**Anexo: Ejercicio cualitativo para el diseño del prototipo de la plataforma**

Para comprender fácilmente este punto, se ha demarcado, en su orden, la justificación del ejercicio, el diseño del ejercicio, las transcripciones de los ejercicios, su valoración final y los atributos incluidos en el producto, es decir, la plataforma digital.

Este ejercicio, “En términos generales podemos convenir que se trata de una disciplina encargada de estructurar, organizar y etiquetar los elementos que conforman los entornos informacionales para facilitar de esta manera la localización (y el acceso) a la información contenida en los mismos y mejorar así su utilidad y aprovechamiento por parte de sus usuarios”. (Pérez-Montoro, 2010, p. 334)

1. **Justificación del ejercicio**

Para el diseño de la plataforma que propone este trabajo se tuvieron en cuenta aspectos cualitativos descubiertos en el benchmarking de plataformas digitales destacadas a nivel nacional e internacional.

De igual forma, se adelantó una investigación cualitativa con usuarios consumidores cotidianos de Internet, cercanos a la Academia, que potencialmente pueden financiar iniciativas en páginas web especializadas.

Este contacto con el público potencial de la plataforma se basó en técnicas de investigación, comunicación e ideación, tal como lo proponen Kouprie y Visser en *A framework for empathy in design: stepping into and out of the user’s life*

(2009, p. 439):

Varios autores describen una variedad de herramientas y técnicas que se consideran particularmente útiles para la promoción de la empatía. Hemos dividido estas técnicas en tres clases principales: técnicas para el contacto directo entre los diseñadores y usuarios (investigación), las técnicas para comunicar los resultados de los estudios de usuarios para diseñar equipos (comunicación) y técnicas para evocar las experiencias propias del diseñador en un dominio relevante para el usuario (ideación).

Aunque es apenas lógico que desde la experiencia se pueden encontrar múltiples respuestas e interpretaciones, este ejercicio cuenta elementos cualitativos que complementan la capacidad intuitiva para diseñar la plataforma digital. La intuición, siguiendo los lineamientos de Kouprie y Visser, está relacionada con un profundo conocimiento de las circunstancias y experiencias de los usuarios, lo que les implica y concierne, más que conocer simplemente al usuario.

Tal como se dice en el ‘paper’ Emotional Design; Application of a Research-Based Design Approach (Desmet, Porcelijn y van Dijk, 2007): “Aunque las emociones pueden ser subjetivas, el proceso de la emoción es universal y las personas que comparten inquietudes y apreciaciones experimentan emociones similares en un producto determinado”.

 **2. Diseño del ejercicio**

En esta prueba participaron estudiantes universitarios y profesionales egresados de distintas universidades de Colombia. En cada ejercicio se dispuso de un computador con conexión a Internet y tomó de 20 a 25 minutos, aproximadamente.

Se hicieron siete preguntas enmarcadas en los propósitos de investigación, comunicación e ideación, descritos anteriormente en la justificación.

Todos los ejercicios fueron grabados en video y en este documento se transcriben sus ideas principales. Entre paréntesis se encuentran apuntes del autor. Estos videos están anexos a este trabajo.

**Objetivo general del ejercicio:** Identificar qué aspectos llaman la atención de los estudiantes al momento de navegar por páginas de internet dedicadas a la promoción y financiación de proyectos y tomar de ellos puntos que sean aplicables en el diseño de la plataforma.

**Objetivos específicos:**

* Reconocer llamados a la acción en las páginas web que sean efectivos para los estudiantes
* Identificar aspectos de navegación (y funcionalidades) sobresalientes para los usuarios
* Abrir el espacio para el aporte de ideas, sugerencias y demás de quienes son público objetivo de este proyecto.

**3. Transcripciones de los ejercicios**

**3.1. Ejercicio con Manuel Sebastián Alzate**

**Comunicador y Periodista de la U. de Manizales**

**Trabajo a la fecha: realizador visual**

**Edad: 26 años**

**PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN**

1. **Supongamos que usted quiere conocer los mejores proyectos universitarios de Colombia por medio de Internet. ¿Cómo los buscaría? ¿Qué buscaría? (5 minutos de navegación)**

‘Busco de una en Google ‘proyectos educativos’. En este caso no tengo ninguna página, ningún lugar a dónde llegar (...) Está el portal Guiaacademica.com, en posgrados salen ejemplos de proyectos de estudiantes y en noticias se pueden destacar proyectos educativos (...) en el portal están las noticias que redireccionan a otro lugar’.

1. **Ingrese a estos sitios web y trate de encontrar un proyecto que le guste a usted: (5 minutos)**
* [www.indiegogo.com](http://www.indiegogo.com) (abre la página y sale rápidamente)
* <https://www.kickstarter.com/> (Busca la sección de categorías, va a Cine y TV. Hace clic en los call to action en verde. Al abrir un proyecto busca inmediatamente su autor. Luego hace scroll pero ni siquiera llega al final. Hace play en el video de presentación. Luego sale.
* <http://littlebigmoney.org/es/projects> (abre la página y sale rápidamente)

  **3. ¿Qué le llamó más y menos la atención de estas páginas? Puede seguir navegando mientras contesta. (5 minutos)**

Me pareció fácil, pero no estaba buscando un proyecto como tal sino que di click a ese porque me llamó la atención, quizás por el título, pero creo que navegar esta página (Kickstarter) es fácil, muestra reseñas, fotos de los personajes… Si yo fuera a patrocinar uno de estos proyectos me queda muy claro lo que voy a patrocinar, lo que es su historia.

**PREGUNTA DE COMUNICACIÓN**

**4. Le regalamos un millón de pesos para que los done a un proyecto que le guste y que sea distinto al del primer punto que buscó. ¿A qué página accede? ¿Por qué haría allí la donación? Puede seguir navegando mientras contesta. (4 minutos)**

¿Cómo se cataloga un proyecto exitoso? (El usuario busca en las páginas proyectos exitosos, en Littlebigmoney). Me gusta más Kickstarter, el diseño, los colores, le dan más espacio a cada proyecto, además porque me da la posibilidad de buscar por el género que quiero, eso es vital, en esta sí me recomiendan los exitosos, los más destacados.

**PREGUNTAS DE IDEACIÓN**

**5. Para ud., ¿cuál es la información más importante que se debe destacar cuando se presenta un proyecto educativo en la web? Puede seguir navegando mientras contesta. (3 minutos)**

Como mecenas que voy a patrocinar, debo tener un interés, si soy un empresario, que la financiación me ayude a bajar impuestos, esto es vital, que los proyectos tengan afinidad con mi empresa,

Es muy importante lo que hace Kickstarter con los proyectos destacados, exitosos, que ya me está recomendando algunos. Me gusta que los clasifica, por moda, por cine, tecnología, video, pero entonces tiene que haber un interés de quien va a buscar, ya la debe tener clara (la idea), que vaya a la fija, que es donde digo que puede servir a una empresa particular. Me gusta que tiene la sección de los más destacados. Se me hace muy fácil encontrar dónde puedo patrocinar el proyecto (señala con el cursos el call to action). En ambas plataformas (cuenta Littlebigmoney) esto es muy fácil de encontrar y me gusta el video, es importantísimo, igual que la fotografía y la historia.

**6. Finalmente, ¿qué haría usted para llamar más la atención de los usuarios para consultar los proyectos? ¿Qué quitaría o qué incluiría?**

Los datos son muy importantes (de la persona que promociona el proyecto). La retroalimentación, es decir, si yo patrociné un proyecto que no me quede solo en eso sino que haya algo después.

**3.2. Ejercicio con Julián López Cortés**

**Comunicador y Periodista de La Sabana**

**Máster en Gestión de contenidos U. Austral de Buenos Aires**

**Coordinador editorial de nuevos negocios digitales**

**Profesor de periodismo de datos y director del laboratorio de producción multimedia en periodismo cultural en La Sabana.**

**PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN**

1. **Supongamos que usted quiere conocer los mejores proyectos universitarios de Colombia por medio de Internet. ¿Cómo los buscaría? ¿Qué buscaría? (5 minutos de navegación)**

(Busca en Google “Mejores programas académicos Colombia 2016). Aparecen resultados de Universia, que yo pensaría pueden ser… de Semana, que es lo más reciente… eso encontraría yo.

(Encuentra noticias, no páginas web, y varias publicaciones de universidades. No encuentra una página de proyectos educativos).

**2. Ingrese a estos sitios web y trate de encontrar un proyecto que le guste a usted: (5 minutos)**

* [www.indiegogo.com](http://www.indiegogo.com) (hace todo el scroll, sube y da clic en “explorar”)
* <https://www.kickstarter.com/> (hace scroll hasta encontrar “ver nuestros proyectos favoritos”)
* <http://littlebigmoney.org/es/projects> (Hace click rápido en “quiénes somos”, luego hace una búsqueda sobre libros en el buscador del portal).

  **3. ¿Qué le llamó más y menos la atención de estas páginas? Puede seguir navegando mientras contesta. (5 minutos)**

Veo que son de crowdfunding, con buenas iniciativas, pero no… (...) Kickstarter tiene unas imágenes rotas (por problemas de conexión, no de la página), Indiegogo me parece que está un poco más organizada...Se entienden fácil por el tema de categorías. Littlebigmoney probablemente sea la menos atractiva en diseño. Pensaría que la mejor es Indiegogo.

**PREGUNTA DE COMUNICACIÓN**

**4. Le regalamos un millón de pesos para que los done a un proyecto que le guste y que sea distinto al del primer punto que buscó. ¿A qué página accede? ¿Por qué haría allí la donación? Puede seguir navegando mientras contesta. (4 minutos)**

¿Tendría que revisar un proyecto puntual o donado a la plataforma? (pregunta Julián). Si es donar, lo haría en Kickstarter. Creo que es muy transparente el tema de cuántas personas han donado, qué tan cerca están de la meta, cuánta plata han recaudado. Visualmente invita más a que haga esa acción que las otras, pero esto (el ejercicio) es muy rápido. Pero sí, es la que más indicadores muestra, personas, días, porcentajes...

**PREGUNTAS DE IDEACIÓN**

**5. Para ud., ¿cuál es la información más importante que se debe destacar cuando se presenta un proyecto educativo en la web? Puede seguir navegando mientras contesta. (3 minutos)**

Lo principal tienen que ser los objetivos, qué está buscando esa persona con el proyecto para convencerme de por qué yo voy a invertir en él o voy a donar plata. Y lo segundo es el impacto social que vaya a tener. Si esto es privado, la financiación debe ser personal o privada. Si esto tiene un impacto social seguramente va a obtener más donaciones, al menos de mi parte. (...) Si esto es una organización probablemente tenga mayor relevancia que una persona sola. No sé si estas páginas tengan otros indicadores como reputación, que lo motiven a uno a donar, si hay un tema re ratings posiblemente motive más..(...) Si los objetivos están bien planteados, si el tema es personal, por ejemplo de una persona que necesite dinero para terminar su carrera, eso debe estar ahí planteado y no tiene por qué importarle a uno la edad o el género, si está argumentando las cosas de una manera inteligente y por qué necesita esa financiación.

**6. Finalmente, ¿qué haría usted para llamar más la atención de los usuarios para consultar los proyectos? ¿Qué quitaría o qué incluiría?**

(Usuario revisa de nuevo las páginas y dice que no “ve mucho”). Quizá estas páginas sean estándar, pero entre más específico y más información pueda ofrecer acerca del proyecto de manera tal que las personas entiendan para qué va a ser esto, puede ser más probable la obtención de colaboración. No sé qué agregar más porque las páginas tienen fotos, texto y video, probablemente sea interesante sacar algunos testimoniales de personas que hayan donado o para conocer previamente qué se ha hecho, algo de reputación o confianza, sería lo que agregaría yo, reiterando que no sé si las páginas ya lo tienen.

**3.3. Ejercicio con Laura Viviana Lesmes**

**Comunicadora y Periodista**

**Trabajo a la fecha: redactora de El Tiempo**

**Edad: 26 años**

**PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN**

1. **Supongamos que usted quiere conocer los mejores proyectos universitarios de Colombia por medio de Internet. ¿Cómo los buscaría? ¿Qué buscaría? (5 minutos de navegación)**

(Busca “proyectos educativos en Colombia”, “innova”, “innpulsa”, a esta ùltima accede). Me parece que innpulsa tiene buena información. (Hace clic en “Emprendimiento”). (No encuentra nada y accede a noticias de medios colombianos). No son claros los caminos para llegar a esta información fácilmente. Creo que me tomaría más tiempo.

**2. Ingrese a estos sitios web y trate de encontrar un proyecto que le guste a usted: (5 minutos)**

* [www.indiegogo.com](http://www.indiegogo.com) (hace todo el scroll, sube y da clic en “explorar”)
* <https://www.kickstarter.com/> (hace scroll hasta encontrar “ver nuestros proyectos favoritos”)
* <http://littlebigmoney.org/es/projects> (Hace click rápido en “quiénes somos”, luego hace una búsqueda sobre libros en el buscador del portal).

  **3. ¿Qué le llamó más y menos la atención de estas páginas? Puede seguir navegando mientras contesta. (5 minutos)**

(Va a Indiegogo, pero su navegación es engorrosa, no es clara. Se sale, va a Google. En Kickstarter hace un clic en “happening”, pero no encuentra lo esperado. Va a categoría de “juegos”, pero no encuentra algo que le guste. Va a Littlebigmoney y encuentra un proyecto sobre sillas que cambian vidas, ve el video de presentación).

**PREGUNTA DE COMUNICACIÓN**

**4. Le regalamos un millón de pesos para que los done a un proyecto que le guste y que sea distinto al del primer punto que buscó. ¿A qué página accede? ¿Por qué haría allí la donación? Puede seguir navegando mientras contesta. (4 minutos)**

Iría a Kickstarter. Ellos se tomaron el trabajo de ir a cada proyecto, le hacen un video a la persona, en Indiegogo también lo veo… (...) la presentación, me gusta más la de Kickstarter… Para dar el dinero me fijaría en a quién se lo voy a dar, los videos en las plataformas ayudan a que uno más o menos lo conozca, serviría que a la persona se conociera por redes sociales, como el caso en Bogotá de Fachadas bogotanas… (Laura busca el ejemplo de Fachadas en Indiegogo y recuerda que conoció primero el caso en redes sociales. Valora el hecho de las recompensas y/o regalos). Yo donaría porque conozco a las personas, porque sé de dónde es, la cercanía es importante. Si no fuera un bogotano, buscaría un país en el que alguien necesitara realmente el dinero, no en USA; no lo haría en un país donde hay más oportunidades. Buscaría una persona en África, en Europa.

**5. ¿En dónde cree que se exponen mejor los proyectos? ¿Por qué? Puede seguir navegando mientras contesta. (3 minutos)**

Visualmente, me gusta mucho Indiegogo, me parece que está bien organizada, pero es solo eso. La que no me gusta es Littlebigmoney en cuanto a lo visual, la letra es pequeña, se ve lejos, no hay mucho color… Kickstarter también tiene un buen desarrollo de su web, pero la que más me gusta es Indiegogo.

**PREGUNTAS DE IDEACIÓN**

**6. Para ud., ¿cuál es la información más importante que se debe destacar cuando se presenta un proyecto educativo en la web? Puede seguir navegando mientras contesta. (3 minutos)**

Entre más rápido y mejor presentado esté, mejor en internet… creería que para estos casos de innovación y proyectos educativos uno siempre va a buscar gente que le haya ido bien y que a uno le vaya bien, que haya casos de éxito, de personas que les haya ido bien… los testimoniales son válidos y que sepa uno que no hay tantos requerimientos, los documentos pueden pasar a un segundo plano desde que las necesidades estén bien explícitas. Eso es lo más importante para mí.

**7. Finalmente, ¿qué haría usted para llamar más la atención de los usuarios para consultar los proyectos? ¿Qué quitaría o qué incluiría?**

Invertiría para posicionar más mi página, con SEO, con Google Adwords, para que cuando uno busque proyectos educativos o innovación esté en las primeras opciones, porque las páginas del ejercicio no me aparecieron en Google y yo tampoco sabía que existían. Creo que por ahí habría un arma para sobresalir. (...) En una escala de importancia lo más importante sería video-texto-imagen. Desde mi punto de vista, el testimonial es clave (...) las imágenes se pueden prescindir, no creo que sean tan indispensables… un texto y un video son claves.

**3.4. Ejercicio con Diego Sebastián Cortés Fonseca**

**Comunicador y Periodista del Externado**

**Trabajo a la fecha: redactor de El Tiempo**

**Edad: 24 años**

**PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN**

1. **Supongamos que usted quiere conocer los mejores proyectos universitarios de Colombia por medio de Internet. ¿Cómo los buscaría? ¿Qué buscaría? (5 minutos de navegación)**

Lo más básico sería empezar en Google. Pondría ‘Ideas de innovación’ o ‘ Ideas innovadoras de colombianos’. Encontraría noticias y portales que tendrían la idea general. Pero no encuentro un portal sino noticias…

**2. Ingrese a estos sitios web y trate de encontrar un proyecto que le guste a usted: (5 minutos)**

* [www.indiegogo.com](http://www.indiegogo.com) (hace todo el scroll, sube y da clic en “explorar”)
* <https://www.kickstarter.com/> (hace scroll hasta encontrar “ver nuestros proyectos favoritos”)
* <http://littlebigmoney.org/es/projects> (Hace clic rápido en “quiénes somos”, luego hace una búsqueda sobre libros en el buscador del portal).

  **3. ¿Qué le llamó más y menos la atención de estas páginas? Puede seguir navegando mientras contesta. (5 minutos)**

Indiegogo me pareció más temático, tú eliges. En Kickstarter muestra los favoritos aleatoriamente, al parecer… La plataforma está bien hecha, al principio muestra quiénes son, con un video explicando su misión y da espacio para conocer a la comunidad, dónde nació y a quiénes han contribuido (...) En Littlebigmoney se demora mucho la búsqueda.

**PREGUNTA DE COMUNICACIÓN**

**4. Le regalamos un millón de pesos para que los done a un proyecto que le guste y que sea distinto al del primer punto que buscó. ¿A qué página accede? ¿Por qué haría allí la donación? Puede seguir navegando mientras contesta. (4 minutos)**

En la página donde encontré más rápido proyectos fue en Littlebigmoney, pero me parece que en Innpulsa también hay casos de éxito de personas que han innovado y han hecho cosas interesantes en cuanto a proyectos, me parece muy confiable porque tiene capitales del Gobierno y capitales privados, así que Innpulsa sería bueno para encontrar proyectos y para invertir.

**PREGUNTAS DE IDEACIÓN**

**5. Para ud., ¿cuál es la información más importante que se debe destacar cuando se presenta un proyecto educativo en la web? Puede seguir navegando mientras contesta. (3 minutos)**

El video. Es importante el video del proyecto y el testimonial de la persona del proyecto. Muestra cómo lo hace, de dónde sale, dónde lo ha aplicado y tiene también a las personas que lo consumen como un referente, entonces eso le da a uno más información y confiabilidad de lo que está pasando.

**6. Finalmente, ¿qué haría usted para llamar más la atención de los usuarios para consultar los proyectos? ¿Qué quitaría o qué incluiría?**

¿Algo distinto? Bueno, sería una amalgama de todo, al principio buscaría un video con un buen contenido, que lo que vaya a explicar en el texto sea interesante, pero crearía una campaña de expectativa en redes sociales para hacerlo más comercial. Sé que es difícil, pero pediría apoyo en medios de comunicación, que la familia y los amigos crearan una red (...) creo que está bien dar opciones (video, texto, imágenes). La diferencia también puede ser en qué tan atractiva es la web. Después de navegar las tres páginas web, están divididas de la misma forma, pero me gusta más Kickstarter y luego Indiegogo, por la letra, por los colores, por la presentación...

**3.5. Ejercicio con Pablo Alzate**

**Comunicador y Periodista de la Universidad de Manizales**

**Trabajo a la fecha: redactor de El Tiempo**

**Edad: 29 años**

**PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN**

1. **Supongamos que usted quiere conocer los mejores proyectos universitarios de Colombia por medio de Internet. ¿Cómo los buscaría? ¿Qué buscaría? (5 minutos de navegación)**

Primero que todo, buscaría en el Ministerio de Educación, la parte más oficial a nivel país. Al ingresar al Ministerio, esto lo puede remitir a otras páginas, a cosas más particulares. El Ministerio le brinda muchos proyectos educativos. También podría mirar el Sena (...) Cuando yo escucho proyecto educativo, recoge varias cosas, lo puedo tomar como una plataforma digital donde yo puedo encontrar formas de estudiar u observar qué proyectos educativos se están realizando en el país o en ciertas regiones de Colombia.

2. **Ingrese a estos sitios web y trate de encontrar un proyecto que le guste a usted: (5 minutos)**

* [www.indiegogo.com](http://www.indiegogo.com) (hace todo el scroll, sube y da clic en “explorar”)
* <https://www.kickstarter.com/> (hace scroll hasta encontrar “ver nuestros proyectos favoritos”)
* <http://littlebigmoney.org/es/projects> (Hace click rápido en “quiénes somos”, luego hace una búsqueda sobre libros en el buscador del portal).

  **3. ¿Qué le llamó más y menos la atención de estas páginas? Puede seguir navegando mientras contesta. (5 minutos)**

(Entra a Indiegogo a ver proyectos de fotografía. Va a Kickstarter y luego a categorías, hace clic en periodismo y ve proyectos. Pasa a Littlebigmoney, va a un proyecto que habla sobre sillas que cambian vidas). Indiegogo me pareció fácil visualmente, entra y está la opción de explorar, qué es lo que uno hace, para saber qué hay. Tuve dificultades porque la página estaba en inglés, si uno no sabe el idioma se dificulta mucho la búsqueda. Cuando vi fotografía, entré porque me llamó la atención y todos estaban en inglés...En Kickstarter pasó algo parecido, pero también tenía la opción de “descubrir”... los verbos se utilizaron en estas dos páginas y ahí es donde uno se dirige. Littlebigmoney fue más fácil para mí y más llamativos, entendibles.

**PREGUNTA DE COMUNICACIÓN**

**4. Le regalamos un millón de pesos para que los done a un proyecto que le guste y que sea distinto al del primer punto que buscó. ¿A qué página accede? ¿Por qué haría allí la donación? Puede seguir navegando mientras contesta. (4 minutos)**

Indiegogo y Kickstarter son mucho más atractivas, pero si estamos hablando de la información que yo encontré, que logré captar y descubrir, me quedaría con Littlebigmoney. Entre las otras, me gusta más quizás Kickstarter por el conjunto como tal de la página...

**PREGUNTA DE IDEACIÓN**

**5. Para ud., ¿cuál es la información más importante que se debe destacar cuando se presenta un proyecto educativo en la web? Puede seguir navegando mientras contesta. (3 minutos)**

Un video es mucho más práctico para el usuario, para que vea y pueda desmenuzar. En el video está texto e imagen. Para el que lo hace, es más dispendioso por cuestión de tiempo. Yo me iría por el video.

**6. Finalmente, ¿qué haría usted para llamar más la atención de los usuarios para consultar los proyectos? ¿Qué quitaría o qué incluiría?**

Uno tiene que hacer uso de las nuevas TIC, de lo que están brindando. Yo llamaría la atención con una fotografía, con un gran pantallazo… lo que me llamaba la atención de las páginas era eso, ya luego uno lee contenido, lo primero es la impresión; si es un video, saber cuál es su posición… (Se le pregunta si es importante conocer al autor del proyecto y responde que sí).

**4. Valoración general del ejercicio**

Si algo da luces sobre la pertinencia de este trabajo, basado en el ejercicio cualitativo, es la dificultad para encontrar una página web especializada en presentar o promocionar los mejores proyectos educativos de estudiantes colombianos.

Asimismo, en la rapidez que tienen los usuarios al hacer clic en lo más llamativo de la página web. En ese sentido resulta fundamental que el primer pantallazo atraiga el interés del internauta. Todo esto, pensando en las necesidades de los usuarios.

Desde el inicio de internet y hasta hace no muchos años, en el diseño de los sitios web sólo había un proceso importante y sobre el que se centraban todos los esfuerzos y atenciones: la elaboración del código html de la página. Sin casi ningún tipo de análisis, investigación o planificación previa, se acostumbraba a implementar directamente la página web. Esa primera actitud o estrategia está siendo desterrada. En su lugar se va pasando, de atender de forma exclusiva los aspectos técnicos de la elaboración de la página web, a diseñar ese sitio web y por tanto la anatomía de su IA, pensando en las necesidades de sus usuarios tipo (Garrett, 2002).

Finalmente, se debe destacar que este tipo de ejercicios abren la puerta a nuevas ideas y a comprender parte de las necesidades potenciales que tendría la plataforma.

**5. Atributos al producto**

 Después de atender los comentarios de los partícipes del ejercicio se encontraron los siguientes atributos aplicables al diseño de la plataforma:

• Relevancia visual al autor del proyecto
• Clara identificación institucional de la Universidad
• División de secciones por: Proyectos destacados; Por facultades y Por categorías
• Espacio para consultar Proyectos históricos
• Campos en todas las páginas para publicar contenido multimedia
• Prevalencia de los 'call to action' orientados a la ayuda a los estudiantes (económica

incluida)
• Diseño amigable y acorde con el manual de imagen institucional
• Espacio para la presentación profesional del estudiante (puerta al networking)
• Comunicación llamativa y explicativa
• Integración de los contenidos con redes sociales (Proyectos populares)
• Contacto con los desarrolladores de la plataforma
• Describir beneficios en torno a la plataforma
• Hacer claros los objetivos del proyecto
• Son importantes los videos testimoniales
• Incluir las redes sociales de los autores de los proyectos
• Presentar breve biografìa del autor
• No letras pequeñas, sí al color
• Abrir un espacio a los casos de éxito o populares
• La confianza se puede aumentar destacando el respaldo de la Universidad de La

Sabana a la plataforma