

Nudos Desafiantes

Gabriela Borja Salgado¹

¹ Estudiante Programa de Diseño Gráfico. Área Académica Diseño Visual e Interactivo. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Bogotá, Colombia

E-mail: gabriela.borjas@utadeo.edu.co

Dirigido por: **D. A. Restrepo Quevedo²**

² Profesora Programa de Diseño Gráfico. Área Académica Diseño Visual e Interactivo. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Bogotá, Colombia

E-mail dirección: da.restrepo@utadeo.edu.co

Recibido mayo 2023

Aceptado mayo 2023

Evaluado mayo 2023

Resumen

El proyecto Nudos Desafiantes es una metodología ágil de tipo *card sorting* enfocada en mejorar la comunicación. Busca mejorar las fases de integración, ideación e implementación al momento de trabajar en equipo; así mismo visibiliza y facilita el paso a paso de los procesos de trabajos, funciona como puente de comunicación entre compañeros y disminuye la abstracción dentro del desarrollo de procesos. Este proyecto se creó para atacar partes complicadas dentro del proceso del trabajo en equipos, pues las formas de pensar, de comunicarse y de trabajar son diferentes y este tipo de espacios mal organizados pueden disminuir los niveles de rendimiento laborales generando estrés y ansiedad.

Así, el desarrollo del proyecto parte de la orientación fenomenológica del diseño en la cual todo ocurre a partir de los fenómenos. Este proceso debe crearse desde una planeación estratégica, considerando acciones, actividades, procesos y servicios dirigidos al público objetivo. El método principal utilizado: el *Design Kit*, ya que está compuesto por tres etapas: inspiración, ideación e implementación, donde se utilizan herramientas como la entrevista, donde se pueden encontrar *insights* interesantes como creencias y motivaciones que funcionan como base para la preparación del proyecto, así se puede refinar y definir el impacto final utilizando un *Impact Ladder*. La segunda etapa utiliza el *journey map* y la creación de un modelo lógico para tener la narrativa mucho más clara de cómo una solución de diseño crea un cambio real, positivo y duradero; además en esta etapa se crean prototipos para empezar probar y recibir *feedback* del usuario. En la tercera etapa se definen los indicadores del impacto del proyecto y se monitorea y evalúa el progreso en el tiempo para determinar la efectividad del mismo. Este proceso permite desenredar de mejor forma proyectos complicados que buscan generar cambios significativos en comunidades reales en un tiempo limitado.

Palabras Claves: Metodologías Ágiles, Human Center Design, Orientación Fenomenológica, Desarrollo Procesos

Introducción

Después de pasar por el proceso de conocer, entender y reconocer distintas metodologías de diseño durante mi carrera

como diseñadora gráfica, adquirí un mayor gusto y comprensión por las tecnologías persuasivas propias del Human Center Design (HCD) estas siendo muy relevantes dentro de cualquier proceso de trabajo multidisciplinar, no

sólo del diseño. Así mismo gracias a los espacios que la universidad tiene abiertos para sus estudiantes tuve la oportunidad de poner en práctica este tipo de metodologías y crear en equipo un proyecto que estuviese ligado a esta área, aunque quedó en fases iniciales dejó un precedente personal para más adelante, con una madurez profesional notable en mi trabajo como diseñadora pude convertir este proyecto en algo mejor en todo sentido.

A partir de ahí decidí atacar un problema que se encuentra en mi cotidianidad (no sólo en mi ambiente laboral propio, sino también en colectivos de familiares y amigos): trabajar en equipos multidisciplinarios no es una tarea fácil, las formas de pensar, de comunicarse y de trabajar son diferentes, este tipo de espacios se encuentran fuera de nuestra zona de confort y pueden bajar nuestros niveles de rendimiento laborales generando estrés y ansiedad. La creación de este nuevo y mejorado proyecto llamado **Nudos Desafiantes** el cuál es un *card sorting*, busca facilitar y mejorar las fases de integración, ideación e implementación al momento de trabajar en equipo; así mismo visibiliza y facilita el paso a paso de los procesos de trabajos, funciona como puente de comunicación entre compañeros de diferentes áreas y disminuye la abstracción dentro del desarrollo de procesos.

La idea de este proyecto es poder utilizarlo en ambientes laborales reales; para mi es muy importante encontrar maneras de mejorar la comunicación interna en equipos de trabajo ya que yo misma hago parte de una empresa mediada por la tecnología que siempre busca optimizar sus procesos y estar a la vanguardia, y este tipo de metodologías ágiles facilitan en muchas formas no sólo la comunicación, sino todo lo que parte de ahí, todas las tuercas que giran a partir de un buen entendimiento y de buenos procesos de trabajo.

1. Formulación del Proyecto

La comunicación en cualquier espacio es muy importante para mantener buenas relaciones interpersonales, pero en un ambiente laboral esta se convierte en algo indispensable para los procesos internos de cada organización pues aumenta la productividad y eficiencia, genera interacciones positivas, evita reprocesos y malentendidos y en general crea un ambiente de trabajo agradable. En muchas ocasiones los equipos de trabajo se ven afectados en su productividad por no saber cómo mantener una buena comunicación entre ellos y es por esto que mi proyecto funcionará como un facilitador, no sólo mejorando este punto, sino que además las organizaciones empresariales podrán conocer métodos nuevos e innovadores, como lo son las metodologías ágiles, que mejorarán en todo sentido su proceso interno.

En relación con lo anterior, es importante destacar qué son las metodologías ágiles y cuál es el papel que desempeñan en una organización empresarial, bien pues estas metodologías son aquellas que permiten adaptar la forma de trabajo a las

condiciones específicas de cada proyecto, creando inmediatez y flexibilidad en las respuestas requeridas para el desarrollo del mismo. Es por esto que las empresas que utilizan estas herramientas consiguen gestionar sus proyectos de forma autónoma y eficaz, incrementando su productividad de forma inmediata.

Los procesos de integración y de análisis en equipos interdisciplinarios también son puntos desafiantes ya que una buena o mala conexión entre compañeros puede afectar en gran medida en cómo interactúan entre ellos, y es mucho más complicado cuando hablamos de equipos de trabajo a distancia, lo cual es una realidad cada vez más presente desde la pandemia. La comunidad que quiero transformar con mi proyecto está compuesta por organizaciones empresariales orientadas a la innovación y enfocadas en la comunicación mediada por la tecnología, empresas que utilicen metodologías de trabajo virtual y presencial, que vean como un activo esencial en su misión y visión la calidad humana, ya que este tipo de organizaciones siempre buscan mejorar sus procesos no solo porque su contexto lo requiere sino también porque desean crear y mantener un entorno laboral más ligero y más funcional.

Este proyecto se planteó para ser una herramienta que pueda ser usada para optimizar estos procesos de integración, además podrá utilizarse para desmenuzar complejos desarrollos de trabajos, ayudará a los integrantes a aprovechar su pensamiento creativo y entenderán que toda parte del proceso que afrontaron es igual de importante, así al finalizar las respectivas actividades del *card sorting*, se tendrá una reflexión significativa de lo ocurrido y se podrá almacenar ese conocimiento y aprendizaje para ser replicado en cualquier escenario futuro.

Todos estos puntos que mencioné anteriormente -buena comunicación, integración asertiva, pensamiento crítico, desarrollo creativo, metodologías ágiles- tienen como objetivo optimizar cualquier tipo de desarrollo, ya sea personal o colectivo, es por esto que mi proyecto le otorga a su usuario la mayor cantidad de herramientas funcionales posibles para que pueda probar e indagar y de una forma estratégica pueda decidir cuales quiere implementar en el proceso que requiera, no es una metodología restrictiva que solo permite seguir un paso a paso al pie de la letra, por el contrario busca generar mayor flexibilidad y adaptación al entorno en el que se utilice.

2. Metodología del Diseño

Para desarrollar este proyecto decidí trabajar a partir de la orientación fenomenológica del diseño en la cual todo ocurre a partir de los fenómenos, estos son estudiados en el contexto permitiendo al diseñador preocuparse por entender la mente del usuario y por encontrar problemas complejos enfocados en el individuo. Aquí, todo se forma a partir de un proceso de exploración, descripción y comprensión de las experiencias de las personas respecto a un fenómeno; a partir de esto la

interacción con el individuo se puede diseñar, conducir, planear y/o provocar. Este proceso es descriptivo y reflexivo y debe crearse desde una planeación estratégica, considerando acciones, actividades, procesos y servicios dirigidos al público objetivo planteándose preguntas claves que le den respuesta o aporten en gran medida a la creación de la estrategia: ¿A quién va dirigido? ¿Pueden utilizarlo? ¿Qué le aporta al individuo y a su experiencia? ¿Funciona?

Entendiendo que estas preguntas parten de tratar de comprender comunidades enteras dentro de un contexto específico podemos relacionarlo con el *Human Center Design* (HCD) ya que este tipo de diseño enfocado en las personas permite creer que todos los problemas tienen soluciones y que las respuestas necesarias para crear estas soluciones las tienen las personas que viven esos problemas. Así, para crear productos y servicios innovadores, el diseño centrado en las personas busca entender las necesidades y los deseos de comunidades dentro de ellas mismas. Por estas razones la metodología más apropiada para este proyecto es, según mi criterio, el *Design Kit*, ya que está compuesta por tres etapas: inspiración, ideación e implementación. La primera etapa consiste en aprender haciendo, abrirse a todas las posibilidades siempre teniendo como meta los deseos de las personas por las cuales se está diseñando, la segunda etapa da pie a crear muchas ideas tanto posibles como imposibles y refinarlas para poder probar y mejorar esas ideas preliminares, integrando iteraciones y *feedback* del público objetivo hasta obtener el resultado deseado. En la última etapa se refinan prototipados y estrategias para implementar finalmente el resultado del proyecto.

Dentro de este proceso se utilizaron algunos métodos que ayudaron a construir este proyecto; en la primera etapa de inspiración el método principal fue la entrevista, pues la mejor manera de entender que necesita mi usuario es hablando con el directamente, y en este caso tuve la oportunidad de hablar con personas de áreas totalmente diferentes de la comunidad a intervenir. Realizando algunas preguntas encontré *insights* muy interesantes que funcionaron como base para preparar mi proyecto, así mismo me permitió tener una visión más amplia del contexto y pude llegar a una solución más funcional. Las preguntas que realicé estaban centradas en entender en qué punto se tenía conocimiento sobre metodologías ágiles y los beneficios que estas podía traer para mejorar procesos internos, las entrevistas constaron de seis preguntas que dieran paso a un diálogo amplio y significativo: 1) De manera general cuéntame sobre tus principales actividades durante un día laboral (pausas activas, reuniones, trabajos) etc. 2) ¿Por qué crees que son importantes las metodologías ágiles para el trabajo conjunto? 3) ¿Qué metodologías estas implementando como equipo? 4) ¿Por qué decidieron que esta(s) metodología(s) de gestión de proyectos era(n) la(s) adecuada(s) para tu equipo? 5) ¿Qué aspectos de tu trabajo sientes que se han optimizado haciendo uso de estas

herramientas? 6) ¿Qué cosas crees que tanto tu como tu equipo deben mejorar para lograr mayor eficiencia? 7) ¿Consideras que estas herramientas necesitan de algún complemento para mejorar su eficacia?

A partir de la recolección de esta información pude refinar y definir el impacto de mi proyecto utilizando el *Impact Ladder* y la Teoría del Cambio, dos herramientas que me permitieron organizar y visibilizar estos cambios a corto y largo plazo que quería realizara el *card sorting*. Aquí se descubren las condiciones necesarias para que la solución sea efectiva, los riesgos que conocemos de cómo podría fallar esta solución, cambios claves de comportamiento, los *primary outcomes* (comportamientos deseados para lograr el impacto) y el impacto final que tendría el proyecto. En la segunda etapa se realizaron los *journey maps* de mis usuarios finales para identificar momentos clave del contexto de ellos y los momentos donde es necesaria la intervención de la solución, así dio paso a configurar un modelo lógico para tener la narrativa mucho más clara de cómo la solución crea un cambio real, positivo y duradero a través de cinco puntos cada uno conectado con el otro: *Impact*, *primary outcome*, *interim outcomes* (cambios intermedios para lograr esos comportamientos deseados), *outputs* (los componentes de mi solución y las experiencias que crea) y los *inputs* (recursos necesarios). Para finalizar esta etapa se crearon modelos de trabajo y prototipos para empezar probar y recibir *feedback* del usuario.

En la tercera y última etapa se definieron los indicadores del impacto del proyecto para comprender la efectividad de la intervención de diseño y poderla medir a lo largo de un tiempo determinado. Estos indicadores fueron definidos en dos grupos diferentes, el primero, llamado indicadores de proceso, ayudan a saber certeramente si mi solución de diseño estaría siendo implementada según lo planeado, en mi caso definí dos indicadores: 1) Número de equipos que han mejorado los tiempos de respuesta y acción en procesos un 30% durante un mes. 2) Número de miembros de equipos que han participado en sesiones de aprendizaje de metodologías ágiles durante seis meses. El segundo grupo de indicadores llamados indicadores de resultados, ayudan a comprender si mi solución de diseño estaría logrando sus objetivos, si se está logrando un cambio en los comportamientos y/o en los conocimientos de mi usuario, así que para este caso definí dos que sintetizaban en gran parte los objetivos iniciales de mi proyecto: 1) % de miembros de equipos que han utilizado el *card sorting* que han mejorado su organización personal para optimizar sus tiempos de trabajo. 2) % de miembros de equipos que han utilizado el *card sorting* que han demostrado una mejora en la descripción detallada de sus requerimientos hacia otros equipos.

3. Estrategia de Diseño

La estrategia preparada para este proyecto consistió en entender tres puntos clave para lograr un éxito verdadero:

deseabilidad, factibilidad y viabilidad. El primer punto parte de escuchar y entender lo que mi usuario final desea y necesita, así mismo buscar satisfacer ese deseo a través de una solución de diseño. En este caso se buscó satisfacer una necesidad latente de falta de comunicación interna, lo cual llevaba a problemas más grandes de desorden y retrabajo dentro de organizaciones empresariales, estas comunidades buscaban encontrar herramientas fáciles de usar que generaran dinámicas de comunicación efectivas y duraderas; así que mi objetivo principal en esta etapa consistió en generar dinámicas entretenidas, útiles y replicables entre miembros de equipos multidisciplinarios por medio de un producto llamativo que mejorara el rendimiento y la interacción entre compañeros, todo partiendo de una buena comunicación y una mejora en el contacto humano, así los cambios más próximos que se verían en el comportamiento de equipos serían la mejora en la organización y apropiación de tareas, la optimización de tiempos de trabajo, así como se mejoraría el flujo de nuevas ideas y en general la efectividad personal.

Como segundo punto, la factibilidad demuestra los hechos concretos que garantizan que este proyecto fuese exitoso, aquí se buscaba entender que es técnica y organizacionalmente factible, como el hecho de que las organizaciones empresariales siempre buscan optimizar sus tiempos de trabajo y producción, también que las herramientas disponibles para estas tareas aún hoy en día están dispersas y desorganizadas en el mercado, no hay algo que sintetice todo o una gran mayoría, cada herramienta está dedicada a mejorar una parte del proceso, así mismo estas organizaciones tratan de mantener relaciones laborales positivas para tener un ambiente sano entre compañeros y en las empresas mediadas por tecnología la buena comunicación y el entendimiento son clave para mejorar el trabajo y evitar reprocesos. Técnicamente hablando este proyecto pudo ser prototipado, testeado y modificado dentro de una comunidad y un contexto real para identificar puntos de valor y de mejora, donde se aprovecharon las capacidades y recursos ya existentes de la comunidad, desarrollando, a través del *card sorting*, nuevos espacios que pueden ser implementados poco a poco en la cotidianidad de la organización.

En el último punto, la viabilidad, se da cuando la solución es posible mantenerla de forma continua y se enmarca en un modelo de negocio financieramente sustentable. Hablando específicamente sobre el diseño y los aspectos estratégicos que hicieron parte de las decisiones finales, este proyecto va a generar un valor dentro del contexto de optimización de equipos de trabajo ya que es un producto escaso en el mercado, además, siendo una herramienta llamativa que trae a la mesa nuevas metodologías de trabajo que parten del *Human Center Design* y que se sintetiza en un *card sorting*, el cuál de por sí ya es una metodología innovadora de trabajo, la inversión por parte de las organizaciones de trabajo no será mucha para adquirirla y será una sola, lo cual la vuelve aún más interesante

para el cliente final, pues balancea una inversión mínima por una adquisición mayor.

4. Resultados obtenidos

Como producto final de mi proyecto Nudos Desafiantes realicé un *card sorting* completo y funcional compuesto por 40 cartas (10 por categoría). Cada carta tiene unas dimensiones de 5,7 cm x 8 cm; decidí usar este tamaño a partir de referencias de otros juegos de cartas que son fáciles de trasladar y manejar, desde ahí modifiqué un poco el tamaño para optimizar la diagramación, así junto con unas puntas redondeadas el manejo de las cartas sería más cómodo y además, se agregaron 4 cartas extras de 5,7 cm x 8,6 cm que funcionan como cartas de instrucciones de las cuatro categorías que componen el mazo de cartas; cada una de estas tiene en ese espacio extra, una “pestaña” con un icono referente a su categoría que funcionan como separadores entre etapas. Así mismo cada categoría tiene un color diferente el cual refleja muchas características que quise transmitir a través de cada etapa y así mismo ayudan a diferenciarlas más fácilmente. La primera etapa: lazos comunicativos tiene asignado el color naranja el cual evoca sensaciones de entusiasmo y vitalidad, la segunda etapa: estrategias desencadenantes tiene asignado el color azul el cual se asocia muchas veces con la serenidad y la confianza, la tercera etapa: intervención creativa, tiene el color rojo asignado el cual se asocia con la vitalidad, la fuerza y la energía; la cuarta etapa: rescate en proceso tiene el color morado asignado el cual está asociado a la imaginación.



Figura 1. Vista general de Nudos Desafiantes. Fuente: mockupfree.co

En cada carta en la parte de arriba se puede ver un indicativo de cuatro puntos, uno de ellos tiene una intensidad mayor en su color para facilitar la navegación entre etapas. Además de estos colores, las piezas en la parte de atrás están acompañadas de unas texturas que parecen líneas abstractas,

Nudos Desafiantes

hilos u ondas rodeando la carta, lo quise agregar al relacionarlo con el nombre del mazo “nudos desafiantes” y para darle más profundidad al diseño con una textura que llamara la atención y fuera distintiva.



Figura 2. Cartas de la etapa Lazos Comunicativos. Fuente: Gabriela Borja Salgado.

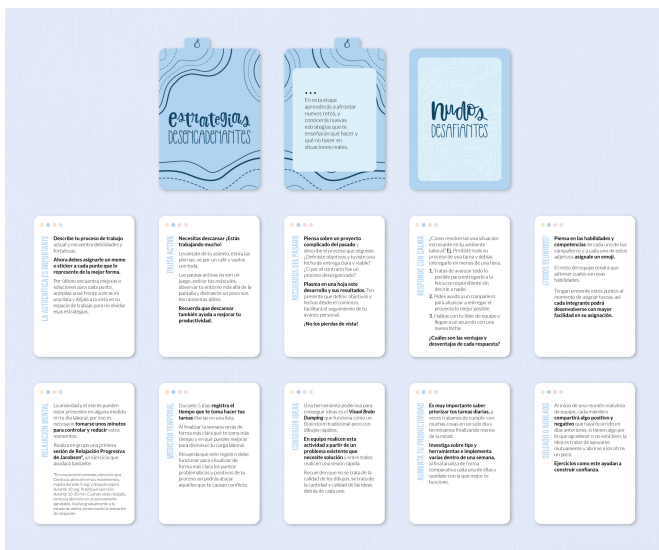


Figura 3. Cartas de la etapa Estrategias Descadenantes. Fuente: Gabriela Borja Salgado.



Figura 4. Cartas de la etapa Intervención Creativa. Fuente: Gabriela Borja Salgado.



Figura 5. Cartas de la etapa Rescate en Proceso. Fuente: Gabriela Borja Salgado.

Tanto el logotipo del mazo como el de cada etapa fueron creados desde cero por mi autoría, iniciando con un proceso de bocetación a mano alzada. A partir de la creación de un moodboard donde recopilé diferentes tipos de lenguaje, ilustración, lettering, colores y estilos, probé diferentes diseños y diagramaciones que fueran por la misma línea gráfica, escogí uno que funcionara de la mejor manera el cual digitalicé y vectoricé para mejor visualización y fácil procesamiento para impresión, este proceso fue un poco largo ya que inicialmente convertiría estos glifos en una tipografía pero al momento de realizar este proceso se me facilitó crearlos desde vectores directamente en Illustrator, tomando como referencia claramente los bocetos hechos en papel y lápiz. En cuanto a las tipografías utilizadas para los cuerpos de textos de cada carta utilicé la familia Montserrat en un puntaje

de 8,2 pt utilizando las variantes de *bold* e *italic* para facilitar la lectura y resaltar puntos importantes, con un interlineado de 10 pt y alineado a la izquierda y para títulos utilicé *Acumin Variable Concept ExtraCondensed Semibold* en un puntaje de 15 pt todo a una sola línea ya que estos textos están ubicados de forma vertical al lado izquierdo del cuerpo de texto principal.



Figura 6. Dorsos cartas Nudos Desafiantes. Fuente: Gabriela Borja Salgado.

La caja tiene unas dimensiones de largo 62 mm, ancho 18 mm y alto 90.1 mm donde las cartas pueden ser almacenadas de forma cómoda en una sola pila y esta puede ser abierta por la parte de arriba para mayor control. El color del empaque es un azul menos brillante que el de una de las etapas internas y este va acompañado de otra textura tipo ondas de color casi blanco. En una de sus caras se puede observar el logotipo del producto y en la otra una breve descripción de la funcionalidad del mazo. En las caras laterales puede verse el logotipo en su versión horizontal. En la parte de adentro de la caja se puede observar el mismo color y la misma textura de afuera en toda la extensión del modelo. Para crear las líneas de troquelado de la caja utilicé una herramienta llamada Pacdora el cual tiene empaques para diferentes productos en formato mockup y troquelado que pueden ser modificados dependiendo de la necesidad, así que a partir de esa base pude realizar con medidas exactas el modelo de la caja en Illustrator.



Figura 7. Empaque Nudos Desafiantes. Fuente: psdcollection.ru

Como este mazo está pensado para ser un producto producido de forma física, los materiales elegidos fueron dos, para la caja se utilizará una cartulina apta para impresión digital de 220 gr y para las cartas se utilizará una cartulina de 200 gr ambas de color blanco para resaltar los colores al momento de la impresión, además tendrán un acabado mate y un barnizado UV para las texturas, las cartas se verán más llamativas, interesantes y cómodas al tacto para el usuario.



Figura 8. Nudos Desafiantes en contexto. Fuente: Gabriela Borja Salgado.

5. Oportunidades de mejora

Como oportunidades de mejora para próximas iteraciones puedo decir que podría ampliar en gran medida la cantidad de actividades que componen este proyecto ya que el contexto de mejora interna de procesos grupales multidisciplinarios es un tema muy amplio el cual puede ser tratado desde diferentes perspectivas, así, este proyecto puede ampliarse de forma significativa tomando nuevos caminos para crear soluciones a la vanguardia. Así mismo, más adelante pueden crearse más

mazos de cartas que traten cada perspectiva de este contexto de forma separada, pero que si se desea pueden ser utilizados en conjunto.

Como oportunidad de mejora dentro del proceso ya realizado, creo que pude ampliar el tiempo de prueba en entorno real y ampliar el rango de personas involucradas ya que al ser poco tiempo logré trabajar con un grupo pequeño pero significativo, trabajar con un grupo más grande de personas puede poner en la mesa situaciones más reales y no solo puntuales lo cual hubiese creado más puntos de vista que pude haber recolectado como *feedback*.

Dentro del proceso al momento de realizar las pruebas en el entorno con la comunidad, pude hablar con personas de diferentes áreas y durante dos semanas creé una dinámica para realizar una actividad del proyecto por día pero al momento de empezar la dinámica muchas personas no sacaron el tiempo en sus calendarios ya que eran actividades no obligatorias, esto me llevó a animarlos en varias ocasiones a realizar las tareas en cualquier momento de su día pero no fue hasta que un líder de equipo me apoyó, que esas personas decidieron retomar estas actividades.

A partir de ahí creé un plan para implementar estas actividades dentro de las reuniones diarias ya establecidas de los equipos para hacer las actividades de forma sincrónica, por temas de tiempo no se pudo implementar esta organización, pero a nombre de los líderes de la empresa, me pidieron retomar esta idea de forma futura casi inmediata, ya que este proyecto les pareció una herramienta muy útil y necesaria en sus procesos actuales de trabajo; es así que en este momento estoy finalizando y mejorando este plan de acción para ponerlo en práctica en el menor tiempo posible y empezar a recolectar datos con grupos más grandes de personas de diferentes áreas y empezar a generar cambios reales de pensamiento y comportamiento en un entorno real, una empresa de casi 100 personas, todas mediadas por tecnología de forma remota.

6. Conclusiones

Puedo decir a modo de conclusión que este proyecto me permitió ampliar el conocimiento que tenía sobre metodologías ágiles y la importancia de estas en entornos reales de trabajo, aunque desde que conocí sobre este tema sabía que eran importantes, mi proyecto me permitió ver perspectivas más allá de las mías, las cuales estaban en un entorno 100% educativo; poder traducirlas a contextos reales fue algo muy interesante y provechoso. Además, me pareció muy enriquecedor que el rigor que me pedía el mismo desarrollo del proyecto me ayudó a encontrar nuevas herramientas de trabajo que fueron muy útiles para construir un diseño funcional e interesante que creara cambios reales en las personas.

Así mismo trabajar con comunidades reales nunca es fácil y siempre rompe con los planes que uno tiene ya establecidos

en la teoría de un proyecto, pero esto también al ser retador me permitió aprender a tratar con nuevos tipos de personas y a recolectar nuevos pensamientos e ideas de ellas mismas para mejorar no solo mi proyecto actual, sino mejorar en mi trabajo como diseñadora gráfica.

También puedo decir que tener una buena organización de tiempos y tener disciplina son puntos demasiado importantes para desarrollar un proyecto de forma exitosa, siempre trato de mantener estos aspectos al momento de crear cualquier plan de acción, pero en definitiva mi proyecto de grado me retó de forma significativa para salir de mi zona de confort y abrirme a nuevas posibilidades.

En definitiva, traducir una idea en un plan real es algo interesante de tratar, no lo llamaría complicado porque eso significaría limitarme de forma anticipada y volverlo un problema gigante que sería difícil de solucionar, así que al llamarlo interesante puedo decir de forma segura que proyectarse y prepararse para crear una solución de diseño es la parte más larga y cautivadora de crear; para mi diseñar se traduce en eso, en dejarse atraer por los problemas que parecen complicados pero son demasiado interesantes para dejarlos de lado.

Referencias

- ASANA. (2022). *¿Cuál es la diferencia entre Waterfall, Agile, Kanban y Scrum?* Asana. Recuperado de: <https://asana.com/es/resources/waterfall-agile-kanban-scrum> [2023].
- IDEO.org. (s.f). *The Field Guide to Human-Centered Design*. Design Kit. Recuperado de: <https://www.designkit.org/resources/1.html> [2023].
- Martins, J. (2022). *¿Qué es la metodología Kanban y cómo funciona?* Asana. Recuperado de: <https://asana.com/es/resources/what-is-kanban> [2023].
- Talbert, M. (2022). *Cómo priorizar el trabajo más importante*. Asana. Recuperado de: <https://asana.com/es/resources/how-prioritize-tasks-work> [2023].
- TRIGGGERS. (2021). *Why is feedback important in the workplace?* Triggers. Recuperado de: <https://www.trytriggers.com/blog-posts/why-is-feedback-important-in-the-workplace> [2023].