**Universidad Empresarial Siglo 21**

**Trabajo Final de Grado**

**Licenciatura en Diseño Gráfico**

# PLATAFORMA DIGITAL: UNA SOLUCIÓN A LA GESTIÓN DEL TRABAJO DE LOS DISEÑADORES GRÁFICOS

DIGITAL PLATFORM: A SOLUTION FOR MANAGING THE WORK OF GRAPHIC DESIGNERS

Proyecto de Diseño: Diseño Adaptado al Usuario

Alumna: Garcia Camila

Legajo: DGR01670

D.N.I: 41.482.518

Tutora: Rosa Esther Palamary

Lugar y Fecha: Córdoba, domingo 4 de Julio de 2021

# ÍNDICE

**Resumen y Palabras Claves…… 9**

**Abstract and Keywords……..... 10**

**Planteamiento del problema……..... 11**

Objetivos……..... 15

**Justificación……..... 16**

**Marco Teórico……..... 17**

Diseño Gráfico/Diseñador Gráfico……..……. 17

Organización y gestión del trabajo del diseñador gráfico…… 18

Plataforma Digital…… 19

Experiencia de Usuario (UX)……... 19

Interfaz de Usuario (UI)…… 21

Arquitectura de la Información……. 21

Diseño Centrado en el Usuario……. 23

Tipos de navegabilidad……. 24

Diseño de identidad……... 25

Tipografía…….. 26

Color…….. 27

Naming…….. 27

**Método de Diseño…… 29**

Método de Diseño Propio…….. 31

**Antecedentes**…….. 33

Diseño de Instrumentos de Investigación……... 33

Recolección de Datos……. 34

Caso Asana…… 36

Caso Trello…… 38

Casto Clockify…… 40

Síntesis de Datos…… 40

Asana……... 40

Trello……..... 41

Clockify……... 41

Conclusión del Análisis……...42

**Programa de Diseño……. 44**

**Concepto Gráfico…….. 49**

**Cronograma de Trabajo…….. 50**

**Generación de la propuesta de diseño…… 51**

Naming…… 51

Bocetos de la identidad visual…… 53

Mapa de sitio…….. 56

Bocetos de la plataforma digital……. 56

**Propuesta final de diseño: definición técnica……. 62**

Identidad visual final…….. 62

Sistema de iconos……... 69

Pantallas……. 73

**Prototipos……. 86**

**Análisis de costos……. 90**

**Conclusión…… 92**

**Anexos…….. 94**

Anexo 1: Encuesta…… 95

**Referencias…….. 102**

# ÍNDICE DE FIGURAS

**Figura 1:** Los elementos de la experiencia de usuario…….. 22

**Figura 2:** Esquema del método de diseño propuesto por Austin, T. y Doust, R……... 30

**Figura 3:** Esquema del método de diseño propuesto por Palau, T. M…….. 30

**Figura 4:** Esquema del método de diseño propio…….. 31

**Figura 5:** Recolección de datos, caso Asana……. 36

**Figura 6:** Recolección de datos, caso Trello……. 38

**Figura 7:** Recolección de datos, caso Clockify……. 40

**Figura 8:** Programa de diseño……... 44

**Figura 9:** Cronograma de trabajo……. 50

**Figura 10:** Bocetos de la identidad visual…… 52

**Figura 11:** Pruebas tipográficas de la identidad……... 52

**Figura 12:** Pruebas de imagotipo……. 53

**Figura 13:** Pruebas de logotipo con imagotipo…… 53

**Figura 14:** Identidad visual con pruebas de color…… 54

**Figura 15:** Mapa de sitio……... 55

**Figuras 16-27:** Bocetos de la plataforma digital……... 55

**Figura 28:** Identidad visual final……... 62

**Figura 29:** Pauta modular……. 63

**Figura 30:** Grilla constructiva…….. 63

**Figura 31:** Campo mínimo de actuación……. 64

**Figura 32:** Reducción mínima permitida……. 65

**Figura 33:** Tipografía de la identidad visual…… 66

**Figura 34:** Paleta cromática de la identidad visual…… 67

**Figura 35:** Recursos gráficos……. 67

**Figura 36:** Retícula de iconos…… 68

**Figura 37:** Sistema de iconos……. 69

**Figura 38:** Paleta cromática de la plataforma……. 71

**Figura 39:** Topografía de la plataforma……. 71

**Figura 40:** Retícula para el diseño de la plataforma…….. 72

**Figuras 41 - 58:** Pantallas…….. 73

**Figuras 59 – 66:** Prototipos…… 86

# ÍNDICE DE TABLAS

**Tabla 1:** Análisis de costos…… 90

# RESUMEN

El presente trabajo se desarrolló como solución a la necesidad de los diseñadores gráficos de ordenar y gestionar correctamente sus trabajos, proyectos y clientes. El objetivo principal de este proyecto era claro: desarrollar una plataforma digital con el fin de satisfacer esta necesidad en base a conceptos técnicos de la experiencia e interfaz gráfica del usuario. Es decir, se propuso la creación de una plataforma que, luego de una completa investigación y análisis, se logró el diseño adecuado para cumplir con las expectativas de los usuarios y que al mismo tiempo sea técnicamente correcta. Como se mencionó, se debió realizar una investigación y análisis de aspectos importantes tales como el estudio de los usuarios, antecedentes o casos de estudio y metodologías de investigación para crear finalmente una metodología propia que permitió llevar adelante el proyecto. Como resultado de este trabajo, se logró el diseño de una plataforma que logra transmitir los valores buscados de orden, control y gestión del trabajo de un diseñador gráfico mediante una arquitectura de la información correcta y un diseño de interfaz adecuado con una estética simple, limpia, intuitiva y fácil de manejar. De esta manera se aumentó la voluntad hacia el trabajo y la eficiencia del mismo, incentivando la profesión y motivando al diseñador a crecer profesionalmente.

**Palabras Clave:** Diseño Gráfico – Diseñador Gráfico – Plataforma web – Diseño Centrado en el Usuario – Experiencia de Usuario – Interfaz Gráfica de Usuario

# ABSTRACT

The present work was developed as a solution to the need of graphic designers to correctly order and manage their work, projects and clients. The main objective of this project was clear: to develop a digital platform in order to meet this need based on technical concepts of user experience and graphical user interface. That is, we proposed the creation of a platform that, after a complete research and analysis, was designed to meet the expectations of users and at the same time be technically correct. As mentioned, research and analysis of important aspects such as the study of users, background or case studies and research methodologies had to be carried out to finally create our own methodology that allowed us to carry out the project. As a result of this work, the design of a platform that manages to transmit the desired values of order, control and management of the work of a graphic designer was achieved through a correct information architecture and an appropriate interface design with a simple, clean, intuitive and easy to use aesthetic. In this way, the will to work and its efficiency were increased, encouraging the profession and motivating the designer to grow professionally.

**Keywords:** Graphic Design - Graphic Designer - Web Platform – User Centered Design User Experience - Graphical User Interface

# PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las personas que trabajan, ya sea en relación de dependencia o en modo *freelance* (trabajador autónomo), tienen a su cargo una o varias tareas que deben cumplir con el fin de obedecer a su trabajo y recibir su beneficio. Estas tareas pueden ser más o menos complejas, requerir de determinadas horas o de tiempo extra, puede precisar de conocimientos específicos, habilidades o capacidades determinadas, etc. Así mismo, el profesional necesita organizar, ordenar y planificar su trabajo con el propósito de ser más eficiente y desempeñar mejor sus tareas. Para ello, existen al alcance de todos los trabajadores distintas herramientas que facilitan el ordenamiento de las tareas como aplicaciones para celulares de calendarios, notas, recordatorios o páginas en internet referidas a lo mismo.

En el caso de los diseñadores gráficos, su trabajo necesita de una organización mayor, ya que la profesión del diseño requiere dedicación de tiempo completo hacia el trabajo. El profesional puede trabajar para varios clientes y para cada uno de ellos puede tener más de un proyecto. Además de que pueden trabajar tanto para una empresa o incluso ser freelancer y tener sus propios clientes. Dicho esto, no hay un recurso especializado para diseñadores que les permita mantener ordenado y organizado su trabajo.

De acuerdo a Echevarría (2006):

> (…) se explicita la necesidad de satisfacer carencias de la práctica profesional: “Gestión, planificación y administración” “herramientas para mejorar la relación profesional con el cliente: gestión y marketing” “desarrollo del planeamiento” “el manejo organizacional” “fortalecer el

> criterio de management de la profesión" y "la gestión del diseño como preparación del diseñador para las nuevas responsabilidades de una empresa". (pág. 34).

Esta falta de organización genera desorden, no sólo en el trabajo sino también en la forma de vida. Pueden resultar consecuencias perjudicables para el diseñador en su trabajo, en su prestigio como profesional y por lo tanto en su vida. Es por ello importante destacar que:

> La organización eficaz es uno de los factores positivos en la gestión del trabajo. Por una parte, tienes que organizar tu agenda, planificar tus tareas en el tiempo para poder desarrollar tu función con una sensación de orden interno. De lo contrario, en la medida que vas acumulando tareas no resueltas se multiplica la sensación de ineficacia, ansiedad y cansancio. (Nicuesa, 2012, párr. 1)

Como se mencionó anteriormente, existen en el mercado aplicaciones y herramientas que favorecen a la hora de ordenar y gestionar el trabajo, tareas o actividades. Específicamente, en el área del diseño y las comunicaciones, existe una herramienta llamada ASANA, una plataforma que permite gestionar tareas y proyectos de equipo.

Pero teniendo en cuenta lo ocupada que puede llegar a ser la agenda de un diseñador, es importante ofrecerle una herramienta práctica y efectiva. Una herramienta que por sobre todo sea fácil de usar, entendiendo que el diseñador pasa muchas horas del día frente a una pantalla y su descanso visual es escaso, por lo que necesita de un recurso

sencillo, pero a la vez atractivo, para lograr incentivar al diseñador a gestionar su trabajo y no perjudicarlo.

Por lo tanto, para satisfacer esta necesidad se podría emplear el diseño centrado en el usuario, definido por Domingo y Pera (2018, pág. 9) como "(…) una aproximación al diseño de productos y aplicaciones que sitúa al usuario en el centro de todo el proceso." Esta área abarca el diseño de la experiencia de usuario (UX):

> La experiencia de usuario, también conocida como UX *(user experience)* se centra en la experiencia general del usuario final, incluidas sus percepciones, emociones y respuestas al producto, sistema o servicio de una empresa. Se define por criterios que incluyen la facilidad de uso, la accesibilidad y la conveniencia. (Moreno, 2020, párr. 4)

Esta rama del diseño permitiría ofrecerle al diseñador un herramienta eficaz, usable, atractiva e intuitiva para ordenar y organizar su trabajo de la mejor manera posible. Siendo así, se aliviaría el proceso de organización del profesional y se ayudaría también a aumentar su nivel de eficiencia en el trabajo.

Como resultado de lo expuesto anteriormente, se manifiestan algunos interrogantes:

¿Cómo se podría solucionar la falta de organización y gestión de los proyectos de un diseñador gráfico?

¿Cómo se facilitaría la jerarquización de los trabajos y proyectos sin provocar olvidos o largos retrasos en el trabajo del profesional?

¿Cuáles factores se deben tener en cuenta del trabajo de un diseñador para lograr satisfacer su necesidad de orden y organización?

¿Cuáles son las características imprescindibles que deben tener el diseño centrado en el usuario y específicamente la experiencia y diseño de interfaz del usuario?

*Objetivo General*

- Desarrollar una plataforma a través de la experiencia y la interfaz gráfica del usuario, con el fin de aligerar el proceso de organización y mejorar la gestión del trabajo de un diseñador gráfico.

*Objetivos Específicos*

- Distinguir cuáles son las necesidades y formas de trabajo de un diseñador gráfico mediante la realización de una encuesta para crear una plataforma realmente útil, funcional y correctamente jerarquizada para ellos.
- Identificar las particularidades del diseño centrado en el usuario y del diseño interactivo para aplicarlas a la plataforma web.
- Generar un naming y diseño de identidad para la plataforma que transmita los atributos deseados a través de recursos tipográficos, cromáticos y morfológicos.

# JUSTIFICACIÓN

Si bien el campo del diseño es relativamente nuevo, este evoluciona contantemente y a velocidades aceleradas. Los diseñadores cuentan con un gran abanico de trabajos y proyectos para los cuales trabajar por lo que requieren de una buena organización en su tarea. Visto de esta forma, este trabajo realizará un aporte al Diseño Gráfico ya que se desarrollará una plataforma enfocada en los trabajadores del diseño para satisfacer una necesidad activa pero con escasas soluciones.

Del mismo modo, aportará a los diseñadores gráficos en su deseo de mantener sus proyectos organizados y de la misma manera complacerá a los clientes, quienes confiarán en la persona a cargo de su pedido. Esta solución será una innovación para todo el entorno del Diseño que exija organizar y gestionar el trabajo de manera ordenada y exitosa.

Existe factibilidad del proyecto ya que al ser una plataforma digital, todos los diseñadores pueden tener acceso a ella por medio de su computadora y una conexión a internet. Teniendo en cuenta los beneficios que esto conlleva para el profesional, este proyecto puede resultar sumamente funcional para ellos.

# MARCO TEÓRICO

*Diseño Gráfico / Diseñador Gráfico*

El Diseño Gráfico, según Frascara (2004), es una disciplina que implica la producción de comunicación visual, de manera tal que éste impacte en el destinatario y lograr así una respuesta, sensación, emoción o afectar el comportamiento y las actitudes del mismo. El diseño de comunicación visual puede mejorar notablemente el desempeño humano y la calidad de vida. En este sentido, Frascara expresa: "Una comunicación llega a existir porque alguien quiere transformar una realidad existente en una realidad deseada." (Pág. 23) Asimismo, Frascara (2014) presenta a los diseñadores gráficos como un "solucionador de problemas" (pág. 25) dedicados a mejorar el bienestar y calidad de vida de las personas.

Por otro lado, Dabner, Stewart y Zempol (2015), detallan que el diseño gráfico implica el completo conocimiento de "(…) relaciones visuales, proporción, percepciones de los principios visuales y del mundo moderno en toda su complejidad." (Pág. 8). También agregan que los diseñadores gráficos deben ser curiosos, mantenerse informados y actualizados, estar en una búsqueda constante de nuevas ideas. Ellos expresan: "Los diseñadores gráficos son los conductos de todo tipo de comunicación a partir de múltiples fuentes hacia públicos específicos." (Dabner et al. 2015, pág. 10)

De esta manera, se puede definir al diseño gráfico como una disciplina social basada en la construcción de mensajes visuales que tienen un fin específico. Los profesionales de esta disciplina son los diseñadores gráficos, quienes detectan problemas y buscan soluciones mejorando la calidad de vida de las personas. Además, pretenden generar cambios de comportamientos, actitudes o ideas por parte de los destinatarios.

*Organización y gestión del trabajo del Diseñador Gráfico*

Para este contenido, fue conveniente valerse del instrumento encuesta realizada en Google Forms (ver anexo 1) a profesionales y estudiantes de Diseño Gráfico con el fin de obtener información más cercana y certera. De esta manera, algunos de los datos recabados de la encuesta son: un 56% de los diseñadores trabajan en modo freelance, mientras que un 12% trabaja en relación de dependencia. Sin embargo un 32% manifestó trabajar en ambas modalidades. Con respecto a cómo organizan los trabajos, proyectos y clientes, el 72% expresó utilizar un cuaderno especial para el trabajo. El 28% restante, expresó utilizar otros recursos tales como la computadora, el celular, un calendario o una herramienta digital.

Se les pidió a los encuestados distinguir dos o tres necesidades que se les presentara a la hora de organizar su trabajo. Entre las respuestas más comunes se encuentran: diferenciar claramente los clientes, muchas carpetas organizadas de manera estandarizada, el uso de calendarios y listas de tareas por hacer/en proceso, categorizar los trabajos, encontrar rápidamente lo que se busca, establecer horarios y presupuestar.

Por último, los encuestados también manifestaron sus expectativas para una plataforma web especializada en diseño gráfico y las respuestas más comunes fueron las siguientes: fácil de usar, llamativa y dinámica, intuitiva, que se pueda tener todo a mano rápidamente, que ahorre tiempo, que tenga vinculación con otras páginas o plataformas usadas mayormente por diseñadores y que permita la conexión con otros usuarios si el proyecto lo requiere.

Como conclusión, se puede observar que los diseñadores carecen efectivamente de una herramienta funcional para organizar el trabajo. Debido a ello, tienen altas

expectativas con una plataforma que logre satisfacer esta carencia en un sentido más personalizado y profesional. En este sentido, se tendrán en cuenta las respuestas obtenidas a la hora de diseñar y jerarquizar la información y así brindarle al diseñador un lugar de trabajo funcional.

*Plataforma Digital*

De acuerdo a Giraldo (2019), las plataformas digitales benefician a los usuarios que la utilizan a realizar y gestionar diferentes tareas según las necesidades particulares de cada uno. Con cada actividad o área específica se puede desarrollar una plataforma para satisfacer dicha necesidad. Así mismo, Giraldo explica: "Las plataformas digitales ayudan a solucionar todo tipo de necesidades en un solo lugar" (párr. 51)

De la misma manera, Berg, Furrer, Harmon, Rani y Silberman (2019) aseguran que "Hoy, las plataformas digitales de trabajo son el soporte de una gran variedad de tareas" (Pág. 4). Es decir, existen plataformas digitales que ayudan en la asignación de tareas tanto a grandes grupos de personas como a trabajadores individuales o trabajadores freelance, para quienes, según Berg et al. (2019) "(…) cuyos trabajos suelen ser de más larga duración (...)" (Pág. 4).

Por lo tanto, se podría entender a las plataformas digitales como una innovadora forma de trabajo que ayudan en la distribución y asignación de tareas. De esta manera, es una herramienta importante a considerar tanto para empresas, organizaciones, instituciones o trabajadores autónomos.

*Experiencia de Usuario (UX)*

Una experiencia de usuario exitosa, según Royo (2014) es aquella en la que el usuario manifiesta sensaciones, valoraciones y conclusiones al interactuar con una

interfaz. Él mismo expresa, “Estas valoraciones no sólo son producto de su experiencia funcional, sino también de su experiencia estética.” (Royo, 2014, pág. 135). Una de las principales características de la experiencia de usuario es la usabilidad donde el usuario es el centro para el desarrollo de esta. En este sentido, Royo (2014) indica:

> La usabilidad depende de estos tres factores:
>
> - El usuario, que reconocerá, leerá y manejará el artefacto en función de sus conocimientos y de la capacidad de uso del artefacto.
> - El artefacto, que será leído y manejado por el usuario según el diseño de interfaz que el diseñador le proporcione (desde el punto de vista funcional y visual).
> - El contexto, que influirá y en algunos casos determinará el uso del artefacto, modificando su significado.

En las mismas circunstancias, Galeano (2008) hace referencia a la experiencia de usuario como un *autoservicio* donde el usuario recorre la interfaz y debe ser guiado claramente hacia sus objetivos. Tidwell, como se citó en Galeano (2008), señala que al momento de la usabilidad, es necesario recurrir a experiencias cotidianas y familiares del usuario donde pueda remitirse a experiencias pasadas para entender el funcionamiento de la interfaz.

En tal sentido, al momento de desarrollar la experiencia de usuario, el único centro es él y sus objetivos. Se diseña con el fin más importante de proporcionarle al usuario la mayor satisfacción, experiencias significativas y relevantes. De esto dependerá que el usuario vuelva a usar la interfaz o no, y por cuánto tiempo.

*Interfaz de Usuario (UI)*

El diseño de interfaces no sólo se preocupa por hacer que un sitio se vea bonito a primera vista y resulte atractivo para el usuario, el diseño de interfaz tiene una función mucho más importante, es aquí donde Lynch y Horton (1999) expresan "La Interfaz Gráfica de Usuario (GUI: Graphic User Interfaz) en un sistema informático incorpora: ágiles metáforas para la interacción, uso de imágenes y conceptos para transmitir funciones y significados a la pantalla del ordenador (…)" (Pág. 11).

Por otro lado, Royo (2014) habla de la interfaz teniendo en cuenta la historia de los seres humanos y su desarrollo a partir de los símbolos y el lenguaje. En este sentido expresa "Toda civilización existe en función de los símbolos que crea, y lo que permanece a lo largo de la historia son también los símbolos, que van mutando según las necesidades sociales de cada época." (Royo, 2014, pág. 63). El mismo autor habla de la interfaz como el intermediario entre el hombre y la máquina, es decir, al igual que el hombre y la sociedad, la interfaz evoluciona ajustándose al hombre y sus necesidades. (Pág. 64)

En consecuencia, la interfaz gráfica del usuario es de suma importancia para guiar al usuario a satisfacer la necesidad que lo llevó a navegar por determinado sitio y para ello no sólo hay que tener en cuenta cuestiones estéticas. La base para todo diseño de interfaz es conocer al usuario, su historia, su evolución, su presente y por lo tanto su futuro, su visión y expectativas. La interfaz debe evolucionar a la par que el ser humano y no detenerse en el tiempo, sino que debe adaptarse a él y al cambio.

*Arquitectura de la información*

Para hablar de la arquitectura de la información, Garret (2000) la incorpora claramente en el gráfico expuesto a continuación:

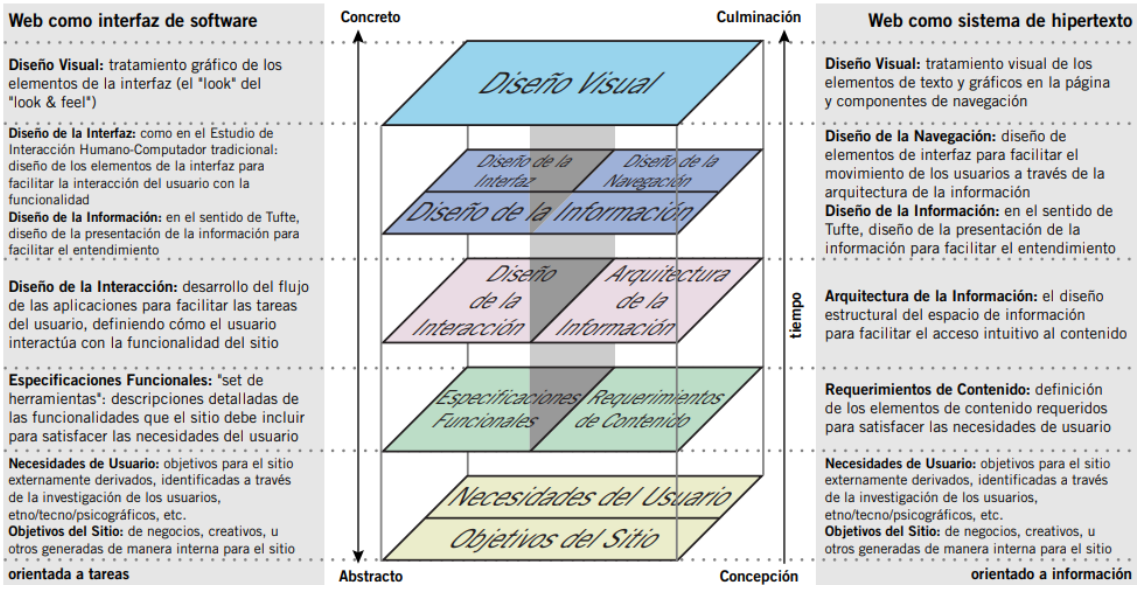



**Figura 1: Los elementos de la experiencia de usuario**
Fuente: Gráfico de Garret (2000) https://n9.cl/h162z

Garret habla de la experiencia de usuario basándose en la arquitectura de la información, la cual la define como "el diseño estructural del espacio de información para facilitar el acceso intuitivo al contenido". (Gráfico de Garret, 2000, párr. 11). Así mismo, la conceptualización del término *experiencia de usuario*, se concluye con los elementos que la conforman, siendo la arquitectura de la información uno de ellos.

Asimismo, Cuello y Vittone (2013), plantean que la arquitectura de la información es un diagrama necesario para organizar el contenido de la web o la aplicación móvil con el fin de garantizarle al usuario rapidez y facilidad a la hora de encontrar lo que está buscando. En este sentido expresan: "Este diagrama sirve para estudiar la complejidad de la aplicación de un vistazo, analizar los diferentes niveles de profundidad, visualizar y entender la relación entre contenidos de una manera más organizada." (Cuello y Vittone, 2015, pág. 63 y 64).

Atendiendo a estas definiciones, se puede concluir que la arquitectura de la información es el primer paso para ordenar las ideas y jerarquizar el contenido de la

plataforma a desarrollar. En el diagrama se incluirán nombres de secciones, categorías, botones y demás elementos que nos permitan realizar esta jerarquización.

*Diseño centrado en el usuario*

Sobre este concepto, Domingo y Pera (2018) manifiestan que este tipo de diseño tiene el objetivo de basar todo su proceso única y especialmente en el usuario con la finalidad de desarrollar un producto exclusivo para él, satisfaciendo sus necesidades con una correcta usabilidad y funcionalidad. “En cuanto proceso, el diseño centrado en el usuario involucra al usuario en todas las fases a lo largo de las que se desarrolla un producto, desde su conceptualización hasta su evaluación, incluyendo, en muchos casos, su desarrollo.” (Domingo y Pera, 2018, pág. 9).

Por otro lado, Tramullas (2003) expresa que el diseño centrado en el usuario adquiere mayor uso e importancia cuando se trata de proyectos digitales. (Pág. 10). Al igual que Domingo y Pera, Tramullas habla acerca de incluir al usuario en el centro del diseño y además agrega:

> Si en un primer momento la intervención del usuario era contemplada desde la perspectiva de la evaluación de interfaces, en una fase posterior se han considerado de suma importancia las ventajas que la atención a los futuros usuarios tiene en el propio proceso de diseño, en cuanto supone una anticipación a problemas posteriores, anticipación en la resolución de problemas no previstos, y ahorro de costes que puedan derivarse de las acciones anteriores. (Tramullas, 2003, pág. 3)

Se puede concluir que en este proyecto, el principal requerimiento será investigar, analizar y conocer al usuario en todos sus sentidos. Será determinante tenerlo en cuenta en todas las etapas del método de diseño y lograr satisfacer así su necesidad y saciar su problema.

*Tipos de navegabilidad*

De acuerdo a Royo (2014), la navegabilidad guarda relación con las estructuras de la información y la interacción. En este sentido, Royo describe seis tipos de estructuras: lineales, jerárquicas, aleatorias, fijas, relacionales y contributivas. Las lineales son aquellas que detallan una lectura secuencial. Las jerárquicas permiten al usuario elegir qué camino seguir para lograr una determinada tarea. Las estructuras aleatorias, Royo las define como "(…) estructuras donde el usuario no conoce de antemano el destino que le espera." (Pág. 158). Las estructuras fijas son aquellas que sólo pueden ser modificadas por el programador, de él depende el crecimiento del sitio. Las relacionales son las estructuras que se alimentan de la información de los usuarios y en función de ello determinan qué se mostrará. Por último, las estructuras contributivas son aquellas en las que se le permite al usuario participar. (Royo, 2014, pág. 156 - 161)

Por otro lado, teniendo en cuenta a Rosenfel y Morville (2000), un sitio web puede incluir uno o varios tipos de sistemas de navegación. Estos autores definen 4 sistemas de navegación: jerárquicos, globales, locales y ad hoc. La estructura jerárquica es principal, todas las opciones de un sitio web se basan en la jerarquización. La estructura global permite al usuario desplazarse por el sitio a su gusto, mediante saltos verticales y horizontales, sin la necesidad de pasar por determinada página para conseguir lo que busca. Las estructuras locales, por su parte, complementa al sistema global. Cada subsección de la página puede tener un sistema de navegación propio, un sistema local.

Por último, el sistema ad hoc no tiene el mismo sentido que los demás sistemas, son más bien palabras o frases que se incrustan en algún texto y actúan como vínculos. En muchos casos pasan desapercibidos por el usuario. (Rosenfel y Morville, 2000, pág. 53-57).

En este sentido, la plataforma que se desarrollará en este proyecto, podría tener principalmente un sistema de navegación jerárquico aunque también sería conveniente incluir un sistema global y local. Lo importante en este aspecto es ubicar al usuario y permitirle desplazarse por el sitio de manera fácil, rápida y eficaz.

*Diseño de Identidad*

Conforme a Costa (1995), la identidad es un signo que hace a la firma del emisor. Este signo es la identidad visual y debe representar los atributos, ideas y valores de la marca (Pág. 20 y 21). Costa (1995) expresa:

> La identidad deberá manifestarse ahora corporativamente. Diversificarse en muy diferentes soportes. Difundirse hasta la ubicuidad y resistir la competencia y el desgaste temporal. Deberá crearse, pues, un sistemas de formas, figuras, colores –y ante todo un concepto–, que transporten ideas, impresiones psicológicas y una alta capacidad de memorización, acerca de la personalidad de la empresa. (Costa, 1995, pág. 22)

Paralelamente, Chaves (2010) plantea que la identidad "(…) constituye un sistema de mensajes complejos que puede manifestarse en todos y cada uno de los componentes de la institución (…)" (Pág. 41) A su vez, Chaves expone tres signos identificadores básicos: el nombre, el logotipo y el imagotipo. (Pág. 41 - 51) Por su parte el nombre puede tener origen en diferentes mecanismos lingüísticos, ya sea desde algo abstracto a algo

sumamente concreto. El logotipo, es la versión gráfica del nombre de la marca y se la identifica con una tipografía que incorpore los significados buscados. Por último, el imagotipo es una imagen que reemplaza el logotipo y no requiere de una lectura, su único propósito es la memorabilidad y diferenciación respecto de su competencia.

Dentro de este orden de ideas, se puede definir a la identidad como un signo que, mediante un concepto claro y recursos tipográficos, cromáticos y morfológicos, logra diferenciarse de la competencia e identificarse con la marca en sí, transmitiendo sus valores, ideas y atributos.

*Tipografía*

Según Montesinos y Hurtuna (2002) este concepto se relaciona con las letras, las palabras y el texto. Forma parte de los conceptos clave para hacer comunicación visual, ya sea impreso o digital. En este sentido, ellos expresan "El origen de la palabra tipografía viene del griego *typos*, sello, marchamo, y de *graphein*, escribir." (Montesinos y Hurtuna (2002, pág. 17)

Por otro lado, Cuello y Vittone (2013) consideran que para lograr la legibilidad de la tipografía deben tenerse en cuenta aspectos como la elección correcta de la fuente, separación entre letras, separación entre líneas, tamaño de columna y buen contraste con el fondo. En su libro manifiestan: "La tipografía es un componente que, como botones y gráficos, también se asienta en una retícula que definirá su ubicación y posición dentro del contexto general de la pantalla". (Cuello y Vittone, 2013, pág. 128)

En este sentido, se puede definir a la tipografía como uno de los principales elementos a trabajar dentro de cualquier proyecto de diseño, ya se impreso o digital. Se

puede definir su concepto como un sistema de letras que tiene por objetivo su correcta visualización y legibilidad por parte del lector.

*Color*

Este aspecto, al igual que la tipografía, forma parte de los elementos principales en el diseño. El color es mayormente un signo que dota de emocionalidad y significado. Como manifiesta Wilensky (1998) "El color ejerce una doble función como vehículo comunicacional. Por un lado, tiene una función psicológica. Por otro lado, una función señalética." (´Pág. 100)

En las mismas circunstancias, según Dabner, Stewart y Zempol, hablan acerca del color, el contraste, la armonía y como éstos influyen en la legibilidad y en la función y percepción del diseño. Estos autores definen: "La buena legibilidad se consigue cuando el fondo y el color contrastan (…)" (Dabner et al. 2015, pág. 92). Estos autores también hablan del color RGB, el sistema utilizado para la creación de colores en pantalla. Ellos expresan: "Color aditivo: sistema empleado en monitores y televisores, basado en el RGB (rojo, verde, azul). Cuando se combinan, se obtiene luz blanca." (Dabner et al. 2015, pág. 89 y 90)

Por lo tanto, se debe considerar al color como un aspecto importante en el diseño de este proyecto. Por un lado, se deberán escoger los colores adecuados para dotar de sentido y emociones la plataforma. Por otro lado, el sistema de color que se utilizará será el aditivo, es decir, el RGB.

*Naming*

Conforme a Chaves (2010), el nombre puede ir desde aspectos muy abstractos a aspectos sumamente concretos y entre ambos puede existir una variedad intermedia. Hay

cinco tipos de nombre: los descriptivos (enuncian lo que la empresa hace), los simbólicos (hacen alusión mediante una imagen literaria), los patronímicos (enuncian a alguien, a una personalidad importante de la empresa), los toponímicos (hace referencia a un lugar, ya sea el de origen o a una influencia) y las contracciones (son una construcción artificial de palabras o iniciales). (Chaves, 2010)

Por otro lado, Wilensky (1998), indica que el nombre de una marca expresa no sólo su nombre como tal sino también una personalidad y enuncia seis características que todo nombre debe poseer: brevedad, eufonía, pronunciabilidad, recordación, sugestión y originalidad. Por último, Wilensky también expone: "(…) el problema no sólo consiste en encontrar un buen nombre de marca, sino que ese nombre esté disponible y pueda ser legalmente registrado." (Pág. 78)

Como conclusión, se puede mencionar que el nombre de marca, al igual que la identidad visual, tiene como objetivo ser diferenciador y al mismo tiempo identificador de la marca y por eso debe ser tratado de acuerdo a diferentes características, teniendo en cuenta también las diferentes variables que existen para su creación.

# MÉTODO DE DISEÑO

El concepto método de diseño hace referencia a una serie de etapas o fases que deben seguirse para desarrollar un proyecto de diseño. Según la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de San Juan (sin fecha), el método de diseño es un "Procedimiento específico para resolver un problema de diseño. No es una receta ni un conjunto de instrucciones mecánicas infalibles. Es un Instrumento o Herramienta FLEXIBLE." (Pág. 2). Es decir, las etapas del método de diseño pueden y deben permitir volver a la etapa anterior si se lo requiere.

Dentro del ámbito del diseño, diversos autores han desarrollado métodos de acuerdo al área específica del diseño. En este proyecto, se tomarán como referencia dos autores que han expuesto su método de diseño y luego de un análisis y comparación de ambos se creará un método propio con el fin de llevar a cabo este proyecto.

Por un lado, Austin y Doust (2007), exponen su método en cinco fases que permiten definir el camino a seguir partiendo de una lluvia de ideas para finalizar en lo que sería el desarrollo final del proyecto. Paralelamente, Palau (2011), compone su método en cuatro etapas pero resulta ser un método más extenso ya que las etapas a su vez se despliegan en fases y responde específicamente al diseño centrado en el usuario. A continuación se expondrán ambos métodos esquemáticamente para su claro entendimiento:

| Austin, T. y Doust, R. | |
|---|---|
| **Fase 1**<br>*Lluvia de ideas* | - Diagramas de flujos<br>- Mapas mentales<br>- Brainstorming |
| **Fase 2**<br>*Ideación del concepto* | - Nuevas formas de transmitir los valores de marca |
| **Fase 3**<br>*Interpretación del concepto e ideación de ejemplos del aspecto general del sitio* | - Creatividad y expresividad<br>- Arquitectura de la información<br>- Moodboards, storyboards<br>- Colores, tipografías, imágenes |
| **Fase 4**<br>*Proceso de diseño detallado* | - Marca del sitio<br>- Limitaciones técnicas<br>- Desarrollo de wireframes<br>- Desarrollo front-end y back-end |
| **Fase 5**<br>*Desarrollo y pruebas* | - Test de funcionalidad y utilidad<br>- Test de compatibilidad<br>- Cambio de diseño si es necesario<br>- Lanzamiento |

**Figura 2: Esquema del método de diseño propuesto por Austin, T. y Doust, R.**
Fuente: Elaboración propia (2021)

| Palau, T.M. | |
|---|---|
| **Etapa 1**<br>*Análisis* | Reunión de información sobre:<br>- objetivos de la aplicación<br>- características de los usuarios objetivos<br>- requisitos técnicos del desarrollo |
| **Etapa 2**<br>*Diseño* | **Fase 1: modelado del usuario**<br>- personas/escenarios |
| | **Fase 2: diseño conceptual**<br>- personas/escenarios |
| | **Fase 3: diseño de contenido** |
| | **Fase 4: arquitectura de la información**<br>- wireframe |
| | **Fase 5: diseño visual**<br>- prototipo de baja fidelidad<br>- prototipo de alta fidelidad |
| **Etapa 3**<br>*Prototipo* | - Prototipo de baja fidelidad<br>- Prototipo de alta fidelidad |
| **Etapa 4**<br>*Evaluación de la usabilidad* | Dos métodos para la evaluación:<br>- con usuarios reales<br>- sin usuarios reales |

**Figura 3: Esquema del método de diseño propuesto por Palau, T. M.**
Fuente: Elaboración propia (2021)

En este sentido, considerando ambos autores, se creará un método de diseño propio con el objetivo de definir un camino conveniente que permita desarrollar este proyecto. Luego se explicarán detalladamente cada etapa del método.

| Método de diseño propio | |
|---|---|
| **Etapa 1**<br>*Diagnóstico* | Búsqueda y análisis de informacion sobre:<br>- necesidades de los usuarios<br>- plataformas similares |
| **Etapa 2**<br>*Diseño y Creatividad* | **Fase 1**<br>- Arquitectura de la información<br>- Diagrama de flujo<br>**Fase 2**<br>- Diseño visual de baja calidad (orden de los elementos, botones, iconos, imágenes, textos, etc.)<br>- Diseño visual de alta calidad (tipografías, colores, identidad visual, iconografía, etc.) |
| **Etapa 3**<br>*Desarrollo final, Correcciones y Ejecución* | **Fase 1**<br>- Prototipo final<br>**Fase 2**<br>- Presentación al cliente<br>- Correcciones finales<br>**Fase 2**<br>- Ejecución |

**Figura 4: Esquema del método de diseño propio**
Fuente: Elaboración propia (2021)

Explicación del método propuesto:

**Etapa 1 – DIAGNÓSTICO**: el objetivo en esta primera etapa será reunir la información necesaria para luego desarrollar la plataforma. Esta información debe ser

completa y de valor, ya que de ella y de su posterior análisis dependerá la mayor parte del éxito de la plataforma.

Esta primera etapa cubrirá dos temas específicos. Por un lado, la búsqueda de información acerca de los usuarios objetivos, por otro lado, la investigación de plataformas digitales que presentan características similares a lo que se quiere desarrollar en este proyecto. Con respecto a los usuarios, se investigará acerca de sus necesidades, expectativas y su forma de trabajar. En cuanto a las plataformas, se analizarán algunos antecedentes con el fin de encontrar similitudes, diferencias y comparaciones en cuanto al presente proyecto.

**Etapa 2 – DISEÑO Y CREATIVIDAD:** es conveniente dividir esta etapa en dos fases. Una vez recaudada y analizada la información, se trabajará con la arquitectura de la información, esto cubre la primera fase de esta segunda etapa. Aquí se ordenarán y jerarquizarán todos los elementos que compondrán la plataforma, la división del menú, las secciones, títulos y subtítulos, etc.

En la segunda fase, se diseñará un prototipo de baja calidad y luego otro prototipo de alta calidad. El primero hace referencia al diseño de wireframes, donde se plasmará en un primer momento la distribución de los elementos planteados en la fase 1. Esto servirá de guía visual para proseguir con el prototipo de alta fidelidad. Este prototipo incluirá los colores, las tipografías, la iconografía y demás elementos gráficos que dotarán de identidad la plataforma.

**ETAPA 3 – DESARROLLO FINAL Y EJECUCIÓN:** esta última etapa se desarrollará en 3 fases. La primera fase constará de desarrollar el prototipo final de la

plataforma. Este prototipo final tendrá sus respectivos detalles para llegar a la segunda fase donde se lo presentará al cliente y de acuerdo a ello se realizarán las correcciones pertinentes. La última fase será llevar a cabo la ejecución de la plataforma en colaboración con un programador.

*Antecedentes*

Con el fin de comparar y analizar antecedentes para este proyecto, se han seleccionado tres casos:

1) Asana
2) Trello
3) Clockify

Asana es una plataforma dirigida a grupos de trabajadores de diseño, marketing, producto, ventas, RR.HH., ingeniería y gestión general de proyectos con el fin de gestionar el trabajo en equipo. Trello por su parte, abarca a todos los trabajadores que quieran gestionar un trabajo o proyecto y lograr una alta productividad. Permite crear tableros y personalizarlos a gusto. Por último, Clockify es una plataforma que permite tener un seguimiento del tiempo y de las horas de trabajo de cada proyecto. También ofrece un calendario y la opción de compartir documentos e informes.

*Diseño de instrumentos de investigación*

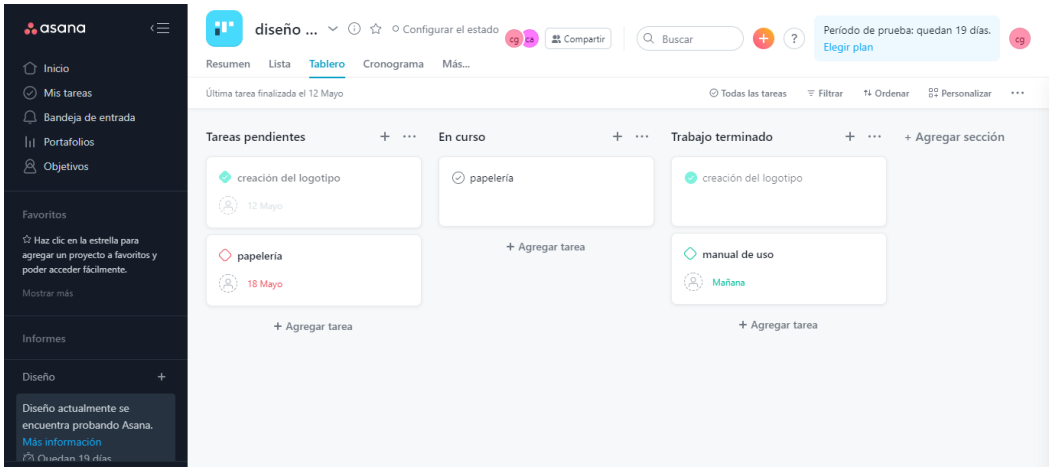
Para comparar los casos, se definirán categorías adecuadas al proyecto que permitan analizarlos de manera correspondiente. Estas métricas se han escogido de

acuerdo al tipo de trabajo que se quiere desarrollar, en este caso una plataforma digital, y son las siguientes:

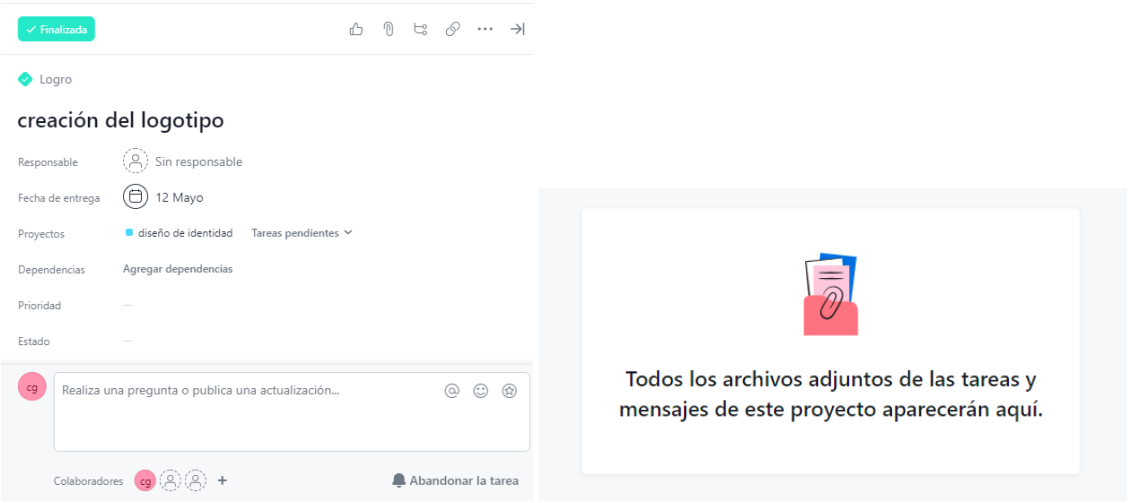
- Información del caso
- Tipo de arquitectura de la información
- Tipo de menú
- Paleta cromática
- Paleta tipográfica
- Connotación/Denotación
- Uso de imágenes/ilustraciones/iconos
- Características del identificador visual

*Recolección de datos*

Caso ASANA - https://app.asana.com/0/1200323317306694/board



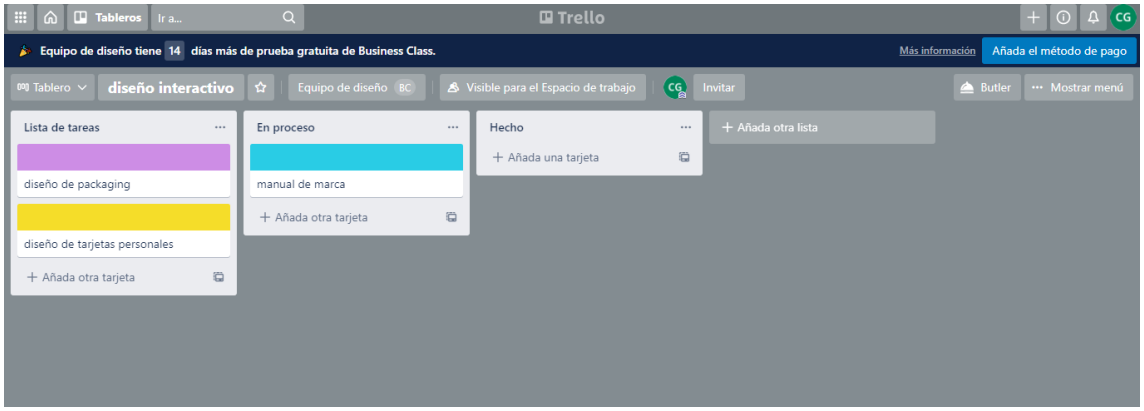
Tareas finalizadas
1 filtro
2
Número de tareas
Tareas sin finalizar
1 filtro
3
Número de tareas
Tareas con retraso
1 filtro
1
Número de tareas
Tareas en total
5
Número de tareas
Tareas sin finalizar por sección
2 filtros
Número de tareas
4
2
0
Tareas pe...
En curso
Trabajo t...
Todas las tareas por estado de finalización
1 filtro
2
Finalizadas
Sin finalizar

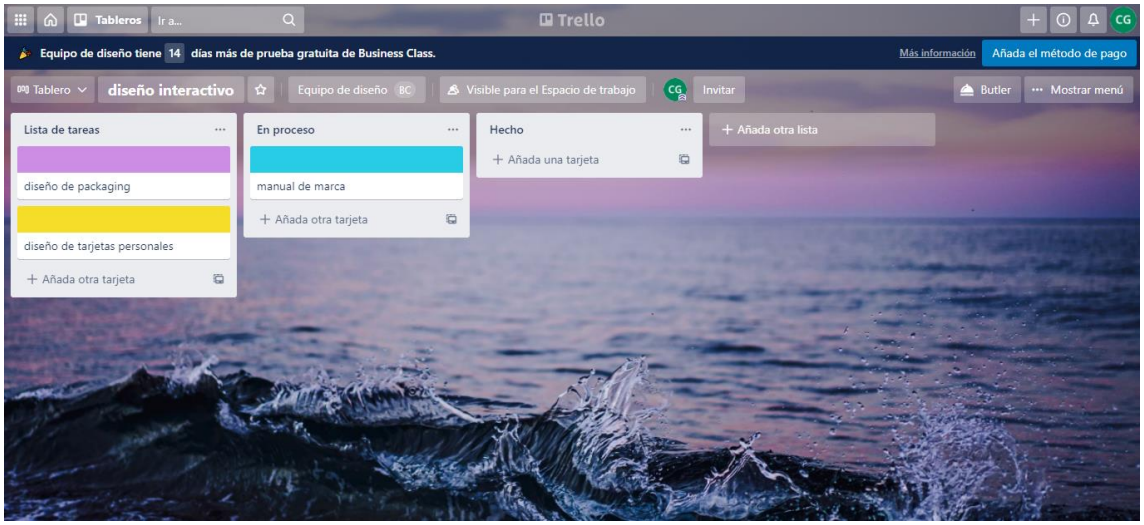

Finalizada
Logro
creación del logotipo
Responsable
Sin responsable
Fecha de entrega
12 Mayo
Proyectos
diseño de identidad
Tareas pendientes
Dependencias
Agregar dependencias
Prioridad
Estado
cg
Realiza una pregunta o publica una actualización...
Colaboradores
Abandonar la tarea
Todos los archivos adjuntos de las tareas y mensajes de este proyecto aparecerán aquí.

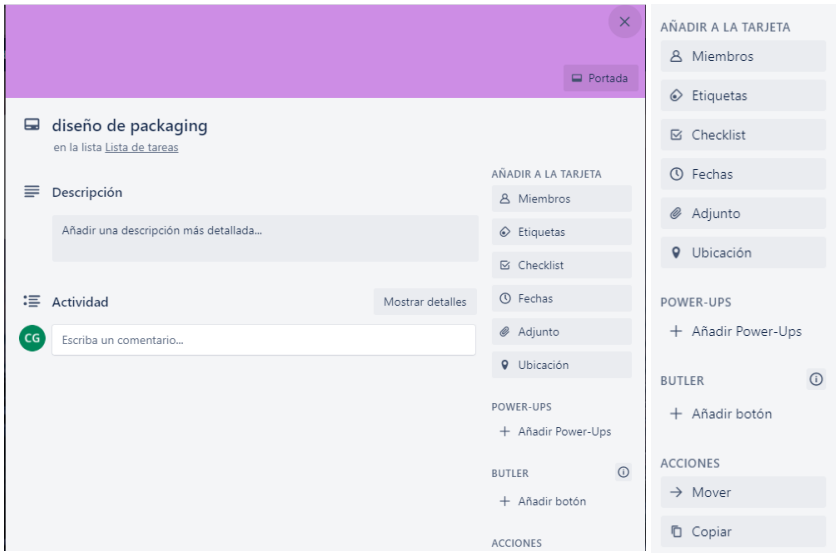
| asana | |
|---|---|
| *Información del caso* | Asana es una plataforma de gestión del trabajo que permite planificar, gestionar y automatizar el trabajo. Dentro de sus múltiples funciones, posibilita crear planes de proyectos, coordinar tareas y cumplir con los vencimientos. |
| *Tipo de arquitectura de la información* | El tipo de arquitectura de la información es jerarquizada ya que el usuario tiene la libertad de selección pero a su vez, cada sección le organiza la información según el contenido. |
| *Tipo de menú* | El tipo de menú es depegable. Al tener una gran cantidad de niveles de navegación, el menú despegable facilita una mayor libertad para navegar por el sitio de acuerdo a la necesidades del usuario. |
| *Paleta cromática* | En mayor medida se utiliza el blanco y un gris oscuro para no cansar la vista, ya que al ser una plataforma de trabajo, el usuario podría pasar bastante tiempo frente a la pantalla. En menor medida se utilizan colores claros en la gama de los rosados y anaranjados (en algunos casos con un simple degradado) para destacar botones. |
| *Paleta Tipográfica* | Se utiliza una sola tipografía de palo seco, simple y clara, con sus respectivas variantes para lograr jerarquización y orden. |
| *Connotación/Denotación* | La marca busca connotar armonía en la plataforma, sensación de orden y calma y no hacer del trabajo una actividad tediosa.<br>Para ello utiliza sus determinados colores y tipografía, y un buen diseño de interfaz que permite satisfacer esta sensación de orden. |
| *Uso de imágenes/ ilustraciones/iconos* | Mayormente se utilizan iconos en conjunto con palabras para los botones y los diferentes menús de la plataforma. No hay uso de imágenes pero sí de ilustraciones aunque en pequeña medida. |
| *Características del identificador visual* | No utiliza elementos gráficos ni colores que identifiquen al sitio con su marca. |

**Figura 5: Recolección de datos, caso Asana**
Fuente: Elaboración propia (2021)

CASO TRELLO - https://trello.com/b/Cx4E6a00/dise%C3%B1o-interactivo



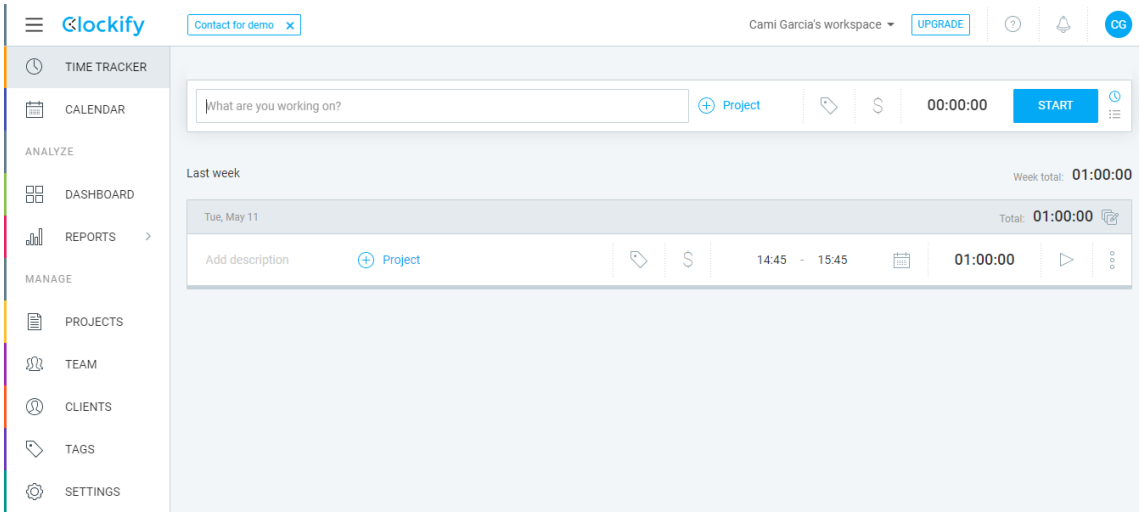



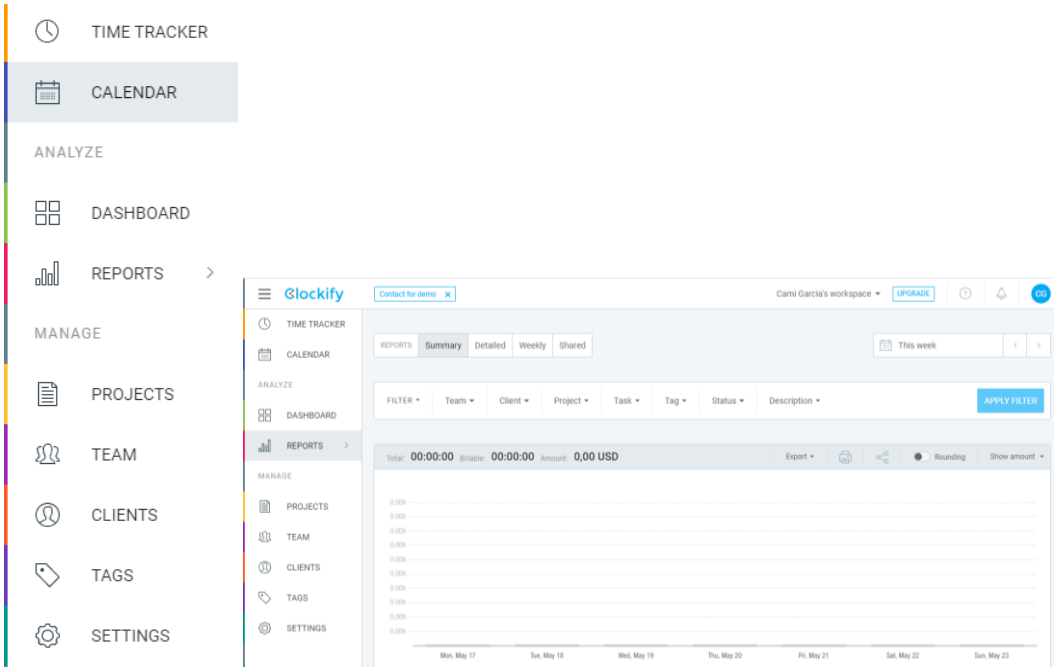



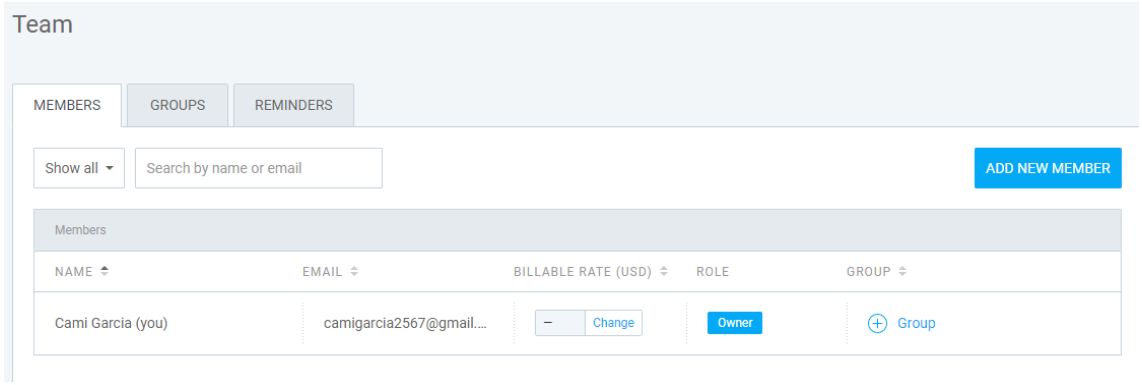
| Trello | |
|---|---|
| *Información del caso* | Trello es una plataforma que permite crear tableros y listas de acuerdo al trabajo en equipo a desarrollar. Posibilita gestionar proyectos, organizar tareas y fomentar el trabajo conjunto y colaborativo. |
| *Tipo de arquitectura de la información* | El tipo de arquitectura de la información es jerarquizada ya que el usuario tiene la libertad de selección pero a su vez, cada sección le organiza la información según el contenido. |
| *Tipo de menú* | El tipo de menú es estándar ya que muestra de forma clara y precisa el contenido. |
| *Paleta cromática* | Trello trabaja principalmente con el color de su identidad, el celeste. Utiliza algunos pocos colores claros para detalles y permite personalizar los tableros con fondos de colores o imágenes. |
| *Paleta Tipográfica* | Se utiliza una tipografia de palo seco con sus respectivas variantes para la jerarquización de la información. |
| *Connotación/Denotación* | Trello busca connotar una sensación de orden, control, productividad y exito. Para ello permite la posibilidad de personalizar cada proyecto con colores o fondos de pantallas elegidos por el mismo usuario. |
| *Uso de imágenes/ ilustraciones/iconos* | No se utilizan imágenes, sólo algunas ilustraciones. Por otro lado, sí hace un uso mayor de iconos tanto para el menú como para las tarjetas y tableros creados por los usuarios. |
| *Características del identificados visual* | Al igual que el caso anterior, Trello no utiliza en su plataforma web elementos gráficos que ayuden a identificarla. Es una plataforma que el usuario puede personalizarla a su gusto, con colores o fondos ilustrativos o de imágenes. |

**Figura 6: Recolección de datos, caso Trello**
Fuente: Elaboración propia (2021)

CASO CLOCKIFY - https://clockify.me/calendar



| Clockify | |
|---|---|
| *Información del caso* | El principal objetivo de Clockify es permitirle al usuario tener un seguimiento de las horas de trabajo por cada proyecto. También permite trabajar en equipo y compartir informes. |
| *Tipo de arquitectura de la información* | El tipo de arquitectura de la información es jerarquizada ya que el usuario tiene la libertad de selección pero a su vez, cada sección le organiza la información según el contenido. |
| *Tipo de menú* | El tipo de menú es estándar ya que muestra de forma clara y precisa el contenido. |
| *Paleta cromática* | Se utiliza el color de la marca, celeste, junto con el blanco y algunos tonos en gris. Esta simplicidad en colores le proporciona a la plataforma una armonía y claridad que también se refleja en las tareas. |
| *Paleta Tipográfica* | Se utiliza una tipografia de palo seco, mayormente en mayúsculas para las opciones de menús y minúscula para los textos que requieren mayor lectura. |
| *Connotación/Denotación* | Clockify busca transmitir una sensación de control del tiempo y las horas de trabajo. Por ello su interfaz se destaca por la simplicidad y el poco uso de colores, para generar en el usuario esa sensación. |
| *Uso de imágenes/ ilustraciones/iconos* | No se utilizan imágenes ni ilustraciones. Se caracteriza por el uso mayor de iconos. |
| *Características del identificador visual* | Clockify si es una plataforma que utiliza sus colores corporativos únicamente, aunque no hace uso de sus elementos gráficos, sólo los iconos. |

**Figura 7: Recolección de datos, caso Clockify**
Fuente: Elaboración propia (2021)

*Síntesis de datos*

CASO N° 1: ASANA

Tanto su simplicidad en colores como en tipografías connotan una plataforma actual y moderna. Este punto también es importante al momento de transmitir un concepto de calma y orden, ya que se trata de una plataforma para el trabajo. La disposición jerárquica de sus elementos es correcta, considerando que son muchas las categorías y sub categorías. De todas maneras, esto se podría mejorar ya que al principio es difícil para

el usuario reconocer rápida y fácilmente dónde se encuentra la acción que quiere realizar. Esto ocurre porque no hay una profunda organización de los elementos por lo que también resulta ser poco memorable y el usuario pierde tiempo al querer encontrar los elementos. Al no usar imágenes ni ilustraciones, esto le otorga mayor sencillez ya que sólo trabaja con los íconos pero sin abusar de ellos. Tiene un nivel medio de usabilidad y funcionabilidad.

CASO N° 2: TRELLO

Trello por su parte, es la plataforma que más se aproxima a lo que se quiere desarrollar en este proyecto por su orden visual y jerarquización de los elementos. Utiliza los colores de su identidad visual y otros pocos colores neutros pero hace la diferencia en que permite personalizar el fondo de la página de trabajo, por lo que cada usuario puede elegir un color o una imagen con la que se sienta más cómodo. Sin embargo, la distribución y jerarquización de sus elementos no es muy exitosa ya que a la vista resulta una página poco ordenada aunque al desplegar algún menú son varias las opciones y sub categorías que se pueden encontrar, pero aun así, desorienta y confunde al usuario. No utiliza imágenes pero sí íconos y muy pocas ilustraciones. Su arquitectura de la información no es sumamente correcta pero tiene un cierto nivel de usabilidad y funcionabilidad.

CASO N° 3: CLOCKIFY

En el caso de clockify, esta plataforma presenta una página limpia y sumamente simple ya que sólo utiliza el color blanco y una tonalidad en gris. Sólo algunos mínimos textos y botones están en color celeste, por lo cual logra contagiar la sensación de control

del tiempo y calma frente a las tareas a realizar. En cuanto al uso de la tipografía, ésta también en muy sencilla, pero se diferencia de los anteriores casos en que hace un uso no menor de la mayúscula para los menús y la mayoría de los botones. Tiene un alto uso de íconos y una correcta arquitectura de la información. Es altamente funcional y usable.

*Conclusión del análisis*

De acuerdo al análisis y comparación de los casos de estudio elegidos, se puede observar que los tres son funcionales y usables. Los tres casos logran su razón de ser, la de comunicar, contagiar y transmitir la necesidad insatisfecha del usuario de sentir cierto control, orden y calma frente a sus trabajos a realizar. Esto lo logran mediante el escaso uso de colores y tipografías simples, o como en el caso de Trello que permite personalizar el espacio de trabajo por lo que cada usuario puede elegir lo que cree más conveniente para él o simplemente lo que lo hace sentir más cómodo.

En función del diseño, se puede dar cuenta que el caso Clockify es el más simple y minimalista por su escaso uso de colores. De todas maneras, Asana y Trello comparten también este aspecto aunque utilizan una gama de colores un poco más amplia pero sin desviarse del objetivo. Los tres casos utilizan tipografías sans serif, sumamente legibles, de fácil y rápida lectura al igual que los íconos. Éstos se utilizan también en gran medida y son fácilmente identificables. No hay uso de imágenes en ninguno de los casos pero sí hay, aunque en bajo porcentaje, uso de ilustraciones.

Cabe destacar que el caso Asana y Trello, a pesar de tener una buena estética y ser muy completas, resultan un poco tediosas al principio debido a que al tener tantos elementos y categorías se torna dificultoso encontrar con rapidez lo que se quiere realizar.

Por lo tanto, este es un aspecto sumamente importante a tener en cuenta a la hora de diseñar este proyecto, las categorías de una plataforma de este estilo a veces pueden ser muchas y es imprescindible organizarlas y jerarquizarlas de manera exitosa.

Lo mencionado anteriormente no sucede con el caso Clockify. Este antecedente es altamente usable, el usuario puede encontrar con rapidez lo que busca gracias a la correcta disposición de sus elementos y a la buena jerarquización de las categorías.

Como resultado de este análisis, resultan evidentes algunas cuestiones a considerar a la hora de diseñar este proyecto tales como: arquitectura de la información, correcta jerarquización y orden de las ideas para el diseño de los menús, con sus categorías y sub categorías. También, mantener la sencillez, con el adecuado uso de tipografías y colores, sin desviarse de la identidad y teniendo en cuenta que el usuario puede pasar mucho tiempo frente a la pantalla y usando la plataforma, por lo que puede ocurrir un cansancio visual o una mala experiencia al no ser funcional y usable.

Mantener el uso de íconos, ya que estos resultan hacer más reconocibles las acciones. Y por supuesto y como último aspecto a considerar, el usuario. Tener en claro sus necesidades, deseos y expectativas para así desarrollar una plataforma que le sea práctica en el resto de sus labores como profesional, en este caso, del diseño gráfico.

# PROGRAMA DE DISEÑO

El programa de diseño está compuesto por 3 directivas principales: condicionantes, requerimientos y premisas. A continuación, se las expondrán en un gráfico:

| Condicionantes | Requerimientos | Premisas |
|---|---|---|
| Diseño Gráfico/Diseñador gráfico | FACTORES QUE INTERVIENEN EN LA VIDA PROFESIONAL DEL DISEÑADOR GRÁFICO<br><br>Atendiendo a Fontana, (como se citó en Frascara, 2014) consultado en el marco teórico, la labor del diseñador gráfico procura ponerse en el lugar del otro y escuchar al usuario/cliente, aunque también indica resguardar la opinión propia frente a los escenarios de actuación.<br>Es decir, el diseñador lleva a cabo su trabajo interpretando las necesidades del usuario/cliente, analizando y preguntándose sobre el tema en el que va a trabajar.<br><br>ORGANIZACIÓN Y GESTIÓN DEL TRABAJO DE UN DISEÑADOR GRÁFICO<br><br>De acuerdo a una encuesta realizada a diseñadores gráficos (ver anexo 1), algunos aspectos claves de la gestión y la organización del | El objetivo de este proyecto es aligerar el proceso de organización y mejorar la gestión del trabajo de un diseñador gráfico mediante una plataforma digital. En este sentido, se atenderán a las necesidades de los usuarios y a los principios del diseño gráfico (colores, tipografías, íconos, imágenes y/o ilustraciones, y demás elementos gráficos) para desarrollar la plataforma. Se hará foco también en la jerarquización y el orden de los elementos en la plataforma para connotar sentimientos buscados. En grandes rasgos, algunas de las secciones que tendrá la plataforma serán: sección “clientes”, sección “calendario”, sección “proyectos”, etc. Y algunos de los elementos serán “tareas pendientes”, “tareas de carácter urgente”, “cargar presupuesto”, etc. |

| | | |
|---|---|---|
| | profesional básicamente son: tener todo separado en carpetas, contar con una agenda, calendario semanal y mensual y tener un control de las horas laborales para cada proyecto. | |
| Diseño de identidad | DISEÑO DE IDENTIDAD<br>Según Chaves (2010), la identidad se construye con tres signos básicos de identificación: el nombre, el logotipo y el imagotipo. El resultado de esto será un signo identificador que podrá manifestarse en todos los ámbitos y componentes de la empresa.<br><br>NAMING<br>De acuerdo a Costa (1995), consultado en el marco teórico, para la creación del nombre se pueden considerar algunos tipos tales como: nombres descriptivos, simbólicos, patronímicos, toponímicos y contracciones. El nombre de ser diferenciador, memorable e identificador con la marca.<br><br>TIPOGRAFÍA<br>Cuello y Vittone (2013) plantean que el principal objetivo de la tipografía es la legibilidad y para ello deben tenerse en cuenta diferentes aspectos. También expresa que, al igual que otros recursos, la tipografía debe tener una base reticular. | DISEÑO DE IDENTIDAD<br>Para el diseño de la identidad visual se tendrá en cuenta lo que se busca transmitir (orden, control, simpleza) para manifestar estos atributos en la tipografía y colores correctos. También se hará alusión al nombre con un imagotipo para hacer uso del mismo en otros soportes si en algún momento se lo requiere.<br><br>NAMING<br>El tipo de nombre utilizado para la creación del naming será el simbólico, utilizando una palabra conocida en el ámbito del diseño gráfico y de los creativos en sí, aunque cambiando un poco su construcción para hacer aún más alusión a los valores y atributos de la plataforma.<br><br>TIPOGRAFÍA<br>Se utilizará una tipografía sans serif, de trazo ancho, combinando mayúscula y minúscula de manera que |

| | | |
|---|---|---|
| | CROMATISMO<br>Sobre este tema, Wilensky (1998) aporta que el color dota de emociones y significado, es un aspecto que se relaciona con la psicología para contagiar los atributos y valores de la marca. | esto impacte en la interpretación de la identidad connotando sentimientos de simpleza, cercanía, trabajo, colaboración y confianza para con los usuarios.<br><br>CROMATISMO<br>Para la elección de los colores se hará alusión a la psicología del color. De esta manera, se comunicarán los atributos a través de colores que guarden cierta relación con ellos y sean capaces de estimular a los usuarios. |
| Plataforma digital | Según Giraldo (2019), consultado en el marco teórico, las plataformas digitales son una beneficiosa herramienta para desarrollar trabajos y tareas online de acuerdo a las especificaciones y necesidades de cada área. | Se llevará a cabo una plataforma digital especializada en la gestión del trabajo para lograr el objetivo de organizar las tareas de un diseñador gráfico freelance. Algunas de las cuestiones que se tendrán en cuenta para lograr esto serán el uso del calendario, control del tiempo, lista de prioridades, carpetas diferenciadas por clientes y/o proyectos, “to do list”, opción de crear presupuestos, etc. |

| | | |
|---|---|---|
| Diseño centrado en el usuario | DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO<br><br>De acuerdo a Domingo y Pera (2018), el diseño centrado en el usuario implica situar, justamente al usuario, en el centro de todo el proceso, teniendo en cuenta sus requerimientos, necesidades y problemas. Se trata de un diseño sumamente especializado y debe resultar altamente funcional y usable para el usuario destinatario.<br><br>JERARQUÍA EN LA INFORMACIÓN<br><br>Según Cuello y Vittone (2013), para cumplir con esta jerarquía se necesita de una arquitectura de la información plasmada en un mapa de sitio en el cual se refleja el camino del sitio web, la arquitectura propiamente dicha y la jerarquización de los elementos.<br>Por otro lado, de acuerdo a Royo (2014), los sistemas de navegación que entablan relación con la jerarquía son: lineales, jerárquicos, aleatorias, fijas, relacionales y contributivas. | DISEÑO CECNTRADO EN EL USUARIO<br><br>El usuario destinatario de este proyecto son los diseñadores gráficos y el objetivo de esta plataforma es ofrecerles un espacio que satisfaga su necesidad de orden en el trabajo. Por eso mismo, se estudiará detalladamente al usuario, cuáles son sus especificaciones para ofrecerles un espacio de trabajo funcional y usable. De acuerdo a una encuesta realizada a diseñadores gráficos (ver anexo 1), algunas de las necesidades más comunes son: tener todo muy ordenado, diferenciar clientes en carpetas, tener a mano una agenda o calendario, establecer horarios, tener una lista de tareas por hacer y un presupuestario.<br><br>JERARQUÍA DE LA INFORMACIÓN<br><br>En concordancia con el mapa de sitio a realizar para la jerarquía de la información, se diseñará la plataforma con un sistema de navegación principalmente jerárquico, ya que este tipo de navegación le permite al usuario recorrer su propio camino. |

| | | |
|---|---|---|
| Diseño Interactivo (Diseño UX y UI) | Diseño UX<br><br>Royo (2014), manifiesta que la experiencia de usuario es el resultado de un conjunto de emociones y sensaciones que siente el usuario al interactuar con la interfaz. Esto se produce gracias a factores tanto técnicos como estéticos y a cómo interactúa el usuario con estos factores. Una de las principales características de este diseño es la usabilidad.<br><br>Diseño UI<br><br>Lynch y Horton (1999), expresan que el diseño de interfaces implica que la interfaz sea atractiva y además incorpore la utilidad de la interacción y las funciones que plantea la plataforma. | Diseño UX<br><br>Con la plataforma se quiere conseguir que los usuarios perciban el control y el orden de su trabajo, entonces la experiencia de usuario de este proyecto se centrará en lograr esas emociones mediante una estética limpia y clara y a través de una correcta arquitectura de la información.<br><br>Diseño UI<br><br>Se utilizarán botones y tarjetas con sus respectivos íconos, de esta manera le resultará más fácil al usuario la interacción y la rápida visualización de los mismos. |

**Figura 8: Programa de diseño**
Fuente: Elaboración propia (2021)

# CONCEPTO GRÁFICO

El concepto gráfico de este proyecto se plasmará en una interfaz gráfica simple, limpia y clara de manera que esto se transmita a los usuarios y ellos sientan las mismas emociones. El problema y la necesidad detectada es la falta de herramientas especializadas para que al diseñador le resulte más fácil organizar todos sus trabajos. Como se mencionó al principio de este proyecto, el diseñador puede dedicarse tanto a una como a varias ramas del diseño y por lo tanto puede también, tener más de un cliente y más de un proyecto para cada uno de ellos. Y para este aspecto, el diseñador no cuenta con un instrumento especializado que le agilice y le alivie este trabajo de orden.

La intención es que el diseñador tenga a su disposición todos sus trabajos en un mismo lugar y de igual manera tenerlos organizados y sentirse él mismo más ordenado. Este es otro punto importante, lograr que el diseñador se sienta aliviado, confiado y tenga un control ordenado sobre su propio trabajo. Esto influirá positivamente en su voluntad y ganas para trabajar y aumentará la predisposición en sus horas laborales.

# CRONOGRAMA DE TRABAJO

**Figura 9: Cronograma de trabajo**
Fuente: Elaboración propia (2021)

Un aspecto importante a tener en cuenta en este proyecto es que se realizará hasta la etapa 3 – fase 1, ya que las demás fases restantes de esta última etapa requieren de un programador y otros profesionales que exceden los parámetros del presente proyecto.

## GENERACIÓN DE LA PROPUESTA DE DISEÑO

*Naming*

Para la creación del nombre se identificaron algunas palabras claves relacionadas con la plataforma: creativos, pasión, diseño, orden y gestión. De allí, las propuestas que surgieron fueron: TOTALWORW – GESTIPHY – MIXBOARD

BRANDFULL – BRANDEX - BRIEFUK

Finalmente, el nombre elegido fue MIXBOARD por las siguientes razones:

- La idea del nombre proviene de la palabra “moodboard”, una palabra muy conocida en el ambiente del diseño, no sólo para diseñadores gráficos específicamente sino también para todos los creativos que de alguna u otra manera se dedican al diseño.

- En este sentido, la palabra “moodboard” significa tablero de ideas, es el panel donde los creativos vierten todo tipo de contenido para ordenar sus ideas y es por eso que el moodboard se vuelve amigo de los profesionales.

Se cambió el nombre “MOOD” por “MIX” por dos razones: la primera razón es con el sentido de abarcar a todo el trabajo completo de un diseñador gráfico. La otra razón se debe a que la letra “X”, según el fonosimbolismo, evoca fortaleza, energía, potencia, eficacia y profesionalidad, valores que se buscan transmitir con la plataforma.

*Bocetos de la identidad visual*

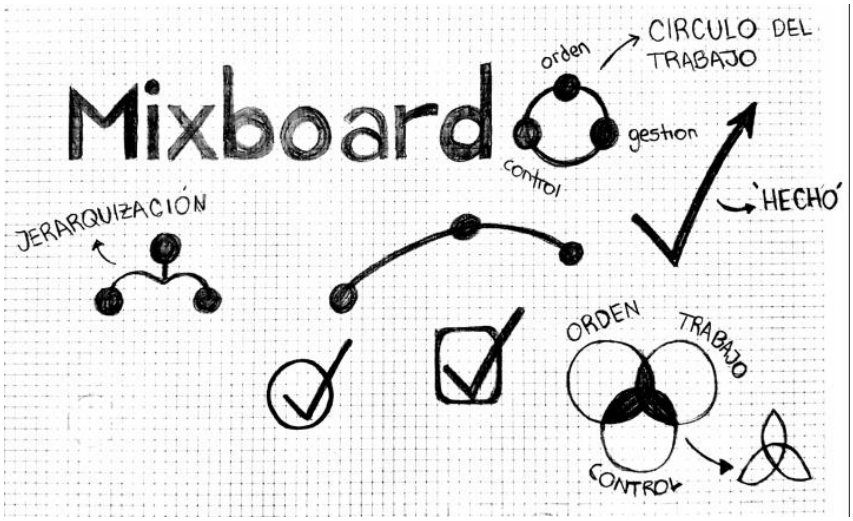



**Figura 10: Bocetos de la identidad visual**
Fuente: Elaboración propia (2021)

*Pruebas tipográficas*

**Figura 11: Pruebas tipográficas de la identidad visual**
Fuente: Elaboración propia (2021)

*Pruebas de imagotipo*

Con las pruebas de imagotipo se quisieron transmitir conceptos como jerarquía, orden, organización, “checklist”, “tarea hecha”. Luego se visualizó cómo actúa este signo junto a la tipografía para concluir en el resultado final.

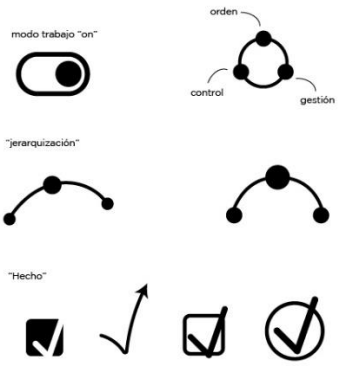



**Figura 12: Pruebas de imagotipo**
Fuente: Elaboración propia (2021)

*Pruebas de logotipo con imagotipo*

**Figura 13: Pruebas de logotipo con imagotipo**
Fuente: Elaboración propia (2021)

*Identidad visual con pruebas de color*

**Figura 14: Identidad visual con pruebas de color**
Fuente: Elaboración propia (2021)

*Mapa de Sitio*

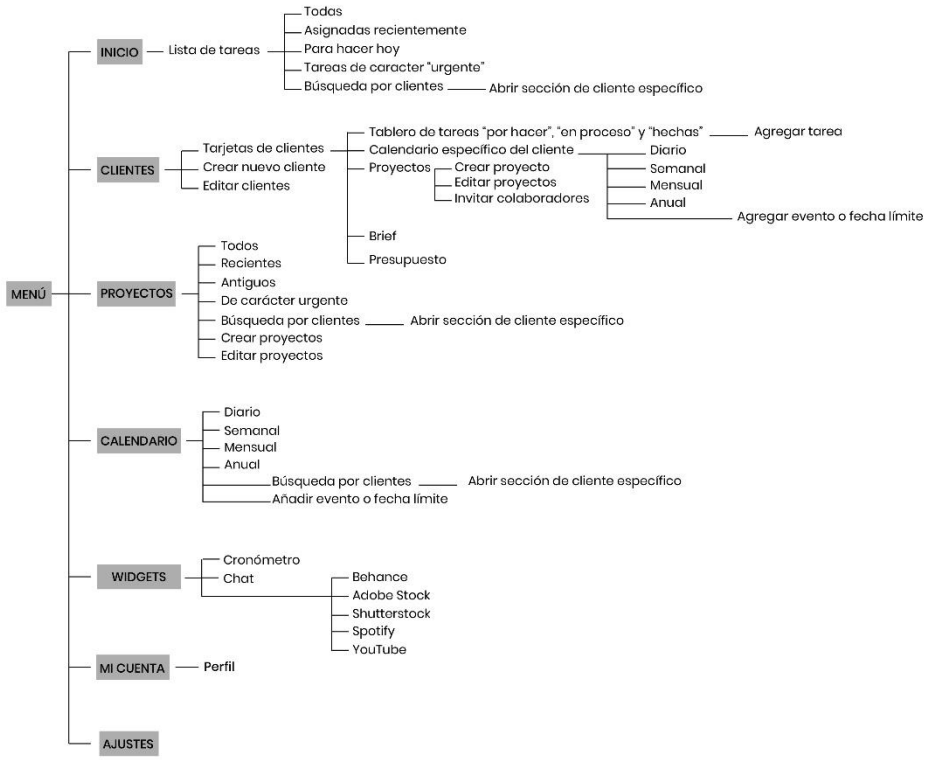



**Figura 15: Mapa de sitio**
Fuente: Elaboración propia (2021)

*Bocetos de la plataforma digital (a mano)*

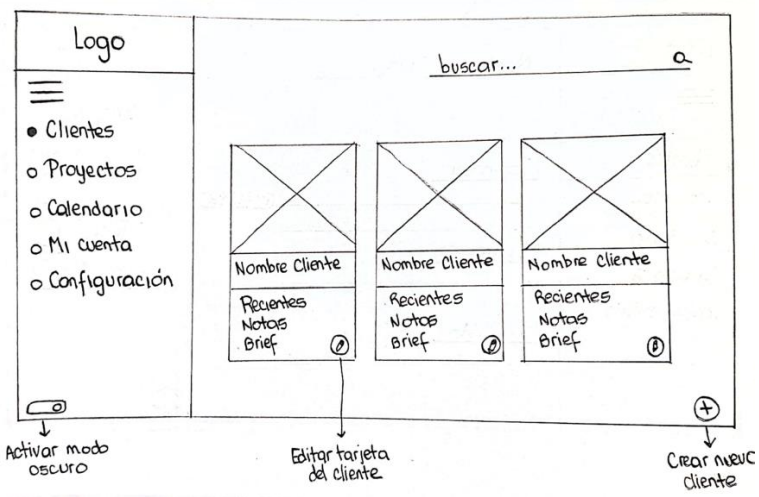



**Figura 16: Bocetos de la plataforma digital**
Fuente: Elaboración propia (2021)

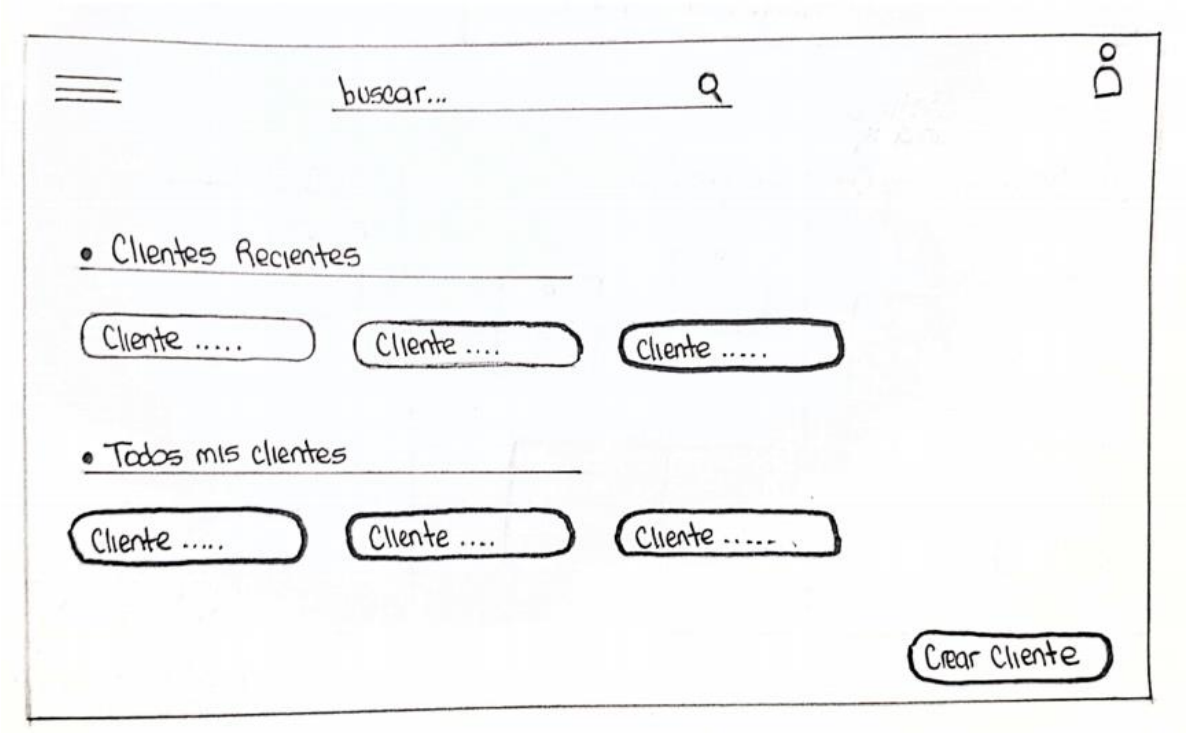



**Figura 17: Bocetos de la plataforma digital**
Fuente: Elaboración propia (2021)

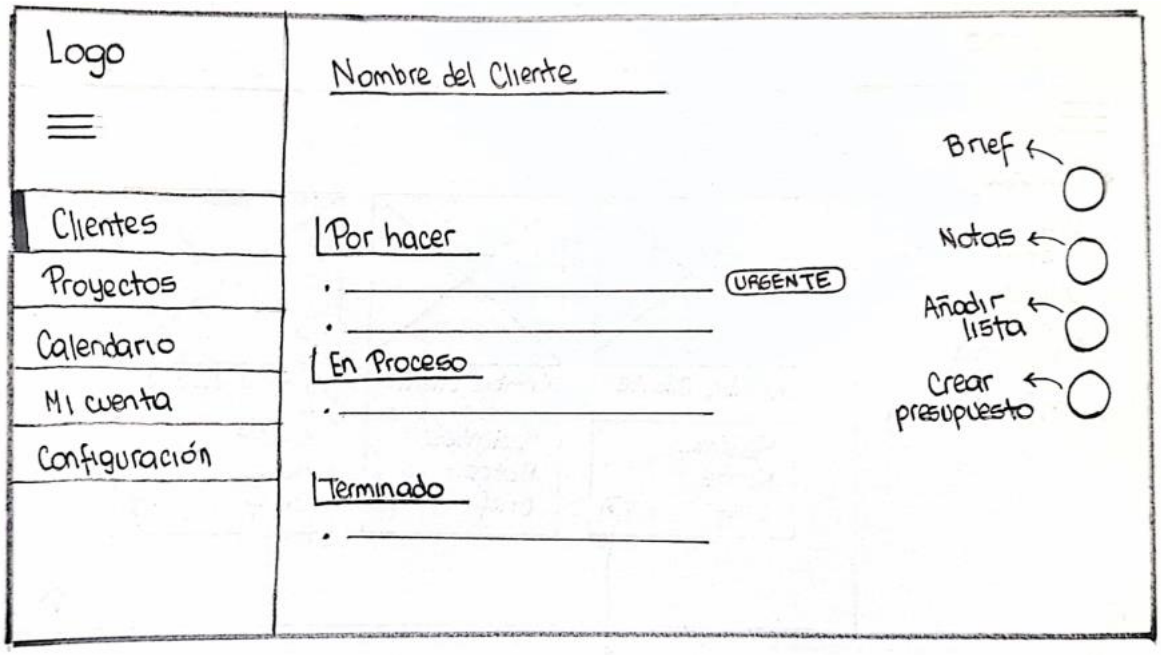



**Figura 18: Bocetos de la plataforma digital**
Fuente: Elaboración propia (2021)

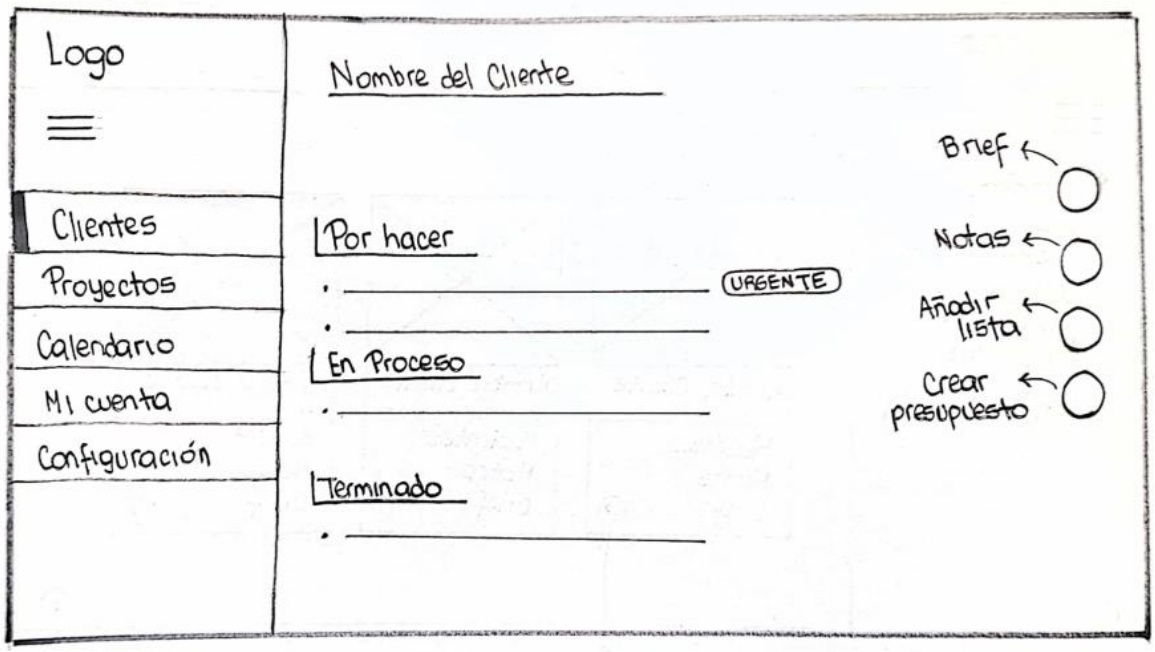



**Figura 18: Bocetos de la plataforma digital**
Fuente: Elaboración propia (2021)

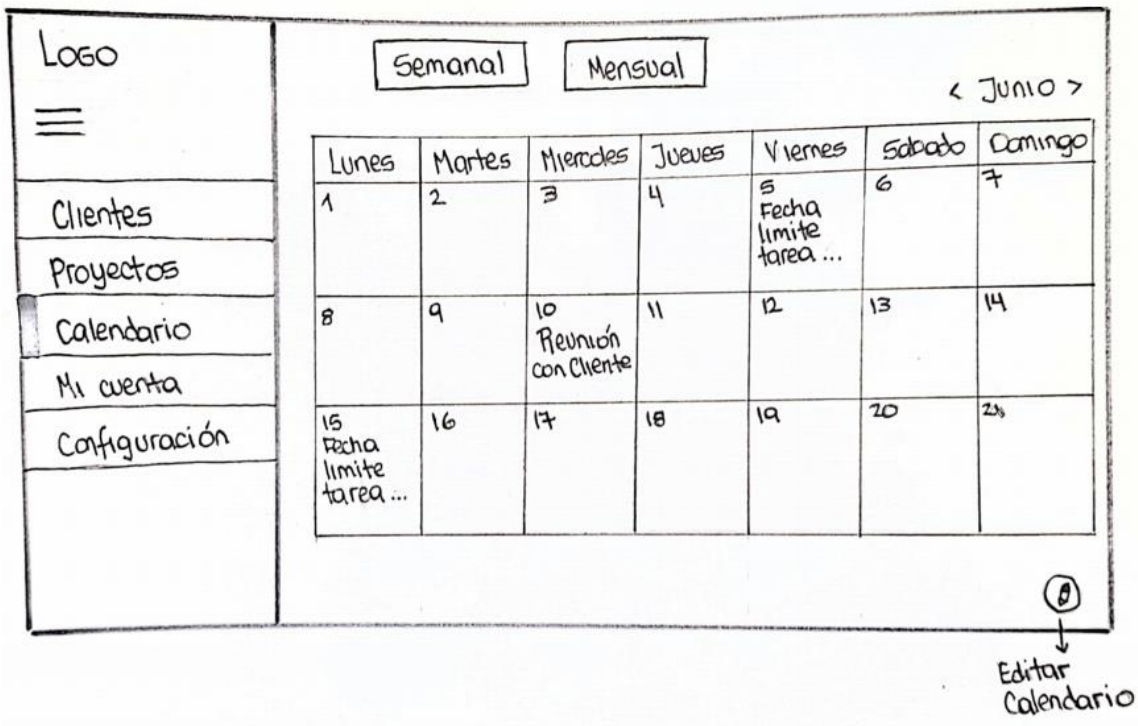



**Figura 19: Bocetos de la plataforma digital**
Fuente: Elaboración propia (2021)

*Bocetos de la plataforma digital (en computadora)*

SECCIÓN INICIO

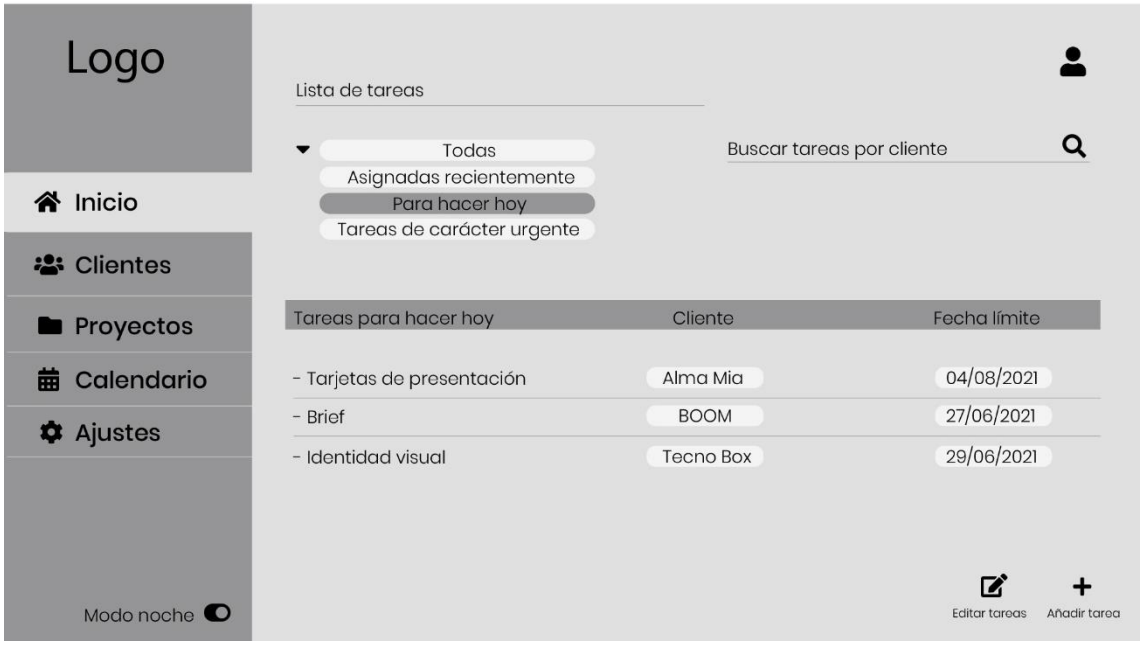



**Figura 20: Bocetos de la plataforma digital**
Fuente: Elaboración propia (2021)

SECCIÓN CLIENTES (DISEÑO 1)

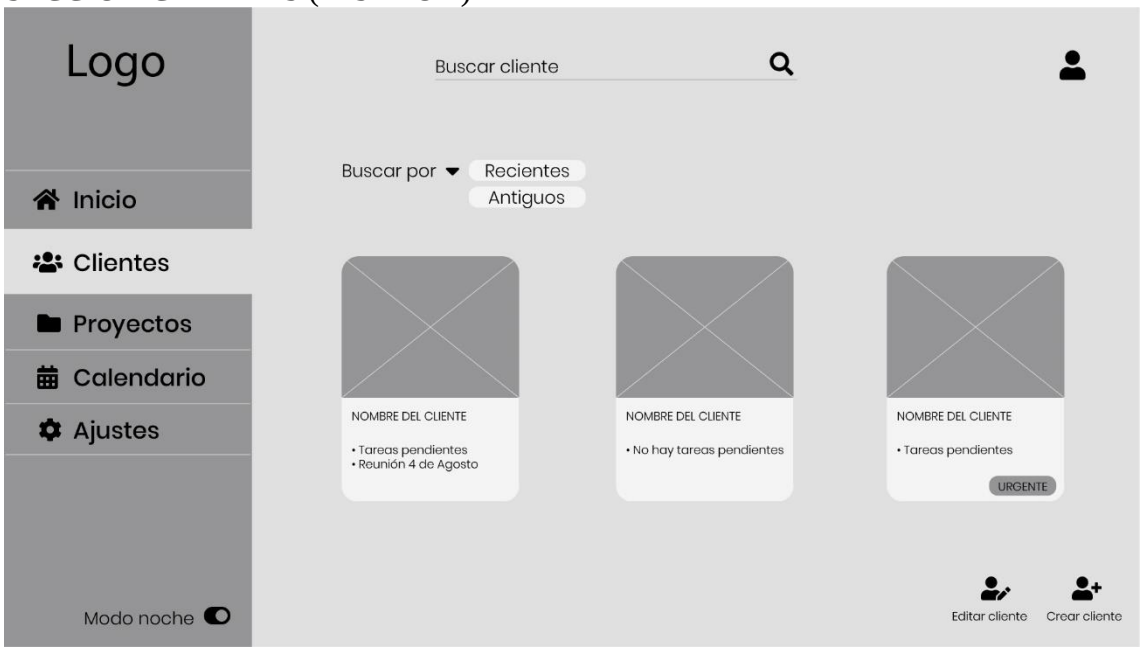



**Figura 21: Bocetos de la plataforma digital**
Fuente: Elaboración propia (2021)

SECCIÓN CLIENTES (DISEÑO 2)

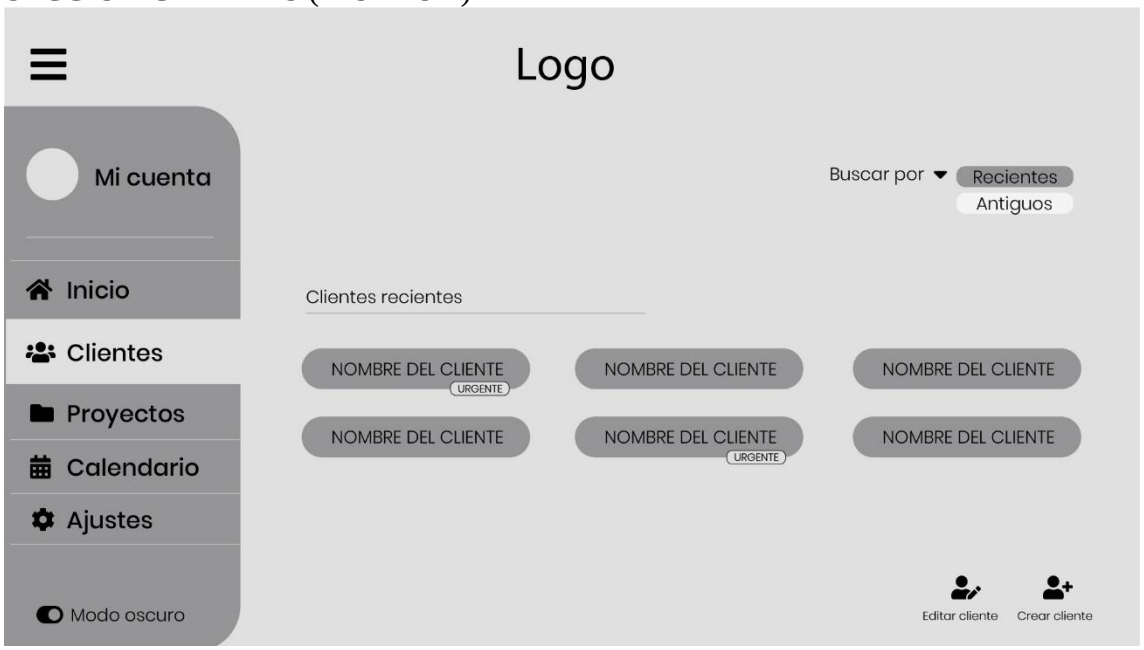



**Figura 22: Bocetos de la plataforma digital**
Fuente: Elaboración propia (2021)

SECCIÓN CLIENTE ESPECÍFICO (TABLERO DE TAREAS)

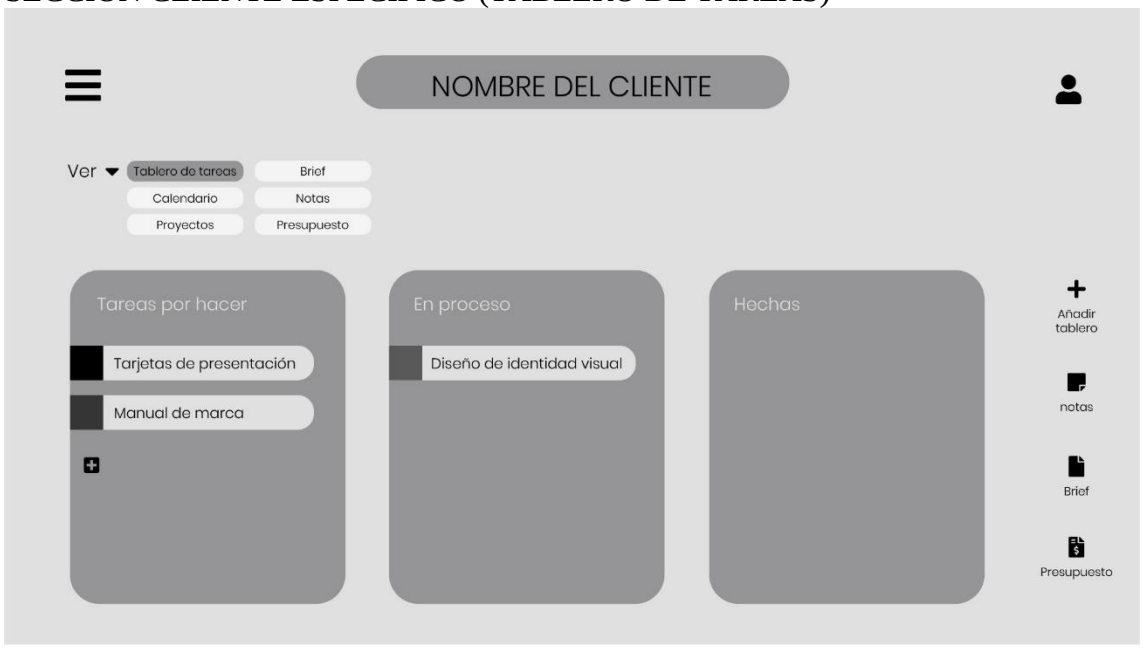



**Figura 23: Bocetos de la plataforma digital**
Fuente: Elaboración propia (2021)

SECCIÓN CLIENTE ESPECÍFICO (CALENDARIO)

**Figura 24: Bocetos de la plataforma digital**
Fuente: Elaboración propia (2021)

SECCIÓN CLIENTE ESPECÍFICO (PROYECTOS)

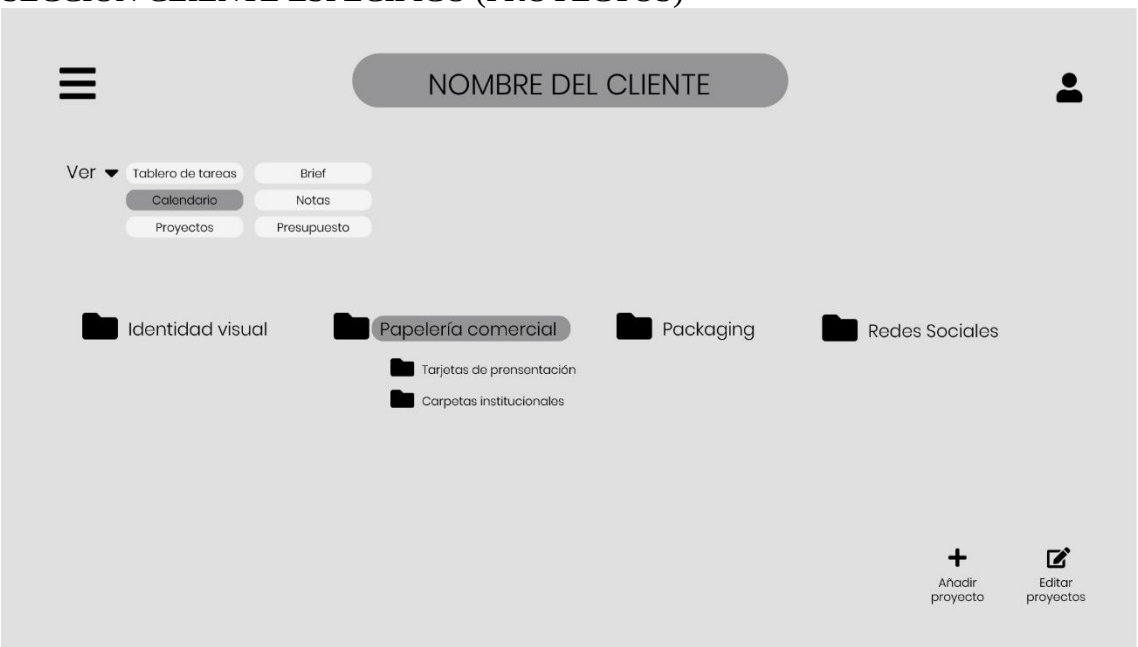



**Figura 25: Bocetos de la plataforma digital**
Fuente: Elaboración propia (2021)

SECCIÓN PROYECTOS

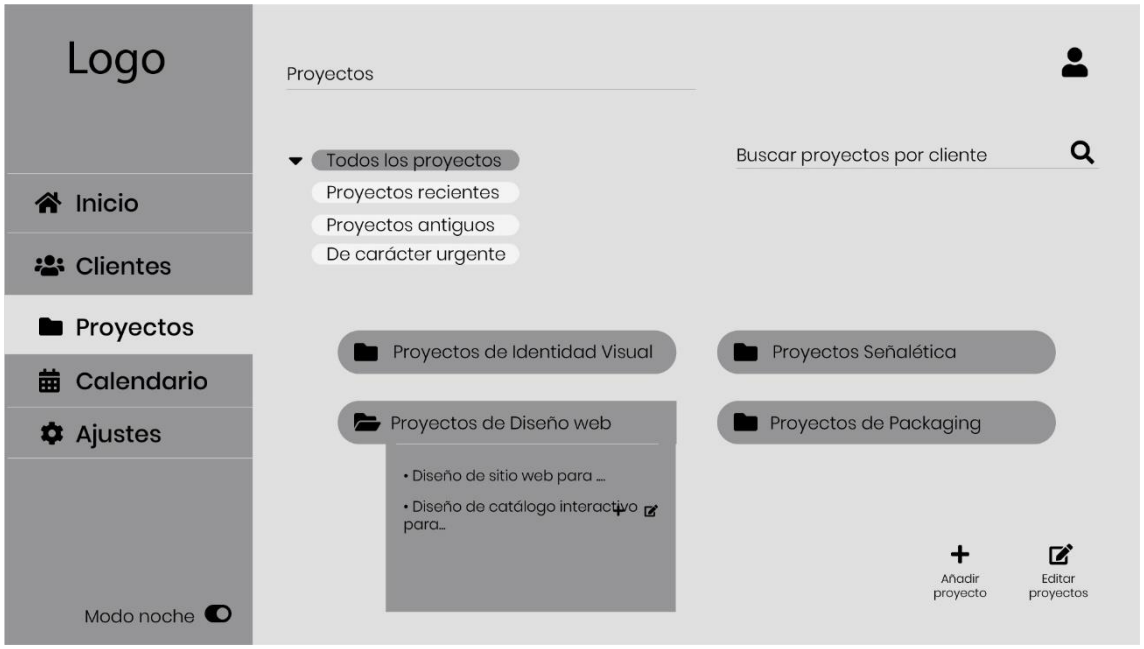



**Figura 26: Bocetos de la plataforma digital**
Fuente: Elaboración propia (2021)

SECCIÓN CALENDARIO

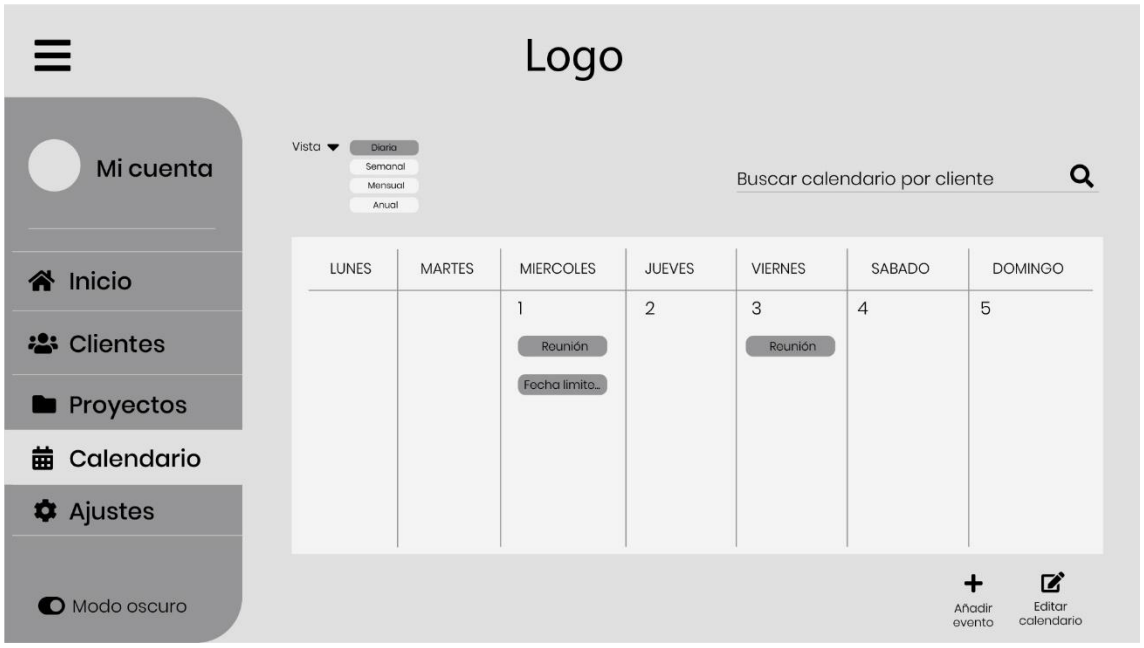



**Figura 27: Bocetos de la plataforma digital**
Fuente: Elaboración propia (2021)

# PROPUESTA FINAL DE DISEÑO: DEFINICIÓN TÉCNICA

A continuación se expondrán las definiciones técnicas de la identidad visual y de las pantallas de la plataforma a fin de conocer sus funciones y el porqué de determinadas decisiones. A partir de aquí se detallarán todos los elementos, recursos y criterios utilizados para el desarrollo del proyecto.

En primer lugar, con respecto a la identidad visual, se creó un imagotipo. Esto quiere decir que la representación visual se compone de una tipografía y un signo gráfico no verbal. Ambos, pueden funcionar de manera correcta independientemente uno del otro. Esta decisión fue tomada bajo los requisitos de memorabilidad e identificación de la marca.

*Identidad visual final*

**Figura 28: Identidad visual final**
Fuente: Elaboración propia (2021)

*Pauta modular*

Para la construcción del imagotipo, se generó un módulo base el cual mide 0.3 x 0,3 cm, a este se lo denominó “x”. A partir de este módulo, se creó una grilla para ubicar el signo visual y acomodarlo de manera proporcional. Aquí también se definió la distancia que habrá entre el nombre y el icono.

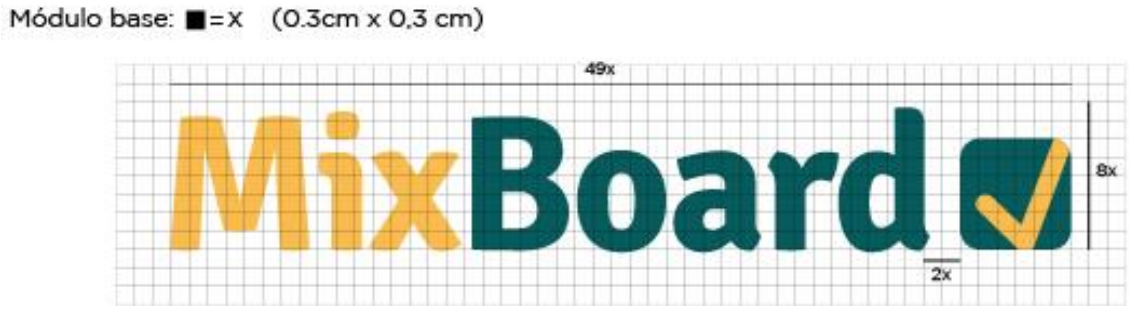



**Figura 29: Pauta modular**
Fuente: Elaboración propia (2021)

*Grilla constructiva*

En el caso de la grilla constructiva para el icono, se utilizó el mismo módulo generado para la pauta modular. En primer lugar, se crearon los dos elementos del signo por separado. Es decir, por un lado la figura del cuadrado y por otro lado el icono de verificación, para luego unificarlos y dando como resultado un solo signo gráfico.

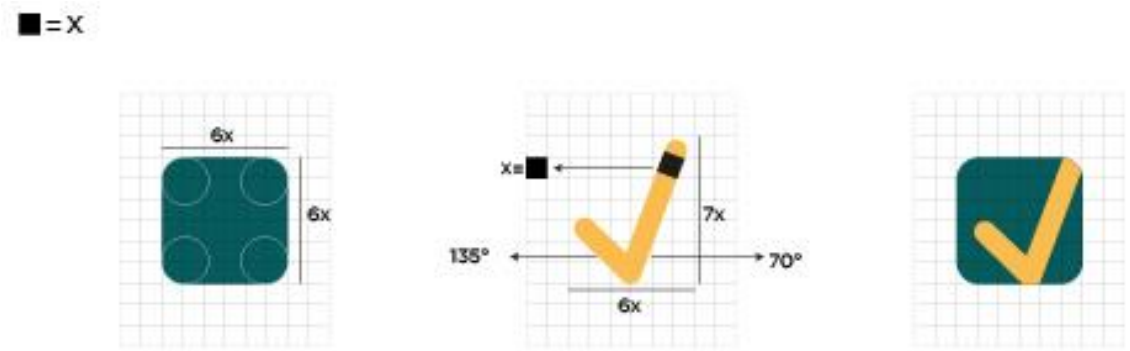



**Figura 30: Grilla constructiva**
Fuente: Elaboración propia (2021)

Se escogió este signo para hacer alusión a las actividades del trabajo del profesional que ya están hechas, haciendo referencia a que gracias a la plataforma se cumplieron las tareas previstas. Como se puede observar, tanto los bordes del cuadrado como los extremos del icono de verificación, son redondeados. A lo largo de todo el

diseño de la plataforma, también se utilizó este recurso para no transmitir una imagen de rigidez e inflexibilidad.

*Campo mínimo de actuación*

En la siguiente imagen, se expone cuál es el campo mínimo que debe incluir la identidad visual para que funcione debidamente y no genere ruido visual junto a otros elementos que pueden estar cercanos. Para esto, se repitió el módulo generado cuatro veces. En el caso de la vista superior, se tuvo como referencia la letra “M” ya que tiene la mayor altura. Lo mismo se realizó con el imagotipo, ya que éste puede actuar independientemente.

**Figura 31: Campo mínimo de actuación**
Fuente: Elaboración propia (2021)

*Reducción mínima permitida*

A continuación se detalla la mínima reducción a la que se puede someter la identidad visual con el fin de no perder legibilidad y que esta comunique adecuadamente.

**Figura 32: Reducción mínima permitida**
Fuente: Elaboración propia (2021)

*Tipografía*

La tipografía elegida para la identidad visual fue Signika. La elección se debe a que presenta trazos suaves y bordes redondeados. Además, se escogió por ser una tipografía que transmite los atributos buscados tanto de confianza, amistad, control, orden, profesionalismo y simpleza. Es una fuente que influye de manera significativa en la interpretación de la marca.

**Figura 33: Tipografía de la identidad visual**
Fuente: Elaboración propia (2021)

*Paleta cromática*

Los colores elegidos para MixBoard son los que se observan en la siguiente figura. Para su elección se acudió a la psicología de los colores, teniendo en cuenta los atributos que se buscan transmitir aquí. Como se expuso anteriormente, se hicieron pruebas de paletas cromáticas aplicadas al imagotipo con colores que comunicaran las cualidades deseadas. Finalmente, se escogió un azul verdoso oscuro y un amarillo suave. El primer color se eligió por sus connotaciones de estabilidad, calma, armonía, confianza y seguridad. El segundo color fue elegido por comunicar optimismo y autoestima.

**Figura 34: Paleta cromática de la identidad visual**
Fuente: Elaboración propia (2021)

*Recursos gráficos*

Con el fin de complementar y acompañar a la identidad visual, se crearon signos gráficos diseñados a partir de formas que comunican los atributos de la marca.

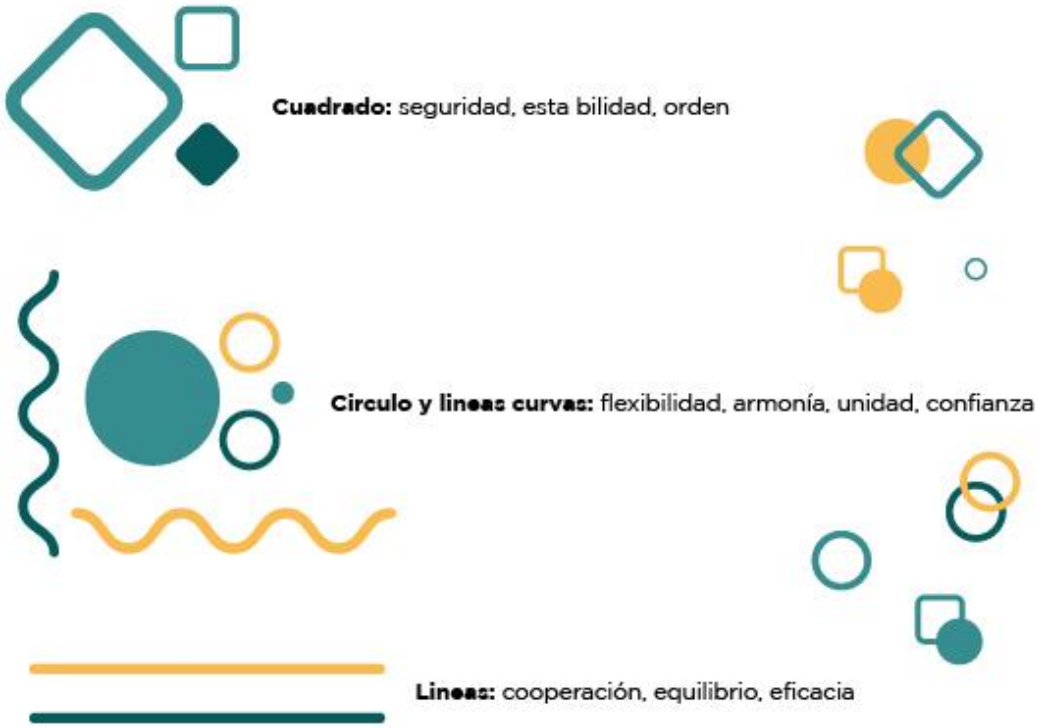



**Figura 35: Recursos gráficos**
Fuente: Elaboración propia (2021)

A continuación, se continúa planteando la propuesta final de diseño, ahora sí, con respecto a la plataforma y sus pantallas. En primer lugar, se creó un sistema de iconos. Al igual que los casos de estudio analizados, este recurso se utilizó en la plataforma con un alto protagonismo para que la usabilidad sea aún más intuitiva, teniendo en cuenta también que el usuario debe comprender rápidamente estas figuras para realizar la acción deseada. El diseño de iconos está basado en formas simples y son de carácter cotidiano, esto quiere decir que son figuras que guardan cierta relación con objetos de uso diario y con iconos estándar, utilizados en todo sitio web o aplicación. Vale mencionar además que los iconos irán acompañados de una palabra para completar el significado.

*Retícula utilizada para el diseño de iconos*

Para el diseño de iconos, se realizó una retícula que permite mantener la consistencia pero también la flexibilidad de los mismos. Se compuso la retícula con distintas figuras geométricas (cuadrado, círculos y líneas diagonales), esto ayudó a ubicar los iconos en la misma y unificarlos, de manera que todos pertenecieran a un mismo sistema.

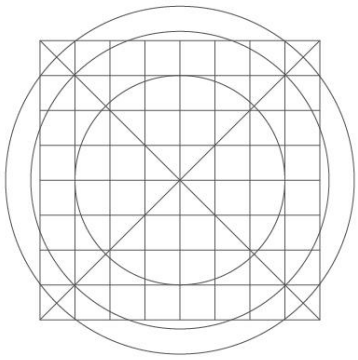
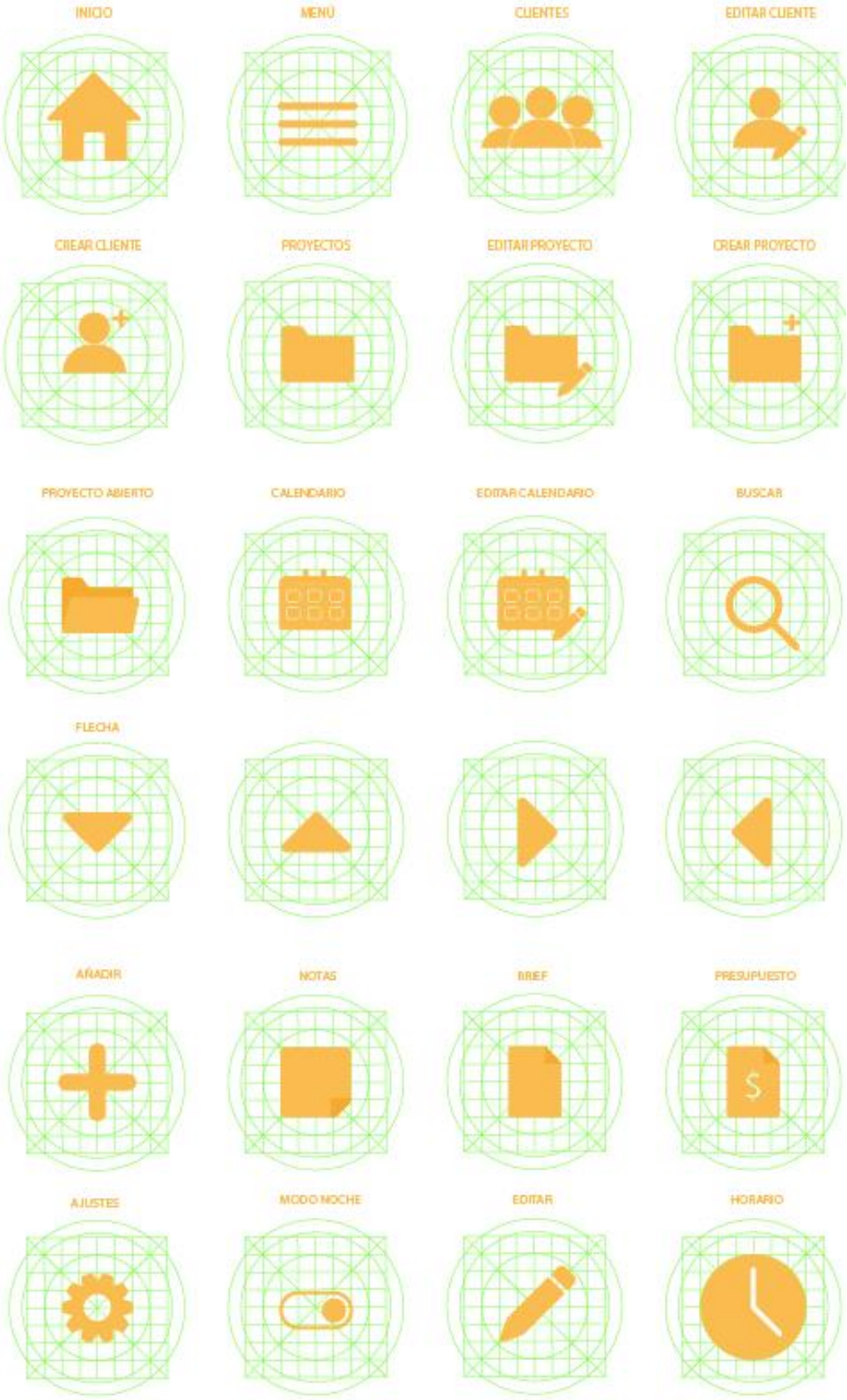


**Figura 36: Retícula de iconos**
Fuente: Elaboración propia (2021)

*Sistema de iconos*


INICIO
MENÚ
CLIENTES
EDITAR CLIENTE
CREAR CLIENTE
PROYECTOS
EDITAR PROYECTO
CREAR PROYECTO
PROYECTO ABIERTO
CALENDARIO
EDITAR CALENDARIO
BUSCAR
FLECHA
AÑADIR
NOTAS
BRIEF
PRESUPUESTO
AJUSTES
MODO NOCHE
EDITAR
HORARIO

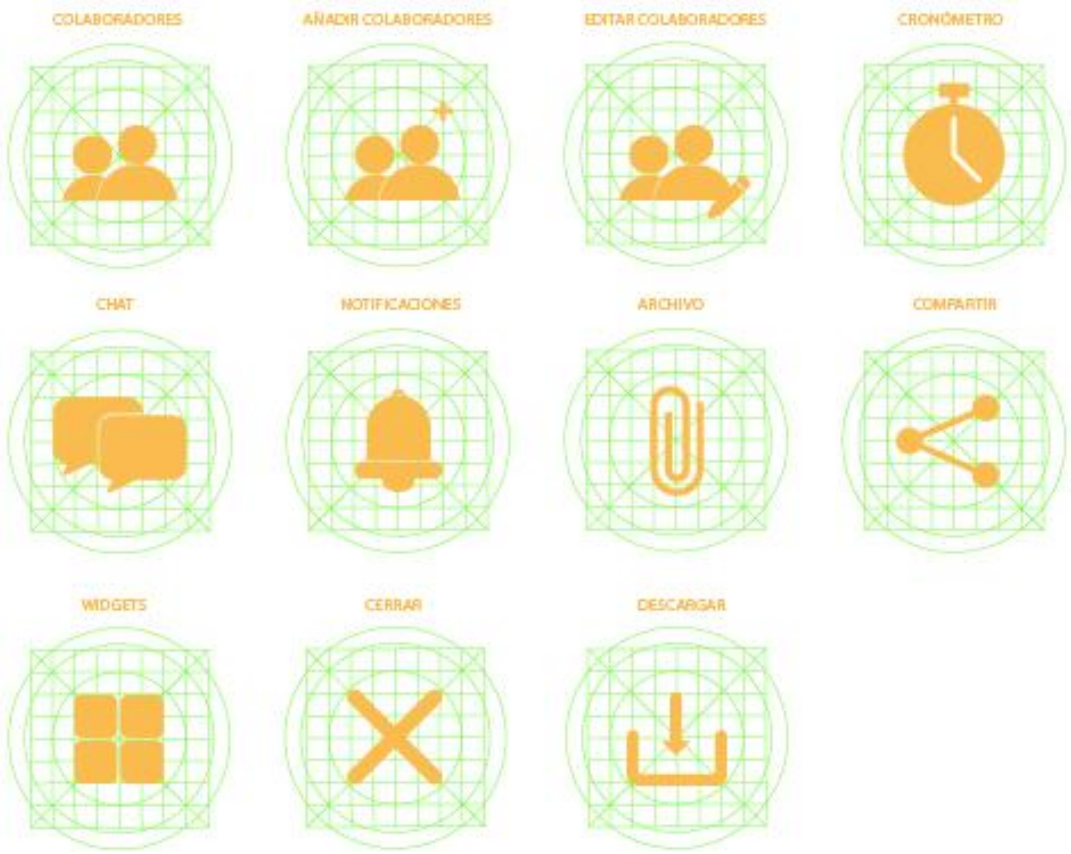



**Figura 37: Sistema de iconos**
Fuente: Elaboración propia (2021)

*Paleta cromática para la plataforma*

Con respecto a los colores para la plataforma, se utilizó la paleta cromática de la identidad visual junto a dos tonalidades más de estos colores para algunos detalles. Un blanco grisáceo fue elegido para el fondo y también para algunos textos. El color amarillo se utilizó principalmente para los íconos y para algunos títulos, esto con el fin de no generar un cansancio visual del mismo. También se utilizó el negro para algunos detalles y textos.

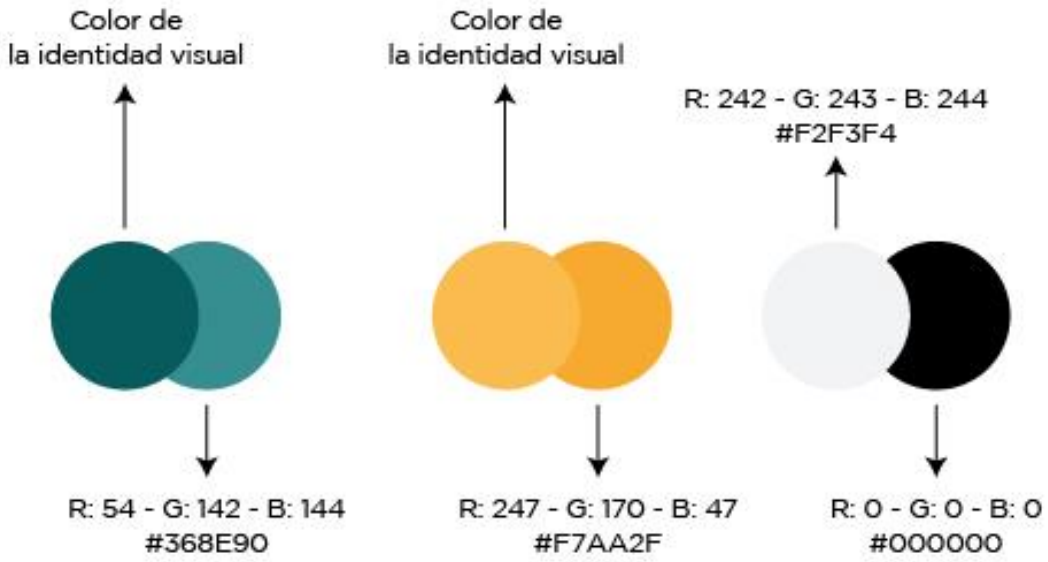



**Figura 38: Paleta cromática de la plataforma**
Fuente: Elaboración propia (2021)

*Tipografía*

En cuanto a la tipografía, se escogió la familia Poppins. El motivo de la elección se debe a que, además de tener una amplia gama de variables, es una tipografía altamente legible para web gracias a sus espaciosas contraformas y su carácter geométrico.

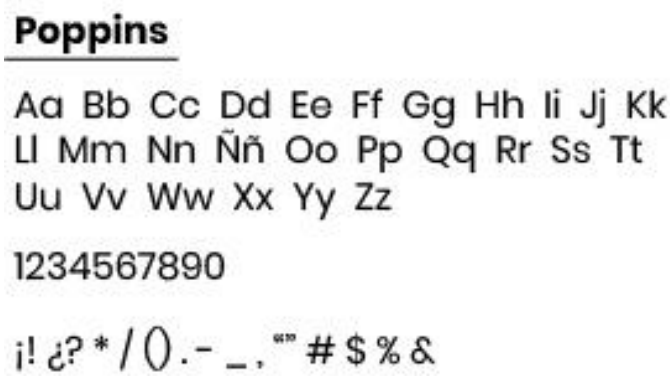



**Figura 39: Tipografía de la plataforma**
Fuente: Elaboración propia (2021)

*Pantallas*

Para el diseño de las pantallas se generó una retícula la cual se compuso por 16 columnas de 70 px cada una y un medianil de 30 px. Esta herramienta permite ubicar y ajustar los elementos que componen la pantalla, de manera que estos resulten armónicos entre sí y funcionen correctamente. Para el diseño también fue necesario considerar la barra superior de los navegadores. Se utilizó el imagotipo como favicon. Este término hace referencia al icono que se utiliza en los navegadores para identificar el sitio web.

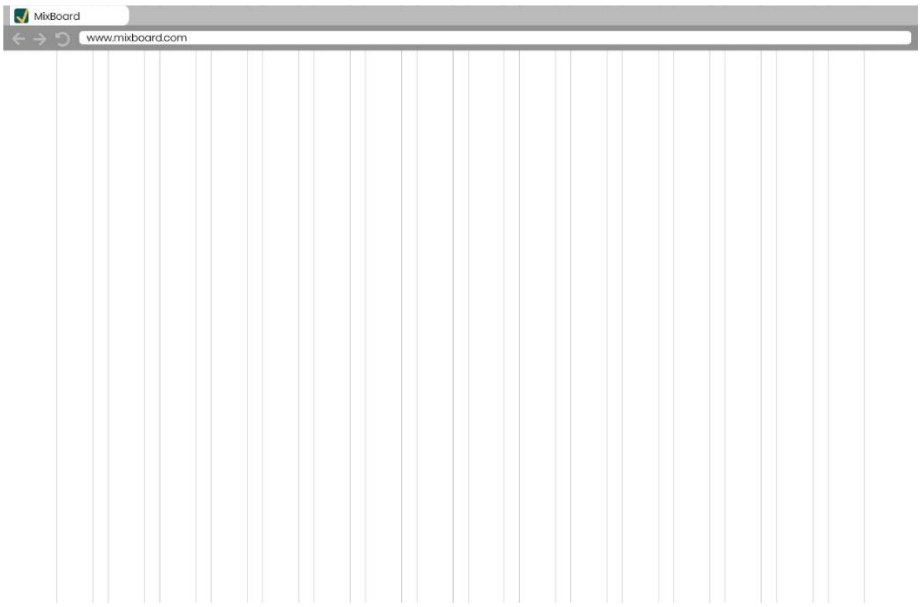



**Figura 40: Retícula para el diseño de la plataforma**
Fuente: Elaboración propia (2021)

A partir de aquí, se expondrán los diseños de las distintas pantallas que conforman la plataforma. Tanto en las pantallas 1, 2 y 3 que pueden verse a continuación, se observan las que serían las primeras pantallas de la plataforma. La primera es la de bienvenida donde se concede la opción de registrarse o iniciar sesión. La segunda corresponde a la opción de registrarse y la tercera a la opción de iniciar sesión. En los tres casos se utilizaron elementos gráficos de la marca para connotar los atributos y lograr que se perciba como amigable, flexible y al mismo tiempo profesional.

**Pantalla 1** (Pantalla de bienvenida)

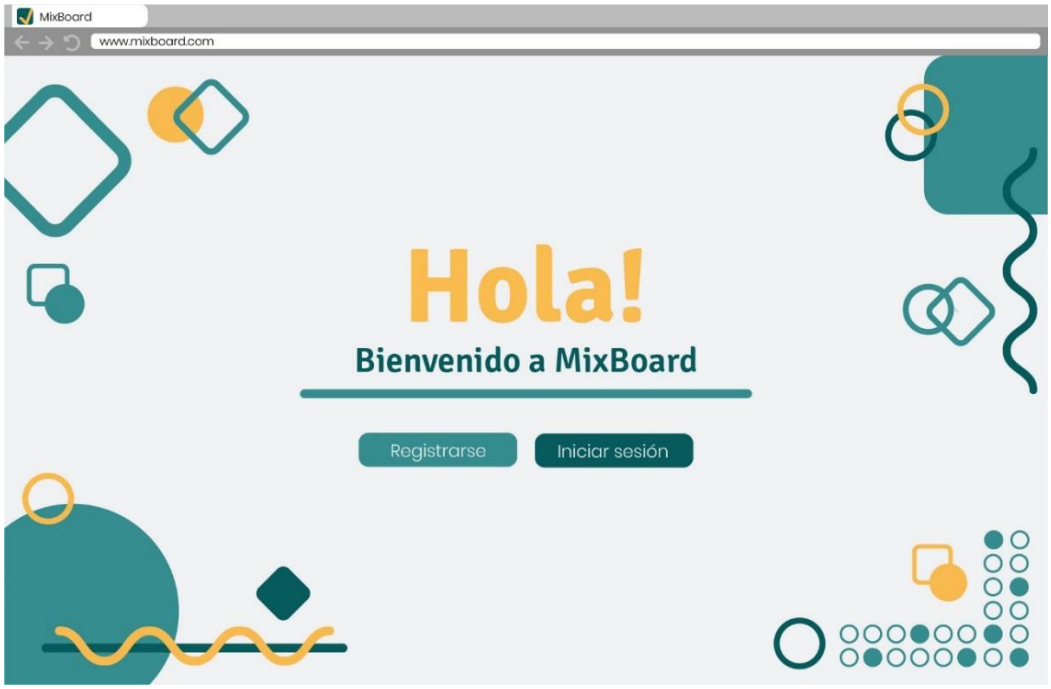



**Figura 41: Pantalla de bienvenida**
Fuente: Elaboración propia (2021)

**Pantalla 2** (Pantalla de registrarse)

**Figura 42: Pantalla de registrarse**
Fuente: Elaboración propia (2021)

**Pantalla 3** (Pantalla de iniciar sesión)

**Figura 43: Pantalla de iniciar sesión**
Fuente: Elaboración propia (2021)

Una vez que el usuario ingresa, se encuentra con la siguiente pantalla. Esta representa la sección Inicio y como se puede ver cuenta con un menú el cual se encuentra dividido en secciones. Esta primera sección abarca una vista general de las tareas categorizadas en: “todas”, “asignadas recientemente”, “para hacer hoy” y “tareas de carácter urgente”. En este sentido, seleccionando la opción deseada, aparece en la pantalla el listado de las tareas generales, identificando el cliente al que corresponde la tarea y la fecha límite. Asimismo, está presente la opción de “buscar tareas por cliente”, de manera que rápidamente el usuario pueda tenerlas a mano.

**Pantalla 4** (Sección Inicio)

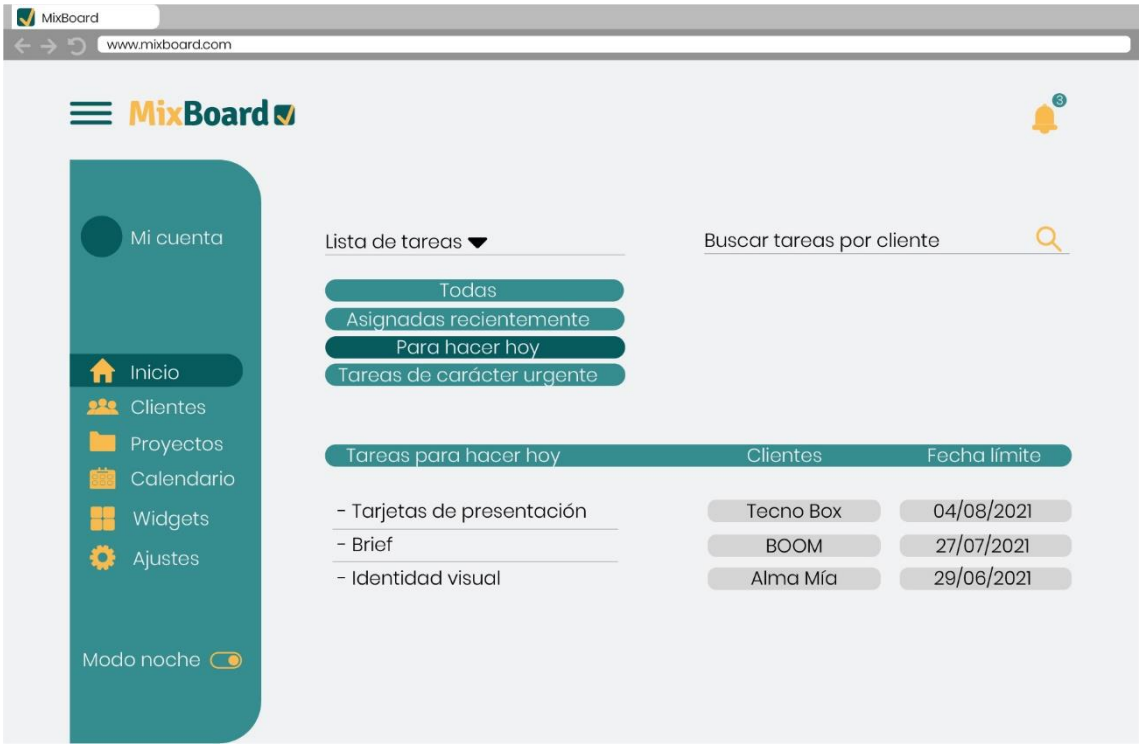



**Figura 44: Pantalla de la sección inicio**
Fuente: Elaboración propia (2021)

En las siguientes pantallas, 5, 6 y 7, se muestran las secciones “Clientes”, “Proyectos” y “Calendario” de manera general. Esto quiere decir que se pueden ver todos los clientes, todos los proyectos o el calendario de una sola vez. Las secciones “Clientes” y “Proyectos” tienen la opción de buscar por “todos”, “recientes” o “antiguos”. En el caso de la sección “Proyectos”, se agregó otra opción llamada “De carácter urgente” para obtener una vista rápida de aquellos proyectos que tienen una fecha límite próxima. De igual manera, todas estas secciones tienen también la opción de buscar por cliente específico.

Así también, el calendario ofrece distintas vistas (diario, semanal, mensual y anual) y también posibilita la opción de ver las horas en el caso de que la vista en la que se encuentra el usuario sea diaria.

**Pantalla 5** (Sección Clientes)

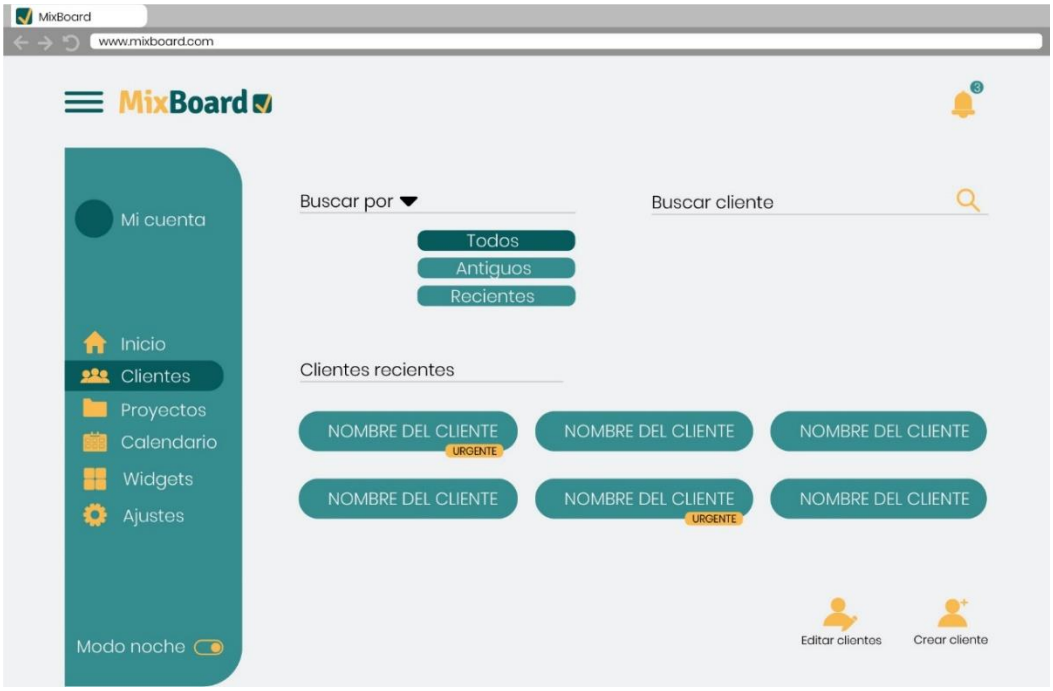



**Figura 45: Pantalla de la sección clientes**
Fuente: Elaboración propia (2021)

**Pantalla 6** (Sección Proyectos)

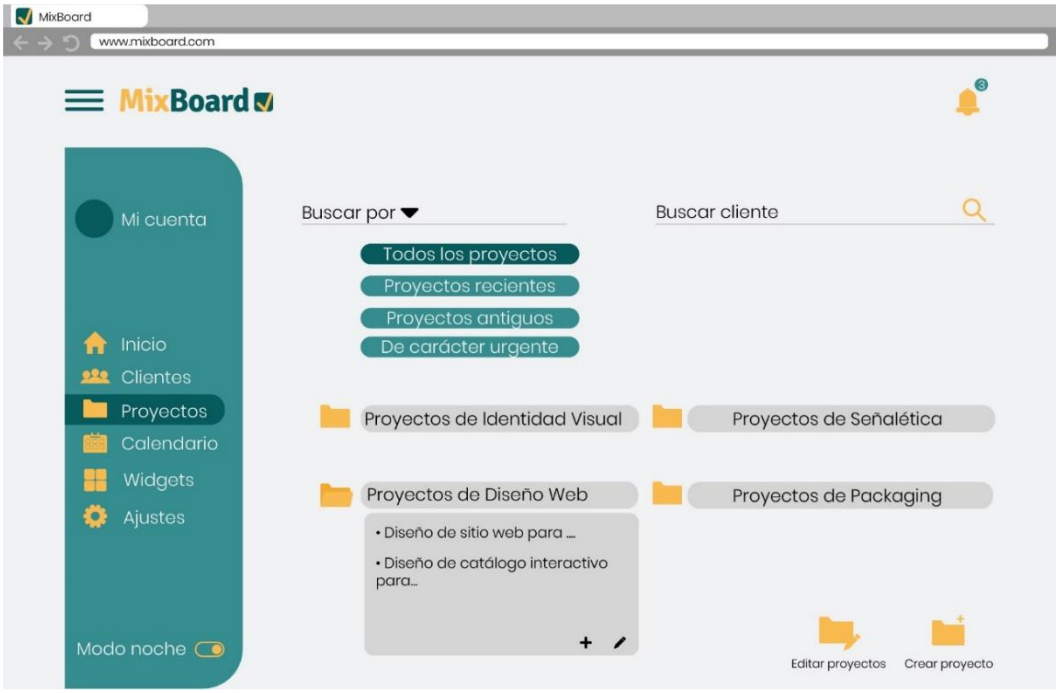



**Figura 46: Pantalla de la sección proyectos**
Fuente: Elaboración propia (2021)

**Pantalla 7** (Sección Calendario)

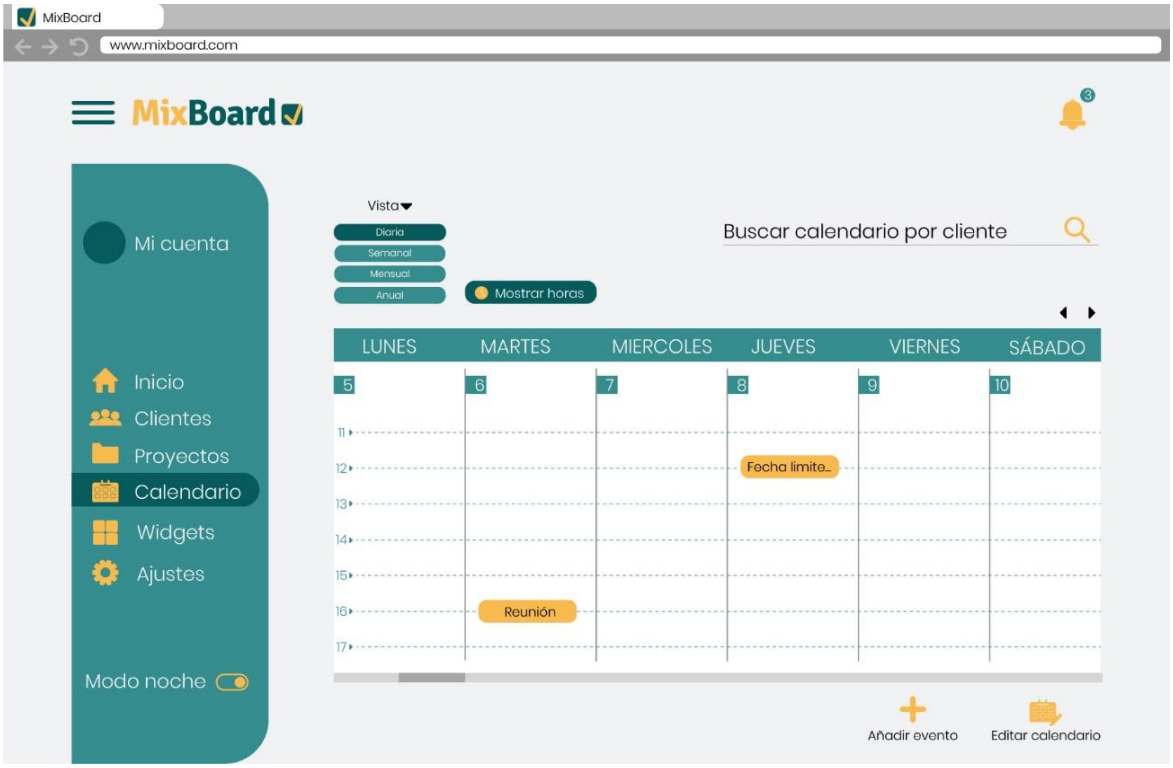



**Figura 47: Pantalla de la sección calendario**
Fuente: Elaboración propia (2021)

Continuando el recorrido, si el usuario hace clic sobre algún cliente, se dirige a la pantalla del cliente específico. Ésta ofrece distintas vistas sobre los elementos que la componen. En primer lugar, se muestra la opción de “ver tablero de tareas” donde se dispone a las mismas en “tareas por hacer”, “en proceso” y “hechas”. Las tarjetas de tareas son editables, se les puede agregar el carácter de urgente y pueden desplazarse de una lista a la otra.

**Pantalla 8** (Pantalla de cliente específico, vista de tablero de tareas)

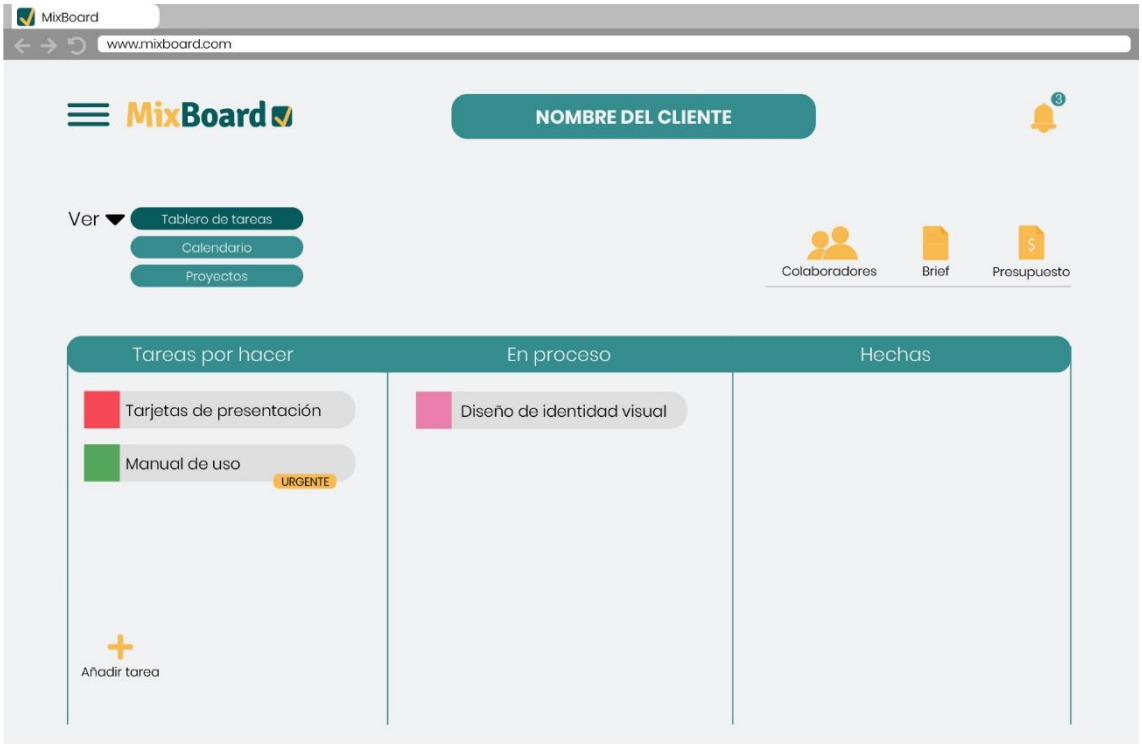



**Figura 48: Vista de tablero de tareas**
Fuente: Elaboración propia (2021)

Otra de las opciones de vista es “ver calendario”. El calendario que se muestra aquí, a diferencia del expuesto anteriormente, es únicamente del cliente sobre el que se está trabajando. También posee diferentes opciones de vista (diario, semanal, mensual y anual) y es editable. Se pueden agregar eventos y desplazar los mismos por el calendario.

**Pantalla 9** (Pantalla de cliente específico, vista de calendario)

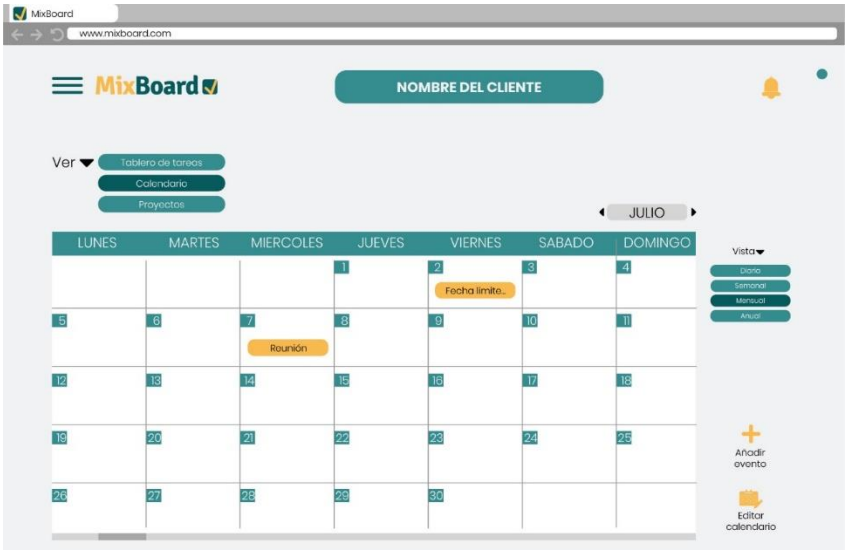



**Figura 49: Vista de calendario**
Fuente: Elaboración propia (2021)

Por último, dentro de las opciones de vista de la pantalla de cliente específico, se encuentra la opción de “ver proyectos”. Aquí los mismos se encuentran ordenados por carpetas y subcarpetas.

**Pantalla 10** (Pantalla de cliente específico, vista de proyectos)

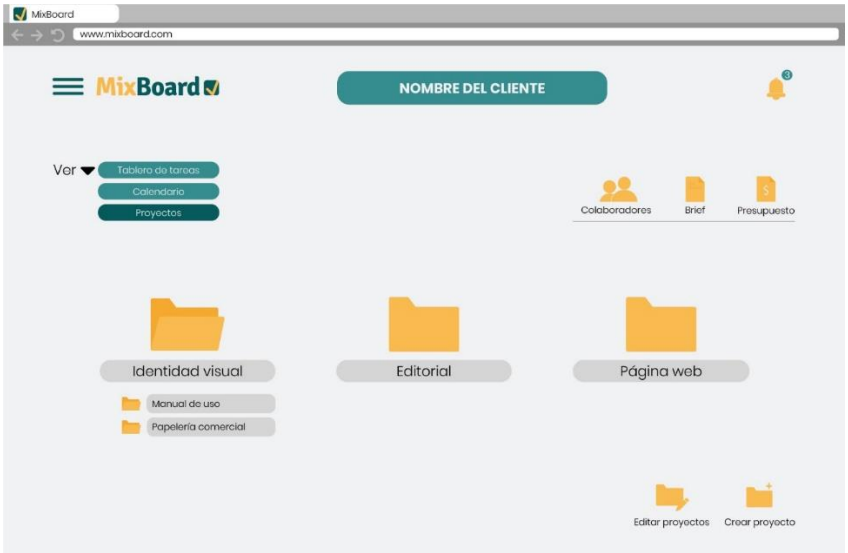



**Figura 50: Vista de proyectos**
Fuente: Elaboración propia (2021)

Si el usuario hace clic sobre un proyecto, se abre una ventana identificada con el nombre del mismo. Aquí se puede agregar una descripción sobre el proyecto, anotar las actividades recientes y realizar acciones como “añadir colaboradores”, “añadir nota”, “subir archivo” y “compartir”.

**Pantalla 11** (Ventana de proyecto abierto)

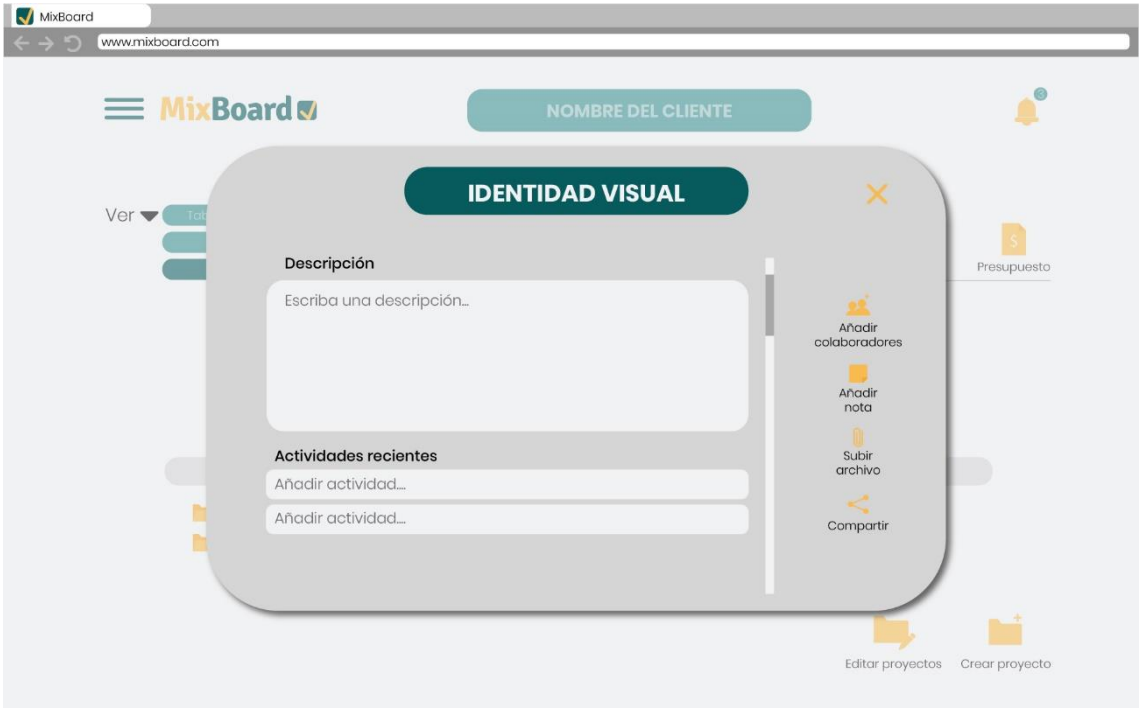



**Figura 51: Ventana de proyecto abierto**
Fuente: Elaboración propia (2021)

Si volvemos a la pantalla 10, se pueden observar a la izquierda otras acciones para realizar. Estas son “Colaboradores”, “Brief” y “Presupuesto”. Con respecto a la opción de Colaboradores, aquí se puede ver quiénes forman parte del proyecto y a su vez incluye otras opciones como “Añadir colaborador”, “editar colaboradores” e “Iniciar chat”. Esta última opción permite acceder al chat grupal para estar en contacto con los colaboradores sin necesidad de usar mensajería externa.

**Pantalla 12** (Ventana de colaboradores)

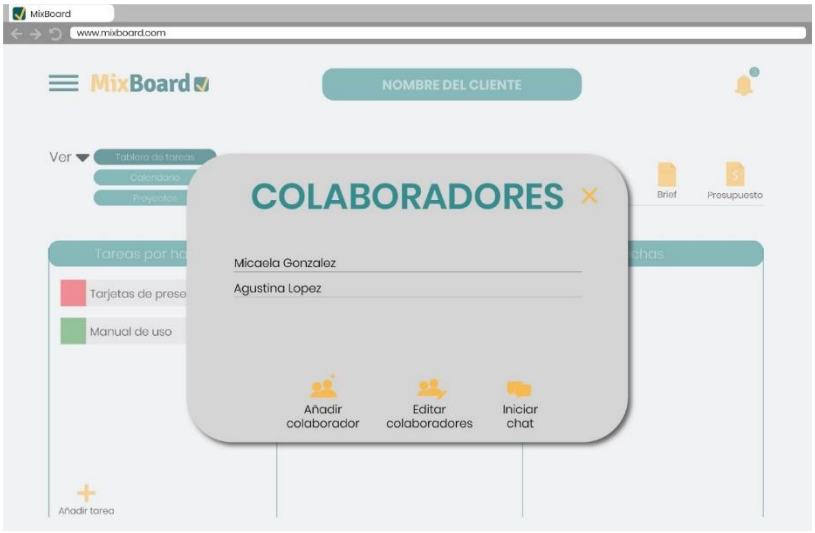



**Figura 52: Ventana de colaboradores**
Fuente: Elaboración propia (2021)

La siguiente opción es la llamada “Brief”. Aquí el usuario puede crear un nuevo Brief o bien subir un documento ya realizado fuera de la plataforma para tenerlo a mano. Las acciones que puede realizar en esta ventana son “Descargar”, “Subir Brief” o “Compartir”.

**Pantalla 13** (Ventana de brief)

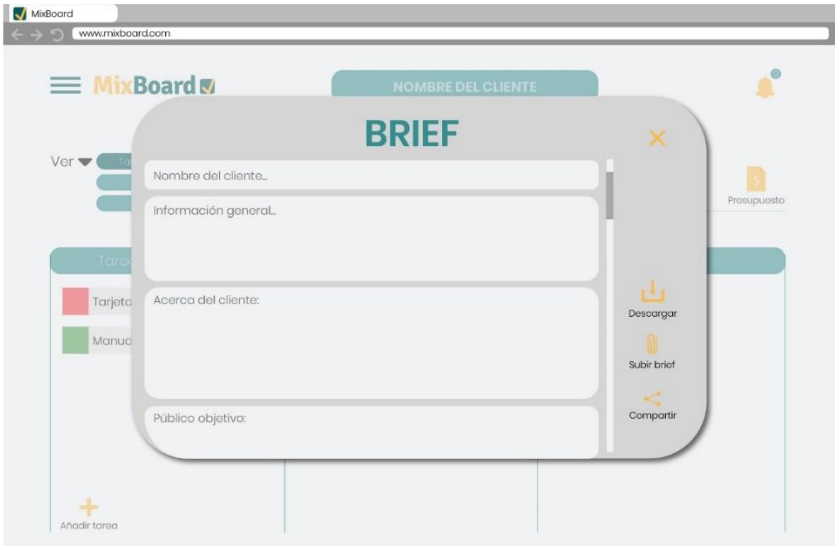



**Figura 53: Ventana del Brief**
Fuente: Elaboración propia (2021)

La última opción es “Presupuesto”. El objetivo de esta opción es que el usuario tenga a su disposición el presupuesto y pueda crearlo también en la plataforma y guardarlo. Aquí las opciones de acción son “Descargar”, “Subir presupuesto” o “Compartir”.

**Pantalla 14** (Ventana de presupuesto)

**Figura 54: Ventana de presupuesto**
Fuente: Elaboración propia (2021)

Volviendo a las secciones que presenta la plataforma, la próxima es la sección Widgets. Esta sección fue pensada con el fin de brindarles a los usuarios un acceso rápido a páginas de uso diario y/o cotidiano y también acceso a Widgets especiales de la plataforma como ser el cronómetro o el chat.

**Pantalla 15** (Sección Widgets)

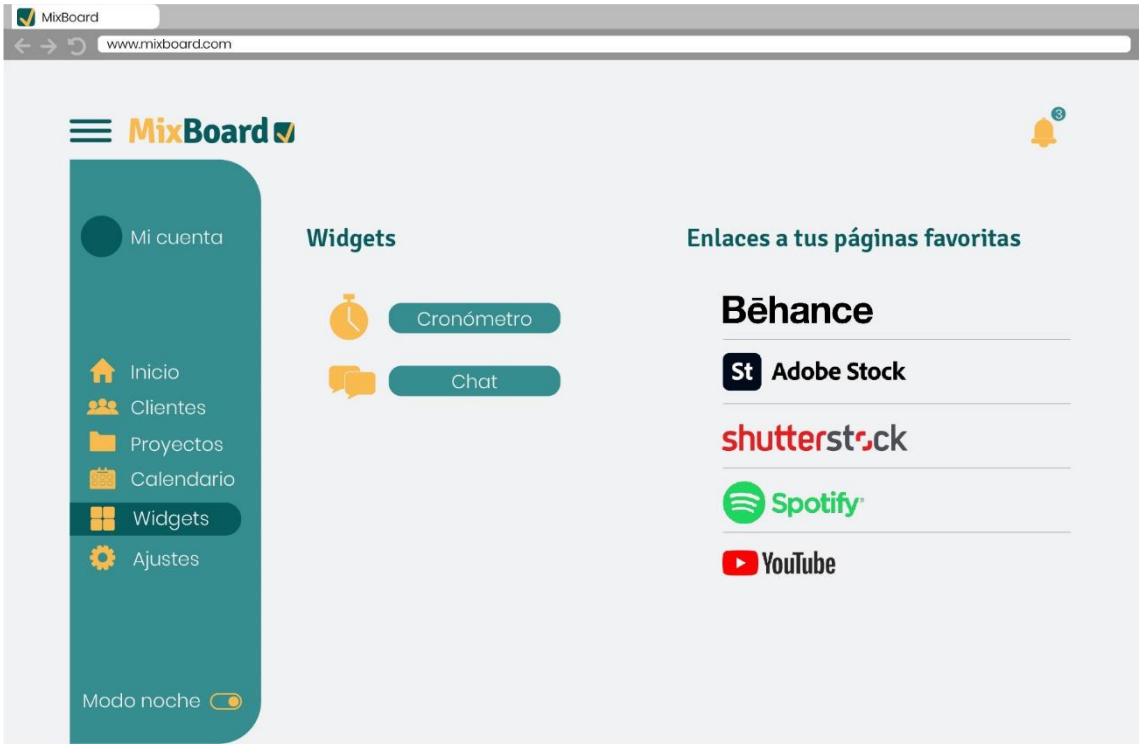



**Figura 55: Sección Widgets**
Fuente: Elaboración propia (2021)

En el caso del widget “cronómetro”, este se pensó con la intención de que los usuarios puedan tener control sobre el tiempo que trabajan en determinado proyecto o tarea. Si el usuario decide activarlo, se abre una ventana la cual permanece hasta que decida cerrarla. Esta ventana se puede mover de manera que el usuario la ubique en un lugar a gusto con sus preferencias. Esto se expresa en la siguiente pantalla:

**Pantalla 16** (Ventana de cronómetro)

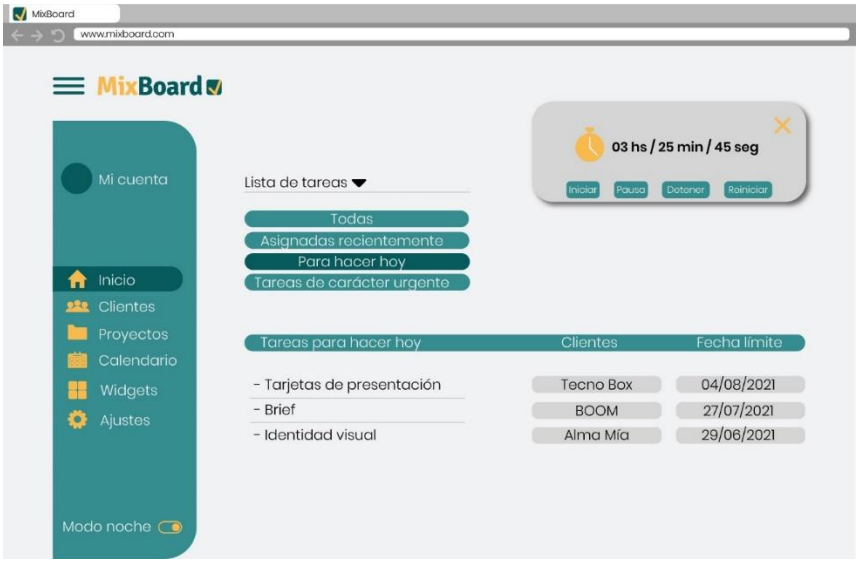



**Figura 56: Ventana de cronómetro**
Fuente: Elaboración propia (2021)

El siguiente widget es el relacionado al chat. En este caso, el usuario puede abrirlo para ponerse en contacto con los colaboradores.

**Pantalla 17** (Ventana de chat)

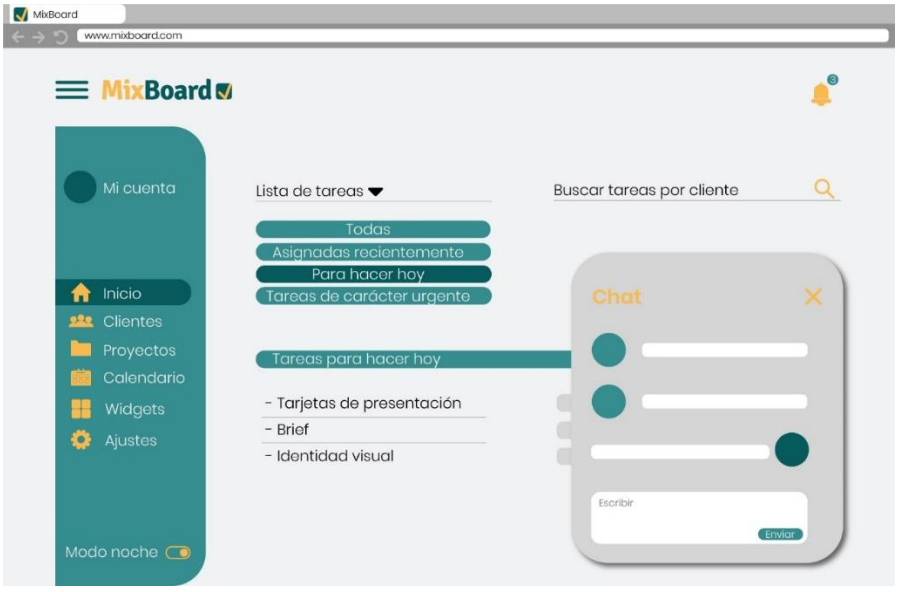



**Figura 57: Ventana de chat**
Fuente: Elaboración propia (2021)

Por último, si se observa en la parte superior derecha, se puede ver un icono de campana el cual hace referencia a las notificaciones. Este icono se encuentra en todas las pantallas y está acompañado de un número que indica la cantidad de notificaciones sin leer.

**Pantalla 18** (Ventana de notificaciones)

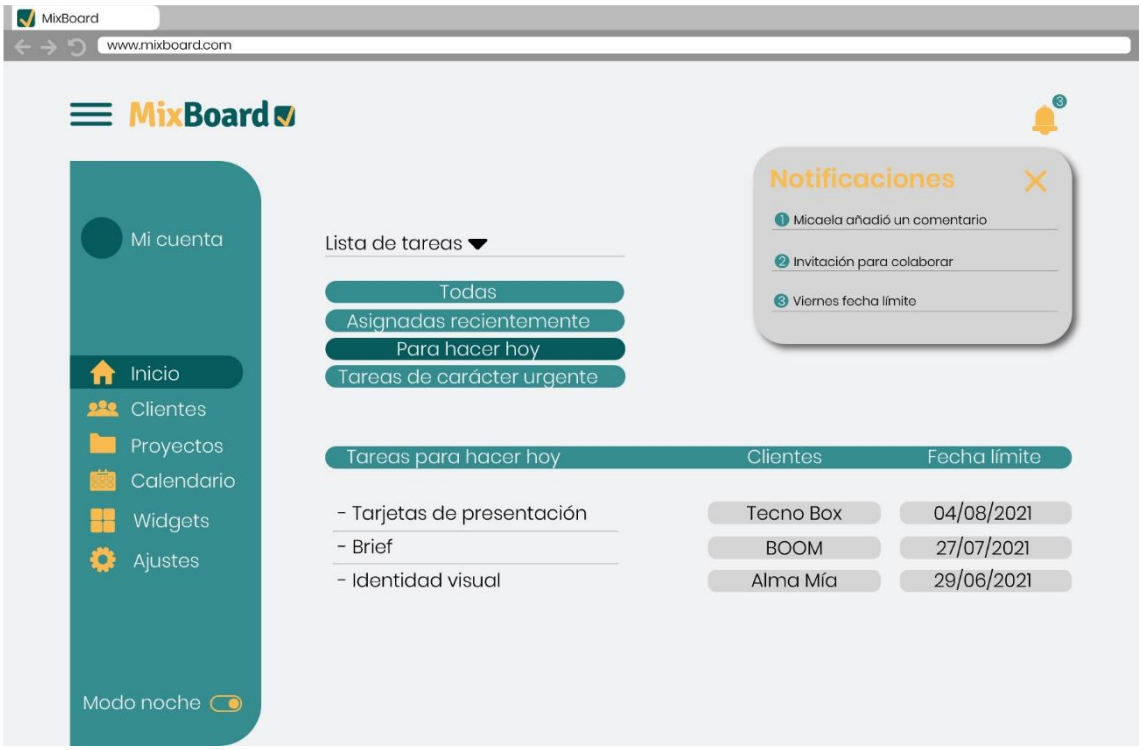



**Figura 58: Ventana de notificaciones**
Fuente: Elaboración propia (2021)

## PROTOTIPOS

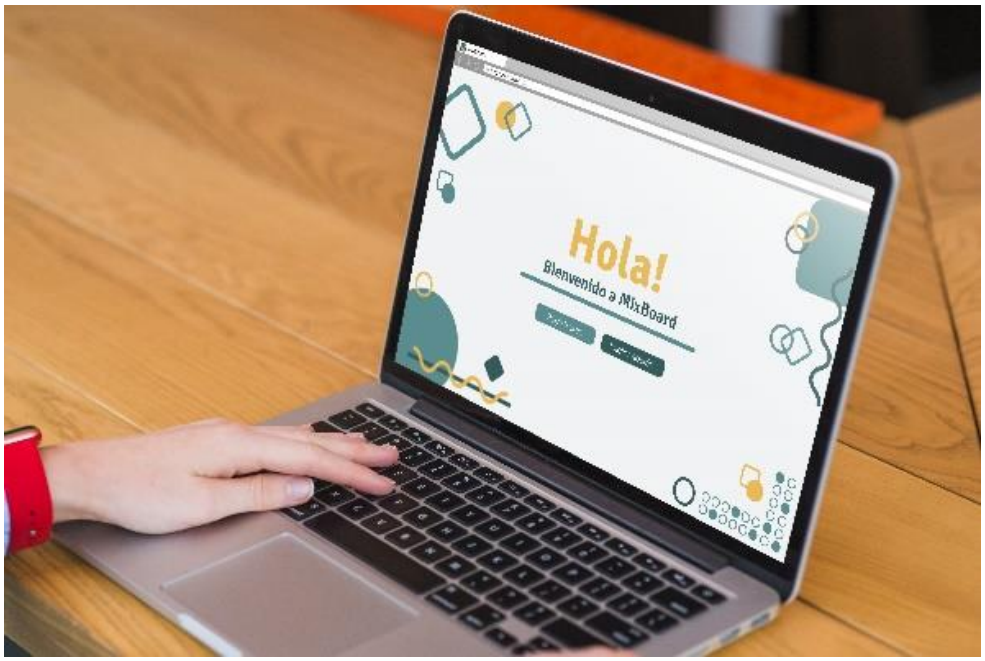



**Figura 59: Prototipo**
Fuente: Elaboración propia (2021)

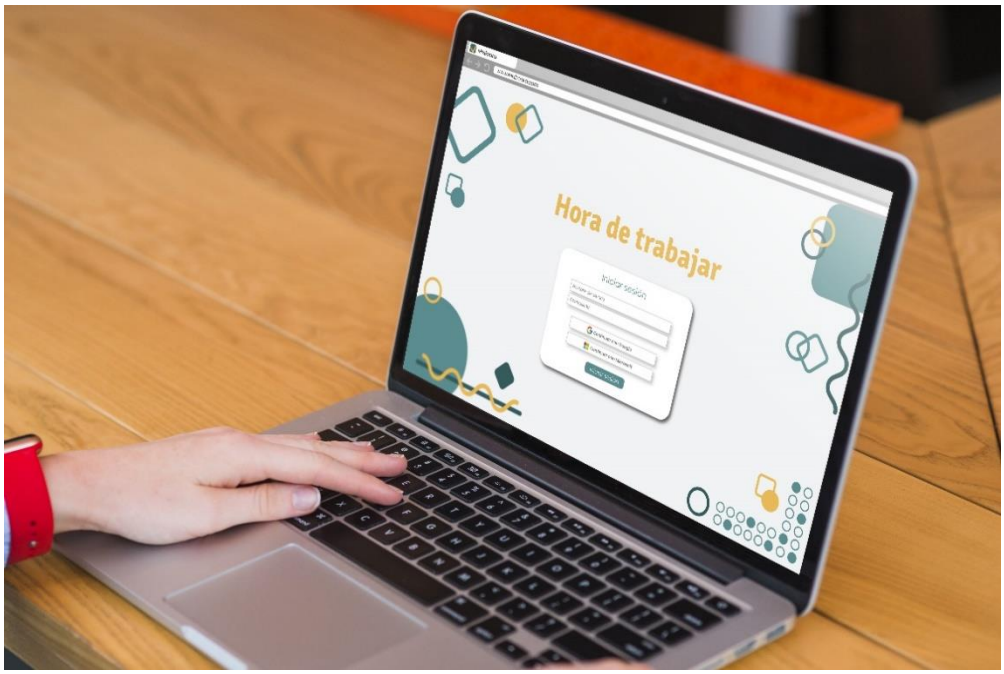



**Figura 60: Prototipo**
Fuente: Elaboración propia (2021)

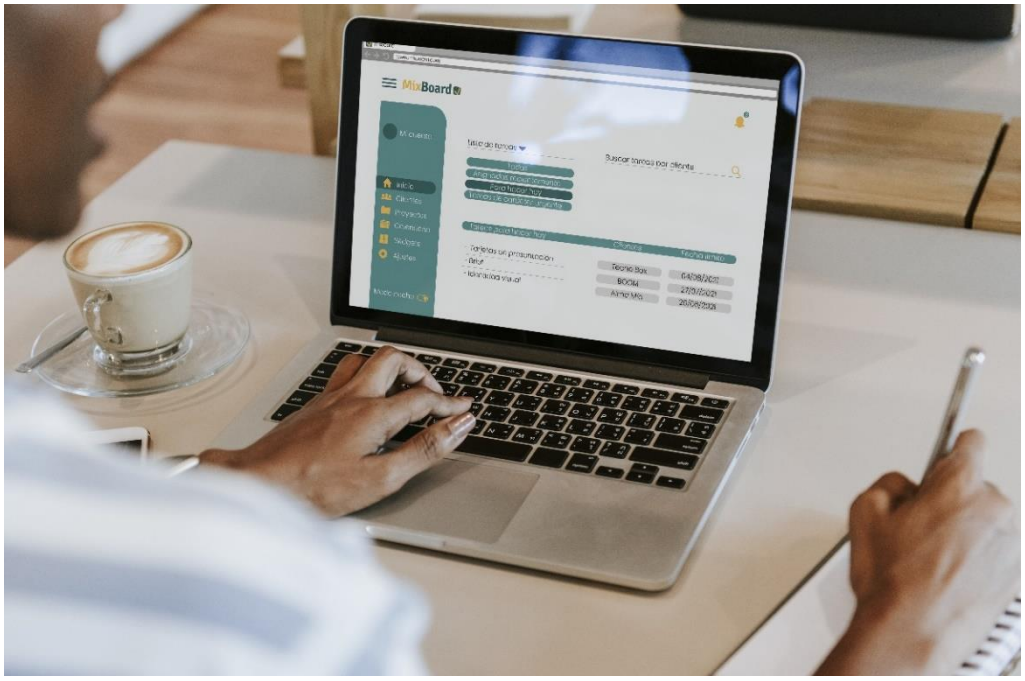



**Figura 61: Prototipo**
Fuente: Elaboración propia (2021)

**Figura 62: Prototipo**
Fuente: Elaboración propia (2021)

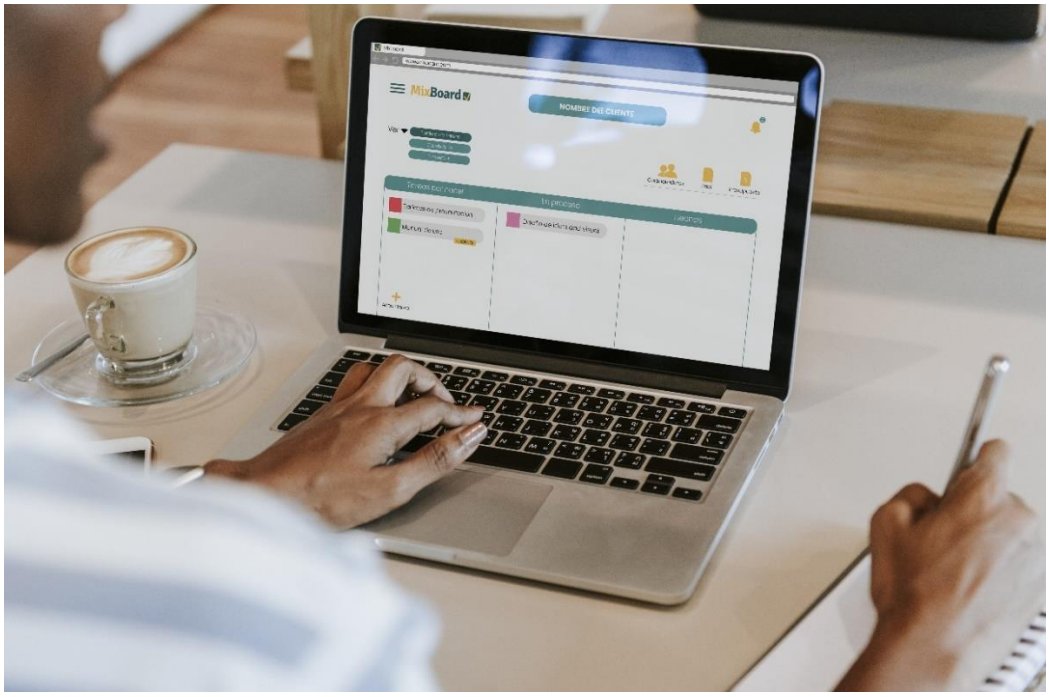



**Figura 63: Prototipo**
Fuente: Elaboración propia (2021)

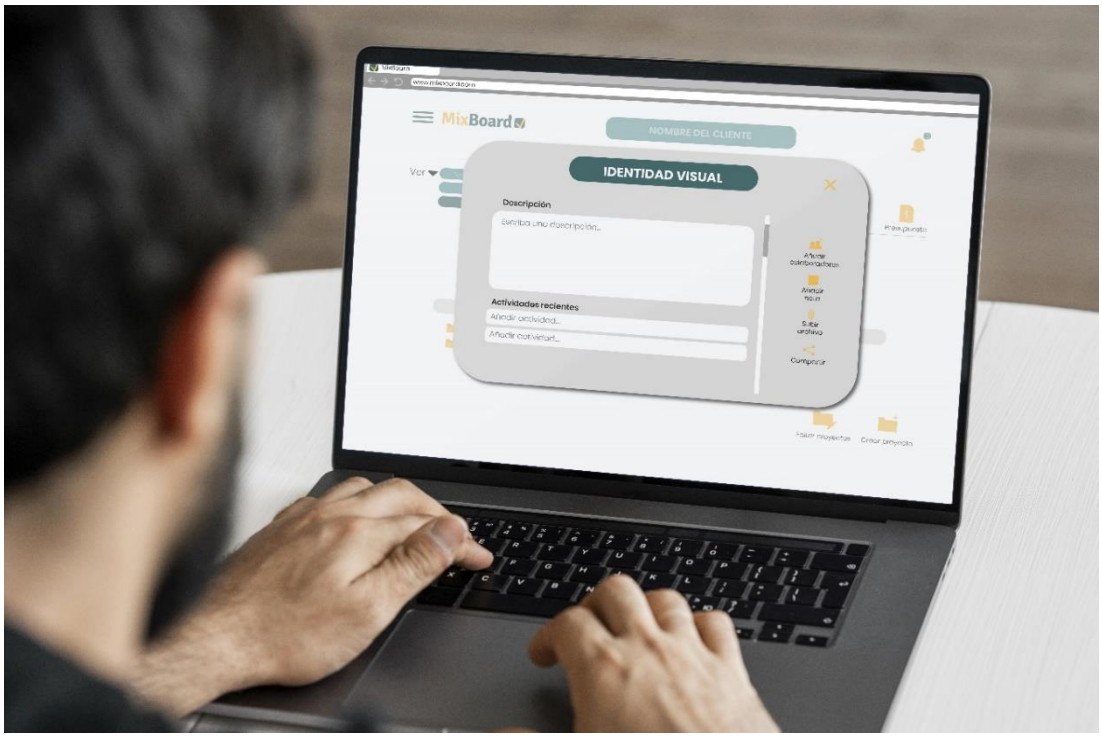



**Figura 64: Prototipo**
Fuente: Elaboración propia (2021)

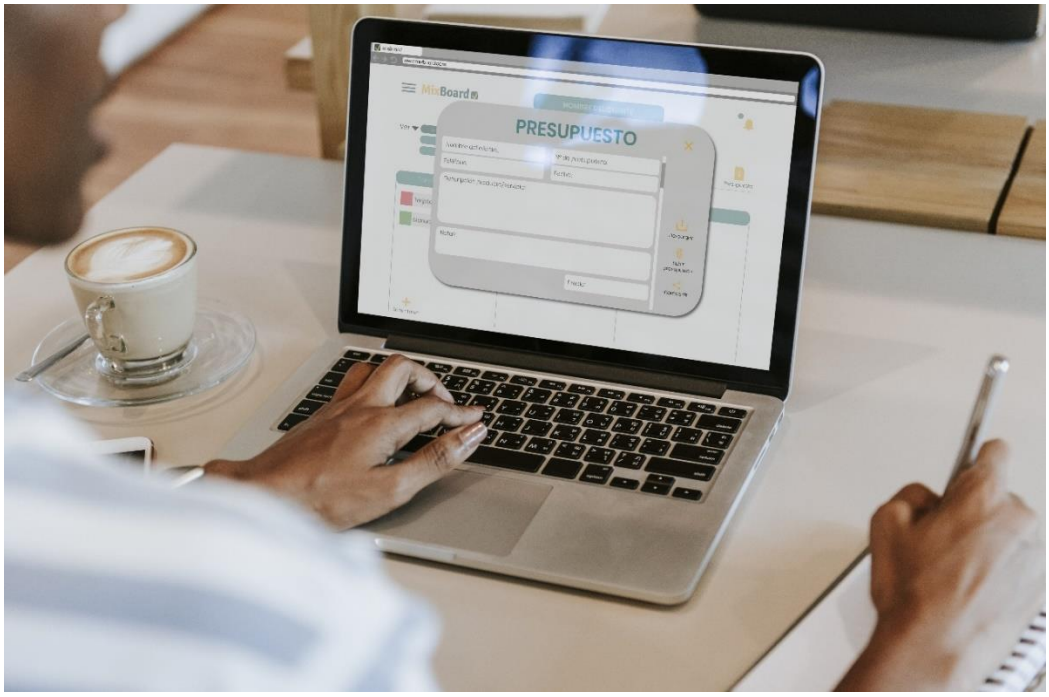



**Figura 65: Prototipo**
Fuente: Elaboración propia (2021)

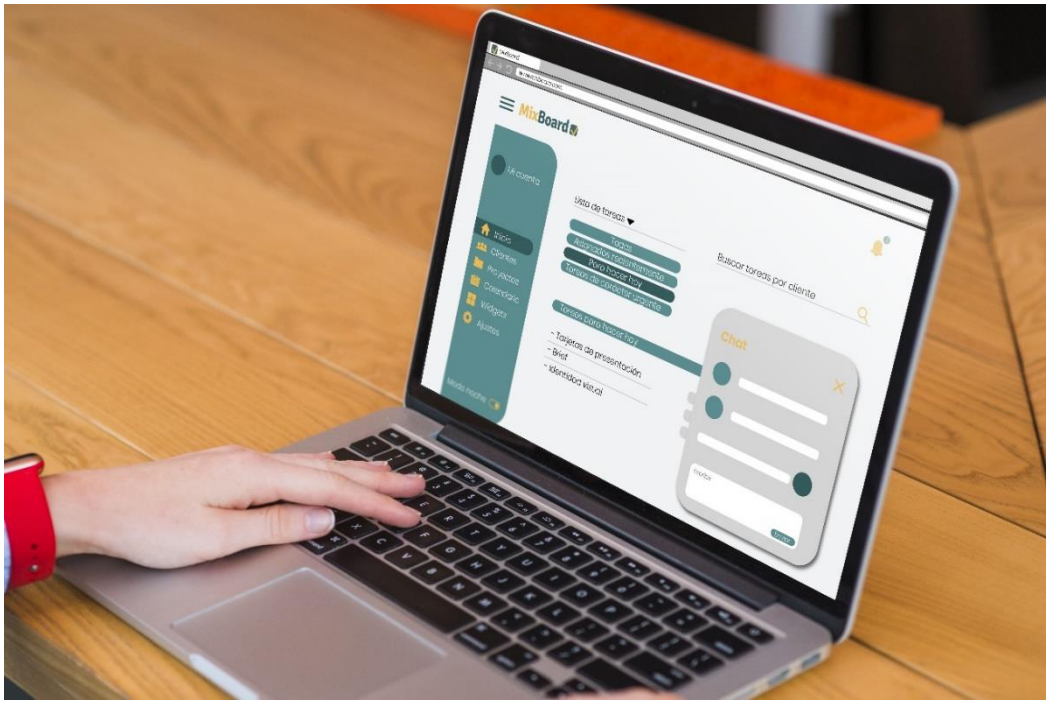



**Figura 66: Prototipo**
Fuente: Elaboración propia (2021)

## ANÁLISIS DE COSTOS

Para presupuestar el proyecto se realizó un procedimiento que permitió calcular el costo de la hora del diseñador para luego saber, teniendo en cuenta la cantidad de horas trabajadas, cuánto sería el precio final del proyecto. A continuación se detalla el procedimiento realizado:

En primer lugar, se establecieron los costos fijos y variables del profesional. En la siguiente tabla se detallan las variables consideradas para este punto.

| Costos Fijos | Precio | Costos Variables | Precio |
|---|---|---|---|
| Alquiler | $25.000 | Transporte | $5.000 |
| Expensas | $3.000 | Supermercado | $15.000 |
| Municipalidad | $1.500 | Vestimenta | $3.000 |
| Rentas | $800 | Higiene | $2.000 |
| Luz | $900 | Limpieza | $1.000 |
| Agua | $500 | Medicamentos | $500 |
| Gas | $500 | Imprevistos | $10.000 |
| Celular | $1.200 | Salidas | $10.000 |
| Internet y cable | $3.000 | | |
| Obra Social | $3.200 | | |
| Paquete de Adobe | $3.390 | | |
| | TOTAL | | TOTAL |
| | $42.990 | | $46.500 |

**Tabla 1:** análisis de costos

Como resultado de la suma de los costos fijos y variables se obtuvo como punto de equilibrio $89.490. A este resultado se le agregó el 30% de la ganancia y se obtiene como número final $116.337.

**Ganancia del 30%:** $26.847

**$89.490 + $26.847 =** $116.337

En segundo lugar, se calculó la hora de trabajo. Para esto, se tuvo en cuenta que se trabajaría los 26 días hábiles de cada mes, ocho horas cada día y que los meses trabajados serían tres. En este sentido:

**26 días x 8hs =** 208 hs. por mes de trabajo

**- Valor por hora de trabajo:** ($116.337 / 208 hs) = **$559**

**- Valor por día de trabajo:** ($559 x 8hs) = **$4.472**

**- Valor por mes de trabajo:** ($4.472 x 26 días) = **$116.272**

**- Valor total del proyecto en 3 meses:** ($116.272 x 3 meses) = **$348.816**

# CONCLUSIÓN

La organización y administración en el trabajo de cada profesional resulta ser un factor sumamente importante para afrontar el mismo. Esto se observó con mayor fuerza en el área de los diseñadores gráficos y gracias a ello surge como solución el presente proyecto. En este sentido, de acuerdo a los objetivos planteados al principio del trabajo, se puede decir que se cumplió cada uno de ellos.

En primer lugar, para llevar adelante el trabajo se estudió cuáles eran las necesidades y exigencias de un diseñador en su trabajo y qué recursos o herramientas utiliza para afrontar esas cuestiones. Para ello, se realizó una encuesta en Google Forms (ver anexo 1) a diseñadores gráficos, profesionales y estudiantes, con el fin de conocer su forma de trabajo, cómo lo organizan y cuáles serían sus expectativas para una plataforma web que les agilizara la gestión de sus clientes y proyectos. Esto resultó ser muy enriquecedor para la investigación ya que se obtuvieron diversas respuestas y opiniones.

En segundo lugar, se analizaron plataformas de gestión del trabajo similares a la que se pretendía hacer en este proyecto. Esto fue de utilidad para conocer, no sólo las características generales de dichas plataformas, sino también para entender las particularidades del diseño centrado en el usuario y el diseño interactivo. El análisis incluyó diferentes métricas, comparaciones y conclusiones de cada caso.

Cuando concluyó la etapa de búsqueda y análisis de la información, comenzó la etapa de diseño. Esta, además de incluir el diseño de la plataforma, abarcó también el diseño de la identidad visual acompañado de un naming que invitara e incitara a los diseñadores gráficos a conocer la plataforma y posteriormente, a utilizarla.

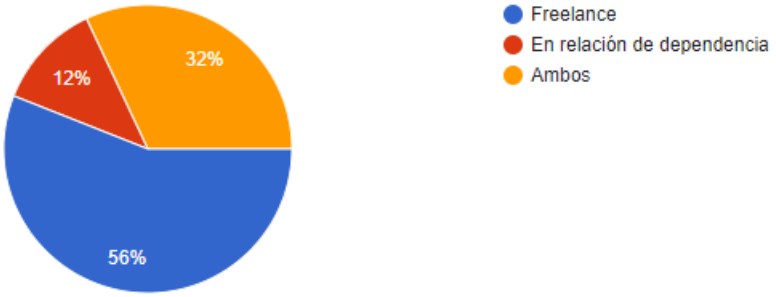
Para futuras investigaciones o aplicaciones de los resultados, se recomienda expandir la plataforma a otros dispositivos, como tabletas o celulares, de manera que esta gestión digital del trabajo de los diseñadores gráficos esté aún más al alcance de ellos. También se sugiere seguir investigando y buscando maneras de actualizar y especializar aún mejor los contenidos de la plataforma, estando atentos a nuevas necesidades u obstáculos de los profesionales.

# ANEXOS

Anexo 1: Datos de la encuesta realizada a través de Google Forms a diseñadores gráficos

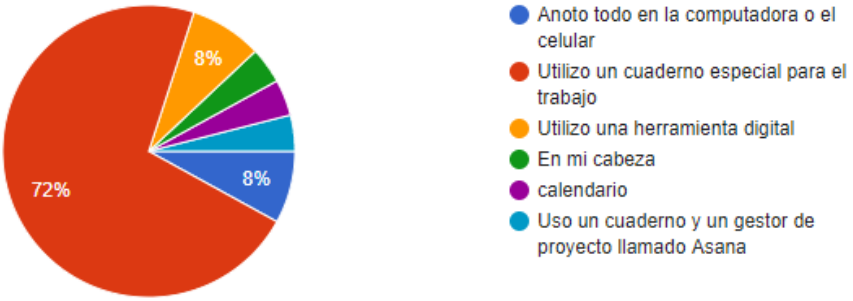
¿Actualmente trabajas como freelance o en relación de dependencia?

25 respuestas



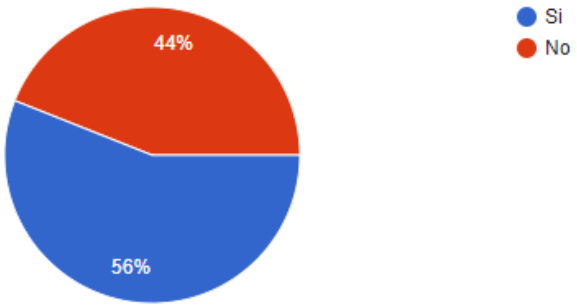

¿Cómo organizas tus trabajos, proyectos y clientes? ¿Utilizas alguna herramienta o recurso para ello?

25 respuestas



¿Utilizas o has utilizado alguna vez una plataforma digital destinada a la gestión del trabajo y la organización de las tareas?

25 respuestas



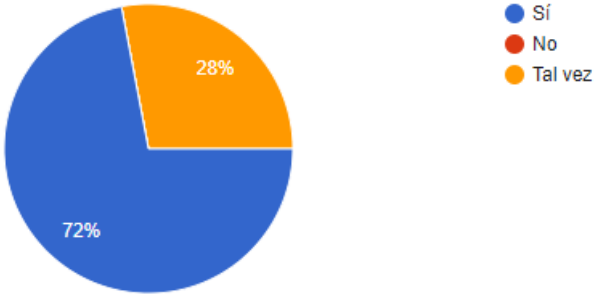

Si tu respuesta fue "si", ¿Cómo fue tu experiencia? ¿Te resultó útil?

14 respuestas

- Google drive
- Trello
- Fue una experiencia buena me resultó util
- Al principio me costó adaptarme pero despues me resultó util
- TRELLO
- si, pero me cuesta mucho usar el telefono como agenda. me sirve mucho mas una agenda fisica
- Sí. Herramientas de Google.
- Asana si
- Sí, me costó un poco acostumbrarme al principio, ya que prefiero anotar en papel. Pero sólo fueron algunos días. Actualmente forma parte de mi organización y lo considero bastante útil.
- Poco práctica a la hora de chequear o verificar información rápida.
- Asana me encanta porque es súper intuitivo, puedo armar listas, ver calendario y delegar tareas
- En una de las empresas en las que trabajo usamos clic up, re buena experiencia muy útil para organizar tareas en equipo.

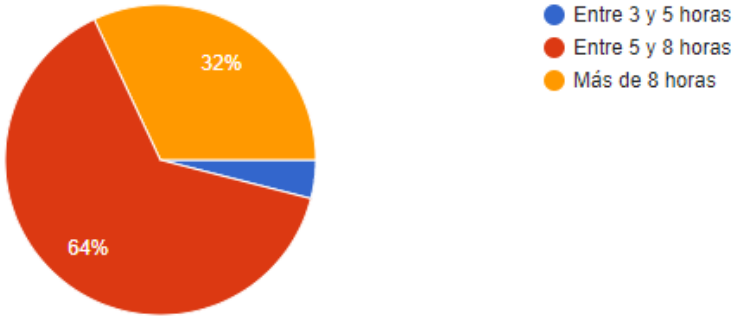
¿Te gustaría que hubiese una plataforma digital especialmente para diseñadores gráficos que permita organizar los proyectos y clientes de una manera más organizada?

25 respuestas




Diariamente, ¿Cuánto tiempo pasas frente a una pantalla en horario laboral?

25 respuestas



¿Podrías distinguir dos o tres necesidades que se te presentan a la hora de organizar tu trabajo? Ya sea desde tener un calendario a mano o carpetas separadas de cada cliente/proyecto

25 respuestas

tener todo en una

Organización - Prioridades - Anticipación

Diferenciar cada cliente, a la hora de recibir pagos por trabajos poder diferenciarlos y anotar cuando un trabajo ya fue pagado por el cliente. También estaría bueno calcular cuánto llevaría cada proyecto para ver cuántas horas al día disponer a cada uno

Calendario semanal, lista de prioridades, trabajos actuales en proceso

Horarios establecidos, carpeta para cada cliente, carpetas para etapas del trabajo

- calendario
- tips para que podamos seguir organizando cada vez mejor

Tiempo dedicado a cada proyecto / Planificación / Gestión de contenido / Calendario

Necesidad de categorizar los trabajos

Tener carpetas por proyectos, tener información clave a mano, que no me ocupe mucho espacio de almacenamiento

Mucho excel, carpetas MUY organizadas de manera estandarizada (por ej cada cliente tiene su carpeta y SIEMPRE se repiten las mismas subcarpetas: identidad, posteos, etc. + las carpetas específicas que cada cliente necesite en particular, pero las cosas que todos comparten van siempre en carpetas con los mismos nombres y misma estructura de organización). Trello para tareas diarias, con etiquetas que marquen el estado de la tarea o el nivel de prioridad. Además tareas siempre con fecha y hora de caducidad.
Además, cada cliente en trello en un grupo de tarjetas diferente.

Calendario con los tiempos de trabajo

Calendario - Presupuestario - Carpetas de clientes

cuadernos para cada cliente, to do list

Proyectos subdivididos en las distintas categorías que lo componen (ej: digital > feed rrss, web / impresión > papelería, colores)

Organización del material de trabajo y pedidos claros que comparten terceros: textos, imágenes, referencias, etc.

Lista de tareas muy concretas

Calendario
Organización dentro de proyectos
Correcciones

La primera es localizar rápido lo que necesito. La segunda que pueda seguir utilizando lo por más q no tenga internet y tercero verlo desde cualquier dispositivo.

En el día a día uso checklist en mi agenda. Además, utilizo fichas o a veces hojas para cada proyecto, anotando minuciosamente las partes del proceso (allí también anoto lo contable). Por otra parte, preciso de Google Drive para enviar los archivos una vez finalizado el proceso, para que quede un backup para mí y para el cliente. Y siempre organizo cada proyecto en una carpeta con su nombre, dentro de otra carpeta general con el año correspondiente.

fácil y rápido acceso a la agenda virtual. Se pierde tiempo entrando para ver y chequear

Cuando mi jefe me pide que realice cambios suelo tener más de un archivo de lo mismo y me cuesta ordenarlo y encontrar el más reciente

si o si necesito tener todo ordenado, soy cuidadosa al momento de guardar los archivos por carpetas para que no se me haga un lio después. por otro lado para mi es fundamental tener siempre agenda y calendario a mano sobre todo para los trabajo de redes sociales en donde necesito planificar contenido.

¿Cuáles serían tus expectativas para una plataforma web que te permitiese ordenar, organizar y categorizar tus clientes y proyectos?

25 respuestas

Que sea fácil de usar

Que pueda ver todo alli

Sería algo que realmente esperaría y hasta pagaría por tener para poder mejorar mi espacio y horas de trabajo en todos los ámbitos

Que me permita independencia, poder personalizarla según mis necesidades

Que sea práctica para su uso, tener todo a mano, pero de manera acomodada

Fácil de entender
Llamativa

Muy buenas! no me cerraría solo a diseñadores gráficos, creo que abarcar a trabajos de diseño / creativos freelance en general no implicaría un cambio muy grande en el diseño de la aplicación y tendrías un proyecto mucho mas completo

Volviendo a la plataforma, me seria muy útil tenerla también a modo de aplicación para el celular (hay plataformas que podes guardarlas como accesos directos en el móvil y se transforman a una aplicación)

Que sea amigable, intuitiva y cumpla varias funciones a la vez

Al estilo trello, pero más estético y minimalista. Que me ahorre tiempo, que no implique mucho aprendizaje el poder empezar a usarla, aunque tomaría el tiempo necesario de aprenderla si realmente valiese la pena al 100% Estaría bueno también que tenga vinculación con páginas que usemos mucho como Behance, o buscadores de foto de stock por ej.

Que sea fácil y clara de manejar y que permita interactuar con otras plataformas o aplicaciones

Que sea fácil de usar, dinámica, atractiva

que envíe notificaciones, que sea realmente muy completa y amigable con el usuario

Que sea simple de navegar y que se adecue a diversos proyectos

Que permita trabajo on y offline, que permita participación de varias personas, que tenga opción de diferenciar entre colaborador de proyecto y cliente.

Poder visualizar todo el proyecto con las tareas puntuales para concretarlo

Interfaz simple y organizada
Que se pueda interactuar entre usuarios
Organización por proyectos

Altas.

Que no sea muy pretenciosa, que sea práctica, intuitiva, con capacidad de personalizar algunos aspectos.

fácil acceso y consulta, simple. Visible en primer y segundo plano del navegador. Que no sea ventana o pestaña dentro de un navegador.

Que sea fácil de usar, que dentro de cada cliente pueda realizar notas, que si al trabajo lo realizo en grupo podamos estar en contacto de forma ordenada sin necesidad de usar WhatsApp, tener un orden cronológico y que funcione también como un respaldo de mis trabajos si llegara a perder la información de mi computadora

Me gustaría poder tener toda la información ordenada en un mismo lugar.

# REFERENCIAS

Austin, T. y Doust, R. (2007) *Diseño de nuevos medios de comunicación.* Barcelona: Blume

Berg, J. Furrer, M. Harmon, E. Rani, U y Silberman, M. (2019). *Las plataformas digitales y el futuro del trabajo. Cómo fomentar el trabajo decente en el mundo digital.* Organización internacional del trabajo [Archivo PDF] Recuperado de https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---dgreports/---dcomm/---publ/documents/publication/wcms_684183.pdf

Chaves, N. (2010) *La imagen corporativa: teoría y práctica de la identificación institucional.* Barcelona: Gustavo Gili, S.L.

Costa, J. (1995) *Imagen Global.* Barcelona: ceac

Cuello, J. y Vittone, J. (2013) *Diseñando apps para móviles.* Versión 1.1 Recuperado de https://books.googleusercontent.com/books/content?req=AKW5QafPBNyMVPeWWldKbatFCl3Fb9qBdqTdJsmJklen45UuuWSIVHB7RkqkzRfwi8Dh7T9CgEVRIMXyeppCw5zs4x5g9T8dO_Xnelw4IJcXW2fA4_lI9p_fPhGFQMdMqYEaqOY5-FjB1xCL_AyTmwemaPRtDAGS_pQWxZgrfCGE1NvR6KO4DApk1Vt1bbY6Cmm_Sn4qcYIBWgmcU8EvGauhg46lquQde08c0JYCppQdZKzzADl7ek3axJ7DTCwwkWY472FtwAaWwboPrSpHoa6K0nVBQbf3oQ

Dabner, D., Stewart, S. y Zempol, E. (2015) *Diseño Gráfico Fundamentos y Prácticas*. Barcelona, Madrid: Blume

Domingo, M. G. y Pera, E. M. (2018). *Diseño Centrado en el Usuario.* Universidad Oberta de Catalunya. [Archivo PDF] PID_00176058. Recuperado de

https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Informatica/Interaccion_persona_ordenador/Interaccion_persona_ordenador_(Modulo_3).pdf

Echevarría, O. (2006). *Proyecto Maestría en Diseño. Facultad de Diseño y Comunicación.* (Maestría) Universidad de Palermo. Buenos Aires. Recuperado de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/108_libro.pdf

Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño (sin fecha) *Metodología.* Universidad Nacional de San Juan [Archivo PDF] Recuperado de http://www.faud.unsj.edu.ar/descargas/blogs/apuntes-de-ctedra-mtodos-y-estrategias-de-diseo_Metodos%20y%20Estrategias%20de%20Dise%C3%B1o.pdf

Frascara, J. (2004). *Diseño Gráfico para la gente.* Buenos Aires: Infinito.

Galeano, R. (2008). *Diseño Centrado en el Usuario. (*Artículo de investigación académica, científica y tecnológica) Revista Q. *2* (4), 3-5 [Archivo PDF] Recuperado de https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/6524/Dise%c3%b1o%20centrado%20en%20el%20usuario.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Garret, J. J. (2000) *Los Elementos de la Experiencia de Usuario. [Gráfico]* Recuperado de *http://www.jjg.net/elements/translations/elements_es.pdf*

Giraldo, V. (2019). *Plataformas digitales: ¿qué son y qué tipos existen?* Rockcontent. Recuperado de https://rockcontent.com/es/blog/plataformas-digitales/

Lynch, P. J. y Horton, S. (1999). *Principios de Diseño Básicos para la Creación de Sitios Web*. México: GG.

Montesinos, J. L. M. y Hurtuna, M. M. (2017) *Manual de tipografía, del plomo a la era digital.* España: Campgrafic.

Moreno. J. (2020). *Diseño UX: guía completa sobre la experiencia de usuario.* HubSpot. Recuperado de https://blog.hubspot.es/marketing/experiencia-de-usuario-ux

Nicuesa, M. (2012). *Organización y orden en el trabajo.* Empresariados. Recuperado de https://empresariados.com/organizacion-y-orden-en-el-trabajo/

Palau, T. M. (2011) *Diseño de interfaces multimedia.* Universidad Oberta de Ctalunya [Archivo PDF] PID_00159830 Recuperado de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Diseno-Interfaces-Multimedia.pdf

Rosenfeld, L y Morville, P. (2000) *Arquitectura de la información para la WWW*. España: McGraw Hill Interamericana

Royo, J. (2004). *Diseño Digital.* Barcelona: Paidós.

Wilensky, A. L. (1998) *La promesa de la marca: claves para diferenciarse en un escenario caótico.* Buenos Aires: Temas.