

**Hire-U: Tu camino laboral empieza aquí.**

Institución: Universidad San Buenaventura.

Autor(es): Andres Cardozo Daza,

Andres Felipe Martínez Pulido.

Andres Felipe Quintero Triviño,

Curso/ Docente: Fundamentos de Proyectos de TE – Jairo Salcedo.

Bogota, Colombia

Fecha: 31/08/ 2025

## **Resumen / Abstract**

Nuestro proyecto tiene como eje central la iniciativa para llevar a cabo una aplicación denominada Hire-U que será accesible para cualquier dispositivo y que está orientada en particular para los egresados de la Universidad San Buenaventura y para los propósitos de esta universidad. La idea que tenemos en mente es crear una red social profesional, como LinkedIn, que ayude a los egresados a encontrar mejores oportunidades laborales, hacer contactos y mantenerse en contacto con su universidad de manera sencilla y constante. En este proyecto, decretaremos necesidades, declararemos objetivos, especificaremos la metodología de desarrollo y exploraremos los resultados potenciales, como la creación de una comunidad profesional y académica activa (Boyd & Ellison, 2007).

*Palabra Clave:* Aplicación, Hire-U, universidad San Buenaventura, red social profesional.

## **Hire-U**

### **(Tu camino laboral empieza aquí)**

El presente trabajo deriva de una instancia que visualizó la necesidad de articular la oferta y la demanda laboral que definió la constitución de un espacio institucional que permita que los egresados de la Universidad San Buenaventura puedan visibilizar sus competencias, establecer relaciones de trabajo y poder encontrar las ofertas laborales que se ajusten a su perfil temática de estudio y a la demanda laboral en el área de estudio. (Montoya, 2015, pp. 13-14).

Tema es la creación de una aplicación para egresados.

problema: Es que no existe un canal digital diseñado específicamente para conectar a los egresados de Bonaventura, ya sea para buscar oportunidades laborales o para participar en la comunidad académica.

Contexto la globalización y la feroz competencia entre las empresas han hecho que se torne necesario el uso de las redes sociales en el ámbito profesional, no obstante que los egresados de la Universidad San Buenaventura aún no tienen un espacio institucional que permita potenciarla.

El objetivo es contar cómo fue el proceso de diseño y desarrollo de Hire-U, una red social profesional creada por y para los egresados de la Universidad San Buenaventura.

## **Justificación**

¿De qué manera puede una app de estilo red social ayudar a los graduados de la Universidad San Buenaventura a conseguir mejores oportunidades laborales?

La transición del mundo académico al laboral representa uno de los mayores retos para los egresados universitarios, En caso de la Universidad San Buenaventura, surge la necesidad de contar con una herramienta que no solo brinde acceso a vacantes laborales, sino que además mantenga el vínculo entre los egresados de la Universidad San Buenaventura.

Como afirma Montoya (2015), “la universidad no termina con la graduación, sino que debe seguir siendo el soporte para el desarrollo profesional de sus egresados” (pp. 13-14). En este sentido, una aplicación digital tipo red social puede ser una manera de conectar a los recién graduados, a los que ya tienen experiencia y también a la propia universidad.

De acuerdo con Pérez y Gómez (2020), “las plataformas digitales enfocadas en la empleabilidad aumentan la visibilidad de los egresados ante el mercado laboral y refuerzan la pertinencia de la institución educativa en la vida real” [pp. 45-46]. Esto significa que Hire-U no solo funcionaría como un repositorio de ofertas laborales, sino como un espacio de acompañamiento y respaldo institucional.

Por estas razones, el proyecto se justifica que “una aplicación universitaria de empleo no es solamente un medio tecnológico, sino una proyección profesional” (Lopez, 2021, p.112)

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Vamos a crear una aplicación tipo red social profesional llamada Hire-U. La idea es que los egresados de la Universidad San Buenaventura puedan conectarse entre ellos y acceder fácilmente a oportunidades laborales que surjan, todo en una plataforma sencilla y amigable.

**Pensamiento Computacional:** confeccionar algoritmos que realicen conexiones entre egresados, basándose en las trayectorias académicas y en la experiencia laboral, así como en los intereses comunes, planteando el análisis lógico y la resolución de problemas.

**Bases de Datos:** confeccionar un sistema relacional que pueda almacenar adecuadamente y gestionar los perfiles de egresados, las publicaciones, los eventos y las redes de contacto, asegurándose de la integridad de sus datos, su seguridad y su escalabilidad.

Fundamentos del Proyecto de Tecnología. Redactar la propuesta de un proyecto de tecnología cumpliendo las fases de análisis, diseño, desarrollo, pruebas y despliegue de la aplicación, de la que se hará uso de metodologías ágiles y herramientas de gestión cooperativa.

Matemáticas I. Aplicar conceptos de proposición, funciones y estadística básica para obtener métricas de interacción entre los usuarios (la tasa de conexión, la participación en eventos, la visualización de contenidos, etc.)

Introducción a la Programación: Vamos a implementar los módulos funcionales de la aplicación, como el registro, la búsqueda, la mensajería y las publicaciones. Esto lo haremos construyendo estructuras de control, funciones y manipulando datos, siempre teniendo en cuenta las buenas prácticas de codificación desde el principio.

### **Marco Teórico**

Al comenzar este proyecto, usamos diversas herramientas que nos ayudaron a organizar nuestras ideas y también a definir mejor qué queríamos crear con la aplicación. Una de las cosas que hicimos fue trabajar con diagramas entidad-relación. Aunque ya los habíamos usado antes, nos ayudaron a mostrar la información de una forma más clara y ordenada. Estos diagramas nos ayudaron a visibilizar las entidades que, más allá de ser la información que gestionábamos, identifican los elementos más importantes, como son usuarios -ofertas laborales-, además de expresarlas tal que es su naturaleza, o bien, cómo los datos se relacionan unos con otros. En nuestro caso también los utilizamos "en forma de tabla", facilitando así la identificación de qué datos eran útiles y debían ser almacenados, y cómo debían relacionarse con la información dentro de la base de datos; de este modo, conseguimos ver con claridad la forma que tendría la propia aplicación.

Para la programación decidimos apoyarnos en python, un lenguaje que es fácil de aprender y muy popular en la universidad. Aunque todavía no lo hemos utilizado directamente en la aplicación, lo vemos como una herramienta importante para el futuro, ya que nos permitirá trabajar en funciones más avanzadas, practicar la lógica de programación y resolver procesos de una manera clara y ordenada. Utilizamos también MySQL, que actúa como una base donde la información de las personas que utilizan la aplicación se encuentra guardada y organizada, vale decir, "siempre queda guardada de forma clara y como se puede imaginar".

Adicionalmente, completamos nuestro trabajo con otras herramientas que consideramos imprescindibles, como también fue el diseño utilizando Justinmind, que la utilizamos para realizar el mockup de la aplicación.

### **Referencias**

Boyd, D., & Ellison, N. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210–230. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x>

Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Alianza Editorial.

LinkedIn Corporation. (2023). About LinkedIn. <https://about.linkedin.com/>

Montoya, C. (2015). Redes sociales y comunicación digital. Editorial Norma.

López, M. (2021). Comunidades Profesionales digitales en el ámbito universitario. Editorial Académica.

Montoya, J. (2015). Egresados y universidades: vínculos y oportunidades. Bogotá: Editorial Universitaria.

Pérez, A., & Gómez, L. (2020). plataformas digitales y oportunidad de empleo en la educación superior. Revista Latinoamericana de Innovación Educativa, 12(3), 40-55.

Rodríguez, P. (2019). *Relación universidad-egresado y su impacto en la inserción laboral*. Revista de Educación y Sociedad, 8(2), 70-85.ç

Oracle. (2023). *MySQL Documentation*. Oracle. <https://dev.mysql.com/doc/>

Python Software Foundation. (2023). *Python documentation*. Python.org. <https://docs.python.org/3/>

Justinmind. (2023). *Prototyping tool for web and mobile apps*. Justinmind. <https://www.justinmind.com/>