



UNIVERSIDAD AMERICANA

**Procedimiento institucional de asignación de becas
para el In House El Hormiguero, Universidad
Americana**

Agosto 2025

1. Introducción:	3
2. De la naturaleza del presente procedimiento	3
3. De los participantes en el proceso	3
4. De la naturaleza de las becas	5
5. Del proceso de reclutamiento.....	6
6. Del proceso de selección	7
7. Del proceso de seguimiento a los becados:	8
8. Del proceso de evaluación final del desempeño del becario	9
9. Consideraciones finales	10
REGLAS BÁSICAS DEL HORMIGUERO	11
1. Cantidad de horas invertidas:	11
2. Reposición de tiempo	11
3. Uso del equipo y áreas de trabajo:	11
PROYECTO IN HOUSE: EL HORMIGUERO.....	12
1. Introducción	12
2. Objetivos del Programa.....	12
Objetivo General:	12
Objetivo Específicos:	12
3. Habilidades que Desarrollarán los Estudiantes	13
3.1 Habilidades Técnicas.....	13
3.2 Habilidades Blandas.....	13
4. Beneficios para los Estudiantes	13
5. Competencias por desarrollar	14
6. Trayectoria de aprendizaje.....	14
SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.....	15
1. Criterios de Evaluación General.....	15
2. Criterios de Evaluación de: Reportes Mensuales	¡Error! Marcador no definido.
3. Criterios de Evaluación: Proyecto Final Hormiga Exploradora	¡Error! Marcador no definido.

 Investigación del tema, como una hormiga exploradora.. **¡Error! Marcador no definido.**

1. Introducción:

El presente documento establece el marco normativo para el otorgamiento y seguimiento de las **Becas Asistente** en el *In House El Hormiguero*, espacio de desarrollo académico de la **Escuela de Diseño y Comunicación** de la **Universidad Americana**. Este reglamento tiene como objetivo garantizar la transparencia, equidad y eficiencia en los procesos de **reclutamiento, selección y evaluación** de los estudiantes becados, asegurando que el programa cumpla con sus propósitos formativos y operativos.

En este reglamento se definen los actores involucrados en el proceso, sus responsabilidades y los criterios de selección de los becarios, alineados con el **Reglamento Interno de Becas** de la Universidad. Asimismo, se establecen las condiciones de permanencia y renovación de la beca, así como los procedimientos de evaluación del desempeño de los beneficiarios.

El In House El Hormiguero representa una oportunidad para que los estudiantes fortalezcan sus habilidades en un entorno de aprendizaje práctico, contribuyendo activamente a proyectos de diseño y comunicación. Por ello, este reglamento busca garantizar que los becados seleccionados cumplan con los más altos estándares académicos y profesionales, fomentando su desarrollo integral dentro de la comunidad universitaria.

2. De la naturaleza del presente procedimiento

El presente Procedimiento norma los procesos relacionados con el reclutamiento, selección y seguimiento de los estudiantes becados de una Beca Asistente para el *In House El Hormiguero*, conforme a lo estipulado en el Reglamento Interno de Becas de la Universidad Americana. Asimismo, el presente procedimiento establece los distintos actores del proceso y las responsabilidades de cada uno.

3. De los participantes en el proceso

Son participantes en el proceso de asignación de becas para el *In House El Hormiguero* los siguientes:

- a. Dirección de la Escuela de Diseño y Comunicación: Es la responsable de contactar y reclutar a los estudiantes interesados en el proceso de asignación de becas para desempeñarse en el *In House El Hormiguero*, en conformidad con los requisitos indicados en el presente Procedimiento y en el Reglamento Interno de Becas.
- b. Coordinación del *In House El Hormiguero*: Es la responsable de preseleccionar a los candidatos finales, así como de coordinar el trabajo de los becados a fin de lograr que se cumplan con los objetivos de trabajo establecidos, en un ambiente propicio para el desarrollo y el trabajo creativo.
- c. Instancia que determine la Corporación: Es el responsable de refrendar las becas asignadas y sanciona velar porque se cumplan los requisitos de seguimiento, conforme a la normativa institucional. En el caso del presente Procedimiento, será el responsable de refrendar a los finalistas en los procesos de preselección aplicados por la Coordinación del *In House El Hormiguero*.
- d. Rectoría y Vicerrectoría Académica: Autoridades universitarias encargadas de brindar apoyo académico y administrativo a las instancias arriba citadas, así como refrendar, en lo que corresponda, los instrumentos y los dispositivos diseñados y empleados para el cumplimiento de los objetivos que norma el presente procedimiento.

4. De la naturaleza de las becas

- a. Las becas serán categorizadas como becas Estudiante Asistente y tanto su asignación como su renovación se regirán en sus aspectos básicos por lo normado en el Reglamento Interno de Becas de la Universidad Americana.
- b. Los candidatos deberán ser estudiantes regulares de la Universidad, con un mínimo de tres cuatrimestres de matrícula continua y un promedio ponderado por ciclo lectivo igual o superior a ochenta y cinco.
- c. Los candidatos deberán tener disposición a colaborar en In House *El Hormiguero* por un máximo de veinticinco horas semanales.
- d. Los candidatos deberán aplicar y aprobar los dispositivos de selección (pruebas, entrevistas, simulaciones que la Dirección de la Escuela de Diseño y proyecto: Comunicación y la Coordinación del In House *El Hormiguero* determinen de importancia para mejor resolver la selección final de los candidatos).
- e. Los candidatos y los beneficiarios no deberán presentar dificultades disciplinarias ni contar con sanciones, conforme a lo indicado en el Reglamento de Régimen Estudiantil.
- f. Los candidatos deberán aprobar los procesos de evaluación del rendimiento por parte de la Coordinación del In House *El Hormiguero*, a fin de continuar con el beneficio de la beca. Dichos procesos deberán ser refrendados por la Dirección de la Escuela de Diseño y Comunicación, quien le brindará apoyo académico a la Coordinación.
- g. Los candidatos deberán aceptar las condiciones del Código de Ética institucional, en cuanto al manejo de información de la Universidad.
- h. Los candidatos respetarán las normas de convivencia propias del In House *El Hormiguero*, así como la normativa al respecto emitida por el área de Talento y Cultura.
- i. Los candidatos acordarán su registro de horas dedicadas a actividades del proyecto con la Coordinación del In House, quien de inmediato lo remitirá a la Dirección de Carrera; siempre y cuando existan más de varios horarios simultáneos.
- j. El número máximo de becados por ciclo lectivo será definido en conjunto por la Coordinación del *In House El Hormiguero* y la Dirección de la Escuela de

Diseño y Comunicación, tomando en cuenta tanto las demandas de cumplimiento imperantes, como las posibilidades físicas de las instalaciones del *In House El Hormiguero* y la disponibilidad presupuestaria asignada. Dicho número deberá ser ratificado por Rectoría.

5. Del proceso de reclutamiento

- a. El reclutamiento de los candidatos a participar en la asignación de becas para desempeñarse en el *In House El Hormiguero*, será responsabilidad de la Dirección de la Escuela de Diseño y Comunicación, quien deberá contar con los mismos en tiempo y forma para suplir las necesidades del *In House El Hormiguero*.
- b. Los docentes de Bachillerato en Diseño Publicitario y Publicidad podrán brindar recomendaciones a la Dirección de Escuela. Esta valorará el desempeño académico y realizará estudios de promedio ponderado con base en las notas obtenidas por los estudiantes candidatos a lo largo de su plan de estudios, contemplando las asignaturas de los tres primeros ciclos lectivos de los planes de estudio en grados de Bachillerato en Diseño Publicitario y Publicidad, más las siguientes asignaturas adicionales. Aquellas que cuentan con un asterisco deben estar cursadas y aprobadas previamente por los estudiantes que se postulen:

Diseño Publicitario	Publicidad
Diseño por Computadora I (cuarto bloque). *	Fotografía (cuarto bloque). *
Presentación de Proyectos Publicitarios (cuarto bloque). *	Estrategia Creativa (cuarto bloque). *
Técnicas de Comunicación (quinto bloque).	Producción Gráfica (quinto bloque). *
Diseño por Computadora II (quinto bloque). *	Introducción a las Relaciones Públicas (quinto bloque).
Campaña I (sexto bloque).	Taller Creativo I (sexto bloque).
Diseño por Computadora III (sexto bloque).	Estrategia de Medios (sexto bloque).

- c. Con base en dicho análisis, la Dirección de Carrera elaborará una lista previa de candidatos, la cual depurará mediante una conversación con estos, explicándoles la naturaleza de esta beca y las responsabilidades que conlleva. Dada la aceptación previa de los candidatos, la Dirección de Carrera conformará una lista definitiva.

- d. La Dirección de Carrera enviará la lista definitiva de candidatos a la Coordinación del *In House El Hormiguero*, en una matriz comparativa donde indicará los puntajes adscritos a los rubros de evaluación y su respectivo peso porcentual. Con esta información, la Coordinación del *In House El Hormiguero*, para aplicar las pruebas de selección, para escoger a los finalistas a ser becados.

6. Del proceso de selección

- a. La Coordinación del *In House El Hormiguero*, tendrá a su cargo el proceso de selección final de los candidatos propuestos por la Dirección de la Escuela de Diseño y Comunicación, a fin de determinar los beneficiarios finales del proceso.
- b. La Coordinación del *In House El Hormiguero*; procederá con la aplicación de los dispositivos de diseño u otras instancias que la Escuela considere pertinentes. Dichos dispositivos incluirán tanto pruebas de ejecución como simulaciones, entrevistas estructuradas y otros similares, que permitan cuantificar el rendimiento. Será responsabilidad de la Coordinación del *In House El Hormiguero*; velar por la validez y la objetividad de dichas pruebas, así como por las condiciones ambientales óptimas en las que las mismas se aplicarán. Las mismas deberán de ser previamente evaluadas y aprobadas por la Escuela de Diseño y Comunicación.
- c. Con base en los resultados obtenidos en dichas pruebas, la Coordinación del *In House El Hormiguero*, completará los porcentajes y los pesos porcentuales en la matriz de calificación aportada por la Escuela de Diseño y Comunicación y definirá los candidatos aceptados. En el caso de empate técnico y con imposibilidad material de escoger a todos los candidatos en esa situación, la Coordinación del *In House El Hormiguero* se reunirá con la Dirección de la Escuela de Diseño y Comunicación, para valorar cualitativamente los casos y valorar aspectos cualitativos que permitan la mejor selección posible.
- d. Con la matriz calificada por la Coordinación del *In House El Hormiguero*; la Escuela de Diseño y Comunicación le dará su refrendo académico y la enviará

a la instancia que la Corporación determine para efectos de tramitología y aplicación de las becas.

7. Del proceso de seguimiento a los becados:

- a. Una vez seleccionados los becados, la Coordinación del *In House El Hormiguero*; procederá a la capacitación de estos y a definir el plan a desarrollar conforme a objetivos cuantificables de cumplimiento, objetivos que serán refrendados académicamente, por la Dirección de la Escuela de Diseño y Comunicación.
- b. La Coordinación del *In House El Hormiguero*; realizará a lo largo del ciclo lectivo, el avance en el cumplimiento de los objetivos asignados, para cada uno de los becados. Será responsabilidad de la coordinación en este punto, brindar realimentación pronta y objetiva a los avances de los estudiantes, en un clima didáctico y de aprendizaje La Dirección de la Escuela de Diseño y Comunicación deberá ser partícipe de dicha realimentación.
- c. Dicho seguimiento se realizará de manera quincenal, empleando para dicho fin una matriz de seguimiento y cumplimiento de objetivos, en la cual se irán anotando los avances concretos. Ese instrumento será invariable y acompañará al becado durante todo su proceso. Su diseño será responsabilidad de la Coordinación del *In House El Hormiguero*; y será refrendado por la Dirección de la Escuela de Diseño y Comunicación, la cual brindará apoyo a la Coordinación en cualquier situación de carácter académico o personal que los becados puedan afrontar de manera imprevista y que incida en el cumplimiento de sus objetivos como becados.
- d. El registro de horas dedicadas a actividades del proyecto y el desempeño del estudiante becado se evaluarán mediante objetivos, lo más cuantificables posibles y el avance quincenal, una vez revisado por la Coordinación del *In House El Hormiguero*, será refrendada por escrito, por la Dirección de la Escuela de Diseño y Comunicación.
- e. Será responsabilidad mutua de la Dirección de la Escuela de Diseño y Comunicación y de la Coordinación del *In House El Hormiguero*; el velar por el avance armonioso del estudiante becado conforme a los objetivos inicialmente

propuestos y sostendrán las reuniones periódicas que acuerden pertinentes para valorar dicho avance, pudiendo solicitar la colaboración de las autoridades universitarias superiores, para mejor resolver.

8. Del proceso de evaluación final del desempeño del becario

- a. Al final del periodo lectivo, la Coordinación del *In House El Hormiguero*; procederá a la evaluación del desempeño del estudiante becado, mediante los instrumentos oficiales empleados para la evaluación de este a lo largo del ciclo lectivo.
- b. Conforme a los criterios de cuantificación, la Coordinación del *In House El Hormiguero*; brindará una calificación respectiva y el criterio de renovación o no de beca, que elevará a la Dirección de la Escuela de Diseño y Comunicación.
- c. Dicha Dirección realizará el refrendo respectivo o, en caso contrario, pedirá de manera formal ampliación de criterio a la Coordinación del *In House El Hormiguero*; a fin de mejor resolver.
- d. Dado el refrendo respectivo, la Dirección de Carrera enviará el reporte a cada uno de los estudiantes becados, con copia a la Coordinación del *Inhouse El Hormiguero* con copia a la instancia que determine la Corporación para la renovación, derogación o conclusión correspondientes, quien, a su vez, procederá a informar a la Escuela y Coordinación. Reglamento de Impugnación.
- e. En caso de duda o discrepancia, ambas instancias podrán solicitar de manera formal el concurso de las autoridades universitarias superiores, para mejor resolver, siempre y cuando dicha deliberación no exceda el plazo establecido por el Comité Institucional de Becas, conforme al Reglamento establecido, para cumplirse con dicha tramitología. Ante desacuerdo, prevalecerá el criterio de Dirección de Escuela.

9. Consideraciones finales

- a. Lo no contemplado en el presente procedimiento y atinente a esta materia será resuelto por la Rectoría, conforme a la normativa vigente y lo estipulado en el Reglamento Académico de la Universidad Americana. Para los efectos correspondientes, sus decisiones serán inapelables para las partes interesadas.
- b. Toda modificación en los Reglamentos supra citados conllevará las necesarias actualizaciones del presente Procedimiento, lo cual será responsabilidad de la Dirección de la Escuela de Diseño y Comunicación, con el apoyo y la orientación de la Coordinación del *In House El Hormiguero*.

REGLAS BÁSICAS DEL HORMIGUERO

1. Cantidad de horas invertidas:

Las horas por colaborar de los estudiantes, en el proyecto serán de lunes a viernes, de 1 p.m. a 5 p.m. Se otorga el derecho a un descanso de 15 minutos en común acuerdo con la Coordinación del In House El Hormiguero.

2. Reposición de tiempo

Cada vez que el estudiante necesite; por motivos de fuerza mayor, ausentarse en su horario habitual, debe reponer su ausencia el día que sea requerido y asignado por la Coordinación del *In House El Hormiguero*, siempre y cuando no afecte sus horarios de estudio, esto siguiendo el Reglamento Académico de la Universidad Americana, disponible en este enlace: <https://campus.uam.ac.cr/Regulations/04-Reglamento-Acad%C3%A9mico%20UAM%202019.pdf>

3. Uso del equipo y áreas de trabajo:

- a. El estudiante, puede elegir sentarse en el mismo lugar de siempre, sin que esto signifique que la computadora sea de su uso exclusivo.
- b. Debe evitarse mantener y/o dejar archivos personales en las computadoras.
- c. Al final del día quienes se encuentren presentes, deben ser los encargados de vaciar la papelería de la computadora que esté utilizando y apagar los equipos que estén encendidos.
- d. Puede permanecer en el espacio de trabajo utilizando algún equipo en las horas en que no esté disponible, siempre y cuando haya equipo disponible y no interrumpa el flujo de trabajo de los compañeros en turno.
- e. Los equipos del *In House El Hormiguero*, no pueden ser utilizados por terceros ajenos al proyecto académico o para realizar proyectos de terceros.
- f. No es permitido ingerir alimentos sobre o cerca de los equipos.
- g. No es permitido almorzar, o realizar comidas completas dentro del *In House El Hormiguero*, deben utilizarse las áreas destinadas para esto dentro de la Universidad.
- h. Cada estudiante es responsable de mantener el orden y aseo de su puesto de trabajo y de las áreas comunes cada vez que las utilice.

PROYECTO IN HOUSE: EL HORMIGUERO

1. Introducción

El *In House El Hormiguero*, es un espacio de aprendizaje continuo donde estudiantes becados de la Escuela de Diseño y Comunicación de la Universidad Americana podrán desarrollar sus habilidades en un entorno profesional real; será una plataforma de crecimiento integral y no solo en un mecanismo de ayuda financiera. A través de esta experiencia, los estudiantes aplicarán sus conocimientos en proyectos reales, colaborando con diversas áreas de la universidad.

2. Objetivos del Programa

Objetivo General:

Profundizar académicamente en contenidos complementarios al plan de estudios de las carreras de Bachillerato en Diseño Publicitario y Publicidad mediante la promoción de la investigación y el desarrollo práctico de temas y subtemas entre los estudiantes becados de la Escuela de Diseño y Comunicación, a través de un programa estructurado que se ejecutará de manera continua cada cuatro meses, asegurando la aplicación efectiva del conocimiento en proyectos reales dentro del *In House El Hormiguero*.

Objetivo Específicos:

- a. Brindar una formación integral a los estudiantes en diseño.
- b. Permitir el desarrollo de habilidades técnicas y creativas en un entorno profesional.
- c. Comprender aprovechamiento del tiempo para cumplir con las tareas asignadas.
- d. Demostrar los resultados del conocimiento aplicado durante el tiempo transcurrido.

3. Habilidades que Desarrollarán los Estudiantes

3.1 Habilidades Técnicas

- a. Diseño gráfico y editorial.
- b. Branding y desarrollo de identidades visuales.
- c. Diseño para redes sociales y marketing digital.
- d. Producción audiovisual y edición de video.
- e. Desarrollo de Talleres y coordinación de actividades para el enriquecimiento de la escuela.
- f. Producción de materiales impresos.

3.2 Habilidades Blandas

- a. Colaboración y trabajo en equipo
- b. Comunicación efectiva.
- c. Empatía y comprensión del cliente.
- d. Desarrollo integral tanto técnico como profesional.
- e. Proactividad iniciativa en los procesos de aprendizaje y de ejecución.

4. Beneficios para los Estudiantes

- a. Beca del 75%, requerimos se nos defina si el porcentaje de beca aplica para todo tipo de curso (laboratorios incluidos).
- b. Experiencia real en proyectos de diseño.
- c. Creación de un portafolio profesional en colaboración con la Coordinación.
- d. Mentoría directa de docentes y profesionales del sector.
- e. Acceso a tecnología y herramientas especializadas.
- f. Desarrollo de habilidades empresariales y de autogestión.
- g. Certificación al finalizar su participación en el *In House El Hormiguero*.

5. Competencias por desarrollar

Un tremendo error, pero desgraciadamente frecuente, por parte del estudiante, es el de limitar su periodo académico a la mera formación universitaria; cuando son múltiples las alternativas que se le presentan para enriquecerse como profesional en desarrollo: una de estas siendo las becas como por ejemplo esta o en el extranjero, formación en búsqueda activa de empleo, etc. Del estudiante depende la valoración de cada una de ellas y la elección de aquellas que considere más atractivas para su proyección laboral.

- a. Capacidad de conceptualizar y desarrollar soluciones visuales efectivas.
- b. Dominio de software y herramientas de diseño.
- c. Habilidad para trabajar bajo presión y cumplir plazos.
- d. Comprensión de las necesidades del cliente y el mercado.
- e. Experiencia en metodologías ágiles y colaboración interdisciplinaria.
- f. Capacidad de autogestión y toma de decisiones en proyectos reales.

6. Trayectoria de aprendizaje

Los estudiantes que hayan sido parte del *In House El Hormiguero*; contarán con una experiencia significativa en el desarrollo y ejecución de proyectos de diseño en un entorno futuro profesional. Esto porque habrán fortalecido sus habilidades en:

- a. **Liderazgo creativo:** Capacidad para gestionar proyectos desde la conceptualización hasta la ejecución, tomando decisiones estratégicas de diseño con base en necesidades reales de clientes.
- b. **Trabajo colaborativo y multidisciplinario:** Experiencia colaborando en equipos diversos con profesionales de diferentes áreas, comprendiendo la importancia de la comunicación efectiva y la gestión de equipos.
- c. **Resolución de problemas en entornos reales:** Adaptabilidad y pensamiento crítico para resolver desafíos creativos y técnicos bajo plazos y requerimientos específicos.
- d. **Dominio de herramientas tecnológicas:** Experiencia en el uso de software y plataformas especializadas en diseño, edición y gestión de proyectos.

- e. **Comprensión del entorno profesional:** Capacidad para interactuar con clientes internos y externos, gestionar expectativas y presentar soluciones visuales efectivas.
- f. **Autogestión y proactividad:** Desarrollo de una mentalidad autónoma y emprendedora, con la habilidad de identificar oportunidades y tomar la iniciativa en proyectos de diseño.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

1. Criterios de Evaluación General

Como parte del proceso formativo en el *In House El Hormiguero*, los estudiantes participantes serán evaluados de manera quincenal mediante un sistema mixto de evaluación que contempla tanto indicadores cuantitativos como cualitativos.

Con reportes quincenales en espacios 1 a 1, para luego realizar una evaluación mensual.

Este proceso busca valorar no solo la ejecución técnica de los entregables, sino también el desarrollo de habilidades profesionales, actitudinales, creativas y de trabajo en equipo, esenciales para su crecimiento en el ámbito de la comunicación y el diseño, acoplándose, además, a las habilidades y valores que queremos desarrollar en estos.

Las evaluaciones se realizarán con base en rúbricas previamente establecidas, que permiten una valoración objetiva, transparente y coherente con los objetivos del proyecto. Estas rúbricas consideran aspectos como la calidad técnica, la proactividad en las tareas asignadas, la síntesis visual y conceptual, la aplicación del pensamiento creativo, la capacidad de justificación conceptual, la empatía desarrollada para con el cliente, la adaptabilidad y la reflexión sobre su propio proceso.

Cada evaluación será aplicada por Coordinación del *In House El Hormiguero*, y servirá como una herramienta de mejora continua, brindando realimentación

constructiva para fortalecer el aprendizaje de cada estudiante y su desempeño dentro del equipo.

Rúbricas Primer a tercer mes

Siendo:

Bueno	Regular	Nulo
2%	1%	0%

Para los primeros 3 meses, para un total esperado de 20%

CUANTITATIVAS (10%)	DETALLE	%	Obtenido
Técnica en herramientas	Dominio de software como Adobe Ilustrador, Photoshop, InDesign, etc.	2%	0%
Calidad técnica y presentación del trabajo	Nivel de detalle, coherencia visual y funcionalidad de la pieza diseñada	2%	0%
Proactividad en las tareas asignadas	Busca soluciones, se adelanta a necesidades del proyecto	2%	0%
Síntesis visual y conceptual	Capacidad para resumir conceptos complejos de forma clara y visual	2%	0%
Capacidad para cumplir en equipo	Aporta en tiempo y forma cuando se trabaja en conjunto	2%	0%
Total de:		10%	0%

CUALITATIVAS (10%)	DETALLE	%	Obtenido
Pensamiento creativo	Capacidad de generar ideas originales, conectar conceptos, romper lo obvio	2%	0%
Justificación de decisiones de diseño	Argumenta por qué eligió ciertos colores, tipografías, estilos, etc.	2%	0%
Empatía con el usuario o cliente	Diseña con foco en las personas, el contexto, el impacto del diseño	2%	0%
Adaptabilidad	Se ajusta a cambios, nuevas pautas o situaciones imprevistas	2%	0%
Reflexión sobre su proceso	Reconoce aciertos, errores, aprendizajes y áreas a mejorar	2%	0%
Total de:		10%	0%

Rúbricas Cuarto Mes

Siendo:

Bueno	Regular	Nulo
4%	2%	1%

Para el último mes, para un total esperado de 40%

CUANTITATIVAS (20%)	DETALLE	%	Obtenido
Técnica en herramientas	Dominio de software como Adobe Illustrator, Photoshop, InDesign, etc.	4%	0%
Calidad técnica y presentación del trabajo	Nivel de detalle, coherencia visual y funcionalidad de la pieza diseñada	4%	0%
Proactividad en las tareas asignadas	Busca soluciones, se adelanta a necesidades del proyecto	4%	0%
Síntesis visual y conceptual	Capacidad para resumir conceptos complejos de forma clara y visual	4%	0%
Capacidad para cumplir en equipo	Aporta en tiempo y forma cuando se trabaja en conjunto	4%	0%
Total de:		20%	0%
CUALITATIVAS (20%)	DETALLE	%	Obtenido
Pensamiento creativo	Capacidad de generar ideas originales, conectar conceptos, romper lo obvio	4%	0%
Justificación de decisiones de diseño	Argumenta por qué eligió ciertos colores, tipografías, estilos, etc.	4%	0%
Empatía con el usuario o cliente	Diseña con foco en las personas, el contexto, el impacto del diseño	4%	0%
Adaptabilidad	Se ajusta a cambios, nuevas pautas o situaciones imprevistas	4%	0%
Reflexión sobre su proceso	Reconoce aciertos, errores, aprendizajes y áreas a mejorar	4%	0%
Total de:		20%	0%