

Propuesta de diseño para una herramienta de gestión de proyectos para freelancers en Workkin.



Autor: Eva Vinuesa Gómez

Director: Andrés Fernández González

PRA: Ferran Gimenez Prado y Enric Mor Pera



Esta obra está sujeta a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 España de Creative Commons

Copyright © 2022
Eva Vinuesa Gómez

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.3 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts.

A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License".

© Eva Vinuesa Gómez 2022

Reservados todos los derechos. Está prohibido la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la impresión, la reprografía, el microfilme, el tratamiento informático o cualquier otro sistema, así como la distribución de ejemplares mediante alquiler y préstamo, sin la autorización escrita del autor o de los límites que autorice la Ley de Propiedad Intelectual.

FICHA DEL TRABAJO FINAL

Título del trabajo: **Propuesta de diseño para una herramienta de gestión de proyectos para freelancers en Workkin.**

Autor: **Eva Vinuesa Gómez**

Director: **Andrés Fernández González**

PRA: **Ferran Gimenez Prado y Enric Mor Pera**

Título del trabajo: **06/2022**

Título del trabajo: **Máster Universitario en Diseño de Interacción y Experiencia de Usuario**

Área del Trabajo: **Diseño de experiencia de usuario e interacción**

Idioma del trabajo: **Castellano**

Palabras Clave **Rerearch, metodologías ágiles, gestión de proyectos, ideación, prototipado, experiencia de usuario, usabilidad, interacción.**

RESUMEN

Para poder llegar a los objetivos, resultados y producto deseado en un proyecto es de gran importancia la metodología (Leis Martínez, I. 2017)

Es mejor tener un plan que no tenerlo.

Este proyecto realizará el proceso de diseño y resultado final para una herramienta que permita a freelancers gestionar sus proyectos de forma eficiente y ordenada.

Se enmarca dentro de una herramienta digital ya existente, Workkin; <https://workkin.io/>. Es un programa de facturación para autónomos digitales actualmente en proceso de lanzamiento. Workkin quiere ser una herramienta más completa, por ello; con miras a futuro, se pretende desarrollar este diseño que permitirá a los freelancers gestionar sus tareas administrativas y de facturación pero también sus proyectos.

Este trabajo describe el proceso desde su investigación, ideación y definición de lo que será la herramienta analizando el mercado y las necesidades generales de los freelancers. Se muestran los métodos, herramientas y técnicas de evaluación propias del diseño UX/UI que han permitido generar una propuesta de diseño coherente, actualizada y amigable hasta llegar a un producto final en formato prototipo.

ABSTRACT

To achieve the objectives, results and desired products in a project, the methodology used is one of the main factors to take into account (Leis Martínez, I. 2017)

Better to have a plan than not having one.

This project describes the design process and final result of a management tool that helps freelancers with their projects in an efficient and orderly way.

This project is related to an existing digital tool, Workkin; <https://workkin.io/>. It's an start up recently created that launched a billing program for digital freelancers. Workkin wants to be a more complete tool offering the project management service to its users, allowing the self-employed to manage their administrative and billing tasks but also their projects.

This work describes the research, ideation and definition process, analyzing the market and the general needs of freelancers. The methods, tools and evaluation techniques of the UX/UI design are shown, which have allowed the design of a coherent, updated and friendly design proposal until reaching a final product in prototype format.

GLOSARIO DE CONTENIDOS

Abstract

1. Plan de trabajo

- a. Contexto
- b. Objetivos
- c. Enfoque
- d. Estrategia
- e. Planificación
- f. Problem statement

2. Investigación, ideación y definición

- a. Entrevistas a los usuarios
 - i. Guión de la entrevista
 - ii. Interpretación de las entrevistas
 - iii. Insights
 - iv. Requisitos de usuario
- b. Investigación sobre metodologías
- c. User persona y escenarios
- d. User Journeys
- e. Benchmarking
 - i. Análisis comparativo
 - ii. Análisi gráfico
 - iii. Conclusiones
- f. Aplicaciones a la solución final
 - i. Decisiones de diseño
 - ii. Propuestas a futuro

3. Prototipado

- a. Arquitectura de la información
- b. Diagramas de flujo
- c. Sketching
- d. Wireframe
- e. Ui Kit
- f. Primera propuesta de prototipo

4. Evaluación

- a. Plan de evaluación
- b. Cognitive Walktroug
- c. User Test
- d. Evaluación Heurística

5. Propuesta de diseño

- a. Modificaciones en el árbol de navegación
- b. Modificaciones en el UI Kit
- c. Prototipado
- d. Diseño final

6. Conclusiones y aprendizajes

7. Referencias

1

Plan de trabajo

Para este proyecto se plantea la necesidad de generar una solución que permita solucionar algunas de las tareas del freelance y ampliar Workkin como herramienta digital. Este capítulo describe el contexto en el que el proyecto se enmarca, los objetivos del mismo y la planificación establecida para su desarrollo.

A. Contexto

Workkin es una plataforma que actualmente está en fase de lanzamiento. Se trata de un proyecto que pretende, a rasgos generales, hacer la vida del freelance (autónomo digital) más fácil. Es un programa, que a día de hoy está enfocado a las tareas de facturación mediante una plataforma online que permite guardar, generar, editar, envía y convertir a gráficas presupuestos, facturas, gastos, pagos etc. De esta manera el freelance tendrá un espacio en el que controlar su negocio de forma fácil, intuitiva y clara (Workkin, 2022).

Se trata de un proyecto propio del que formo parte desde hace un tiempo. Una de las ideas iniciales del proyecto era que el freelance tuviera el mayor control posible sobre todos los ámbitos de su negocio, incluyendo la gestión de proyectos sin embargo la realidad de la empresa y la estrategia de lanzamiento hizo que nos centramos únicamente en el ámbito de la facturación. De esta manera se elaboraron distintas estrategias externas en redes sociales para complementar esa "carencia" que no estábamos ofreciendo a nuestros clientes, mediante contenido de valor en Instagram y un canal de Discord en el que crear comunidad con todos nuestros usuarios.

Sin embargo en Workkin siempre estamos buscando nuevas formas de ampliar y ofrecer mejores servicios a nuestros clientes, por tanto, se desarrolló más a fondo la idea de generar un producto complementario que permitiese al usuario gestionar también su flujo de trabajo en proyectos y mejorar su productividad en su día a día.



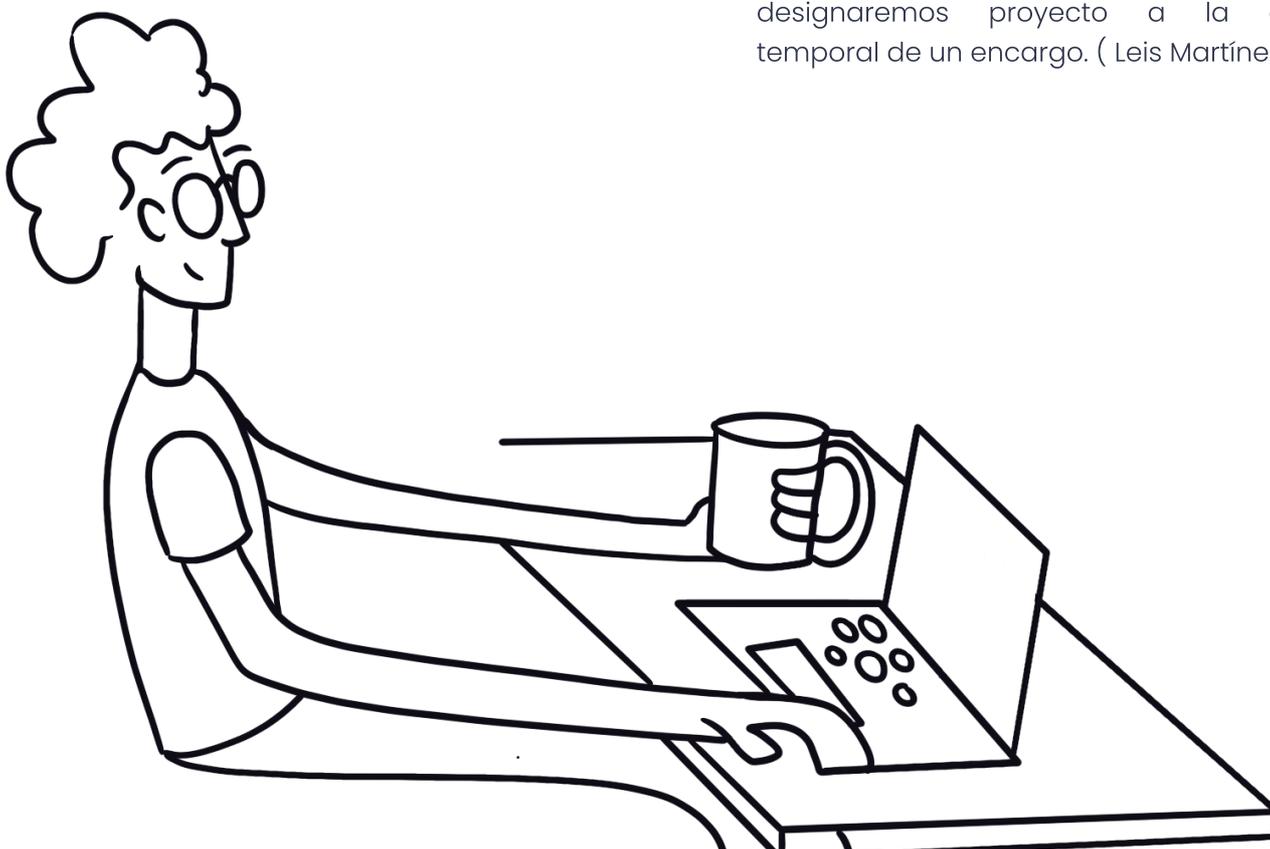
Crea y envía presupuestos fáciles y rápidos para enviárselos directamente a tus clientes.

El trabajo de un freelance puede encuadrarse muy bien en la definición de proyecto. Según la PMBOK Guide, podemos definir proyecto como un trabajo que se realiza durante un periodo de tiempo determinado para crear un producto o servicio único. Uno de los factores más importantes que determinan un proyecto es que tiene un inicio y un final acotado y definido una vez se alcanzan los objetivos del mismo o se finaliza la creación ideada. No define la duración determinada ni la consecuencia del mismo, además ofrece un valor significativo a la singularidad de este y los factores que condicionan el proyecto. (PMBOK Guide, 2008).

El contexto, las condiciones, la entrega, los materiales, la comunicación etc hace que cada proyecto tenga su propio desarrollo y determinantes. Este tipo de tareas necesitan de una planificación y organización y se pueden desarrollar de manera individual o en equipo.

Aquí entra el trabajo del freelance, que habitualmente es independiente. El público objetivo de Workkin ha de gestionar, organizar y planificar sus propios proyectos de manera autónoma y por tanto todas las herramientas, recursos y tareas que los equipos pueden llevar a cabo para unos resultados óptimos también él los puede poner en práctica para realizar un trabajo más eficiente.

La mayoría de los autónomos necesitan una rutina y un horario marcado. Aunque tienen una flexibilidad de ritmos de trabajo han de seguir una serie de ritmos. Esto viene dado por la necesidad de cumplir horas cuando trabajan a jornada completa y para poder concordar con otras personas que sí que tienen ritmos más establecidos. (Ortiz Moran, A. 2021). El target al que nos dirigimos es este perfil de usuario, freelance de sectores digitales. Los freelancers trabajan por proyectos encargados por un cliente o varios. A partir de este punto designaremos proyecto a la dedicación temporal de un encargo. (Leis Martínez, I. 2027).



Nº3 Figura Nº2: Ilustración corporativa de Workkin
Fuente: Elaboración propia

¿Por qué Workkin necesita un producto complementario para mejorar la productividad y proyectos del usuario?

Ser autónomo conlleva tener una rutina laboral e incluso personal muy distinta a la de una persona que trabaja para una empresa. Esto se refleja en, por ejemplo, que la mayoría de freelancers trabajan en casa, aunque cada día más asalariados lo hacen con el auge del trabajo remoto.

Además los autónomos digitales habitualmente no cuentan con ningún equipo ni compañeros de trabajo.

Existen productos digitales ya existentes y con muy buenas métricas y resultados como Asana, Trello o desarrollos propios de los sistemas operativos que permiten al usuario una fácil gestión de proyectos. La idea de incluir este producto en Workkin permitirá generar un servicio mucho más completo que vaya desde la productividad, pasando por la gestión de proyectos y terminando en la facturación. (Bernal, R.E. 2020)

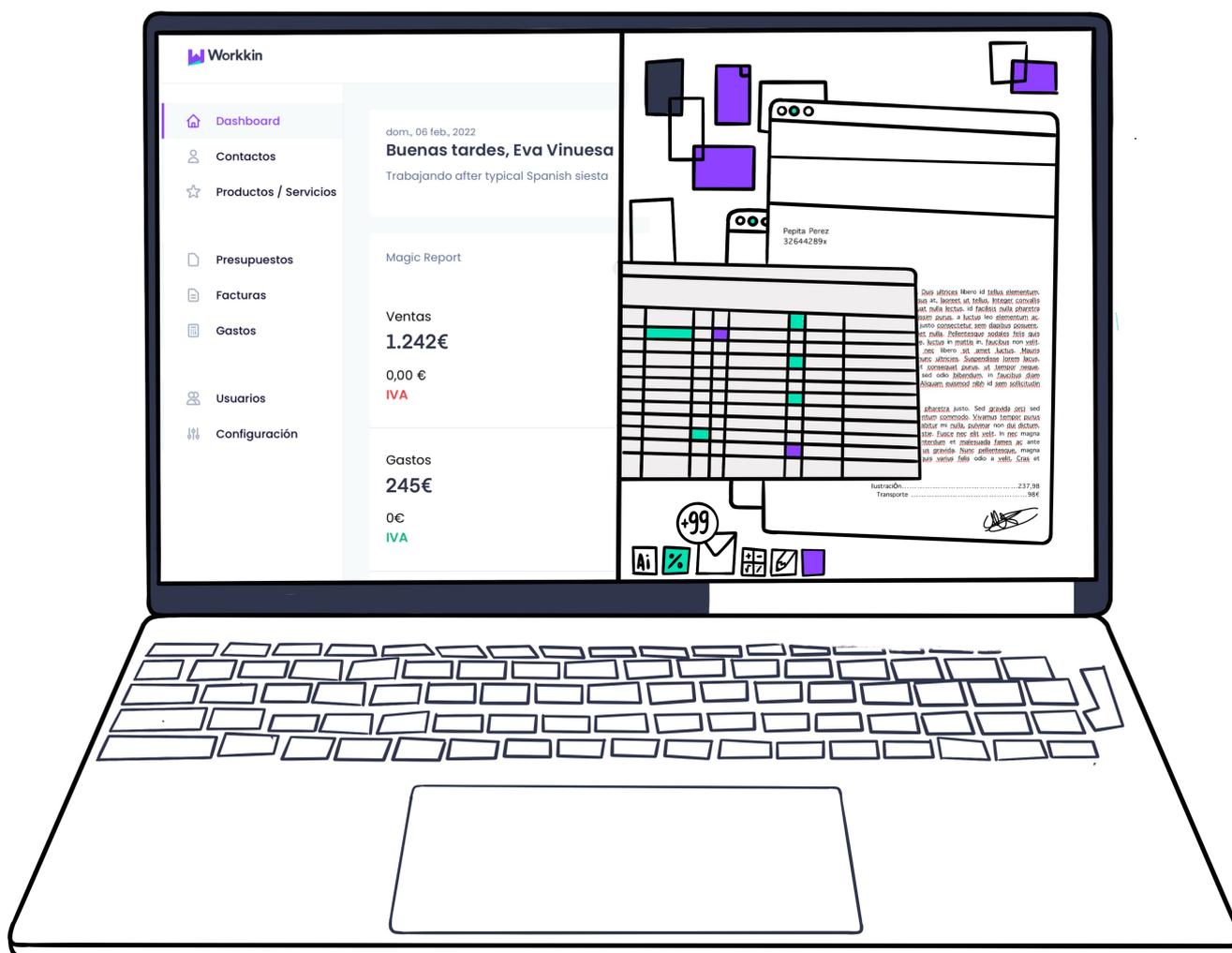


Figura N°3: Ilustración corporativa de Workkin.

B. OBJETIVOS

1. La creación de un producto digital complementario a Workkin que tenga como meta ayudar al freelance en su gestión de proyectos y productividad a lo largo de su desarrollo profesional.
2. Diseñar un espacio de trabajo que se adecúe a la filosofía, valores y decisiones de Workkin pero que permita una mejora del usuario frente al producto que ya tiene.
3. Analizar los posibles métodos de trabajo, organización, recursos y necesidades del usuario para incluir las funcionalidades que hagan que éste obtenga beneficios significativos tras usar el producto
4. Generar un producto que consiga que el usuario sienta una facilidad en su uso, comodidad y amabilidad de los procesos.

C. ENFOQUE

El objetivo es que la propuesta atienda a las necesidades de las personas. Sin embargo, el factor humano presenta la mayor variable y complejidad de los condicionantes que influyen en nuestro proceso de diseño ya que comprende habilidades, capacidades, necesidades, objetivos, gustos, comportamientos y contextos muy difíciles de abarcar. De hecho la manera en la que cada profesional trabaja es independiente y está ligada a factores contextuales, de hábito, de experiencias previas e incluso derivada de factores cognitivos.

Según las teorías del diseño centrado en las personas, este foco garantiza que un producto tenga en cuenta todas las necesidades del usuario durante todas las fases del proceso de diseño. Además algo interesante a remarcar dentro del DCP es la amplia perspectiva que ha de coger, no solo en utilidad, sino que tiene un significado en materia política, social y económica. (Subrahmanian, E. Reich, Y. Krishnan, S. 2020)

De esta manera, se relatan una serie de recursos, métodos, técnicas y tareas asociados a los bloques de construcción de este proyecto que tendrán en todo momento el foco en el diseño centrado en el usuario y se adaptarán por completo a la búsqueda de soluciones efectivas para satisfacer las necesidades de las personas que usan Workkin.

D. ESTRATEGIA

Este proyecto se trata de un proyecto muy completo que aborda desde la definición de necesidades y detección del problema hasta la vista final de la solución completa para ser presentada como idea de producto digital.

Este proceso implica numerosas decisiones que es necesario tomar con coherencia y determinación basadas en insights y resultados de investigación coherentes que permitan generar un proyecto con unas bases sólidas.

Para ello existen numerosas herramientas y métodos que permiten el desarrollo correcto de proyectos de este tipo las cuales se van a utilizar en este caso. Se han determinado métodos y herramientas asociadas a cada una de las prácticas que el propio proyecto de fin de máster recomienda.

La siguiente tabla describe los métodos y tareas a realizar en la planificación de este proyecto.

Tareas, herramientas y métodos a realizar

1. Planificación

Definición de objetivos y estrategia

Diagrama de Gantt

Problem statement

2. Definición e ideación

Entrevistas de usuarios

Insights

Desk Research

Definición de user persona y escenarios

User Journey

Benchmarking

3. Creación

Árbol de navegación

Diagramas de flujo

Sketching

Wireframing

Creación de UI Kit y sistema de diseño

Prototipado

4. Evaluación

Cognitive Walktrhoug

User Test

Evaluación Heurística

E. PLANIFICACIÓN

Distribución horaria y diagrama de Gantt

Se ha elaborado una vista del proyecto mediante el Diagrama de Gantt que permite establecer un coste temporal a cada una de las tareas para poder organizar el proyecto y que este se ajuste a los tiempos establecidos. El diagrama comprende todas las actividades y planificación de trabajo definidos en la metodología y el enfoque del trabajo. Para ello se han utilizado los bloques de trabajo establecidos en las distintas Prácticas del Trabajo de Fin de Máster y desglosados en función de las necesidades del proyecto propuesto.

Se ha elaborado un cronograma de plan de trabajo en función de la planificación y previsión del apartado anterior en el que se describen todas las tareas a realizar y las metodologías o requerimientos correspondientes.

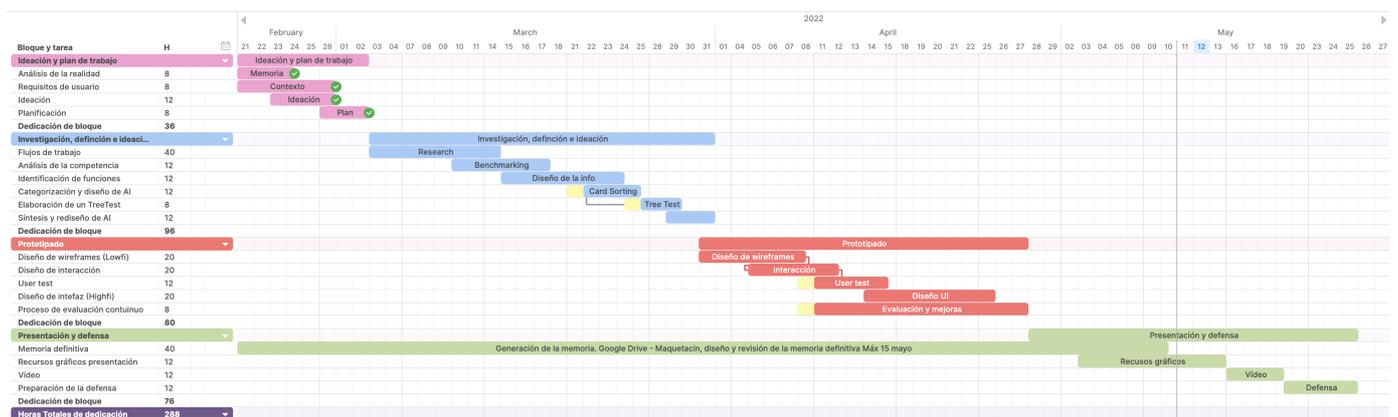


Figura N°4: Diagrama de Gantt elaborado para la planificación del trabajo en Tom's Planner

Bloque y tarea	H	Start	End	Days	
Ideación y plan de trabajo		21-02-22	02-03-22	8.0	24.5 ▼
Análisis de la realidad	8	21-02-22	24-02-22	3.5	
Requisitos de usuario	8	21-02-22	28-02-22	6.0	
Ideación	12	23-02-22	28-02-22	4.0	
Planificación	8	28-02-22	02-03-22	3.0	
Dedicación de bloque	36				
Investigación, definción e ideación		03-03-22	06-04-22	21.0	57.0 ▼
Flujos de trabajo	40	03-03-22	14-03-22	8.0	»
Análisis de la competencia	12	10-03-22	17-03-22	6.0	
Identificación de funciones	12	15-03-22	24-03-22	7.5	
Categorización y diseño de AI	12	21-03-22	25-03-22	4.5	
Elaboración de un TreeTest	8	24-03-22	29-03-22	3.5	
Síntesis y rediseño de AI	12	29-03-22	06-04-22	6.5	
Dedicación de bloque	96				
Prototipado		31-03-22	27-04-22	20.0	59.5 ▼
Diseño de wireframes (Lowfi)	20	31-03-22	08-04-22	6.5	
Diseño de interacción	20	05-04-22	12-04-22	5.5	
User test	12	08-04-22	15-04-22	5.5	
Diseño de intefaz (Highfi)	20	14-04-22	25-04-22	8.0	
Proceso de evaluación contuinuo	8	08-04-22	27-04-22	14.0	
Dedicación de bloque	80				
Presentación y defensa		21-02-22	25-05-22	20.0	93.5 ▼
Memoria definitiva	40	21-02-22	10-05-22	56.5	
Recursos gráficos presentación	12	03-05-22	13-05-22	9.0	
Vídeo	12	16-05-22	19-05-22	3.5	
Preparación de la defensa	12	19-05-22	25-05-22	4.5	
Dedicación de bloque	76				
Horas Totales de dedicación	288				▼

Se ha determinado una duración horaria y establecido una serie de plazos para cada una de las tareas que será necesario realizar para llevar a cabo la creación de tanto el producto como la memoria. De esta manera se establecen una serie de vínculos y etiquetas en dicha planificación. Entre ellas el etiquetado de tareas que requieren de usuarios y evaluaciones reales con usuarios ya sea a método de test o respuestas a formularios. También quedan marcadas algunas tareas que dependen de la tarea anterior de forma clara como puede ser en el diseño de interacción.

Por otro lado es necesario verificar en todo momento la realización y proceso de cada una de las tareas mediante modificaciones y evaluaciones periódicas de este documento, tratándolo como un documento vivo y en constante evolución.

F. PROBLEM STATEMENT

Identificar el problema

El día a día de un freelance tiene muchas tareas que no solo guardan relación con la realización de proyectos en sí. Se trata de flujos distintos de trabajo a lo común en las empresas que hacen que el freelance tenga que fijarse sus propios objetivos, tener una comunicación adecuada y fluida con el cliente, verificar todas las fases, encargarse de la facturación y presupuestos además de completar todos los proyectos en plazo de acuerdo a los objetivos marcados. Todo ello conlleva una organización y planificación de la jornada laboral extensa y laboriosa con la que en algunos casos es difícil de lidiar.

Situación ideal

La situación ideal para un freelance sería una manera en la que tener todo organizado y automatizado para poder ofrecer mayor profesionalidad frente al cliente y una estructuración de todas estas tareas que se comentaban en el punto anterior ordenadas y agrupadas en un mismo lugar.

Descripción de las brechas actuales

Actualmente el freelance o emprendedor digital puede realizar todas estas tareas en aplicaciones separadas como Google Calendar, Excel, Gmail, Drive, Meet, Zoom, Trello u otra plataforma de gestión de proyectos o mismamente una agenda en papel. Sin embargo, todas estas herramientas no están unificadas y automatizadas dentro del flujo de trabajo de cada proyecto. Además no incorporan una lista de tareas que el freelance ha de hacer frente a la hora de ponerse a trabajar con un encargo.

Exposición de las consecuencias del problema

La complejidad y cantidad de tareas o preocupaciones que ha de tener en cuenta a lo largo de su trayectoria profesional un autónomo son grandes. El hecho de hacerlas de manera "tradicional" puede suponer que este se sature, que tenga fallos frente a presupuestos o facturas, frente a la presentación del balance trimestral o retrasos en la entrega de proyectos. Además la mala gestión de un proyecto, por ejemplo, no tener en cuenta un buen briefing o no incorporar los cambios requeridos puede hacer que éste desprenda una imagen poco profesional frente al cliente, que sus trabajos no sean de calidad.

Propuesta de solución frente al problema

Ante todo este problema, Workkin ya ofrece una solución que solventa parte del problema. La automatización de las tareas que tienen que ver con la contabilidad y facturación del freelance. Sin embargo todo el resto de tareas mencionadas entran se integran con las de facturación en el timeline de un proyecto. Una solución digital que permita agrupar y generar flujos de trabajo de todas estas tareas hará que el trabajador digital tenga un orden mucho mayor de sus proyectos, ahorrará tiempo por la facilidad de uso y tendrá opciones mucho más eficaces e integradas en un mismo lugar.

2

Investigación, definición e ideación

Esta nueva fase del proyecto se centra en la detección de necesidades de los usuarios para establecer y definir conceptos clave que serán determinantes a la hora de desarrollar el producto. A partir del problem statement se plantea realizar una investigación para definir más en detalle cuáles son las necesidades de los usuarios y de qué manera podemos ayudarles a llegar a la solución ideal.

A. ENTREVISTAS A USUARIOS

Para la investigación, en primer lugar se harán entrevistas con usuarios para identificar cuál es la forma de trabajo de cada uno de los sectores a los que Workkin se dirige e identificar funciones o líneas de desarrollo que les puedan servir de utilidad en un futuro.

Para ello se han elegido **usuarios actuales** de Workkin (como software de facturación) y personas que no son usuarios de Workkin pero sí que son freelance.

Antes de realizar las entrevistas se programó un pequeño **screenner** que filtraba por target del actual Workkin. Las dos preguntas para seguir con el proceso eran ¿eres freelance? El único requisito para poder seguir en el proceso de investigación el usuario debía tener una profesión digital y trabajar por cuenta propia. Los datos demográficos y de referencia del usuario se recopilaban simplemente para identificar a los usuarios y entender el **contexto** en el que se encuentran, por ejemplo a nivel de experiencia laboral etc.

Además dada la gran cantidad de perfiles que pueden ser freelance y los diferentes procesos de trabajo y necesidades en función del sector del autónomo, se intentó reclutar usuarios que se dedicaran a **distintos sectores**. De esta manera podríamos investigar los formatos, fases, tipos de entrega y metodologías de cada uno de los sectores a los que pertenecen los usuarios de Workkin definidos en el primer apartado. Entre estos sectores se encontraron perfiles como desarrolladores, diseñadores, ilustradores, creadores 3D y diseñadores de producto.

A partir de este punto se definieron una serie de preguntas mostradas a continuación divididas en diferentes **secciones**. Una primera sección para identificar a cada uno de los usuarios y su situación y experiencia laboral. Una segunda sección relativa a la facturación que permitirá conocer la imagen de marca que los usuarios tienen de Workkin y qué mejoras se pueden proponer o mantener respecto a ella. Por otro lado una sección que investiga sobre la gestión proyectos, formatos, fases, formas de trabajo, rutinas incorporadas etc.

A continuación las preguntas tendrán que ver con la relación del usuario y otros softwares similares a los que Workkin pretende ofrecer. De esta forma se tendrá mucho más en cuenta algunas marcas de la competencia e identificarán puntos en los que lo están haciendo bien o podrían mejorar. Finalmente se tratará de mantener una conversación más abierta para que el usuario se sienta libre de exponer lo que le gustaría encontrar en un software de este tipo. De esta manera podremos identificar gaps que no habíamos contemplado en la entrevista guiada.

Las respuestas y resultados de las entrevistas han sido transcritas y adjuntas como anexos al final del documento. A partir de las mismas se han establecido una serie de insights que darán pie a la toma de decisiones y desarrollo de estrategias de ideación que se exponen a continuación.

Guión de la entrevista

Datos de referencia

Nombre:

¿Es freelance?

¿Cuánto tiempo lleva como freelance?

¿Qué edad tiene?

¿En qué sector trabaja?

¿Cuánto tiempo lleva trabajando en este sector?

Sección en relación a la facturación

Para entender y corroborar si podría estar ligado un software de facturación ya existente a un software de gestión de proyectos

1. ¿Utiliza Workkin actualmente como software de facturación?
2. ¿Cuáles son tus mayores inconvenientes, problemas u obstáculos de ser freelance?
3. ¿En qué tareas del autónomo te gustaría tener soporte?

Sección de proyectos

Para identificar los procesos, formatos, etapas y posibles funcionalidades que el usuario va a necesitar.

1. ¿Qué tipo de proyectos sueles realizar?
2. ¿Qué formatos tienen?
3. Me gustaría que describieras las distintas fases que aboras a la hora de realizar un proyecto. Describe desde que el cliente contacta contigo hasta la entrega y el pago del proyecto.
4. En cada una de las fases, ¿sueles enviar los avances a tu cliente?
5. Si no lo haces ¿crees que sería algo positivo hacerlo?
6. ¿Cada cuánto tiempo tienes contacto con el cliente?
7. ¿Cuáles son los formatos de entrega de tus proyectos?
8. ¿Utilizas algún tipo de metodología concreta?
9. ¿Dentro de esta metodología las fases son flexibles y revisables?
10. ¿Cómo creas tus presupuestos, cálculo de tiempo invertido etc?
11. ¿Cómo cobras tus proyectos?
12. ¿Te suelen pedir cambios?
13. ¿Cómo los facturas?

Sección relativa a la competencia

1. ¿Utiliza algún tipo de software de gestión de proyectos?
2. ¿Cuáles y en qué contexto has usado cada uno de ellos?
3. ¿Qué echan en falta o problemas?
4. ¿Qué cosas que están usando no podrían perder nunca?
5. Si buscaras un nuevo software de gestión de proyectos ¿qué te gustaría que tuviera?
6. ¿Conoces Github, Gitlab, Jira, Trello, Taiga, Monday.com, Notion o Toptal?
7. ¿En qué caso has usado alguno de ellos?

Pregunta abierta

Esta pregunta está diseñada para aceptar sugerencias y que el usuario se sienta libre de aportar o cuestionar cualquier decisión actual o futura de Workkin.

Este proyecto es para un nuevo desarrollo de un gestor de proyectos. ¿Te gustaría darnos algún consejo o comentario que creas que puede ser útil para la propuesta?

Interpretación de las entrevistas

A partir de las transcripciones de las entrevistas realizadas se ha realizado una tabla que registra los datos obtenidos más relevantes y pone en relevancia los puntos en los que coinciden los usuarios o a los que se le da más relevancia.

	DANIEL	ELISA	ÁNGELA	TAMARA	RICHI
¿Freelance?	Si	Si	Si	Si	Si
Profesión	Ingeniero industr.	Directora de arte	Product Design	Ilustradora	Programador.
¿Usa Workkin?	NO	SI	NO	SI	SI
¿Potencial cliente?	Puede	Si	SI	SI	SI
Experiencia	2 años	2 años	5 años	1 año	10 años
¿Sw de gestión?	Notion	Notion	Figma, shortat notion	Trello, pero no me convence.	Trello
TIPO de PROYECTOS	Imágenes 3D Renders	Diseño gráfico y producto digital	Productos digitales	Ilustraciones digitales	Webs, implemento ODOO
Archivos	Pdf Archivos Render Photoshop 3D	Jpg, pdf, ai, psd, fig link	figma url	pdf, imprimir jpeg / png	URL, todo digital y online
Proceso	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contacto x el cliente 2. Briefing 3. Presupuesto 4. Investigación 5. Reunión 6. Conceptualización 7. Prototipado <ul style="list-style-type: none"> ↳ Modelo 3D (AD) ↳ Renderizado (keyshot / Blender) ↳ Animaciones (Blender / Premiere) 8. Presentación 9. Evaluación 10. Pago 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contacto via mail. 2. Reu puntos princip. 3. Briefing 4. Presupuesto 5. Desarrollo 6. 1ª reunión 7. Cambios 8. Validación 9. Factura - Report real 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contacto RRS/web 2. Kickoff 3. Propuesta + presupuesto 4. Eitor pendiente de que aprueber 5. Cobro parte del presupuesto 6. Reuniones + revisión (Entregan) 7. Entrega final 8. Pago 9. Cambios + factura <p>Investigación Bocetos Diseño</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contacto via tft mail 2. Envio brief .doc compartido 3. Me piden qué quiero 4. Maudo presupuesto desglosado 5. Moodboard + brainstorming 6. Verificación email - meet 7. Boceto 8. Desarrollo 9. Presentación y entrega 10. Feedback - cambios 11. Factura x horas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contacto via mail - wp 2. Resumen 3. Viabilidad 4. Presupuesto o Reunión 5. Fases según magnitud 6. Pago en función de la magnitud

Revisión gasto +

INVESTIGACIÓN
DEFINICIÓN
CONCEPTUALIZACIÓN
PROTOTIPADO
EVALUACIÓN
PRESENTACIÓN

No method

No method

Moodboard
definición composición
" estilo gráfico
Bocetos (muchos)
Creación
Color
Cambios

Figura N°6: Recopilación de resultados obtenidos en las entrevistas

Insights

Todos los aprendizajes y resultados obtenidos en el punto anterior han sido transformados en insights que serán los que guíen y asienten las bases de las decisiones de todos los procesos siguientes:

1. Los usuarios tienen unos **procesos similares** divididos en fases que, más desglosadas o menos se podrían agrupar en unas fases fijas, independientemente del sector al que pertenecen.
2. Los usuarios tienden a utilizar **nuevos programas** y están familiarizados con entornos digitales nuevos.
3. Los **formatos dependen mucho del sector** y los tamaños de las entregas suelen tener un peso bastante grande
4. Los usuarios tienen una **constante comunicación con el cliente** desde que se encarga el proyecto hasta que se determinan cambios.
5. Los usuarios al ser freelancers **unen en el proceso de gestión de proyectos con el proceso de facturación**, enterrando dentro de las fases generales el presupuesto, la facturación y el cobro de cambios.
6. Los usuarios tienen claro que para cada tarea existe un **programa específico**, por ejemplo el excel y ejemplos de la competencia no pueden tener un sistema de tablas mejor.
7. Los usuarios suelen trabajar de manera **individual** y no cuentan con un equipo de trabajo. Aunque es cierto que en algunos casos necesitan **verificación** del cliente o de otros compañeros del sector a quienes les envían parte del trabajo para feedback o una segunda opinión.
8. Las personas entrevistadas **no siguen una metodología clara** de trabajo como pueden ser métodos innovadores o procesos de productividad. Simplemente se disponen a generar las creaciones que les han sido encargadas a partir de una investigación previa en algunos de los casos.
9. Cada usuario se **planifica de manera diferente**, con agenda, lista de tareas, calendario, método de post its etc.
10. La mayoría de usuarios funcionan con la referencia principal de la **deadline** y atribuyendo una gran importancia a los plazos.

Requisitos de usuario

Teniendo como referencia las entrevistas realizadas y los insights, se ha investigado y determinado una serie de cuestiones que serán cruciales para el diseño de la solución.

Por un lado se ha elaborado un listado con una serie de funcionalidades que los usuarios han utilizado en otras ocasiones y les son de utilidad.

Por otro lado se han determinado también los programas de la competencia que se deben analizar para entender qué es lo que nuestros usuarios potenciales han usado y cómo podemos cubrir las necesidades que estos otros programas no han cubierto.

También se han identificado modos de trabajo y metodologías aplicadas a la hora de gestionar sus proyectos que serán de utilidad a la hora de diseñar un flujo de trabajo en el propio software de gestión.

Listado de funcionalidades imprescindibles para los usuarios

1. **Deadline o calendario para plazos**
2. **Recordatorios y notificaciones**
3. **Organización de tickets de shortcut**
4. **Friendly reminder de pagos o aceptación de presupuestos**
5. **Recordatorios automáticos al cliente**
6. **Adjuntar archivos entregables**
7. **Contacto directo con el cliente (que pueda acceder al estado del proyecto)**
8. **Integración con dispositivos y otras plataformas**
9. **Notificaciones locales en el equipo**
10. **Cronómetro para cálculo de horas**

Finalmente, haciendo referencia a uno de los principales insights sobre el contacto directo con el cliente para poder tener un feedback constante. Uno de los principales retos es poder ofrecer flujos que se adecúen a los tipos de archivos y programas que se utilizan en cada sector. Esta tabla describe cada uno de los programas y formatos entregables por cada sector.

Perfiles por profesión	Tipo de archivos y programas utilizados
Diseñadores de producto UX/UI	Figma / URL / PDF
Diseñadores Gráficos	AI / PSD / PDF / JPG / FIG / URL / WE TRANSFER / DRIVE /
Ilustradores	AI / JPG / URL / PFD / WE TRANSFER / DRIVE /
Desarrolladores	URL / Implementación directa /
Copywriter	.DOC / URL / GOOGLE DOCS
Foto y video	.MOV / WE TRANSFER / DRIVE / AFTER EFFECTS /
3D y Renderizado	PSD / .CAD / MOV / / WE TRANSFER / DRIVE /

Investigación sobre metodologías

Durante las entrevistas los usuarios hacían alusión a distintos métodos de organización y gestión de proyectos, entre ellos los modelos Kanban, la organización de tickets shortcut, tableros, diagramas de Gantt etc. Este apartado pretende sintetizar y definir una serie de métodos comunes que podrían encajar en el proyecto.

La gestión de proyectos no es algo actual ni novedoso. De hecho, Henry Gantt en 1917 desarrolló el **Diagrama de Gantt**; una herramienta gráfica que refleja costes relacionados con el tiempo transcurrido de una serie de tareas. En los 50 se crearon otros métodos como el Critical Path Method o el PERT (Program Evaluation and Review Technique). En los años 60 se crearon dos asociaciones, una en Viena y otra en EEUU las cuales actualmente siguen activas. IPMA y PMI respectivamente. De hecho PMI, Project Management Institute realiza los **PMBOK**, unos manuales que ofrecen a empresas y organizaciones recursos para gestionar de forma eficiente sus procesos, les enseña procedimientos y métodos que permita identificar dinámicas de trabajo y obtener los resultados esperados. (Bernal, R.E. 2020)

La evolución de este tipo de herramientas y propuestas valida la idea del **impacto positivo** que genera en el desarrollo de un proyecto una correcta gestión, la adquisición de herramientas e incorporación de nuevas dinámicas en la forma de trabajo. (Project Management Institute, 2008).

Este sector se fue estandarizando y actualizando, marcando mucho el ritmo las nuevas ediciones de las PMBOK Guides y las certificaciones PRINCE2. Además con el cambio de siglo se introdujeron las PMI Agile Certified Practitioner y las metodologías Agile se incorporaron como dinámicas habituales en el día a día de las empresas. (Bernal, R.E 2020)

A lo largo de la investigación se han efectuado algunas comparaciones entre las **metodologías en cascada** frente a las metodologías ágiles. Las primeras mencionada siguen un método lineal, dividido en etapas. Este modelo de sistema secuencial describe la necesidad de ir cerrando cada una de las etapas para poder seguir con el proceso. (Royce, W. 1987).

Por otro lado, el uso de **metodologías ágiles**, aporta beneficios al desarrollo de proyectos en diversos ámbitos; se encuentran ventajas y visibilidad gracias a la interacción frecuente de las personas involucradas. En nuestro caso entre el cliente y el profesional. También resultan mejores formas de adaptabilidad y gestión de cambios del proyecto así como los proyectos resultantes de metodologías ágiles tienen mayor valor y mejores resultados tempranos y reducen el riesgo gracias a la constante comunicación (Hadida, S. Trolio, F. 2020)

User Persona y escenarios

Se ha creado un user persona a partir de los distintos perfiles analizados en las entrevistas y según la investigación que define al target actual de Workkin. Se han identificado los puntos comunes de los usuarios que han sido entrevistados y generado un proto-persona para definir después algunas decisiones orientadas a las necesidades del usuario.

“Dentro de los ‘freelancers’ españoles, el 89% tomó la decisión por voluntad propia, y eso que el 97% procedía de un trabajo por cuenta ajena. Además, el 62% es hombre, el 78% tiene estudios universitarios y rondan los 39 años. Por otro lado, están diversificando su localización para poder trabajar desde cualquier parte.”

MALT&BGG “Freelancing Europe”

- 1** A la mayoría de freelancers les gusta su trabajo y han tomado la decisión de ser autónomos
- 2** Tienen grandes posibilidades para tener una vida nómada digital o cierta flexibilidad horaria y de ubicación
- 3** Los freelancers, o autónomos digitales suelen tener altas habilidades tecnológicas
- 4** Algunas de las tareas que más obstáculos suponen son las administrativas y las de gestión u organización.



Roberto Ilustrador

27 años

Estudió diseño gráfico en la UCM
Especializado Ilustración en la Escuela de Arte
Freelance desde hace 4 años
Madrid

Escenario N°1

Roberto es un diseñador gráfico que se después de hacer la carrera decidió irse a Cuenca a especializarse en Ilustración. Empezó a hacer encargos pequeños hace 4 años. Su dinámica habitual de trabajo es la siguiente.

Recibe un encargo, habitualmente por Instagram o por correo donde le piden una ilustración o varias. Una vez le contactan, envía un correo donde explica sus procedimientos y hace una serie de preguntas.

Después Roberto se planifica el tiempo que va a tardar en realizar lo que el cliente le pide, se organiza teniendo en cuenta a otros proyectos y le envía al cliente un presupuesto con unas fechas.

El cliente le responde con el material que le pide y generan una reunión donde hablan sobre el camino a seguir, realizan un moodboard y establecen una serie de pautas para el trabajo.

About

Le gusta poder tener tiempo para desarrollar al máximo sus ilustraciones
Le gusta mucho ir verificando en todo momento con el cliente, por que los cambios a última hora en ilustración son muy costosos.
Disfruta de su trabajo

Implicaciones

Necesita una plataforma que tenga una representación visual y esquemática
Quiere algo fácil en lo que no pierda más tiempo aún
Quiere tener una vía fácil de comunicación con el cliente
Necesita tener todo apuntado y verificado

Una vez todo esté hecho, se pone a trabajar en la ilustración, le va mandando los bocetos, la muestra de paleta de colores, las distintas técnicas que puede utilizar etc.

Cuando va teniendo versiones finales del proyecto se planifica la entrega y establece una reunión cerca de la deadline que había establecido en un primer momento.

Le manda solamente los archivos en JPG al cliente, no los de Illustrator ni Photoshop y le envía la factura. El cliente únicamente pide una ampliación del presupuesto para una publicación de redes que no había previsto. Roberto convierte ese presupuesto editado a factura y el cliente la revisa y paga mediante transferencia. Roberto se guarda el justificante de pago.



Ángela UX/UI

32 años

Estudió Ingeniería Industrial
Especializado Iron Hack en UX
Freelance desde hace 6 años
Cantabria

Escenario N°2

Ángela es una ingeniera que se especializó en diseño de producto hace un año con un máster de Ironhack. Ahora tiene trabajo estable en una startup donde trabaja en remoto, sin embargo; sigue haciendo encargos por su cuenta.

Tiene mucha carga de trabajo, necesita organizarse muy bien para poder abarcar con todo lo que tiene y además es el primer año que es freelance. Esto quiere decir que no tiene todavía automatizadas las tareas administrativas y le asusta un poco la manera en la que tendrá que hacerlas en un futuro, relacionarse con un gestor y presentar todos los modelos y documentos oficiales.

Además últimamente tiene muchos proyectos y necesita organizarse bien para poder abarcar todo lo que se ha propuesto.

Se plantea empezar a usar Workkin para tener dinámicas más profesionales y organizadas.

About

Ser freelance le da miedo e inseguridad
Le gustaría ser más ordenada
Siempre se está renovando y actualizando
Está inmersa en el mundo digital
No tiene metodología de trabajo definida
Quiere que ser freelance no sea tan difícil como parece

Implicaciones

No siempre tiene buena relación con el cliente por tanto no quiere enseñar todo su proceso.
Sus proyectos son muy variados y distintos en todos los ámbitos por lo que necesita mucha flexibilidad
Necesita alguna pauta metodológica

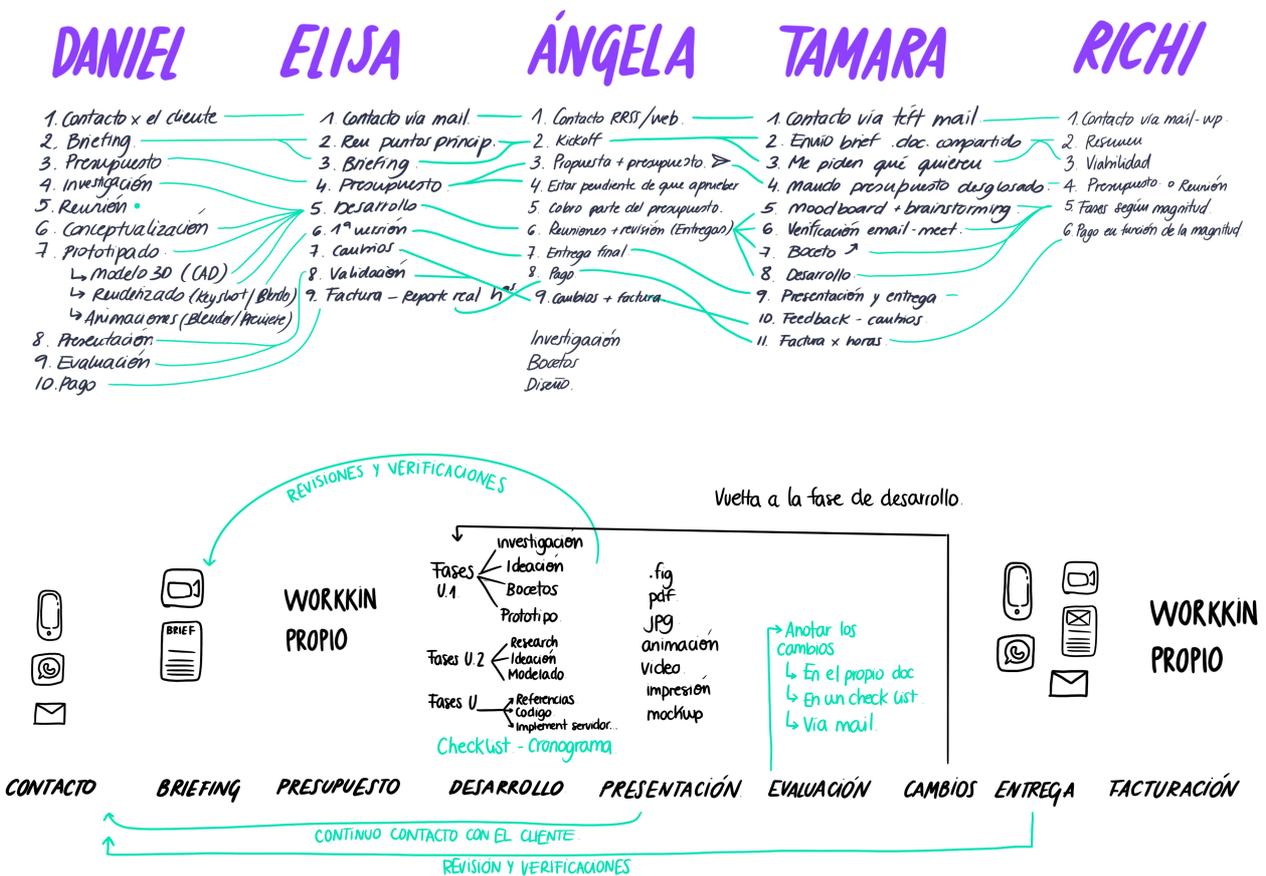
Comienza a rellenar los datos, estableciendo el contacto de su cliente. Es un proyecto del que todavía no han hablado así que decide llamar a su cliente. Éste le da unas pequeñas pautas que marca en la parte de notas del proyecto. También le dice que es un proyecto del que quiere estar completamente informado, por tanto Ángela marca como que todas las fases necesitan verificación.

Se marca unos tiempos de acuerdo a la deadline final que le ha dado el cliente y los anota en la lista de fases del proyecto asignándoles una fecha de desarrollo y entrega. Además marca la opción de verificar con el cliente para que éste reciba un aviso y automáticamente agenda reuniones de Meet. Según va avanzando con el proyecto va subiendo sus archivos, y de vez en cuando le envía un enlace al cliente generado desde cada una de las tarjetas. Además al final del todo hace la entrega desde Workkin y marca el proyecto como acabado.

User Journeys

Se ha elaborado una serie de user journeys a partir de las fases detectadas en los procesos de trabajo que describen los usuarios en las entrevistas. Dado que el objetivo principal de la investigación es determinar y clarificar los flujos de trabajo y fases de los proyectos de un freelance, este diagrama será enfocado hacia la detección de puntos clave y diferencias por sector de las fases de los proyectos.

En las primeras declaraciones obtenidas directamente de la entrevista (en la parte superior de la imagen) se agrupan las distintas fases que los usuarios relatan. Se han agrupado en puntos comunes en cada una de las fases para establecer un flujo común.



A partir de este diagrama se pueden agrupar cada una de las etapas y sintetizar en categorías más amplias que se reducen a las siguientes fases propuestas.

- 1 Briefing
- 2 Presupuesto
- 3 Desarrollo
- 4 Entrega
- 5 Cambios
- 6 Facturación

Se ha elaborado un análisis comparativo de otras herramientas que pueden estar relacionadas con lo que pretende ser Workkin. Para la elección de productos a comparar se han seleccionado los gestores de proyectos más conocidos en el mercado, siguiendo su posicionamiento en Google y la frecuencia con la que los usuarios entrevistados hablaban de ellos. Además se han establecido una lista de criterios y aspectos de análisis que permiten tener una visión general de cada uno de ellos y posteriormente tomar decisiones para el proyecto propio. De las conclusiones obtenidas se podrán extraer ideas de buenas prácticas, aspectos de mejora o nichos que han dejado libres las soluciones ya existentes más conocidas del mercado.

A partir de este análisis se han detectado buenas y prácticas a mejorar además de ideas inspiradoras que pueden ser útiles para lo que quiere ser el software de gestión de proyectos de workkin y cómo podría encaminarse esta solución.

Notion

Es una solución muy flexible que permite desde planificar viajes hasta gestionar proyectos laborales o apuntar tareas pendientes a nivel personal. La flexibilidad del formato hace que el perfil de usuarios y los escenarios de uso sea muy amplio. Uno de los principales puntos a tener en cuenta de este producto es la interfaz gráfica y la buena usabilidad del mismo.

Trello

Se trata de un sistema muy flexible y sencillo de cartas. El uso "frecuente" es adoptar a cada carta un estado e ir arrastrando los tickets de cada tarea según van avanzando de estado. Es un sistema muy sencillo pero eficaz. De trello será una buena opción intentar adaptar la simplicidad de su sistema de cartas.

Monday

Es un software de gestión muy completo que tiene su principal ventaja y desarrollo en el trabajo por equipos. Tiene una gran biblioteca de plantillas y de vistas del proyecto que permite

Asana

Tiene grandes opciones de visualización y planificación del trabajo. Ofrecen distintos sistemas de diseño que muestran el contenido de un proyecto; sistema de tarjetas, cronograma, lista de tareas, calendario, flujo de trabajo, panel resumen y tablero. De esta manera el usuario puede visualizar el resumen de sus proyectos de la manera en que le resulte más útil.

Shortcut

Utiliza un sistema de tickets organizando distintos sprints. Es muy común en empresas que utilizan este tipo de metodologías ágiles.

Holded

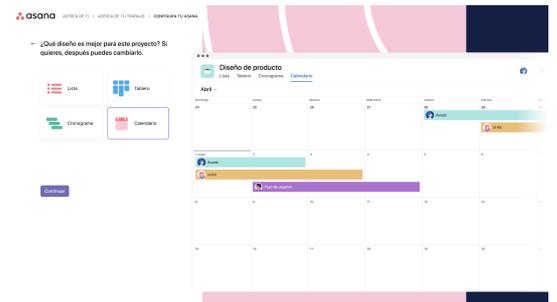
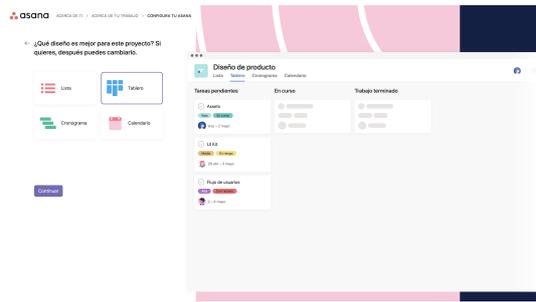
Se trata de un producto también incorporado en un software de facturación como es Workkin. El diseño es muy flexible y está optimizado. Además tiene muchas opciones para generar distintos tipos de organización. La estructura no es tan completa como la de Asana o Monday.

Análisis de cada uno de los productos

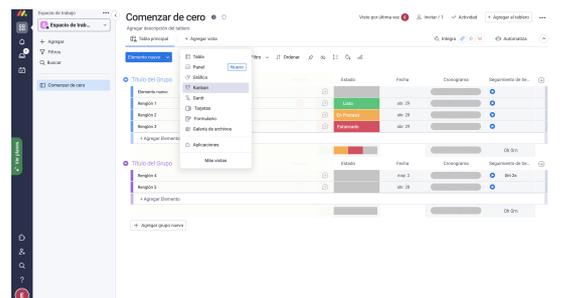
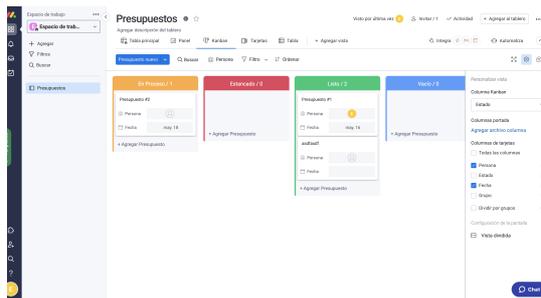
Ítem	Notion	Trello	Shortcut	Monday	Jira	Github	Holded	Asana
Free plan	Si	Si	Si	Si	Si		Si	Si
Usuarios					65K	73 million		
Target definido	Poco	No	Poco	Muchos perfiles	Sin diseño	Desarrollo	Autónomos	Muchos perfiles
Ventaja o diferencia	Muy abierto y limpio	Muy flexible	Detallada	Muy muy detallada y amplia	Agile method focus	Centrada en el código	Centrada en autónomos	Muy detallada y amplia
Pantalla de registro personalizado	No	No	No	Muchas opciones		Si	Muchas opciones	Muchas opciones
Team sharing	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
Conectado con otro software	No	Si, con slack	No	Loom	Slack Figma Zoom +	No	No	No
Plantillas para cada flujo de trabajo	Si (Muchas)	Plantillas por categorías	Si	200 flujos	Si	Actions	No	Si
Status tag	Si	Si	Si	Si	Si	Labels	Si	Si
Diseño y tipografía	Flexible	No flexible	No flexible	No flexible	No flexible	Código	No flexible	No flexible
Tiene revisiones	Si, con recordatorio	Si, abiertas	Iterations	Si	Si, abiertas	Issues	No	Si
Incluye distintos perfiles	No pero sí distintos usuarios	No pero sí distintos usuarios	Si	Si	Si	No	No pero sí distintos usuarios	Si
Opciones y complejidad	Medio	Muy simple	Complejo	Medio	Simple	Medio	Complejo	Complejo
Flexibilidad	Alta	Alta	Media	Media	Baja	Media	Alta	Alta
Nivel de desarrollo	Medio	Bajo	Muy alto	Muy alto	Muy alto	Muy alto	Alto	Alto

Vista	Notion	Trello	Shortcut	Monday	Holded	Asana
Sistema de tablas	Si	No	No	Si	Si	Si
Modelo Kanban	No	Si	Si	Si	Backlog	Si
Incluye Cronograma	Si	No	Premium	Mediante widget	No	Si
Diagrama de Gantt	Si	No	Si	Si	No	Si
Calendario	Si	No	No	No	No	No
Panel resumen	No	No	Si	Si	Si	Si
Permite subir archivos	Si	Si	Si	Si	Si	Si
Enlace a calendario o recordatorios	No	Si (Opción de seguir tarjeta)	No solo con el roadmap	Si (Mi trabajo)	No	Si
Tasks /to do list	Si	Si	Si	Si	Si	Si

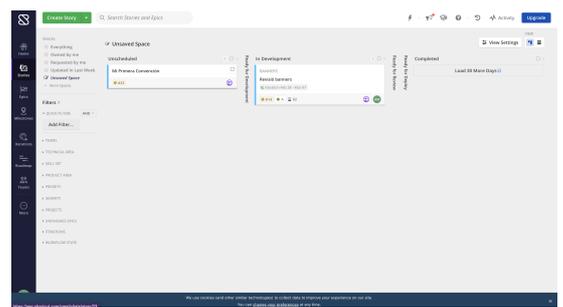
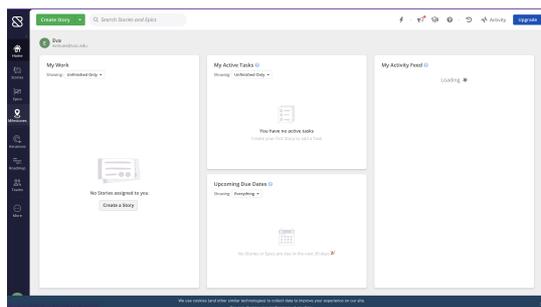
Asana



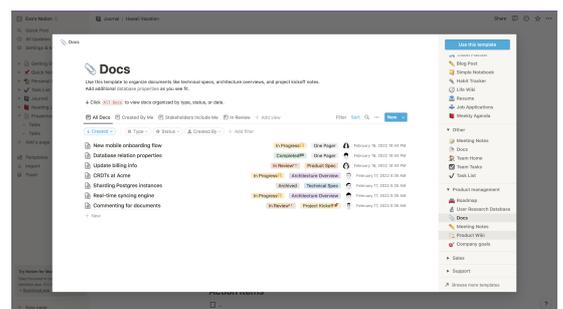
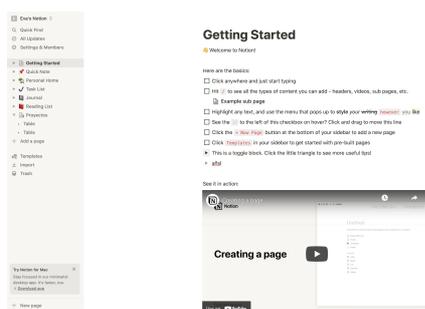
Monday



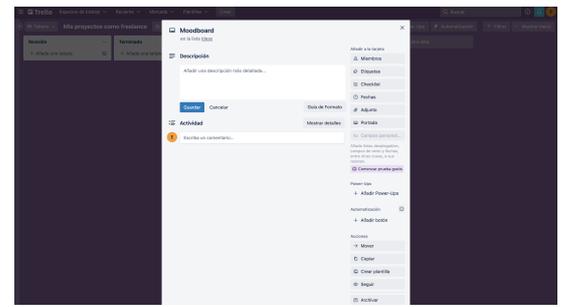
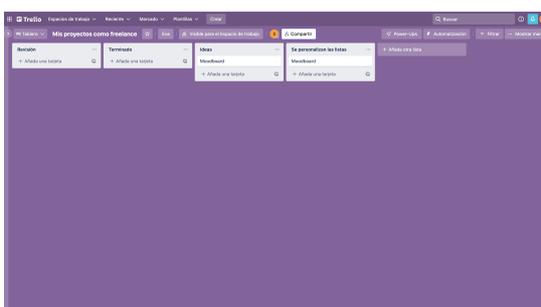
Shortcut



Notion



Trello



Nº26 Figura N°10: Muestra gráfica de los productos analizados en el benchmarking Fuente: Elaboración propia

Conclusiones: Ideas y buenas prácticas obtenidas de los análisis

Ranking de posibilidades

	1	2	3
Producto	Asana	Monday	Notion
Buenas prácticas	Vistas adecuadas a las preferencias del usuario. Muchas representaciones gráficas de la gestión de proyectos	Muchas opciones de personalización en el registro.	Flexibilidad y opción de personalización
	Diseño muy amable, claro y minimalista	Plantillas enfocadas a un público concreto que el usuario escoge al iniciar la sesión	Muy abierto y limpio
	Interfaz limpia y sencilla	Sistema de etiquetado por medio de colores	Sistema de escritura muy abierto y muy bien diseñado

Ranking de posibilidades

	4	5	6
Producto	Shortcut	Holded	Trello
Buenas prácticas	Muchas opciones de personalización en el registro.	Competencia directa por agrupar facturación y gestión de proyectos	Muy flexible el sistema de tickets
	Diseño muy amable, claro y minimalista	Backlog y sistema de tablas	Categorías personalizables. Las tarjetas pueden ser el estado, el etiquetado personal, RRSS etc.
	Sistema de etiquetado por medio de colores	Sistema de etiquetado por medio de colores	

Aplicaciones a la solución final

Todos estas herramientas y métodos de investigación nos permiten generar unas decisiones de diseño que serán los pilares para futuras fases de desarrollo del proyecto. A partir de los insights obtenidos y el resto de research realizado se plantean una serie de decisiones de diseño. En la siguiente tablas se presentan las decisiones tomadas ofreciendo soluciones a las necesidades detectadas y al concepto de lo que pretende ser el programa de gestión de Workkin.

Insight

Los usuarios tienden a utilizar **nuevos programas** y están familiarizados con entornos digitales nuevos.

Los **formatos** dependen mucho del sector y los tamaños de las entregas suelen tener un peso bastante grande

Los usuarios tienen una **constante comunicación con el cliente** desde que se encarga el proyecto hasta que se determinan cambios.

La mayoría de usuarios funcionan con la referencia principal de la **deadline** y atribuyendo una gran importancia a los plazos.

Decisión de diseño basada en el insight

No será necesario crear una guía de uso ya que se diseñará con elementos habituales o culturalmente aprendidos en la actualidad de las soluciones digitales. Nuestro público no es ajeno a la realidad digital.

Se ofrecerá la posibilidad de adjuntar archivos de cualquier formato (la mayoría incluidos en la tabla de perfiles de usuario. Sin embargo además dado el tamaño de los archivos se ofrecerá la posibilidad de establecer un vínculo con una plataforma de almacenamiento externa ya sea Google Drive o enviar los archivos mediante We Transfer. Esta opción será establecida al iniciar un nuevo proyecto y podrá modificarse en la configuración de cada proyecto.

Se establecerá un método de comunicación habitual al iniciar un nuevo proyecto que pueda modificarse en la configuración de ese mismo proyecto. Se podrán agendar reuniones relacionadas con las fases establecidas para poder marcar cada una de ellas como verificadas.

Aparte de esto, en cada carta se podrá generar un enlace a esa carta en concreto, generar un pdf y enviar una copia de manera directa al email del cliente o de otro contacto.

Se le otorgará mucha importancia al calendario para que el usuario pueda tener en cuenta en todo momento el plazo de entrega y el resto de cuestiones que ha de abordar a lo largo de la semana. Éste será visible en la mayoría de las pantallas y todas las tareas o acciones que se realicen en Workkin podrán agendarse en el calendario.

Insight

Los usuarios al ser freelancers **unen en el proceso de gestión de proyectos con el proceso de facturación**, incorporando dentro de las fases generales el presupuesto, la facturación y el cobro de cambios.

Los usuarios tienen claro que **para cada tarea existe un programa específico**, por ejemplo el excel y ejemplos de la competencia no pueden tener un sistema de tablas mejor.

Los usuarios suelen trabajar de manera **individual** y no cuentan con un equipo de trabajo. Aunque es cierto que en algunos casos necesitan verificación del cliente o de otros compañeros del sector a quienes les envían parte del trabajo para **feedback** o una segunda opinión.

Decisión de diseño basada en el insight

Es importante el vínculo que se genera entre tareas de proyectos y tareas de facturación o cobro. Habitualmente se suelen tratar como dos actividades distintas, pero los usuarios las introducen dentro de sus procesos.

Al utilizar un sistema de cartas por cada una de las fases, se incorporarán las tareas administrativas como una fase más en las predeterminadas que ofrece el programa.

Además se podrán automatizar servicios y enviar recordatorios al cliente de cada una de estas etapas. Son las fases que más interesan al usuario para que el cliente verifique y tenga en cuenta. Por ejemplo la función de enviar un friendly reminder al cliente del pago de una factura.

A la hora de desarrollar el sistema de gestión se parte de esta base. Con la actualidad de Workkin, expectativas y opciones de futuro no podemos pretender hacer competencia directa a programas específicos en cuestiones técnicas como puede ser Excel o Monday. La ventaja competitiva de Workkin ha de estar en la agrupación de tareas administrativas y de gestión en un mismo programa y no en la complejidad del programa en sí.

No es necesaria o imprescindible (por ahora) la creación de un flujo de trabajo en el que intervengan distintos perfiles aunque puede ser una opción a contemplar en vistas a futuro.

Las revisiones con el cliente en cada una de las fases deberían ser opcionales, no todo el mundo está en constante contacto con el cliente pero sí consideran que vendría bien tener la opción de ir revisando cada una de las fases.

Cada uno de los usuarios se comunica con el cliente de formas distintas por tanto es necesario ofrecer todas las opciones y que el usuario elija. Dentro de las opciones serán Se generará un enlace a la carta de cada una de las fases o los avances realizados mediante mensajes rápidos vinculados al correo electrónico o mediante un PDF

Insight

Decisión de diseño basada en el insight

Las personas entrevistadas **no siguen una metodología clara** de trabajo como pueden ser métodos innovadores o procesos de productividad. Simplemente se disponen a generar las creaciones que les han sido encargadas a partir de una investigación previa en algunos de los casos

Un mismo usuario puede usar distintas fases y métodos para cada uno de los proyectos, por tanto la definición de etapas ha de ser abierta y personalizable.

Al no seguir una metodología clara el freelance puede tener procesos desorganizados. Para optimizar y economizar recursos se les ofrecerá unas fases base que le guíen a la hora de desarrollar los proyectos, para aquellos que no tengan dinámicas automatizadas.

Los usuarios tienen **unos procesos similares divididos en fases** que, más desglosadas o menos, se podrían agrupar en unas fases fijas, independientemente del sector al que pertenecen.

Las fases "base" predeterminadas se basan en la síntesis de procesos detectados en las entrevistas de usuarios.

La síntesis de fases se ha agrupado en las seis categorías definidas en el apartado H en el diagrama de los user journeys que se traducen en: Briefing, presupuesto, desarrollo, entrega, cambios y facturación.

3

Prototipado

Este capítulo describe el proceso de prototipado según las etapas o métodos más frecuentes en diseño UX/UI. Para ello se han empleado métodos de diseño de la arquitectura, sketching, diseño de wireframes, diseño de componentes, sistemas de diseño y estructura final. Cao, J. (2017).

El proceso de prototipado no es algo lineal que se pueda describir en etapas cerradas. En este capítulo se mostrarán distintas herramientas, técnicas, métodos y fases que han permitido llegar a un prototipo final. Cada una de estas ha sido revisada y repensada en la mayoría de decisiones, por ello las muestras expuestas en la memoria describen ejemplos distintos que relatan los cambios realizados desde un primer prototipo hasta las modificaciones después de la evaluación con usuarios.

1. ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

Para diseñar la información y estructurarla se han tenido en cuenta dos factores.

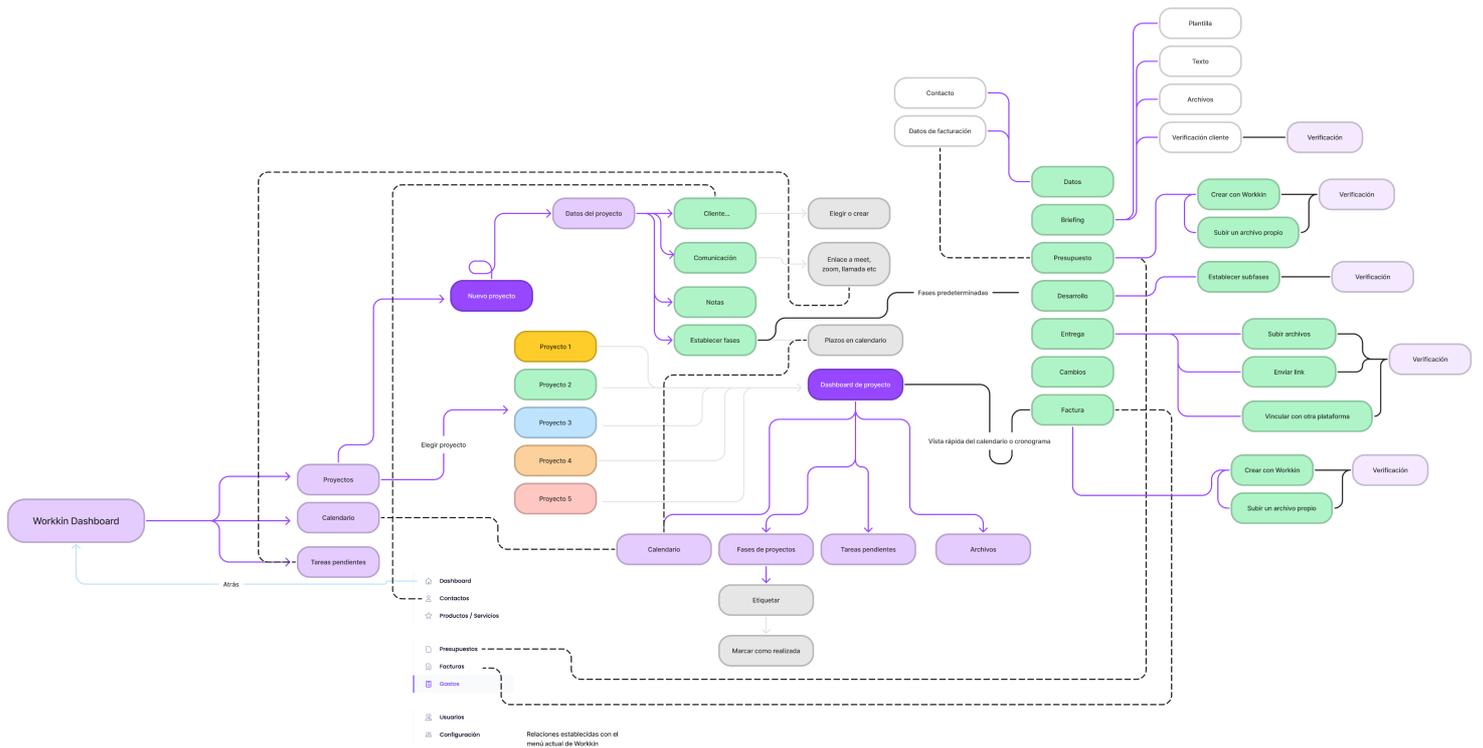
En primer lugar se parte de la base del programa de gestión actual Workkin como software de facturación. Este ya tiene una base clara y un menú de navegación testeado con usuarios. Las decisiones estratégicas actuales de Workkin plantean esta ampliación como una opción para que los usuarios tengan muchas más necesidades cubiertas gracias a Workkin y por tanto seamos una marca con mayor ventaja competitiva y mayor valor diferencial. Esto supone que en un lanzamiento de la plataforma tendrá que exponerse el programa de gestión como algo novedoso y accesible para que los usuarios puedan probarla.

Se ha diseñado este árbol de la navegación incorporando todas las funcionalidades que los usuarios han solicitado en las entrevistas y fusionándolas con las funciones y categorías actuales de Workkin. Para su estructuración se han seguido los ítems clasificados por jerarquías según las conclusiones extraídas de las entrevistas. De esta manera se establecen los siguientes ítems:

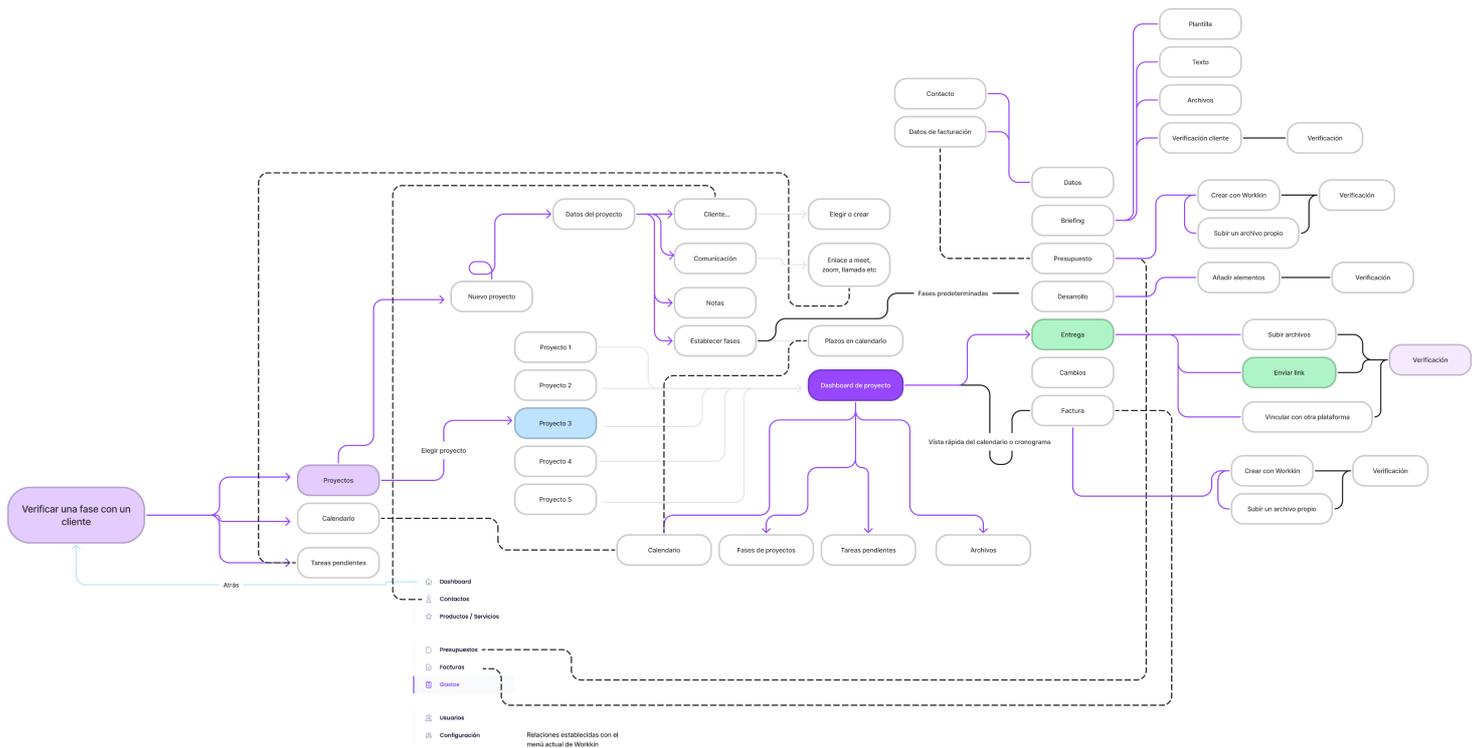
En el dashboard principal se fusionarán las tareas pendientes de facturación y gestión de proyectos para cumplir con una necesidad clara. Tener ordenado y anotado todo lo que un autónomo tiene que hacer en un vistazo rápido.

En esta misma pantalla se incorporarán elementos a los que se les ha otorgado importancia según los insights; tareas pendientes de gestión de proyectos, plazos en el calendario y el magic report que guarda relación con un resumen trimestral de los datos de facturación y accesos rápidos a las funciones principales del programa. Además Workkin pretende ser la herramienta que consiga fusionar todos o la mayoría de programas adicionales que un autónomo usa en su día a día, por tanto es importante que tenga un lazo emocional con el mismo. Se incluye una pequeña imagen y un mensaje personalizado que va cambiando según la hora del día para que el autónomo sienta que el programa se adapta a sus horarios y está diseñado para él.

Por otro lado, en el menú principal se han incorporado los elementos de calendario y proyectos. El público al que nos dirigimos es mayoritariamente de pensamiento visual y necesita de un esquema visual del mes que le permita ubicar todo lo que tiene planeado. Por ello se ha ubicado el calendario como un enlace referente para que el autónomo de un vistazo rápido pueda organizar su tiempo y planificar su trabajo con respecto a las deadlines marcadas en cada proyecto. Además servirá para reforzar la idea de planificación también en el ámbito de facturación con recordatorios de facturas vencidas y de la programación del trimestre.



Nº34 Figura Nº11: Diseño del árbol de navegación para la propuesta de solución final realizado en Figma Fuente: Elaboración propia



Los diagramas de flujo realizados para las dos tareas diseñadas se encuentran en la siguiente URL con enlace a Figma.

Enlace al diseño de arquitectura de la información y flujos de trabajo

3. SKETCHING

La ideación por medio de bocetos es la forma más rápida de estructurar pantallas y plasmar todas las decisiones de diseño mencionadas anteriormente en una representación visual.

Las características visuales de distintos elementos hacen que el usuario los perciba de manera distinta, pero sobre todo con una prioridad de lectura distinta. Por ello se ha realizado un d

Se han utilizado colores para etiquetar cada uno de los proyectos, que servirán en el dashboard y en el calendario para identificar tareas.

Estos primeros bocetos plasman la idea de dashboard, de funciones y opciones a rellenar al iniciar un nuevo proyecto y de etiquetas para estructurar todo el contenido.

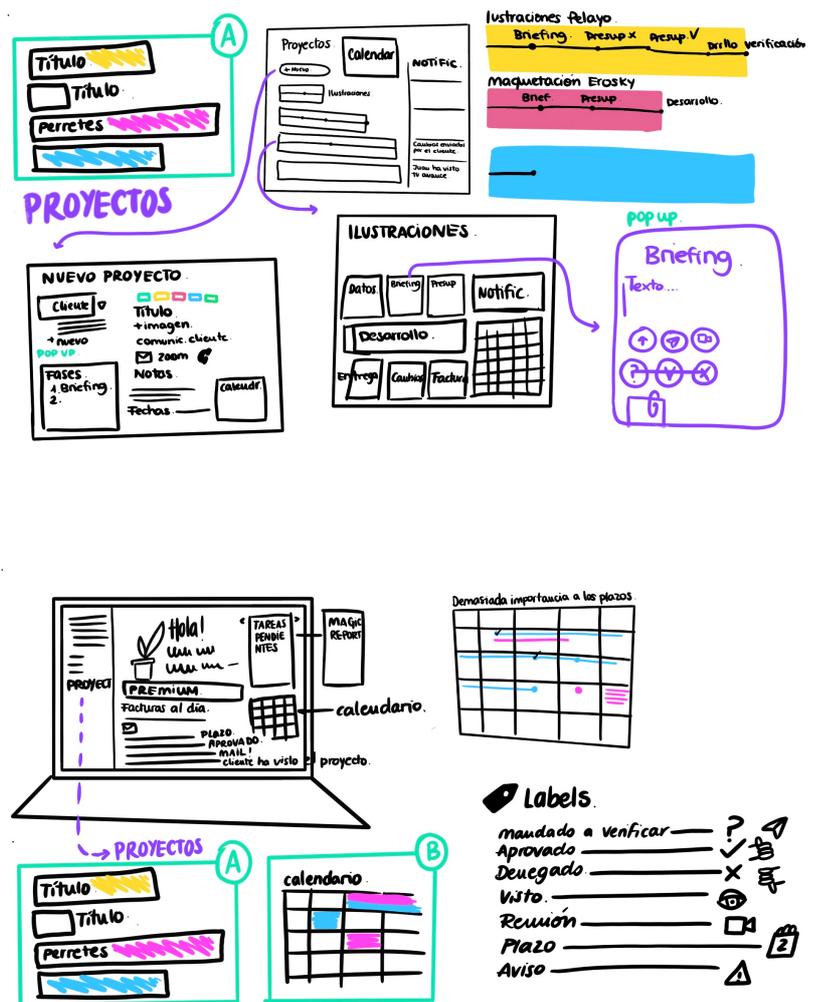
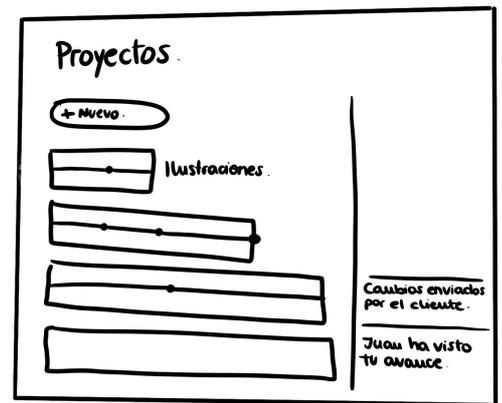


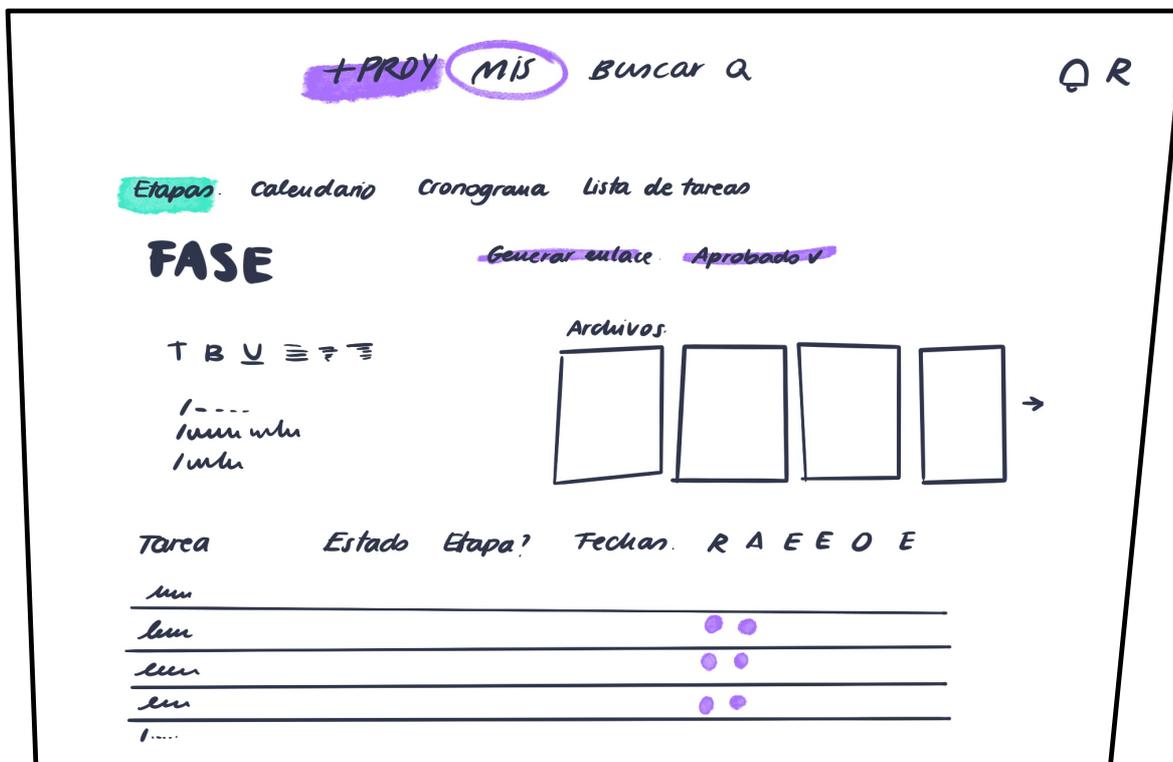
Figura N°14: Muestra de los primeros bocetos realizados para el diseño de la solución.

Estas dos pantallas relatan de forma más concreta los distintos elementos que vamos a ubicar y qué relación visual tendrán para explicar de forma coherente el recorrido que está realizando el usuario. El color describe en este caso el progreso que el usuario ha realizado dentro de un proyecto.

Por otro lado se ha atribuido la jerarquía de los distintos botones por medio del color y del contorno de los mismos, por ejemplo en el header.

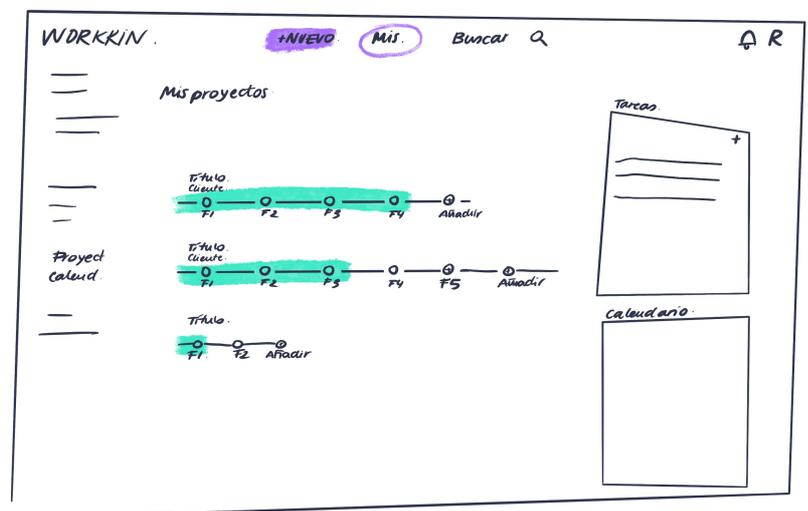


En esta segunda pantalla se muestran de la misma manera todos los elementos jerarquizados y distribuidos en la pantalla. Además se ha diseñado una manera en la que el usuario conozca en todo momento en qué vista se encuentra por medio del color, como en este caso en la opción de "Etapas"





Se han diseñado distintos sistemas de visualización del progreso de proyectos en función a las metodologías de gestión de proyectos investigadas. Entre ellas las más eficientes y satisfactorias para los usuarios son las que consiguen representar el progreso del proyecto. Por ello se ha identificado en cada una de las fases, tareas y proyectos el estado del mismo por medio de checks, símbolos de pendiente o de desarrollo. El timeline de igual manera pone especial importancia mediante el color a las etapas completadas.

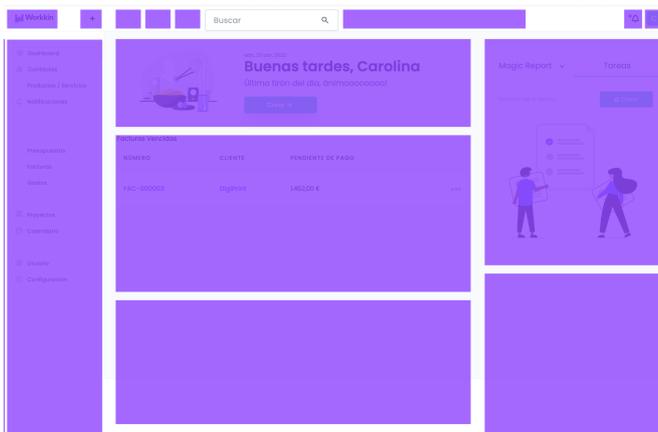


4. WIREFRAMES

Se define wireframe a los diseños de baja fidelidad, como método o fase de prototipado. Es una herramienta que se utiliza después de realizar bocetos para concretar aún más la representación visual pero sin detallar aspectos gráficos. (Design Toolkit, 2022)

Con este tipo de métodos de bajo coste conseguiremos ir definiendo el diseño poco a poco en un proceso que irá validando ideas y descartando otras que no funcionen. En este caso para el wireframe se parte de dos puntos ya que Workkin, como programa de facturación, es una herramienta ya existente. Por ello el diseño de baja fidelidad analizará las estructuras que tiene actualmente Workkin e incorporará las nuevas funcionalidades y requisitos de esta nueva herramienta en un producto ya existente.

De esta manera se podrá realizar un sistema de Grids y generar AutoLayout en Figma que permita después un proceso de diseño mucho más eficiente y automático.



La creación de wireframes después de la evaluación han modificado algunos elementos pensados en un primer momento. Los colores y efectos de animación han sido los últimos detalles a considerar en la definición de un UI Kit, sin embargo otras cuestiones como la tipografía o los iconos ya fueron diseñados en la creación de bocetos y por ello con esto ya definido se han implementado en los wireframes para ir dando forma al producto final

Título de carta

Entrega el 8 de agosto



Adjuntos horizontal

Archivos

28 GB en total



Título del proyecto



Sistema de tabla

Describe la tarea	Estado	Inicio	Fin	Reunión	Archivo	Enlace
Referencias de dashboard	<input type="radio"/> Estado	<input type="radio"/> Etapa	22/02/22	12/04/22		
Hacer moodboard	<input type="radio"/> Estado	<input type="radio"/> Etapa	22/02/22	12/04/22		
Elegir colores	<input checked="" type="radio"/> Denegado	<input type="radio"/> Briefing	22/02/22	12/04/22		
Verificar logos PNG	<input checked="" type="radio"/> Proceso	<input type="radio"/> Briefing	22/02/22	12/04/22		

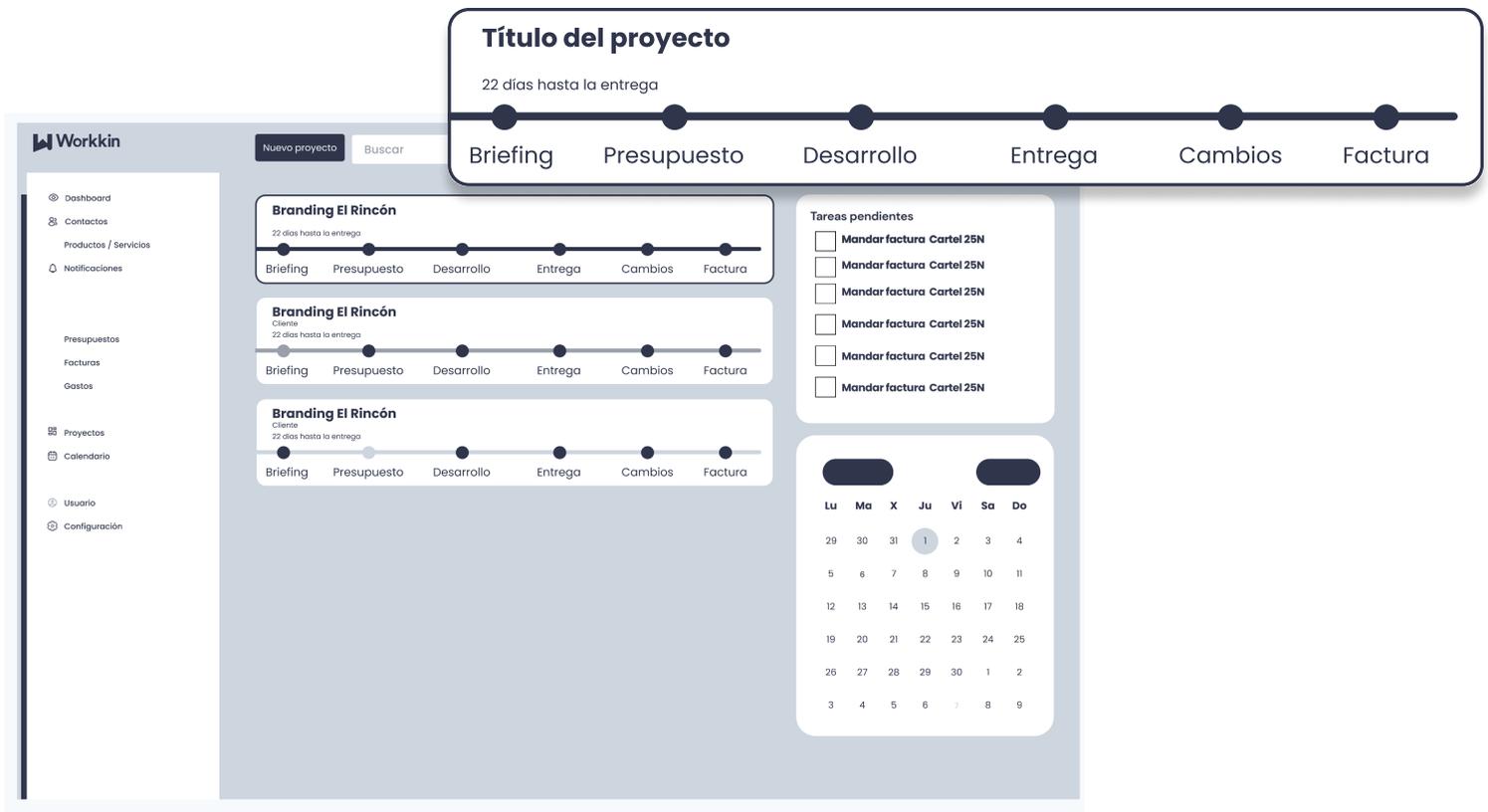
Kanban





Para un diseño mucho más eficiente se fueron creando componentes y elementos de un sistema de diseño básico ya desde el wireframe. Estos elementos serán sobre los que se irán haciendo las modificaciones y trabajando. En la siguiente imagen se pueden ver los primeros cambios y decisiones de prototipado en el heading y en el timeline de proyectos.

Este método de trabajo hará que en cada cambio de diseño únicamente se modifique el componente principal y esto se traslade a todo el resto del diseño.



5. UI KIT

Para generar dinámicas de trabajo más económicas y eficientes se comenzó el trabajo generando un UI Kit y un sistema de diseño que automatizan todos los procesos posteriores de diseño de producto. A continuación se detallan las decisiones y trabajo que se ha llevado a cabo en este apartado.

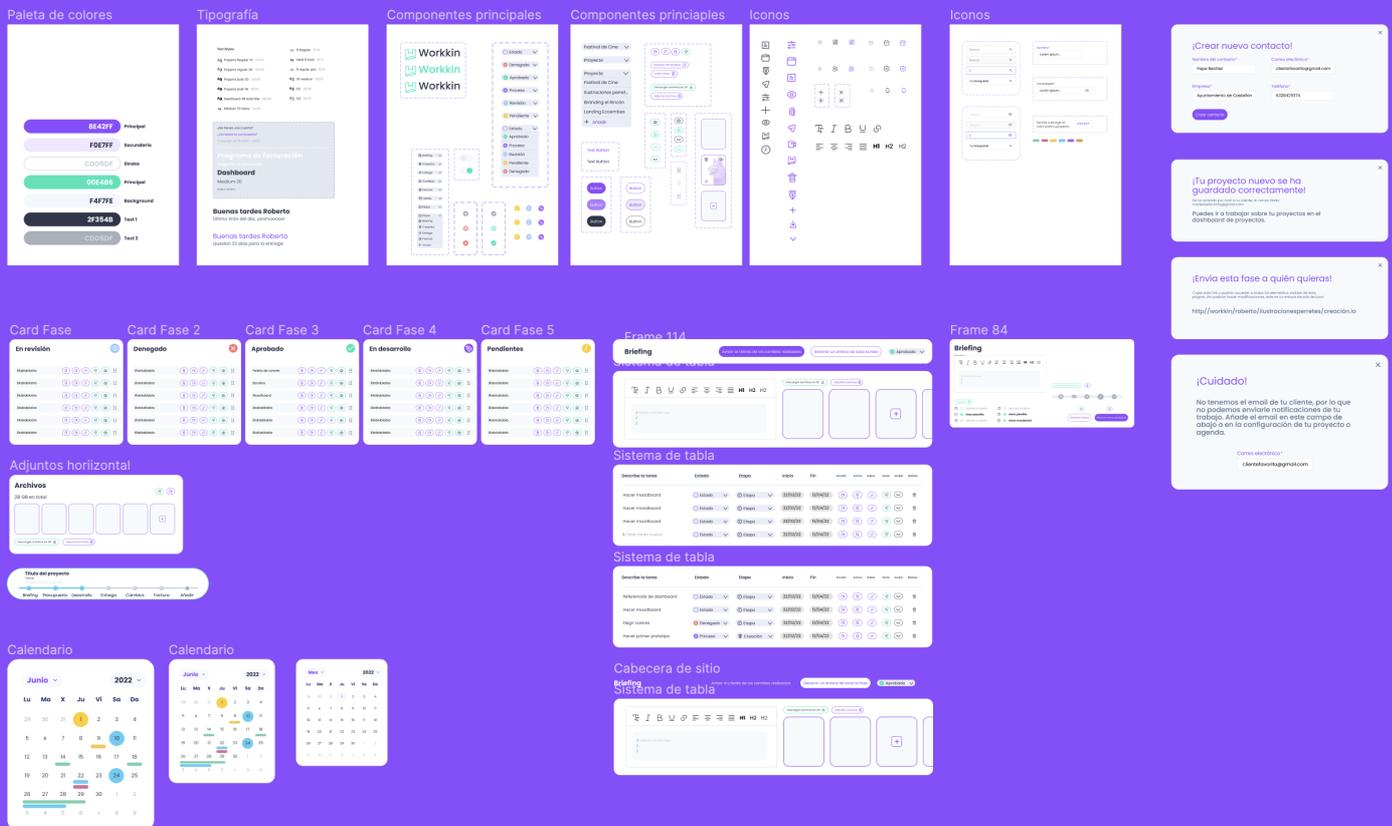
Para definir la gráfica del proyecto se parte de la base del actual Workkin. Se ha elaborado un sistema de diseño en base al CSS de la plataforma actual mediante un análisis generando una réplica. Sin embargo, la plataforma actual no estaba diseñada con Figma y por tanto para poder partir de algo escalable y sistematizado se ha creado este sistema de diseño.

Enlace al UI Kit

Para ello en primer lugar se han definido la paleta de color y los estilos tipográficos creando una biblioteca propia. A partir de esto el proceso de diseño será mucho más eficaz. Cada uno de los componentes y estilos se ha nombrado y especificado en su uso.

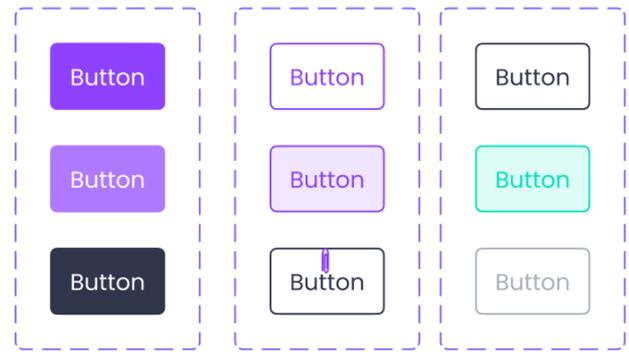
Assets: Se han establecido como componentes los elementos más frecuentes en la composición.

Se ha diseñado el prototipo con Autolayout de acuerdo a las grids establecidas para 3 breakpoints distintos haciendo un diseño responsive. Además, se han creado opciones interactivas para cada uno de los elementos.

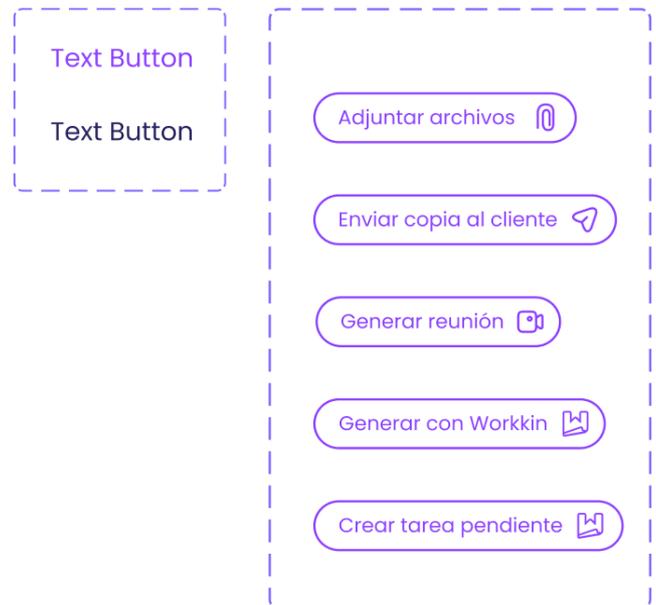


Text Styles

Ag Poppins Regular 14 · 14/14	Ag 9 Regular · 9/14
Ag Poppins regular 30 · 30/30	Ag tabla 9 bold · 9/14
Ag Poppins bold 30 · 30/30	Ag 9 regular gris · 9/14
Ag Poppins bold 16 · 16/16	Ag 16 medium · 16/16
Ag Dashboard 36 bold title · 36/36	Ag H2 · 16/16
Ag Medium 10 menu · 10/20	Ag H3 · 16/16



Según los principios de Jakob Nielsen. (Nielsen. J, Molich.R, 1990). En todo momento cada botón y cada elemento deja claro qué está ocurriendo y qué acciones está realizando. También se ha diseñado el árbol de navegación y el rotulado según la terminología que los usuarios utilizaban a lo largo de la entrevista. El proyecto está completamente adaptado a nuestro target "emprendedores digitales". Por otro lado, el usuario tiene opciones para volver atrás y deshacer las acciones que ha realizado, siempre por el mismo camino que lo ha hecho. Se ha diseñado según el principio de consistencia y estándares, las etiquetas tienen la misma apariencia, los botones que conllevan la misma acción.



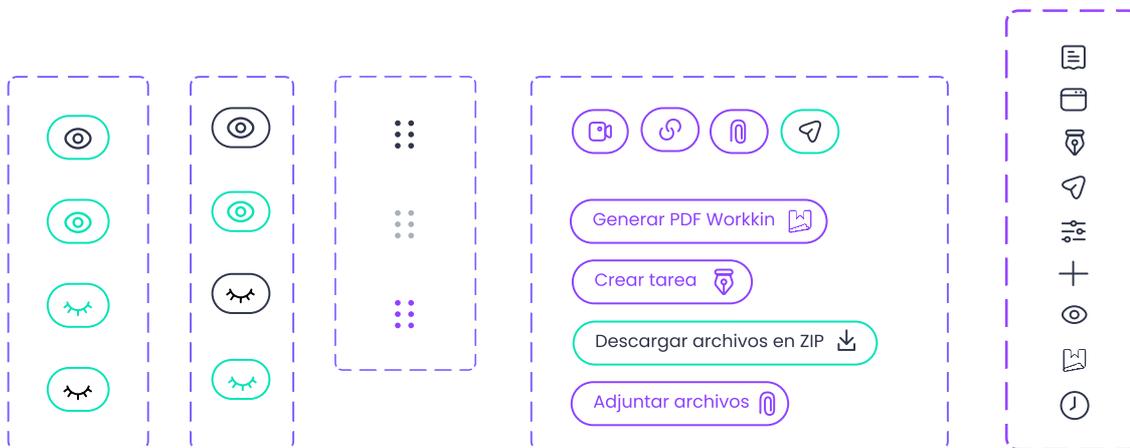
8E42FF	Principal
FOE7FF	Secundario
CDD5DF	Stroke
00E4B6	Principal
F4F7FE	Background
2F354B	Text 1
CDD5DF	Text 2





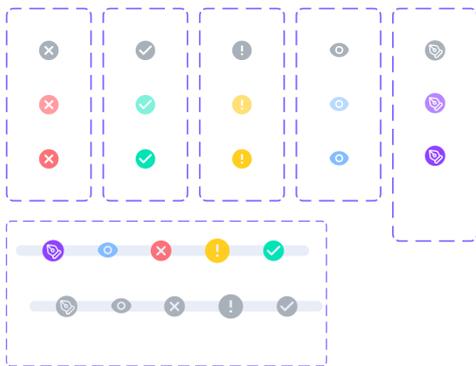
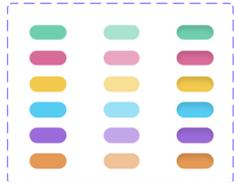
Dado que el sistema y flujos de trabajo del freelance pueden ser dispares pero a la vez tienen puntos en común se han presentado unas pautas predeterminadas que pueden ser personalizables para que sea flexible y adaptado a cada usuario. Se ha diseñado un sistema de iconos que acompañan la mayoría de elementos textuales para que el usuario pueda identificar cada una de las acciones y elementos que se describen.

Todas estas decisiones serán evaluadas en un análisis más exhaustivo del programa en la siguiente fase.



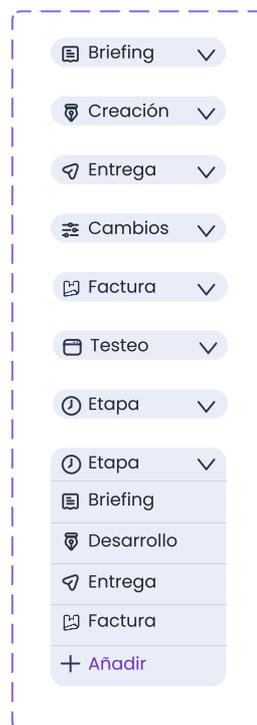
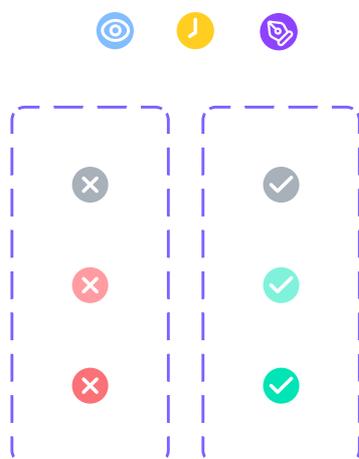
Nº44 Figura Nº25: Componentes y assets de diseño; iconografía elaborada en Figma
 Fuente: Elaboración propia

Escribe o escoge un color para tu proyecto #8E42FF



Primeras opciones de representación de los estados de un proyecto o tarea.

Elementos del UI Kit final empleados en el prototipo.



6. PRIMERA PROPUESTA DE PROTOTIPO

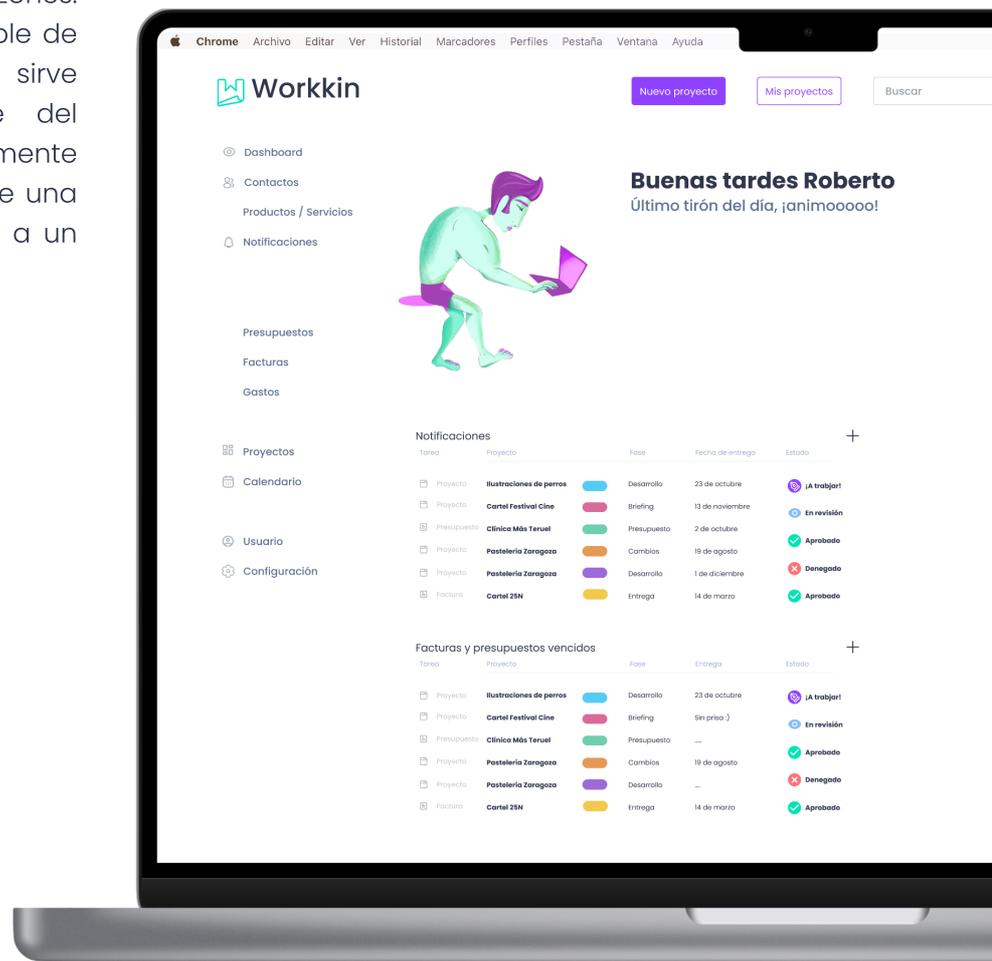
Para la realización de test era necesario la definición de un prototipo final en alta fidelidad que comprendiese las tareas establecidas y que mostrase de forma clara las distintas funciones de Workkin. Para ello se con todos los métodos mencionados anteriormente se obtuvo el prototipo expuesto a continuación.

La idea de Workkin es una idea compleja que comprendería en su totalidad de desarrollo muchas pantallas y mucha interacción. Sin embargo de ha diseñado un prototipo muy simple por dos razones. Un prototipo es una simulación simple de la visión final de un producto que sirve para testarlo y mostrar parte del producto. Por ello el prototipo únicamente comprende dos flujos: la creación de una nueva tarea y el envío de una fase a un cliente.

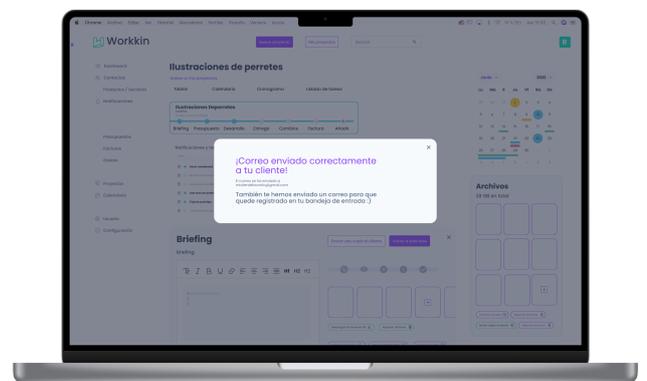
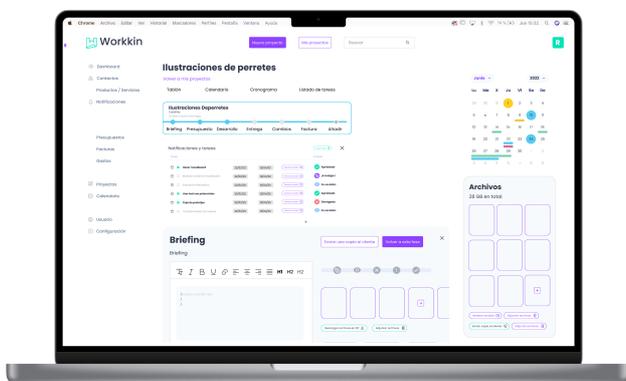
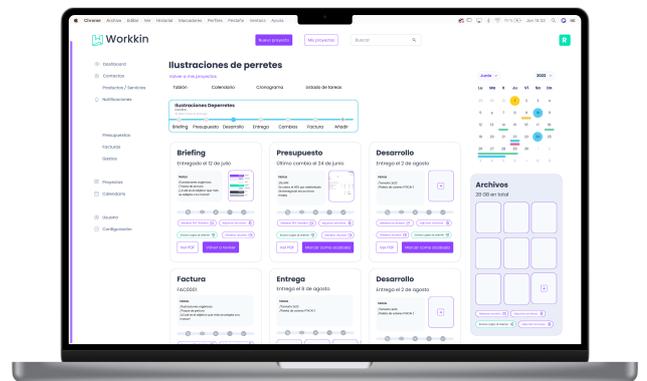
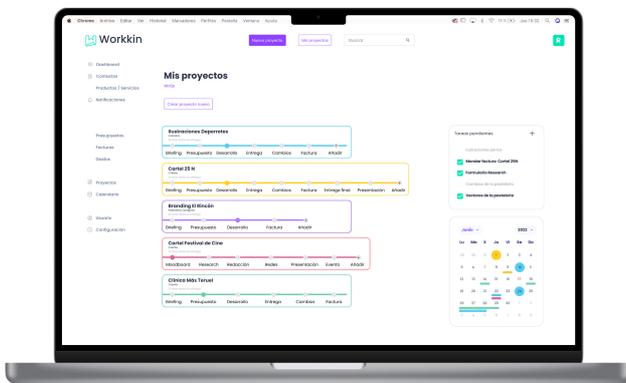
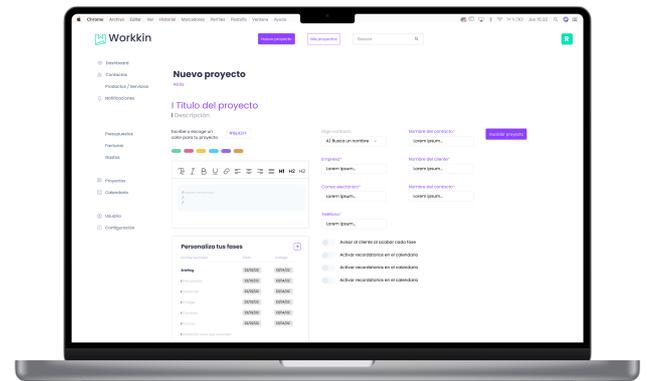
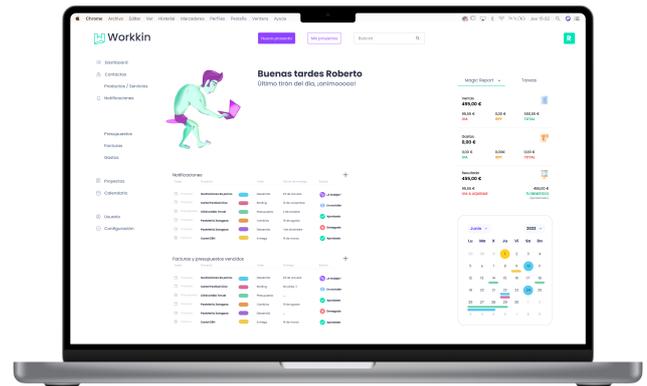
Antes de continuar con el proceso de trabajo de prototipado. Se han detectado algunos errores de composición y elementos gráficos. Por ello se ha derivado y transformado el prototipo aplicando estas mejoras y definiéndolo como el camino a seguir en siguientes fases de diseño. De esta manera se podrá evaluar con usuarios un prototipo de alta calidad que permita extraer conclusiones reales y útiles.

¿Qué pretendemos con el prototipo?

En primer lugar validar de manera concreta las ideas que pueden generar más confusión. Por ello, además de la realización de tareas se ha incluido interacción en algunos elementos que no son parte de la tarea para que en las evaluaciones los métodos de think aloud hagan relucir los fallos o buenas prácticas de concepto y de prototipado.



Esta primera pantalla muestra el dashboard inicial del software donde se incluyen tanto elementos de la parte de facturación como elementos de proyecto. En el dashboard que se puede personalizar se muestran las tareas pendientes y los proyectos en curso así como un pequeño mensaje personalizado para que el usuario se sienta cómodo y atraído por la aplicación y la marca. Esta solución pretende integrarse en el día a día de un freelance, por tanto ha de ser amable y también sería buena opción incorporar rutas de acceso directo a las funciones más recurrentes para usuarios frecuentes según las 8 reglas de oro de Ben Schneiderman. Se incluyen por tanto en este dashboard acciones rápidas para crear nuevo presupuesto y nueva factura así como se introducen las nuevas funcionalidades de mis proyectos y para generar un nuevo proyecto.



4

Evaluación

Una vez diseñada la primera fase de prototipado se establecen una serie de fases de evaluación con diferentes técnicas, con y sin usuarios que nos permitirá identificar opciones de mejora, factores no contemplados en el primer diseño y pulir mucho más el proyecto final. Para ello se utilizarán tres técnicas de evaluación de manera que pueda ser algo progresivo y constructivo y permita validar conclusiones de cada uno de los métodos.

Cognitive Walkthrough

En primer lugar se realizará una evaluación sin personas usuarias; el recorrido cognitivo. Se trata de un método de evaluación que lo realiza un experto en UX/UI enfocando el test como si fuera un usuario. ¿Sé lo que estoy haciendo? ¿Todo está claro y el camino a seguir para realizar las tareas es el correcto? Se ha establecido esta prueba como la primera ya que es la que número de usuarios supone y los cuales son más accesibles. Además es una evaluación de la podemos obtener mucha información sobre los pilares del prototipo, los flujos de navegación. Este tipo de evaluación permite extraer una gran cantidad de información de cara a realizar cambios en la usabilidad. A partir de esta podremos encontrar errores de usabilidad que se validarán con los test de usuarios.

User Test

La segunda prueba a realizar serán los user tests. Estos conllevan más dedicación e implican a otras personas. Por tanto era necesario tener terminado el paseo cognitivo para confirmar que el test podía ser realizado. En él se validaron los resultados obtenidos en la primera evaluación y se tendrán en cuenta puntos de vista externos de usuarios potenciales. Los cambios principales serán aplicados al prototipo para finalmente terminar con la última prueba de evaluación.

Evaluación Heurística

La evaluación heurística será la última y evaluará tanto el prototipo inicial como los cambios realizados a partir de los resultados obtenidos en el cognitive walkthrough y en los user test. Serán entrevistados los dos mismos expertos que realizaron la prueba del recorrido cognitivo.

¿Por qué hacer las de forma secuencial según se va evaluando el prototipo? La evaluación heurística será la última que realizaremos y la que confirmará que nuestro prototipo es amigable, que funciona y que solventa las necesidades detectadas en los usuarios al iniciar el proyecto. Por tanto necesitaremos tener todas las pantallas diseñadas y todos los cambios de concepto realizados para poder pulir el diseño final.

A. PLAN DE EVALUACIÓN



Figura N°30: Línea de tiempo elaborada para describir el plan de evaluación

B. COGNITIVE WALKTHROUGH

La técnica del recorrido cognitivo se realizará a partir del trabajo ya desarrollado y de los escenarios planteados a lo largo del proyecto así como de los dos diagramas de flujo. Para enseñar el proyecto completo solo se necesitan dos flujos definidos en el apartado de prototipado.

Tarea N°1. Creación de un proyecto nuevo

¿Los usuarios entenderán cómo iniciar la tarea?
Dentro del dashboard, existe un botón visible para crear un nuevo proyecto de acceso directo. Aunque también lo pueden hacer desde la página de proyectos.

¿Son los controles visibles/llamativos?
En la mayoría de los casos los controles son visibles y llamativos. Sin embargo en el botón para guardar el proyecto se "esconde" al hacer scroll de la pantalla y no sigue el "path" lógico. Tendría que estar fijo en la pantalla y tener un duplicado al inicio del scroll y al final.

¿Los usuarios sabrán si el control es el correcto?
Sí, la creación de un nuevo proyecto se comienza desde un botón claro "Crear nuevo proyecto".

¿Hubo feedback que indicó que la tarea está completa o incompleta?
Sí, en el proceso de interacción hubo feedback, por ejemplo, los enlaces y botones tienen efecto mouse hover, al hacer click los usuarios reciben respuestas o se ejecuta de forma correcta la acción. No todas las acciones tienen una respuesta clara sin embargo, sobre todo las que hacen que el proyecto evolucione o se marquen estados para cada una de ellas por tanto será algo a revisar en el rediseño.

¿Le fue posible finalizar la tarea? Si

Por tanto, para realizar el recorrido cognitivo se han realizado dos tareas desde el perfil de los usuarios intentando responder a las siguientes preguntas ¿Se entenderá como iniciar la tarea? ¿Los controles son visibles y llamativos? ¿Los usuarios sabrán si están haciendo lo correcto? ¿es posible finalizar la tarea con éxito?

Tarea N°2. Envío del desarrollo del proyecto al cliente.

¿Los usuarios entenderán cómo iniciar la tarea?
En la mayoría de los casos se entiende como iniciar la tarea entrando dentro de un proyecto concreto. A partir de ahí los usuarios tienen claro cómo iniciar cada tarea. Solamente el paso de elegir la categoría de sitio web en la columna de categorías podría ser un paso no comprendido por el usuario.

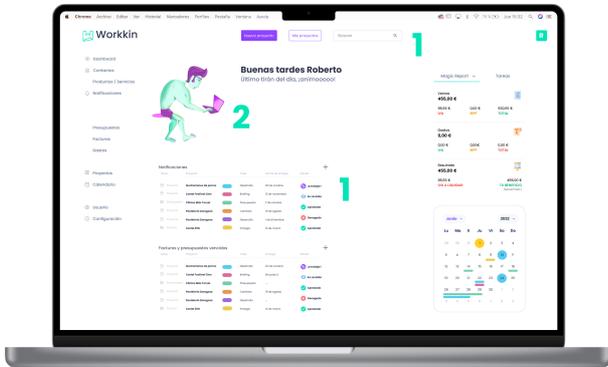
¿Son los controles visibles/llamativos?
En la mayoría de los casos los controles son visibles y llamativos.

¿Los usuarios sabrán si el control es el correcto?
Sí, el envío de esa tarjeta al cliente es clara. Quizás sería mejor un resumen de lo que hemos enviado al cliente o una opción para modificarlo.

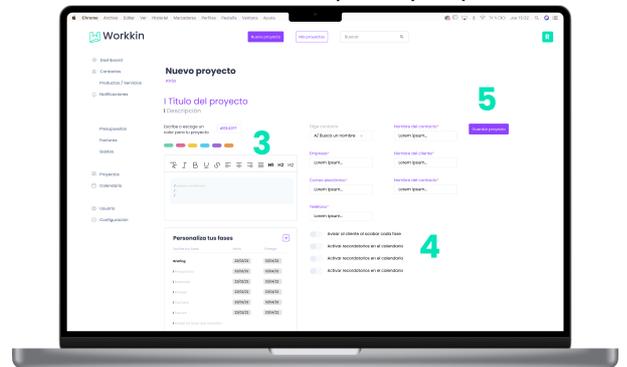
¿Hubo feedback que indicó que la tarea está completa o incompleta?
Sí, en el proceso de interacción hubo feedback, por ejemplo, los enlaces y botones tienen efecto mouseover, al hacer click los usuarios reciben respuestas o se ejecuta de forma correcta la acción.

¿Le fue posible finalizar la tarea? Sí

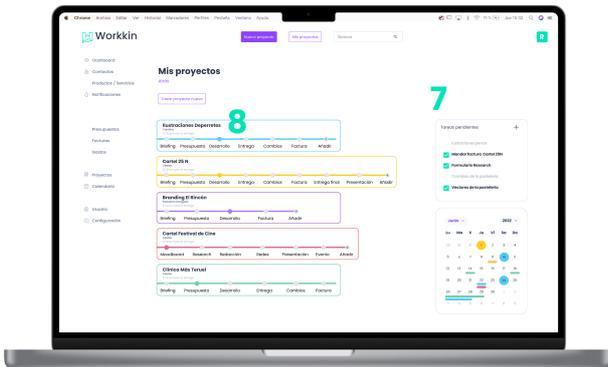
- 1 Compensar los tamaños
- 2 Acceso rápido a parte de facturación



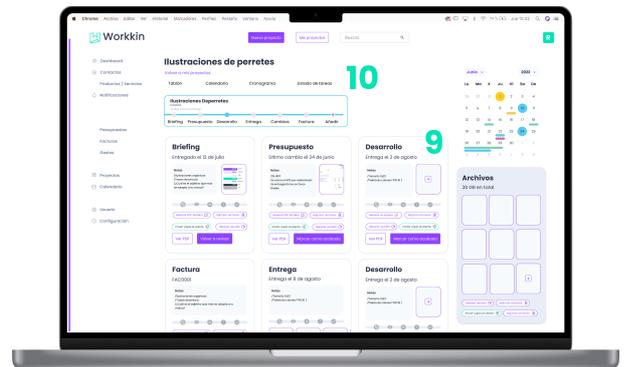
- 3 Identificar el nuevo proyecto por color
- 4 Entrevistas: ver qué necesitan
- 5 Guardar sin scroll - Al principio y al final



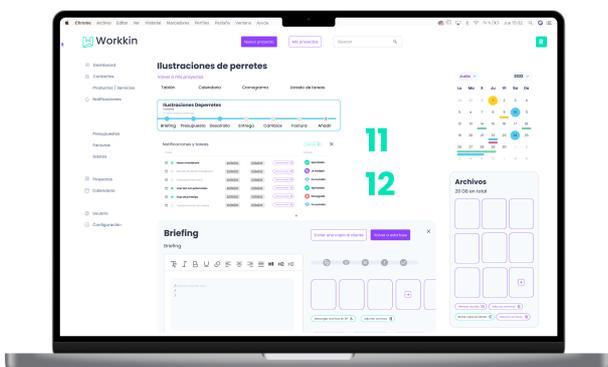
- 7 Repensar concepto de tareas
- 8 Las ya completadas se quedan marcadas. Revisar componente.



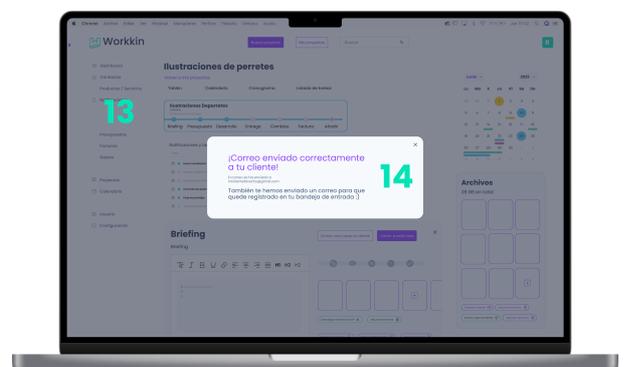
- 9 Tamaños de cartas personalizables ¿Cómo guiar el flujo?
- 10 Definir vistas e investigar necesidad



- 11 Compensar tamaños
- 12 UI similar, ¿sistema de cards para tarea y briefing?



- 13 Interacción en "cross" y en "background"
- 14 Definir mensaje de verificación para todas las tareas



C. USER TEST

Este apartado describe el proceso que se ha realizado para desarrollar las entrevistas y los user test, que serán la segunda fase de la evaluación del proyecto.

Para la realización de los test de usuario se han elegido otros usuarios que coinciden con las primeras muestras y otros que no coinciden. Se ha determinado de esta forma para tener en cuenta las necesidades de los usuarios que se detectaron en un primer momento y validar si el diseño solucionaría estos problemas encontrados. Por otro lado también se han utilizado nuevos usuarios para poder validar las ideas iniciales con otras personas que no hayan sido entrevistadas anteriormente.

Se plantea realizar user test y entrevistas en una misma sesión para obtener dos tipos de resultados. Por un lado una evaluación de la usabilidad del prototipo en sí mismo y por otro lado al proyecto en sí. El objetivo de este estudio es en primer lugar validar el diseño y prototipado que se ha realizado para este proyecto. Además se aprovecharán estas entrevistas para confirmar también que la solución que estamos proponiendo solventa las necesidades detectadas en el research y por tanto cumple con el objetivo del proyecto.

Gracias a esta entrevista se podrán detectar fallos de prototipado y usabilidad en los dos flujos definidos para mostrar el proyecto. También podrán surgir errores de concepto que se han podido trasladar de forma incorrecta desde la detección de necesidades a su transformación como solución digital a las mismas.

Para la realización de los test seguirán los siguientes pasos:

1. Solicitud de usuarios

Hola, Nos ponemos en contacto contigo porque queremos solicitar tu colaboración para un estudio que estamos realizando sobre un nuevo software de gestión de proyectos.

Mi nombre es Eva y soy diseñadora en Workkin.

Será un test de usuarios para validar un prototipo que estamos desarrollando y una entrevista. No supondría más de media hora y será online mediante una convocatoria de Meet. Si te apetece echarnos una mano, respóndeme con tu disponibilidad. Si tu perfil nos encaja con el perfil de usuarios que tenemos que entrevistar te escribiré para ponernos de acuerdo y fijar una fecha. Para los usuarios entrevistados, por vuestro tiempo y como agradecimiento tendréis dos meses gratis de Workkin.

Muchísimas gracias por tu colaboración.
Un abrazo, Eva

2. Concretar una cita

Se enviará a los usuarios una cita en Meet con el enlace al prototipo, en el caso de los expertos para la anterior prueba y la evaluación heurística los enlaces a los documentos a rellenar. El usuario tendrá que aceptar la cita en su calendario para confirmar la entrevista.

3. Tech Set Up

En esta fase se valorarán los medios digitales para realizar la prueba. Se comprobará el audio y el video y que el usuario sea capaz de compartir su pantalla, en el caso contrario se darán instrucciones de cómo realizarlo.

4. Acuerdo de confidencialidad y Non Disclosure Agreement

Se ha elaborado un documento de consentimiento informado para los usuarios participantes en esta entrevista. De esta manera los entrevistados podrán estar seguros de que sus datos se van a utilizar de forma correcta y únicamente para el propósito para el que acceden según el consentimiento firmado previamente a la entrevista.

Según el manual "Think like a UX Researcher" es algo crucial en las ciencias sociales y debe practicarse, aunque no se hace a menudo en el ámbito del UX Researcher. El participante debe conocer el propósito de la entrevista y el objetivo de sus respuestas, ¿para qué van a ser utilizadas y quién y cómo las va a tratar? Es algo que todo UX Researcher debería hacer como compromiso ético pero también por responsabilidad legal según el artículo 8 de los derechos humanos, que marca que toda persona tiene derecho a tener una vida privada y no está obligado a responder a preguntas sobre las mismas. (Travis, D.; Hodgson, P. 2019)

De esta manera el entrevistado se siente libre de responder a las preguntas y además se le informa que no es de carácter obligatorio y que puede abandonar la entrevista cuando lo desee en caso de que no se sienta cómodo o no desee seguir participando.

Impreso a cumplimentar

Buenos días, mi nombre es Eva Vinuesa, una de las fundadoras de Workkin. Esta entrevista la estoy realizando por dos motivos, en primer lugar para desarrollar un proyecto que estoy realizando para el máster de UX/UI en la UOC. Por otro lado, este proyecto también será puesto en marcha para la empresa, de la que soy parte Workkin, una startup de reciente creación que está intentando hacerse un hueco en el mercado.

Este proyecto se trata de una solución digital para ayudar a los freelance a gestionar de forma eficiente y automatizada sus tareas. Actualmente Workkin se trata de un software de facturación pero con este proyecto queremos ampliarlo para que también sea un software de gestión de proyectos e integrar todas las tareas de un autónomo digital en una misma plataforma.

Se ha desarrollado este programa a lo largo de varios meses y actualmente, estamos en las últimas fases. Esta entrevista nos va a ayudar a validar la herramienta. Con ella podremos ver si hemos solucionado los problemas que detectamos en un inicio.

Por ello me gustaría decirte que cuando empecemos la entrevista no hay respuestas ni buenas ni malas. Solo queremos ver cómo interactúas con la página y cómo de cómodo te es navegar y realizar tareas en ella.

Además las entrevistas serán grabadas para poder analizarlas luego detenidamente. No te preocupes, estas grabaciones serán eliminadas una vez sean analizadas y sólo serán vistas por los miembros del equipo de Workkin y si fuera necesario por los tutores del trabajo.

Tu participación es voluntaria y puedes terminar la sesión o hacer una pausa en el momento en el que necesites. Además nos comprometemos a no difundir la información obtenida y garantizar la privacidad de los datos según la normativa RGPD. Puede que los resultados de esta investigación sean publicados pero tus datos no tendrán ningún tipo de vínculo con la información aportada, es decir serán anónimos de forma pública.

- Doy mi consentimiento para
- Que me observen durante la sesión
- Que la sesión sea grabada
- Para que las personas involucradas en el estudio miren las grabaciones en un futuro.

Firma este documento para confirmar que estás de acuerdo con la recopilación de datos.

Como agradecimiento por tu participación en esta entrevista te ofrecemos un mes gratis de Workkin, además del periodo de prueba. Escribe tu mail para que podamos aplicarte el 100% de descuento el primer mes.

5. Procedimiento y tareas

Una vez realizadas todas estas fases se procederá a describir la actividad al usuario.

Se dará la bienvenida al usuario y agradecerá su participación.

Se explicará el acuerdo de confidencialidad y DNA para firmarlo. Una vez firmado se procederá al Tech Set Up

“De nuevo gracias por participar en este test. Se trata como ya sabes de una herramienta para gestionar proyectos; queremos validarla y hacer las mejoras que hagan falta para que esta sea realmente eficaz. Por ello recalcar que no hay respuestas buenas ni malas, solamente queremos ver cómo te desenvuelves en el programa y cuáles son tus impresiones. Voy a enunciar dos tareas que vas a tener que realizar, me gustaría que fueras pensando en alto, que fueras describiendo qué es lo que ves y cuáles son las decisiones que tomas. Ahora vamos a empezar con la entrevista. Te he dejado un link en el chat. Accede a él. Una vez ahí, grabando la pantalla te voy a pedir dos tareas. En voz alta tendrás que ir contándome cómo logras finalizar con éxito la tarea. Recuerda, no hay camino bueno o malo, solo queremos ver cómo te desenvuelves con el programa.”

La primera tarea será crear un nuevo proyecto que te acaba de encargar un cliente. Quieres añadirlo a Workkin para empezar a trabajar sobre él ¿Cómo harías?

En la segunda tarea tendrás que mandarle al cliente el progreso que llevas en la etapa de desarrollo. ¿Cómo lo harías?

6. Preguntas para finalizar

Una vez terminadas las dos tareas, se comenzará a realizar preguntas sobre la opinión que ha tenido al respecto y sobre la dificultad o facilidad de uso que ha percibido. Además se plantearán otras preguntas sobre el uso que le daría, el concepto de la herramienta y su utilidad.

Una vez terminada la entrevista me gustaría que me comentaras qué te ha parecido? ¿Fácil, difícil, qué errores has visto? ¿Cómo los podríamos mejorar?

1. En el dashboard inicial, ¿qué es lo que más te interesaría ver?
2. ¿Apuntas todas tus tareas con fechas en el calendario?
3. ¿Te gustaría recibir avisos o notificaciones?
4. Cuando vuelves a fases atrás, ¿desmarcarías las fases que ya has avanzado o las dejarías como marcadas?
5. ¿Qué diferencia tienen tus proyectos los unos de los otros?
6. Dentro de las vistas que podemos ofrecer, ¿qué preferirías tener un calendario, un cronograma o ambas?
7. La parte de tareas, ¿qué sueles anotar?
8. ¿Cómo lo haces? ¿En qué momentos del día, cuándo se te ocurren las tareas que tienes que planificar y cómo las anotas?
9. ¿Cuando estableces un nuevo proyecto, qué más campos te gustaría dejar anotados o claros?
10. ¿Consideras que existe algo que te falle en todo el prototipo, alguna sugerencia, algo que te gustaría compartir con el equipo o alguna propuesta?

¡Muchas gracias por tu participación!

Elemento analizado	Error detectado	Buena práctica detectada	Decisión de diseño en el prototipo definitivo
Aspectos comunes y generales			
Listado de tareas	No entiende bien las opciones a elegir al crear una nueva tarea	Lo busca en el dashboard	Crear un sistema coherente a partir de un nuevo flujo definido mantenido en el dashboard
Botones de tareas	No se aprecian del todo en una vista general de las tablas		Reajustar tamaños
Estados de tareas	En el prototipo la representación lineal no es acertada. Lo interpretan como un timeline y no un estado a elegir	Lo encuentran muy útil y satisfactorio para poder ir anotando qué se ha completado	Generar un nuevo concepto visual que permita la opción de elegir y cambiar de estado. Mantener esta función
Calendario	No se obtienen conclusiones significativas	Muy útil	¿Qué hacer con las tareas sin fecha?
Sistema de notificaciones	Sistema de notificaciones no cuadra en el tablón de un dashboard	Propone activar una campana como en el actual Workkin o en otras soluciones similares	Activar sistema de notificaciones con campana al lado del perfil.

Tarea N°2: Crear nuevo proyecto

Elemento analizado	Error detectado	Buena práctica detectada	Decisión de diseño en el prototipo definitivo
Nuevo proyecto	Si ya tengo un cliente guardado no tengo que rellenar otros campos. El cliente es lo primero que el usuario rellena Generar etiquetas de color por categoría o cliente	Completa la opción para personalizar	Enfocar la pantalla en la personalización para cada proyecto
Botón de nuevo proyecto	En ubicación extraña, no intuitiva	Muy visible y bien jerarquizado	Mantener los main buttons con estas características
Botón de guardar	No lo encuentran de forma fácil. Al finalizar el proceso. Sin scroll		Cambiar la ubicación a algo más coherente siguiendo el flujo de completar el formulario. Dejar fijo en la pantalla.
Rotulado	Las etapas o fases generan dudas y confusiones Pregunta si las etiquetas corresponden al cliente	La planificación me vendría muy bien para organizarme y tener todo con recordatorios	Definir mucho mejor la nomenclatura de las fases. Establecer una mini guía de ayuda a la hora de completar el nuevo formulario para crear un proyecto nuevo.

Tarea N°3: Enviar un extracto de un proyecto

Elemento analizado	Error detectado	Buena práctica detectada	Decisión de diseño en el prototipo definitivo
Representación visual timeline	No me cuadra un timeline con un sistema de cards en la misma pantalla	El hecho de ir avanzando en proyectos es muy satisfactorio	Mantener el timeline pero separarlo de otros métodos de representación. Establecer distintas vistas para cada tipo de gestión
Representación gráfica de la organización	Método Kanban no está presente Confunden las tarjetas de las fases con tarjetas Kanban	Timeline acertado para todo tipo de proyectos de los usuarios potenciales Caad uno gestiona sus proyectos con métodos distintos	Crear más opciones de vistas de los proyectos para adaptarnos a todo tipo de gestión en la medida de lo posible

D. EVALUACIÓN HEURÍSTICA

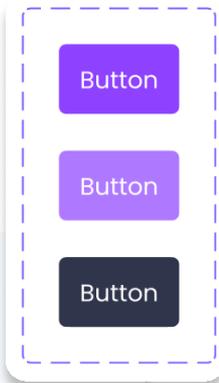
Este apartado describe el proceso y resultado de una evaluación heurística de la usabilidad del producto final derivado del proceso de diseño y modificaciones surgidas gracias a los anteriores métodos de evaluación.

El concepto de evaluación heurística proviene de Jakob Nielsen, uno de los grandes teóricos y referentes en el sector de la usabilidad. Surgen los 10 principios de Nielsen cuya buena ejecución garantiza un buen diseño de interfaces que permita una navegación amigable y fluida por parte del usuario. Define una evaluación heurística como un método informal en el que se presenta un interfaz a una serie de evaluadores y se les pide que lo comenten mientras navegan por él. Se trata de generar una opinión frente a un interfaz que desvele los errores y posibles mejoras a aplicar en un prototipo o en una interfaz. Nielsen y Molich comentan que las mayoría reglas de usabilidad que se describen en los manuales de forma extensa se pueden analizar y evaluar en una heurística sin necesidad de conocer al detalle estas reglas o manuales. Los principios de usabilidad que quedan definidos como 9 que posteriormente fueron actualizándose y siendo objeto de debate y modificaciones. (Nielsen, Molich, 1990)

1. Diálogo simple y natural
2. Utilizar el lenguaje del usuario
3. Minimizar la memorización de recorridos por parte del usuario
4. Consistencia
5. Ofrecer feedback
6. Salidas claras y marcadas
7. Atajos
8. Mensajes de error
9. Mensajes de prevención

Estos 9 principios originales para conseguir una buena usabilidad se han transformado en 10 que a día de hoy son clave a la hora de realizar una buena evaluación heurística.

Para llevar a cabo las evaluaciones heurísticas se siguió el mismo procedimiento que en el recorrido cognitivo. Los mismos 2 expertos que realizaron una primera evaluación también lo hicieron una vez aplicadas las mejoras al prototipo detectadas en el recorrido cognitivo y en las entrevistas.



1. Visibilidad del estado del sistema

El sistema debe mantener siempre informados a los usuarios sobre lo que ocurre, mediante una retroalimentación adecuada en un tiempo razonable.

Cada vez que el usuario interactúa con algún botón esto se refleja mediante un cambio de características gráficas del mismo mediante variantes del componente como "Hover". Por otro lado también el usuario puede ver en qué vista de cada fase se encuentra con el menú interno de la página o puede reconocer de forma fácil la etapa en la que se encuentra y el progreso del proyecto por el relleno de la línea de timeline.

2. Coincidencia entre el sistema y el mundo real

El sistema debe hablar el idioma de los usuarios, con palabras, frases y conceptos que les resulten familiares, en lugar de términos orientados al sistema. Sigue las convenciones del mundo real, haciendo que la información aparezca en un orden natural y lógico.

Las descripciones, rotulado e iconos son figurativos y utilizan un lenguaje actual y habitual en el mundo freelance. Muchos de los términos han sido extraídos de coincidencias directas de las entrevistas y de los tecnicismos empleados en el ámbito de las metodologías innovadoras, ágiles y digitales.

Ilustraciones de perretes

[Volver](#)

[Kanban](#)

[Calendario](#)

[Diagrama de Gantt](#)

[Listado de tareas](#)

3. Control y libertad del usuario.

Los usuarios suelen elegir funciones del sistema por error y necesitarán una "salida de emergencia" claramente marcada para abandonar el estado no deseado sin tener que pasar por un diálogo extenso. Soporta deshacer y rehacer.

Existe un botón específico de "Atrás" para poder salir de la modificación o función que hemos entrado

4. Coherencia y estándares

Los usuarios no deberían tener que preguntarse si diferentes palabras, situaciones o acciones significan lo mismo.

Esta heurística fue una de las más analizadas y detectadas dada la complejidad del sistema. La idea de realizar distintas vistas era clave para generar múltiples opciones dentro de un proyecto, sin embargo era imprescindible analizar y estructurar de forma correcta cada función para que no fuesen repetidas ni incoherentes dentro de la jerarquía de tareas.

5. Prevención de errores

Incluso mejor que unos buenos mensajes de error es un diseño cuidadoso que evite que se produzca un problema en primer lugar. Elimine las condiciones propensas a errores o compruébelas y presente a los usuarios una opción de confirmación antes de que realicen la acción.

Se pretende generar un diseño que evite errores, y si en algún caso se producen se comprueben y señalicen al usuario.

6. Reconocimiento más que memorización

Minimiza la carga de memoria del usuario haciendo visibles los objetos, las acciones y las opciones. El usuario no debe tener que recordar información de una parte del diálogo a otra. Las instrucciones de uso del sistema deben ser visibles o fácilmente recuperables siempre que sea necesario.

Se ha empleado una serie de iconografía descriptiva que guía al usuario por cada interacción que puede realizar, por ejemplo en las etiquetas o botones. Además los recorridos son claros y muy similares a procesos de otras aplicaciones como el "drag" de cualquier Kanban o mismamente de dinámicas analógicas como puede ser la creación de una nueva tarea en cada apartado o anotar una nueva fecha en el calendario como si se tratase de una agenda. Esto hace que el usuario tenga estos procesos ya integrados y no deba memorizar nuevos recorridos o aprenderlos para poder navegar de forma fluida en la herramienta.



7. Flexibilidad y eficiencia de uso

Los aceleradores pueden a menudo hacer más rápida la interacción para el usuario experto, de modo que el sistema puede atender tanto a los usuarios inexpertos como a los experimentados. Permitir que los usuarios adapten las acciones frecuentes.

Se ha tratado de generar un diseño flexible que guíe al usuario pero que a la vez permita modificar esta guía base en función de su forma de trabajo, de las peculiaridades de su sector etc. Además se han marcado a partir de la evaluación nuevos atajos que permiten crear una tarea o apuntar una fecha en el calendario de forma rápida, por ejemplo para usuarios que están muy acostumbrados a apuntarse todo directamente en Workkin.

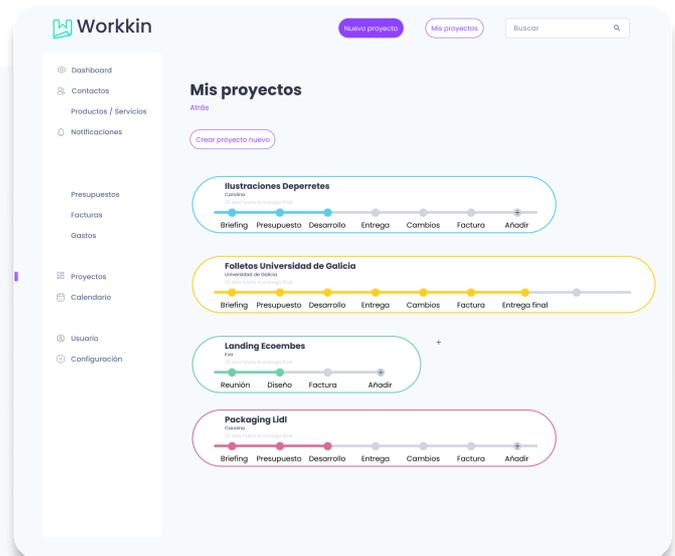
Personaliza tus fases

Escribe tus fases	Inicio	Entrega
Briefing	22/02/22	12/04/22
I Presupuesto	22/02/22	12/04/22
I Desarrollo	22/02/22	12/04/22
I Entrega	22/02/22	12/04/22
I Cambios	22/02/22	12/04/22
I Factura	22/02/22	12/04/22
I Añade las fases que necesites	22/02/22	22/02/22

8. Diseño estético y minimalista

Los diálogos no deben contener información irrelevante o raramente necesaria. Cada unidad de información adicional en un diálogo compite con las unidades de información relevantes y disminuye su visibilidad relativa.

Se ha tratado de reducir al máximo la complejidad del diseño base para poder lograr un diseño actual, estético y minimalista. Además algunos elementos gráficos del actual Workkin se han modificado para aportar una nueva visión del programa e ir generando poco a poco una imagen corporativa mejor. Éste ha sido uno de los aspectos más trabajados en la mejora del prototipo post evaluación.



9. Ayuda a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores

¡Cuidado!

No tenemos el email de tu cliente, por lo que no podemos enviarle notificaciones de tu trabajo. Añade el email en este campo de abajo o en la configuración de tu proyecto o agenda.

Correo electrónico*

Los mensajes de error deben expresarse en un lenguaje sencillo (sin códigos), indicar con precisión el problema y sugerir constructivamente una solución.

Los mensajes de verificación, confirmación y error se han diseñado mediante pop ups que permiten que el usuario tenga claro el fallo y describen de manera verbal cómo solucionarlo



¡Envía esta fase a quién quieras!

Copia este link y podrán acceder a todos los elementos visibles de esta página. ¡No podrán hacer modificaciones, éste es un enlace de solo lectura!

<http://workkin/roberto/ilustracionesperretes/creación.io>

10. Ayuda y documentación

Aunque es mejor que el sistema pueda utilizarse sin documentación, puede ser necesario proporcionar ayuda y documentación. Dicha información debe ser fácil de buscar, estar centrada en la tarea del usuario, enumerar los pasos concretos a realizar y no ser demasiado extensa.

Según las evaluaciones realizadas, sería conveniente aunque no necesario una guía inicial. Además es algo que el resto de herramientas comparadas en el benchmarking tenían y serviría de ayuda pero sobre todo de muestra.

Al ser una herramienta con tantas funciones, incluso ya ocurre con Workkin Facturación, los usuarios no terminan de usar todas ellas porque no saben que existen, por ello de vez en cuando hacemos campañas de mailing explicando algunas funciones interesantes de Workkin etc. En este caso se plantea como una propuesta a futuro en función de las primeras evaluaciones del MVP. Se generará una primera fase de guía y documentación al iniciar con Workkin Gestión de proyectos.

Sin embargo se han generado aclaraciones y guías en los mensajes de verificación y confirmación que explican el proceso que se está generando en la plataforma a los usuarios.

5

Propuesta de diseño

Prototipo en Figma

El siguiente capítulo describe y explica el prototipo final al que se ha llegado gracias a todo el proceso anterior. Es resultado de la investigación realizada, las necesidades actuales tanto de Workkin como de los usuarios. También se ha tomado como base la revisión metodológica y de las actuales soluciones del mercado hasta llegar al proceso de creación.

Gracias a métodos como el sketching, wireframing, herramientas de arquitectura de la información, estudios de usabilidad y evaluaciones con y sin usuarios se ha conseguido llegar a una solución amable, accesible, eficiente y satisfactoria para los usuarios.

Esta propuesta expone algunos de los recorridos y opciones que se han diseñado para Workkin intentando describir todas las funcionalidades que ofrece la herramienta.

El proceso de evaluación con y sin usuarios ha permitido detectar algunos fallos, opciones en las que se puede mejorar y aspectos para repensar en el primer prototipo e idea diseñada. Gracias a esto y a las conclusiones obtenidas se han podido modificar, añadir y rediseñar algunos aspectos de la solución. En este capítulo se muestran las mejoras realizadas en el árbol de navegación y en el diseño UI. Además la explicación del prototipo desvela las mejoras en la interacción y en el prototipado.

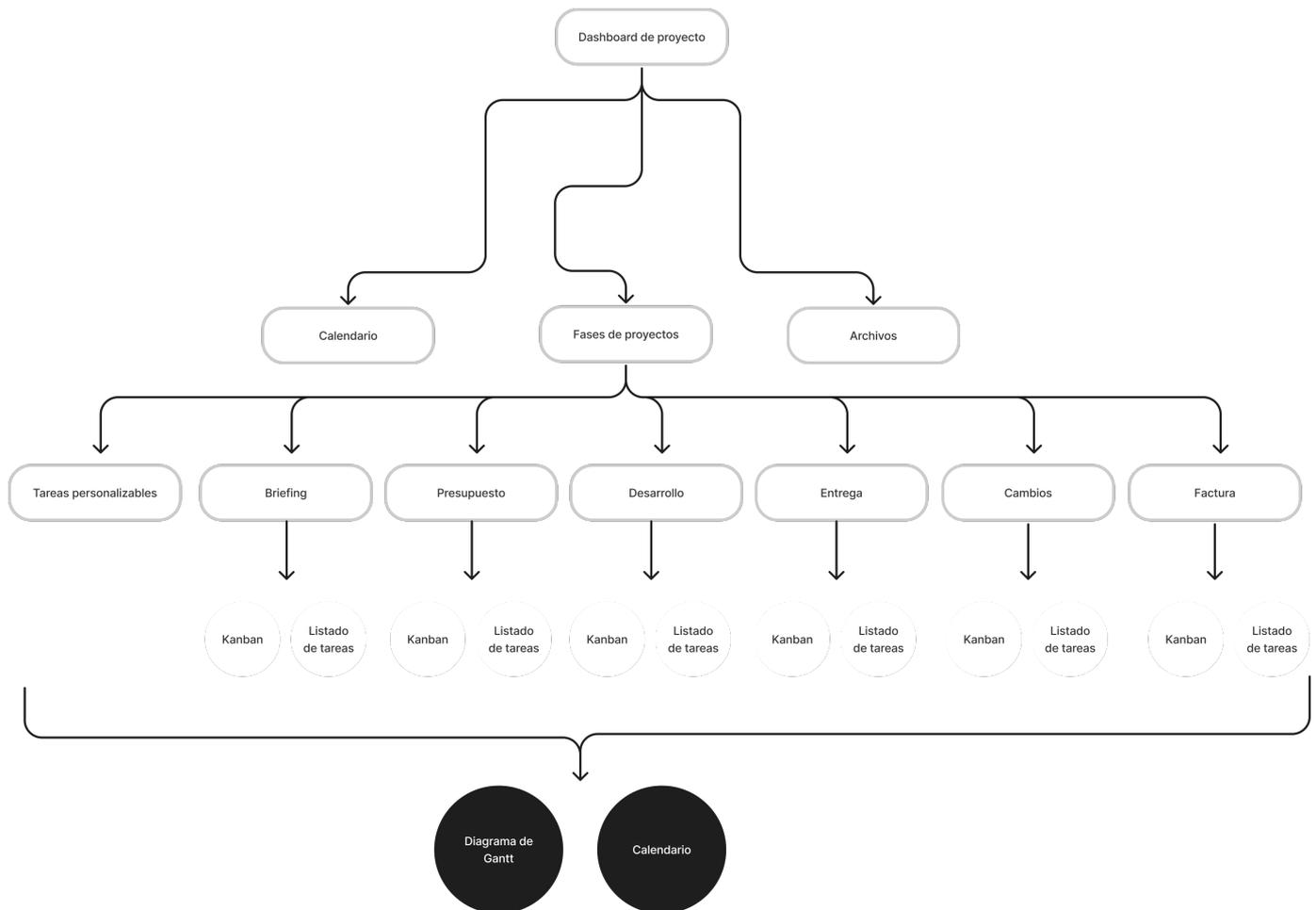
A. MODIFICACIONES EN EL ÁRBOL DE NAVEGACIÓN

Uno de los principales hallazgos de la evaluación fueron las confusiones que podrían provocar el tipo de vistas y la relación entre ellas y con las fases. De hecho, la vista Kanban generaba incoherencias con la distribución de un proyecto por etapas. Por ello se modificó el árbol de navegación realizando la siguiente jerarquía en la muestra de contenidos.

De esta manera, todo proyecto está estructurado en unas fases que el usuario puede modificar, añadir o eliminar como quiera.

Cada fase tiene su propia lista de tareas y su propio Kanban, que muestra el estado de cada tarea, ya sea con interacciones por desplegables o arrastrando entre tarjetas de estado. Después, esta información se acumula y agrupa mediante las fechas asignadas a cada tarea en un Diagrama de Gantt o en un calendario.

Resultado de las modificaciones al árbol de navegación



Nº64 Figura Nº33: Modificación del diseño y resultado del nuevo árbol de navegación elaborado en Figma Fuente: Elaboración propia

B. MODIFICACIONES EN EL UI KIT

El UI kit y sistema de diseño se describen en el capítulo anterior de forma extensa. Algunas de ellas están relacionadas con los cambios conceptuales mencionados anteriormente.

Enlace al UI Kit



Describe la tarea	Estado	Inicio	Fin	Reunión	Archivo	Enlace	Enviar	Ocultar	Eliminar
Referencias de dashboard	Estado	Etapa	22/02/22	12/04/22					
Hacer moodboard	Estado	Etapa	22/02/22	12/04/22					
Elegir colores	Denegado	Briefing	22/02/22	12/04/22					
Verificar logos PNG	Proceso	Briefing	22/02/22	12/04/22					

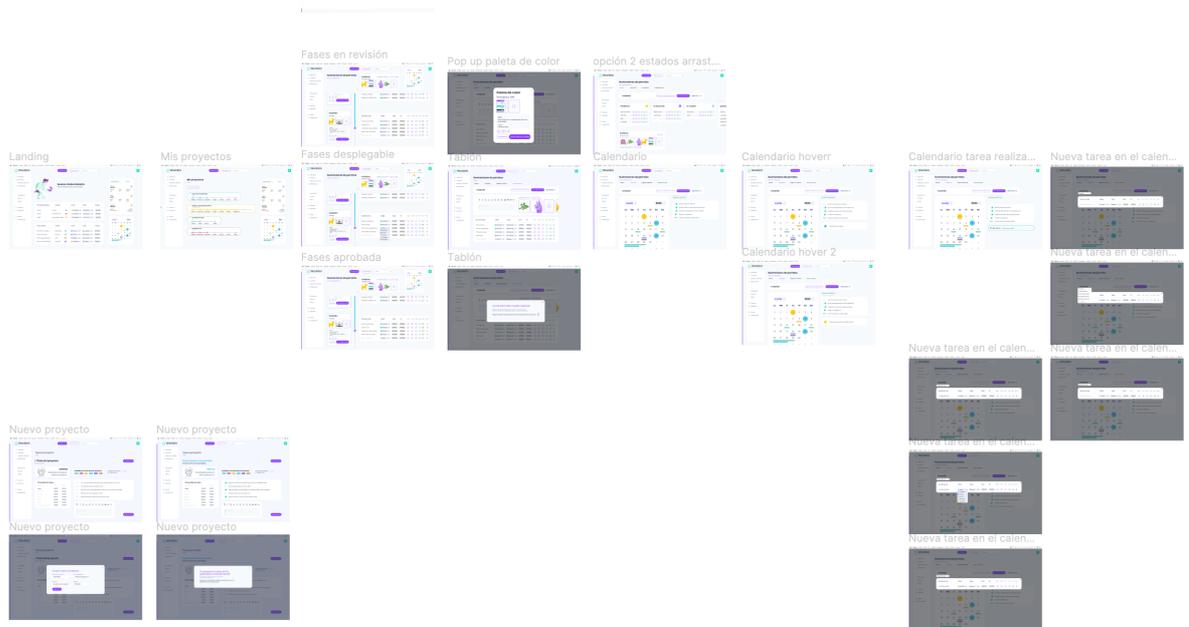
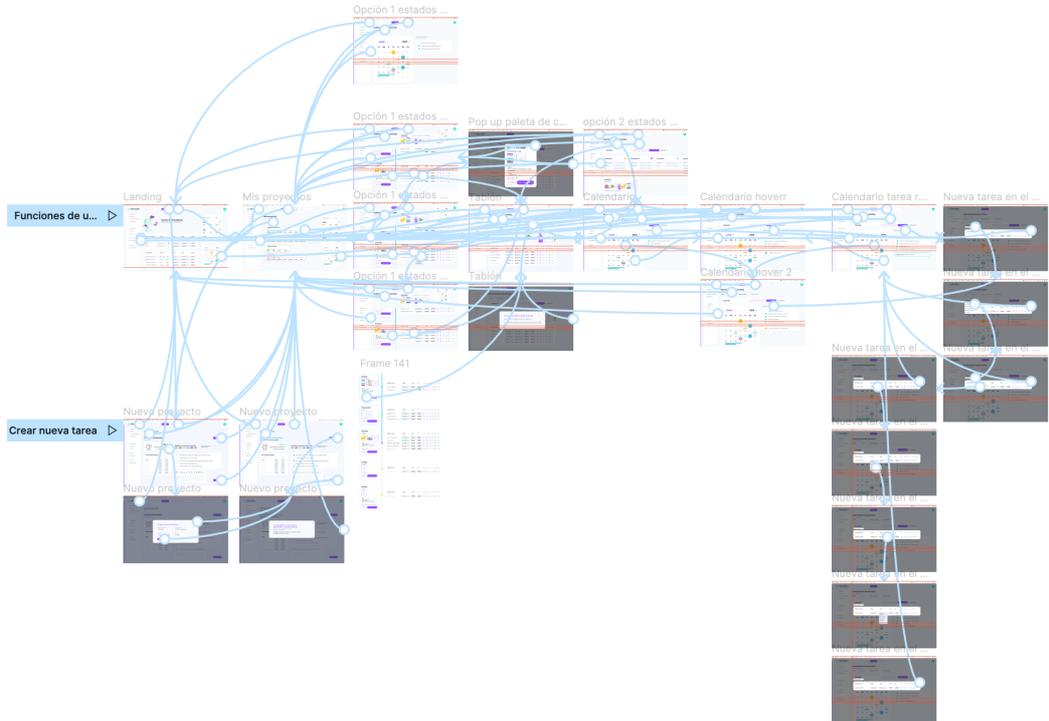
Gracias a la evaluación heurística y user test se obtuvieron conclusiones relevantes sobre el sistema de timeline y sistema de tablas. Además se ha podido rediseñar la visualización Kanban con un resultado en sistema de cartas como en la imagen a continuación.

Aprobado ✔

- Paleta de colores
- Bocetos
- Moodboard
- Blablabla
- Blablabla
- Blablabla

Nº65 Figura Nº34: Ejemplos del resultado de las modificaciones de los assets elaborados en Figma tras las evaluaciones realizadas en el apartado anterior
 Fuente: Elaboración propia

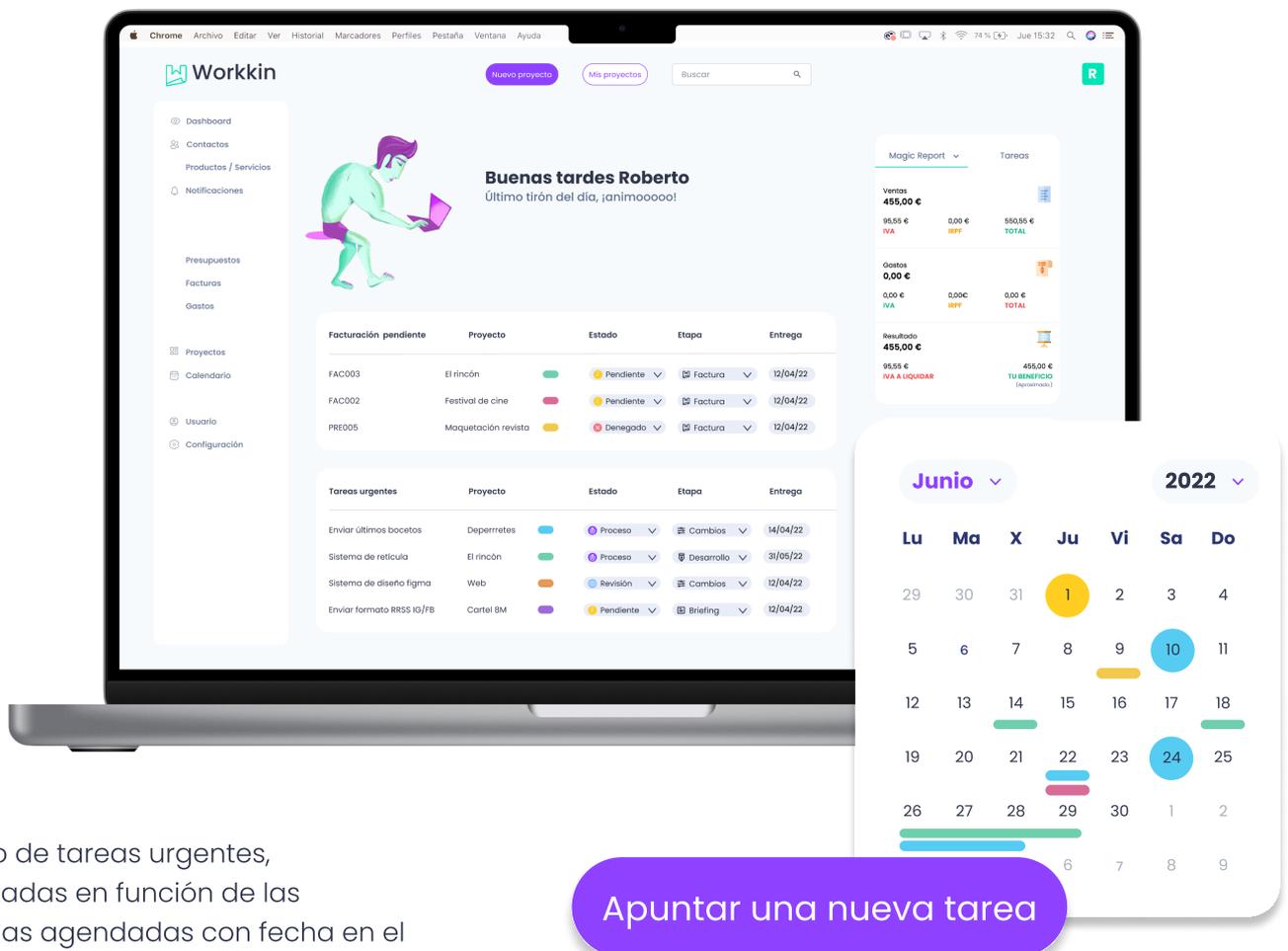
C. PROTOTIPADO



D. DISEÑO FINAL

Visión completa de las tareas de facturación y gestión de proyectos

Dashboard personalizado, mayor conexión con el usuario y mejor percepción de la imagen de marca



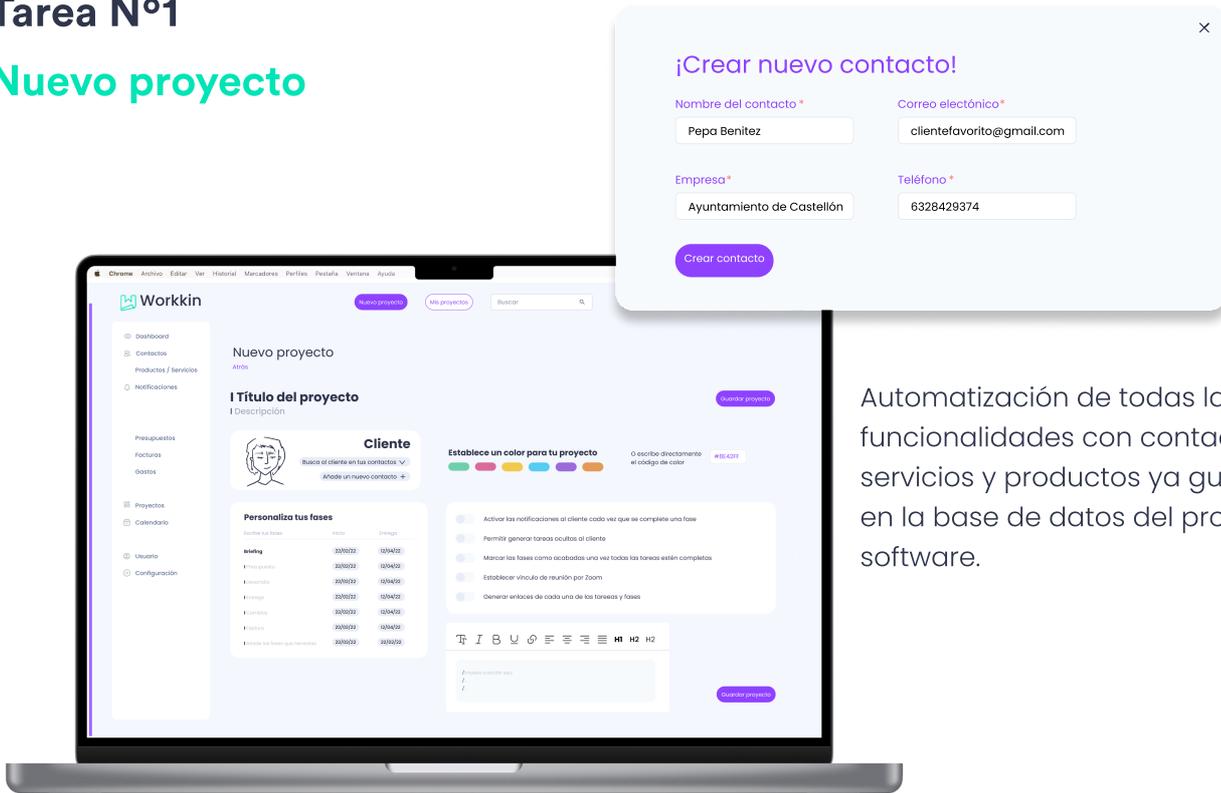
Listado de tareas urgentes, detectadas en función de las entregas agendadas con fecha en el calendario

Apuntar una nueva tarea

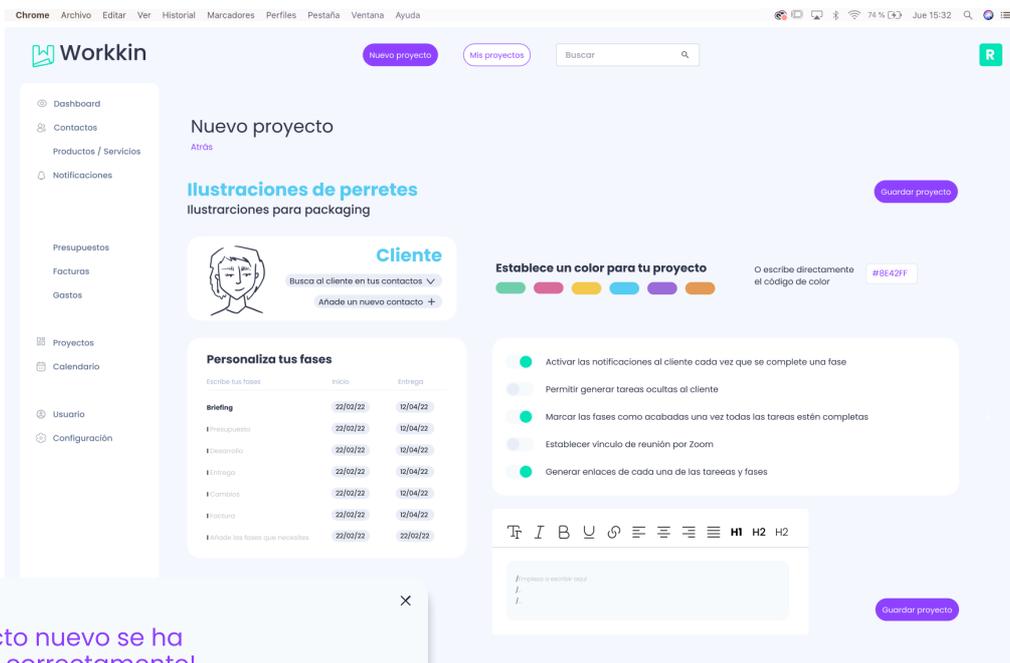
Calendario siempre visible para poder acceder a él de forma rápida, como un atajo

Tarea N°1

Nuevo proyecto



Automatización de todas las funcionalidades con contactos, servicios y productos ya guardados en la base de datos del propio software.



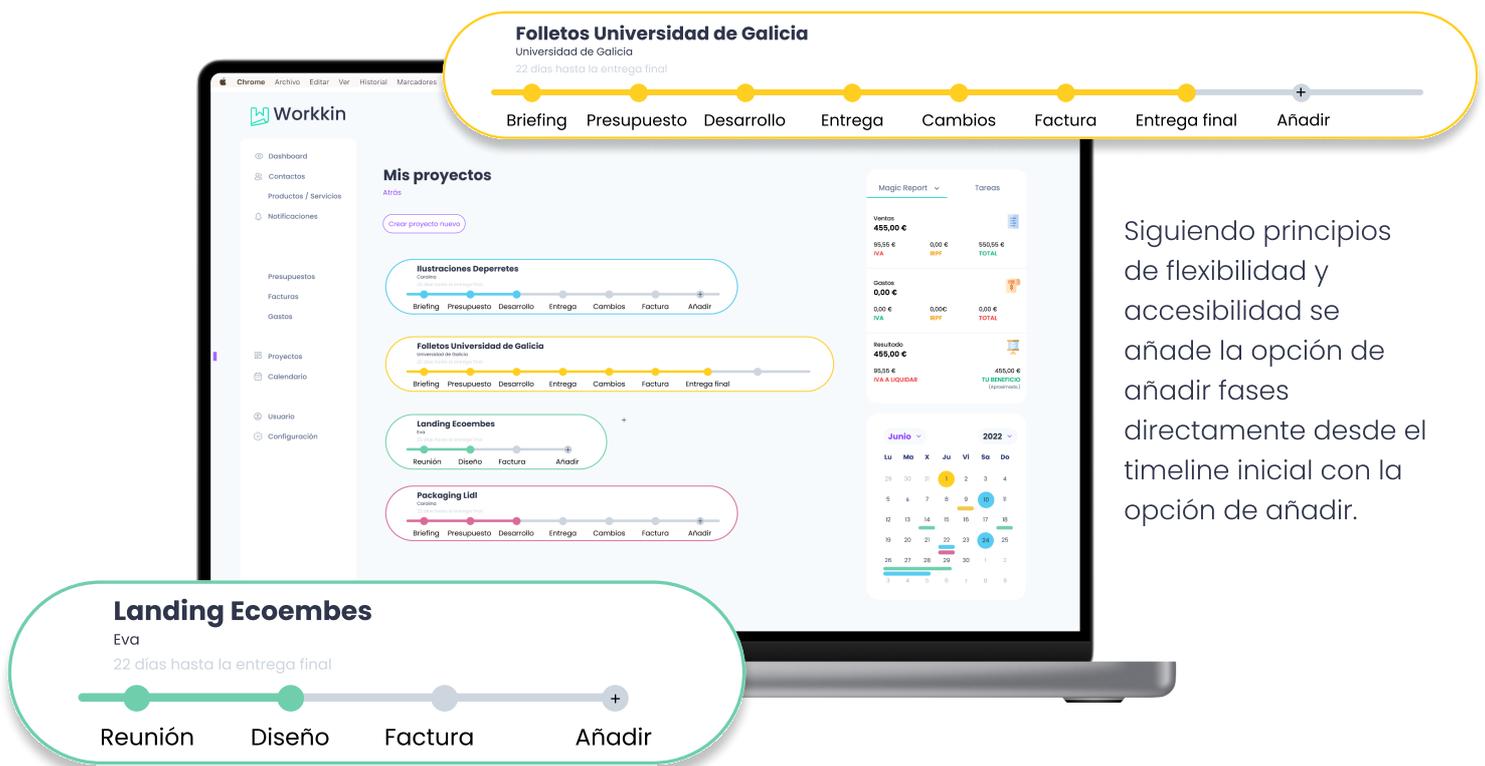
Sistema de confirmación de las interacciones clave del usuario con pop ups sobre fondo oscuro en la misma pantalla en la que ha realizado la acción

Tarea N°2

Gestión de proyectos

Visión general del progreso de todos los proyectos en marcha realizados. Los proyectos acabados se irán trasladando a la parte inferior del scroll para no perder información.

En las distintas evaluaciones, algunos de los usuarios no comprenden bien el progreso del proyecto ya que últimamente se encontraba marcada con color la etapa en la que se encontraba el usuario. Uno de las mejoras fue la representación, no no de la etapa en la que se encuentra sino de las etapas completadas como se describe en la siguiente imagen.

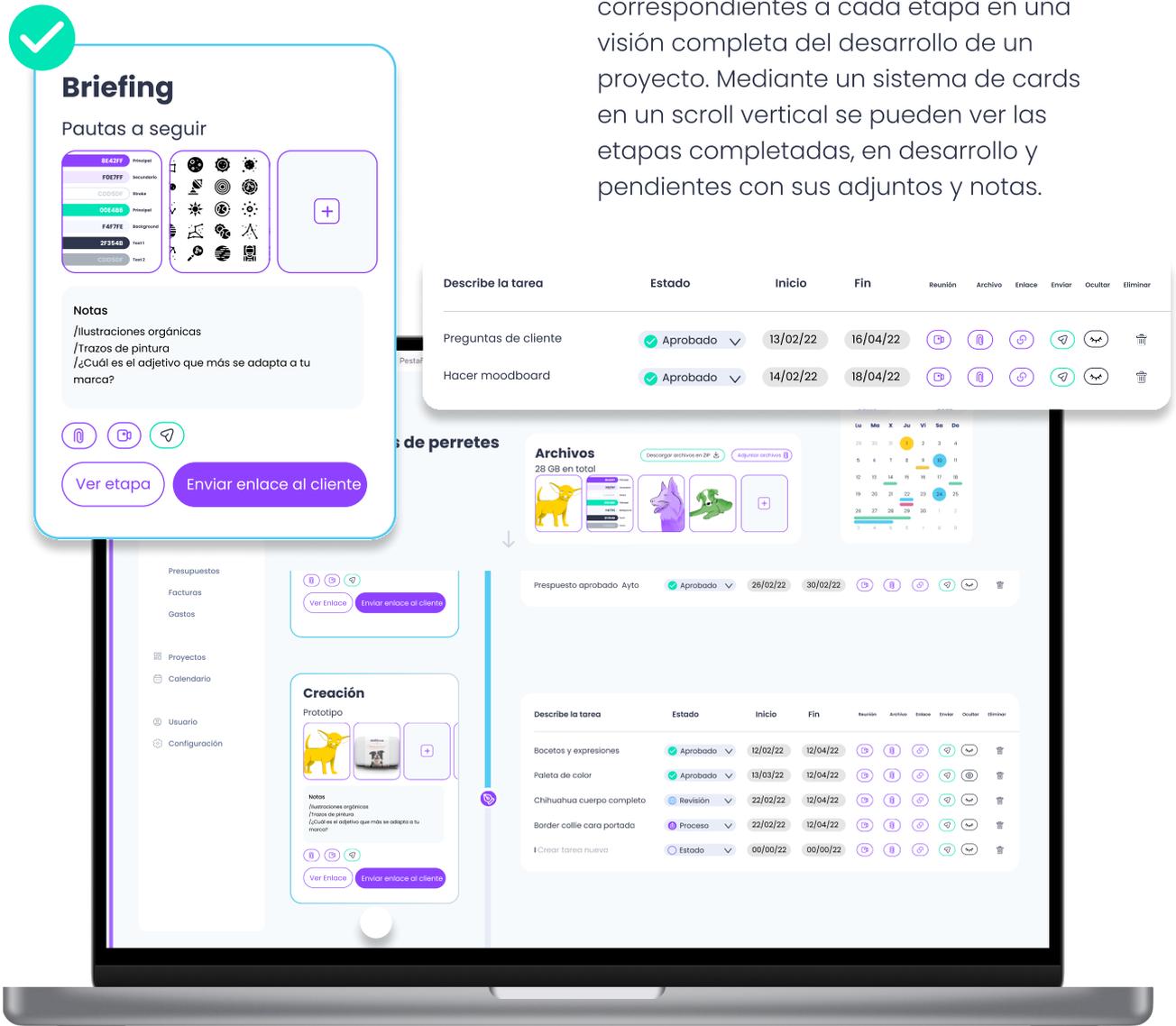


Siguiendo principios de flexibilidad y accesibilidad se añade la opción de añadir fases directamente desde el timeline inicial con la opción de añadir.

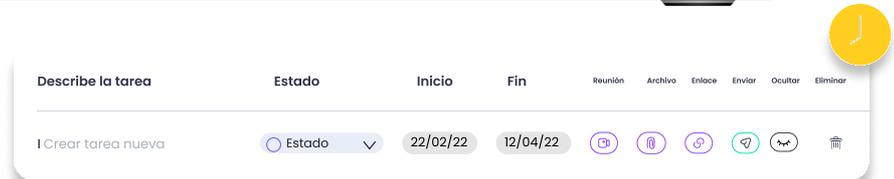
Timeline vertical

Etapas

Estas etapas están descritas de manera más detallada con las tareas correspondientes a cada etapa en una visión completa del desarrollo de un proyecto. Mediante un sistema de cards en un scroll vertical se pueden ver las etapas completadas, en desarrollo y pendientes con sus adjuntos y notas.



Cuando todas las tareas de una etapa están completadas, esta se marca como acabada. Si están algunas si y otras no como desarrollo y si no hay tareas o no hay ninguna empezada se etiqueta como pendiente.



Detalle de etapa

Cada una de las etapas tiene una vista general de pantalla completa en la que podemos marcar las distintas tareas, notas y adjuntos propios de esta fase.

Además se puede generar un enlace de lectura para copiar y que cualquier persona externa pueda ver el proceso y desarrollo del proyecto.



Generar un enlace de toda la fase

Enviar enlace al cliente

Aprobado ▼

Workkin

Nuevo proyecto | Mis proyectos | Buscar

Dashboard | Contactos | Productos / Servicios | Notificaciones

Presupuestos | Facturas | Gastos

Proyectos | Calendario

Usuario | Configuración

Ilustraciones de perretes

Voliver

Karban | Calendario | Diagrama de Gantt | Listado de tareas

Creación | Generar un enlace de toda la fase | Enviar enlace al cliente | Aprobado ▼

🔍 Descargar archivos en PDF | 📄 Adjuntar archivos

🗑️ 👁️ 📄 ⬇️ +

Describe la tarea	Estado	Etapas	Inicio	Fin	Revisión	Acciones	Enviar	Eliminar
Paleta de color	<input checked="" type="checkbox"/> Aprobado ▼	Creación ▼	22/02/22	12/04/22	👁️	📄	⬇️	🗑️
Bocetos y expresiones	<input checked="" type="checkbox"/> Aprobado ▼	Creación ▼	22/02/22	12/04/22	👁️	📄	⬇️	🗑️
Chihuahua cuerpo	<input type="checkbox"/> Pendiente ▼	Creación ▼	22/02/22	12/04/22	👁️	📄	⬇️	🗑️
Border collie	<input type="checkbox"/> Proceso ▼	Creación ▼	22/02/22	12/04/22	👁️	📄	⬇️	🗑️
Crear tarea nueva	<input type="checkbox"/> Estado ▼	Etapas ▼	22/02/22	12/04/22	👁️	📄	⬇️	🗑️

¡Envía esta fase a quién quieras!

Copia este link y podrán acceder a todos los elementos visibles de esta página. ¡No podrán hacer modificaciones, éste es un enlace de solo lectura!

<http://workkin/roberto/ilustracionesperretes/creación.io>

Sistema de tablas

Se ha creado un sistema de tablas coherente y acorde a los flujos habituales de un freelance según las investigaciones a la hora de crear una nueva tarea. Cada una de las tareas tiene posibilidad de ser vista y ampliar su información en un pop up al clicar sobre su título.

Cada una de las tareas tiene la opción de generar un enlace, agendar una reunión, adjuntar archivos o ser enviada directamente al cliente. Además otra funcionalidad muy útil según los usuarios es la de ocultar o mostrar esta tarea al enviar un enlace para poder configurar las tareas que queremos que el cliente vea y cuáles no.

Describe la tarea	Estado	Etapas	Inicio	Fin	Reunión	Archivo	Enlace	Enviar	Ocultar	Eliminar
Paleta de color	✓ Aprobado	Cambios	22/02/22	12/04/22						
Corrección ortográfica	✓ Aprobado	Cambios	22/02/22	12/04/22						
Nuevos footers	! Pendiente	Cambios	22/02/22	12/04/22						
Ajustar grid	⌚ Proceso	Cambios	22/02/22	12/04/22						
+ Crear tarea nueva	○ Estado	⌚ Etapa	22/02/22	12/04/22						

Paleta de color

Packaging y web

8E42FF Primary

F0E7FF Secundario

C0D9E9 Stroke

00E48B Primary

F4F7FE Background

2F354B Text 1

CCCCCC Text 2

+

Notas

Esta es la paleta de color elegida para la protada del packaging

/ 8EF42F

/ FF000232 Stroke

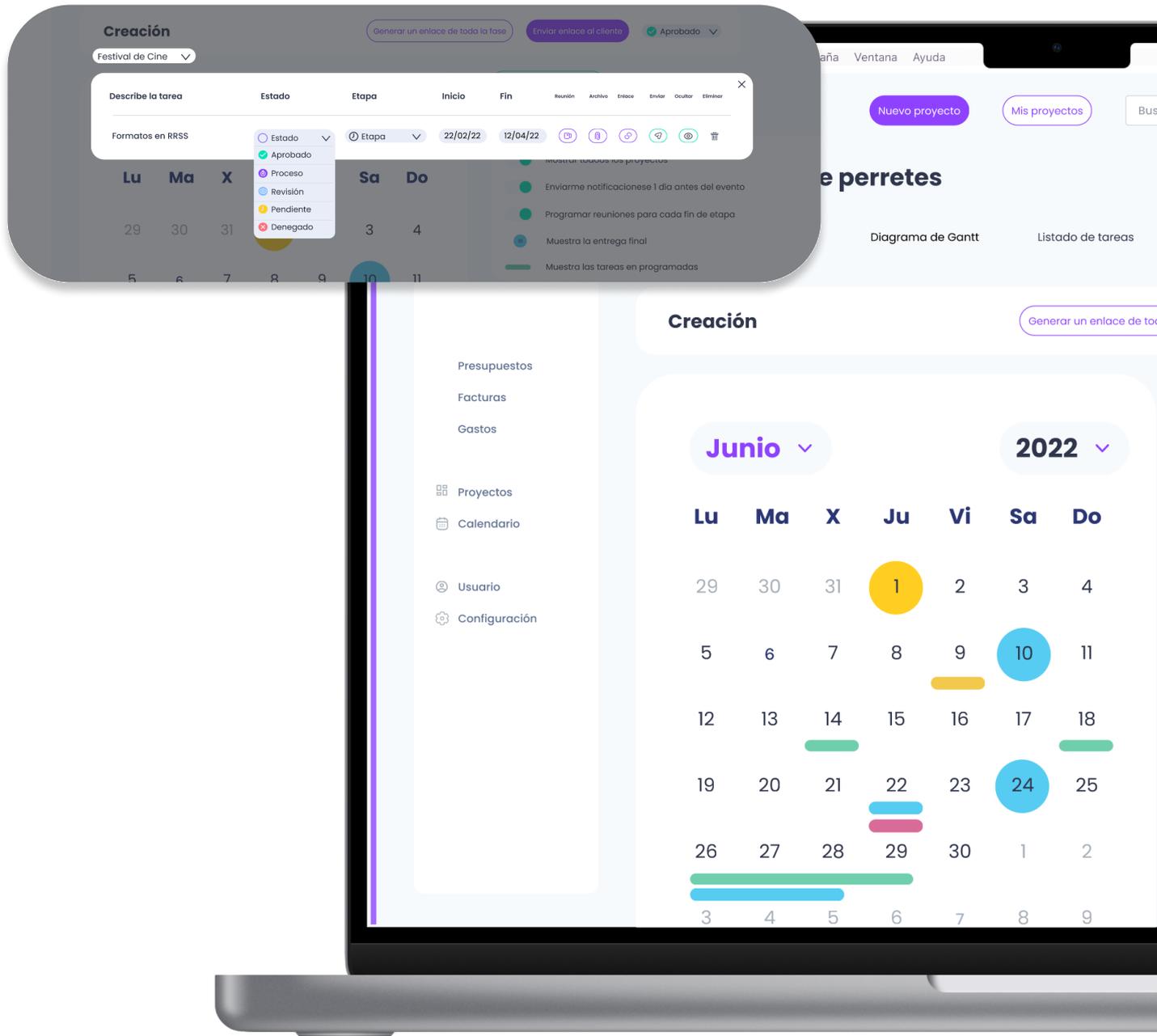
Ver Enlace
Enviar enlace al cliente

Nº72 Figura N°42: Muestras de los pop ups detalle de cada tarea y la vista en lista de tareas Fuente: Elaboración propia

Calendario y tareas

Nueva tarea apuntada en el calendario

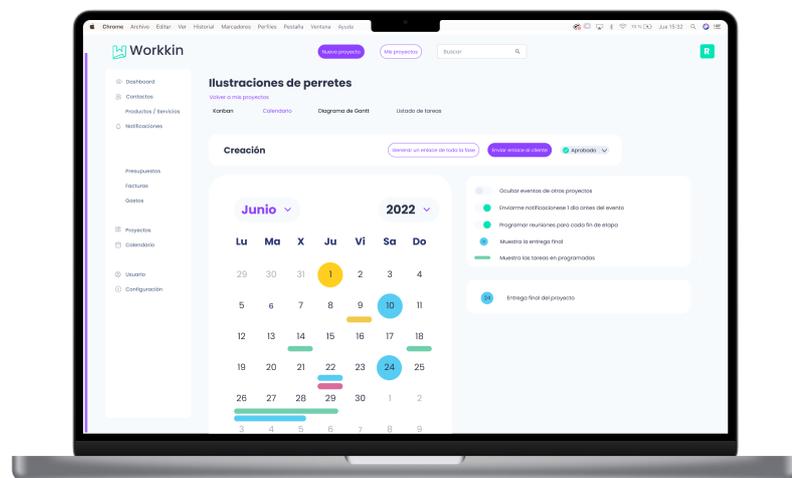
Se ha diseñado una manera fácil y rápida de gestionar nuevas tareas que permite identificar el proyecto, la etapa y el estado de la tarea aportando unas fechas. Estas estarán automáticamente reflejadas en el calendario y en función de la configuración de cada proyecto se activarán las notificaciones y generarán las reuniones y avisos al cliente correspondientes.



Vistas de cada etapa diseñadas

Vista Kanban y calendario

Uno de los imprescindibles en la mayoría de las entrevistas realizadas inicialmente era la vista Kanban. Esta solución permite tener una vista Kanban en cada una de las etapas con un diseño sencillo pero muy completo en cuanto a las funcionalidades de cada tarea.



El sistema de etiquetado de estado, etapa y fecha mostrado anteriormente hará que las tareas se distribuyan de forma distinta en otras vistas generando avisos en el calendario o posicionándose en una u otra etapa del proyecto.

6 Conclusiones y aprendizajes

Este último capítulo describe la reflexión y puntos más importantes de este trabajo a nivel personal.

En primer lugar mencionar sobre la totalidad de los estudios me gustaría remarcar el gran impacto que estos han tenido sobre mi carrera profesional. Cuando empecé con el máster no confiaba en el área del UX/UI, quizás lo intenté por las posibilidades laborales que éste me traería. Al terminarlo después de un año mi visión de la experiencia de usuario y diseño de interacción es completamente distinta.

Mis expectativas no eran demasiado altas pero quizás con prejuicios empecé este máster pensando que lo que aprendería no tendría tanta relevancia. Sin embargo, aprender que todas las técnicas y métodos de research, diseño, ideación y prototipado son realmente efectivas para conseguir una solución y un diseño mucho mejor es algo realmente satisfactorio.

En cuanto a este trabajo de fin de máster mis conclusiones son muy similares.

Uno de los retos de este trabajo era poder llevar a cabo todos los procesos y herramientas utilizadas en el máster de manera eficiente obteniendo resultados realmente significativos para el proceso de diseño.

En cuanto al prototipo en sí, ha sido muy satisfactorio poder utilizar todo lo aprendido en el máster en un proyecto propio y real. Ver que mis conocimientos en diseño pueden aportar de esta manera a un proyecto ya en marcha como es Workkin me ha animado durante el proceso para conseguir hacer un producto efectivo y útil. De igual manera existen campos y funciones que me encantaría y seguiré desarrollando más allá del TFM ya que por temporalidad y disponibilidad no me ha sido posible hacerlo dentro de la entrega.

Mis aprendizajes a lo largo de este proyecto han sido realmente relevantes y significativos. Cuando empecé a realizar la investigación, comencé a tener aspectos que condicionarán completamente el diseño final y comencé a relatarlos en una tabla de insights y decisiones a aplicar en el diseño.

De igual manera sucedió al empezar a utilizar Figma, un programa que hasta este cuatrimestre nunca había utilizado. Comencé a investigar sobre sistemas de diseño, componentes, assets, Auto Layout y sistema de grids para un diseño responsive; términos que nunca había escuchado.

De igual manera, ver que el proceso de diseño es infinitamente más eficiente gracias a componentes y sistemas de interacción ha sido algo revelador.

Por otro lado es importante mencionar la ayuda de mi tutor y todas las indicaciones y consejos que he recibido me han permitido acotar, sintetizar y enfocar de forma eficiente el proceso de diseño.

7 Referencias

Baitenizov, D.T., Dubina, I.N., Campbell, D.F.J. et al. *Freelance as a Creative Mode of Self-employment in a New Economy* (a Literature Review). *J Knowl Econ* 10, 1–17 (2019). <https://doi.org/10.1007/s13132-018-0574-5>

Bernal, R.E. [Rufino Esteban]. (2020) *Comparación de Herramientas para Gestión de Proyectos*. [Trabajo Final de Grado] Escuela de Arquitectura y Tecnología, Universidad San Jorge. <https://193.146.64.118/bitstream/123456789/419/1/Comparaci%C3%B3n%20de%20Herramientas%20para%20Gesti%C3%B3n%20de%20Proyectos.pdf>

Cao, J. (2017). *What Is a Prototype: A Guide to Functional UX* [artículo en línea]. Studio by UXPin. <<https://www.uxpin.com/studio/blog/what-is-a-prototype-a-guide-to-functional-ux/>>. [Fecha de consulta: 25 de enero de 2021].

Galsworth, G. D. (2017). *Visual workplace: visual thinking*. Productivity Press. <https://doi.org/10.1201/9781315204949>

Haddida, S. Troilo, F. (2020) *La agilidad en las organizaciones: Trabajo comparativo entre metodologías ágiles y de cascada en un contexto de ambigüedad y transformación digital*. Econstor. Working Paper. University of CEMA. Buenos Aires. <https://www.econstor.eu/bitstream/10419/238381/1/756.pdf>

IPMA. (2022). *International Project Management Association*. <https://www.ipma.world/projects/>

Leis Martínez, I. (2017) “Dar el salto”: modos de incorporación y producción del trabajo autónomo en Internet. Seis casos de “freelancers” digitales en Vigo, Galicia. [Trabajo final de máster] Facultad de Filosofía. Departamento de Antropología. UNED. http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:master-Filosofia-IA-lleis/Leis_Martinez_Ivan_TFM.pdf

Malt&BGG (2021) *Freelancing Europe*. MALT&BGG. <https://resources.malt.com/wp-content/uploads/2020/12/Malt-x-BCG-Freelancing-in-Europe-2021.pdf>

Navarro Cadavid, A; Fernández Martínez, J.D; Morales Vélez, J. (2013) *Revisión de metodologías ágiles para el desarrollo de software*. Universidad Autónoma del Caribe. *PROSPECTIVA*. vol. 11, núm. 2, pp. 30-39. <https://www.redalyc.org/pdf/4962/496250736004.pdf>

Nielsen, J., & Molich, R. (1990, March). *Heuristic evaluation of user interfaces*. In *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems* (pp. 249-256). <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/97243.97281>

Ortiz, Moran. A [Anna] (2021). *Nómadas digitales temporales: teletrabajo, estilo de vida móvil y percepciones sobre la ciudad de Barcelona*. [Trabajo Final de Máster]. Facultad de Turismo. Universitat de Girona. https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/20152/OrtizMoranAnna_Treball.pdf

© Project Management Institute. (2008). *A Guide to the Project Management Body of Knowledge — Fourth Edition*. PMBOK® Guide.

Royce, W. W. (1987, March). *Managing the development of large software systems: concepts and techniques*. In *Proceedings of the 9th international conference on Software Engineering* (pp. 328-338). California: IEEE Computer Society Press.

Subrahmanian, E., Reich, Y., & Krishnan, S. (2020). *We are not users: dialogues, diversity, and design*. The MIT Press. <https://cris.tau.ac.il/en/publications/we-are-not-users-dialogues-diversity-and-design>

Workkin (2022) *Workkin.io*. <https://workkin.io/>