



**UNIVERSIDAD  
INSURGENTES**

PLANTEL XOLA

**LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL CON  
INCORPORACIÓN A LA UNAM CLAVE 3315-31**

“UI/UX para la producción de un sitio web  
enfocado al Demo Reel de Whato Digital Animation”

**T E S I N A**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

**LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

P R E S E N T A

**Acosta Garza José Carlos**

ASESORES: MTRA. VANESSA CAMACHO TAPIA  
LIC. EFRAIN PARADA RODRIGUEZ

MÉXICO, D.F.

2014



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**

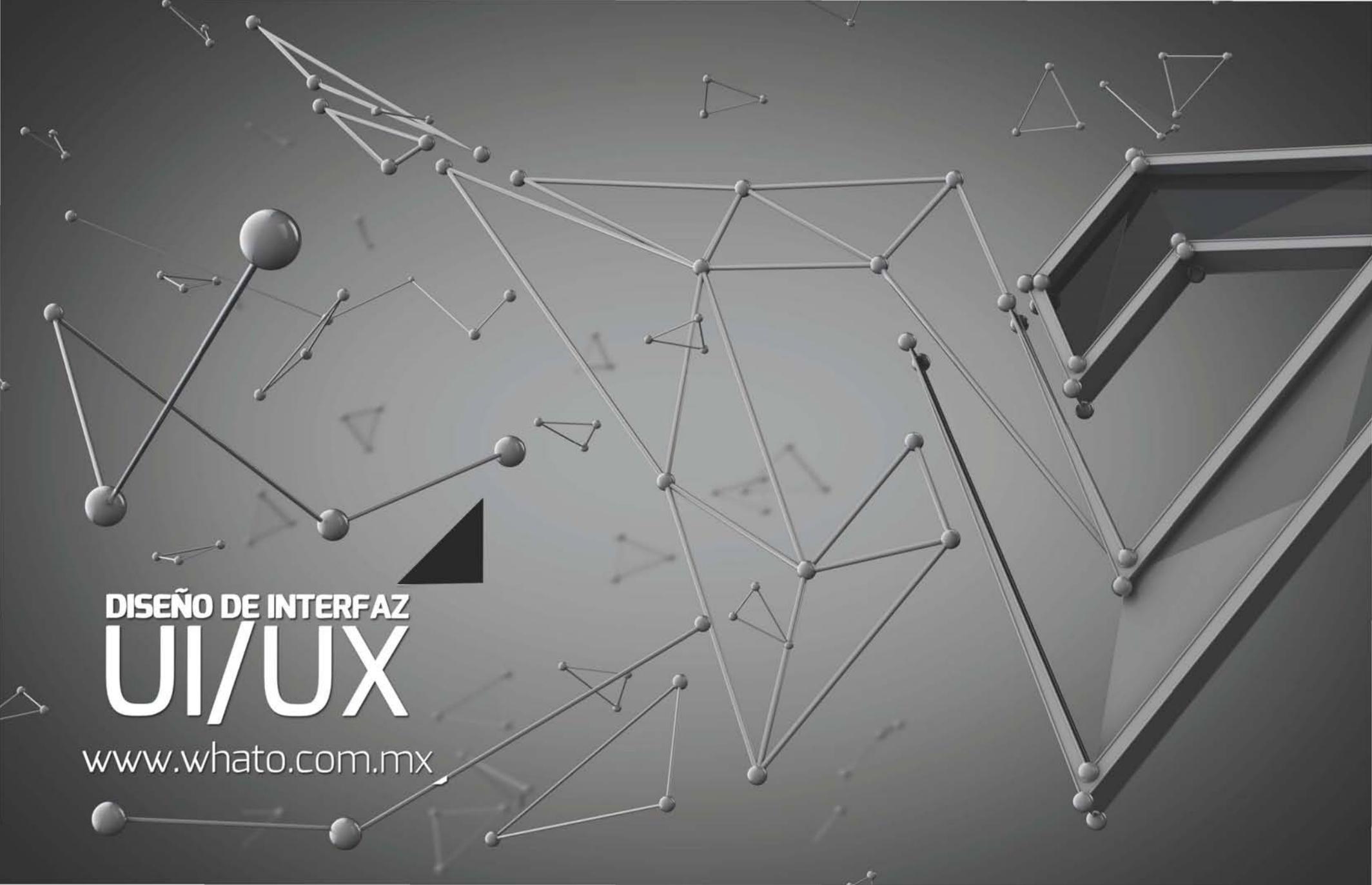


**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



DISEÑO DE INTERFAZ  
**UI/UX**

[www.whato.com.mx](http://www.whato.com.mx)



# ÍNDICE

## Capítulo 1

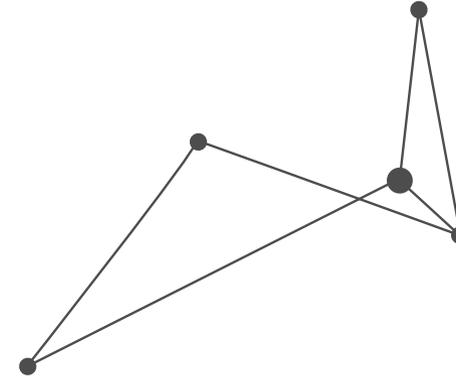
**Conceptos básicos de diseño para la realización de proyectos digitales.**

- 1.1 Diseño y Comunicación Visual.
- 1.2 UI/UX enfocado a la producción de un sitio web.
- 1.3 Aspectos conceptuales para la producción de un sitio web.

# Capítulo 2

## Whato Digital Animation

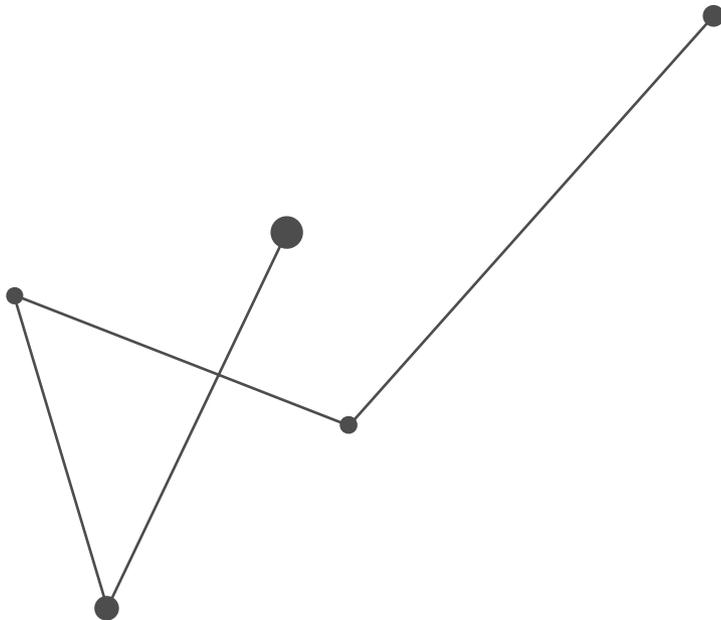
- 2.1 Whato Digital Animation.
- 2.2 Agencias de servicios de comunicación y diseño.
- 2.3 Competencia.



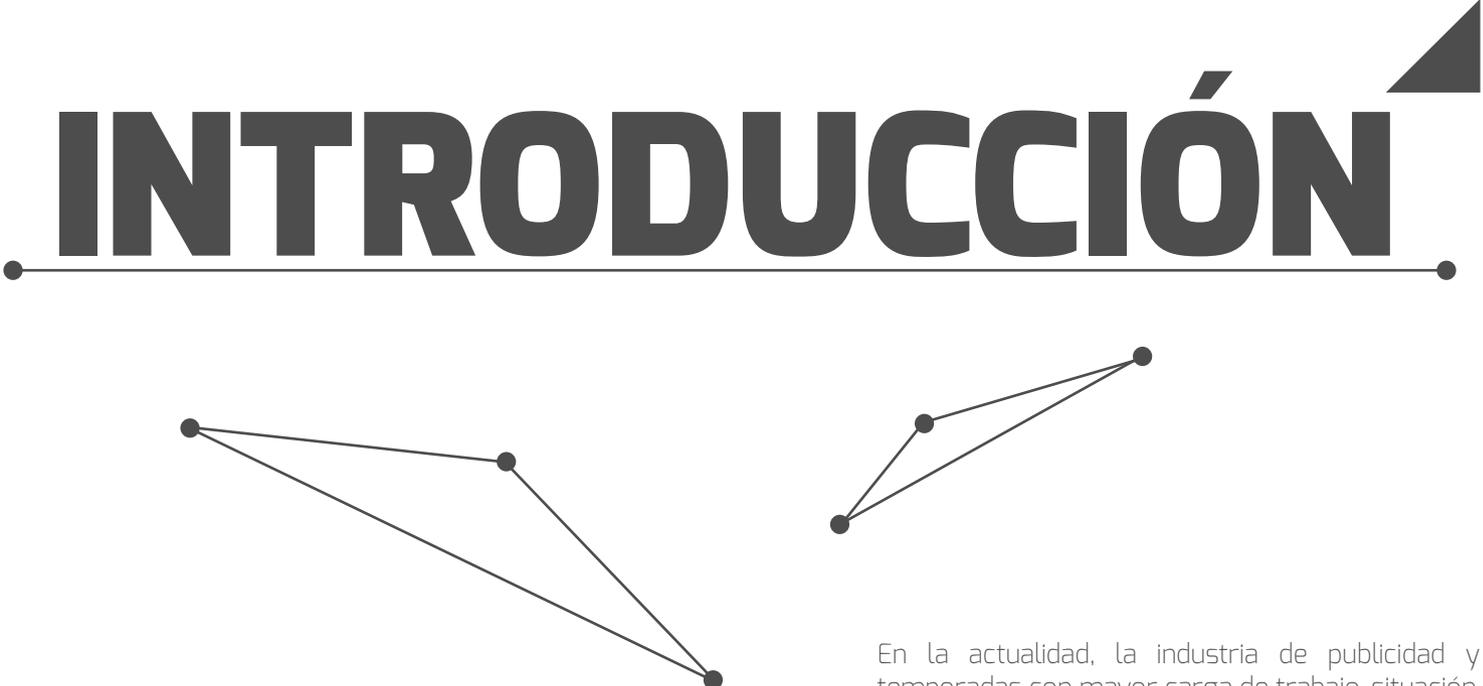
# Capítulo 3

## Desarrollo de la propuesta

- 3.1 Proceso de diseño.
- 3.2 Ruta crítica.
- 3.3 Brief.
- 3.4 Mood board.
- 3.5 Mapa de navegación.
- 3.6 Bocetaje.
- 3.7 Story board.
- 3.8 Paper prototype.
- 3.9 Mock up.
- 3.10 Diseño de interfaz.



# INTRODUCCIÓN



En la actualidad, la industria de publicidad y marketing tienen temporadas con mayor carga de trabajo, situación por la cual solicitan apoyo a profesionistas independientes conocidas como *freelance*. En virtud de ello, el diseñador y comunicador visual freelance, necesita un medio de comunicación para darse a conocer y promocionarse en diversas agencias de diseño, publicidad y marketing de forma masiva.

# “Diseño de interfaz y Experiencia de Usuario para proyectos digitales”

Es el diplomado que ayudo al diseñador para la creación de una interfaces online, más conocida como sitio web, porque proporcione el conocimiento de teórico práctico necesario para ello.

Un sitio web es un documento adaptado para World Wide Web (WWW). Sus características principales son los hipervinculos de cada página que lo conforma, por lo general se presentan en formato HTML, que hace referencia a documentos que soportan hipertextos. Los sitios web suelen estar disponibles en servidores de internet. Ahora bien, dentro de un sitio es posible incluir un Demo Reel, video con una duración de menos de un minuto, a manera de portafolio profesional, puesto que tienen la finalidad de promocionar de manera rápida y práctica los conocimientos y habilidades del diseñador especializado en el área de animación, ilustración, fotografía o cualquiera que este vinculado con el campo del Diseño y la Comunicación Visual.

Así, el objetivo general de esta tesina es diseñar la interfaz y experiencia de usuario de una página web para la promoción de Whato Digital Animation en agencia de publicidad y marketing, y entre clientes potenciales. Por medio de los proyectos mostrados



en el demo reel, los usuarios podrán reconocer el dominio de las diferentes técnicas de animación así como de los software ocupados —desde modelado de productos, los efectos visuales, las simulaciones de líquido, la creación de personajes, hasta los plugin— por el diseñador; logrando así llamar su atención, generar confianza y probablemente la solicitud de sus servicios.

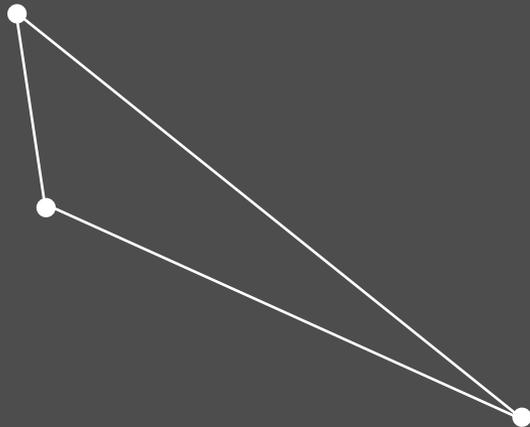
**En el capítulo 1,** se hablará del Diseño y la Comunicación Visual en especial del UI/UX enfocado a la producción de un sitio web, no sin dejar los aspecto conceptuales para la producción de esta.

**En el capítulo 2,** se presentará información entorno a **Whato Digital Animation** y los servicios que ofrece, a su competencia, ya sean directas e indirectas en el mercado.

**En el capítulo 3,** se mostrará el proceso de Interfaze de Usuario para sitio web de **Whato Digital Animation.**

# Capítulo 1

Conceptos básicos de diseño para la realización de proyectos digitales.



## 1 Diseño y Comunicación Visual

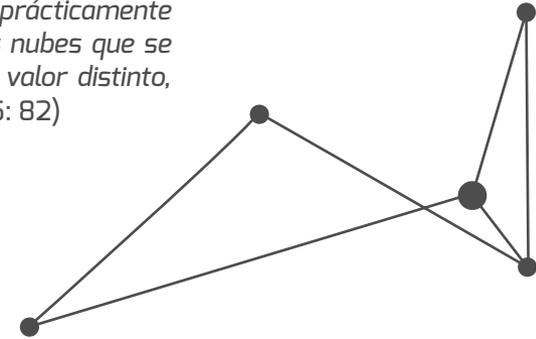
Desde el inicio de su historia, los seres humanos han buscado la manera de comunicar y/o expresar una idea o pensamiento, así se valieron de sonidos, mímicas ó imágenes; sin embargo fue la acumulación de estas y otras experiencias las que permitieron establecer un lenguaje formal, a saber: escrito, visual, corporal, entre otros. Es el conocimiento y dominio del lenguaje visual, por ejemplo lo que le permite a un diseñador dar respuesta a las necesidades de comunicación de un individuo o de una sociedad.

En opinión de Bruno Munari “...la comunicación visual es prácticamente todo lo que ven nuestros ojos, desde una planta hasta las nubes que se mueven en el cielo. Cada una de estas imágenes tiene un valor distinto, según el contexto en que están insertadas” (Munari, 1985: 82)

Asimismo, hace mención de la existencia de dos tipos de comunicación visual: la casual y la intencional. Entendiendo por casual, la que sucede de manera espontánea y que no tiene un mensaje concreto por parte de un emisor específico, y por intencional la que busca un fin específico, dar un mensaje concreto (de emisor a receptor) de manera directa y universal.

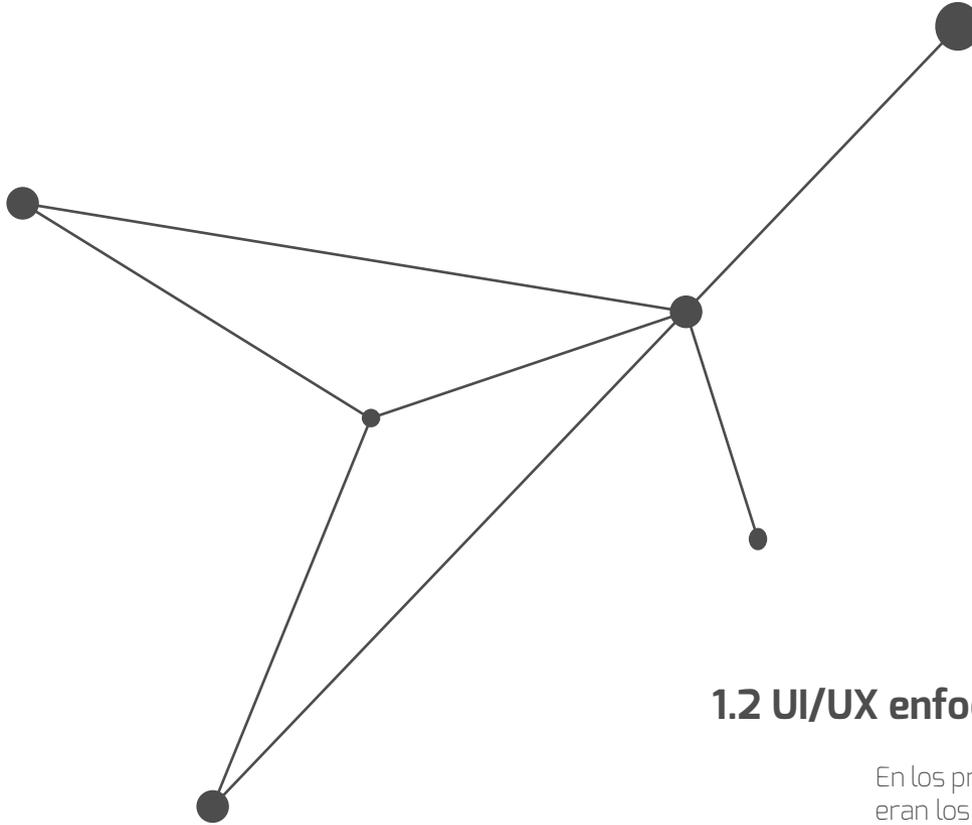
Diseñar, es una actividad teórica-práctica cuyo objetivo es comunicar algo a alguien. Para ello, es indispensable que el diseñador maneje un conjunto de estrategias que aseguren la correcta transmisión de ese algo —un mensaje— a un público determinado. Entonces, a la hora de diseñar se debe identificar el problema, luego investigar los aspectos involucrados en él y finalmente concebir, programar, proyectar la propuesta, que en el contexto de la comunicación visual será mediante la producción de imágenes percibidas básicamente por el sentido de la vista. El mensaje será funcional y podrá comunicar lo proyectado.

La forma de diseñar ha cambiado tanto por las exigencias de la sociedad como por los avances de la tecnología que han venido a perfeccionar y agilizar los procesos de producción. En consecuencia ha sido indispensable para el diseñador contar con una especialización, por ejemplo en el área de audiovisual y multimedia, esta última se ayuda de programas de diseño como: Photoshop, Illustrator, After Effects, C4D, Maya entre otros, para la emisión y recepción de mensajes visuales (imágenes en movimiento que contienen un significado) que se acompañan de sonido.



En el contexto del Diseño y la Comunicación Visual, imagen es un objeto que se percibe por el sentido de la vista. Lo que el receptor entienda o interprete de ella, dependerá de lo que el diseñador haya proyectado. Hoy en día, el internet como medio de comunicación, ha tomado mucha fuerza y se considera como indispensable para la mayoría de la población de casi cualquier país, ya sean estudiantes, trabajadores, profesionistas, empresas, etc. Para las empresas por ejemplo representa una manera de acercamiento con el cliente. Y es aquí donde la actividad de los diseñadores y comunicadores visuales se tiene que adaptar a las nuevas demandas que el entorno digital plantea, por ejemplo el Diseño de Interfaz de Usuario (UI) y el Diseño de Experiencia de Usuario (UX).

Gracias al diseño, los mensajes visuales que fluyen por internet lo hacen de una manera realmente rápida, pueden dar la vuelta al mundo en cuestión de segundos y con unos cuantos clicks. Se publican de manera digital páginas web, campañas publicitarias, carteles... que en pocos minutos obtienen visitas, views, likes; y la información se va compartiendo.



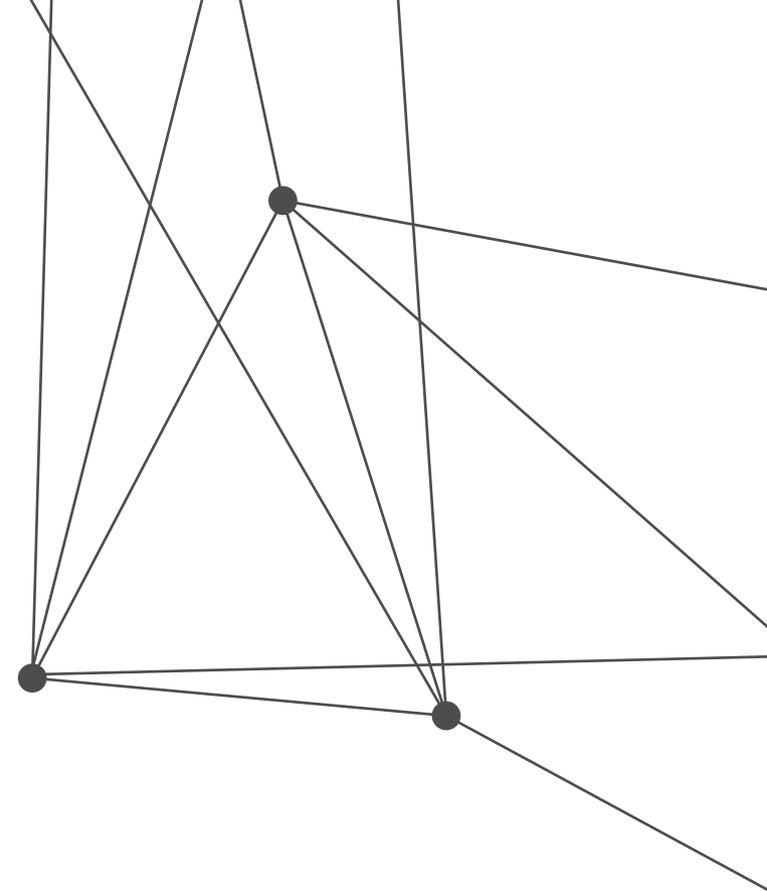
## 1.2 UI/UX enfocado a la producción de un sitio web

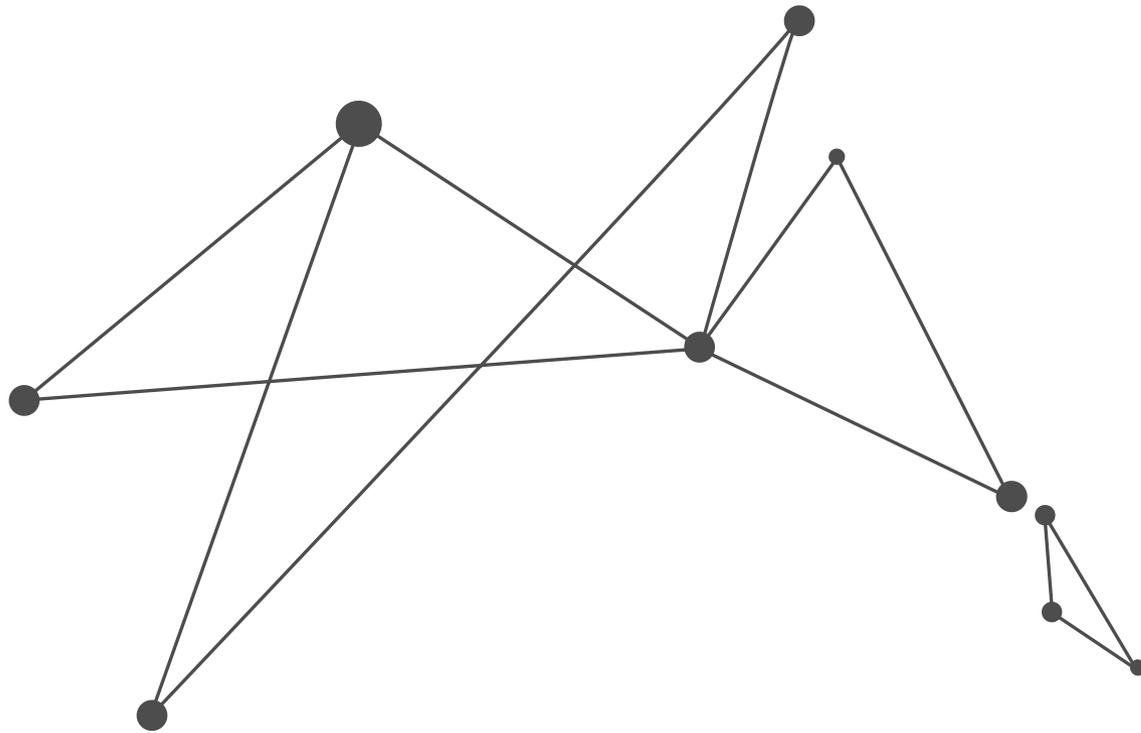
En los primeros días de la navegación por internet, algunos diseñadores eran los responsables de construir sitios web estructuradas con tablas HTML, bases de datos y programación, por ello los resultados eran bastante simples. Con el tiempo, dicha producción requirió la división del trabajo entre: diseñadores, desarrolladores, arquitectos de base de datos, administradores de sistema (*front-end*), y los sitios web se volvieron más complejos y con nuevas funciones. Finalmente, esto dio lugar a la especialización en diseño de interfaz, diseño de movimiento y más recientemente, el diseño de experiencia del usuario.

En el diseño de interfaz de usuario (*UI por sus siglas en inglés User Interface*) se debe construir una relación con los usuarios mediante el entendimiento de sus necesidades, también pensar en la audiencia del sitio de manera pictográfica, demográfica y de comportamiento para así desarrollar una interfaz en la que nos aseguremos que sea atractiva y fácil de usar, encontrar un balance la interfaz debe guiar y educar al usuario de manera intuitiva.

La experiencia de usuario (*UX por sus siglas en inglés User Experience*) es la equivalencia virtual de una experiencia individual en el mundo real, es la ciencia de comprender el contexto para mejorar la efectividad, implica una serie de actividades: investigación, arquitectura de información, diseño de interacción, planificar la arquitectura, dibujar wireframes, diseñar la interfaz, e incluso código de las páginas y prototipos con el uso de una amplia gama de herramientas. De la misma manera que sería factible para un constructor planificar y construir una extensión de su propia casa.

Ahora bien, el UI/UX puede ser enfocado a la producción de sitios web que contengan, básicamente, ligas de videos que muestre la información necesaria en torno a un producto o servicio. Ello requeriría jerarquizar dicha información y recurrir a imágenes, movimiento, originalidad que facilite la navegación del usuario.





### 1.3 Aspectos conceptuales para la producción de un sitio web

Al realizar el UI/ UX para un sitio web se deben cumplir con las características de usabilidad necesarias para facilitar la navegación del usuario, asimismo ser eficaz, interactiva y con la información necesaria. Por tal motivo hay que manejar los siguientes aspectos:

## Formato

Se le llama formato al espacio donde se lleva a cabo el proyecto de diseño, para página web se debe tomar en cuenta la resolución de la pantalla en la que será visualizada.

La resolución se determina por la cantidad de píxeles que cuentan los monitores o pantallas para computadoras, los formatos más utilizados para páginas web son:

**640 x 480 px**

**800 x 600 px**

**1024 x 768px**

**640 x 480 px.**

## Retícula

Es una estructura conformada por líneas verticales y horizontales que se utiliza para distribuir los contenidos en un espacio, así como para organizar imágenes y texto de forma que hay un equilibrio. Existen varios tipos de reticular entre ellas destaca la de columnas, módulos, en sección aurea, jerárquica, entre otras. Son retículas que suelen utilizarse para el diseño de sitios web.

## Color

El color es una percepción visual que se genera en el cerebro al interpretar las señales nerviosas y que a su vez se interpreta y distingue en distintas longitudes de onda que se captan en la parte. En el diseño, el color es el medio más valioso para un producto, con buen conocimiento de su naturaleza, efectos, distribución, tendencia, contrastes, propiedades, interacción y significados será posible expresar: alegría o tristeza, luminosidad u oscuridad, tranquilidad o exaltación, entre otras emociones.

Una vez que se tiene el conocimiento del color, es necesario aprender a aplicarlo en los diseños, para conseguir los resultados deseados. En las pantallas o monitores, la sensación de color se produce por la mezcla aditiva de rojo, verde y azul (*Red, Green, Blue RGB*). La pantalla es dividida en puntos minúsculos llamados píxeles que son formados por tres sub píxeles de colores primarios de luz, cada uno de los cuales brilla con una determinada intensidad.

## Imagen

La imagen es la representación visual de un elemento, representa un acto comunicativo completo, porque no se trata de comunicarse de una determinada forma, sino que solamente se toma en cuenta el hecho de transmitir información.

*GIF, JPG y PNG* son los tres formatos de imágenes que suelen utilizarse en una página web. La animaciones una ilusión óptica ya que es un proceso para dar la sensación de movimiento a imágenes, dibujos u objetos inanimados tales como figuras hechas con materiales moldeable. El video es una secuencia de imágenes que a su vez representan escenas en movimiento.

## Tipografía

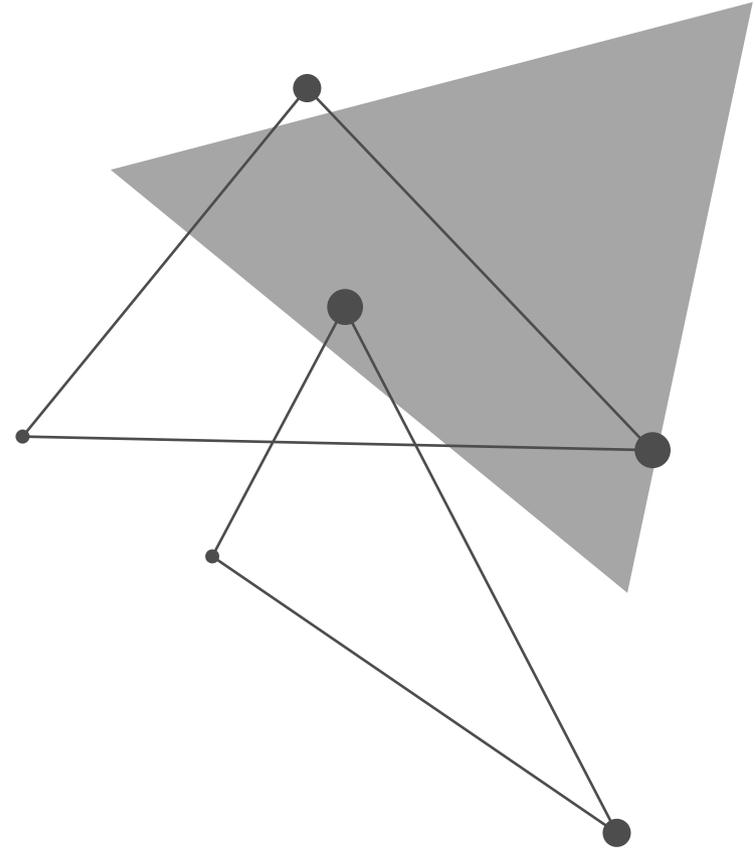
Se entiende por fuente tipográfica al estilo o apariencia de un grupo completo de caracteres, números y signos, regidos por características comunes. Una familia tipográfica, es un conjunto de tipos basado en una misma fuente con algunas variaciones, por ejemplo, el grosor y la anchura, pero manteniendo características comunes. Los miembros que integran una familia se parecen entre sí pero tienen rasgos propios. Cada fuente y familia tipográfica tiene características que la distinguen entre otras, que las hace únicas y le da personalidad al texto.

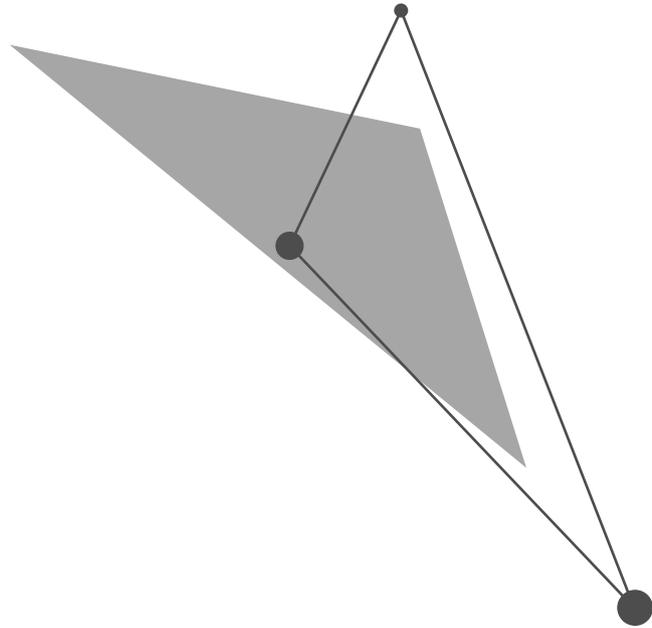
## Botones

Los botones proporcionan al usuario interacción con los elementos de la web, una página web pueden incluir distintos tipos de botones, usando la etiqueta de botón o la etiqueta de entrada. Los botones en las páginas pueden también incluir una gran variedad de atributos que determinen su apariencia y su comportamiento.

## Menú

El menú, es una herramienta gráfica en la interfaz de páginas web y aplicaciones que consiste de una lista de opciones que puede desplegarse para mostrar más opciones o funciones y acceder así a las distintas herramientas de la aplicación.





## Diseño adaptativo

Actualmente los usuarios visitan sitios web por medio de dispositivos móviles, es por ello que algunos recurren al diseño adaptativo, es decir, a la estructuración de las páginas para ser vistas en cualquier dispositivo sin ningún problema de adaptación o de apertura. El diseño adaptativo logra adaptar el contenido al tamaño de la pantalla en cuestión y así se puede visualizar en PC, Smartphone, Tablets o en una Mac.

## Usabilidad

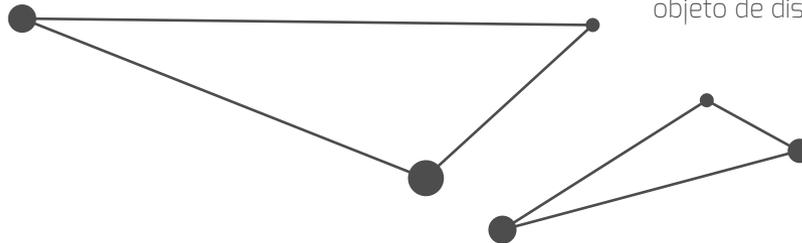
La usabilidad es necesaria para facilitar la navegación del usuario, el producto de diseño debe ser claro y elegante, de no ser así, el usuario buscará otro producto más atractivo.

## Eficacia

La eficacia, es necesaria para lograr los resultados que el usuario desea obtener.

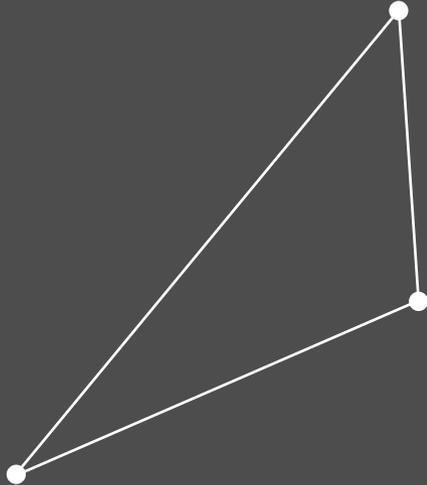
## Interactividad

El usuario realmente debe sentir que está controlando y manejando el objeto de diseño.



# Capítulo 2

## Whato Digital Animation



### 2.1 Whato Digital Animation

**Whato Digital Animation** nace en México Distrito Federal en el 2008, proporcionando soluciones de diseño ya sea mediante logotipos, folletos, dípticos y trípticos, espectaculares, entre otros medios, donde lo importante es la creatividad e innovación.

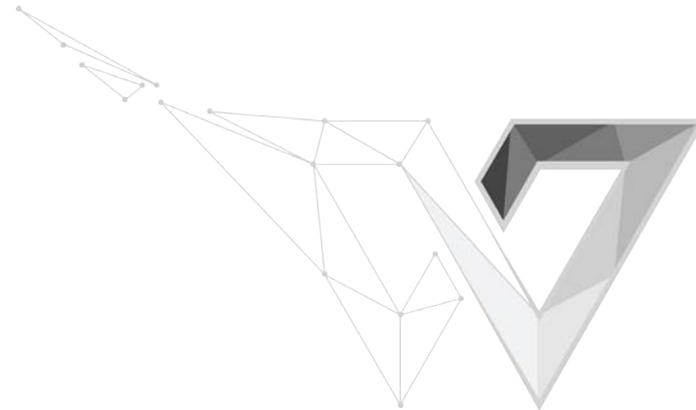
Dos años más tarde estuvo en condiciones de ofrecer servicios enfocados en el área de multimedia, en la parte de la animación de tipo motion graphics, 2D y 3D para la creación de branding o producshot.

Con el éxito se ocupó de tiempo completo en la post-producción de videos y así ha trabajado para clientes como: *Ganagol, Super Lotto, L'Oreal, Gastro Protect, Total Play, Got Talent, Kellogs, Grupo Modelo, ID canal Once* y video clips.

También ha participado en películas como: *El Crimen del Cacaro Gumaro* y video internos para el *Museo Franz Mayer, el Museo Nacional de San Carlos y el Museo Soumaya*.

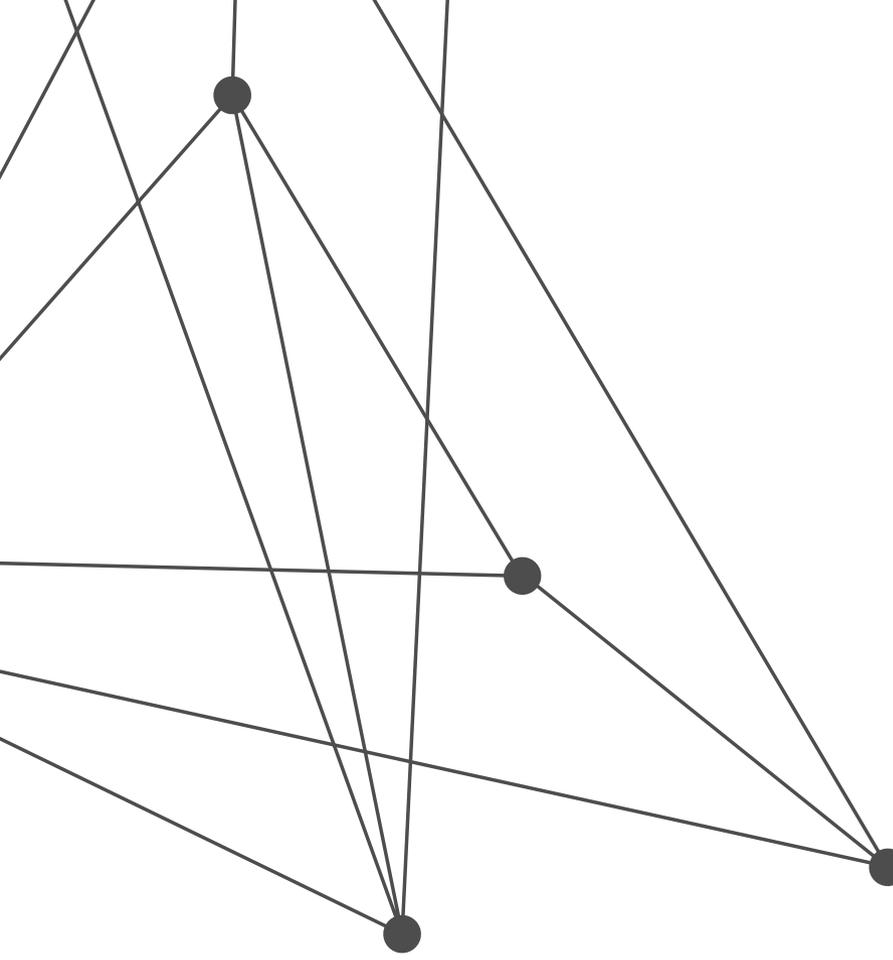
En el 2014, los servicios que ofrecen son de tipo *broadcast desing, dotion grahics, product shot , character desing, simulación de liquido, VFX* y *Diseño UI/UX*, y a la industria del marketing y publicidad servicios como: creación de marca y diseños para todos los canales de comunicación que satisfagan las necesidades del cliente.

Hoy, **Whato Digital Animation** quiere darse a conocer y ofrecer sus servicios en las más agencias de publicidad y a los diferentes tipos de marketing por ello necesita un sitio web que muestre un demo reel, para inspirar confianza al cliente por la experiencia con la que cuenta actualmente.



[www.whato.com.mx](http://www.whato.com.mx)

Logo de Whato Digital Animation



## 2.2 Agencias de servicios de comunicación y diseño

Una agencia de publicidad es una organización comercial independiente, compuesta de personas creativas y de negocios que desarrolla, prepara y coloca la publicidad, por cuenta de un anunciante que busca encontrar consumidores para sus bienes y servicios o difundir sus ideas.

### **Algunas de las más importantes a nivel nacional e internacional son:**

*Below the line (BTL)*, es una técnica de marketing que consiste en emplear formas de comunicación no masivas dirigidas a segmentos específicos que se desarrolla para el impulso o promoción de productos y servicios mediante acciones caracterizadas por alta creatividad.

*Above the line (ATL)*, es un termino usado para referirse a los medios de comunicación tradicionales, y a anuncios publicitados en ellos, consiste en usar la publicidad tradicional e impactante para las campañas promocionales de productos o servicios enfocándose por lo general a los medios de comunicación masiva.

## 2.3 Competencia

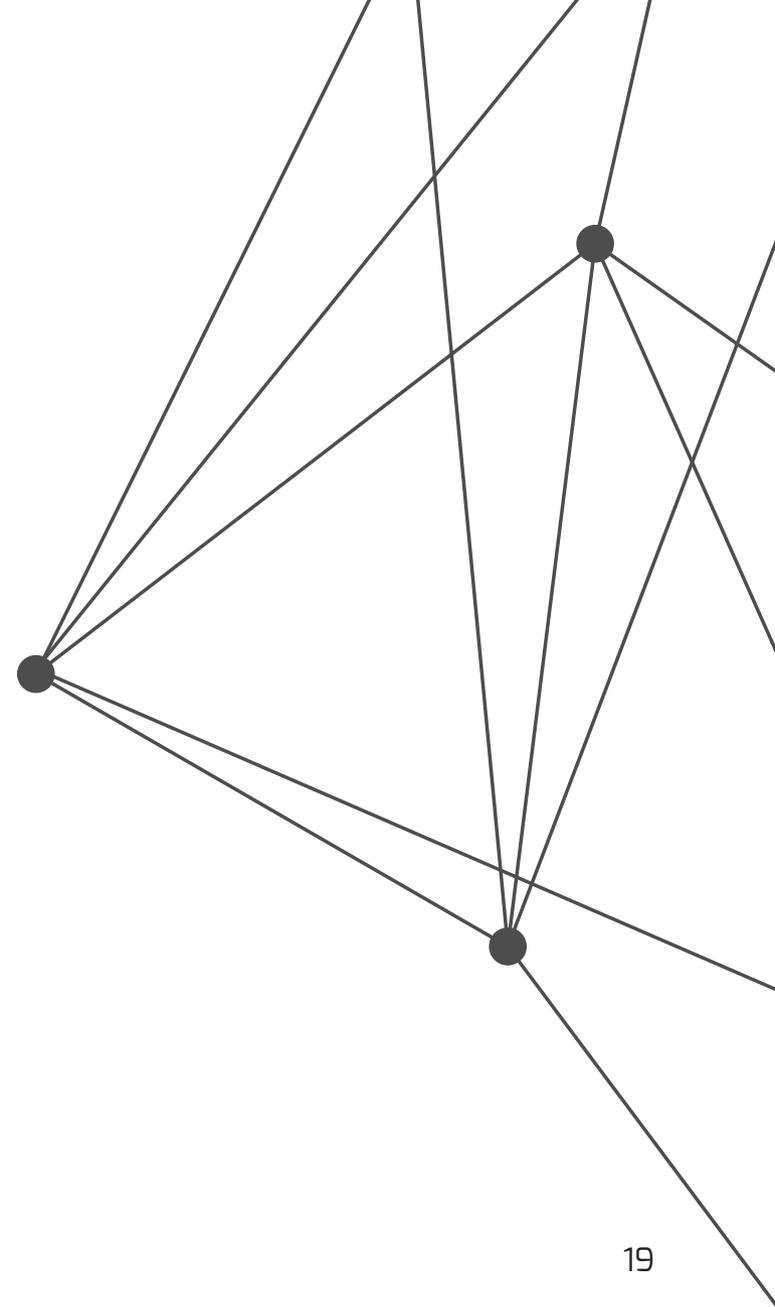
En la actualidad, estudios como *Organica tv*, *Sebra Studio*, *Vanagard*, *Play Studio*, *Robot* y *Don Porfirio* son los más conocidos y su cartera de clientes es muy amplia.

Estas agencias cuentan con personal especializado en diferentes áreas como en Modelado de 3D, Motion Graphics, Fotografía y VFX.

En México, el círculo de animadores 2D y 3D conforman un grupo poco numeroso que busca acaparar el trabajo que ofertan las agencias de publicidad.

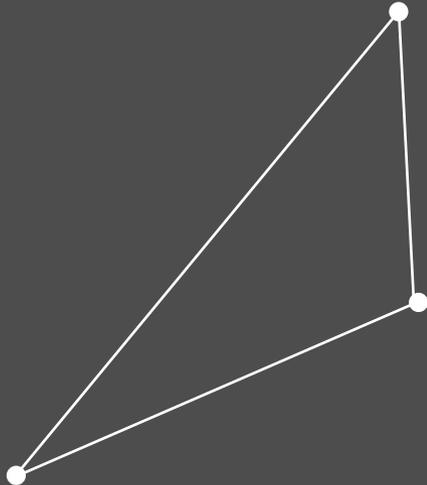
La competencia de *Whato Digital Animation* son aquellos estudios con una infraestructura pequeña, cuyo personal cuenta con una experiencia laboral mínima de 6 años; y jóvenes egresados que han emprendido un negocio en colectivo (que siempre resulta lo más óptimo).

El nivel al que el sitio web va dirigido es medio, medio alto que corresponde a las agencias que ya tiene noción de esta área.



# Capítulo 3

## Desarrollo de la propuesta



### 3.1 Proceso de diseño

Para iniciar un proyecto de diseño se tienen que conocer las necesidades del cliente para así proponer una posible solución; dicha solución ha de seguir un proceso de diseño que ayude a comprobar y validar la solución.

Whato Digital Animation necesita el UI y UX de un sitio web, donde se pueda publicar un demo reel que muestre los proyectos realizados hasta lo que va del 2014, dirigido a medianas empresas y agencias de publicidad o productoras en el D.F., en los estados de la República y en el extranjero.

Así, el proceso de diseño que ayudo a encontrar y validar la solución fue el siguiente:

- Ruta crítica
- Brief
- Mood board
- Mapa de navegación
- Bocetaje
- Story board
- Paper prototype
- Mock up
- Diseño de interfaz

### 3.2 Ruta critica

La ruta critica fue inventada por la corporación Dupont y es conocida como *Critical Path Method*. (CPM por sus siglas en inglés). Su objetivo principal, es determinar la duración de un proyecto, entendiendo esto como una secuencia de actividades relacionadas entre si, donde cada una de las actividades tiene una duración estimada.

Cualquier retraso en un elemento de la ruta critica afecta la fecha de entrega planeada del proyecto, es se dice que no hay holgura en la ruta critica.

La ruta crítica que se trabajo para el desarrollo de este proyecto determino los tiempo técnicos para cada una de las actividades fue planeada según los avances de diseño, y fue muy útil para ganar un poco de tiempo en las fechas de entrega, por si había correcciones y no quedar mal con el cliente.

A continuacion la ruta critica de **Whato Digital Animation**.



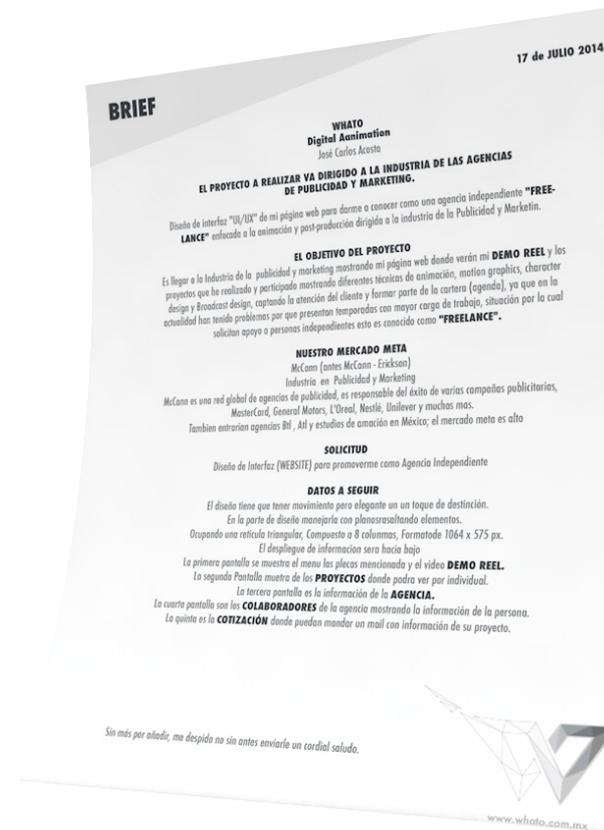
Ruta crítica para el diseño de interfaz de sitio web de Whato Digital Animation

### 3.3. Brief

El brief es el resumen que el o los encargados de realizar una publicidad, Necesitarán para saber qué es lo que está pidiendo el cliente, muchas veces el cliente no sabe bien qué comunicar a través de una publicidad, pero una de las cosas más importantes que se debe detectar al recibir un encargo así, es comunicar la menor cantidad de información mediante un solo medio y evitar confusión en el receptor del diseño.

Así, habrá más seguridad de que entienda y retenga el mensaje.

En el brief elaborado para **Whato Digital Animation** se procuro un claro, sintético y preciso planteamiento del problema, que facilito la generación de ideas funcionales para el UI/UX del sitio web.



Brief para UI/ UX del sitio web para Whato Digital Animation

### 3.4 Mood board

Una vez que se conoce al cliente y se tiene claro lo que quiere y desea transmitir, se paso al siguiente paso, el mood board.

El mood board, es una colección de imágenes que definirían perfectamente el proyecto, puesto que tiene que ver con los colores, la tipografía, el estilo, etc.

Hay diferentes tipos de mood boards, pero todos tienen el mismo fin, recopilar información gráfica entorno a un concepto; que incluye el estilo del diseñador.

Abajo se muestra el mood board realizado, donde se ven las imágenes, fotografías, materiales, y en general todo aquello que contribuyo a generar ideas para lo que se buscaba transmitir.



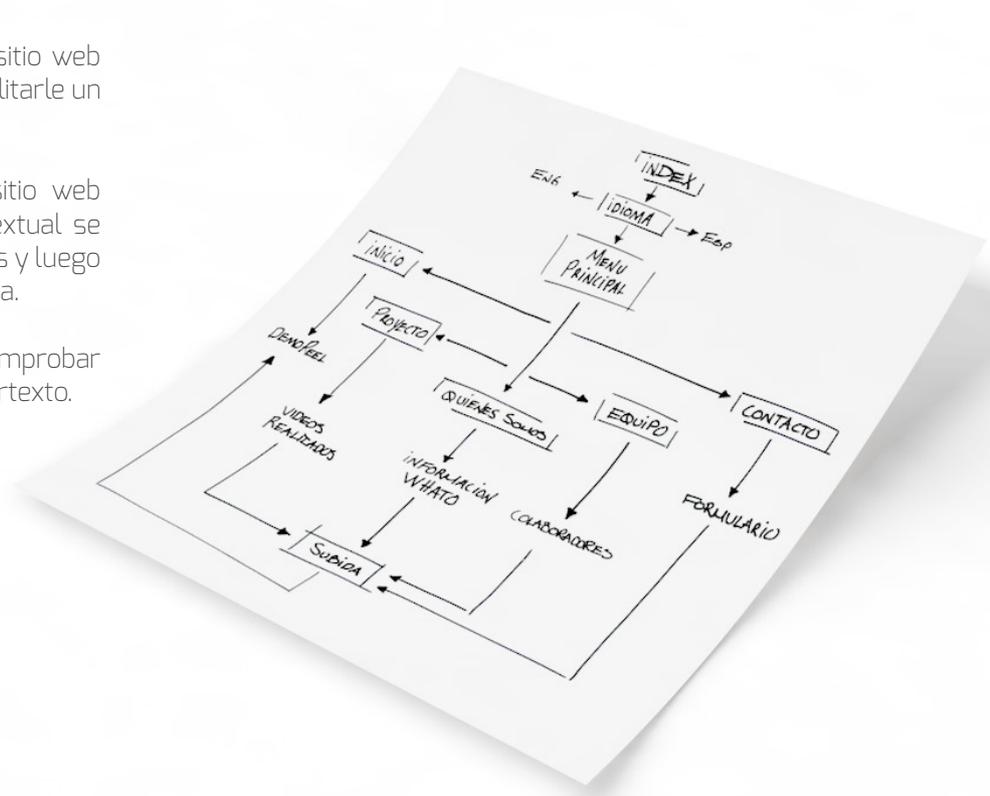
### 3.5 Mapa de navegación

Los mapas de navegación proporcionan una representación esquemática de la estructura del hipertexto, indicando los principales conceptos incluidos en el espacio de la información y las interrelaciones que existen entre ellos.

Un mapa es, por ejemplo, una representación completa del sitio web para orientar al lector/usuario durante el recorrido o para facilitarle un acceso directo al lugar que le interesa.

El mapa de navegación realizado para la estructura del sitio web de **Whato Digital Animation** se represento por en forma textual se emplearon diagramas globales con los nodos más importantes y luego subnodos en diagramas locales con información más detallada.

Así, se abarco el contenido total en un solo plano y se pudo comprobar que la estructura fuera accesible desde cualquier nodo del hipertexto.



Mapa de Navegacion del sitio web para Whato Digital Animation

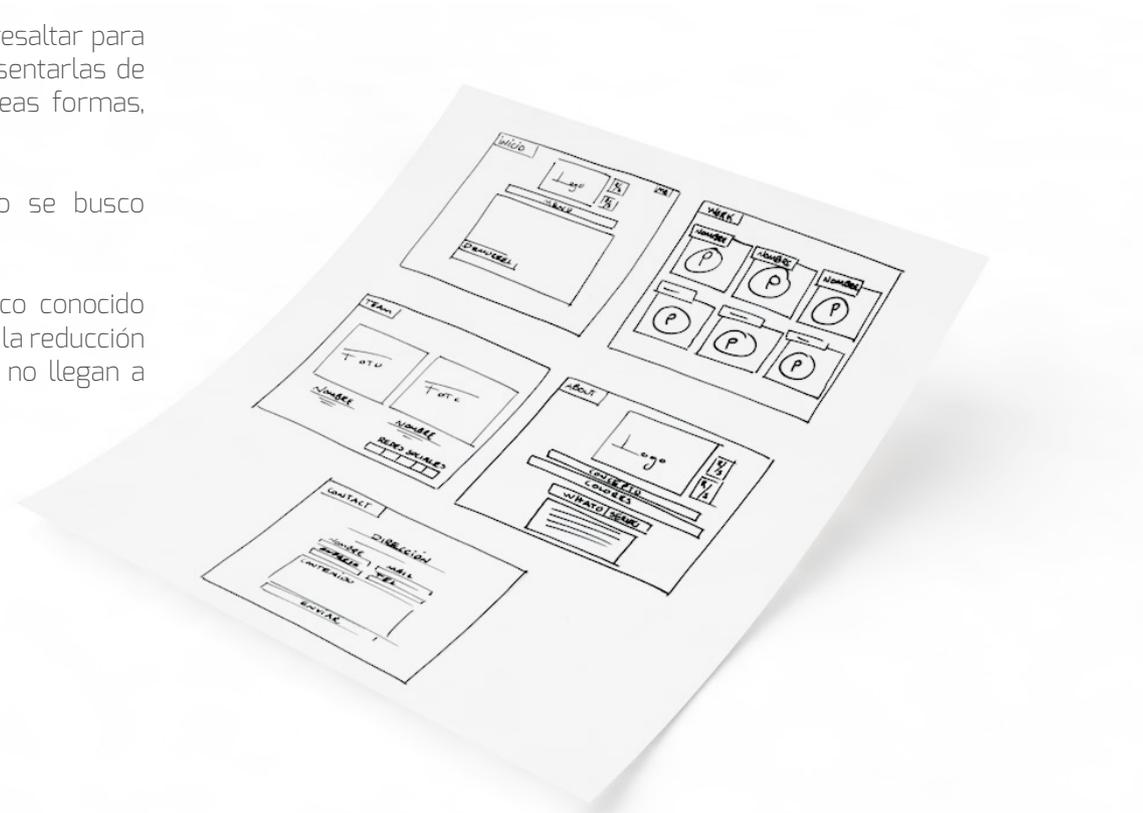
## 3.6 Bocetaje

Un boceto es un dibujo a mano en papel previo al diseño que se quiere realizar. En él se definen formas, textura, composición y color, y ya depurado se muestra al cliente.

El diseñador también puede dibujar imágenes que quiera resaltar para llamar la atención, es una forma de ordenar ideas y presentarlas de una manera gráfica tomando en cuenta los colores, líneas formas, tamaño y espacios.

En el proceso de bocetaje para el presente proyecto se busco representar ideas que se tenían para el diseño de interfaz.

Se buscaba mostrar elegancias mediante el estilo gráfico conocido como *Low Poly Stile*, en dicho estilo es llamado así por que la reducción de polígonos que se ocupan para los programas de 3D no llegan a distorsionar la imagen, ya sea vlogotipo u objeto.



Bocetaje del sitio web para Whato Digital Animation

## 3.7 Story board

Un story board o guión gráfico es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

La realización previa del story board permitió planificar el diseño del sitio web y la presentación del DEMO REEL de **Whato Digital Animation**, y garantizar que se iban a obtener imágenes funcionales de los contenidos, a saber: qué servicios ofrecen en las diferentes áreas de la multimedia, cómo se fundo, quiénes son (*nombre de los colaboradores y sus puestos*) y el contacto. En el story board se mostraron las pantallas y los botones de:

### Inicio

En esta parte lo que más importa mostrar es el DEMO REEL de **Whato Digital Animation** que contiene el logotipo y el menú del sitio web.

### Proyectos

Muestra de los proyectos de animación más destacados que ha realizado **Whato Digital Animation**, desde el inicio hasta la fecha.

### Nosotros

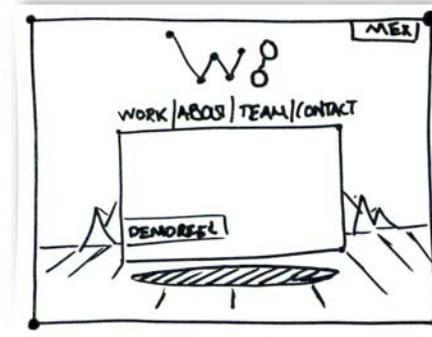
Contiene una pequeña descripción de **Whato Digital Animation** y los servicios que ofrece mediante botones de redes sociales.

### Equipo

En esta parte se va a mostrar información sobre los colaboradores y su participación en **Whato Digital Animation**.

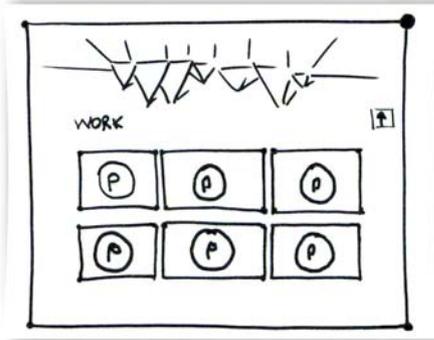
### Contacto

Mostrará una caja de formularios para enviar un mensaje y hacer una cita, pedir cotizaciones o resolver dudas en torno a posibles proyectos.

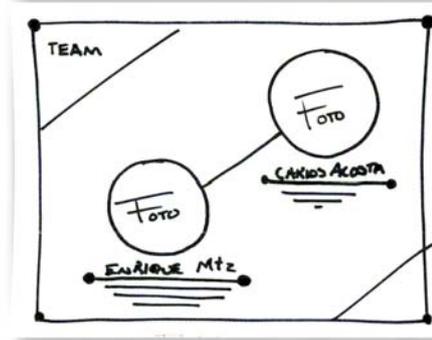


INICIO

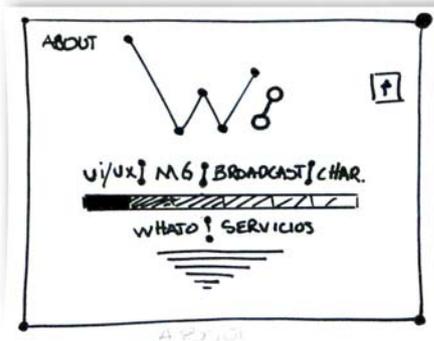
Botones de Menú, Demo Reel, Redes Sociales e idioma.



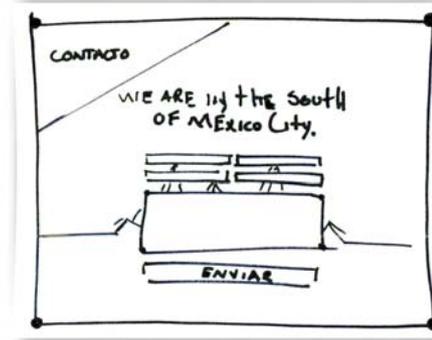
PROYECTOS  
Animaciones Relalizadas.



EQUIPO  
Colaboradores con fotos.



NOSOTROS  
Logo, Historia y Servicios.



CONTACTO  
Formulario para Mensajes.

### 3.8 Paper prototype

El paper prototype o prototipos de papel son una forma de crear una imagen palpable de lo que será una futura aplicación o sitio web.

Su creación y manipulación es rápida y elástica y permite a los usuarios imaginarse lo que será la futura aplicación.

Para el diseño de interfaz del sitio web de **Whato Digital Animation** fue necesario hacer el paper prototype para el buen funcionamiento de los hipervínculos y que los botones fueran realizados de tal manera que no tuviera un error en la programación.

A continuación unas imágenes que lo ilustran.



## 3.9 Mock up

El mock up, es un modelo a escala o tamaño real de un diseño, utilizado para su demostración, evaluación, promoción u otros fines.

Es un prototipo que proporciona al menos una parte de la funcionalidad de un sistema y permite pruebas del diseño.

Los mock ups son utilizados por los diseñadores principalmente para la adquisición de comentarios por parte de los usuarios.

El mock up para **Whato Digital Animation** permitio hacer pruebas de diseño y consecuentemente modificado a tiempo algunos errores antes de que el sitio web se suba a la red.



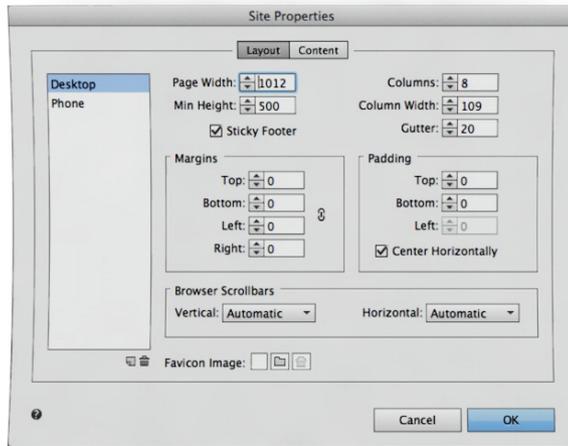
Mock up del sitio web para Whato Digital Animation

### 3.10 Diseño de Interfaz

El **ESTILO** que se ocupó en la interfaz de usuario en **Whatio Digital Animation** fue el del *Poly Style* que fue el óptimo para comunicar que se trata de una agencia de animación, y a la vez que se hace 3D para acentuar aspectos de movimiento y profundidad.

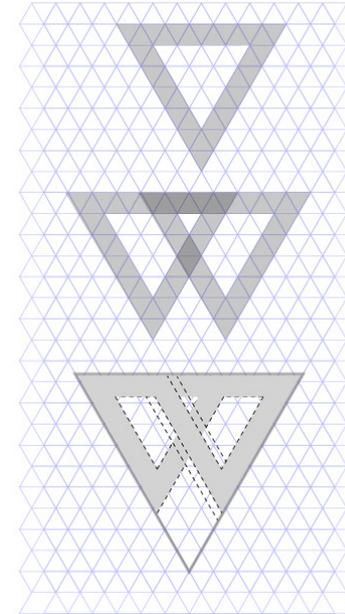
EL **FORMATO** tiene las siguientes medidas: ancho página 1012 x 7967 de altura; columnas de 8, columna width 109, gutter 20, márgenes de 0, superior, inferior, izquierda, derecha; el relleno de arriba abajo, izquierda, derecha es de 0.

Fue centrado horizontalmente con un scrollbar automático con un sistema adaptativo para los diferentes tipos de tamaños de monitores haciendo el de escritorio y el de Iphone.



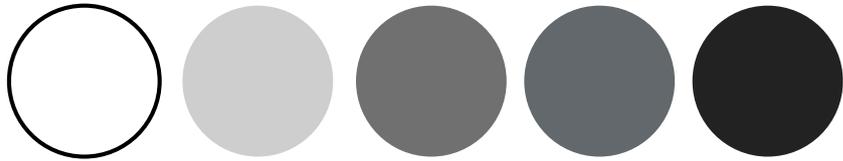
Propiedades del sitio web de Whatio Digital Animation.

Se utilizó una **retícula triangular** como la que se emplea para el logo de **Whatio Digital Animation**.



Retícula triangular para el logo de Whatio Digital Animation y del sitio web.

Los **colores**, que se ocuparon fueron blanco y negro y sus diferentes matices de grises por que reflejan elegancia, profesionalismo, misterio y equilibrio.



Colores que se ocuparon en el sitio web.

El aspecto de la **imagen** y los **videos**, fue la parte de mayor importancia porque es ahí donde se incorpora el Demo Reel con una liga de Vimeo. También se incluyeron imágenes de los proyectos igualmente a través de una liga a Vimeo.

Los fondos de cada sección fueron generados en C4D por medio de los triángulos con ayuda de un plugin que viene de default en el software.

Acontinuación se muestran las imágenes por separado.

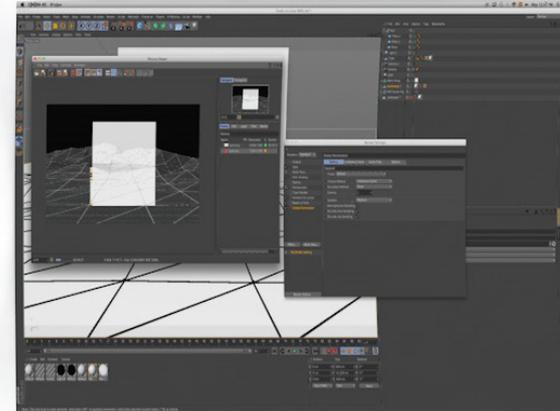


Imagen Demo Reel y eL Desarrollo de Back.

**La fuente familiar** que se utilizó para las páginas que conformaron el sitio web, fue de *EXO* (*black, bold, light, light italic*) porque es una fuente muy legible y tiene diferentes tamaños dentro de su familia para darle fluidez a la lectura.



Familia de Exo.

**En el menú** se integró por 6 botones: 4 de menú Work, About, Team, Contact, 1 Subida y 1 de cambio de idioma, 8 hiperlinks para las redes sociales, Vimeo, Facebook, linkedin, Behance.

4 render de cine para hacer el back de la página y de las diferentes categorías.

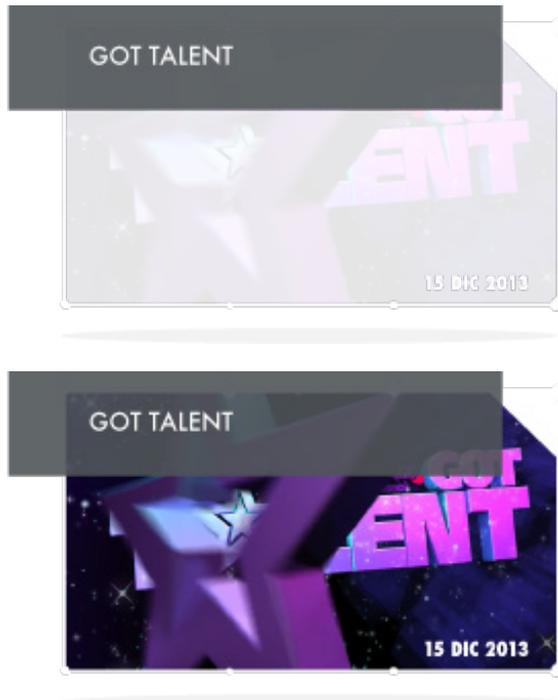
La página que se muestra al final del proyecto fue pensada por categorías:

la de **inicio** donde se mostró el logotipo de **Whato Digital Animation** y su menú con los 5 botones de Work, About, Team y Contact. Dando más importancia al Demo Reel mediante una imagen que proyecto profundidad.

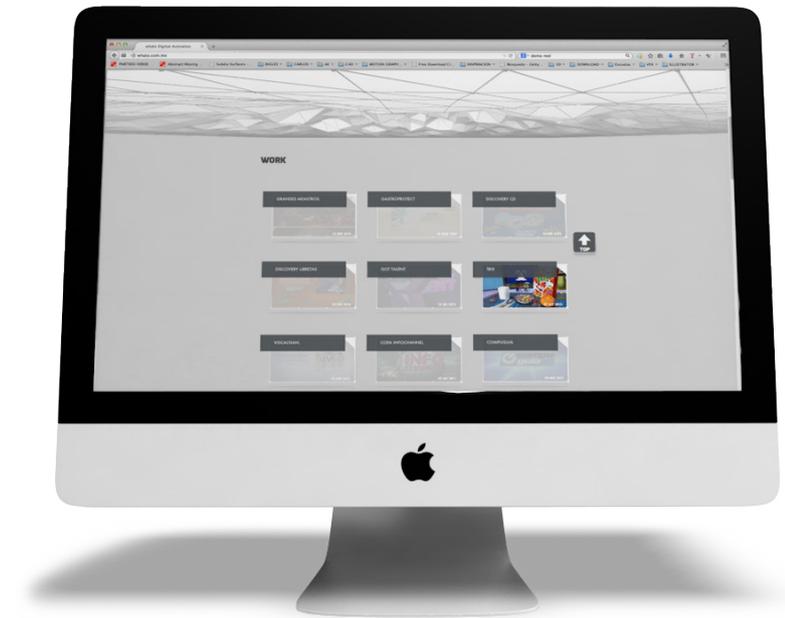


Se muestran los 6 botones del menú, logo que está conformado con un back y el Demo Reel.

En la categoría de **Work** se mostraron los diferentes videos con un tamaño de 270 x 165 px. Cada uno lleva el nombre del proyecto y su fecha de realización; cuando el usuario pase el cursor se ilumina a fin de que identifique cual es el señalado y el botón de subida aparece por primera vez.



Tamaño de los Proyectos, nombre y fecha.



Se muestran los Proyectos del sitio web.

En la categoría de **About** se mostró una imagen del logotipo de Whato Digital Animation con los hiperlinks que llevan a las redes sociales y una pequeña descripción de los servicios que se ofrecen.

La categoría de **Team** se mostraron los datos de los colaboradores de Whato Digital Animation, que incluye una fotografía y una descripción de los conocimientos y habilidades de cada uno así como los hiperlinks que redireccionen a las redes sociales de cada integrante.



About se mostraron los servicios que da Whato Digital Animation y su inicio.



Colaboradores de Whato Digital Animation.

En la categoría de **Contact** se mostró la ubicación de **Whato Digital Animation**, un correo para más información y su teléfono. Un formulario para preguntas, solicitud de cotizaciones, etc. Este formulario lleva nombre, mail, compañía, teléfono y mensaje, en la parte de abajo se colocaron los derechos reservados de **Whato Digital Animation** unto con una imagen de fondo que fue generada en C4D.

Se planeo que fuera diseño **adaptativo** para poder verlos en las diversas plataformas y en diferentes monitores ya sea desde tabletas hasta iphones esto quiere decir que las imágenes se estiran y se encojen con forma al tamaño del monitor



Formulario deWhato Digital Animation.

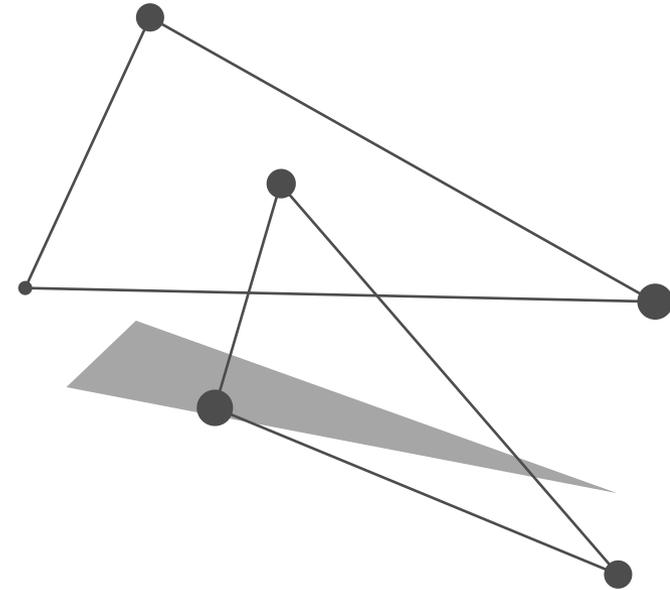


Diseño Adaptativo para todas la plataformas.

En la **usabilidad** del sitio web de **Whato Digital Animation** fue pensado para que tuviera 6 botones en el menu y la distribución de la página tenga un solo sentido que fuera hacia abajo y con ayuda de un botón de subida que siempre estará siguiendo al usuario en su navegación, cuando este dentro de este sitio.



Botón de subida que se presenta en cada sección

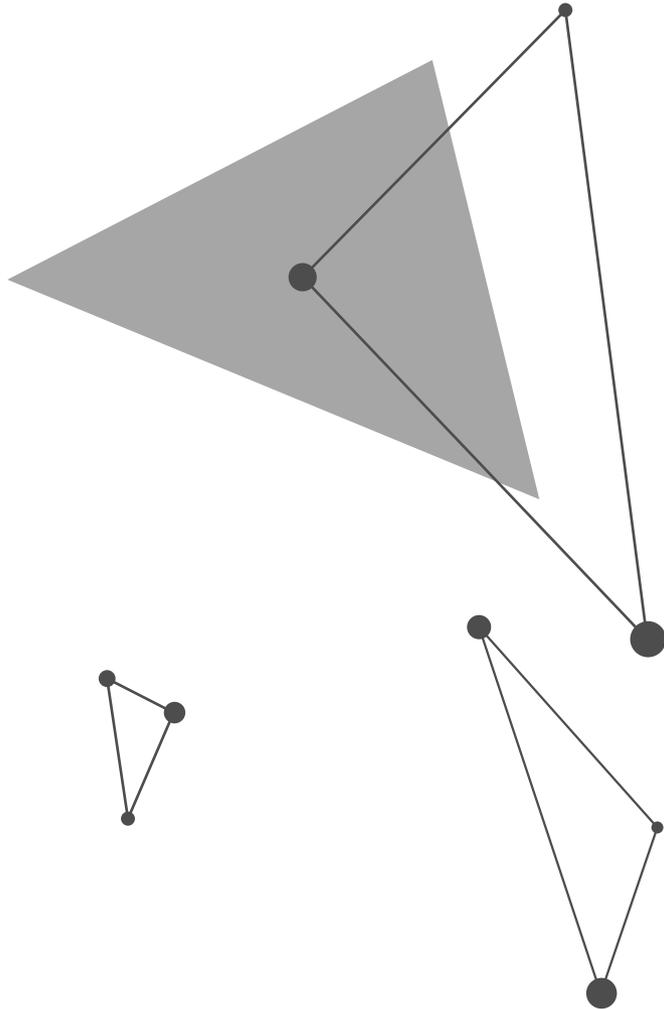


Se puede decir que el diseño de interfaz y experiencia de usuario para el sitio web, es eficiente porque el usuario no se pierde al navegar en él, ya que los hipervínculos que se muestran en cada una de las páginas le permiten mantener contacto con **Whato Digital Animation**, localizarlos inmediatamente para cualquier duda o pregunta técnica.

Con respecto a la **interactividad**, el usuario del sitio web para **Whato Digital Animation** puede ponerla en práctica tanto al navegar por el contenido, como por los videos que se han producido por él.

VISIATA EL SITIO WEB

**www.whato.com.mx**



## Conclusión

En México, el diseño de interfaz para sitios web se a visto fortalecido por el uso de la tecnología que avanza vertiginosamente según las demandas del mercado.

Ante esta situación, como diseñador y comunicador visual busque aplicar los conceptos: diseño de interfaz y experiencia de usuario para la proyección del sitio web de **Whato Digital Animation**.

El objetivo, fue potencializar el diseño y consecuentemente la navegación por parte de los usuarios. Y se logro gracias a la profundización de los conocimiento propios de la disciplina, del problema a resolver y del proceso de diseño que se estableció.

Dadas las características del mundo actual, se requieren resultados más eficaces, óptimos y funcionales, para que los usuarios de la web, que se enfrentan a una cantidad cada vez más grande de estímulos visuales, puedan asimilar el contenido de lo que ahí se les presenta.

En conclusión, el área de multimedia es fundamental para que el diseño se convierta en una actividad imprescindible para la experiencia de usuario.

## Fuentes

ENAP-UNAM. (1998). "Presentación general" en Plan de estudios de la Lic. en Diseño y Comunicación Visual. México. Tomo 1.

Krug, S., (2006). No me hagas pensar. Segunda edición. Madrid, España, Prentice Hall.  
Munari, B., (1985). Diseño y comunicación. Octava Edición. Barcelona, Gustavo Gili.

Nielsen, J. y D. Norman, (2014). "The Definition of User Experience" en Nielsen Norman Group [En línea], United States, disponible en: <http://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/> [Consultado el día 26 de Julio de 2014]

Pérez, F., (2003). "Introducción y capítulo 1" en Lo materia e inmaterial en el arte diseño contemporáneo. México, UAM- Xochimilco.

## Agradecimientos

A ti madre, **Martha Garza** por apoyarme en todo momento, por lo valores con que me educaste, por haberme dado la oportunidad de tener una educación. Y sobre todo por ser un excelente ejemplo de vida ¡Te amo mamá!

A ti padre, **José Luis Acosta** por tus consejos y vivencias compartidas.

A **Claudia**, mi hermana "la bigotes" por ser parte importante de mi vida.

A **Dana**, por haberme apoyado en las buenas, en las malas y en la peores. Por tu paciencia y amor incondicional ¡Te amo!

A mis **amigos**, por confiar, creer y haber hecho de mi etapa universitaria un trayecto vivido que no olvidare.

A todos y cada uno de mis profesores, por la confianza, apoyo y dedicación.

En especial a *Claudia Vázquez, Vanessa Camacho y Efraín Parada*, por haber compartido conmigo sus conocimientos y su amistad.

A Dios, por haberme permitido vivir hasta este día, guiado y darme la fuerza para seguir adelante.

