

Click Up: Manual de uso para Ágora

Karol Natalia Aldana Velasco

Universidad Santo Tomás

Trabajo de Grado

Director de trabajo de grado

Ximena Lagos

2023

Agradecimientos

Agradezco a Dios por brindarme la valiosa oportunidad de estudiar, por mantener mi salud y por las innumerables bendiciones que me acompañan día a día. Quiero expresar mi profundo agradecimiento a mi familia, en particular a mi querida mamá, por su apoyo incondicional a lo largo de las distintas etapas de mi vida, eres mi inspiración y mi ejemplo a seguir como mujer y profesional. A mi abuelita Margarita, le agradezco por su inmenso cariño y por ser una mujer tan extraordinaria en mi vida. A mi tía Stella, le doy las gracias por su presencia en los momentos más importantes de mi vida, por ser una compañía inigualable y por llenar mis días de risas y alegría. A mis mascotas Copito y Dulce, por ser mi motor y mi motivación para ser mejor cada día.

También deseo expresar mi sincero agradecimiento a mis apreciados maestros por compartir sus valiosos conocimientos conmigo, enriqueciendo en estos años mi camino educativo. Finalmente, no puedo pasar por alto mi gratitud hacia mis amigos, ahora colegas, por convertir mi experiencia universitaria en algo realmente magnífico y gratificante. Llevo a todos y cada uno de ustedes en lo más profundo de mi corazón.

Tabla de Contenidos

Contenido

Agradecimientos	2
1. Introducción	4
2. Planteamiento del problema	6
2.1 Pregunta de investigación	7
2.2 Objetivo principal.....	7
2.3 Objetivo secundario.....	7
3. Justificación.....	7
4. Diseño metodológico	9
4.1 Sobre la experiencia a sistematizar	12
4.2 Sobre el plan de sistematización.....	13
5. Cronograma	15
6. Análisis de la experiencia	17
7. Tema de discusión y reflexiones académicas.....	18
7.1 Manual de usuario	18
7.2 Comunicación Efectiva.....	19
7.3 Diseño editorial	19
7.4 Diseño UX.....	19
7.5 Diseño UI	20

Documento analítico en la opción de Práctica	4
8. Desarrollo de la propuesta	20
9. Propuesta	20
10. Conclusiones	21
11. Referencias	21
Referencias	21
12. Anexos	22
 Lista de tablas y figuras	
Ilustración 1	9
Ilustración 2	10
Ilustración 3	11
Ilustración 4	15
Tabla 1	17

1. Introducción

Fundada en 2014, Ágora es una consultora regional de asuntos públicos y comunicación estratégica con oficinas en Bogotá, Buenos Aires, Ciudad de México, São Paulo y Medellín. Ágora está presente en Europa y Norteamérica a través de una asociación estratégica con Boldt, IBEX Partners, Summit Strategy Group y Evoke Kyne.’ (ágora, s.f.). A nivel regional la empresa cuenta con alrededor de cincuenta personas, incluyendo a las personas que están realizando la pasantía.

El modelo de consultoría se divide en dos grandes grupos, asuntos públicos y comunicación estratégica, que, a su vez, se apalancan de cuatro unidades adicionales: monitoreo y análisis, unidad regulatoria, digital value y creatividad y diseño. El equipo de creatividad y diseño, en donde se desarrolla actualmente la pasantía, tiene tres objetivos principales: el primero es gestionar y resolver las necesidades de diseño de clientes de las otras unidades ya mencionadas;

como segundo objetivo se tiene el potenciar la marca ágora, es decir, apoyar de manera gráfica los entregables de los compañeros de la compañía, comunicando visualmente la marca de una manera clara, haciendo uso del logotipo de manera correcta, manejando bien la paleta de color, empleando la tipografía apropiada y empleando la gráfica visual correspondiente; finalmente, el tercer objetivo pero no menos importante, es promover como modelo de negocio la unidad de creatividad y diseño, gracias a lo anterior, se espera que comiencen a llegar nuevos clientes directamente al equipo de diseño para que el mismo dé solución a necesidades de comunicación visual.

El cargo de la pasantía es asistente de consultor de la unidad creatividad y diseño, equipo que se conforma hoy en día por la coordinadora de la unidad, un consultor y dos asistentes o practicantes.

Actualmente, las solicitudes de trabajo que llegan al equipo son a través de correo electrónico proveniente de otras áreas de la compañía y/o a través de la plataforma ClickUp. Cabe resaltar que el servicio que ofrece Ágora es b2b, es decir, de empresa a empresa, por lo tanto, la comunicación y solicitud de piezas se realiza de la siguiente manera:

Ejemplo 1:

1. Cliente 'x' se comunica con Ágora porque quiere potenciar su marca en redes sociales
2. Ágora ofrece una consultoría, en este caso de comunicación estratégica
3. Se plantea una estrategia de comunicación por redes sociales
4. Comunicación estratégica realiza parrilla para redes sociales y se lo comparte al equipo de creatividad y diseño por medio de una solicitud de correo electrónico o por ClickUp
5. Creatividad y diseño realiza las piezas
6. Una vez aprobadas las piezas, comunicación estratégica las envía al cliente y se realiza un feedback
7. Se ajustan las piezas y se hace la entrega final al cliente.

Por estas razones, la empresa decidió implementar una plataforma destinada a mejorar la gestión del tiempo por parte de sus empleados, así como a facilitar una organización más eficiente y asignación de tareas acorde a las áreas correspondientes. Dado que en numerosas ocasiones se ejecutan labores que involucran la colaboración de dos o más unidades de la empresa, ClickUp se convierte en una herramienta invaluable para administrar las actividades que se llevarán a cabo.

Se identificó que esta herramienta representa algo novedoso para muchos de los empleados. Para confirmar esta hipótesis, se llevó a cabo una evaluación entre el personal de diversas áreas para determinar su nivel de familiaridad con la aplicación. Además, se realizó un análisis básico dentro de la plataforma. La metodología consistió en ingresar a la plataforma y revisar, por área, la cantidad de tareas registradas y desarrolladas en ClickUp. Los resultados indicaron que existían muy pocas tareas por área y que menos de la mitad de las personas en cada área habían utilizado la aplicación al menos una vez. En el siguiente documento el lector encontrará la evidencia que se utilizó justificar la necesidad del manual de uso, así como el proceso que se llevó a cabo durante las últimas semanas, el desarrollo de la propuesta y las conclusiones de este.

2. Planteamiento del problema

Aunque hace dos meses se realizó una capacitación del uso de la herramienta ClickUp, no todas las personas hoy en día la están utilizando, esto se puede ver evidenciado en la plataforma, hay pocas tareas registradas por equipo, se olvidan de actualizar el estado de la tarea, muchas personas lo manejan de vez en cuando y otros empleados no la emplean porque les parece más difícil de utilizar respecto al método que cada uno personalmente tenía de llevar sus tareas diariamente. Por lo anterior se ha identificado la falta de conocimiento y habilidades hacia la aplicación por parte del personal, esto nos lleva a tener la necesidad de crear un material educativo que esté al alcance de todos y sea intuitivo, para que las personas lo puedan entender con facilidad y puedan realizar el proceso de migración y adaptación a esta nueva herramienta de una manera más sencilla y eficaz.

Se pueden evidenciar tres principales problemas en la organización con la llegada de la nueva herramienta:

1. Dificultad en el proceso de adaptación: aunque el objetivo de ClickUp es ser un gestor de tareas recordando los pendientes, estableciendo objetivos y planificando horarios, a muchos empleados les parece engorroso la plataforma, pues al tener tantas opciones y herramientas, no saben cómo usarlas de manera adecuada y por eso mismo, prefieren seguir con sus métodos tradicionales para gestionar su tiempo, como lo es anotar en libretas o en un block de notas, o el uso de otras plataformas afines.

2. Falta de comunicación: como se ha mencionado anteriormente, varios empleados no utilizan

aún la aplicación de manera constante, es por esto que, si se le asigna una tarea a una persona que no revisa su ClickUp con regularidad, no se enterará del pendiente que tiene, lo que generará retrasos en la entrega y pérdida de productividad. Cabe resaltar que el modelo de trabajo de Ágora es híbrido, por lo tanto, cada equipo solo debe ir dos veces a la semana y la comunicación en su mayoría se realiza por medios digitales (WhatsApp, correo y ahora ClickUp)

3. Costos de plataforma: la empresa decidió invertir en un plan premium de ClickUp para los empleados, pero al no saber cómo manejarla de manera correcta la plataforma o de por si no usarla, le genera un costo a la empresa en lugar de una inversión para mejorar la gestión de tareas.

2.1 Pregunta de investigación

¿Cómo diseñar un manual de uso interactivo funcional, intuitivo y útil de la plataforma ClickUp para los empleados de Ágora?

2.2 Objetivo principal

Desarrollar un manual de uso completo y funcional de la herramienta 'ClickUp' para los empleados de la empresa Ágora, con el fin de capacitarlos de manera efectiva y permitirles utilizar la herramienta de manera eficiente en sus tareas diarias, mejorando la productividad y la colaboración dentro de la organización.

2.3 Objetivo secundario

Facilitar la adopción y la capacitación de los empleados en el uso de la plataforma ClickUp

3. Justificación

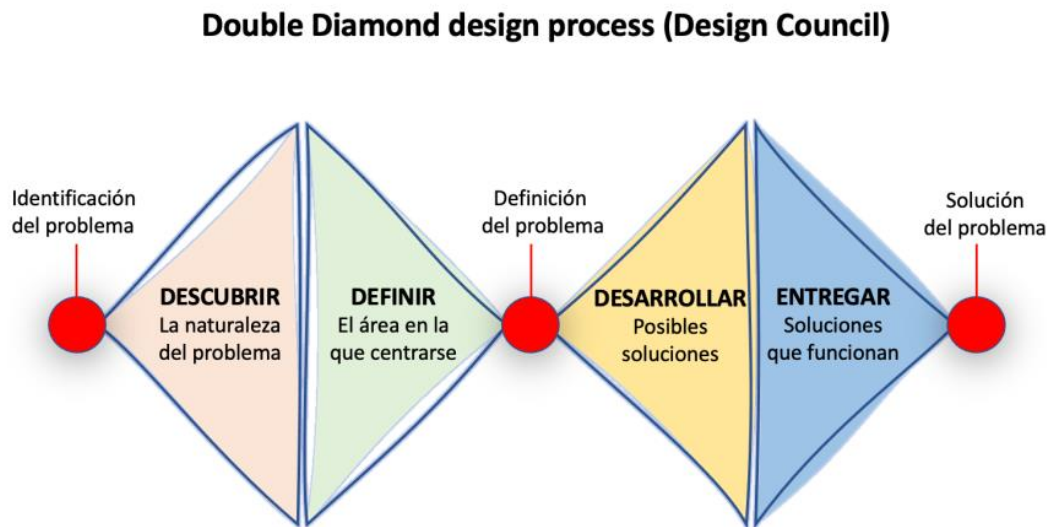
La presente práctica laboral se enfoca en la creación desde cero de piezas gráficas según la línea

visual o el look and feel del cliente o de la marca Ágora, teniendo en cuenta el brief que comunicación envía por correo electrónico o por ClickUp, también se hace el ajuste y arreglo de PPTX para los clientes de la compañía y para compañeros de las otras áreas de la empresa. Si el diseño para el cliente ya está creado, se deben ajustar textos e imágenes para que la presentación quede con la misma línea gráfica. El cliente usa la plantilla ya creada por creatividad y diseño, pero se debe ajustar todos los títulos al mismo tamaño y misma tipografía en google slides, haciendo uso de las guías y editando un par de slides para que queden iguales. Adicionalmente, se diseñan las piezas de invitaciones para foros, piezas de panelistas e información que se distribuye en redes sociales de los clientes. El equipo de creatividad y diseño es el único que se relaciona directamente con todos los equipos de la empresa, por lo que la practicante se involucra con cada área para apoyar con sus conocimientos en diseño gráfico.

Hace dos meses aproximadamente, se comenzó a implementar en Ágora una plataforma para tener una gestión de proyectos más eficiente: Click Up. Es una nueva herramienta para el equipo, la mayoría de los trabajadores no sabían cómo funcionaba y por eso mismo, se pensó que podía ser viable un manual de uso interactivo para los empleados de la empresa, pues, aunque se realizó una capacitación de manera virtual donde se presentó la plataforma y su uso, era mucho más eficiente realizar un material en el que cualquiera se pudiera apoyar y que estuviera disponible en todo momento. Se quiere mejorar la productividad y eficiencia del trabajo que llega a la oficina, si todos aprenden y se adaptan de una manera correcta y completa a la plataforma ClickUp, se pueden llegar a reducir los tiempos muertos del horario laboral, teniendo así una mejor eficiencia y eficacia de los trabajos entregados a los clientes. Adicionalmente, ClickUp es una aplicación de trabajo colaborativo, con su buen uso promoverá una comunicación asertiva entre las dos partes para que los entregables tengan un margen de error mínimo. Por último, las personas que se incorporen a la compañía tendrán un recurso digital intuitivo donde podrán ellos mismos capacitarse de una manera rápida y sencilla, para poder adaptarse de una mejor manera al modelo de trabajo en un futuro, si llegase a tener una pregunta solo deberá redirigirse al manual para aclarar sus dudas.

En los siguientes puntos se encontrará el desarrollo de la idea del manual de uso, siguiendo la metodología de doble diamante. En primer lugar, se expondrá y explicará la pregunta problema, seguido de la justificación, metodología, cronograma, análisis y aprendizaje, tema de reflexión, desarrollo de la propuesta, conclusiones, referencias y finalmente anexos.

4. Diseño metodológico



Fuente: Design Council (2015)

Ilustración 1

Se decidió escoger como método investigativo el modelo de doble diamante, ~~una~~ metodología de diseño e innovación, que pueden seguir tanto diseñadores como no diseñadores para encontrar soluciones a problemas complejos que respondan a las necesidades de las personas. Se pasa por 4 fases. En 2 de ellas se explora una serie de ideas e hipótesis, en las que el diamante se abre, y luego en otras 2 etapas se definen esos conceptos y se llega a una solución final definitiva. (GammaUX, 2020)

1. Descubrimiento

En este primer paso se identificó el problema principal, en este caso es la falta de capacitación de la herramienta ClickUp en Ágora. También se realizó una indagación dentro del espacio de la plataforma para validar que muchos usuarios no hacen el respectivo uso de la plataforma, y los que hacen uso de ella, no lo realizan de manera

completa, pues hay muchas opciones y herramientas para utilizar y les parece más complejo.

2. Definición:

En este segundo paso se definieron los objetivos del proyecto, en este caso sería el diseño y desarrollo del manual de uso, la capacitación efectiva de los empleados de Ágora y la fácil adopción de este nuevo modelo de gestión del tiempo. Se realizó un DOFA. (Anexo 1)



Ilustración 2

3. Desarrollo

En este tercer paso, se realizó el concepto de la idea que se tuvo principalmente, se realizó una búsqueda de información de la herramienta ClickUp y se empezó a maquetar en la aplicación Figma. Luego de eso se creó el manual de uso teniendo en cuenta la información recolectada. El proceso fue iterativo, el manual tiene muchas herramientas y por lo mismo se tuvo que realizar diferentes indagaciones y recopilaciones de datos de distintas fuentes para que fuera completo.

4. Entrega:

En esta última fase se realizará la entrega del manual de marca de ClickUp a los empleados de Ágora, esperando un feedback de vuelta para poderlo ajustar y que sea fácil

de entender para todos.

Adicionalmente se hizo uso del proceso UX siguiendo cada uno de sus pasos como se muestra en la siguiente imagen:

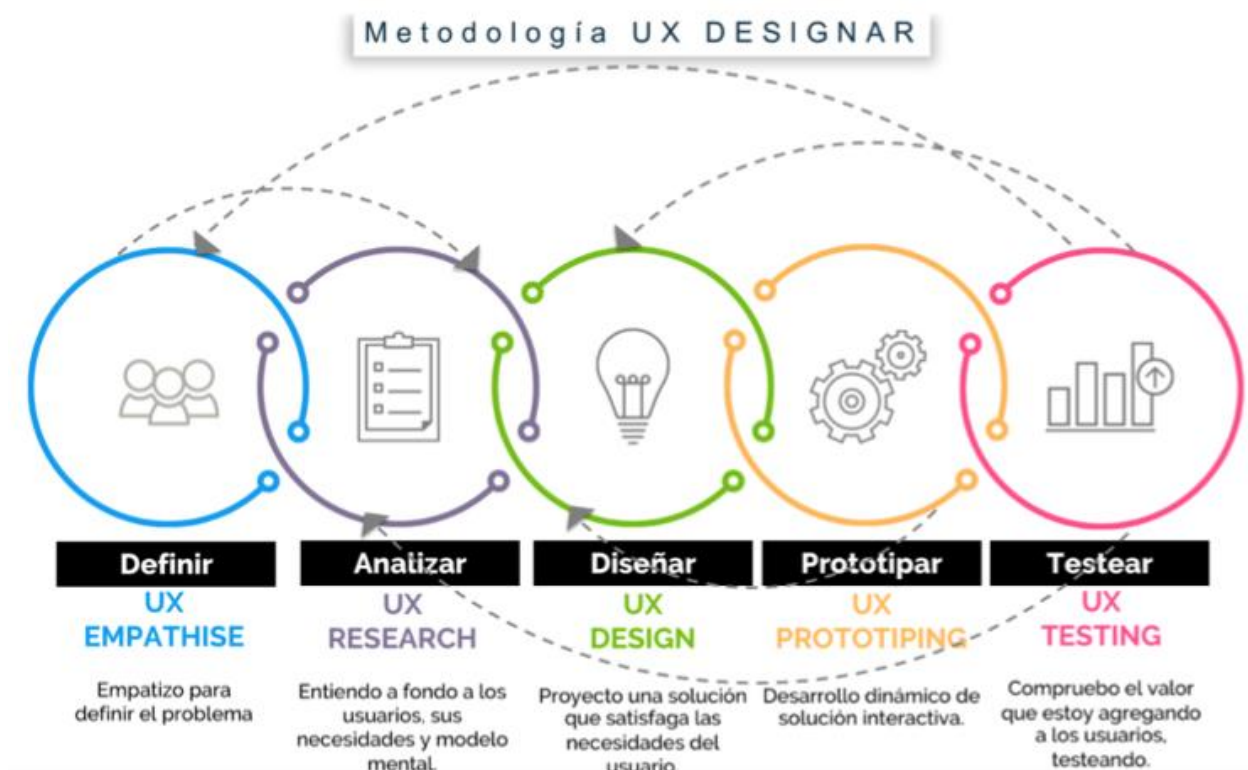


Ilustración 3

El modelo UX como se puede apreciar en la imagen es iterativo, en diferentes ocasiones se devolvió el diseño porque surgían nuevas ideas, siempre pensando en el usuario.

Definir: Se analiza el contexto y situación a solucionar. En gran parte de los proyectos o situaciones, se inicia desde la suposición (Sánchez, Aguirre, & Hernández, 2021). Como anteriormente se mencionó, se supuso que muchas personas no saben utilizar la aplicación porque les parece una interfaz con muchas opciones y aunque se realizó una capacitación virtual, a muchos no les quedó claro o se les olvidó como usarla, así que prefieren quedarse con métodos que ya conocen, como por ejemplo anotar en una agenda los pendientes o sencillamente manejar

otra plataforma.

Analizar: Tiene como propósito entender en profundidad al público objetivo, sus esperanzas y sus necesidades. (Sánchez, Aguirre, & Hernández, 2021). En este paso se les preguntó a distintos miembros del equipo qué tanto sabían usar la aplicación, si verían necesario un manual de uso o cómo les gustaría aprenderlo. La mayoría de las respuestas fueron muy positivas cuando se mencionó la posibilidad de tener un manual.

Diseñar: Se generan los primeros bosquejos de composición en los prototipos ... evaluado por el equipo involucrado (Sánchez, Aguirre, & Hernández, 2021) Una vez realizados los primeros bocetos, se presentó al área de diseño y de monitoreo y análisis para que pudieran comentar acerca de lo que sería el manual, qué contenido les gustaría ver

Prototipar: Se realizan revisiones y se hacen ajustes en base a las opiniones de los usuarios. Se incorporan detalles nuevos o cambios en las formas, los colores y demás características que forman parte del concepto (Sánchez, Aguirre, & Hernández, 2021) Se resalta que fue el proceso en que más cambios se realizaron, pensando siempre en que el manual fuera sencillo para el que lo usara, hubo cambios en iconografía, organización de textos y maquetación para un mejor entendimiento del usuario.

Testear: Las pruebas se realizaron en diferentes ocasiones con distintas personas en el proceso de la construcción del manual, gracias a ello se realizaron cambios en pro de una mejor experiencia de usuario.

4.1 Sobre la experiencia a sistematizar

Se propuso sistematizar el uso de la plataforma ClickUp. El énfasis de la Universidad Santo Tomás 'Diseño y producción de materiales digitales para la educación', aportó los suficientes conocimientos a la estudiante para la creación de un material educativo, gracias a lo aprendido se realizó el manual de uso. El interés de la estudiante es brindar un material de apoyo para sistematizar el uso de la plataforma, se realizó un DOFA (anexo 1) para analizar si había una

verdadera necesidad del producto, identificar las fortalezas, las oportunidades, las debilidades y las amenazas. Adicionalmente se tomaron conocimientos aprendidos de diseño editorial y diseño UX/UI para realizar la maquetación y poder implementar la experiencia de usuario

Es importante sistematizar el uso de la plataforma para obtener un entorno de trabajo más organizado y eficiente, para agilizar los procesos y evitar errores de comunicación dentro del mismo, adicionalmente cuando lleguen nuevos empleados a la compañía, no será necesario capacitarlos personalmente, sino que tendrán una guía ya estructurada que podrán consultar cuando lo deseen. Para comenzar se realizó una reunión con el gerente de la unidad de monitoreo y análisis, pues es fue quien presentó la plataforma, se propuso la idea del manual de uso y la aceptó, se realizó la recopilación de información y se organizó, luego de ello se diseñó un boceto y finalmente se empezó a desarrollar la idea en Figma. Se hizo una revisión con el apoyo de la coordinadora de la unidad de diseño y creatividad y se realizaron unos ajustes.

4.2 Sobre el plan de sistematización

Se quiere realizar la sistematización para que los empleados puedan aprender y comprender cómo utilizar la herramienta ClickUp, así mismo para que todos sigan un proceso coherente al momento de recibir una solicitud de un cliente, de igual manera para reducir errores en el proceso para mejorar la calidad del trabajo, otro objetivo es facilitar la delegación de responsabilidades para que los coordinadores de las áreas puedan designar los proyectos de manera ordenada y supervisar cómo van los trabajos, quien los está liderando y si se están cumpliendo o no los tiempos de entrega. Por otro lado, tiene como objetivo orientar y capacitar a los nuevos integrantes de la compañía para que se puedan adaptar más rápido al ritmo y modalidad del trabajo.

Es de interés particular sistematizar principalmente el uso y manejo de la plataforma ClickUp, teniendo en cuenta que no muchos habían utilizado la herramienta y es algo nuevo que se está implementando de manera obligatoria para todos los empleados.

Con la recopilación de información que se extrajo de páginas web encontradas en internet y de la propia página web de ClickUp, se hizo una reorganización de información, filtrando lo más importante y las opciones que los empleados usaran con frecuencia. La plataforma tiene muchos

usos y muchas opciones, es por lo anterior que un manual de uso con lo más relevante es casi que fundamental para tener una buena capacitación.

En primer lugar, se realizó la recopilación de datos, las páginas web que sirvieron de información fueron: un artículo publicado por ‘Xelso Blog’, escrito por Jacob Rodriguez Florez (Rodriguez, 2022) y un resumen del manejo de ClickUp publicado por la página ‘Carrera profesional’ (Profesional, 2023). Adicionalmente se hizo una exploración la aplicación y se compilaron las herramientas las herramientas que veía más útiles.

Así mismo, se tomaron como referencia diferentes autores que hablan sobre diseño editorial y diseño UX y UI. Para que el manual sea exitoso debe tener una correcta interfaz, pensada en el usuario, que no sea complicada y que sea muy intuitiva, cumpliendo así el objetivo de crear un material donde se puedan capacitar de la mejor manera. El profesional de diseño busca que las interfaces sean útiles, utilizables y deseables desde el punto de vista del cliente (Erlhoff, 2007) Por tal motivo se tenía que pensar en un manual que cumpliera con esas especificaciones.

El material digital en su estructura fue diseñado tomando como referencia componentes de diseño editorial, por ello fue importante tener claro sus elementos como lo son el formato, la retícula la tipografía, el color y los elementos gráficos. El diseño editorial es el marco en el que una historia dada se lee e interpreta. Consiste tanto en la arquitectura global de la publicación (y la estructura que ésta implica) como en el tratamiento específico de la historia (en la medida en que fuerza o incluso desafía esa misma lógica) (Venezky, 2008)

El segundo paso fue la organización de la información, había herramientas que no se iban a manejar por temas de tiempo o porque no eran del todo funcionales para el fin de ClickUp en Ágora, así que se realizó un barrido de información y se organizaron los textos para que fueran claros y cortos.

En tercer lugar, se hizo un boceto en Figma de lo que iba a ser el manual, cuántas páginas iba a contener, la paleta de color que se iba a usar y la tipografía.

Se comenzó pensando en el formato que se iba a utilizar, es decir el tamaño del lienzo o de la hoja, como la aplicación se usará generalmente en computador, se decidió que el manual tendría formato horizontal, 1920*1080; luego se pensó en la retícula, que es una serie de líneas y guías tanto verticales, horizontales y diagonales que permiten la distribución de los componentes en el espacio de una composición. (CEI, 2013); se continuó con la tipografía, ésta era esencial en el

manual pues tenía que ser muy legible, las tipografías sans serif o palo seco son más adecuadas para la lectura en pantalla, ya que se adaptan mejor a la resolución de estas. Las tipografías palo seco pueden resultar monótonas en textos muy extensos. (Eguaras, 2014) Por ello se hicieron tres pruebas de texto y finalmente se seleccionó la tipografía Arial Rounded MT. Es una Sans Serif (es decir, que no tiene serifas) legible y clara, por sus terminaciones redondeadas hace que se sienta amena al leerla. Seguido de esto empezamos con la selección de color, como el logotipo utiliza una gradación de colores (Imagen 2), se seleccionaron y utilizaron tres colores distintivos de este, pero en su variante de color sólido.



Ilustración 4

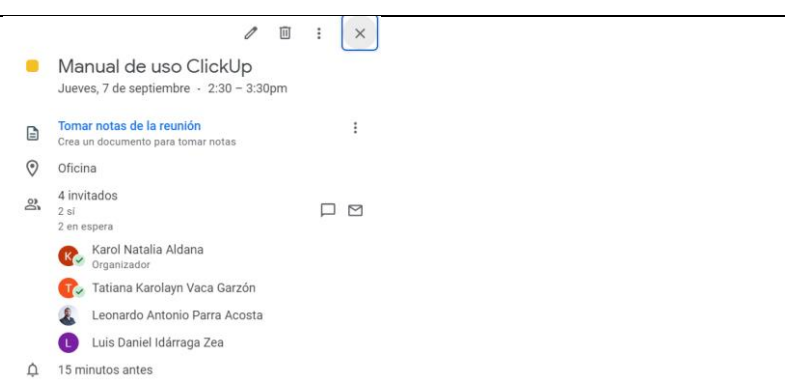
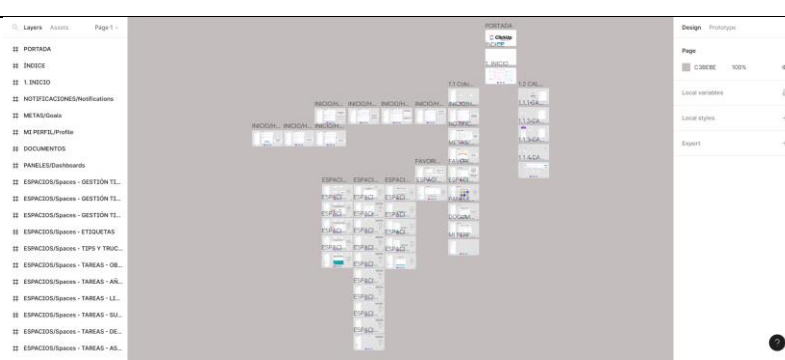
Para terminar con este punto, se adicionaron elementos gráficos similares a los que ClickUp utiliza en su plataforma, los anteriores son iconos en contorno de color sólido, sin relleno.

Finalizado lo anterior, se empezó a realizar el manual paso por paso para que fuera muy intuitivo. Primero se realizó el diseño plano y luego se aplicó interactividad, todo en Figma.

Después, se presentó el diseño a la coordinadora de la unidad de creatividad y diseño para que lo evaluara e hiciera un feedback. Con los comentarios de ella se siguen realizando ajustes finales para luego mostrárselo al gerente de la unidad de monitoreo y análisis, cuando se apruebe por él, se compartirá el manual finalizado.

5. Cronograma

Fecha	Actividad	Evidencia y/o comentarios
-------	-----------	---------------------------

6 Septiembre	Se comenta la propuesta al gerente de la unidad de monitoreo y análisis	 Leonardo Antonio Parra Acosta <leonardo.parra@agora.site> para mí Hola! Por el momento no contamos con material de apoyo, pero claro que sí, me encantaría poder desarrollar un manual de uso más especializado para ahora. Si te parece, podemos agendar una reunión con Luis, que está liderando este proceso conmigo. ¿Cuándo vas a la oficina? ¡Gracias por la iniciativa! LEONARDO PARRA GERENTE UNIDAD M&A LEONARDO PARRA@AGORA.SITE CEL. +57 300 213 9119 AGORA SITE AGORA ES PARTE DE UNTOLD... COLOMBIA
7 Septiembre	Reunión con gerente de la unidad de monitoreo y análisis	 Manual de uso ClickUp Jueves, 7 de septiembre · 2:30 – 3:30pm Tomar notas de la reunión Crea un documento para tomar notas Oficina 4 invitados 2 sí 2 en espera Karol Natalia Aldana Organizador Tatiana Karolayn Vaca Garzón Leonardo Antonio Parra Acosta Luis Daniel Idárraga Zea 15 minutos antes
8 Septiembre	Recopilación de información	https://carreraprofesional.com/tutorial/que-es-clickup/ (Profesional, 2023) https://xelso.com/empresa/guia-de-la-app-clickup-que-es-y-como-funciona/ (Rodriguez, 2022)
14-15 Septiembre	Bocetación en Figma	Se comenzó con la bocetación en una hoja de papel y luego se pasó a Figma
22 Septiembre- 9 Octubre	Creación manual de uso	 Layers Auto Page 1 - PORTADA - INICIO 1. INICIO - NOTIFICACIONES/Notificaciones - METAS/Goals - MI PERFIL/Profile - DOCUMENTOS - PANELES/Overviews - ESPACIOS/Spaces - GESTIÓN TL - ESPACIOS/Spaces - GESTIÓN TL - ESPACIOS/Spaces - GESTIÓN TL - ESPACIOS/Spaces - ETIQUETAS - ESPACIOS/Spaces - TIPS Y TRUCOS - ESPACIOS/Spaces - TAREAS - GR... - ESPACIOS/Spaces - TAREAS - AR... - ESPACIOS/Spaces - TAREAS - LI... - ESPACIOS/Spaces - TAREAS - SI... - ESPACIOS/Spaces - TAREAS - DE... - ESPACIOS/Spaces - TAREAS - AS... Design Prototype Page CANVAS 100% Local variables Local styles Export
10 Octubre	Revisión coordinadora de creatividad y diseño	Encuentro presencial en la oficina, se hicieron comentarios y se dio el respectivo feedback
17-Hoy	Ajustes y	Se hicieron ajustes de íconos y de interactividad

	correcciones de diseño y de interactividad	
Pendiente	Entrega del manual completo	

Tabla 1

El manual de marca se ha realizado en horario tanto laboral como no laboral.

6. Análisis de la experiencia

Por la implementación de esta propuesta, se ha experimentado un fortalecimiento en el dominio del diseño de información, gracias a la maquetación y composición del manual de uso. A lo largo de este proyecto, se ha logrado desarrollar la habilidad de organizar de manera eficaz las páginas de dicho manual y de establecer una estructura que garantiza una comprensión óptima, así como una jerarquía visual eficiente para los empleados de Ágora.

Este proceso de aprendizaje y desarrollo ha sido iterativo, ya que ha requerido la total disposición a hacer una revisión exhaustiva y ajuste a la maquetación en diversas ocasiones con el fin de optimizar el resultado final. Esta experiencia ha servido para reforzar la importancia de la paciencia, la atención al detalle y la perseverancia en el ámbito del diseño de información, donde cada cambio puede contribuir significativamente a la mejora del producto final. A medida que avanzaba el proyecto, se ha mantenido un feedback constante sobre la estructura del manual de uso.

A lo largo del proyecto, el feedback recibido y las interacciones con la coordinadora de la unidad de creatividad y diseño han enriquecido su habilidad para comunicar sus ideas y propuestas de manera clara y efectiva.

Antes de finalizar, se resalta que gracias a los conocimientos adquiridos en la universidad Santo Tomás como lo son el diseño editorial se pudo crear un manual organizado y visualmente atractivo. La aplicación de principios de diseño, como la disposición armoniosa de elementos visuales, la elección de tipografías legibles y la utilización de colores coherentes, permitió no solo estructurar de manera efectiva la información, sino también brindar una experiencia de

usuario más amigable, la coherencia visual ha contribuido significativamente a la claridad y comprensión del contenido. Cada sección del manual se presenta de manera detallada, facilitando la búsqueda de información para los usuarios. Además, la incorporación de elementos gráficos, como iconos intuitivos y diagramas explicativos, hizo que el manual pudiera transmitir conceptos de manera eficaz; la materia de tipografía fue muy importante para la selección de esta que se utilizó.

Gracias al diseño tipográfico, se pudo escoger la letra indicada para potenciar la legibilidad y la estética del contenido, también lo anterior permitió establecer jerarquías visuales, destacando información clave y facilitando la navegación dentro del manual. Además, la coherencia en el uso de estilos tipográficos ha creado una experiencia unificada y agradable para el usuario.

Por lo aprendido de diseño de experiencia de usuario (UX), se logró crear un manual que no solo es útil, sino también interactivo e intuitivo para los empleados que lo necesiten. Gracias al modelo del doble diamante, el proceso de diseño se centró en comprender las necesidades y expectativas del usuario, asegurando que la interfaz fuera fácil de navegar y que la información fuera accesible de manera clara y eficiente para facilitar la búsqueda y comprensión del contenido.

En resumen, esta experiencia no sólo permite fortalecer habilidades de diseño de información, sino también adquirir valiosas competencias relacionadas con la paciencia, la atención al detalle, la comunicación efectiva y la adaptabilidad en un contexto profesional. El proyecto ha demostrado la importancia de la iteración constante en el diseño y ha proporcionado una base sólida para el crecimiento continuo en la carrera como diseñadora gráfica.

7. Tema de discusión y reflexiones académicas

7.1 Manual de usuario

Para poder realizar un manual de uso, primero se debe tener conocimiento de que un manual es una publicación que incluye lo más sustancial de una materia. Se trata de una guía que ayuda a entender el funcionamiento de algo. Este tipo de publicaciones brinda las instrucciones necesarias para que un usuario pueda utilizar un determinado producto o servicio. (Julián Pérez Porto,

2021). Como se menciona anteriormente, el propósito del proyecto es ser una guía de ayuda para que las personas puedan entender de una mejor manera la plataforma ClickUp.

7.2 Comunicación Efectiva

Es indispensable tener claro que ‘la comunicación efectiva es el proceso de compartir ideas, pensamientos, conocimientos e información de la forma más comprensible para el receptor del mensaje, algunas de sus características son la claridad, la empatía y la escucha activa’ (Ortiz-Sykes, 2021), porque sin ella no se podría tener un proyecto completo. Si el manual no presentara de manera adecuada la información, la comunicación se perdería por completo.

7.3 Diseño editorial

En este caso, el diseño editorial y sus elementos nos servirán para la ‘arquitectura y de la gráfica editorial de cualquier tipo de publicación. Entre sus funciones esenciales destacan la de dotar de personalidad a un contenido, atraer la atención del lector y estructurar la información de forma clara’ (Elisava, 2022) Gracias a los conocimientos adquiridos del tema, se pudo construir la maquetación del manual y su estructura para que tuviera un orden, siguiendo los lineamientos aprendidos en clases.

7.4 Diseño UX

El diseño UX o experiencia de usuario ha tenido distintos significados a lo largo del tiempo, se encuentran pertinentes resaltar las siguientes, la primera de la Norma ISO 9241-210 “UX como las percepciones y respuestas de las personas, resultantes del uso o anticipación de uso de un producto, sistema o servicio.” (Norma-ISO, 2010) y “para desencadenar una experiencia de un producto, un diseñador tiene que manipular los atributos para dar acceso a la utilidad y usabilidad.” (Hassenzahl, 2006). Para que el manual sea entendible e intuitivo (ya que es interactivo) hay que tener una buena experiencia de usuario, por ello se añadió iconografía universal, que todos puedan entender fácilmente, para que los empleados de la empresa puedan reconocer con facilidad la interacción del manual, por ejemplo se utilizaron los íconos de flechas ‘atrás’ y ‘adelante’, elementos que vemos diariamente en cientos de interfaces que utilizan las personas a diario para referirse a ‘ir adelante’ o ‘devolverse’. También se hizo uso de iconos

como el del cursor para que cada usuario tuviera presente que a ese elemento o palabra se le puede dar clic.

7.5 Diseño UI

‘Se enfoca en aspectos estéticos de una interfaz: colores, tipografía, botones, etc.’ (Londoño, 2023) Como la interfaz de ClickUp ya está previamente creada y funcional, en el manual se decidió tomar la misma referencia, en lugar de que fuera un manual con mucho texto, se potenció en el diseño del mismo, es decir, es como si el manual fuera la misma página de la aplicación pero en donde se explica cada opción y cada elemento de la misma, es por ello que el usuario puede hacer clic en cualquier ícono que se ve reflejado en el manual y éste lo remitirá a una hoja donde brevemente se le explicará la función que tiene el apartado y como utilizarlo.

8. Desarrollo de la propuesta

- a. Se habló de la propuesta con la coordinadora de unidad creatividad y diseño y le gustó
- b. Se propuso el proyecto al gerente de M&A y la aceptó
- c. Se realizó una reunión con el gerente de M&A y la coordinadora de diseño para hacer una lluvia de ideas sobre cómo podría ser el entregable (infografía, manual, etc)
- d. Se realizó una primera bocetación en papel
- e. Se recopiló información de sitios web y de aprendizaje autónomo
- f. Se comenzó a maquetar y a diseñar la propuesta
- g. Se presentó la primera propuesta a coordinadora, la aprobó, pero se solicitaron ajustes
- h. Se realizaron los ajustes
- i. Proceso iterativo, se realizan ajustes y se proponen nuevos elementos.
- j. Se está a la espera de una última revisión.

9. Propuesta

A continuación, se adjunta la propuesta del manual de uso:

<https://www.figma.com/proto/rUc4FIC2a4i15VnZpsvFHI/Manual-de-uso-ClickUp?type=design&node-id=10-4&t=G750J4lXPpXQDj3J-1&scaling=contain&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=10%3A4&mode=design>

Cabe resaltar que la propuesta sigue sujeta a correcciones y cambios.

10. Conclusiones

En la práctica se logró realizar la creación de un manual de uso completo, interactivo y funcional, potenciando las habilidades de diseño aprendidas en la universidad Santo Tomás. Se resalta la retroalimentación positiva que ha tenido el manual en el proceso que se ha llevado a cabo. Se concluye adicionalmente que el diseño metodológico de doble diamante, que se utilizó en todo el desarrollo, ayudó a tener un buen resultado por su metodología de proceso iterativo. Lo ideal es que a futuro el objetivo principal se cumpla cuando el manual se empiece a compartir a los empleados de la compañía, ayudando a la mejora de procesos internos y cumpliendo con una buena capacitación.

11. Referencias

Referencias

ágora. (s.f.). Obtenido de agora.site

CEI. (2013). Obtenido de [https://cei.es/que-es-una-reticula-en-diseno-](https://cei.es/que-es-una-reticula-en-diseno-grafico/#:~:text=La%20ret%C3%ADcula%2C%20o%20grid%20como,el%20espacio%20de%20una%20composici%C3%B3n)

[grafico/#:~:text=La%20ret%C3%ADcula%2C%20o%20grid%20como,el%20espacio%20de%20una%20composici%C3%B3n](https://cei.es/que-es-una-reticula-en-diseno-grafico/#:~:text=La%20ret%C3%ADcula%2C%20o%20grid%20como,el%20espacio%20de%20una%20composici%C3%B3n).

Eguaras, M. (Enero de 2014). *Mariana Eguaras Consultoría editorial*. Obtenido de

https://marianaeguaras.com/que-tipografia-usar-para-libros-impresos-y-digitales/#Y_que_tipografia_para_un_libro_digital

Elisava. (28 de Octubre de 2022). *ELISAVA*. Obtenido de [https://www.elisava.net/disen-](https://www.elisava.net/disen)

- editorial-todo-lo-que-debes-saber/#:~:text=El%20dise%C3%B1o%20editorial%20es%20la,de%20cualquier%20tipo%20de%20publicaci%C3%B3n.
- Erlhoff, M. (2007). *Design dictionary: Perspectives on design terminology*.
- GammaUX. (31 de Julio de 2020). *GammaUX*. Obtenido de <https://www.gammaux.com/blog/como-usar-el-modelo-del-doble-diamante-para-impulsar-innovacion-en-diseno/>
- Hassenzahl, M. y. (2006). *User experience - A research agenda. Behaviour and Information Technology*. Obtenido de <https://doi.org/10.1080/01449290500330331>
- Julián Pérez Porto, A. G. (7 de 12 de 2021). *Definición.de*. Obtenido de <https://definicion.de/manual-de-usuario/>
- Londoño, P. (24 de Julio de 2023). *HubSpot*. Obtenido de <https://blog.hubspot.es/website/ui-ux#que>
- Norma-ISO. (2010). *norma ISO 9241-210*. Obtenido de <https://www.normas-iso.com/>
- Ortiz-Sykes, K. (14 de 09 de 2021). *HubSpot*. Obtenido de <https://blog.hubspot.es/sales/comunicacion-efectiva#:~:text=La%20comunicaci%C3%B3n%20efectiva%20es%20el,empat%C3%ADa%20y%20la%20escucha%20activa.>
- Profesional, C. (2023). *Carrera Profesional*. Obtenido de <https://carreraprofesional.com/tutorial/que-es-clickup/>
- Rodriguez, J. (07 de 04 de 2022). *Xelso Blog*. Obtenido de <https://xelso.com/empresa/guia-de-la-app-clickup-que-es-y-como-funciona/>
- Sánchez, C., Aguirre, E., & Hernández, P. M. (2021). *Metodología UX: Innovación pedagógica en tiempos de formación*. Santiago de Chile.
- Venezky, M. (2008).

12. Anexos

Mockups

