N°2	22
Escenario Actual	22
User Persona N°1	23
User Persona N°2	24
Identificación de Puntos de Dolor	24
User Persona N°1	24
User Persona N°2	25
IDEACIÓN	25
Brainstorming	25
Grilla de Priorización	27
Selección de Ideas	29
Conclusión del Proceso de Ideación	30
SOLUCIÓN	31
DEFINICIÓN DEL MVP - USER STORY MAPPING	33
MODELO DE NEGOCIO	37
MATRIZ DE ERIC	38
CONCLUSIÓN	39
ACTUALIZACIONES ETAPA 1	40
MODELO DE NEGOCIOS	40
Business Model Canva	40
Explicación de la propuesta de valor	40

Estimación de Costos	41
BENCHMARKING	41
Análisis de la competencia: Océano Azul	41
Curvas de Valor	42
TABLERO DE TRABAJO	46
DISEÑO DE SOLUCIÓN	50
Wireframes	50
Diagrama de Infraestructura	51
Manual de marca	53
ACTUALIZACIONES ETAPA 1 Y 2	55
REFLEXIÓN - SOLUCIÓN A LA PROBLEMÁTICA REAL	56
REFLEXIÓN - DISEÑO INNOVADOR	56
DESARROLLO DEL CÓDIGO DE BRIDGE	57
ANEXOS	58
#1 Anexo	58
#2 Anexo	58
#3 Anexo	58
#4 Anexo	59
#5 Anexo	59
#6 Anexo	59
#7 Anexo	59
#8 Anexo	59

Etapa 1:

Introducción

En este documento se va a realizar un análisis sobre la situación del problema que titulamos como *"La dificultad de los estudiantes para conocer a sus compañeros y formar equipos de trabajo"* y se realizará una propuesta de solución a este problema, que tenga en cuenta todos los aspectos analizados del problema y busque solucionarlos de la mejor forma posible. Estará estructurado de la siguiente manera:

- Primero, se definirá la hipótesis del problema, en la cual se expandirá el problema de la dificultad de los estudiantes para conocerse. Detallando las causas por las que ocurre este problema y las consecuencias que este problema puede tener en los estudiantes. Sobre esta hipótesis se realizarán encuestas y entrevistas para confirmar el impacto del problema y extender nuestra comprensión de los aspectos que los estudiantes consideran más influyentes tanto para la causa del problema como para la solución.
- Segundo, se analizarán los datos verificados acerca del problema y de los usuarios mediante herramientas de design thinking. En las cuales se dispondrá de forma gráfica la información para una mejor comprensión e identificación de las características claves a tener en cuenta en la resolución del problema.
- Tercero, se realizará un brainstorming de las posibles características que debe tener la solución, para luego filtrarlas y ordenarlas según prioridad. Siempre manteniendo el foco para atacar de la mejor forma el problema y desarrollar una herramienta que solucione las causas del problema, y no que simplemente alivie los síntomas.
- Por último, a partir de todo el análisis previo se concretará una solución, que mediante el uso de herramientas tecnológicas permita a los estudiantes conocerse mejor entre sí, de forma que se facilite el armado de equipos efectivos en los cuales las habilidades de los estudiantes se complementen y generen una experiencia académica única.

Problema

La dificultad que muchas personas experimentan al socializar con desconocidos ha sido objeto de estudio en psicología. Aunque la naturaleza humana es inherentemente social, adaptándose a lo largo de milenios para interactuar y cooperar en grupos. Diversos factores psicológicos y evolutivos influyen en nuestra tendencia a sentirnos incómodos o ansiosos al establecer relaciones con individuos desconocidos.

Uno de estos factores es la desconfianza inicial, que puede ser una adaptación evolutiva para minimizar los riesgos asociados con lo desconocido. En sociedades primitivas, donde los recursos eran limitados y la competencia por la supervivencia era intensa, la capacidad para evaluar y responder rápidamente a amenazas era crucial. La desconfianza hacia los extraños podría haber protegido a los individuos y a sus comunidades de posibles amenazas como la depredación, el robo o la traición. Esta desconfianza inicial puede verse como un mecanismo de defensa para minimizar riesgos y maximizar oportunidades de supervivencia y reproducción.

Otro factor relevante es la preferencia por lo familiar, relacionada con el concepto de la zona de confort en psicología. Este estado mental nos hace sentir seguros y cómodos con nuestro entorno conocido. Salir de la zona de confort implica enfrentarse a nuevas experiencias o situaciones que pueden generar ansiedad debido a la falta de familiaridad. Esta preferencia por lo familiar puede influir en cómo nos relacionamos con desconocidos, ya que tendemos a desarrollar preferencias positivas hacia lo que nos resulta familiar.

Asimismo, el temor al rechazo juega un papel importante en nuestra interacción con desconocidos. Este miedo se basa en la necesidad de pertenencia y aceptación social, fundamentales para nuestra supervivencia ancestral en grupos. Experiencias pasadas de rechazo pueden activar sistemas cerebrales asociados con el dolor social, generando una aversión a situaciones similares.

En entornos académicos, como las clases universitarias, esta problemática se manifiesta claramente. Al iniciar una nueva materia, es común desconocer a la mayoría de nuestros compañeros. Esto dificulta la formación de equipos efectivos, ya que preferimos trabajar con personas conocidas y en quienes confiamos, lo cual se relaciona con la preferencia por lo familiar y la desconfianza inicial hacia desconocidos.

Esta dificultad para formar grupos desde cero conlleva diversas consecuencias negativas. La falta de conocimiento sobre los compañeros genera incertidumbre y desconfianza, dificultando la colaboración efectiva y provocando tensiones dentro de los equipos. Además, trabajar con personas con las que no compartimos intereses puede afectar la calidad del trabajo final, aumentando el riesgo de fracaso académico y generando retrasos en el progreso.

En conclusión, podemos afirmar que la dificultad para socializar con desconocidos en entornos académicos está influenciada por factores psicológicos como la desconfianza inicial, la preferencia por lo familiar y el temor al rechazo. Estos factores afectan la formación de equipos y tienen consecuencias negativas en el rendimiento académico y la experiencia estudiantil.

Como estudiantes, nos sentimos motivados a desarrollar una solución a este problema ya que es algo que experimentamos en primera persona en nuestra trayectoria universitaria. Varias veces tuvimos que enfrentarnos a la dificultad de tener que formar grupos con compañeros desconocidos al inicio de un curso.

Además, encontramos que solucionar esta problemática no solo mejoraría la vida de los estudiantes al quitarles una preocupación de encima, sino que también les permitiría apalancarse de las conexiones con personas nuevas. Ya que, si en un curso hay 50 personas desconocidas, son 50 personas que seguramente tienen algo de lo que podemos aprender, o también podrían significar una oportunidad para nosotros en el futuro, que no hubiera ocurrido de no conocerlos. Por eso, creemos que más allá de los beneficios inmediatos que tendría solucionar la problemática, existen beneficios de carácter social a futuro, porque permitirá a los estudiantes no solo llevarse muchas habilidades técnicas y blandas de su carrera universitaria, sino que también algo tan valioso como los contactos y conexiones con personas.

Ver anexo #1 para referencias y fuentes.

Encuestas

En el marco de nuestro estudio centrado en estudiantes universitarios, nos propusimos indagar en diversos aspectos relacionados con su experiencia en trabajos grupales, comunicación y dinámicas de equipo. Una de las primeras áreas que exploramos fue la distribución de los estudiantes según la etapa de carrera en la que se encuentran. Encontramos que una parte significativa está en las etapas intermedias de su formación, con un mayor número de participantes ubicados entre el 26% y 75% completando de su programa académico.

Posteriormente, nos adentramos en el análisis de las herramientas de comunicación más utilizadas por los estudiantes antes y durante la realización de proyectos en equipo. Destacaron herramientas como la mensajería instantánea, las videoconferencias, las plataformas de mensajería empresarial y las reuniones presenciales. Estas preferencias reflejan la necesidad de canales ágiles y efectivos para la coordinación y el intercambio de información entre miembros de un equipo.

Una de las secciones más reveladoras de nuestro estudio fue la relacionada con la priorización de la información al armar equipos. Aquí, los estudiantes destacaron la importancia de conocer el rendimiento académico, las habilidades técnicas específicas y la disponibilidad de tiempo y horarios como aspectos primordiales. Estos resultados subrayan la relevancia de aspectos prácticos y de desempeño para una colaboración efectiva en equipos.

Al consultar sobre la percepción de utilidad de una herramienta para facilitar la formación de equipos, encontramos que una mayoría considera esta opción como valiosa o muy valiosa. Esto evidencia un interés genuino por contar con herramientas que simplifiquen el proceso de conocer a los compañeros y estructurar equipos de trabajo de manera más eficiente.

En cuanto a las dificultades experimentadas al colaborar en proyectos grupales, las respuestas reflejaron desafíos comunes como la falta de comunicación efectiva, la coordinación de horarios, las diferencias de opiniones sobre el proyecto y la falta de compromiso de algunos miembros del equipo. Estos puntos son clave para identificar áreas de mejora en la gestión y dinámica de equipos de trabajo en entornos académicos.

En resumen, nuestros hallazgos revelan la complejidad y diversidad de experiencias al trabajar en equipos universitarios, así como la necesidad de herramientas y enfoques que promuevan una colaboración más eficiente, inclusiva y satisfactoria para todos los participantes.

Detectando una necesidad insatisfecha en el público seleccionado, que permitirá establecer un Océano Azul si se logra encontrar una solución que ataque las causas del problema y no solamente los síntomas. *Ver Anexo #2 para los resultados de la encuesta realizada.*

Entrevistas

Entrevista 1

Entrevistador: Santiago Carle

Ubicación: En el Domicilio del Entrevistador.

Fecha y Hora: Domingo 2 de Junio de 2024. 13:00 Horas

Información del Entrevistado:

- Nombre: Joaquín Lozowski
- Universidad: UNLZ
- Carrera: Lic. en Letras

Preguntas:

- 1) P: Si es que alguna vez te ocurrió, ¿Como te sentiste cuando tuviste que conformar un equipo en una materia que no conocías a nadie o conocías a menos personas de las que el equipo necesitaba?
R: No, nunca me ha sucedido.
- 2) P: ¿Alguna vez te pasó que al ver los proyectos de los demás equipos de gente que no conocías, te gusto la calidad del trabajo y te dieron ganas de formar equipo con ellos en el futuro?
R: Nunca me paso, siempre estoy conforme con mi grupo de compañeros.
- 3) P: Hay estudiantes que si vivieron algunos momentos similares. ¿Se te ocurre alguna forma de mejorar esa situación?
R: No puedo decirlo ya que nunca me ocurrió.
- 4) P: Nosotros estamos desarrollando una aplicación para mitigar estos problemas, donde cada estudiante carga su información personal y de sus cursos. Y se crean perfiles que pueden ser interactuados a través de valoraciones y comentarios entre los diferentes estudiantes. ¿Cuál crees que sería una oportunidad y un riesgo de esta aplicación?

R: Podría ayudarme a conseguir compañeros con los que pueda llegar a trabajar mejor, en vez de arriesgarme y trabajar con desconocidos. Los riesgos son compartir mis datos y ser engañado por alguien que mienta en su perfil y sea muy distinto a lo que parece.

- 5) P: La aplicación será gratuita para todos, pero también tendrá algunas herramientas premium, como el armador de equipos automático, la creación de perfiles más completos, la visualización de quien vio tu perfil, etc. ¿Qué precio mensual estarías dispuesto a pagar y con qué frecuencia?
- R: Debería tener un precio accesible, no estoy seguro si lo contrataría de todas formas.

- 6) P: ¿Cuáles factores podrían aumentar la probabilidad de que contrates el servicio?
- R: Debería quedarme sin amigos y necesitar los servicios de la aplicación. Además de realmente ofrecer una mejoría con respecto a la versión gratuita.

Entrevista 2

Entrevistador: Santiago Carle

Ubicación: En el Domicilio del Entrevistador.

Fecha y Hora: Domingo 2 de Junio de 2024. 13:20 Horas.

Información del Entrevistado:

- Nombre: Facundo Harche
- Universidad: UTN
- Carrera: Ing. En Sistemas

Preguntas:

- 1) P: Si es que alguna vez te ocurrió, ¿Cómo te sentiste cuando tuviste que conformar un equipo en una materia que no conocías a nadie o conocías a menos personas de las que el equipo necesitaba?
- R: Sentí incertidumbre de que tan buenos iban a ser mis compañeros y miedo

de que alguno abandone la materia a mitad de la cursada y mi grupo se quede con un integrante menos.

- 2) P: ¿Alguna vez te pasó que al ver los proyectos de los demás equipos de gente que no conocías, te gusto la calidad del trabajo y te dieron ganas de formar equipo con ellos en el futuro?

R: No, nunca me paso.

- 3) P: ¿Cuál consideras que fue la causa de esas situaciones?

R: Considero que esto me paso ya que las inscripciones en mi facultad dependen mucho de tus notas anteriores, provocando que a veces termines en un curso que no conoces a nadie a pesar de que hayas intentado anotarte con algun grupo o amigo.

- 4) P: ¿Se te ocurre alguna forma de mejorar esa situación?

R: Esta situación se podría mejorar si conociera más gente que este cursando materias similares o las mismas.

- 5) P: Nosotros estamos desarrollando una aplicación para mitigar estos problemas, donde cada estudiante carga su información personal y de sus cursos. Y se crean perfiles que pueden ser interactuados a través de valoraciones y comentarios entre los diferentes estudiantes. ¿Cuál crees que sería una oportunidad y un riesgo de esta aplicación?

R: La aplicación se ve muy buena, ya que conozco varias personas que tuvieron los mismos problemas que yo y les gustaría formar grupos con gente que este igual de comprometida que ellos. A pesar de esto, habría que tener mucho cuidado de cómo se realiza la valoración de cada estudiante en la aplicación, ya que, si no coincide la valoración del estudiante con su desempeño real, generaría mucha disconformidad de los usuarios. Un ejemplo de esto sería si un estudiante hace que sus amigos lo valoren bien y le pongan comentarios positivos, lo que haría que suba su valoración en la aplicación, a pesar de que estos puedan estar mintiendo o no sean

completamente objetivos con respecto a su amigo en común.

- 6) P: La aplicación será gratuita para todos, pero también tendrá algunas herramientas premium, como el armador de equipos automático, la creación de perfiles más completos, la visualización de quien vio tu perfil, etc. ¿Qué precio mensual estarías dispuesto a pagar y con qué frecuencia?

R: El precio dependería mucho de la calidad de la aplicación y de que tan confiable es la valoración de los estudiantes. Teniendo esto en cuenta, yo estaría dispuesto a pagar una suscripción al principio de cada cuatrimestre por un precio alrededor de los \$10000, asumiendo que la valoración es medianamente acertada y la aplicación no presenta mayores inconvenientes. Sumado a esto, podría llegar a pagarla mensualmente todos los meses si esto permite tener algún tipo de distinción en la aplicación. Por ejemplo, que los que paguen todos los meses de forma ininterrumpida tengan una medalla o algún contador diciendo cuantos meses vienen pagando, para así poder formar grupo con estas personas ya que supondría que son más comprometidas que el resto debido a la inversión que realizan.

Entrevista 3

Entrevistador: Santiago Carle

Ubicación: En el patio de la universidad UADE, sentados en un banco.

Fecha y Hora: Martes 4 de Junio de 2024. 18:00 Horas

Información del Entrevistado:

- Nombre: Camila Palmeri
- Universidad: UADE
- Carrera: Lic. en Administración de Empresas y Lic. En Comercialización

Preguntas:

- 1) P: Si es que alguna vez te ocurrió, ¿Cómo te sentiste cuando tuviste que conformar un equipo en una materia que no conocías a nadie o conocías a

menos personas de las que el equipo necesitaba?

R: Si, me paso. Me sentí ansiosa. Sin saber quién trabajaría de una forma parecida a la mía y coincidiría con mis tiempos.

- 2) P: ¿Alguna vez te pasó que al ver los proyectos de los demás equipos de gente que no conocías, te gusto la calidad del trabajo y te dieron ganas de formar equipo con ellos en el futuro?

R: Si, yo creo que me paso varias veces.

- 3) P: ¿Como te sentiste?

R: Sentí arrepentimiento de no haberlos conocido antes, y ganas de relacionarme con ellos.

- 4) P: ¿Cuál consideras que fue la causa de esas situaciones?

R: Yo creo que lo que me llevo a esas situaciones fue anotarme a materias sin un grupo establecido.

- 5) P: ¿Se te ocurre alguna forma de mejorar esa situación?

R: Se me ocurre que podría mejorar esa situación interactuando más con los alumnos personalmente y en redes sociales tal vez.

- 6) P: Nosotros estamos desarrollando una aplicación para mitigar estos problemas, donde cada estudiante carga su información personal y de sus cursos. Y se crean perfiles que pueden ser interactuados a través de valoraciones y comentarios entre los diferentes estudiantes. ¿Cuál crees que sería una oportunidad y un riesgo de esta aplicación?

R: Las oportunidades serían conocer gente nueva, mejorar el proceso de toma de decisiones y ansiedad de los alumnos a la hora de elegir grupo y capacidad de establecer relaciones valiosas con personas que estudian lo mismo que vos y tienen personalidad, intereses o habilidades similares. Y los riesgos podrían ser que los alumnos no completen esta información en línea por no conocer la aplicación o que no les guste compartir algún tipo de información online.

- 7) P: La aplicación será gratuita para todos, pero también tendrá algunas herramientas premium, como el armador de equipos automático, la creación de perfiles más completos, la visualización de quien vio tu perfil, etc. ¿Qué precio mensual estarías dispuesto a pagar y con qué frecuencia?
- R: Lo contrataría solo al inicio del cuatri y pagaría 2500\$ aproximadamente por esas funciones.
- 8) P: ¿Cuáles factores podrían aumentar la probabilidad de que contrates el servicio?
- R: Aumentarían la probabilidad de que contrate el servicio la conexión con profesores y con plataformas que fomenten formación y desarrollo como cursos o charlas virtuales, también valoraría acceder a trabajos que hayan hecho estos alumnos para ver su forma de trabajar y una sección para hablar de intereses y habilidades o roles que nos sentimos cómodos tomando en los TP.

Entrevista 4

Entrevistador: Santiago Carle

Ubicación: En el patio de la universidad UADE, sentados en un banco.

Fecha y Hora: Martes 4 de Junio de 2024. 18:30 Horas

Información del Entrevistado:

- Nombre: Lautaro Llamas
- Universidad: UADE
- Carrera: Lic. en Administración de Empresas y Lic. En Comercialización

Preguntas:

- 1) P: Si es que alguna vez te ocurrió, ¿Cómo te sentiste cuando tuviste que conformar un equipo en una materia que no conocías a nadie o conocías a menos personas de las que el equipo necesitaba?
- R: Al principio no fue tan terrible porque siempre encontrás gente que quiere

formar parte o que le falta equipo, pero en mi experiencia los problemas empiezan cuando hay que hacer el trabajo en sí ya que es probable que entre al equipo gente que no trabaja de la misma forma que el resto o directamente no trabaja.

- 2) P: ¿Alguna vez te pasó que al ver los proyectos de los demás equipos de gente que no conocías, te gusto la calidad del trabajo y te dieron ganas de formar equipo con ellos en el futuro?

R: Me ha pasado de ver otros equipos y decir que su trabajo era mucho mejor pero nunca me pasó de haber querido formar parte de ese equipo.

- 3) P: ¿Como te sentiste?

R: Diría que es una sensación como de decepción de no haber hecho un trabajo tan bueno.

- 4) P: ¿Cuál consideras que fue la causa de esas situaciones?

R: Creo que en las situaciones que sentí eso, pasó porque el otro grupo estaba armado con integrantes muy exigentes consigo mismos y con el resto de sus compañeros.

- 5) P: ¿Se te ocurre alguna forma de mejorar esa situación?

R: Quizás una forma de mejorar el armado de equipos es sabiendo como es que trabajaron esas personas en otros proyectos y tener como reviews de quienes ya han trabajado con ellos.

- 6) P: Nosotros estamos desarrollando una aplicación para mitigar estos problemas, donde cada estudiante carga su información personal y de sus cursos. Y se crean perfiles que pueden ser interactuados a través de valoraciones y comentarios entre los diferentes estudiantes. ¿Cuál crees que sería una oportunidad y un riesgo de esta aplicación?

R: La aplicación sería una buena oportunidad para tener métricas objetivas del desempeño de un estudiante dentro de un trabajo grupal, sin embargo, un riesgo es que las valoraciones entre estudiantes estén sesgadas por su

relación influenciándolas para bien o para mal.

- 7) P: La aplicación será gratuita para todos, pero también tendrá algunas herramientas premium, como el armador de equipos automático, la creación de perfiles más completos, la visualización de quien vio tu perfil, etc. ¿Qué precio mensual estarías dispuesto a pagar y con qué frecuencia?

R: Siento que no pagaría por algunas de estas herramientas, por ejemplo, no veo sentido un armador de equipos automático cuando la mayoría de los estudiantes prefiere elegir con quien hará equipo, al menos yo personalmente. Creo que si pagaría si el precio fuese muy bajo, pensando también que no todos los estudiantes trabajan o son de clase social alta. Un precio y frecuencia que me parece justo sería entre \$2000 o \$3000 mensuales.

Entrevista 5

Entrevistador: Santiago Carle

Ubicación: En un Aula de UADE Labs Piso 5, durante el recreo.

Fecha y Hora: Jueves 6 de Junio de 2024. 16:00 Horas.

Información del Entrevistado:

- Nombre: Emanuel Maldonado
- Universidad: UADE
- Carrera: Ing. en Informática

Preguntas:

- 1) P: Si es que alguna vez te ocurrió, ¿Cómo te sentiste cuando tuviste que conformar un equipo en una materia que no conocías a nadie o conocías a menos personas de las que el equipo necesitaba?

R: Era un sentimiento de incertidumbre, el armar un nuevo grupo siempre es complicado porque no sabés cómo va a trabajar el resto, querés formar un grupo, pero lo más unido que terminás teniendo es un grupo de WhatsApp.

- 2) P: ¿Alguna vez te pasó que al ver los proyectos de los demás equipos de gente que no conocías, te gusto la calidad del trabajo y te dieron ganas de formar equipo con ellos en el futuro?

R: Totalmente, más si se trata de un grupo que sentís que trabaja de forma retroactiva y se ayudan mutuamente, en donde ves que sí tienen ganas de hacer las cosas

- 3) P: ¿Como te sentiste?

R: Con ganas de que todos mis grupos sean así.

- 4) P: ¿Cuál consideras que fue la causa de esas situaciones?

R: El no conocer nada sobre esas personas básicamente, porque sí, uno prejuzga a las personas en base al muy poco conocimiento que tenemos de ellos, es un hecho porque todos buscamos formar parte de un buen equipo.

- 5) P: ¿Se te ocurre alguna forma de mejorar esa situación?

R: La única forma es prestando atención en cómo actúa la gente en clase, si participa, pregunta cosas al profesor, etc.

- 6) P: Nosotros estamos desarrollando una aplicación para mitigar estos problemas, donde cada estudiante carga su información personal y de sus cursos. Y se crean perfiles que pueden ser interactuados a través de valoraciones y comentarios entre los diferentes estudiantes. ¿Cuál crees que sería una oportunidad y un riesgo de esta aplicación?

R: Es una gran idea para tener esta información previa de cada persona para saber de qué manera trabaja. Vería importante que el enfoque no sea de malo o bueno, si no qué tan experimentado sos en ciertos aspectos y cuáles son tus aptitudes, para evitar generar un espacio de discriminación.

- 7) P: La aplicación será gratuita para todos. pero también tendrá algunas herramientas premium, como el armador de equipos automático, la creación de perfiles más completos, la visualización de quien vio tu perfil, etc. ¿Qué precio mensual estarías dispuesto a pagar y con qué frecuencia?

R: Estaría dispuesto a pagar 3 dólares por el uso que le daría, el cuál sería a principio de cuatrimestre antes de que se del espacio de formar grupos para trabajos prácticos.

- 8) P: ¿Cuáles factores podrían aumentar la probabilidad de que contrates el servicio?

R: Un factor que me llamaría más a pagar por el servicio sería de obtener más funcionalidades bajo mi suscripción.

Design Thinking

Para la etapa de diseño en nuestro proyecto, empleamos varias herramientas de Design Thinking para comprender a fondo a nuestros usuarios y sus necesidades. Comenzamos creando tres User Personas detallados que representan a nuestros usuarios clave. Estos perfiles nos permitieron visualizar las características, motivaciones, frustraciones y objetivos de nuestros usuarios de manera más concreta.

Posteriormente, desarrollamos Mapas de Empatía individuales para cada User Persona. Estos mapas nos ayudaron a profundizar en la comprensión de las emociones, pensamientos, influencias externas y experiencias pasadas de nuestros usuarios, brindándonos una visión holística de su contexto y entorno.

Además, creamos Escenarios Actuales para cada User Persona, describiendo situaciones específicas en las que se encontraban nuestros usuarios actualmente, identificando sus desafíos, necesidades y puntos de dolor.

Finalmente, identificamos los Puntos de Dolor de manera detallada para cada User Persona. Estos puntos críticos resaltaron las áreas problemáticas y las oportunidades clave para mejorar la experiencia del usuario y diseñar soluciones centradas en abordar estas necesidades específicas.

En resumen, estas herramientas de Design Thinking nos proporcionaron una comprensión profunda de nuestros usuarios y nos guiaron en el desarrollo de soluciones innovadoras y centradas en el usuario para nuestro proyecto.

User Persona

Comenzamos creando tres User Personas detallados que representan a nuestros usuarios clave. Estos perfiles nos permitieron visualizar las características, motivaciones, frustraciones y objetivos de nuestros usuarios de manera más concreta.

User Persona N°1



Características Demográficas

Nombre: Carla
Edad: 20 años
Familia: Soltera, vive con sus padres
Ocupación: Estudiante de Ingeniería en UADE
Localización: CABA

Momento / Escenario

- Comenzando una carrera nueva después de tomar un año sabático
- Entró en una materia donde no conoce a nadie, el profesor solicitó que armen equipos.
- Se encuentra perdida, porque le cuesta conocer a la gente y así elegir con quien realizar el trabajo en equipo.
- Luego, encuentra un equipo, pero presenta problemas ocasionalmente, siendo mayormente fallas en la comunicación y falta de compromiso de los compañeros.
- Le resultaría muy valioso una herramienta para poder conocer a los compañeros.

Motivaciones

- Esta emocionada por desarrollarse en el ámbito académico y aprender.
- Se considera introvertida, pero quiere conocer gente nueva para formar equipos, pero no sabe por dónde empezar.

miro

User Persona N°2**Características Demográficas**

Nombre: Pedro
Edad: 24 años
Familia: Soltero, vive con sus padres.
Ocupación: Estudiante de Marketing en UADE
Localización: GBA

Momento / Escenario

- Se encuentra en el penúltimo año de su carrera universitaria.
- Se encuentra ya haciendo una pasantía, por lo que necesita optimizar su tiempo.
- Le gusta ser amigable, por ese motivo tiene múltiples amigos en las diferentes materias que ya cursó. Siempre los elige para formar equipos de trabajo.
- Le resultaría valioso una herramienta para poder conocer a los compañeros.

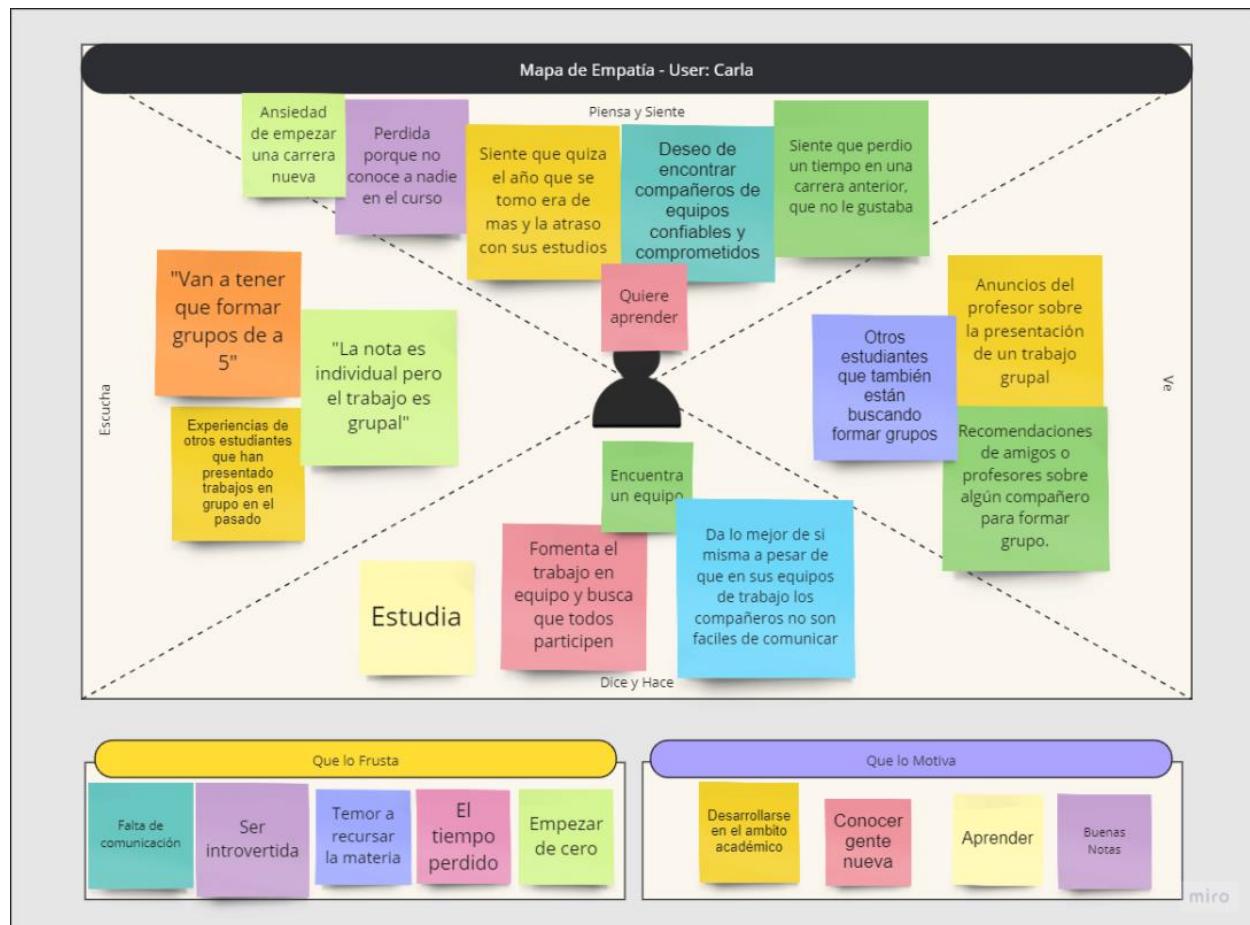
Motivaciones

- Le gustaría conocer a más compañeros, pero no encuentra el tiempo o el espacio para hacerlo.
- Quisiera poder terminar su carrera en tiempo y forma.
- Destacarse academicamente.

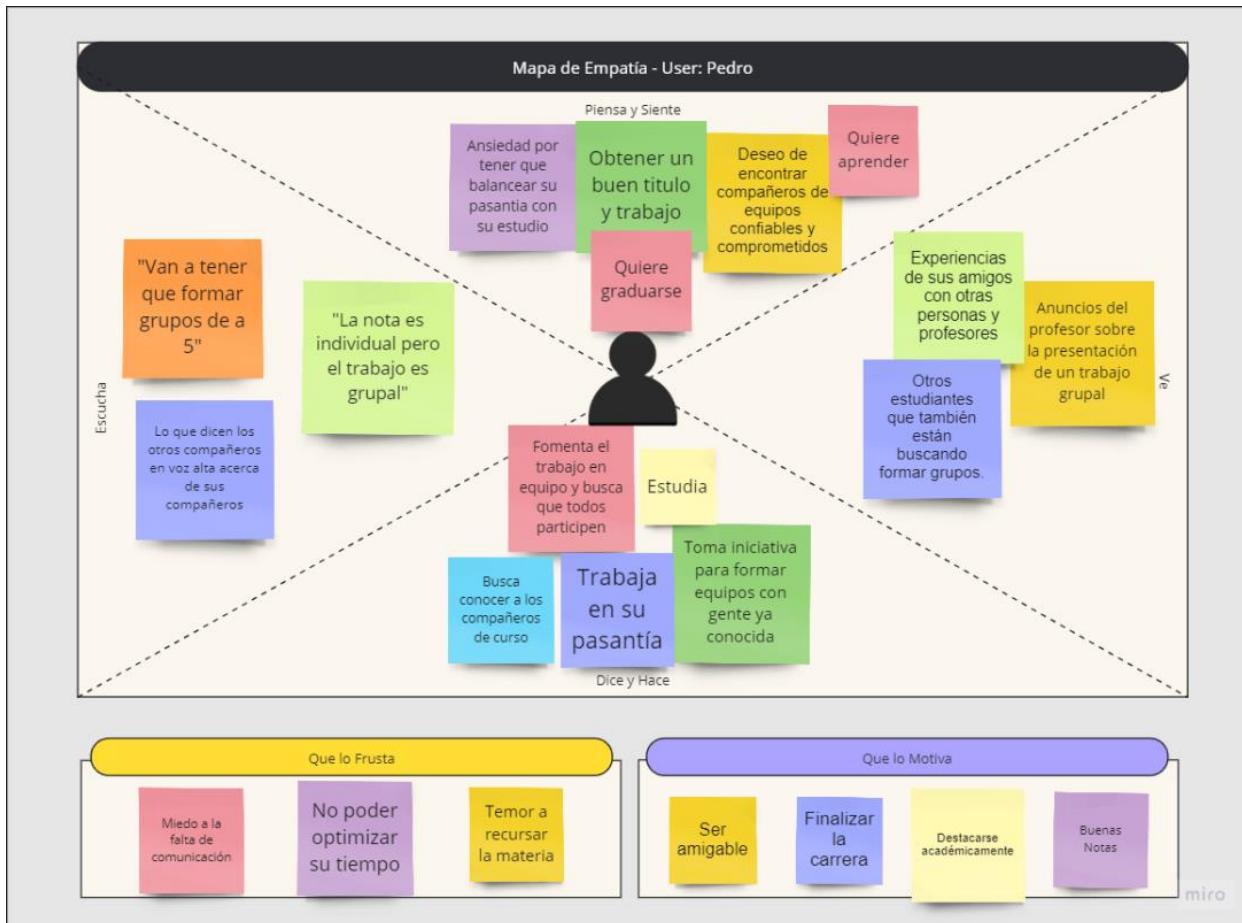
Mapa de Empatía

Estos mapas nos ayudaron a profundizar en la comprensión de las emociones, pensamientos, influencias externas y experiencias pasadas de nuestros usuarios, brindándonos una visión holística de su contexto y entorno.

User Persona N°1



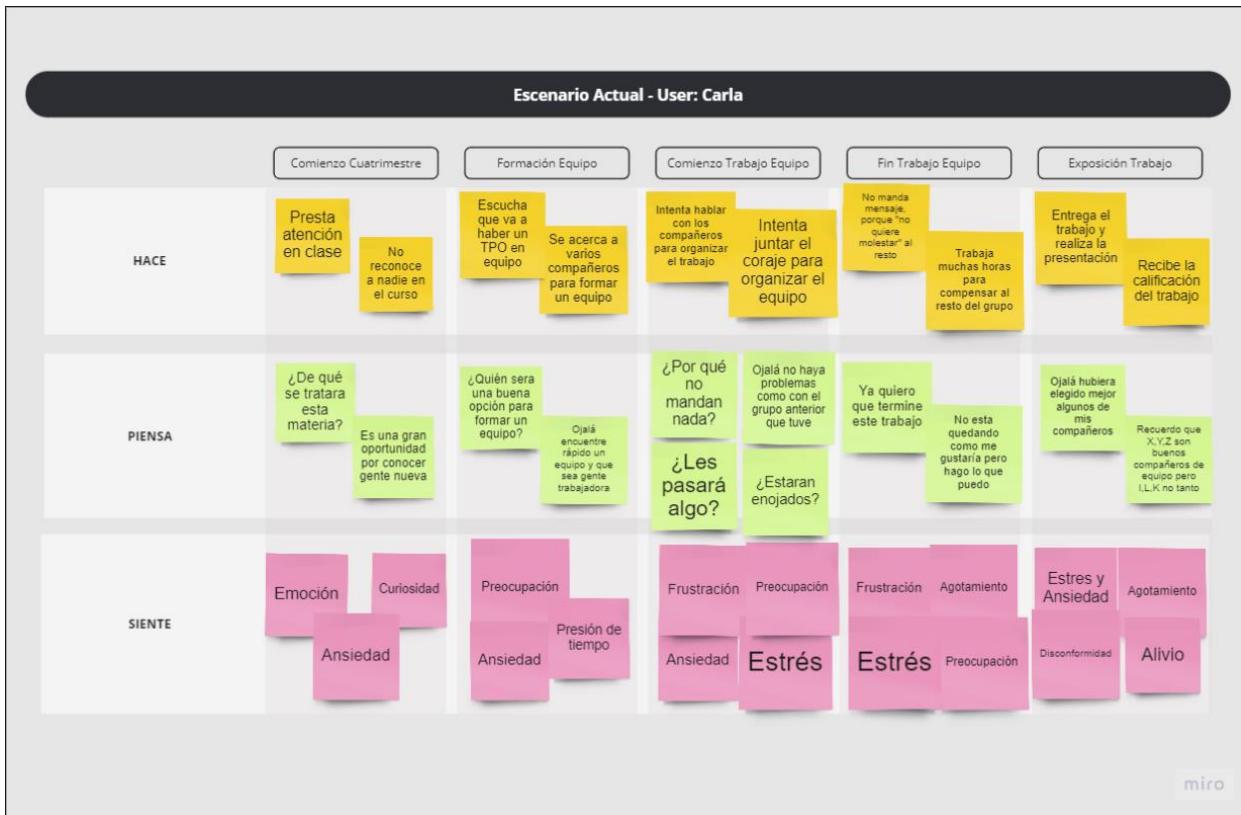
User Persona N°2



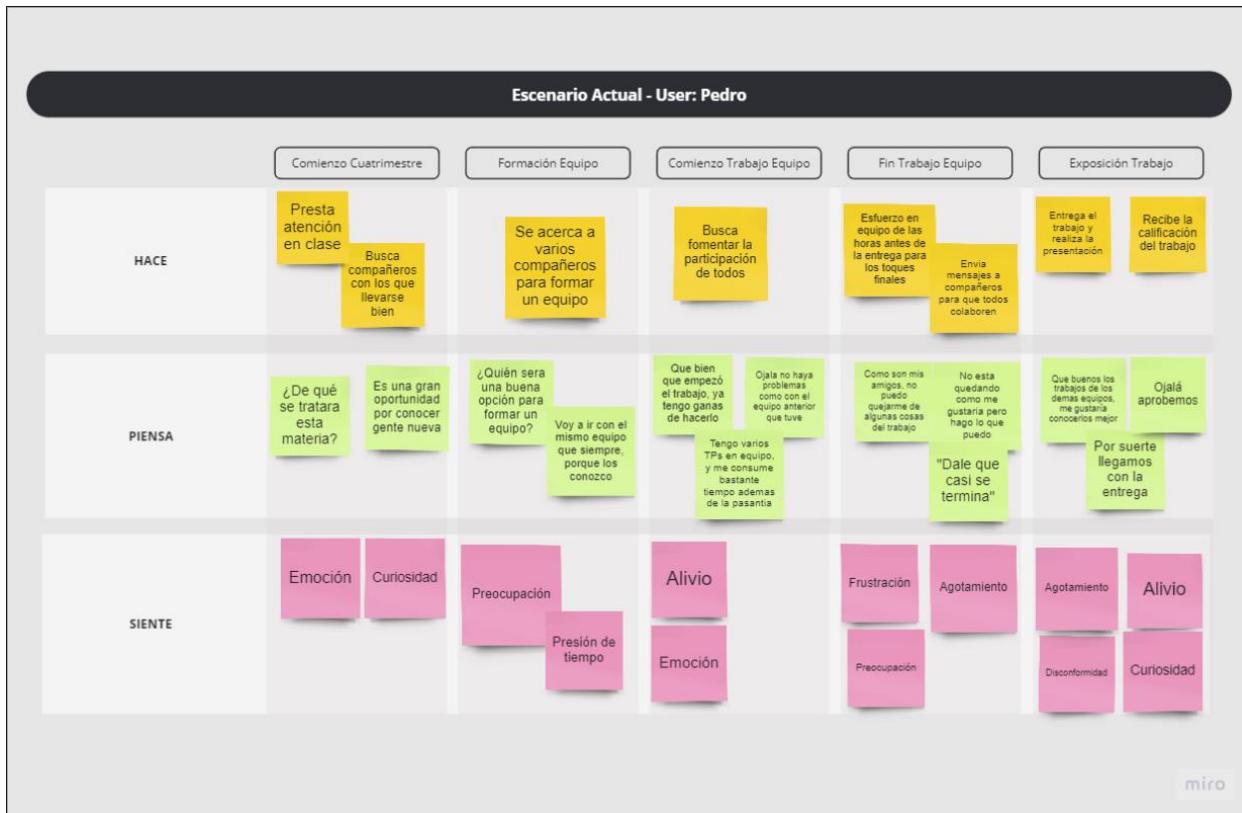
Escenario Actual

En esta sección se distinguieron las acciones, pensamientos y sentimientos de cada modelo de usuario, teniendo como principal foco las diferentes situaciones por las que pasa el usuario. Esto nos permitirá tener una mejor idea del escenario actual en el que se encuentran y destacar aquellas situaciones claves que van a ser cruciales en la resolución del problema.

User Persona N°1



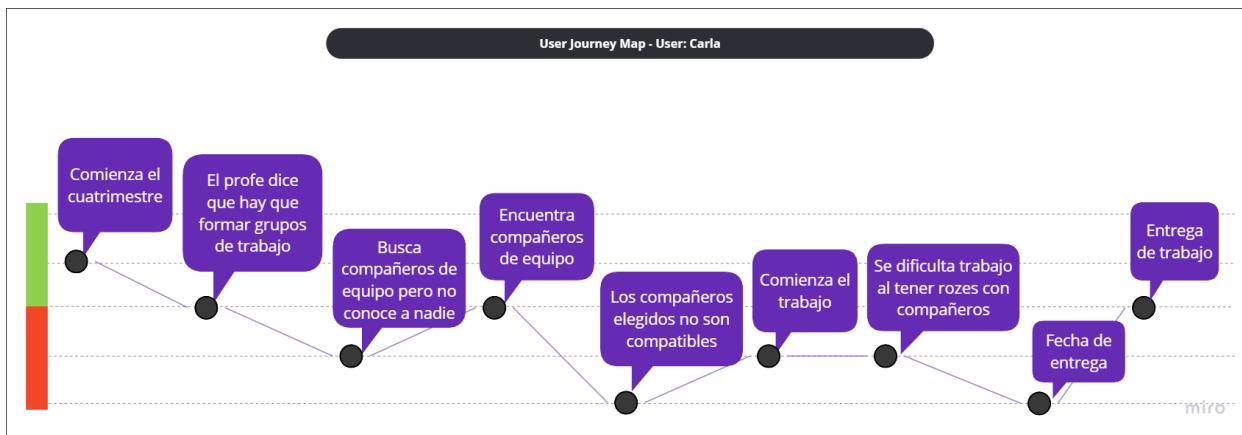
User Persona N°2



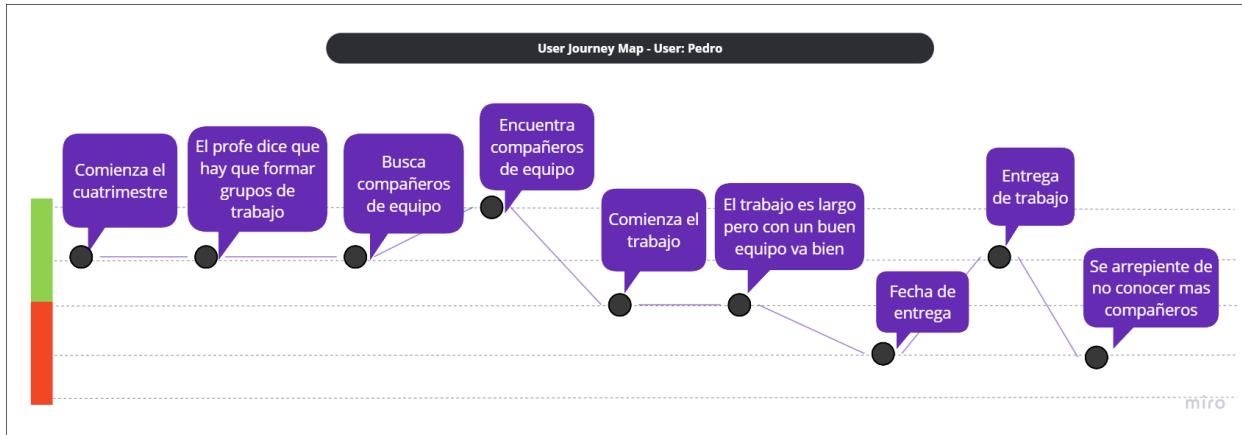
Identificación de Puntos de Dolor

Estos puntos críticos resaltaron las áreas problemáticas y las oportunidades clave para mejorar la experiencia del usuario y diseñar soluciones centradas en abordar estas necesidades específicas.

User Persona N°1



User Persona N°2



Ideación

En esta sección, detallaremos nuestro proceso de Ideación que nos llevó desde la generación de ideas hasta la selección de las más prometedoras para nuestro MVP (Producto Mínimo Viable). A lo largo de este proceso, utilizamos la herramienta Miro de esta forma todos los integrantes del equipo podían editar los documentos al mismo tiempo, facilitando así la colaboración y participación grupal. Utilizamos el brainstorming para generar una amplia gama de ideas, luego aplicamos una grilla de priorización para evaluar y clasificar estas ideas según su viabilidad y potencial impacto. Posteriormente, procedimos a la selección de las ideas más destacadas y concluimos el proceso de ideación con una evaluación exhaustiva para elegir las propuestas más sólidas y alineadas con nuestros objetivos. En las secciones siguientes, explicaremos en detalle cada fase de este proceso, desde la generación de ideas hasta la conclusión de selección para nuestro MVP.

Brainstorming

El brainstorming fue una actividad realizada en clase, por todos los integrantes del equipo, en el que se priorizaba la cantidad de ideas, sin filtrar nada, porque toda idea puede ser útil en un futuro o se puede combinar con alguna idea de otro integrante para formar una idea aún mejor. Los aportes individuales no fueron identificados, ya que se buscó que cada uno aporte lo mayor posible, y se decidió no gastar tiempo en individualizar a los creadores de las ideas. El resultado del Brainstorming fue el siguiente:



miro

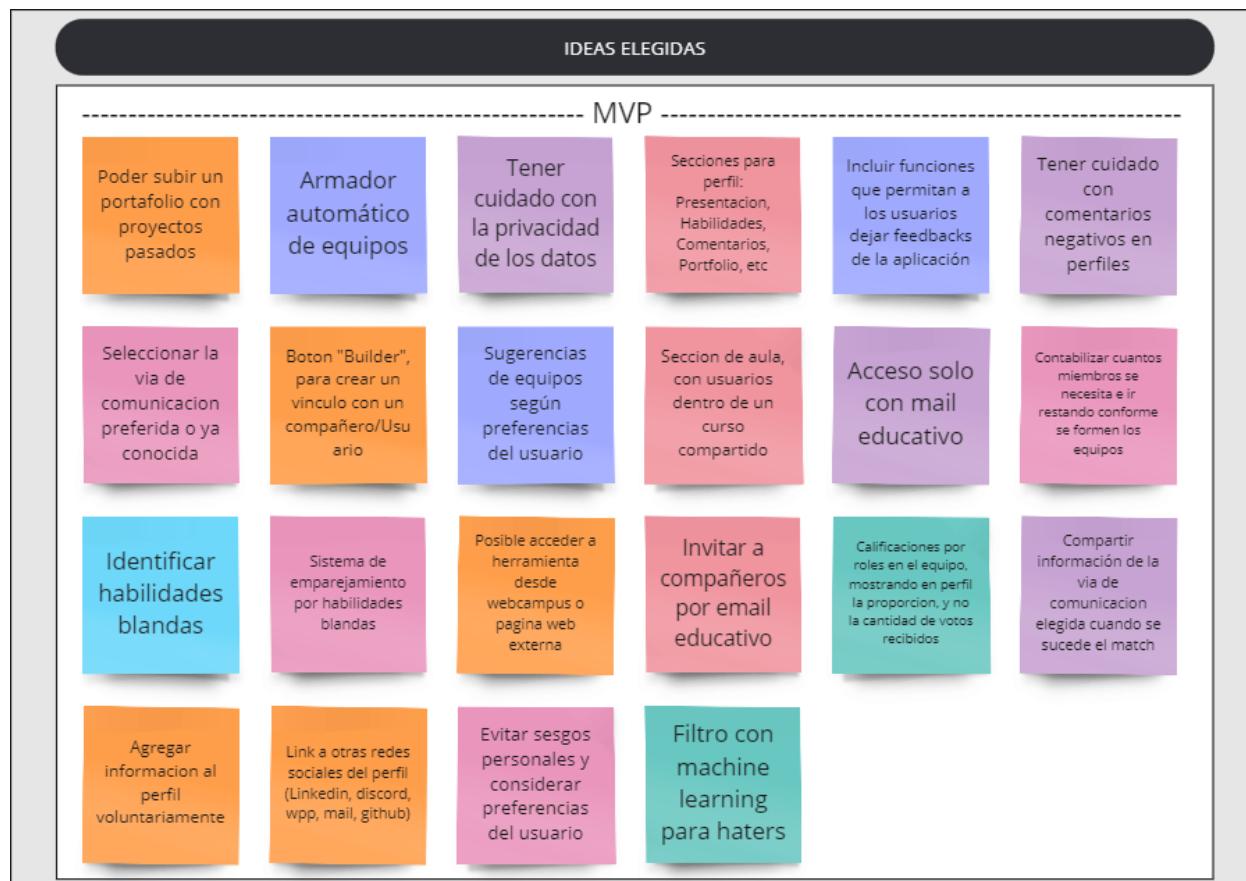
Grilla de Priorización

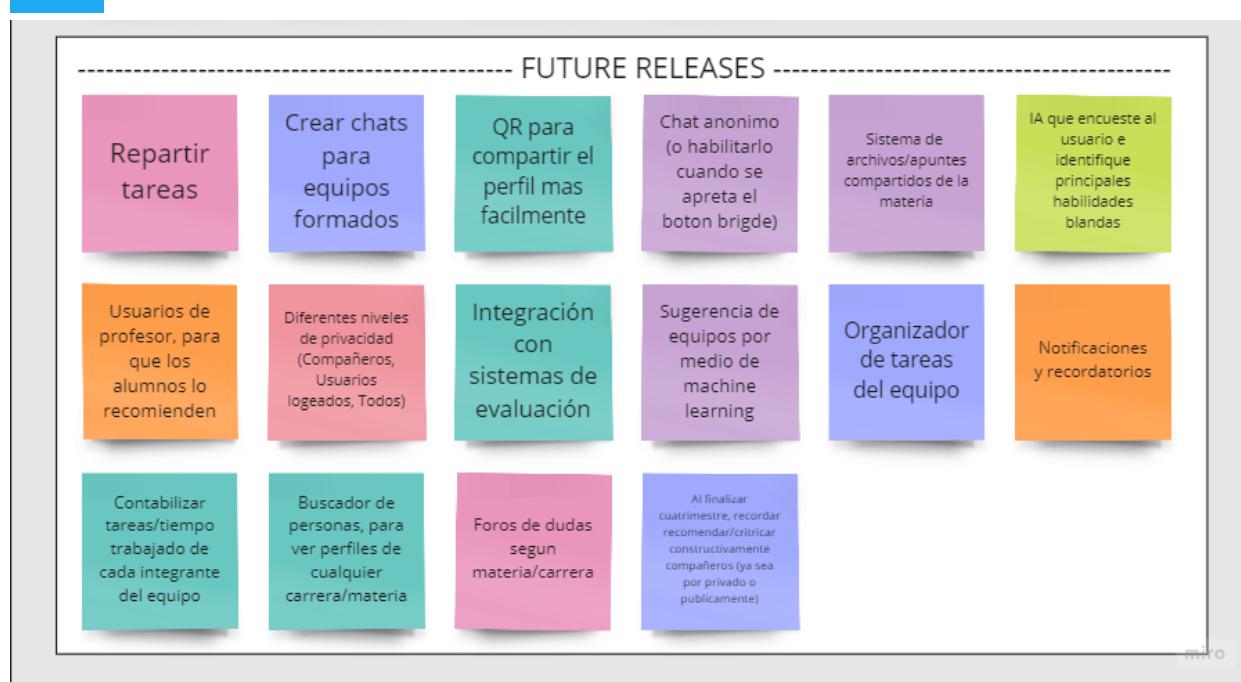
En esta etapa se realiza una calificación de ideas según su factibilidad e impacto, lo que será de utilidad al momento de decidir qué ideas se filtrarán y cuales permanecerán en la solución propuesta. Se utilizaron las ideas generadas en el brainstorming y algunas ideas extra que fueron surgiendo a medida que se realizaba el gráfico, mediante la participación y puesta en común constante de los participantes del equipo.



Selección de Ideas

Luego de la calificación de las ideas y de una revisión a las necesidades de los usuarios y las causas del problema, se realizó una selección de ideas para incluir en el MVP y otras para “futures releases”. Para esto, se tuvo en cuenta que algunas ideas eran poco factibles para incluir en el MVP dado su dificultad de realización o que no impactarían en la resolución del problema de forma directa, por lo que el tiempo y energía de desarrollo limitado del MVP sería mejor gastado en ideas más fundamentales para el problema o más fáciles de realizar, y dejando las otras ideas para futuros releases.





Conclusión del Proceso de Ideación

A lo largo de este proceso se crearon y luego refinaron las ideas que va a formar parte de la solución que propone Bridge, siempre teniendo en cuenta el objetivo principal, que como mencionamos anteriormente es solucionar el problema de *"La dificultad de los estudiantes para conocer a sus compañeros y formar equipos de trabajo"* por lo que todas aquellas ideas que no sirven directamente para ese propósito se guardaron para próximas actualizaciones.

Nuestro objetivo principal es ofrecer una solución práctica y funcional que aborde directamente la problemática de la formación de grupos en entornos académicos. En base a eso, decidimos enfocarnos los elementos fundamentales de la solución:

- Creación de vínculos entre compañeros: facilitar la formación de relaciones sociales y colaborativas entre estudiantes.
- Matcheador de alumnos: utilizar un algoritmo que empareje a los estudiantes según sus habilidades blandas y preferencias personales.
- Personalización del perfil: permitir a los estudiantes personalizar sus perfiles para destacar sus fortalezas, intereses y preferencias.
- Preferencias de usuarios: integrar opciones que permitan a los estudiantes expresar sus preferencias en la formación de grupos, como la elección de compañeros con los que hayan tenido buenas experiencias previas o que comparten intereses comunes.

- Feedback positivo sobre fortalezas y roles: Al finalizar cada proyecto, los integrantes podrán mencionar los roles que tomaron los compañeros y sus fortalezas (como liderazgo, comunicación, organización, desarrollo comprometido, ideación, etc.). Que luego se mostraran en su perfil como fortalezas. Para asegurar que sea de forma positiva, cada perfil mostrará siempre la proporción de las fortalezas de la persona, sin mostrar la cantidad de votos.

Al centrarnos en las características esenciales, creemos que podemos garantizar el desarrollo de un producto inicial eficiente, sentando así una base sólida para futuras mejoras y expansiones.

Una cuestión surgida en el proceso de ideación es encontrar un emparejamiento en base a factores que no generen prejuicios negativos o discriminación entre los alumnos. Aunque la preferencia por el nivel académico es común al formar grupos de trabajo, pues así lo demostraron las encuestas que realizamos y los estudios que consultamos, nos enfocaremos en emparejar alumnos mediante la potenciación y complementariedad de las habilidades blandas. Pudimos reconocer que un emparejamiento basado en el promedio académico o en horarios puede llevar a la estigmatización y la discriminación hacia aquellos con notas más bajas u horarios ocupados, lo cual contradice nuestro objetivo de fomentar conexiones positivas entre estudiantes. Enfocados en habilidades blandas y en la complementariedad de roles en equipos de trabajo, buscamos crear un ambiente ideal para el aprendizaje de los estudiantes, promoviendo la diversidad de habilidades como elemento fundamental para el éxito educativo y la experiencia estudiantil.

Solución

Nuestra solución para abordar el problema es la creación de una plataforma diseñada para fomentar que los estudiantes se conozcan efectivamente y facilitar la formación de grupos de trabajo entre estudiantes en función de sus habilidades blandas y preferencias personales. La plataforma se llama Bridge y actúa como un puente entre los estudiantes, conectándolos según sus habilidades y complementariedad de roles. Mejorando así tanto el funcionamiento y el aprendizaje en el aula como el desarrollo de las habilidades personales y grupales de cada usuario.

Al registrarse en Bridge, los alumnos realizarán una evaluación que permitirá al sistema determinar sus habilidades blandas destacadas y el rol que mejor les conviene en una dinámica grupal. Cabe aclarar que dicha evaluación podrá ser completada varias veces en múltiples ocasiones, ya que contemplamos la capacidad de cambio y mejora de los estudiantes.

Por otro lado, en futuras versiones los profesores tendrán la opción de proporcionar información clave, como la cantidad de integrantes por grupo, las consignas y los objetivos del trabajo. El

sistema utilizará estos datos para definir los roles o habilidades blandas "ideales" de cada integrante del grupo, optimizando así la cohesión y la dinámica interna. Aunque de no cargarse dicha información, podrá completarse colaborativamente entre los estudiantes del curso que usen la aplicación.

El emparejamiento de integrantes se realizará de la siguiente manera:

- El algoritmo de sugerencias tendrá como prioridad fundamental la complementariedad de las habilidades blandas de los integrantes para el trabajo en equipo. A medida que el grupo se vaya formando, las recomendaciones para los miembros se ajustarán considerando las habilidades blandas que aún "falten" en el grupo para intentar asegurar una dinámica lo más equilibrada posible.
- Además, el sistema proporciona una función de amigos o "builders", nombre derivado de "constructores" haciendo referencia a los puentes que se crean. Los cuales serán tenidos en cuenta al momento de formar un equipo, permitiendo a los usuarios filtrar las sugerencias por solo aquellas que tengan una cantidad determinada de amigos dentro.

Es importante aclarar que estas categorías de evaluación se usan para ofrecer recomendaciones personalizadas a cada estudiante únicamente al momento de realizar el armado de equipo, pero no influyen en el proceso de recomendación a otros perfiles. Así nos aseguramos de que la plataforma no afecte la reputación de los estudiantes, ya que solo representan las preferencias del usuario y no es un sistema de evaluación.

En otras palabras, si hemos tenido una buena o mala experiencia con un estudiante y lo tenemos como amigo, el sistema personalizará nuestra recomendación según nuestras preferencias individuales. Sin embargo, para los demás alumnos que no lo conocen o tienen una preferencia indiferente, la recomendación de su perfil seguirá basándose en sus habilidades blandas y la complementariedad con otros perfiles.

Además, la plataforma ofrecerá la posibilidad de personalizar los perfiles de los estudiantes, lo que permitirá que cada alumno se dé a conocer de manera más auténtica ante sus compañeros. Esta funcionalidad va más allá del emparejamiento para realizar grupos de trabajo. El objetivo es brindar la oportunidad de destacar los intereses, habilidades, experiencias, objetivos o cualquier otra información que el usuario considere importante de su personalidad, promoviendo así la construcción de relaciones más sólidas entre los miembros de la comunidad estudiantil. Este espacio va a ser libre de obligaciones, donde cada usuario escribe lo que más le representa y podrá contar un poco sobre sí mismo, no va a haber ningún tipo de casillero con listado de cualidades cuantitativas de la persona, que generarían competencia, alejándonos del objetivo inicial, que es promover la relación entre todos los integrantes de la materia.

La capacidad de encontrar compañeros para proyectos académicos a través de una herramienta digital representa una solución efectiva para contrarrestar los factores psicológicos que nos llevan a sentirnos incómodos al relacionarnos con alumnos desconocidos. La plataforma soluciona los problemas planteados de la siguiente forma:

- Reduce la desconfianza inicial: Al considerar que la aplicación empareja alumnos con habilidades blandas complementarias en una dinámica grupal, se reduce la incertidumbre de no saber si podremos funcionar efectivamente en un grupo con un compañero específico. En otras palabras, si sabemos que estamos siendo emparejados con personas cuyas habilidades blandas y roles se complementan con los nuestros, nos sentimos más seguros y confiados en la capacidad del grupo para trabajar de manera efectiva. Además, mediante la creación de perfiles con información voluntaria de cada uno, permite conocer de antemano la personalidad de cada compañero, más allá del nombre, legajo y mail, información que tienen los estudiantes hoy en día.
- No pierde la preferencia por lo familiar: Que la aplicación permita seguir formando grupos con quienes tenemos familiaridad o hemos tenido buenas experiencias trabajando en el pasado, hace que no perdamos la comodidad de formar grupos con aquellos estudiantes con quienes sabemos qué hacemos un buen equipo, teniendo en cuenta la personalización de preferencias de cada usuario.
- Reduce el temor al rechazo: Este aspecto está vinculado a la incertidumbre sobre si uno será aceptado por los demás en un equipo. Al saber que los emparejamientos se realizan en función de nuestras habilidades blandas y roles específicos, y no según nuestro rendimiento académico o habilidades técnicas, que podrían generar prejuicios negativos hacia nosotros, los estudiantes podemos experimentar menos dudas sobre nuestra capacidad para contribuir al equipo y sentir menos temor a ser juzgados. Este tipo de emparejamiento fomenta un ambiente más inclusivo, donde cada estudiante puede destacar y aportar desde sus fortalezas individuales sin preocupaciones innecesarias sobre la percepción de sus compañeros.

Definición del MVP - User Story Mapping

Inicialmente el MVP se centrará en facilitar la conexión entre los estudiantes, porque como ya mencionamos, creemos que el ambiente educativo es una oportunidad increíble para conocer gente nueva, siendo esta uno de los principales beneficios a potenciar con la aplicación. Esto se lograría mediante la creación de perfiles y la organización según las materias en curso. Por otro lado, Bridge tendrá herramientas que fomenten de trabajo en equipo, ya que es uno de los

principales motivos de conocer gente, ayudando así a los estudiantes a mejorar sus habilidades blandas y tener una experiencia educativa más satisfactoria.

Todo esto se lograría a través una aplicación web, que permita a los estudiantes tener las herramientas en la palma de su mano, reduciendo así la fricción al momento de usar la aplicación y otorgándole un mejor servicio a los usuarios. Siempre manteniendo como prioridad la seguridad y comodidad de los usuarios, proveyendo opciones para ajustar la privacidad de los usuarios y su personalización, teniendo en cuenta el filtrado de comentarios negativos que sean dañinos y garantizando que la información sea solo visible para los compañeros del curso.

Desde el aspecto más técnico, se utilizará una base de datos NoSQL basada en grafos, que permitan contemplar todas las relaciones entre los estudiantes y las compatibilidades de cada posible combinación de equipos. El armado de sugerencias de equipos comenzara como un algoritmo que calcule combinaciones de equipos, con la posibilidad de evolucionar con técnicas de “machine learning” que tengan en cuenta todas las experiencias pasadas de los usuarios y se puedan adaptar de la mejor forma posible a sus necesidades. Lo que se logrará con la ayuda de algoritmos y estadísticas, siempre teniendo en cuenta y garantizando un desarrollo libre de sesgos tóxicos, ya que como mencionamos anteriormente, el ambiente saludable e inclusivo para todos los usuarios es una prioridad para nosotros.

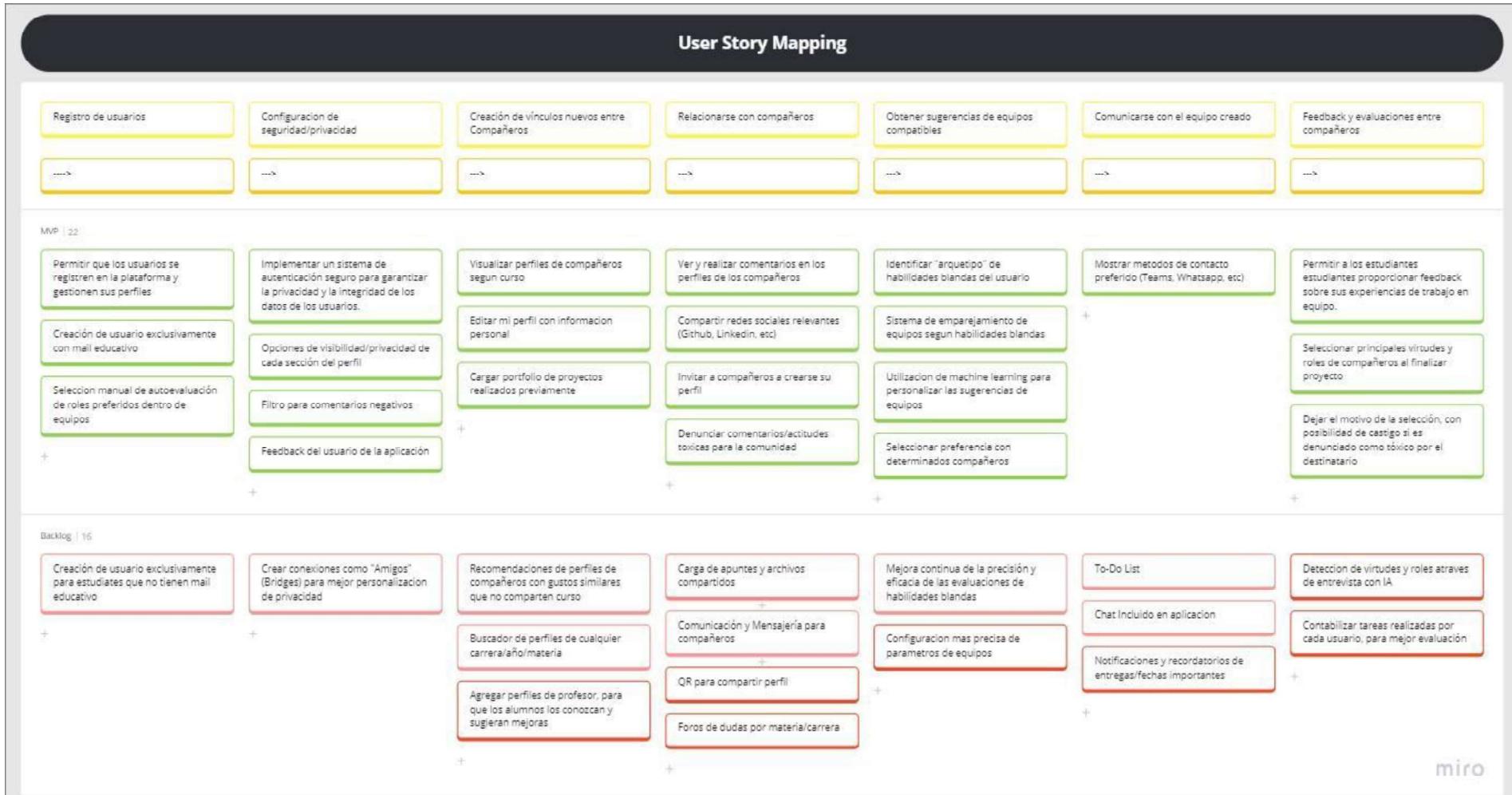
En el futuro, manteniendo en mente el trabajo en equipo de los estudiantes, se anexarían a la aplicación más herramientas, como la creación de chats integrados en la aplicación que se generen automáticamente luego de armar un equipo con la herramienta ya incluida en el MVP. También, dichos chats podrían tener herramientas de organización como To-Do Lists para facilitar el trabajo en equipo y una forma de contabilizar el trabajo de cada integrante para una experiencia colaborativa más justa y equilibrada. Desde el aspecto más comunitario sería muy útil para los estudiantes tener un espacio para relacionarse con estudiantes que no necesariamente fueron compañeros, se podría realizar creando foros de dudas unificados por materia/carrera y un espacio donde puedan compartir sus apuntes/archivos útiles en la cursada.

El aporte de valor que esta herramienta proporcionará a sus usuarios va a ser un espacio para poder conectar de una forma más efectiva y eficiente con sus compañeros de curso, permitiendo que cada uno pueda expresar sus características únicas y encontrar gente afín. Todo esto desde un ambiente sano y seguro, donde se fomente la colaboración, el desarrollo de habilidades blandas, la motivación entre pares y el crecimiento tanto personal como grupal de los estudiantes.

Las funcionalidades que va a tener la aplicación se pueden ver en el gráfico de User Story Mapping de forma más organizada y clasificada según el proceso al cual pertenecen. Además, se diferencian las ideas que fueron seleccionadas para formar parte del MVP y de las que van a

quedar en el Backlog, lo que significa que se desarrollarán en un futuro, pero no son la prioridad en este momento.

User Story Mapping



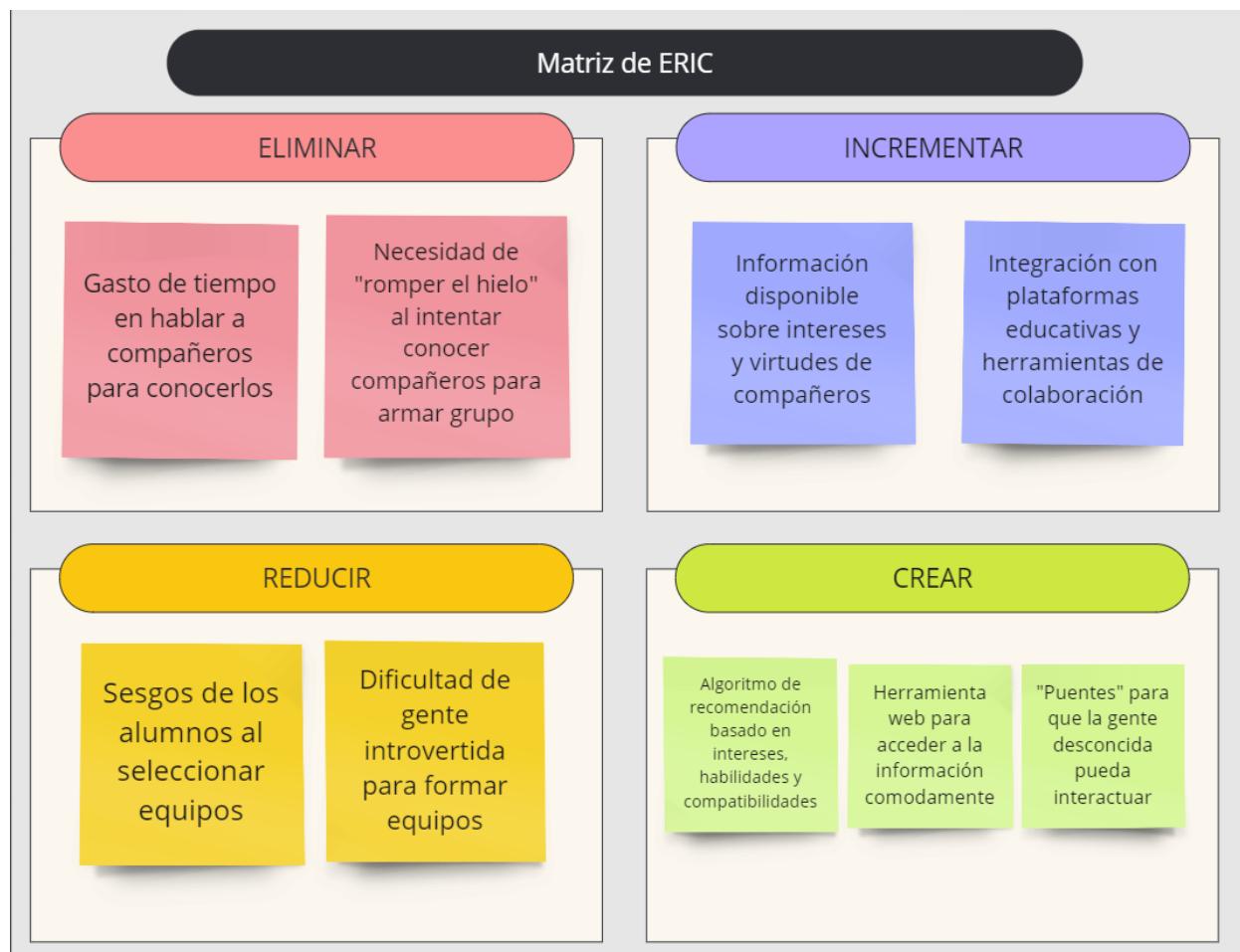
Modelo de Negocio

En este trabajo práctico, presentaremos el Modelo de Negocio diseñado para nuestro Producto Mínimo Viable (MVP). Este modelo abarca la propuesta de valor, los segmentos de clientes, los canales de distribución, las fuentes de ingresos, las actividades clave y los recursos necesarios para operar eficientemente.

SOCIOS CLAVE	ACTIVIDADES CLAVE	PROPUESTAS DE VALOR	RELACIONES CON CLIENTES	SEGMENTOS DE CLIENTE
<ul style="list-style-type: none"> Universidades Estudiantes Profesores 	<ul style="list-style-type: none"> Dar espacio para perfiles de estudiantes con información pertinente. Armado de grupos automático con machine learning segun habilidades blandas. Proporcionar espacio seguro, para incluir a mas usuarios y fomentar participación. 	<ul style="list-style-type: none"> Forma de que los alumnos conozcan rápidamente las características mas fundamentales de sus compañeros. Lograr equipos de trabajo con un ambiente positivo y efectivo. Dar feedback positivo a compañeros de equipo, para mejorar habilidades personales y grupales. Personalización del perfil a gusto de cada usuario con información cualitativa, para no generar competencia tóxica entre pares. Facilitar a personas mostrar sus cualidades sin tener q pasar por momentos en publico incomodos para algunas personas. 	<ul style="list-style-type: none"> Proveer información a cambio de información Acceso através de navegador web. A mejor plan de pago, mejores herramientas o servicios proporcionados. 	<ul style="list-style-type: none"> Estudiantes que no conocen a nadie en el curso que están. Estudiantes que están cansados que sus equipos de trabajo fracasen y quieren buscar compañeros mas afines. Estudiantes "chusmas" que quieren saber un poco de cada compañero. Estudiantes introversitos que buscan conocer gente para formar grupos de trabajo efectivos. Inicialmente, el MVP se dirige a Estudiantes de UADE, luego se expandiera a todas las universidades.
RECURSOS CLAVE	CANALES			
<ul style="list-style-type: none"> Información de estudiantes. Estructura HTML de Campus Online (en caso de utilizar extensión). Gran cantidad de usuarios. 	<ul style="list-style-type: none"> Extensión de Google Chrome que se adhiere a la página del Campus Online. Página web donde se puedan utilizar herramientas mas complejas. 			
ESTRUCTURA DE COSTES	FUENTES DE INGRESOS (Modelo freemium)			miro
<ul style="list-style-type: none"> Página Web - Hosting Almacenamiento en Nube Marketing (Opcional) Desarrollo y Mantenimiento 	<ul style="list-style-type: none"> Contratos de licencias con universidades Donaciones Publicidad/Adsense no invasiva (al crear o modificar usuario) Suscripciones Premium (Opcionales) 			

Matriz de Eric

En esta sección, analizaremos con ayuda de esta matriz sobre qué ideas de producto avanzar y cómo enfocar nuestros esfuerzos para maximizar nuestras posibilidades de éxito en el mercado. Esto se debe a que nos permite diferenciarnos, identificando qué situaciones o cosas se podrían mejorar o disminuir en el contexto de nuestros usuarios, para solucionar su problema de una mejor manera.



Conclusión

A lo largo del desarrollo del entregable se pueden observar los procesos que se transitaron para llegar a la solución propuesta en la sección anterior, habiendo partido desde la problemática encontrada. En estos procesos se mantuvo siempre como foco principal la resolución de la problemática que fue analizada al inicio, sin embargo, fueron ocurriendo ciertos desvíos en el scope del MVP a realizar.

Con respecto al problema, logramos confirmar varias veces y mediante diferentes técnicas que es un problema presente en la vida de los universitarios. En los análisis realizados se manifestó la importancia de solucionar el problema, dando cuenta de la gran oportunidad que se encuentra detrás de esta situación, que surge a partir de la riqueza de las conexiones sociales y los ambientes colaborativos que pueden ser el resultado de la facilitación de la relación entre estudiantes. Por lo que podemos deducir, que si este es un problema que impacta a tantos estudiantes, es porque no hay una herramienta suficientemente eficaz o enfocada en la resolución de este problema, lo que significa que se ha hallado, lo que en términos de competencia se denomina, un Océano Azul.

Por otro lado, se ve que no fue un camino en línea recta el que se tuvo que recorrer para concretar la solución, ya que a lo largo del camino se encontraron observaciones e información nueva que permitieron corregir el foco de la solución, para que sea efectiva y solucione el problema. Estos momentos clave que redefinieron la solución generaron, por ejemplo, que se enfocase en crear perfiles con información cualitativa de los estudiantes y no cuantitativa, ya que la idea nunca fue generar competencia, sino que se conecten y conozcan los estudiantes mejor; otro ejemplo es ajustar la herramienta de formación de equipos, ya que se busca considerar el ambiente colaborativo de un equipo efectivo y no las habilidades individualistas de cada persona que lo compone.

Por estos motivos y los resultados del análisis realizado sobre la relación problemática-solución, desde el equipo Bridge confiamos plenamente en que la solución elegida va a ayudar realmente a facilitar la vida de los estudiantes, público al cual pertenecemos y le tenemos tanto aprecio. Y estamos emocionados por comenzar a hacer esta solución realidad y desarrollar Bridge de la manera más efectiva posible en la próxima etapa del proyecto.



Etapa 2:

Actualizaciones Etapa 1

En esta sección remarcaremos algunas correcciones que fueron realizadas a la primera etapa, teniendo en cuenta el feedback acerca de la entrega.

- Se aumentaron los estudiantes encuestados un 41%. En términos de análisis, los resultados no variaron significativamente, pero nos sirvió para aumentar la representatividad de la muestra y validar más los resultados.
- Se decidió cambiar el nombre por “Bridge”, ya que, al momento de la construcción de la solución, se encontró que era más estético y pegadizo.
- Se eliminó el User Persona 3, ya que se encontró que sus características ya eran contempladas por los otros User Persona, por lo que no aportaba información nueva. Por lo tanto, todos los gráficos de análisis relacionados a mismo fueron eliminados.
- Los competidores de la matriz Eric se desarrollarán en la etapa de Benchmarking.
- El MVP consistirá en 4 herramientas clave, que se complementan entre sí: Creación y visualización de perfiles, armado de equipos/proyectos, comentarios/valoraciones de perfiles, registro de información de cursos/materias del estudiante. Se movieron el resto de las ideas a futuros releases en el Road Map, para limitar el MVP y que no sea extenso.
- Se realizaron 5 entrevistas a estudiantes de diferentes carreras en diferentes universidades, para tener una idea más detallada de la experiencia de los estudiantes y que piensan estos acerca de la situación.

Modelo de Negocios

Business Model Canva

El Business Model Canva fue realizado en la etapa anterior.

Explicación de la propuesta de valor

¡Con Bridge, formar equipos de trabajo en tu universidad es muy fácil y desde cualquier dispositivo!

Nuestro sitio web te conecta, como un puente, con los compañeros ideales para tus proyectos académicos. Ya sea para preparar una presentación o trabajar en un proyecto de investigación, siempre encontrarás a las personas perfectas a tu alcance. Elige a tus colaboradores o deja que Bridge te sugiera los mejores candidatos en base a tus preferencias.

Potencia tu experiencia académica con Bridge. Únete y empieza a construir tu equipo de ensueño hoy mismo.

Estimación de Costos

Se estimaron los costos en Dólares (U\$D), calculando los gastos y ganancias resultados de la actividad.

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8
Desarrollador Java	\$ 8,00	\$ 8,00	\$ 8,00	\$ 8,00	\$ 10,00	\$ 10,00	\$ 10,00	\$ 10,00
Horas	80	80	80	80	30	30	30	30
	\$ 640,00	\$ 640,00	\$ 640,00	\$ 640,00	\$ 300,00	\$ 300,00	\$ 300,00	\$ 300,00
Desarrollador UX/UI	\$ 6,00	\$ 6,00	\$ 6,00	\$ 6,00	\$ 8,00	\$ 8,00	\$ 8,00	\$ 8,00
Horas	30	30	30	30	10	10	10	10
	\$ 180,00	\$ 180,00	\$ 180,00	\$ 180,00	\$ 80,00	\$ 80,00	\$ 80,00	\$ 80,00
Analista Funcional	\$ 8,00	\$ 8,00	\$ 8,00	\$ 8,00	\$ 8,00	\$ 8,00	\$ 8,00	\$ 8,00
Horas	10	10	0	0	10	10	0	0
	\$ 80,00	\$ 80,00	\$ -	\$ -	\$ 80,00	\$ 80,00	\$ -	\$ -
Consultoría Contabilidad	\$ 200,00	\$ 200,00	\$ 200,00	\$ 200,00	\$ 500,00	\$ 500,00	\$ 500,00	\$ 500,00
Hosting Web	\$ 45,00	\$ 45,00	\$ 45,00	\$ 45,00	\$ 60,00	\$ 60,00	\$ 60,00	\$ 60,00
Hosting Neo4j Aura	\$ -	\$ -	\$ 270,00	\$ 270,00	\$ 270,00	\$ 540,00	\$ 1.080,00	\$ 1.080,00
Publicidad	\$ 50,00	\$ 25,00	\$ 50,00	\$ 25,00	\$ 100,00	\$ 50,00	\$ 100,00	\$ 50,00
Gastos Totales	\$ 1.195,00	\$ 1.170,00	\$ 1.385,00	\$ 1.360,00	\$ 1.390,00	\$ 1.610,00	\$ 2.120,00	\$ 2.070,00
Usuarios Totales	1000	2000	4000	5000	8000	10000	16000	20000
Usuarios Premium	50	100	400	250	1200	1000	3200	2000
Tarifa Premium (\$2 * 4)	\$ 8,00	\$ 8,00	\$ 8,00	\$ 8,00	\$ 8,00	\$ 8,00	\$ 8,00	\$ 8,00
Ingresos Totales	\$ 400,00	\$ 800,00	\$ 3.200,00	\$ 2.000,00	\$ 9.600,00	\$ 8.000,00	\$ 25.600,00	\$ 16.000,00
Ganancia del Mes	\$ -795,00	\$ -370,00	\$ 1.815,00	\$ 640,00	\$ 8.210,00	\$ 6.390,00	\$ 23.480,00	\$ 13.930,00
Ganancia Acumulada	\$ -795,00	\$ -1.165,00	\$ 650,00	\$ 1.290,00	\$ 9.500,00	\$ 15.890,00	\$ 39.370,00	\$ 53.300,00

Para mejor visualización ver el #7 anexo

Benchmarking

Análisis de la competencia: Océano Azul

Nos encontramos en un "océano azul" porque hemos identificado una necesidad insatisfecha en el entorno académico: la dificultad que tienen los estudiantes para formar equipos efectivos y colaborativos debido a la falta de conocimiento y conexión entre ellos. Hasta ahora, no existe

una plataforma que aborde de manera integral y específica este problema, lo que nos da la oportunidad de crear un mercado nuevo y próspero.

Nos posiciona en un nicho relativamente novedoso al abordar específicamente la formación de equipos académicos efectivos mediante tecnología avanzada y algoritmos de coincidencia personalizados. Este enfoque único nos coloca en un espacio de mercado con baja competencia directa. No obstante, es crucial reconocer que existen otras plataformas y herramientas que pueden ofrecer funcionalidades parcialmente similares:

Plataformas de Gestión de Proyectos Académicos:

- Herramientas como Trello, Asana o Monday.com, aunque no están diseñadas específicamente para la formación de equipos académicos, proporcionan funcionalidades de gestión de proyectos que algunos estudiantes podrían utilizar para colaborar.

Redes Sociales y Plataformas de Conexión:

- Plataformas sociales pueden facilitar conexiones entre estudiantes, aunque su enfoque principal no es la formación de equipos o proyectos académicos. Algunos ejemplos serían Reddit, Discord, etc.

Aplicaciones de Networking Estudiantil:

- Existen algunas aplicaciones y plataformas que facilitan la conexión entre estudiantes, pero generalmente no abordan de manera integral la formación de equipos basados en un análisis detallado de habilidades y compatibilidad. Un ejemplo sería Teams.

Aplicaciones de Networking Laboral:

- Existen algunas aplicaciones y plataformas que permiten conocer colegas y demostrar tus habilidades. Pero estas están enfocadas principalmente en el ámbito laboral, sin ajustarse a la perfección a las necesidades de los estudiantes. Un ejemplo sería LinkedIn.

Al centrarnos en ofrecer una solución específicamente en la creación de equipos académicos efectivos, esto nos permite establecernos como líderes, mejorando significativamente la experiencia educativa de los estudiantes. Al operar en este "océano azul," podemos enfocarnos en la innovación y el desarrollo continuo de nuestra plataforma, capturando un mercado inexplorado y proporcionando un valor excepcional a nuestros usuarios.

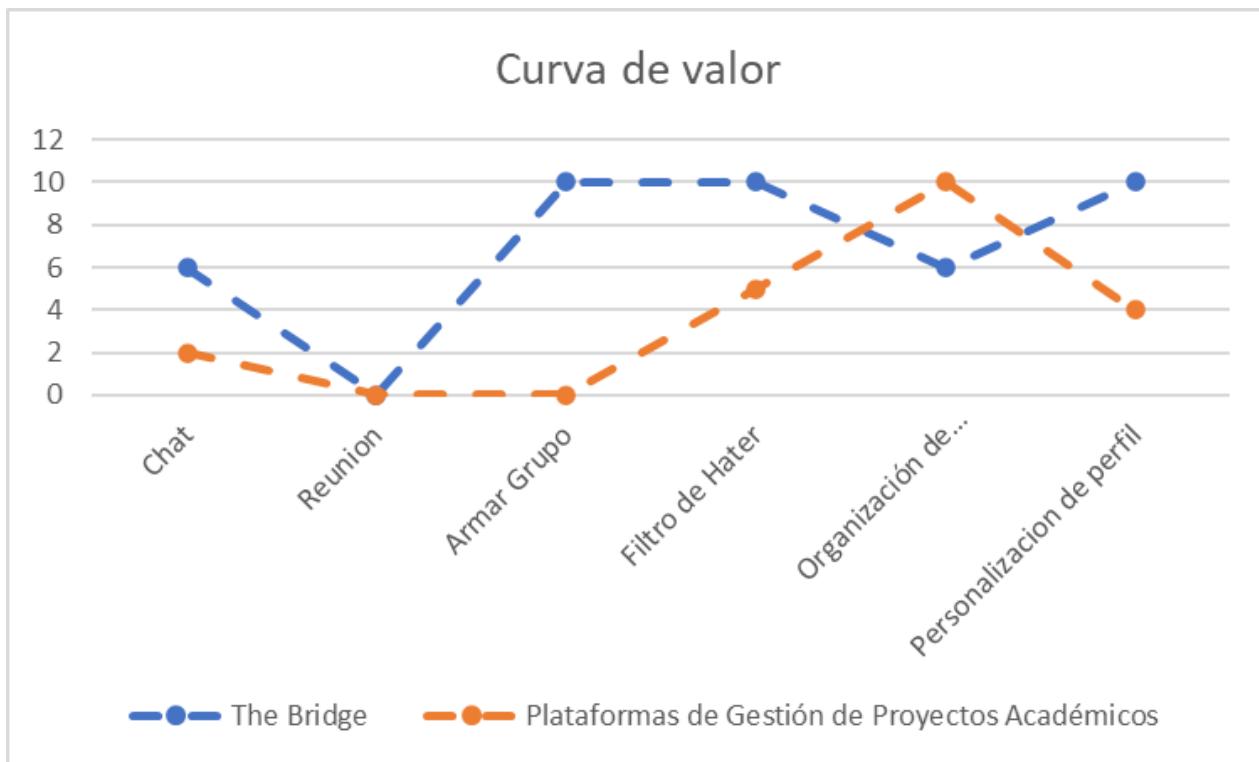
Curvas de Valor

En esta sección comparamos con las posibles competencias, para lograr entender que aspectos nos diferencian, permitiendo que seamos conscientes de nuestras ventajas y desventajas dentro

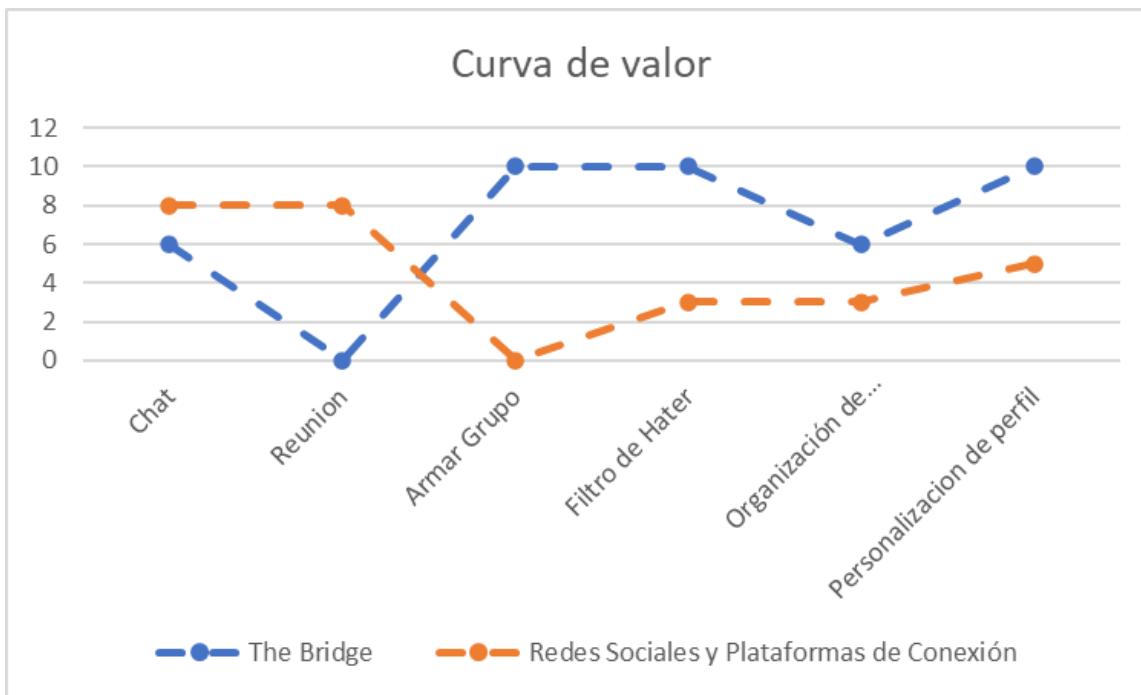
del mercado al cual pertenecemos. Se analizarán los siguientes aspectos de cada aplicación de la competencia:

- Chat: Si existe un chat y la calidad de este (Si se puede mandar archivos, de que tipo, hasta que tamaño, etc.)
- Reunión: Si en estas plataformas hay algún método para hacer una llamada o videollamada grupal, las funciones que esta puede traer (como compartir pantalla o grabar la reunión) y la calidad de la conexión de esta.
- Armar grupo: Con esto nos referimos a la facilidad para formación de equipos de trabajo personalizados teniendo en cuenta las habilidades y compatibilidad de sus integrantes.
- Filtro de Hater: La capacidad de filtrar comentarios negativos y tóxicos para la plataforma.
- Organización de proyectos: Las herramientas que las plataformas te ofrecen para que uno pueda gestionar su proyecto. Ej.: Lista de Tareas, Agendas, etc.
- Personalización de perfil: Manera en que la plataforma nos permite crear un perfil personal, con la información necesaria para que nuestros colegas nos conozcan y permitiendo demostrar las habilidades y experiencias de cada uno. Junto a la libertad de expresión y exhibición de la información cargada de forma voluntaria.

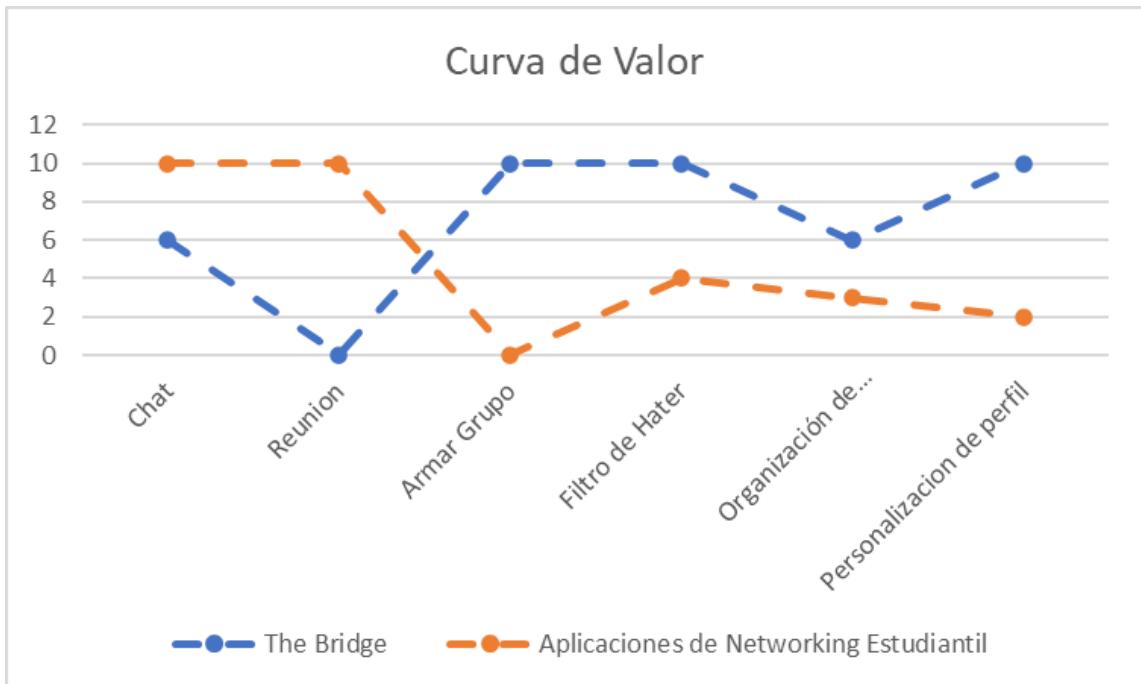
Comparación entre Plataformas de Gestión de Proyectos Académicos



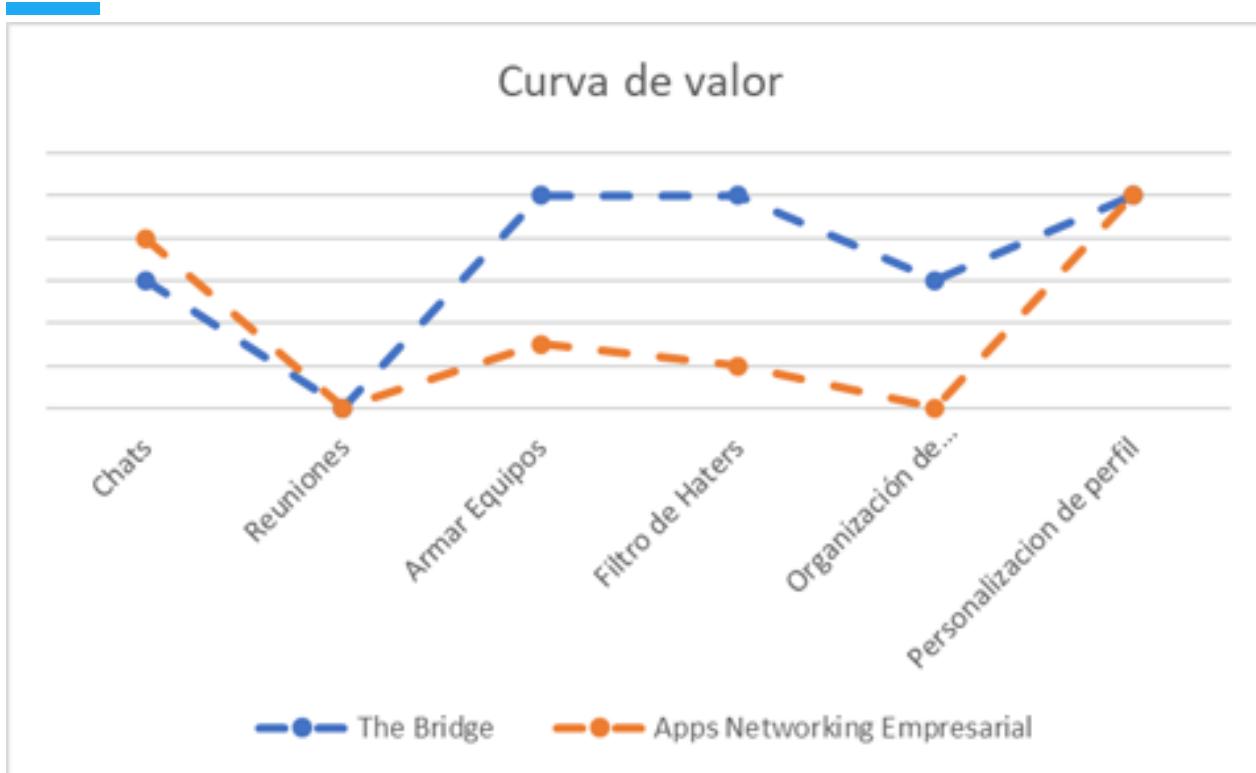
Comparación entre Plataformas de Conexión y Redes Sociales



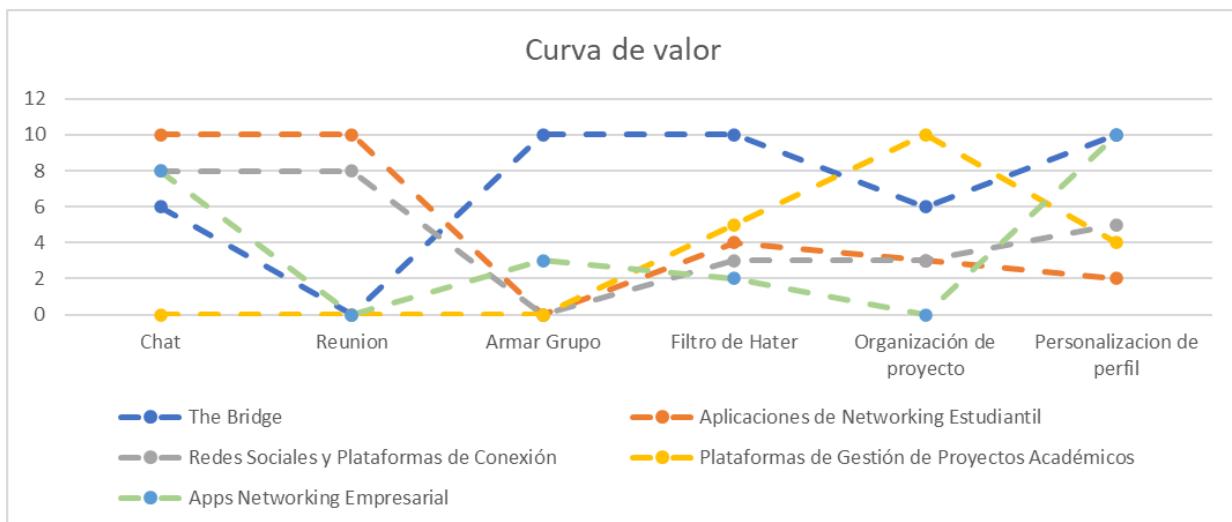
Comparación entre Aplicaciones de Networking Estudiantil



Comparación entre Aplicaciones de Networking Laboral



Comparación entre todos



Tablero de trabajo

Para hacer el tablero de trabajo, utilizamos Jira para gestionar y organizar nuestras tareas. Configuramos el tablero en: Tareas que realizar (tareas que no iniciamos), Tareas en proceso (tareas que estamos trabajando) y Listo (tareas finalizadas). Añadimos las tareas que teníamos

que realizar y asignamos a los miembros del equipo las tareas que van a realizar según sus capacidades. Una tarea se movía a “Tareas en proceso” cuando se comenzaba a trabajar en esta y una vez completada se movía a “Listo”.

The screenshot shows a Jira board titled "EQ board" under the project "The Brige". The board is organized into three columns:

- TAREAS QUE REALIZAR 1**: Contains one item: "Endpoints API Sistema de recomendaciones AUTOMATICO" with sub-task "EQ-82".
- TAREAS EN PROCESO 3**: Contains three items:
 - "Diagrama de nodos-relaciones de neo4j" with sub-task "EQ-16".
 - "Diseño de FrontEnd" with sub-task "EQ-14".
 - "Implementacion del Frontend" with sub-task "EQ-83".
- DONE 7**: Contains seven items, each with a checkmark and a person icon:
 - "Agregar lo nuevo en el entregable" (sub-task "EQ-39")
 - "Corregir el entregable" (sub-task "EQ-38")
 - "Endpoints API Materias/Carreras" (sub-task "EQ-40")
 - "Endpoints API Cursos" (sub-task "EQ-41")
 - "Endpoints API comentarios/valoraciones" (sub-task "EQ-42")
 - "Endpoints API Usuarios" (sub-task "EQ-43")
 - "Endpoints API Equipos/Proyectos"

At the top of the board, there is a search bar, a user icon, and a "Create" button. The navigation bar includes links for "Your work", "Projects", "Filters", "Dashboards", "Teams", "Plans", "Assets", "Apps", and "Create".

Projects / The Brigde

EQ board

The screenshot shows a Jira EQ board with three main columns:

- TAREAS QUE REALIZAR**: A light gray column containing a "+ Create issue" button.
- TAREAS EN PROCESO**: A light gray column.
- DONE 4**: A white column containing four completed tasks:
 - Diseño de FrontEnd (Status: EQ-14)
 - Diagrama de nodos-relaciones de neo4j (Status: EQ-16)
 - Implementacion del Frontend (Status: EQ-83)
 - Endpoints API Sistema de recomendaciones AUTOMATICO (Status: EQ-82)

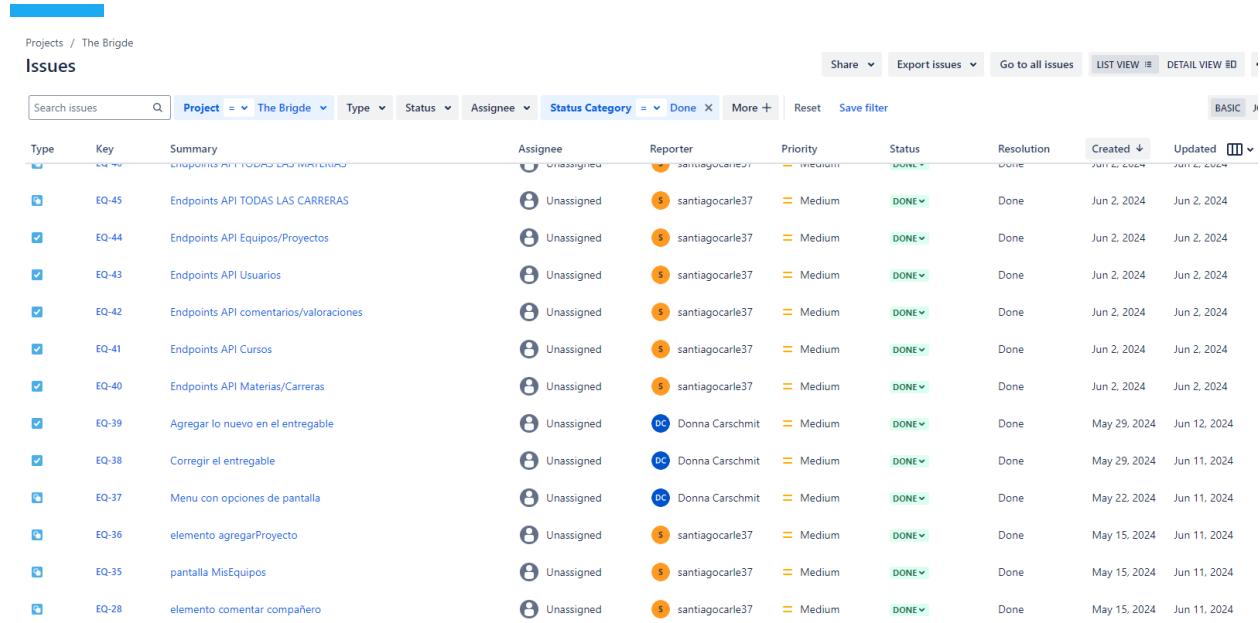
At the bottom right of the board is a link "See all Done issues".

Projects / The Brigde

Issues

Search issues		Project	Type	Status	Assignee	Status Category	Done	More +	Reset	Save filter	Share	Export issues	Go to all issues	List View	Detail View	...
<input checked="" type="checkbox"/>	EQ-83	Implementacion del Frontend		Unassigned		Donna Carschmit	=	Medium	DONE		Done	Jun 12, 2024	Jul 3, 2024			
<input checked="" type="checkbox"/>	EQ-82	Endpoints API Sistema de recomendaciones AUTOMATICO		Unassigned		santiagocarle37	=	Medium	DONE		Done	Jun 2, 2024	Jul 3, 2024			
<input checked="" type="checkbox"/>	EQ-81	Endpoints API ELIMINAR PROYECTO		Unassigned		santiagocarle37	=	Medium	DONE		Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024			
<input checked="" type="checkbox"/>	EQ-80	Endpoints API CREAR PROYECTO		Unassigned		santiagocarle37	=	Medium	DONE		Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024			
<input checked="" type="checkbox"/>	EQ-79	Endpoints API BUSCAR PROYECTOS POR CURSO		Unassigned		santiagocarle37	=	Medium	DONE		Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024			
<input checked="" type="checkbox"/>	EQ-78	Endpoints API BUSCAR PROYECTOS POR USUARIO		Unassigned		santiagocarle37	=	Medium	DONE		Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024			
<input checked="" type="checkbox"/>	EQ-77	Endpoints API BUSCAR PROYECTOS POR EQUIPO		Unassigned		santiagocarle37	=	Medium	DONE		Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024			
<input checked="" type="checkbox"/>	EQ-76	Endpoints API BUSCAR PROYECTO POR IDENTIFICADOR		Unassigned		santiagocarle37	=	Medium	DONE		Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024			
<input checked="" type="checkbox"/>	EQ-75	Endpoints API QUITAR COMPAÑERO A EQUIPO		Unassigned		santiagocarle37	=	Medium	DONE		Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024			
<input checked="" type="checkbox"/>	EQ-74	Endpoints API AGREGAR COMPAÑERO A EQUIPO		Unassigned		santiagocarle37	=	Medium	DONE		Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024			
<input checked="" type="checkbox"/>	EQ-73	Endpoints API CREAR EQUIPO		Unassigned		santiagocarle37	=	Medium	DONE		Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024			
<input checked="" type="checkbox"/>	EQ-72	Endpoints API BUSCAR EQUIPOS DE USUARIO		Unassigned		santiagocarle37	=	Medium	DONE		Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024			

Issues										
Search issues		Project	The Brigade	Type	Status	Assignee	Status Category	Done	More +	Share
Type	Key	Summary		Assignee	Reporter	Priority	Status	Resolution	Created	Updated
EQ	EQ-71	Endpoints API BUSCAR EQUIPO POR IDENTIFER		Unassigned	santiagocarle37	= Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
EQ	EQ-70	Endpoints API VER PERFIL DE USUARIO		Unassigned	santiagocarle37	= Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
EQ	EQ-69	Endpoints API MODIFICAR INTRODUCCION		Unassigned	santiagocarle37	= Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
EQ	EQ-68	Endpoints API PRE-REGISTRAR COMPAÑEROS		Unassigned	santiagocarle37	= Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
EQ	EQ-67	Endpoints API REGISTRARME		Unassigned	santiagocarle37	= Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
EQ	EQ-66	Endpoints API IDENTIFICARME		Unassigned	santiagocarle37	= Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
EQ	EQ-65	Endpoints API MOSTRAR/OCULTAR COMENTARIO		Unassigned	santiagocarle37	= Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
EQ	EQ-64	Endpoints API VER MIS COMENTARIOS		Unassigned	santiagocarle37	= Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
EQ	EQ-63	Endpoints API VER MIS VALORACIONES		Unassigned	santiagocarle37	= Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
EQ	EQ-62	Endpoints API VALORAR PERFIL		Unassigned	santiagocarle37	= Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
EQ	EQ-61	Endpoints API COMENTAR PERFIL		Unassigned	santiagocarle37	= Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
EQ	EQ-60	Endpoints API QUITAR USUARIO A CURSO		Unassigned	santiagocarle37	= Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
Issues										
Search issues		Project	The Brigade	Type	Status	Assignee	Status Category	Done	More +	Share
Type	Key	Summary		Assignee	Reporter	Priority	Status	Resolution	Created	Updated
EQ	EQ-59	Endpoints API AGREGAR VARIOS USUARIOS A CURSO		Unassigned	santiagocarle37	= Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
EQ	EQ-58	Endpoints API AGREGAR USUARIO A CURSO		Unassigned	santiagocarle37	= Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
EQ	EQ-57	Endpoints API OBTENER USUARIOS DE CURSO		Unassigned	santiagocarle37	= Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
EQ	EQ-56	Endpoints API AGREGAR/QUITAR CURSO A MATERIA		Unassigned	santiagocarle37	= Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
EQ	EQ-55	Endpoints API CREAR CURSO		Unassigned	santiagocarle37	= Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
EQ	EQ-54	Endpoints API BUSCAR CURSO POR MATERIA		Unassigned	santiagocarle37	= Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
EQ	EQ-53	Endpoints API BUSCAR CURSO POR IDENTIFIER		Unassigned	santiagocarle37	= Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
EQ	EQ-52	Endpoints API BUSCAR CURSO POR CODIGO		Unassigned	santiagocarle37	= Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
EQ	EQ-51	Endpoints API QUITAR MATERIA A CARRERA		Unassigned	santiagocarle37	= Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
EQ	EQ-50	Endpoints API AGREGAR MATERIA A CARRERA		Unassigned	santiagocarle37	= Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
EQ	EQ-49	Endpoints API CREAR MATERIA		Unassigned	santiagocarle37	= Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
EQ	EQ-48	Endpoints API CREAR CARRERA		Unassigned	santiagocarle37	= Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024



The screenshot shows a Jira Issues page for the project 'The Bridge'. The table lists 12 tasks:

Type	Key	Summary	Assignee	Reporter	Priority	Status	Resolution	Created	Updated
	EQ-45	Endpoints API TODAS LAS CARRERAS	Unassigned	santiagocarle37	Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
	EQ-44	Endpoints API Equipos/Proyectos	Unassigned	santiagocarle37	Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
	EQ-43	Endpoints API Usuarios	Unassigned	santiagocarle37	Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
	EQ-42	Endpoints API comentarios/valoraciones	Unassigned	santiagocarle37	Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
	EQ-41	Endpoints API Cursos	Unassigned	santiagocarle37	Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
	EQ-40	Endpoints API Materias/Carreras	Unassigned	santiagocarle37	Medium	DONE	Done	Jun 2, 2024	Jun 2, 2024
	EQ-39	Agregar lo nuevo en el entregable	Unassigned	Donna Carschmit	Medium	DONE	Done	May 29, 2024	Jun 12, 2024
	EQ-38	Corregir el entregable	Unassigned	Donna Carschmit	Medium	DONE	Done	May 29, 2024	Jun 11, 2024
	EQ-37	Menu con opciones de pantalla	Unassigned	Donna Carschmit	Medium	DONE	Done	May 22, 2024	Jun 11, 2024
	EQ-36	elemento agregarProyecto	Unassigned	santiagocarle37	Medium	DONE	Done	May 15, 2024	Jun 11, 2024
	EQ-35	pantalla MisEquipos	Unassigned	santiagocarle37	Medium	DONE	Done	May 15, 2024	Jun 11, 2024
	EQ-28	elemento comentar compañero	Unassigned	santiagocarle37	Medium	DONE	Done	May 15, 2024	Jun 11, 2024

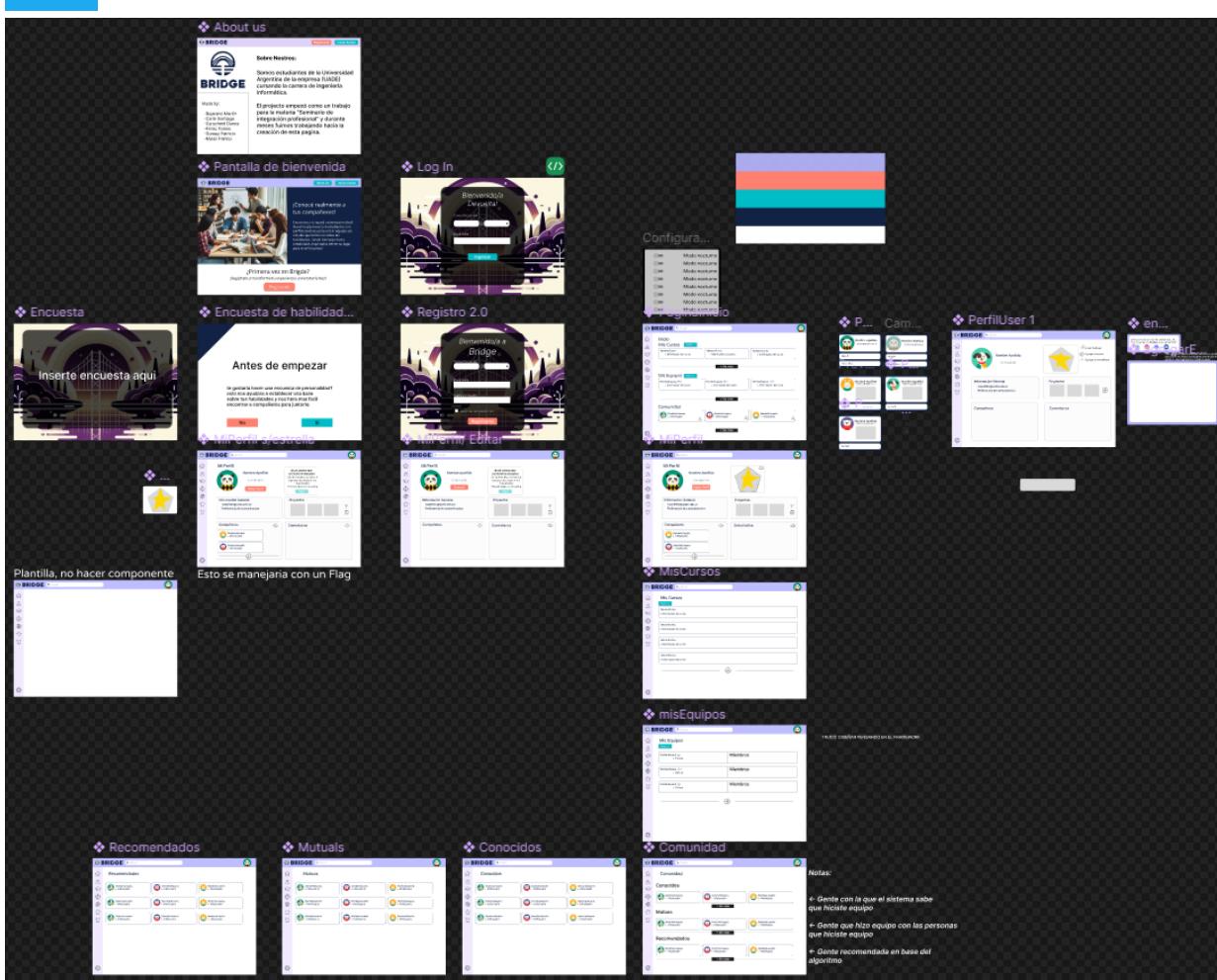
Para mejor visualización ver #6 Anexo.

Diseño de solución

En esta etapa se realizaron los diferentes esquemas que luego van a ser utilizados para el desarrollo de la aplicación

Wireframes

En esta sección se realizó el diseño gráfico de las pantallas con las que va a interactuar. Teniendo en cuenta la User Experience y la estructura de los diferentes botones disponibles. Luego estas pantallas van a ser utilizadas para llevar el diseño a código en nuestra aplicación JavaScript, utilizando la librería React.

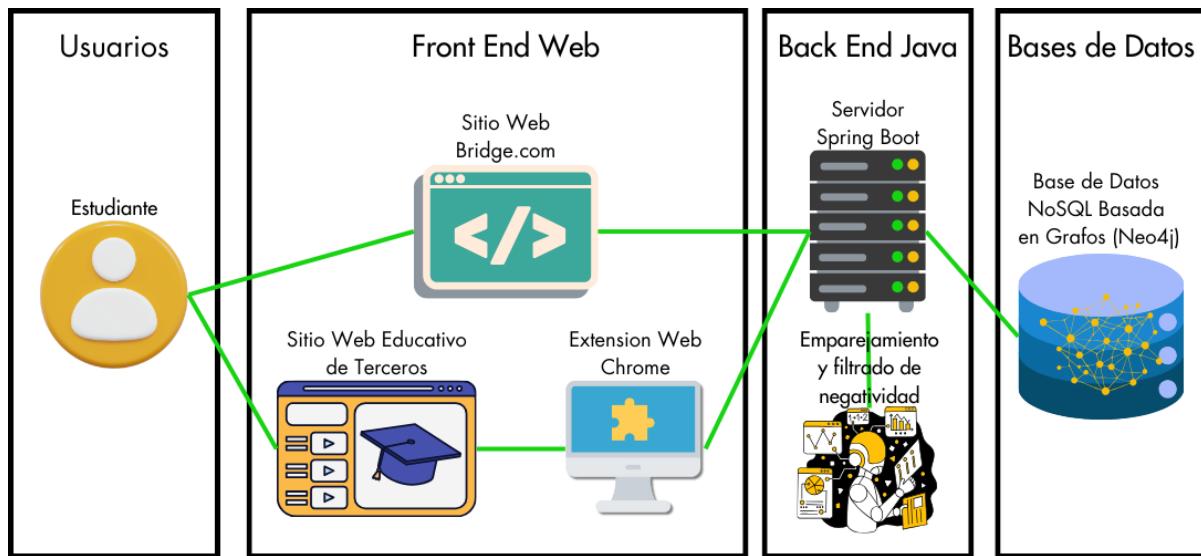


Para mejor detalle visitar el #5 Anexo

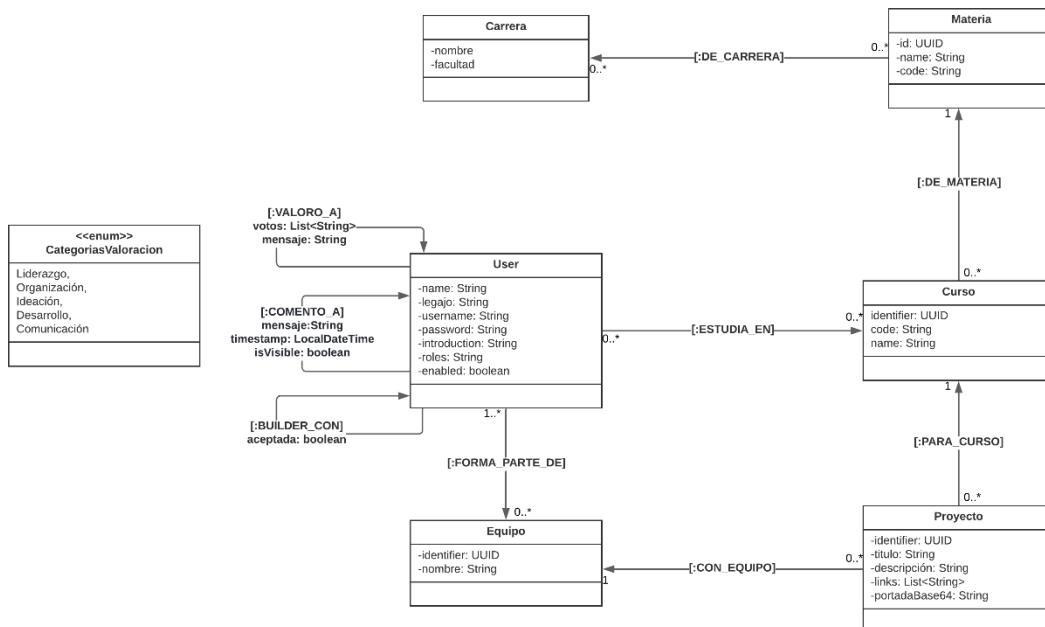
Diagrama de Infraestructura

En esta sección vamos a mostrar diferentes esquemas, para comprender de una manera grafica como se organiza nuestra solución.

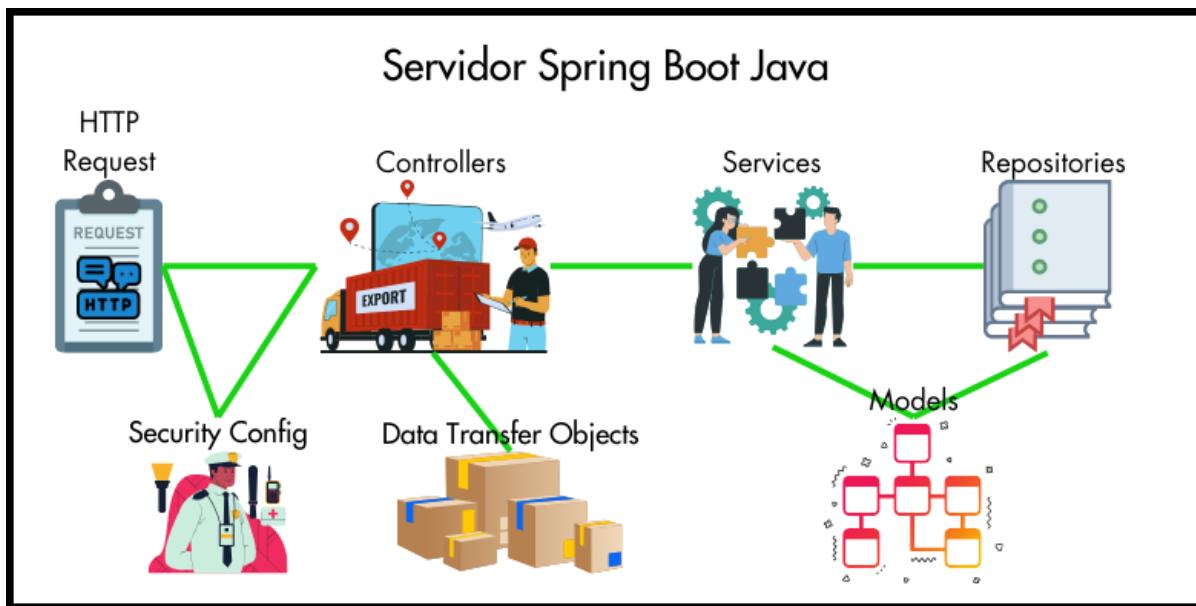
- Esquema general:



- Esquema Base de Datos Neo4j:



- Esquema de Servidor Spring Boot Java:



Manual de marca

 <p>BRIDGE</p> <p>Ver: 2024</p>	<p>Introducción</p> <p>Bridge es una plataforma revolucionaria que redefine la formación de equipos académicos, conectando a estudiantes universitarios según sus habilidades, intereses y disponibilidad mediante tecnología avanzada. En este manual de marca, detallamos nuestros valores, identidad visual y directrices de comunicación que reflejan nuestro compromiso con la innovación y el desarrollo estudiantil.</p> <p>Cómo referirse a nosotros</p> <p>Durante una conversación, nos referimos a nosotros como "Bridge". En documentos y materiales, a menos que necesite hacer referencia al nombre de una entidad legal, debería usar "Bridge" y no "PricewaterCoopers". La denominación "Bridge" es una marca registrada y reservada para uso exclusivo. No se escribe "bridge" ni "BRIDGE". Cuando un tercero menciona a Bridge en un texto, puede utilizar su propia tipografía. Cuando se utiliza la denominación en un texto, se deberá incluir el territorio de la firma, por ejemplo, Bridge Ar, o Bridge US.</p> <p>Forma escrita: Bridge</p>	<p>Nuestro Logo</p> <p>Es nuestro identificador principal, el cual está compuesto por un vector punteado minimalista en forma de esfera, con un parte inferior que representa un logo con un hueco en el medio y un fondo blanco simple.</p> 
<p>Contenidos</p> <p>1-Introducción 3-Misión y Visión 4-Nuestro logo 5-Variantes del logo 6-Uso inadecuado del logo 7-Paleta de colores 8-Tipografía 8-Fuentes primarias y secundarias 9-Aplicaciones</p>	<p>Misión y Visión</p> <p>Misión</p> <p>Facilitar la formación de equipos académicos efectivos fomentar conexiones significativas entre estudiantes, utilizando tecnología avanzada para potenciar las habilidades personales y académicas de cada individuo, creando un entorno colaborativo tanto como enriquecedor.</p> <p>Visión</p> <p>Ser la plataforma líder en la creación de redes académicas, reconocida por su capacidad para transformar la experiencia educativa de los estudiantes, promoviendo el desarrollo de habilidades interpersonales y profesionales, así como preparando a los estudiantes para un futuro de éxito y colaboración.</p>	<p>2.</p> <p>3.</p>

<p>Nuestro logo</p> <p>Nuestro logo se presenta siempre en el rango completo de colores, a menos que se trate de una comunicación totalmente en Blanco y negro.</p>  <p>Espacio libre</p> <p>A los fines de legibilidad e impacto, evite colocar texto o gráficos a menos del equivalente a mitad del logo de BRIDGE.</p> <p>Una excepción es el uso en materiales en línea, donde nuestro logo puede ser presentado con menos espacio. Aun así, asegúrese de que sea legible.</p> 	<p>Tamaño Mínimo</p> <p>El tamaño mínimo puede variar según el proceso o los materiales utilizados. El tamaño mínimo en pantalla es de 101 pixels de ancho y 96 de alto; el tamaño mínimo para imprimir es 51 mm de ancho y 48 de alto.</p> <p>Tamaño mínimo en pantalla</p> <p>Tamaño mínimo para imprimir</p> <p>4.</p>	<p>Variantes del logo</p> <p>Dependiendo de la situación o el medio en que se este desarrollando, se pueden utilizar las siguientes variantes.</p>  <p>5.</p>			
<p>Usos inadecuados del logo</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. No cambiar los colores ya establecidos 2. No deformar 3. No usar el logotipo como parte del texto 4. No cambiar la tinta ni el contraste 5. No rotar 6. No separar los elementos <p>3. Texto de ejemplo</p> <p>4.</p>  <p>6.</p>	<p>Paleta de Colores</p>  <p>7.</p>				
<p>Tipografía</p> <p>Se pueden usar dos tipografías, la principal que es Open Sans-Medium y la secundaria que es Futura-Medium</p> <table border="1" data-bbox="192 1087 514 1267"> <tr> <td style="text-align: center;">abcdefghijklmnopqrstuvwxyz</td> <td style="text-align: center;">abcdefghijklmnopqrstuvwxyz</td> </tr> <tr> <td style="font-family: 'Open Sans-Medium';"><i>Open Sans - Medium</i></td> <td style="font-family: 'Futura-Medium';"><i>Futura-Medium</i></td> </tr> </table> <p>8.</p>	abcdefghijklmnopqrstuvwxyz	abcdefghijklmnopqrstuvwxyz	<i>Open Sans - Medium</i>	<i>Futura-Medium</i>	<p>Aplicaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sitio web  <p>9.</p>
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz	abcdefghijklmnopqrstuvwxyz				
<i>Open Sans - Medium</i>	<i>Futura-Medium</i>				

Ver #4 Anexo para visualizar el manual de marca con mayor calidad.

Etapa Final:

Actualizaciones Etapa 1 y 2

En esta sección remarcaremos algunas correcciones que fueron realizadas a la primera y segunda etapa del desarrollo de la entrega, teniendo en cuenta el feedback acerca de la entrega.

- Al estimar costos, se ha aclarado el uso de dólares U\$D, ya que la moneda extranjera sufre una devaluación menos agresiva que el peso argentino, lo que permite establecer un panorama global de los costos sin tanto peligro de cambio.
- Se realizaron ajustes varios en los detalles de la solución, ya que, a lo largo del desarrollo, han surgido tanto ideas como problemas que han modificado el rumbo de la solución. Estos no afectaran la correctitud de la solución, ya que siempre se tuvo como primera prioridad ayudar a nuestros usuarios, pero se modificaron algunas herramientas que permitirán alcanzar ese objetivo.
- Se actualizaron e intercambiaron varios componentes entre ideas del MVP y FUTURE RELEASES, ya que se encontró que algunas herramientas eran más necesarias de lo supuesto, por lo que se pasaron a MVP, y también otras que eran más opcionales o secundarias, por lo que se movieron a FUTURE RELEASES, para enfocarnos mejor en el desarrollo del MVP.
- Se actualizo los tableros de trabajo en la aplicación Jira.

Reflexión - Solución a la problemática real

Como se puede ver en el transcurso de este documento, nuestro equipo fue desarrollando una solución enfocada en el usuario, mediante técnicas de Design Thinking que garantizan una mirada en la problemática, para un mejor diseño de la solución. Por otro lado, las investigaciones realizadas nos permitieron confirmar y ajustar nuestras ideas sobre el problema, logrando así ajustar al usuario, ofreciendo una experiencia de usuario formidable.

Como en todo proceso de diseño y desarrollo, encontramos caminos sin salida, pero también algunos que no imaginábamos, por lo que el diseño e implementación de la solución se moldeó a la realidad, generando así que sea factible en la vida real y logre impactar la vida de las personas, ayudándolas a conocer a sus compañeros académicos y facilitando el armado de equipos de trabajo efectivos.

Por último, es importante remarcar que el MVP es el primer paso en el desarrollo de la solución, permitiendo que los usuarios comiencen a obtener los beneficios de la utilización de Bridge, pero el potencial de solución va más allá del problema, ya que con el diseño minucioso de un Road-Map y futuros lanzamientos, se puede lograr lograr una solución que, en base al desarrollo incremental de la misma, afectara la vida de los usuarios de forma cada vez más positiva y así, con suerte algún día, perfeccionar la solución.

Reflexión - Diseño Innovador

Para el diseño de la solución se tuvieron en cuenta varias tecnologías innovadoras que aportarán un diferencial de valor al usuario al momento de utilizar la aplicación, debido a que con estas herramientas se pueden lograr cosas que la informática del pasado no podía. Por esto, tanto en el MVP como en actualizaciones futuras, se ha planeado la incorporación de nuevas tecnologías que van a llevar la eficiencia de la solución a otro nivel. Estas son:

- Inteligencia artificial y Machine Learning: Actualmente se utilizan en el MVP para verificar que los comentarios entre los perfiles no sean tóxicos y así dar una experiencia sana y segura al usuario. Por otro lado, el sistema está preparado para la mejora a un sistema mucho más complejo de recomendaciones de equipos con machine learning, que analice patrones que los humanos no podemos ver a simple vista y sugiera conexiones fuera de lo estructurado, permitiendo a los usuarios tener una experiencia más personalizada.
- Gamificación: El sistema de habilidades, recomendaciones y comentarios está diseñado de forma que fomente la participación de los usuarios, generando una sensación similar a la del progreso en un videojuego. Esto los ayudará a motivarse para moldear el

- desarrollo de su perfil y sus relaciones interpersonales, aunque siempre desde un espacio seguro, donde se garantice la no discriminación de ningún usuario.
- Integración con APIs y/o otras aplicaciones: Para el desarrollo de la solución, se ha desarrollado una API REST propia en Spring Boot que a su vez se conecta con una API de Neo4j Aura, permitiendo así un procesamiento y almacenamiento de la información más organizado y responsable. A su vez, otras integraciones están más en el lado de la UX, ya que se diseñó una extensión Chrome, para permitir a los usuarios visualizar los perfiles desde la comodidad del campus universitario, sin tener que saltar entre aplicaciones.

Por otro lado, la User Experience fue una de las prioridades al momento de diseñar tanto el Front End como el Back End. Por esto, se utilizaron técnicas vistas a lo largo de la carrera como la programación orientada a objetos y algoritmos eficientes, mayormente en el lado del Back End, ya que la parte del UI fue realizada con conocimientos adquiridos de forma mayormente autodidacta. Además, se diseñó la UI de forma que se adapte al dispositivo del cual el usuario está accediendo a Bridge, siempre y cuando sea a través de un navegador web, también adaptándose a un diseño intuitivo, similar al que el usuario está acostumbrado a utilizar en otras redes sociales o páginas web en general hoy en día.

Desarrollo del código de Bridge

El desarrollo incremental de Bridge se realizó usando la plataforma GitHub, lo que permite que todo el equipo trabaje en paralelo en el proyecto. A su vez, esta plataforma permite dejar informes detallados de los cambios de cada actualización o “commit”, para realizar un seguimiento correcto del progreso.

Los enlaces de los repositorios GitHub se encuentran en el *#8 Anexo*. En el repositorio principal, se pueden observar las 3 secciones principales que tiene la solución propuesta: Front-End con React, Back-End API Rest con Spring Boot y Extensión Chrome con React. Por otro lado, en un momento del desarrollo se utilizó un repositorio paralelo para desarrollar la API Rest, que luego fue unificado al principal, pero igualmente es importante tenerlo en cuenta para el seguimiento del desarrollo del código.

Anexos

#1 Anexo

Referencias y fuentes que se utilizaron para redactar el Problemas:

- Martínez de Meriño, C. Y., Alzate Alzate, N. A., Gallego Henao, A. M., & Meriño Córdoba, V. H. (2022). Educación en la diversidad: un espacio de relaciones en la comunidad estudiantil universitaria. Revista de ciencias sociales, 28(Extra 6), 79-94. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8598043>
- Salcedo-Hernández, M. G., Colán-Hernández, B. A., Mora-Barajas, J. G., & Romero-Carazas, R. (2023). Importancia de las habilidades blandas para la reducción del estrés estudiantil: una revisión sistemática. Recuperado de [\[http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2528-79072023000200183&script=sci_arttext\]](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2528-79072023000200183&script=sci_arttext)
- Coaching Psychology Madrid. (s.f.). Reacción o respuesta en el coaching psicológico. Recuperado de <https://coaching-psychology.es/reaccion-o-respuesta-coaching-psicologico-madrid/>
- Univision. (s.f.). ¿Por qué las personas tememos tanto al rechazo y cómo superarlo según la ciencia? Recuperado de <https://www.univision.com/explora/por-que-las-personas-tememos-tanto-al-rechazo-y-como-superarlo-segun-la-ciencia>
- La Mente es Maravillosa. (s.f.). ¿Por qué me cuesta relacionarme con las personas? Recuperado de <https://lamenteesmaravillosa.com/por-que-me-cuesta-relacionarme-con-las-personas/#>
- Psicología y Mente. (s.f.). El efecto de mera exposición: qué es y ejemplos. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/psicologia/efecto-de-mera-exposicion>

#2 Anexo

A continuación, se anexa la pantalla de visualización con los resultados de la encuesta, [haga click acá.](#)

#3 Anexo

Todos los gráficos de este documento se encuentran guardados en la misma carpeta en formato .png en caso de que se necesiten visualizar con mejor calidad.

#4 Anexo

A continuación, se anexa el Manual de marca, [haga click acá](#).

#5 Anexo

Para visualizar el Wireframe, [haga clic acá](#).

#6 Anexo

Para visualizar el tablero de Jira, [haga clic acá](#).

#7 Anexo

A continuación, se anexa la estimación de costo para una mejor visualización, [haga clic acá](#).

#8 Anexo

Link del repositorio principal:

<https://github.com/fst037/The-Bridge>

Link del repositorio temporal del backend:

<https://github.com/fst037/TheBridgeAPIRest>