

Diseño digital de imagen empresarial: caso de estudio

Laura Cecilia Méndez Guevara

UAEM

ORCID: 0000-0002-4190-7157

lcmendezq@uaemex.mx

Cozobi García Herrera

UAEM

cgarciiah@uaemex.mx

Andrés Jaime González

UAEM

ajaimesg@uaemex.mx

RESUMEN

En el marco del programa emprendedor en la UAEMèx, se ha asesorado a un grupo de estudiantes de la licenciatura en Contaduría. Su interés personal se enfoca al desarrollo local. En ese sentido se desarrolló el presente proyecto consiste la creación de la imagen empresarial enfocada a un caso de estudio de la agroindustria mexiquense, que genere una mayor ventaja competitiva en este tipo de giro en el noroeste del Estado de México.

Palabras clave: Imagen Empresarial, Informática, Agroindustria.

ABSTRACT

Within the framework of the entrepreneurial program at the UAEMèx, a group of students from the Accounting degree have been advised. His personal interest focuses on local development. In this sense, the present project consists of the creation of the business image focused on a case study of the Mexican agribusiness, which generates a greater competitive advantage in this type of business in the northwest of the Estado de México.

Keywords: Business Image, Computer Science, Agribusiness.

INTRODUCCIÓN

El noroeste del Estado de México está conformado por los municipios de Acolman, San Juan, San Martín, Otumba, Axapusco, Temascalapa y Nopaltepec. Estas cuatro últimas son semirurales y la producción agrícola por excelencia es la Tuna y el nopal. Para el nopal existen algunas agroindustrias en la región. Específicamente para la tuna ha habido intentos fallidos para su conservación durante todo el año en cámaras de refrigeración. Por lo tanto, las huertas cosechan en la temporada de abril a

septiembre. Muchos pequeños productores ofrecen su producto en las principales autopistas y carreteras que cruzan la región.

Se desarrolla un caso de estudio para un sector de productores de Tuna donde a partir de un recorrido se observan las características del negocio y sus requerimientos, en especial de la forma en la cual se visualiza su producto.

El diseño gráfico es todo un reto, conocer el ecosistema o entorno es esencial, como menciona Corbax (2023) Para crear una experiencia personalizada, algunas herramientas de IA pueden analizar el comportamiento y las preferencias del usuario final y crear experiencias personalizadas.

Figura 1.

Venta de tuna fresca en temporada.



Fuente: propia.

Se determina que requiere de elementos básicos de apoyo para su venta, por ello se propone el estudio de caso enfocado a la agroindustria.

Se diseña una serie de carteles para ofertar su producto. (ver figura 2).

Figura 2.

Ejemplo del Diseño de imagen para la Venta de tuna fresca en temporada.



Fuente: propia.

Utilizar la IA en el diseño web y gráfico, puede ayudarte a mejorar la apariencia de tu espacio digital, reforzar su posicionamiento natural, gestionar y organizar tu inventario, mejorar la interacción con los visitantes, ofrecer una experiencia de usuario personalizada y segmentar el mercado de manera adecuada a través de tus campañas de marketing digital (Cuellar, 2023).

METODOLOGÍA

El presente trabajo se sustenta en el diseño basado en herramientas CASE del tipo lower y también en la Inteligencia artificial.

La inteligencia artificial, es la combinación de algoritmos planteados con el propósito de crear máquinas que presenten las mismas capacidades que el ser humano (Espinoza, 2022).

Las herramientas CASE se denominan así por sus siglas del idioma inglés: Computer Aided Software Engineering. Permiten elaborar diagramas y esquemas de negocios y de software.

También se ha aplicado las bases del Diseño Centrado en el Usuario (DCU) que es una tendencia en el diseño, donde se analiza el perfil del producto o servicio y a sus potenciales clientes, usuarios y consumidores.

Complementariamente el uso de la IA es muy común desde el año 2022 ya que ha sido un boom que permite en tan sólo unos minutos elaborar un producto digital a la medida.

El uso de herramientas computacionales nos permite utilizar una metodología denominada diseño centrado en el usuario, misma que consta de las siguientes fases:

1. Determinación del entorno para su aplicación.
2. Definición de la ingeniería de requerimientos en una herramienta CASE.
3. Diseño centrado en el usuario basado en la Inteligencia Artificial (IA).
4. Evaluación en un enfoque de usabilidad (UX).

Los productores se ven obligados a salir a improvisar en pequeños puestos donde sólo se colocan con algunas cartulinas fluorescentes sus anuncios rústicos.

De acuerdo con lo anterior se muestra el antes y el después de los carteles para la oferta del producto al cliente.

Figura 3.

Carteles improvisados en cartulinas fluorescentes.



Fuente: propia.

Figura 4.

Carteles diseñados sin uso de la IA.



Fuente: propia.

Figura 5.

Diseño o adecuación de los carteles con IA.



Fuente: propia.

RESULTADOS Y DISCUSION

Como primer fase se realizaron los primeros carteles de forma artesanal y con IA derivados de un análisis de la ingeniería de requerimientos. Los carteles son atractivos y generan un impacto favorable al cliente.

Se han establecido los requerimientos funcionales y no funcionales sobre los cuales se diseñará la imagen del negocio, que no sólo constará de carteles sino de una imagen global del negocio.

CONCLUSIONES

El caso de estudio analizado sirve de detonante sobre la explotación adecuada de los recursos computacionales con los cuales se ha diseñado una estrategia de negocio. Seguramente, se dará una polémica muy interesante sobre su uso para que no sea exagerado y permita seguir explorando la creatividad humana y no la IA.

A las personas que se les ha mostrado de las huertas vecinas les ha gustado los aspectos que se han mejorado a través de la imagen del negocio abordado. También les gustaría que se les diseñe algo a la medida ya que algunos exportan y desean dar una imagen que represente a la región y al país en el extranjero.

REFERENCIAS

Cuellar, I. (2023). La inteligencia artificial y el futuro del diseño web. Extraído: 27/08/2023. URL:

<https://www.latevaweb.com/inteligencia-artificial-diseno-web>

Corbax (2023). Usar la Inteligencia Artificial (IA) en diseño web. Extraído: 20/06/2023. URL:

<https://www.corbax.com/blog/usar-ia-diseno-web/>

Espinoza, M.T (2022). Estos carteles publicitarios sorprenden tras ser diseñados por IA

Extraído: 20/06/2023. URL: <https://www.merca20.com/estos-carteles-publicitarios-disenados-por-ia/>