


 UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS	FORMATO: ACTA DE REUNIÓN	Código: GI-FR-010	 SIGUD Sistema Integrado de Gestión
	Macroproceso: Direccionamiento Estratégico	Versión: 02	
	Proceso: Gestión Integrada	Fecha de Aprobación: 17/09/2014	

ACTA No.005			
Proceso: GESTIÓN INTEGRADA		Subproceso: MEJORAMIENTO CONTINUO	
Unidad Académica y/o Administrativa: Comité de Autoevaluación & Acreditación Fac. Artes ASAB			Hora de Inicio 10:00 am
Motivo y/o Evento: Reunión Comité A&A Facultad de Artes ASAB			Hora de Finalización 12:00 m
Lugar: Oficina Comité de Ay A Facultad de Arte ASAB			Fecha: Mayo 12 de 2017
Participantes:	Nombre	Cargo	Firma
	Guillermo Bocanegra	Coord. Comité de A & A Fac. Artes ASAB	<i>Original firmado</i>
	Dorys Helena Orjuela Parrado	Docente Arte Danzario	<i>Original firmado</i>
	Luis Fernando Sánchez Gooding	Docente Artes Musicales	<i>Original firmado</i>
	Raul Parra Gaitán	Docente Artes Escénicas	<i>Original firmado</i>
	Juan Fernando Cáceres	Docente Artes Plásticas y Visuales	<i>Original firmado</i>
	Claudia Jimena Mondragón	Maestría en Estudios Artísticos	<i>Original firmado</i>
	Josefa Santos	Asistente Comité A&A	<i>Original firmado</i>
	Luis Orlando Beltrán	Monitor Comité A&A	<i>Original firmado</i>
	Ricker Silva	Asesor externo	<i>Original firmado</i>
Elaboró: Luis Beltrán-Monitor Comité AyA Josefa Santos-Profesional de la Coordinación Comité de A&A		Visto Bueno del Acta: Guillermo Bocanegra- Coordinador Comité Autoevaluación & Acreditación Fac. Artes ASAB	
OBJETIVO: Organizar actividades de A&A de la Facultad			
ORDEN DEL DÍA: 1. Sesión Incepción			

Este documento es propiedad de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Prohibida su reproducción por cualquier medio, sin previa autorización.

	FORMATO: ACTA DE REUNIÓN	Código: GI-FR-010	
	Macroproceso: Direccionamiento Estratégico	Versión: 02	
	Proceso: Gestión Integrada	Fecha de Aprobación: 17/09/2014	

DESARROLLO

Cada uno de los asistentes tiene un punto de vista del trabajo y de la propuesta para la herramienta. Lo que se quiere con esta reunión es tener una visión compartida y que al final nos permita tener un plan de trabajo y unos requerimientos muy claros de cómo va a ser esa aplicación. El resultado que sale de esta reunión es un insumo que sale para un equipo de desarrollo que se siente a hacer las cosas que nosotros queremos que hicieran la labor de Ricker es ser un puente para que lo que aquí se imaginen y creen llegue a ser real pronto, de aquí a un mes se proyecta tener.

Se inicia con un taller con una ronda para saber quiénes nos acompañan y conocernos un poco. Lo segundo será un Elevator Pitch (adjunto) que nos va a decir por qué y, para quienes y que elementos debe contener esa aplicación cuál será su forma final y qué nombre tendrá. Con todo lo que haremos es definir las cosas que queremos que haga y las que no queremos que haga y definir hacia dónde vamos a ir para que los esfuerzos que se hagan durante las reuniones estén enfocados en lo que nos va a dar valor.

Guillermo explica que con la metodología de trabajo serían solo dos reuniones para sacar lo que se necesita y que acá se defina lo que queremos y necesitamos con la aplicación y para que eso lo haga el equipo de desarrollo.

Ricker continúa diciendo que la tercera parte es analizar la comunidad y los equipos de la facultad que se involucrarán en el trabajo, si se hará una prueba de usuario para la herramienta. También se van a definir las comunidades que se involucran dentro del proyecto y cuál será su rol. Finalmente se evaluarán los miedos, aquí se identificarán los riesgos y se sabrá cómo mitigarlos para saber si se necesita apoyo de otras personas de la Facultad y por último definir las historias de usuarios uno de los requerimientos definitivos de la aplicación, es decir, que cosas yo como usuario voy a hacer dentro de la aplicación. Se comienza con ¿Por qué estamos aquí? (Ver adjunto del taller).

Esta etapa se desarrolla en 10 minutos y cada asistente comparte las repuestas con todos.



El rol de Ricker en el proyecto es facilitar la vida un poquito, tenemos una idea y eso se debe expresar de tal manera que un equipo de desarrollo la pueda explicar y debemos lograr que recoja todas las necesidades que se tienen y segundo asegurar de que el equipo de trabajo esté desarrollando sea lo que ustedes han pedido. Además de ser un canal directo para solucionar los problemas que se presenten.

Cada asistente hace su presentación

Claudia Mondragón (Maestría) Rol en el proyecto: proporcionar la información a los estudiantes docentes de la maestría y cuando ya se logró ser el asesor para que la herramienta sea de utilidad para todo lo que necesitamos. Dos cosas que me gustan, conocer, eso se deriva de viajar de leer de ver cine y también hacer deporte y un poquito más allá me gusta la tranquilidad y la eficiencia. Dos cosas que me disgustan, eso si lo hago más personal algo que disgusta y me duele es la injusticia y me disgusta también el incumplimiento., en el que se busquen excusas. De producto espero agilidad y practicidad.

Ricker comenta que algo importante es cuando se habla de justicia, y es que cuando se diseñan sistemas que van a usarse en organizaciones se suplen requerimientos básicamente de uno de los involucrados en el sistema y que resulta siendo injusto para otro, por ejemplo donde trabajo se debe pasar una tarjeta a la entrada y a la salida y con base a esa información que se recoge es que se calculan las horas, si yo paso la tarjeta tarde me sale un aviso de retraso y si la paso tarde a la salida no sale nada. Es bueno que se tengan en cuenta ese tipo de cosas, diseñar un sistema que se sienta justo.

Este documento es propiedad de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Prohibida su reproducción por cualquier medio, sin previa autorización.

	FORMATO: ACTA DE REUNIÓN	Código: GI-FR-010	
	Macroproceso: Direccionamiento Estratégico	Versión: 02	
	Proceso: Gestión Integrada	Fecha de Aprobación: 17/09/2014	

Raúl Parra (escénicas) cargo docente de Artes Escénicas, el rol en la cosa esa no sé qué será. Cosa que me gusten viajar muchísimo, y la investigación en artes. Dos cosas que me disgusten: el desorden y las mentiras y espero del producto que sea fácil de consultar y de poder navegar en él.

Juan Fernando (artes plásticas y visuales). Docente de artes plásticas y visuales y representante del subcomité. Y el rol sería aportar en el proceso de recolección para I9os insumos dela aplicación y los puntos que se tuvieron en cuenta y la verificación de los mismos. Dos cosas que me gustan: el chocolate y el jengibre, el chocolate con sal marina. Cosas que me disgusten: la gente marrullera y solapada. Espero del producto que sea consultado por los estudiantes constantemente, ósea que se venda.

Dorys: yo contesté con respecto al producto Docente de Artes Danzario y rol representante del mismo. Me gusta el concepto y el proceso de autoevaluación metido en un bolsillo, cosas que no me gusten es que asuma la rigidez de la página de la Facultad. Y que espero del producto: que sea una aplicación amigable y divertida y que motive a la comunidad de manera inconsciente y que le entre por medio de juego de manera inconsciente y que nos sea un ladrillo.

Ricker hace referencia a la Fan Theory. Que es cambiar un comportamiento haciéndolo de manera divertida.

Luis Fernando: Docente tiempo completo ocasional de PCAM, rol ser facilitador en el proceso y me gusta conversar y el vodka; y me disgusta la terquedad, que uno termine sobrecargado porque los demás no hacen lo que les toca. Espero que el producto facilite el acceso a la información y mejore el conocimiento mecanismos beneficios trámites y que mantenga una actualización constante.



Josefa asistente del Comité A&A de Facultad y el rol, ya lo voy entendiendo un poco más y es facilitar que la herramienta se pueda construir. Dos cosas que me gustan es escuchar buena música y charlar con los amigos y viajar, por qué eso le brinda a uno muchas oportunidades de conocer y aprender de divertirse. Me disgusta que uno mismo no pueda sacar tiempo para realizar actividades divertidas. Y espero del producto que agilice y facilite el trabajo del comité en cuanto a las acciones de autoevaluación y acreditación.

Guillermo Coordinador Comité A&A de Facultad. Rol: facilitador, puente, mensajero. Dos cosas que me gustan tocar la guitarra y delirar, innovar, proponer. Dos cosas que me disgustan la sopa fría la falta de compromiso y no tocar la guitarra. Y espero del producto que aporte para todos los problemas de comunicación con los estudiantes. Hay mucha desinformación y todas las asistencias se vuelven servicio al cliente para solucionar las dudas de los estudiantes y no porque no exista la información, sino que no saben buscar, hay una falta de interés.

Conocerse, continúa Ricker, era básicamente el objetivo del ejercicio. Y recalco un par de cosas: que a todos los presentes nos interesan los estudiantes, porque esto es para los estudiantes. Nos damos cuenta que lo que queremos están en la cabeza de cada uno y estas reuniones son para aunar las fuerzas y tener una visión compartida. Hay una motivación para que los trámites salgan rápido y que los estudiantes realmente usen esto. Tengan en cuenta esto, que es lo que se va hacer los usuarios con la aplicación ahí es donde se va a ponerle un poco más de atención para que ese objetivo de que de verdad los estudiantes lo usen se pueda cumplir más fácilmente. Y es importen lo que dijeron sobre que la motivación se dé casi natural y de forma orgánica. Tienen unas preocupaciones que son realmente unos grandes problemas que enfrentan el desarrollo del software y les recuerdo que el 40% de las funciones de las aplicaciones, nadie lo usa. Por eso cada vez hay aplicaciones más sencillas.

Reglas del juego:

Este documento es propiedad de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Prohibida su reproducción por cualquier medio, sin previa autorización.

 UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS	FORMATO: ACTA DE REUNIÓN	Código: GI-FR-010	 SIGUD Sistema Integrado de Gestión
	Macroproceso: Direccionamiento Estratégico	Versión: 02	
	Proceso: Gestión Integrada	Fecha de Aprobación: 17/09/2014	

Esta reunión será sólo una vez, y tendremos dos sesiones para evacuar el trabajo que esto conlleva, pero que en algún momento necesitamos reunirnos para ver los avances y cómo va tomando forma, porque es muy importante que haya esa inspección de todas las partes del equipo; habrá unas más con Guillermo para ir definiendo y mostrando cómo va. De pronto tenemos que tomar una decisión de cómo se hace un proceso dentro de la aplicación, entonces con el equipo de desarrollo se hacen reuniones muy seguidas y los invitaremos a unas y para todo eso debemos poner unas reglas de juego, y son simples pactos y acuerdos que vamos a hacer entre nosotros, para trabajar bien y podamos ser un equipo, el equipo en el que queremos estar.

El grupo se dispone a trabajar en dos equipos, para plantear las reglas de juego, dedicaremos 4 máximo 10 en plantear las reglas de juego.

Los equipos conversan y juego comparten con todo el grupo.

Grupo: Josefa, Juan Fernando, Luis y Dorys

- Ser diligentes y eso tiene que ver con la puntualidad de una manera amplia no solo en el horario sino también en las tareas y cumplir con las tareas en los tiempos.
- Mantener una comunicación efectiva: entre el equipo y hacer socialización de los avances de la aplicación, se podrían incluir a los estudiantes.

Tener claras las agendas: cronograma del trabajo del equipo.

Todos están de acuerdo con esas tres reglas, pregunta Ricker. Sí, todos están de acuerdo

Grupo: Guillermo, Raúl y Claudia: podrían ser complementarias y todo tiene que ver que para ser un gran equipo debemos colaborándonos sobre todo en la recolección y la reflexión del material que se va a necesitar para la aplicación, para que no todos estén cosas que se encuentran en la web, sino que debemos ser unos filtros de la información. Una regla sería no mandar las cosas de música sin pasarla por el comité. Es decir que la información debe estar revisada y depurada. Nosotros hablamos de reglas de recolección, reflexión y colaboración acerca del material.

Alguna otra regla les parece que debemos tener.

Guillermo: en un momento de debemos entrar en contacto con la gente de comunicación y diseño para el look de la aplicación.



La idea es que ahora, continúa Ricker, nos acojamos a esas reglas. Y seguimos con el elevator pitch y para la exposición de ideas. En principio nosotros queremos crear un software que, de un producto comercial, hay que pensar en tener un discurso que lo venda. Y si queremos pedir apoyo en una determinada etapa a la facultad tener las justificaciones para garantizar ese apoyo. Y lo que quiere decir es que uno sea capaz de vender una idea en lo que dura un viaje de ascensor, quiere decir que ha pensado bien la idea.

En los mismos grupos se trabaja el taller (adjunto), Ricker explica las preguntas y nos disponemos a trabajar en el taller. Después de trabajar y conversar entre los grupos se responde de manera más concreta.

Grupo: Josefa, Juan Fernando, Luis y Dorys

Para quién es el producto: comunidad ASAB: estudiantes, profesores, administrativos, directivos y egresados. Se discute que los del otro equipo proponen que también para el público. Pero el primer grupo dice que para el público está la web. Claudia explica que después de haberlo hablado se imaginan que fuera más interactiva y que eso permite que la conozcan más y que se pueda hacer un recorrido estilo GPS y le serviría al público

Este documento es propiedad de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Prohibida su reproducción por cualquier medio, sin previa autorización.

 UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS	FORMATO: ACTA DE REUNIÓN	Código: GI-FR-010	 SIGUD Sistema Integrado de Gestión
	Macroproceso: Direccionamiento Estratégico	Versión: 02	
	Proceso: Gestión Integrada	Fecha de Aprobación: 17/09/2014	

porque a ellos les interesa lo que hay acá. Pero tener usuarios diferenciados, al público, dice Dorys, no le interesa cuándo son fechas del apoyo alimentario. Lo que necesita saber el público son las fechas de inscripciones o la agenda de oferta artístico cultural.

Ricker sugiere que se haga una lista.

Raul dice que ellos se imaginan la aplicación como un recorrido por la casa, en el que van viajando y se pueden encontrar una cartela en la que nos podemos informar.

Las necesidades que debería satisfacer nuestro producto: continua el Grupo de: Josefa, Juan Fernando, Luis y Dorys. Empecemos por los estudiantes, toda la información concerniente a procesos académicos y administrativos.

Qué significa información, pregunta Ricker, académico-administrativos.

Responden: fechas, cronogramas, reglamentación, procedimiento de cómo realizar solicitudes.

Grupo: Guillermo, Raúl y Claudia complementa diciendo que se podría decir que el cambio de imaginario. Y hacer el cambio de chip para saber qué esos procesos son importantes.

La aplicación surge, dice Juan Fernando, de lo que son las cartillas de consejeros que está en la red pero que no es clara, información sobre las prácticas profesionalizantes, las electivas, la flexibilidad del currículos, como también lo de bienestar la movilidad homologaciones convocatorias en general, perfil de ingreso y perfil de egresado, sus campos de acción. La conformación de la facultad, comités y quién está y qué hace en los proyectos curriculares.

Que se necesita saber el estudiante encada una de esos puntos, pregunta Ricker.

Todos lo relacionado con cómo llevar su plan de estudios, ver la oferta de electivas en la ASAB y otras facultades y los formatos e instructivos y servicios en general. (ver adjunto lista)

Eso sería un campo que podemos llamar preguntas frecuentes.

Guillermo dice que también hay que tener en cuenta que la app la va a manejar el equipo de acreditación y que debemos programarla y que no se necesite de un webmaster.

Ricker dice que por ahora no pensemos en eso.



Se explica un poco más cada punto y cómo sería o que sería lo que contienen. Resumen Adjunto.

Qué información necesitan los profesores:

Puede generar preguntas frecuentes para los profesores Qué documentos para comisión de estudios y convocatorias. Entonces deben tener a la mano la normatividad los manuales, las fechas.

Que tengan a disposición y conocimiento de lo que se preguntan en la encuesta, misión, visión bienestar, reuniones, agenda, etc. Un calendario dinámico que incluya los demás calendarios y fechas importantes para la comunidad ASAB y UD.

Hay que ser muy estratégicos para que esto aporte la web, dice Guillermo, porque hay cosas que se van a repetir. Lo ideal sería que le llegara a uno la notificación de alguna actividad que debe realizar o el plazo límite para realizar algo.

	FORMATO: ACTA DE REUNIÓN	Código: GI-FR-010	
	Macroproceso: Direccionamiento Estratégico	Versión: 02	
	Proceso: Gestión Integrada	Fecha de Aprobación: 17/09/2014	

Egresados: la misma información pero que incluya convocatorias, becas, lo de autoevaluación.

Guillermo hace la moción de tiempo, para ir cerrando la sesión.

Ricker dice que la necesidad más grande es saber cómo llenar la información. Falta terminar el Elevator Pich, y nos hace falta un tanto igual a esta sesión, puede ser cuatro horas y media más.

Se programa hacer reuniones con sus comités y la tarea para es que cada proyecto curricular debe tener al día cada proceso, plan de acción y plan de mejoramiento, los revisan y lo envían.

Compromisos

Actividad/Tarea	Líder/Responsable	Fecha de Cumplimiento
Reunirse en subcomités	Cada proyecto Curricular	Mayo 26