

Ánima Design Masks and Heart Art

Diana Sofía Cañón Garzón

Trabajo de investigación

Plan de mejoramiento

Opción de grado

Fundación Universitaria del Área Andina

Facultad de diseño, comunicación y bellas artes

Diseño de modas

Bogotá, D.C.

2022

ÍNDICE

Capítulo 1.

1. Introducción	4
2. Descripción actividades realizadas	6
3. Cronograma de actividades	9
4. Labores generales realizadas	10

Capítulo 2.

5. Descripción del proceso diagnóstico	13
6. Justificación	15
7. Objetivo general	16
8. Objetivos específicos	16

Capítulo 3.

9. Desarrollo de las capacidades abstractas y estrategias metodológicas para el desarrollo de la intervención de mejora	17
--	----

Capítulo 4.

10. DOFA (Debilidades, oportunidades, fortalezas y amenazas)	28
--	----

Capítulo 5.

11. Síntesis de trabajo	29
-------------------------------	----

Capítulo 6.

12. Recomendaciones	34
---------------------------	----

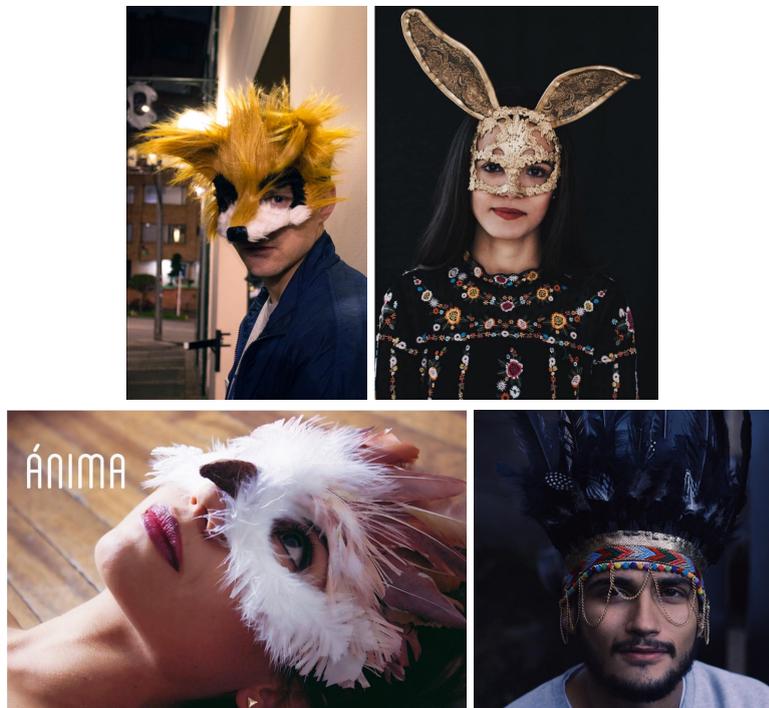
Webgrafía

13. Webgrafía	35
---------------------	----

Capítulo 1

1. Introducción

Ánima Design es una empresa dedicada a la realización de máscaras, antifaces, sombreros y trajes para eventos como: festivales culturales y de música, Halloween, bodas, cine, televisión, teatro y sex shop (aunque aquí es menor la cantidad de ventas por los estereotipos y tabúes que maneja el mercado colombiano actual). Este dio sus primeros pasos hace aproximadamente seis años, luego de que María Fernanda, la que eventualmente se haría dueña del proyecto, y otros socios realizarán una colección de cinco antifaces para una fiesta de disfraces a la cual asistirán; eventualmente esta idea se volvió algo más grande hasta consolidarla como una marca emergente que ahora trabaja con personas de todas partes del mundo promoviendo el arte hecho a mano, diseños exclusivos y la artesanía colombiana.



Nota: Instagram (2015). *anima_design*. Obtenido de: https://www.instagram.com/anima_design/?hl=es-la

Ánima fue el lugar perfecto para motivar este proyecto de investigación y mejora, ya que, dentro de la empresa María Fernanda ama explorar su creatividad de manera directa con la empresa y sus productos, por ello no quiere delegar esa responsabilidad que caracteriza a la marca; a partir de esto ella como su equipo necesitan una organización detallada de cada actividad dentro de la misma, para así evitar trabajo excesivo, falta de comunicación, retrasos en entregas y cada vez una mejor calidad de los productos a medida que va creciendo la empresa y ganando más reconocimiento nivel nacional e internacional.



Nota: Instagram (2016). *anima_design*. Obtenido de: https://www.instagram.com/anima_design/?hl=es-la

2. Descripción actividades realizadas

2.1. Visita al centro de diseño y operaciones: *Ánima* centra su área de producción en una casa ubicada en Teusaquillo, centro occidente de la ciudad de Bogotá.

2.2. Áreas conocidas: Aquí se pudo apreciar la distribución del espacio; este cuenta con un solo ambiente dividido en nueve partes, primero está el área de corte, luego se encuentra el área de almacenamiento de insumos y productos, luego se encuentra el área de producción en donde especialmente trabaja María Fernanda; este cuenta con una mesa con buena iluminación y vista al exterior, allí se realiza el ensamble de los productos, luego en otra mesa junto a la anterior se ubica la máquina de coser en donde se realizan mayormente el ensamble trajes para eventos, festivales, etc., luego se encuentra una pared en donde podemos observar el logo de la empresa el cual es portátil ya que se utiliza para adornar y visibilizar la marca en ambientes exteriores, junto a este hay toda una pared con insumos de pedrería, lentejuelas y sesgos, esta última usada para dar mejor terminaciones en las prendas, luego se encuentra un sofá en donde se reciben a los clientes para que estén más cómodos mientras esperan, siguiendo se encuentra el área de almacenamiento de textiles y un par de maniqués de costura, y por último se encuentra una pequeña exhibición de los productos que *Ánima* maneja para que el cliente cuando entre al lugar se familiarice con la marca e incluso pueda probarse algunos de los productos en exhibición para dar una mejor experiencia a la hora de decidir cuál es el producto que va a adquirir.

2.3. Entrevista: Se realizó una entrevista a la dueña de *Ánima Design*, en donde se obtuvo información de toda la trayectoria de la marca, sus inicios, sus

productos, sus procesos, las personas involucradas, el entorno en el que se mueve la empresa, sus metas a corto y largo plazo y sus falencias en cuanto a alguno de los ítems anteriores.

2.4. Manejo de clientes: Se tuvo la oportunidad de crear una prenda personalizada para un hombre neozelandés, la cual sería utilizada en el carnaval de Barranquilla 2022; dentro de esta interacción se pudieron establecer conversaciones cortas sobre el tipo de producto que quería y sus gustos personales, se hicieron 2 pruebas de vestuario presencialmente dentro del lugar donde está ubicada la empresa. Cada prueba fue sobre el cuerpo de la persona y era una posibilidad para que el cliente pudiera visualizar los avances del producto, los insumos utilizados y estuviera de acuerdo con el resultado; él estuvo presente dentro del proceso de diseño y de materiales utilizados para el mismo, antes de iniciar con el proceso de producción se le mostró al cliente un boceto digital sobre figurín, para que visualiza de manera más clara el producto.

2.5. Interacción con el personal: Gracias a la pandemia se incrementó mucho el home office; en *Ánima Design* no fue la excepción, dentro de la empresa trabajan dos chicas más en conjunto a María fernanda, y e algunas ocasiones intervienen allegados a ella ya que como se mencionó anteriormente esta empresa está apoyada y respaldada por la familia. Cada colaborador tiene tareas muy puntuales para realizar con productos específicos, se les da un tiempo aproximado en horas o días tiene para finalizar cada acción y luego se dirigen hacia *Ánima Design* en teusaquillo para hacer entrega de los productos acordados y además conversar con María Fernanda sobre otros pendientes o la siguiente tarea asignada.

2.6. Interacción con textiles e insumos: En esta marca se combinan dos grandes áreas del diseño las cuales son: diseño de modas y diseño industrial; por ello los procesos de creación y producción son diferentes a los normalmente conocidos por la industria de la moda. Estando dentro de *Ánima* se pudo conocer un poco de aquellos procesos y cómo hacer para que estos productos intervenidos se acoplen a las necesidades de las personas sin ningún inconveniente; además de ver cómo se comportan los textiles o apliques dentro de un contexto totalmente diferente al usual y a estar en contacto con otros productos como pegamento industrial, pintura en spray, entre otros.

2.7. Eventos masivos: *Ánima design* al ser una marca de productos poco convencionales se ha abierto paso entre la industria del entretenimiento, llegando así a festivales como el *Estéreo Picnic*. Se tuvo la posibilidad de presenciar como es el proceso de ejecución, elaboración y planeación al poder tener un espacio de comercialización dentro de este evento masivo y tan reconocido en Colombia. Al ser un evento a las afueras de Bogotá el transporte de los productos es crucial para que estos lleguen a tiempo y en perfecto estado; la cantidad de trabajo que se ve semanas previas al evento es abismal ya que la cantidad de personas que asisten a estos eventos es muchísima, por lo cual hay una gran demanda de producto durante los tres días de festival. Se tuvo la posibilidad de ir a visitar el stand ubicado dentro del festival, se observó cómo estaba organizada la exhibición de productos, el logo estaba colocado de una manera llamativa y de fácil acceso visual para los clientes y el flujo de personas dentro del stand; también se evidencio la atención brindada y con el pasar de horas se hizo un análisis de varias personas recorriendo el festival con productos exclusivos de *Ánima Design*.

3. Cronograma de actividades con descripción de las actividades realizadas por semanas

ánima • Programación semanal de tareas														
	Semana 1		Semana 2		Semana 3		Semana 4		Semana 5		Semana 6		Semana 7	
Tarea	Quién	Completada												
Conocer las instalaciones	Sofía	✓Completada												
Entrevista a la dueña de Ánima	Sofía	✓Completada												
Conocer área de producción	Sofía	✓Completada												
Conocer catálogo de productos			Sofía	✓Completada										
Conocer necesidades de la empresa			Sofía	✓Completada										
Realización de traje para festival					Sofía	✓Completada								
Patronaje, corte y confección					Sofía	✓Completada								
Conocer al personal de trabajo							Sofía	✓Completada						
Trabajar dentro de las instalaciones							Sofía	✓Completada						
Aprobación idea de proyecto de grado									Sofía	✓Completada				
Investigación historia de Ánima									Sofía	✓Completada				
Investigación tema del proyecto									Sofía	✓Completada				
Objetivos general y específicos											Sofía	✓Completada		
Justificación y DOFA											Sofía	✓Completada		
Investigación Método Bullet Journal											Sofía	✓Completada	Sofía	✓Completada
Investigación ayudas tecnológicas											Sofía	✓Completada	Sofía	✓Completada
Presentación inicial sobre proyecto													Sofía	✓Completada
Investigación creación de prototipo													Sofía	✓Completada

ánima • Programación semanal de tareas														
	Semana 8		Semana 9		Semana 10		Semana 11		Semana 12		Semana 13		Semana 14	
Tarea	Quién	Completada	Quién	Completada	Quién	Completada	Quién	Completada	Quién	Completada	Quién	Completada	Quién	Completada
Interacción con clientes	Sofía	✓Completada												
Visita al stand en el FEP			Sofía	✓Completada										
Logística del stand del evento			Sofía	✓Completada										
investigación estrategias a utilizar					Sofía	✓Completada								
Conocer Simbología de Bullet Journal					Sofía	✓Completada								
Iniciar diseño de agenda digital					Sofía	✓Completada	Sofía	✓Completada						
Conocer partes esenciales de agenda							Sofía	✓Completada						
Síntesis de la idea de proyecto							Sofía	✓Completada						
Recomendaciones buen uso del método							Sofía	✓Completada						
Investigar comandos inteligentes Apps									Sofía	✓Completada				
Tabla inteligente en excel									Sofía	✓Completada				
1ra prueba de prototipo en flipbook											Sofía	✓Completada		
Creación de prototipo									Sofía	✓Completada	Sofía	✓Completada	Sofía	✓Completada
Finalización de prototipo													Sofía	✓Completada
Interacción prototipo en flipbook													Sofía	✓Completada

4. Labores generales realizadas

Para elaborar exitosamente la idea de proyecto planteada se necesita conocer los tiempos, procesos y orden de producción de los productos. Usualmente la mayoría de procesos los realiza María Fernanda de forma manual; mientras que el resto del equipo le ayudan con actividades más puntuales. Para diseños de vestuario se contrata a un diseñador gráfico y de modas para que en conjunto con la dueña de la marca se realicen los productos asesorados de expertos en el tema.

En cuanto a procesos generales, inicialmente se hace un análisis de los implementos específicos de cada producto, se realiza una lista detallada de los mismos para luego ir con los proveedores y hacer todo el proceso ágil y efectivo (todo este proceso siempre bajo la supervisión de María Fernanda); cuando son productos estándar del catálogo de *Ánima* ya se evidencian proveedores fijos en donde se realiza un pedido al por mayor para que llegue a la empresa, cuando se trata de un producto personalizado se hace una corta reunión con el cliente en el cual se le muestran los insumos y textiles que la empresa usualmente utiliza o se hace un análisis de cuáles insumos le queda mejor al tipo de producto requerido, para luego ir en busca de los materiales escogidos y comenzar todo el proceso, esta compra se hace en cantidades pequeñas teniendo en cuenta que si los materiales pensados específicamente para ese tipo de producto no es rentable para la empresa acumular materia prima con poco flujo de salida. Aquí en cuanto a transporte se tiene en cuenta la distancia desde donde se traen los materiales y la cantidad, aunque en ocasiones o para los materiales de productos personalizados María Fernanda su personal o incluso algunos miembros de su familia se desplazan hasta el lugar para transportar la materia prima.

En algunos casos hay productos que requieren de corte láser para piezas que incluyen textiles como cuero sintético, para este tipo de procesos también se cuenta con un proveedor fijo que presta su servicio, este se encuentra a poca distancia de la empresa, así que no intervienen costos de transporte para este proceso en específico.

Siguiendo con el orden operacional de productos, luego de tener toda la materia prima, se comienza con la intervención de las piezas, en donde se agregan apliques, textil de peluche, cadenas, entre otros a elementos básicos ya adquiridos como gafas gorras, antifaces, etc; algunos productos si se comienzan desde cero utilizando los mismos materiales mencionados. Para atuendos completos, se le envía todo el material a los costureros para que se inicie la fabricación del producto; apenas esté terminado se envía nuevamente a *Ánima*. Actualmente en el catálogo de producto de *Ánima Design*, el tiempo de producción en cuanto a tiempos está en 4.30 horas por producto. Para los atuendos el tiempo estimado de entrega está en dos-tres días, aunque este puede variar dependiendo de la complejidad del producto.

El método de envío se realiza con el producto dentro de una caja color negro con el logo en la parte central de la caja en color blanco, se envía de manera individual teniendo en cuenta que son piezas delicadas y de un tamaño considerable, cada uno va envuelto en papel seda y si es el caso en papel burbuja si el producto lo requiere, además de ir con una tarjeta con cuidados y especificaciones que hay que tener con el producto para que la día útil del mismo se extienda por más tiempo. El envío a los clientes se realiza a través de empresas como *interrapidísimo*, *servientrega*, entre otros. El tiempo de entrega estimado varía dependiendo del destino y la empresa; también los clientes

pueden ir hasta *Ánima* en Teusaquillo Bogotá a recoger sus pedidos presencialmente.

Capítulo 2

1. Descripción del proceso diagnóstico

Después de la pandemia llegaron más responsabilidades para *Ánima Design* en cuanto a organización, nuevos proyectos y nuevos productos; ya que, al ser productos exclusivos y hechos a mano, requieren de mucho tiempo, dedicación, proceso de diseño, entre otros. Por ello este proyecto quiere implementar el método *Bullet Journal*, el cual es un sistema análogo de organización; este sistema fomenta la creatividad y permite personalizarlo al gusto del usuario; además de mejorar y tener un buen servicio al cliente al proporcionar orden en fechas de entrega de productos y producción.



Pinterest (s.f.) *honeeyjin*. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/pin/153826143510263005/>



Faber castell (s.f.) *El diario de la bala*. Recuperado de: <https://www.faber-castell.com.co/bullet-journaling>

La idea es implementar este sistema que se caracteriza por ser rápido y flexible para que se adapte por completo a *Ánima Design* y sus necesidades, optimizando así la organización de espacios y tiempo en cuanto a producción de diferentes áreas del proceso, como el diseño o la producción audiovisual de la marca y sus productos; pero en este caso adaptándolo a la nueva modernidad. En la actualidad es muy fácil llevar algún sistema inteligente como: celular, portátil, etc. Lo que facilita poder tener información al instante, además de contribuir con el medio ambiente ahorrando montones de papel para el proceso de este proyecto y así es mucho más sencillo realizar cambios en los horarios o procesos del día a día sin tantas complicaciones.

Al final lo ideal es en conjunto con María Fernanda, dueña y cabeza principal de la marca, lograr crear un diseño atractivo que se adapte a sus gustos y necesidades y se acerque lo más posible a lo que está buscando; además de aprender cómo funciona el método por medio de la investigación que se realizará en este proyecto. Así ella podrá usarlo a su gusto e implementarlo por un periodo a largo plazo dentro de la empresa.

2. Justificación

Ánima Design al ser una marca dedicada al arte manual colombiano, necesita de una planeación estratégica para cada proceso a realizar dentro de la misma. Esta planeación se realiza a través del método Bullet Journal, adaptado a las necesidades de la marca. Este interviene de manera positiva y directa en la forma en cómo opera la empresa, incluyendo sus productos de muy alta calidad, evidenciando detalladamente procesos de los mismos, para así poder medir mucho mejor la eficacia tanto de las personas involucradas en el proceso, como de los tiempos que se necesitan para cada una de las actividades propuestas; mejorando así el cumplimiento en cuanto a tiempos de pedidos, obteniendo una mejor respuesta por parte de los usuarios. Hay que tener en cuenta en esta investigación que muchas veces los productos y diseños son hechos desde cero y son personalizados para las necesidades que cada cliente necesite.

Gracias al evidente crecimiento de Ánima en los últimos años, es fundamental poder emplear una herramienta eficaz que cuente con una estructura fuerte y organizada para mantener el control y el orden de cada una de las partes que conforma esta empresa; esto para poder seguir en constante ascenso y poder lograr las metas propuestas a corto, mediano y largo plazo.

3. Objetivo general

Proponer un método de organización fácil, dinámico y efectivo para agilizar procesos y actividades dentro de la empresa *Ánima Design*.

4. Objetivos específicos

4.1 Identificar las falencias de la empresa con respecto al manejo del tiempo y la distribución del mismo.

4.2 Diseñar plantillas personalizadas con códigos y colores diferenciadores para la una mejor organización y aplicación de cada actividad a realizar.

4.3 Aplicar el método *Bullet Journal*, adicionando herramientas digitales para implementar la estratégica de *Fashtech*.

Capítulo 3

1. Desarrollo de las capacidades abstractas y estrategias metodológicas para el desarrollo de la intervención de mejora

En este punto se hablará de cómo de manera práctica y concreta se puede dar solución a los objetivos previamente mencionados; esto implica desarrollar un diseño de investigación y aplicarlo al contexto particular del área de estudio que estamos empleando para *Ánima Design*.

Para este proyecto se hará uso de estrategias de organización, las cuales son utilizadas para facilitar la comprensión de información llevándola a otra modalidad, en este caso a una manera práctica, sencilla y dinámica. También serán de gran relevancia estrategias metacognitivas, en donde se aprenderá a establecer metas de actividad y aprendizaje, en donde se podrán evaluar el grado de dichas metas, si está siendo cumplidas de manera óptima, o si es necesario modificar las estrategias utilizadas.

Para un mejor alcance de un desarrollo estratégico impecable se adicionan otros procesos de desarrollo constructivo para ayudar a dar respuesta a la problemática planteada; estas son:

- Lluvia de ideas
- Planificación conjunta del aprendizaje
- Construcción de piezas gráficas
- Entrevistas
- Investigación
- Formulación de hipótesis de solución
- Situaciones de resolución de problemas

Las cuales todas son conducentes al desarrollo de procesos de pensamiento, lo cual es inherente a una idea constructiva.

El siguiente paso es realizar un buen uso del método Bullet Journal y para ello hay que seguir unos pasos específicos:

- En primer lugar hay que escoger/crear el Bujo (así se le llama al diseño de plantilla) que más se acomode a los gustos del consumidor, para luego hacer el primer registro semanal mensual y diario implementando las estrategias de organización descritas anteriormente para así saber cuales son las actividades a realizar y no dar ninguna por sentada

- Luego al inicio de la página, en este caso de la aplicación, se reserva un espacio para anotar los símbolos empleados en el método y qué significa cada uno, para así distinguir los distintos tipos de tareas.

- Luego se empieza la construcción de los Bujos anuales, mensuales y diarios con una casilla para dejar la información importante, el día y la fecha.

- Por último, ya se comienzan a asignar las tareas y pendientes a corto, mediano y largo plazo.

Además de saber cómo utilizar este método también se necesitan estrategias de aprendizaje para saber cómo construir una aplicación eficiente y rápida. Para ello se necesita de una investigación en la cual:

- Se evidencie el estilo propuesto por el cliente
- Sea clara y de fácil manejo
- Que mejore la comunicación entre todos los que la utilicen dentro de la empresa

Los cuatro pasos más importantes para crear un nuevo tipo de proyecto digital es:

1. La ideación
2. El desarrollo
3. La publicación
4. La comunicación

Esta última siendo fundamental para que llegue a los potenciales usuarios.

La implementación de estrategias para la optimización de procesos de producción son fundamentales para que la culminación del método propuesto sea exitosa, por eso, dentro de esta, se tendrán en cuenta los siguientes pasos:

En primer lugar iniciaremos con cuatro niveles de planificación:

- Planificación estratégica de operaciones: contiene a todas las líneas de negocio y se establece con un horizonte temporal de varios años.
- Planificación agregada de la producción: es propia de cada línea de producto, estableciéndose los objetivos entre seis y dieciocho meses.
- Planificación maestra de la producción: determina los niveles de fabricación por semanas o meses.
- Planificación a corto plazo: establece los objetivos semanal o diariamente.

Podemos definir las decisiones estratégicas de las operaciones como las relativas a los productos, procesos e instalaciones, cuyos efectos y consecuencias sobre la organización son a largo plazo, es decir, que una vez que se han llevado a cabo resulta muy difícil y costoso corregirlas en el corto plazo.

Entre las principales decisiones estratégicas podemos distinguir las que se detallan a continuación:

- Selección y diseño del producto y/o servicio: aunque no es competencia exclusiva de la producción, ya que la mayor responsabilidad recae en otras áreas como *marketing* e investigación y desarrollo (I+D). Este proceso puede establecerse en cuatro etapas: generación de ideas, evaluación y selección de ideas, diseño preliminar del producto y/o servicio, y diseño final de estos.
- Selección y diseño del proceso productivo y la tecnología a utilizar. Las decisiones sobre el proceso y la tecnología están condicionadas por el producto y/o servicio elegido, teniendo en cuenta aspectos tales como el coste, la calidad y el tiempo invertido.
- Diseño del trabajo: se determinan la estructura y configuración de los puestos de trabajo, es decir, se establecen de forma concisa las tareas u operaciones que se desarrollan en cada puesto, teniendo en cuenta los aspectos técnicos y psicosociales de los trabajadores.
- Capacidad a largo plazo: hace referencia a la cantidad de producto o servicio obtenido en un período de tiempo, trabajando en unas condiciones óptimas o de normal funcionamiento. La decisión de capacidad debe tomarse en función de la demanda que se quiere cubrir y los objetivos que la organización ha fijado.
- Localización: para establecer la ubicación de las instalaciones deben tenerse en cuenta la inversión financiera que la empresa debe acometer y la influencia sobre la capacidad competitiva de la misma. Son numerosos factores los que intervienen en la localización, tales como el transporte, las fuentes de

aprovisionamiento, la climatología, las comunicaciones, la mano de obra, el mercado potencial, etc. Por ello, la organización debe seleccionar diferentes áreas, evaluarlas y elegir la más idónea para su localización.

- **Distribución de la planta:** supone ordenar en el espacio los recursos físicos que van a ser utilizados en la fabricación de un producto y/o servicio: máquinas, mano de obra y materiales. Los objetivos que persigue son la utilización óptima del espacio, la reducción de costes y tiempos de los productos en curso, que no se produzcan aglomeraciones o estrangulamientos de la producción, estar dotada de unas buenas condiciones ergonómicas que garanticen la salud e integridad física de los trabajadores, y la disminución del riesgo de los materiales. Pueden identificarse tres grandes modalidades de distribución en planta: por producto, por procesos o por posición fija.

Por último, se pueden establecer cuatro niveles de influencia de la estrategia de producción en la estrategia global de la empresa.

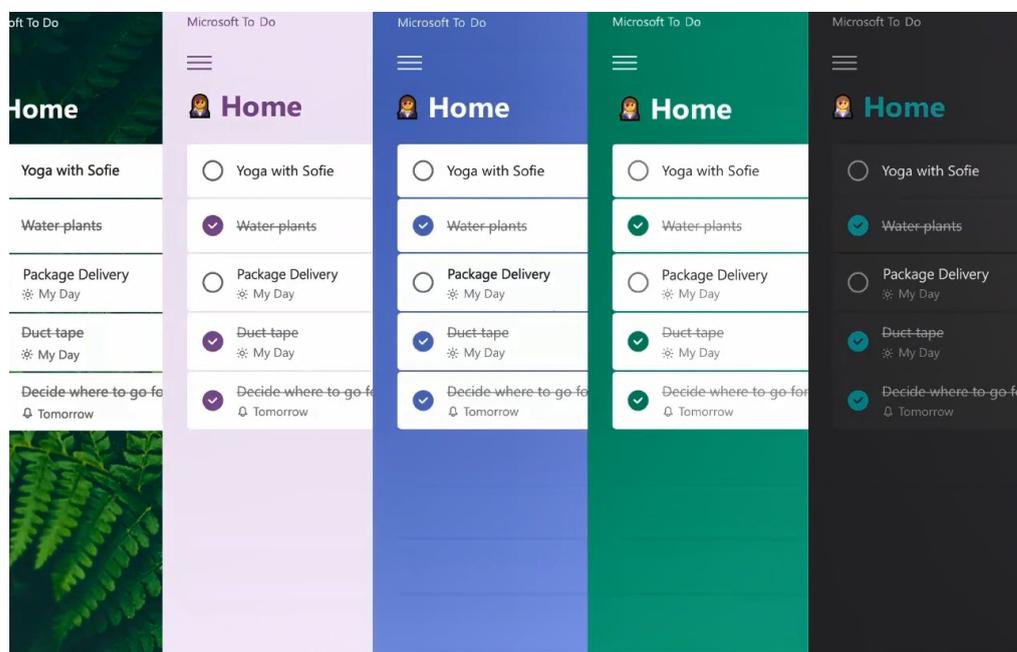
- **Primer Nivel: Neutralidad Interna,** donde el papel de la función de producción es secundario y se ocupa de responder adecuadamente a las peticiones y directrices establecidas por la alta dirección, de manera que no se cometan errores relevantes que afecten negativamente a la posición competitiva de la organización.

- **Segundo Nivel: Neutralidad Externa.** Se busca una función de producción tan competitiva como las de los competidores, por lo que hay que otorgar especial atención a las innovaciones introducidas por estos, para garantizar, al menos, una situación de igualdad.

- Tercer nivel: Apoyo Interno. Se pretende que la estrategia de operaciones apoye a la estrategia global de la empresa para alcanzar y mantener ventajas competitivas, aunque estas no estén vinculadas estrechamente con la producción.
- Cuarto Nivel: Apoyo Externo. La política de inversiones de la empresa se centra en mejorar la tecnología y la gestión de las operaciones, para conseguir diferenciaciones respecto a los competidores en precio, calidad, servicio al cliente, rapidez en la entrega de pedidos, etc.

Ahora, teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos y ya obteniendo la información necesaria para conocer cómo es la manera correcta y eficaz para la creación del método propuesto para la empresa *Ánima Design*, se realizó una investigación sobre plataformas digitales que se asemejan a lo que se quiere llegar con la propuesta de mejora. Estos programas acercan al usuario a ver de manera gráfica como se plantea la construcción y diseño de la aplicación final, viendo así: funcionalidad, facilidad de uso, estética y diseño.

La primera de ellas es **Wunderlist**: Es una aplicación de administración de tareas basada en la nube discontinuada. Permitió a los usuarios crear listas para administrar sus tareas desde un teléfono inteligente, tableta, computadora y reloj inteligente. Organiza y comparte tus listas de tareas pendientes, de trabajo, de la compra, etc; también establece fechas de vencimiento y avisos y asigna tareas pendientes.

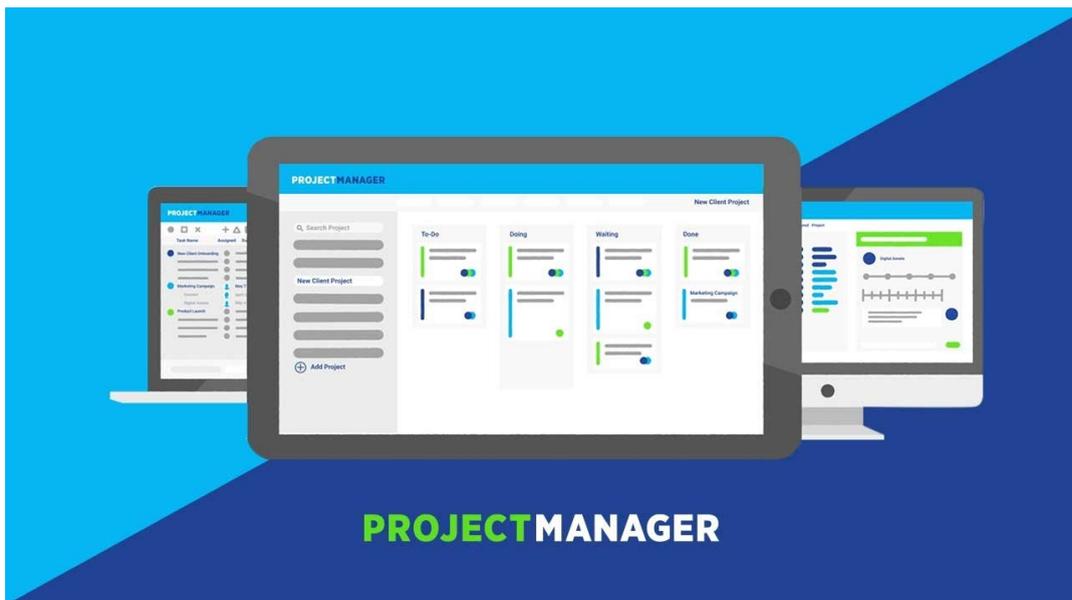


Microsoft (2019) *Anunciamos la nueva versión de Microsoft To Do: hemos avanzado mucho*. Recuperado de:

<https://www.microsoft.com/es-es/microsoft-365/blog/2019/09/09/announcing-new-version-microsoft-to-do/>

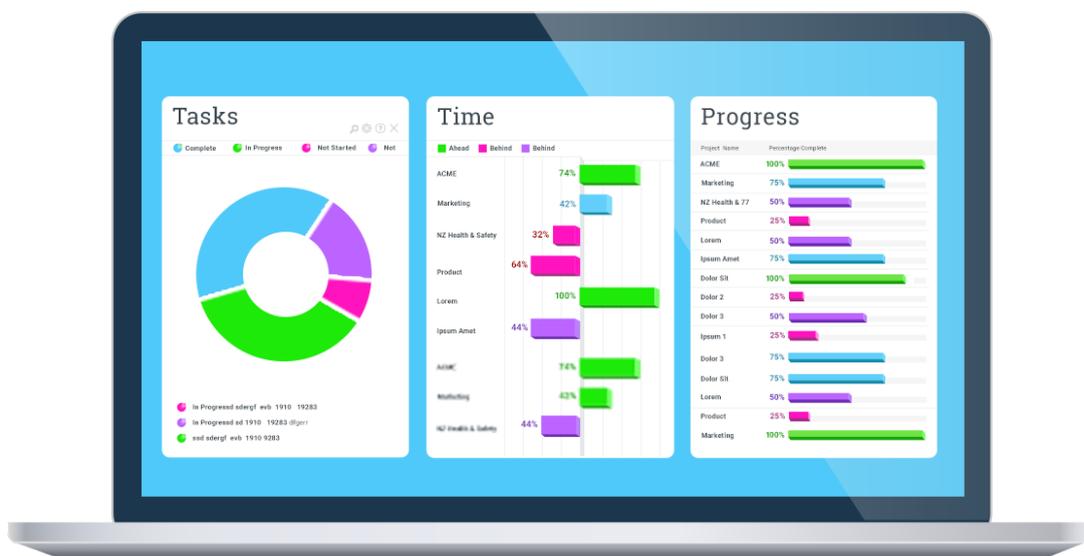
En segundo lugar se encuentra **Project Manager**: Es una disciplina que se centra en cuatro pilares: organización, planeamiento, motivación y control de recursos.

Su finalidad es alcanzar una serie de objetivos para lograr el éxito de uno o varios proyectos y coordinar todos los recursos disponibles para conseguirlo.



ProjectManager (s.f.) *Project & Work Management*

Software for Hybrid Teams. Recuperado de: <https://www.projectmanager.com/>

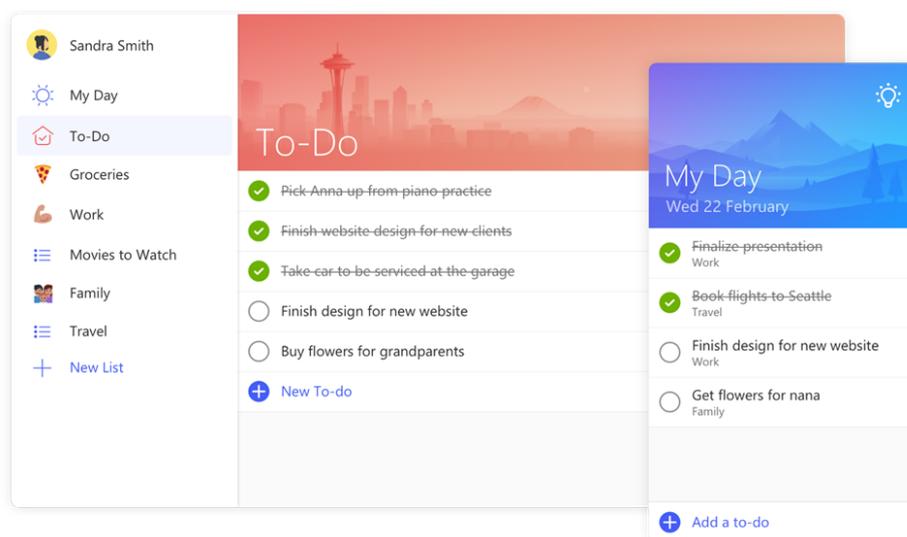


Appvizer. (s.f.) *Presentación de ProjectManager.com*. Recuperado de: <https://www.appvizer.es/organizacion-planificacion/gestion-proyectos/project15>

Luego está **Microsoft To Do**: Es una herramienta extremadamente sencilla e intuitiva que permite apuntar rápidamente tareas para luego completarlas según se vayan realizando. Cada tarea se puede definir con su fecha de vencimiento, sub-tareas asociadas a esa tarea, recordatorios, archivos adjuntos y descripciones.



Microsoft. (s.f.) *Microsoft to do*. Recuperado de: <https://todo.microsoft.com/tasks/es-es>

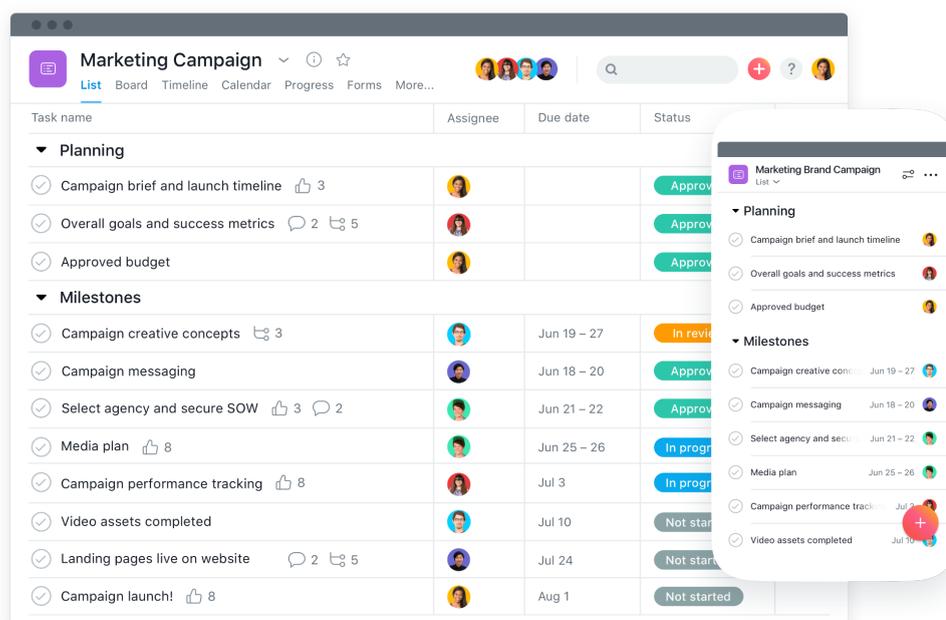


Genbeta. (2017) *Microsoft presenta To-Do, su nueva herramienta para gestionar tareas*. Recuperado de: <https://www.genbeta.com/actualidad/microsoft-presenta-to-do-su-nueva-herramienta-para-gestionar-tareas>

Luego vemos a **Asana**: Es una herramienta para ayudarte a planificar, organizar y gestionar el trabajo de tu equipo, de principio a fin. Un buen software de gestión de proyectos también actúa como herramienta de colaboración. Puedes coordinar las tareas del equipo para que todos sepan quién hace qué. Comparte comentarios, archivos y actualizaciones de estado. Además, obtén una vista completa del trabajo para que los equipos realicen las tareas correctas en el momento correcto.



Asana. (s.f.) *Gestiona en línea el trabajo, los proyectos y las tareas de tu equipo.*
Recuperado de: <https://asana.com/es>

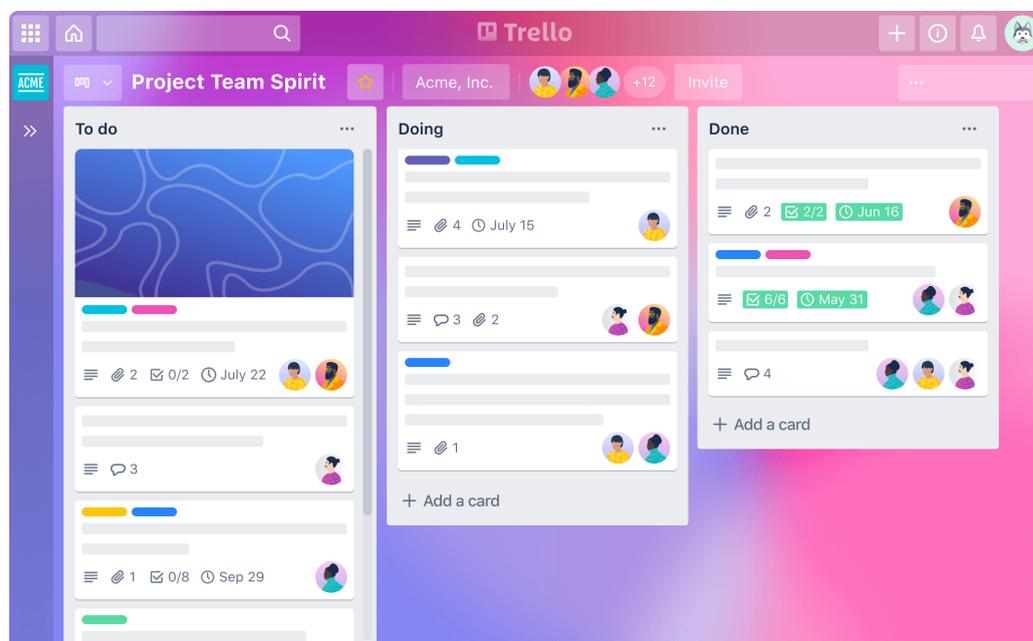


Asana. (s.f.) *La forma más sencilla de gestionar tareas y proyectos de equipo.*
Recuperado de: <https://asana.com/es/product>

Por último se encuentra Trello: Trello es una herramienta flexible para la gestión del trabajo, con la que los equipos pueden diseñar planes, colaborar en proyectos, organizar flujos de trabajo y hacer un seguimiento del progreso de una manera visual, productiva y gratificante. Trello gestiona los grandes hitos y las tareas diarias, desde la lluvia de ideas hasta la planificación y la ejecución, para colaborar juntos y sacar el trabajo adelante.



Proactivanet. (2016). *TRELLO: PARA QUE EL DÍA A DÍA NO ACABE CONMIGO – PROACTIVANET*. Recuperado de: <https://www.proactivanet.com/blog/proactivanet/trello-dia-dia-no-acabe-conmigo/>



Trello. (2021) *Trello facilita a los equipos la gestión de proyectos y tareas*. Recuperado de: <https://trello.com/es/tour>

Capítulo 4

1. DOFA (Debilidades, oportunidades, fortalezas y amenazas)

FACTORES INTERNOS	FACTORES EXTERNOS
<ul style="list-style-type: none"> • Constancia diaria con el proceso de cada actividad para que al final de la jornada, del mes o del año, se vean reflejadas las mejoras reales. • Las tareas podrían alargarse en tiempo, esto podría ocasionar que el planeador tenga que estar actualizando constantemente, por que si esto no se hace, no se estaría realizando el método correctamente • El no poder establecer tiempos fijos de entrega para productos personalizados, atrasa el proceso de producción, la organización del mismo y el tiempo de espera del cliente. 	<ul style="list-style-type: none"> • No todos los colaboradores tengan acceso a dispositivos móviles, internet o no sepan como usarlos. • Tener que ajustarse a horarios de proveedores y personas del exterior ajenas a los tiempos establecidos en la empresa, pero que al final son importantes para el proceso de producción. • Empresas posicionadas que utilicen el método y cuenten con un catalogo de producto definido, tienen claro el tiempo de producción, ejecución y entrega de productos, y esta información es clara para el consumidor.
<ul style="list-style-type: none"> • Disminuye el nivel de estrés y sobre carga de los trabajadores de la empresa. • Poder disponer de más tiempo para hacer correcciones y/o arreglos en productos, de serlo requerido, ya que habrá tiempo de sobra para esos detalles. • Ayudar al medio ambiente utilizando un medio que disminuye el uso de papel. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disminuir el tiempo de producción en las actividades a trabajar • Entablar una mejor comunicación entre los trabajadores y los superiores de la empresa, para que todos sepan fechas, horas y requerimientos de cada una. • Tener la posibilidad de almacenar y recuperar datos y tareas en caso de perdida, lo cual no es posible de manera análoga. • Ajustarse con facilidad a los cambios de la era digital.

Capítulo 5

1. Síntesis de trabajo

A través del método Bullet Journal se plantea una idea de mejora para la empresa *Ánima Design*, en donde este método se fusiona con elementos tecnológicos para la creación de un sistema digital que evidencie el crecimiento y desarrollo de la empresa. Este almacenará información importante sobre: organización, tiempos, entregas, pedidos, estadísticas y productos, esto con el fin de mejorar la eficiencia de producción en la realización de producto. Los trabajadores de la *Ánima* serán vinculados a este sistema digital para mejorar así la comunicación entre los mismos y que estén al tanto los cambios y mejoras de la empresa, tanto como de como funciona la planeación productiva dentro de la misma.

Usualmente este método se realiza de manera análoga y consiste en una agenda personalizada en donde se realiza una planeación diaria, mensual o incluso anual de: actividades, pendientes y metas, para así tener una mejor organización en las mismas y poder culminarlas todas de la manera más eficiente posible dentro del tiempo asignado. En este caso se sustituirá la agenda física por una digital; este cambio tendrá una serie de beneficios: en primer lugar ayudará a hacer mucho más ágil el proceso ya que se podrán hacer correcciones y/o cambio sin necesidad de trasladar todos los elementos de la página a una hoja nuevamente, en segundo lugar será de fácil transporte y acceso porque estará al alcance de un dispositivo electrónico como celular o tablet, en tercer lugar se tendrá la posibilidad de guardar información y datos por un tiempo más prolongado e incluso recuperar datos que por error fueron

modificados o borrados, actividad que de manera análoga es imposible de realizar; por último esta propuesta será pensada en base a la concientización del medio ambiente puesto que ya no se necesitará gastar cantidades de papel al año.

Cada tarea cuenta con un espacio delimitado y una numeración determinada dependiendo del orden en el que se hayan organizado en la lista de tareas del programa. Al frente de cada una contará con espacios divididos para poder colocar símbolos específicos que identificarán el estado de la tarea actual, si se encuentra pendiente, en proceso, finalizada o tiene alguna otra característica en particular. Existen una serie de símbolos básicos que se pueden utilizar como la base de creación del método; estos son:

• = Tarea: Este símbolo se utiliza para enumerar las tareas que se deben completar.

X = Completado: Se dibuja una cruz sobre el punto de tarea para indicar que se ha completado.

> = Migrar: Este símbolo se usa para marcar cualquier tarea que no esté completada en el día asignado. Su función es mostrar que la tarea se ha movido –migrado– a otra fecha en el futuro cercano.

< = Programar: Si se sabe que no se podrá completar una tarea en el corto plazo, se puede programar. En vez de migrarla a la siguiente página del journal, y hacer un lío en la mente, esta actividad se anota en el registro futuro y se guarda para después.

○ = Evento: Un evento puede incluir desde un cumpleaños hasta un corte de energía, permitiendo registrar planes futuros o resaltar un suceso que ya pasó.

- = Notas: Cualquiera de los símbolos puede necesitar información adicional. Se recurre al guión corto para hacer notas debajo de cada símbolo, de forma que se pueda vincular claramente la información relevante a cada entrada del bullet journal.

Luego vienen *Los Significantes*, estos le dan un contexto adicional a las tareas o actividades.

* = Prioridad: Se utiliza para dar prioridad a una tarea y se coloca en la parte izquierda de la misma para que se pueda evidenciar fácilmente.

!= Inspiración e ideas: Comúnmente acompañado a una nota, sirve para guardar ideas, mantras o datos que la persona crea importante recordar.

 = Buscar información: Se utiliza para cuando alguna actividad requiera más información o es un descubrimiento.

Aunque estos son una guía, si ambas partes del proyecto lo desean estos símbolos pueden ser creados y personalizados por el usuario a quien vaya dirigido el Bullet Journal digital estableciendo las características de los mismos para que se adecuen a de la mejor manera a las necesidades de la empresa o usuario.



Annie`s place. (2017) *Bullet Journal desde cero: La simbología*
<https://annie-pm.blogspot.com/2017/10/bullet-journal-desde-cero-la-simbologia.html>

Esta propuesta ayudará a *Ánima Design* a tener una mejor organización y gestión estratégica para la empresa, puesto que, es una empresa emergente que en los últimos años ha ido creciendo significativamente, llegando a trabajar con marcas importantes y clientes a nivel internacional; por eso este método tendrá una importante intervención en varios aspectos relacionados con la logística del lugar.

En primer lugar el tener claridad en las actividades diarias de la empresa que se realizarán diariamente, ayudará a planificar tiempos, lo que directamente implicaría una deducción en los procesos de producción de cada producto, lo que conlleva a que los costos de los productos sean más accesibles para los usuarios ya que al reducir el tiempo de producción se reducen los costos del mismo; esto además sería una ventaja para poder sacar mayor cantidad de

productos. El seguimiento de tiempos irá desde el diseño del producto y la compra de los materiales, hasta la entrega del mismo a las manos del cliente.

En segundo lugar, la actividad previamente mencionada logrará predecir en cuánto tiempo estará listo y empacado el producto para hacer su respectivo envío; este dato será de utilidad a la hora de establecer tiempos de entrega con los clientes. Los usuarios recibirán sus compras en el tiempo que se estableció inicialmente o teniendo la menor cantidad de cambios en el proceso. Esto generará más credibilidad y satisfacción de la empresa hacia los usuarios, lo que generará que los usuarios se sientan más cómodos, causando así un evidente crecimiento en la retención de clientes (fidelización) y por ende un mayor flujo de ingresos.

Por último el programa logrará recopilar datos estadísticos de todo el trabajo producido a corto, mediano y largo plazo, lo que ayudará a verificar la eficacia de los procesos trabajados y permitirá luego abordar nuevas estrategias para que la empresa siga en constante crecimiento.

Esta nueva implementación de metodología logrará que la empresa se posicione más rápidamente en el mercado, conservando su esencia sin perder sus valores corporativos, ofreciendo productos de calidad, innovadores, exclusivos y extravagantes.

Capítulo 6

1. Recomendaciones

Es importante tener en cuenta los siguientes puntos para que esta nueva implementación se genere de manera exitosa:

- Seguimiento post-venta, la opinión del consumidor es primordial, conocer sus gustos y necesidades es la base para el proceso de creación del método a implementar.
- La constancia es un factor importante para asegurarse de que se desarrolle de manera correcta el bullet journal, ya que si no sucede así podrían alterarse cifras, estadísticas y tiempos establecidos a largo plazo.
- Para un mejor resultado de la implementación del método, se sugiere comunicación interna, a través del seguimiento de proceso de la empresa, con los trabajadores, para que todos estén al tanto de las novedades y tareas y actividades asignadas.
- Se sugiere hacer un estudio detallado de como es el método actual de la empresa, para conocer un poco su orden de trabajo

WEBGRAFÍA

- Aglaia (s.f.). *¿Qué es Microsoft To Do? Organiza tu trabajo día a día.*
Recuperado de: <https://aglaia.es/blog/office-365/microsoft-to-do/>
- Annie's Places (2017). *Bullet Journal desde cero: la simbología.* Recuperado de: <https://annie-pm.blogspot.com/2017/10/bullet-journal-desde-cero-la-simbologia.html>
- Asana. (s.f.). *Gestiona proyectos con una sola herramienta.* Recuperado de: <https://asana.com/es/uses/project-management>
- COR (s.f.). *¿Qué es y para qué sirve un software de Project Management?.*
Recuperado de: <https://projectcor.com/es/blog/software-project-management/>
- Domestika (2021). *Tutorial Bullet Journal: cómo usar los símbolos básicos.*
Recuperado de:
<https://www.domestika.org/es/blog/6956-tutorial-bullet-journal-como-usar-los-simbolos-basicos>
- La ley (s.f.). *Estrategia de producción.* Recuperado de:
https://guiasjuridicas.wolterskluwer.es/Content/Documento.aspx?params=H4sIAAAAAAEAMtMSbF1jTAAASNjM3NjtbLUouLM_DxbIwMDS0NDA1OOQGZapUt-ckhlQaptWmJOcSoA8tA2kDUAAAA=WKE#:~:text=La%20estrategia%20de%20producci%C3%B3n%20o%20servicios%20y%20funciones%20empresariales.
- Portafolio (2019). *Cuatro pasos para la construcción de una cultura digital empresarial.* Recuperado de:
<https://www.portafolio.co/economia/cuatro-pasos-para-la-construccion-de-una-cultura-digital-empresarial-535282>

- Trello (2021). *La forma de trabajar de tu equipo es única, lo mismo que Trello.*

Recuperado de: <https://trello.com/es/about>

- Veredes (2020). *Wunderlist, una aplicación de gestión de tareas basada en la nube.* Recuperado de:

<https://veredes.es/blog/wunderlist-una-aplicacion-gestion-tareas-basada-la-nube/>