

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

“DISEÑO DE IU / UX DE PÁGINA WEB PARA CYCLIC ENIGMA”

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

P R E S E N T A

FLORES GALLEGOS DAFNE STEPHANIE

ASESOR: EFRAÍN PARADA RODRÍGUEZ



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.

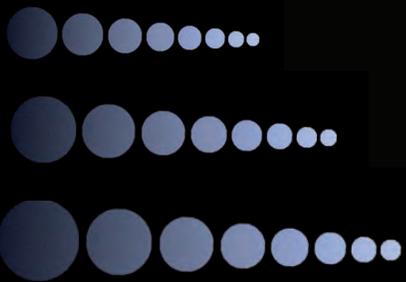
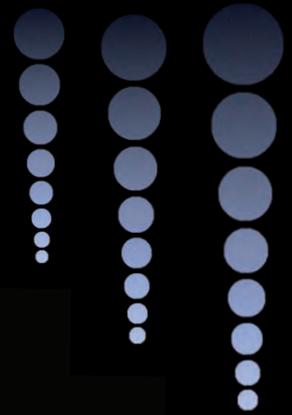
Diseño de interfaz y experiencia de usuario



Página web “Cyclic Enigma”



ST. Valmorez
• DISEÑO



Índice



1

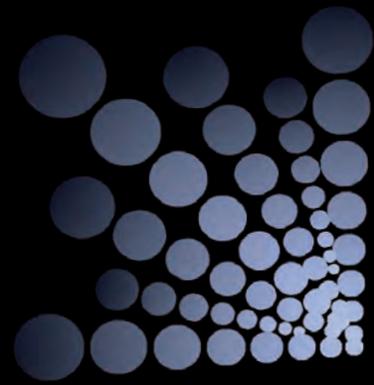
INTRODUCCIÓN

DISEÑO DE INTERFACE Y EXPERIENCIA DE USUARIO	6
1.1 Qué se pretende con UI/UX	
1.2 Diseño de interface de usuario	7
1.3 Diseño de experiencia de usuario	
1.4 Usabilidad	
1.5 Funcionalidad	8
1.6 Accesibilidad	
1.7 Diseño adaptativo (Responsive design)	
1.8 Diseño multiplataforma	9
1.9 Lean UX	
1.10 Plataforma de desarrollo	10
1.11 Lenguajes de desarrollo	

2

DISEÑADOR EDITORIAL.

2.1 El diseñador editorial híbrido	11
2.2 Epub vs. PDF	14
2.3 Publicaciones interactivas PDF	
2.4 Página web	15
2.5 Revistas interactivas digitales	





Índice

3

CAPÍTULO 3. PROPUESTA DE (Página web “Cyclic Enigma”)
3.1 BRIEF

16

4

CAPÍTULO 4. PROCESO CREATIVO. 18
4.1 Conceptualización fundamentada 20
4.2 Formalización y prefiguración 25
4.3 Materialización y realización del proyecto 26
4.4 Aplicación y ejecución del diseño

CONCLUSIONES
FUENTES

Introducción

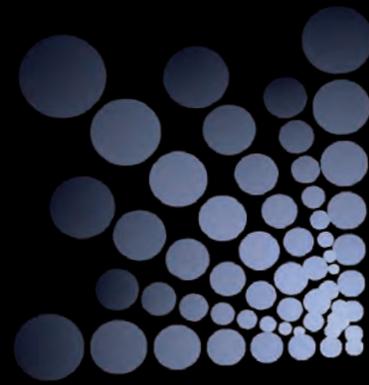


El diseño a existido desde siempre en la naturaleza, pero el ser humano decidió utilizarlo y crearlo para comunicar ideas e incluso sensaciones saciando las necesidades de las personas u empresas, en un inicio se utilizaban impresos o ilustraciones manuales, con el tiempo y el avance de la tecnología se crearon plataformas para diseñar de manera digital.

A partir de los 2000 las redes sociales y el internet avanzaron de manera acelerada y decidieron que era un excelente medio para comunicar o vender. Es por esto que se crearon las páginas web y aplicaciones digitales, que permiten tener cercanía con el cliente, y este a su vez puede consultar la información que desea o necesita.

En un inicio eran muy sencillas ya que no había muchas opciones y forzosamente se tenían que crear los códigos de manera manual, hoy en día existen diferentes plataformas que facilitan la creación de publicaciones digitales, sin embargo estas facilidades no serian de utilidad sin un buen diseño de interfaz y una acertada experiencia de usuario para que sea funcional y cumpla su objetivo.

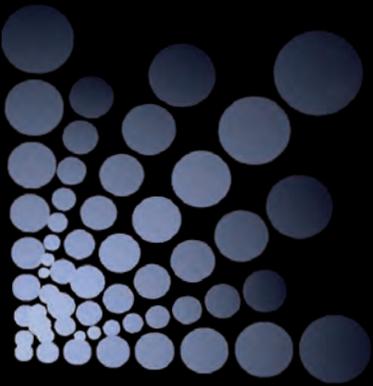
En el diplomado “Diseño de interfaz y experiencia de usuario en publicaciones digitales” se busca complementar los conocimientos adquiridos en semestres anteriores para la creación de páginas web, con los términos UI y UX, se aprenderá a aplicar estos términos dentro de un diseño y lograr llevarlos de la mano para obtener un resultado eficaz.



El objetivo principal del diseño de interfaz es lograr que el cliente navegue de manera intuitiva por la página web, la experiencia de usuario busca que se sienta satisfecho del tiempo invertido al visitar la página web.

Cyclic Enigma una banda de Melodic death metal tiene la necesidad de dar a conocer su música y expandir sus horizontes fuera de México. A partir de estudiar a situación actual de la sociedad en torno a las redes sociales y el uso de internet, se propone el diseño de una página web en donde se aplicaran los conocimientos obtenidos en el diplomado.

En este texto se encuentra información sobre la situación actual de la sociedad en torno a las redes sociales, definiciones del UI y UX, información sobre el diseñador editorial y lo que necesita para introducirse dentro del mundo del diseño digital, información clara sobre Cyclic Enigma y por último el proceso de diseño que se llevo a cabo para lograr el resultado final.



DISEÑO DE INTERFACE Y EXPERIENCIA DE USUARIO



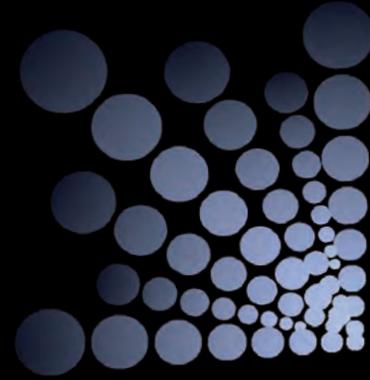
Actualmente las redes sociales juegan un gran papel importante en la sociedad mexicana, ya que han dejado de lado a los medios de comunicación comunes para posicionar en primer lugar algunas redes como whatsapp y Facebook, que solo son un ejemplo de la amplia gama que existe.

Tanto empresas y negocios sin importar su tamaño o economía encuentran una oportunidad de comunicarse y publicitarse totalmente gratis siempre y cuando cuenten con algún dispositivo e internet para poder acceder. Y no solo eso sino que me atrevo a afirmar que el 90% de la población mexicana utiliza las redes sociales como un medio de expresión, información y comunicación. Pro lo tanto las redes sociales se han vuelto importantes e indispensables.



1.1 Qué se pretende con UI/UX

El objetivo del diseño de interfaz y experiencia de usuario es encontrar una manera de eficaz de transmitir un mensaje mediante la web. El diseño de interfaz es de suma importancia ya que es lo que hara que el usuario permanezca en la página o se vaya, esta decision consta aproximadamente de 5 segundos. Una vez que hemos logrado que el usuario decida navegar en el sitio es momento de brindarles un agradable momento y no solo eso sino que sea efectivo, hay que guiarlos para que encuentren lo que buscan y vuelvan a recurrir al equipo.



1.2 Diseño de interface de usuario

La interfaz es el conjunto de elementos que componen el sitio, un buen diseño de interfaz permite que el usuario encuentre rápido lo que busca a través de la usabilidad. La primera interfaz gráfica de usuario fue diseñada por Xerox en los años 70. Pero en los 80 Apple las hizo populares, en un inicio la interfaz era muy sencilla ya que se realizaban por medio de códigos html, pero actualmente existen diferentes programas y plataformas y cada vez se han hecho mas profesionales y llamativas.

1.3 Diseño de experiencia de usuario

Es la interaccion que hay entre el sitio y el usuario, se busca que el usuario tenga una experiencia comoda para que regrese al sitio .

1.4 Usabilidad

La usabilidad es la calidad de la experiencia de usuario al interactuar con el sitio web. El academico Yusef Hassan expresa que la usabilidad es la disciplina que estudia la forma de diseñar sitios web para que los usuarios puedan interactuar con ellos de forma facil, comoda e intuitiva. La mejor manera de aplicar la usabilidad es realizar un diseño sencillo que se centre en el ususario.

1.5 Funcionabilidad



La funcionalidad de una página web se refiere a que funcione correctamente, que no tenga enlaces rotos y contenga la información correcta para cumplir con su objetivo.

1.6 Accesibilidad

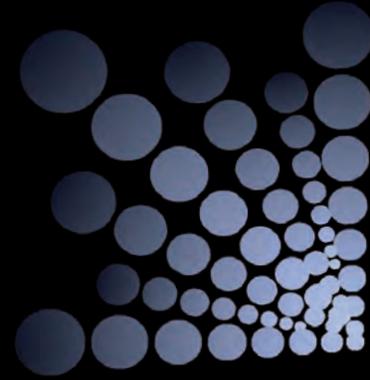


La accesibilidad busca que la página web sea utilizada por el máximo uso de personas y que sea universal y accesible para cualquier persona que esté en la web. El principio de Tim Berners-Lee dice: El poder de la Web está en su universalidad. El acceso por cualquier persona, independientemente de la discapacidad que presente es un aspecto esencial.

1.7 Diseño adaptativo



El diseño adaptativo permite que la página se adapte a diferentes formatos, resoluciones o dispositivos móviles, es una buena opción ya que no necesitas crear diferentes sitios o formatos para que sea visible desde cualquier dispositivo móvil, sin embargo tiene desventajas ya que es común que deforme las imágenes lo que puede afectar gravemente el diseño de interfaz y por lo tanto la experiencia de usuario.



1.8 Diseño multiplataforma



Actualmente existen diferentes plataformas para navegar por internet, dispositivos móviles, tablets, televisores, ordenadores etc. Es importante definir quien sera el que visite el sitio y de esta manera definir para que plataformas diseñaras la interfaz.



1.9 Lean UX

Es un proceso de funciones que predisponen a los equipos para obtener resultados de alta calidad en la experiencia de usuario.

El objetivo es optimizar el tiempo y para esto se recomienda seguir tres pasos:

- 1.- Piensa: Idea, investigación, sketches, mapas mentales, modelo de comportamiento, y análisis de comportamiento.
- 2.-Realiza: Prototipos, wire-frames, despliegues continuos, hipótesis y mapas de navegación
- 3.-Chequea: test de usabilidad



1.10 Plataforma de desarrollo

Una plataforma de desarrollo es el ambiente o entorno de software común en el cual se desenvuelve la programación del sitio web.

1.11 Lenguajes de desarrollo

El lenguaje de desarrollo es la manera en la que se le pueden dar ordenes instrucciones a un equipo y de esa manera programarlo, el mas usado es html ya que es el mas universal.

DISEÑADOR EDITORIAL



2.1 El diseñador editorial híbrido



El diseño editorial es la rama del diseño gráfico dedicada al diseño, maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos, libros o arte de tapa en discos.

Si el diseñador editorial quiere incursionar en el mundo digital es importante que tome en cuenta algunos aspectos como son: Formato, retícula, composición, tipografía, color, imagen y formatos digitales.

El formato es el tamaño del área de trabajo, el formato se debe elegir según el objetivo del diseño, los más comunes a utilizar son carta, tabloide y media carta.

En una página web siempre se debe hacer uso de retículas para que todos los elementos estén situados correctamente y así lograr una buena composición, las retículas que más se utilizan en diseño web son de 12, 16, o 24 columnas, aunque Mark Boulton también propone una serie de retículas en donde también se encuentran líneas horizontales y forman una retícula modular. La composición es la distribución de los elementos que forman el diseño de una manera equilibrada.

En las composiciones toman importancia no solo la colocación sino también el color, tamaño y formas por ejemplo: los elementos que se sitúan en la parte derecha, poseen mayor peso visual, y nos transmiten una sensación de avance, en cambio los que se encuentran en la parte izquierda, nos proporcionan una sensación de ligereza, las formas angulares y alargadas amplían el campo de visión, mientras que formas angulares cortas, nos transmiten la sensación de timidez y humildad.

Las formas redondas (modelo curvilíneo y rectangular) crean armonía, suavidad y perfección, las formas simples y regulares son las que se perciben y recuerdan con mayor facilidad.

Platón decía: es imposible combinar bien dos cosas sin una tercera, hace falta una relación entre ellas que los ensamble, la mejor ligazón para esta relación es el todo. La suma de las partes como todo es la más perfecta relación de proporción.

Vitruvio, (arquitecto romano), acepta el mismo principio pero dice que la simetría consiste en el acuerdo de medidas entre los diversos elementos de la obra y estos con el conjunto e inventó la sección áurea.

Para lograr una composición tipográfica adecuada, es necesario seleccionar una familia tipográfica, teniendo en cuenta su legibilidad, proporciones, contraste entre los trazos gruesos y delgados, la existencia del remate o su falta, su inclinación y su forma.

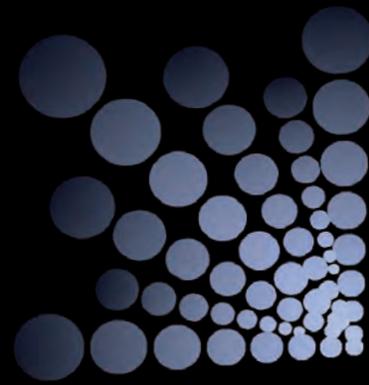
No es recomendable utilizar tipografías muy ornamentadas o estilizadas ya provocarían fatiga visual además de que se perdería la legibilidad. Las familias de palo seco o sin serifas, dan mejor resultado en monitores, sobre todo cuando hablamos de resoluciones bajas, también algunas fuentes sans como Verdana o Tahoma ofrecen óptima legibilidad. Como norma general, las letras redondas y minúsculas suelen ser dentro de una familia las más legibles, más que las cursivas, negritas, mayúsculas y estrechas.

Las negritas (bold) llaman la atención dentro de un texto e incluso distraen seriamente, por lo que no se debe abusar de ellas, estas letras pueden ayudar pero también arruinar el diseño.

Una vez que se a elegido la tipografía se debe pensar en el cuerpo del texto, la longitud de la línea, interlineado y tamaño, al lograr que estos elementos armonicen entre sí se lograra facilitar la lectura del texto

Una buena estrategia de trabajo es preparar una paleta de fuentes con una letra serif para el texto, una letra sans para los títulos y subtítulos, con tamaños mayores, otra para los pies de foto, resúmenes, citas y notas, de menor tamaño, y tal vez, una letra especial para el título principal. Es una fórmula que es simple y efectiva, que evita la mezcla de diferentes fuentes de palo seco juntas o diferentes letras serif juntas, combinaciones que raramente funcionan.

Para elegir el tamaño de la letra debe tomarse en cuenta la naturaleza de la composición y la distancia a la que se va a leer.



Para pequeños las páginas web, conviene utilizar fuentes entre 8 y 12 puntos para cuerpos de texto, para textos menos importantes en la composición, como notas de pie, pueden ir a tamaños de 7-8 puntos, siempre y cuando resulten legibles en la fuente elegida.

El interlineado (leading), es el espacio vertical entre las líneas de texto, es importante para que el lector pueda seguir correctamente la lectura sin equivocarse de línea o cansar la vista, además de ser uno de los responsables de la sensación de color que toma un bloque de texto. Como regla general, conviene darle al interlineado uno o dos puntos más que el valor del cuerpo de la fuente, o sea, que si tenemos un texto en cuerpo 10, un interlineado de 12 da un blanco apropiado en la interlinea. Si se utilizan valores de interlineado menores al cuerpo de texto las líneas pueden comerse unas a otras o volverse difícil leer.

El color en una página web es importante ya que es un elemento que el usuario reconoce desde un inicio, es lo mas notorio y esto puede decidir en cuestión de segundos si el usuario sigue o deja la página por esto es importante tomar en cuenta varias cosas.

En primer lugar se debe pensar a que publico va dirigido jóvenes, adultos, hombres, mujeres ya que hay colores con los que se identifican diferentes grupos de personas, en segundo lugar están las sensaciones provocadas por los colores y los estímulos que brindan al cerebro, en tercer lugar la armonía entre los colores a utilizar se recomienda cumplir con algunas reglas: usar colores de la misma gama cromática, colores complementarios u opuestos. Y es recomendable no usar mas de 3 colores y solo usar un color predominante, de esta manera no será demasiada información para el usuario y podrá enfocarse a la información que busca; en cuarto lugar esta la composición ya que podemos utilizar los colores como acentos y enfocar así la mirada de la visita y resaltar determinados elementos. Los colores cálidos, oscuros o tierras, tienen mas peso que los colores fríos dentro de una composición y se recomienda seguir 3 reglas: crear un solo punto de impacto visual por página, respetar la mirada del lector (de izquierda a derecha, de arriba abajo), dejar aire y espacios en blanco para que la mirada descanse.

La imagen es un apoyo importante en la página web ya que refuerza la información presentada y comunica en segundos para que el usuario decida seguir en el sitio, los formatos de imagen mas utilizados en web son: GIF, JPG Y PNG

Los formatos digitales dependen del dispositivo en el que se visualizaran y del objetivo de la interfaz, los formatos mas utilizados son: 640x480px, 800x600px, 1024x1080px y 640x480px.

2.2 Epub vs. PDF

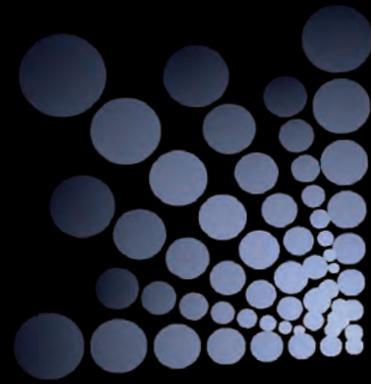


El epub es un formato de codigo abierto en donde se leen textos e imágenes, tiene como ventaja que usa un sistema mas profesional y permite una lectura mas ligera, pero para realizarlo se necesitan conocimientos de programacion. El PDF es un formato de almacenamiento para documentos digitales con un formato compuesto, es liviano y muy sencillo de hacer el unico problema se encuentra cuando se desea editarlo, sin embargo es mucho mas compatible que el Epub.

2.3 Publicaciones interactivas PDF



Los PDF interactivos permiten incorporar, audio, animacion, hiper-vinculo etc. Pero no es recomendable ya que no ser visible en todos los dispositivos a menos de que descarguen un lector especial para PDF.



2.4 Página web

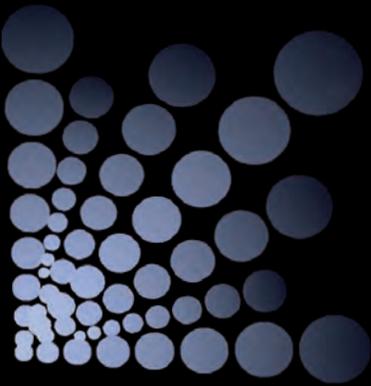


Una página web, página electrónica o cyber página, es un documento o información electrónica capaz de contener texto, sonido, vídeo, programas, enlaces, imágenes, y muchas otras cosas. Esta información se encuentra generalmente en formato HTML o XHTML, y puede proporcionar navegación (acceso) a otras páginas web mediante enlaces de hipertexto.



2.5 Revistas interactivas digitales

Las revistas interactivas digitales son la opción B para que los usuarios que ya no desean consumir el impreso por espacio u ahorro, puedan seguir disfrutando del contenido de alguna revista. Adobe Digital Publishing Solution es un producto que permite crear apps móviles sin necesidad de codificar.



CYCLIC ENIGMA



Diseño de interfaz de una página web para la banda de Melodic death metal “Cyclic Enigma”

Cyclic Enigma es una banda de death metal originaria de México D.F formada en 2014 conformada por músicos con diferentes estilos e influencias. Han tocado en varios puntos de la republica y buscan darse a conocer a nivel internacional.

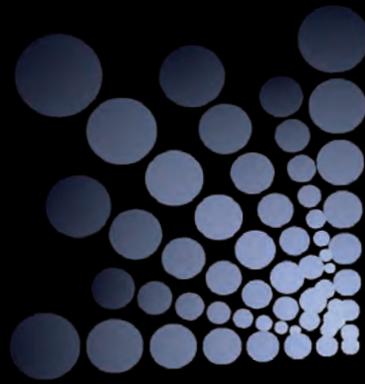
Cyclic Enigma cuenta con la ventaja de ser diferente a otras bandas mexicanas de este genero porque su vocalista es mujer y todos los integrantes tienen estudios musicales, lo que les permite la ejecución correcta del instrumento y una buena composición.

A pesar de todas las ventajas que presentan y el profesionalismo con el que se manejan se han encontrado con puertas cerradas ya que no cuentan con todos los requisitos para participar en festivales extranjeros de metal.

Uno de los requisitos es contar con una pagina web, es por esto que necesitan un diseño de interfaz eficaz, que les ayude a cumplir

sus metas.

En esta página su publico encontrara la información sobre la banda y sus integrantes, fechas de presentación, discografía, música, videos, redes sociales, mercancía y podrán descargar el presskit de la banda. Cyclic Enigma a través de esta pagina podrá atender los pedidos de mercancía, y a las personas interesadas en contratarlos.



Con esto se planea ampliar el publico de nacional a internacional y así darse a conocer como una banda profesional mexicana de metal independiente.

El publico al que se dirige es:

Personas de media alta y alta

Personas que les guste escuchar metal en especifico el genero Melodic death metal ya sean mexicanas u extranjeras y organizadores de festivales internacionales de metal.

Con esta página el consumidor o publico sentirá la confianza de gastar su dinero en verlos o consumir su mercancía porque muestra ser una banda profesional y comprometida por lo tanto lo que hacen lo hacen con calidad.

En México la mayor parte del publico no es capaz de gastar su dinero en bandas mexicanas porque no las toman en serio, sin embargo la mentalidad empieza a cambiar ya que se han realiza-

do varias campañas en apoyo al metal independiente, así como también han surgido bandas con mayor calidad.

En el extranjero el metal se toma en serio, es un genero con mucho publico, y es rentable, por esto es que hay tantos festivales de metal.

En el extranjero el metal mexicano es bienvenido e incluso valorado, las bandas que han tocado fuera del país y tocado en festivales extranjeros se llevan la sorpresa de que la mayor parte de sus fans son del extranjero e incluso muchas veces en México ni siquiera los conocen.

correcta de sus instrumentos.

A pesar de esto Cyclic enigma busca también tener publico mexicano, la pagina estará en dos idiomas : ingles y español, y se resaltarán algunas cualidades como por ejemplo: es una banda joven , nueva, eficiente, solida, preocupada por su publico y ejecución correcta de sus instrumentos.

PROCESO CREATIVO



Existen diferentes teorías de procesos o pasos a seguir para desarrollar el proceso creativo, y aquí presento las 2 teorías que me parecen mas completas y funcionales.

1.- Según Rodríguez Estrada el proceso creativo aplicado al diseño consta de 5 fases:

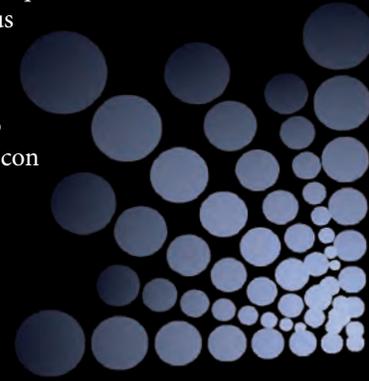
A) cuestionamiento.- Esta fase se refiere es como su nombre lo dice cuestionarse, preguntarse el porque de las cosas, o como se puede solucionar un problema. Usualmente consta de hipótesis. ¿Qué pasaría si...?

b) Acopio de datos: Sin conocimiento no hay creatividad, una vez que te haz planteado el problema debes investigar todo acerca de el y acerca del cliente para encontrar una solución

c) Incubación / Iluminación: Ya que hiciste el acopio de datos tu cerebro tiene toda la información que necesita y empieza a incubar ideas, y la incubación lleva a la iluminación que es cuando surgen tus ideas de una manera mas clara

e) Elaboración : Ya tienes la idea ahora debes llevarla acabo.

f) Comunicación: El fin de un diseñador es comunicar, así que una vez que esta hecho tu proyecto debes ejecutarlo es decir, si es una página web debes de asegurarte de que este en la web y cumpla con su objetivo, si es un cartel debes imprimirlo y difundirlo.



2.- De acuerdo a la diseñadora, escritora y consultora creativa de empresas en Estados Unidos, Robin Landa los pasos son los siguientes:

a. Determinar objetivos y desarrollar una estrategia:

Los clientes muchas veces buscan lograr un objetivo y por esto recurren a un diseñador sin embargo en ocasiones saben lo que quieren pero no lo que necesitan, por esto es importante que como diseñador platicues con el y conozcan sus objetivos, se recomienda pedir todos los datos necesarios para realizar un brief

b. Determinar el criterio de diseño:

Es necesario determinar un presupuesto para no exceder las posibilidades del cliente, y obtengas un pago justo por tu trabajo, sin descuidar el objetivo.

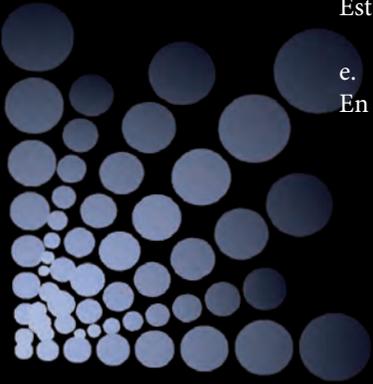
c. Hacer investigación: debes estudiar la competencia del cliente, sus diseños, todo lo referente al tema para lograr un diseño original y funcional.

d. Creación del concepto:

Esta fase es igual a la fase de intuición o iluminación.

e. Diseñar:

En esta fase debes ejecutar tus ideas, hacerlo visible.

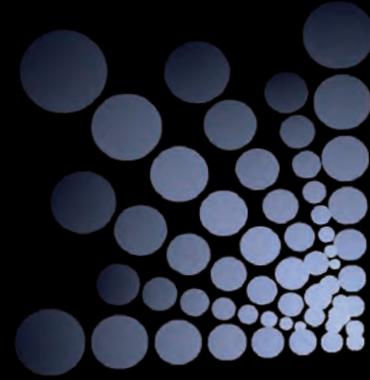


Cada una de estas fases tiene importancia, ya que es una escalera cumplir la primera te permite subir a la segunda de manera paulatina y funcional, no debes dejar de lado el proceso creativo ya que lo único que lograras será cometer errores y será aun mas lento obtener el resultado correcto.

Si no conoces primero al cliente, el lugar donde se mueve y hacia quien va dirigido ¿cómo sabrás que diseñar?, la ignorancia te puede llevar a cometer errores catastróficos aunque utilices los elementos de diseño correctamente. Hay que recordar siempre que las cosas pueden significar diferente para cada persona, circulo social, país, etc. Y es por esto que es muy importante y necesario el proceso creativo para realizar un buen diseño.

4.1 Conceptualizacion ●●●●●●●●

Para iniciar el proyecto busque imágenes que describieran el concepto de la banda y a su vez de la página web





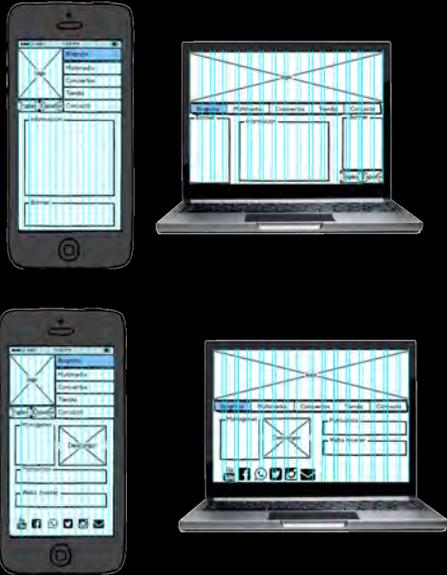
Propuesta 1



En el primer ejemplo se muestra el inicio, el logotipo se encuentra al centro y a los laterales se encuentran los botones de menú (en ambos dispositivos), a la derecha se encuentran biografía, multimedia y conciertos, y a la izquierda están los botones de tienda, contacto y las banderas que representan las opciones para cambiar de idioma (inglés o español). En el centro se encuentra la información de la biografía y debajo la información individual de cada integrante. Al dar click en el botón de contacto se abre la página del ejemplo dos, la parte superior se mantiene y como contenido se presentan los datos del management,

master web, patrocinios y el botón para descargar el presskit, en la parte inferior se encuentran los iconos de las diferentes redes sociales que utilizan y al dar click se enlazan con la red social correspondiente. En ambos ejemplos se utiliza una retícula de 24 columnas.

Propuesta 2

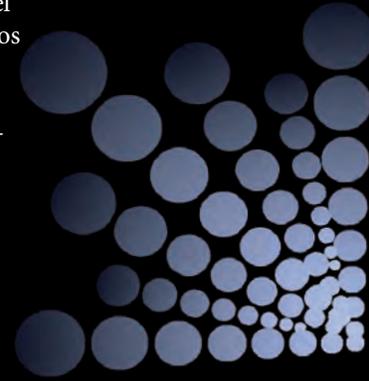


En el primer ejemplo se muestra el inicio, en el caso del ordenador el logotipo se encuentra al centro y debajo de los botones de menú biografía, multimedia y conciertos, tienda, contacto y las banderas que representan las opciones para cambiar de idioma (inglés o español) y en caso del móvil el logo se encuentra en la esquina superior izquierda, del lado derecho los botones de menú y debajo del logo las banderas con opciones de idioma. En el centro se encuentra la información de la biografía y debajo la información individual de cada integrante. Al dar click en el botón de contacto se abre la página del ejemplo dos, la parte superior se mantiene y como contenido se presentan los datos del management, master web, patrocinios y el botón para descargar el presskit, en la parte inferior se encuentran los iconos de las diferentes redes sociales que utilizan y al dar click te enlazan con la red social correspondiente.

En ambos ejemplos se utiliza una retícula de 24 columnas.

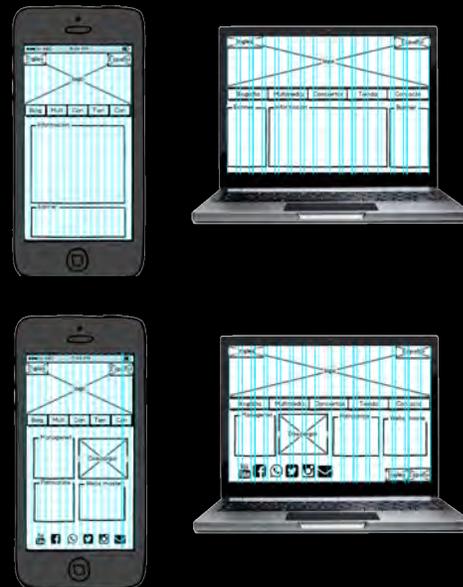
master web, patrocinios y el botón para descargar el presskit, en la parte inferior se encuentran los iconos de las diferentes redes sociales que utilizan y al dar click te enlazan con la red social correspondiente.

En ambos ejemplos se utiliza una retícula de 24 columnas.

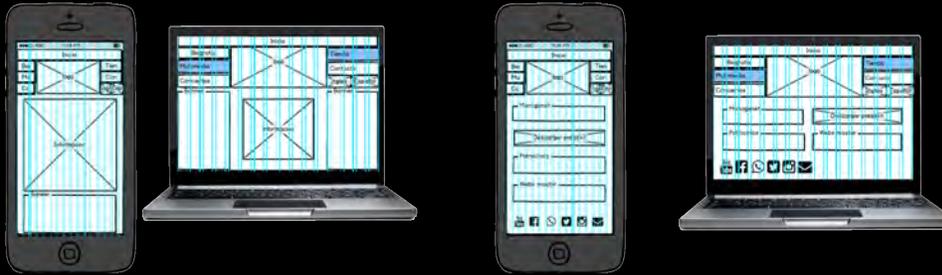


Propuesta 3

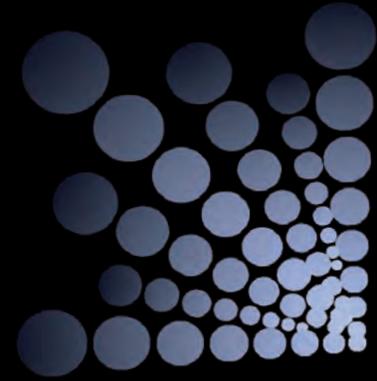
En el primer ejemplo se muestra el inicio, en ambos dispositivos el logotipo se encuentra al centro y debajo de él los botones de menú biografía, multimedia y conciertos, tienda, contacto y las banderas que representan las opciones para cambiar de idioma (inglés o español) se encuentran cada una en una de las esquinas superiores. En el centro se encuentra la información de la biografía y debajo la información individual de cada integrante. Al dar click en el botón de contacto se abre la página del ejemplo dos, la parte superior se mantiene y como contenido se presentan los datos del management, master web, patrocinios y el botón para descargar el presskit, en esta propuesta se muestran de manera simétrica divididos en recuadros. En la parte inferior se encuentran los iconos de las diferentes redes sociales que utilizan y al dar click te enlazan con la red social correspondiente. En ambos ejemplos se utiliza una retícula de 24 columnas.



Ejemplos seleccionados



Se han seleccionado estos bocetos ya que resultan ser los mas amigables y manejables de manera intuitiva sin caer en el diseño comun que se mostraba en la propuesta 1

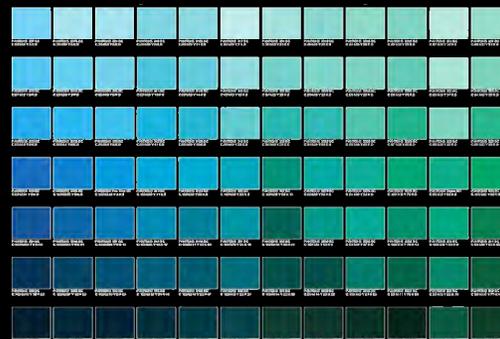


4.2 Formalización y prefiguración

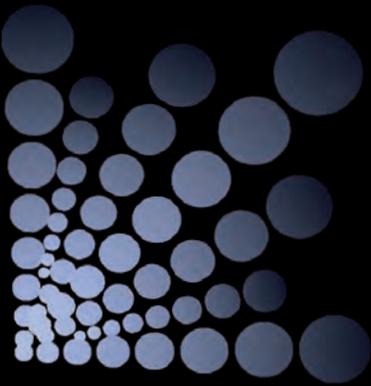


Tomando en cuenta los parametros antes investigados la tipografía que se utilizo fue Typography Times ya que es legible, amigable y elegante pero no seria.

Los colores que se utilizaron fueron de negro a verde obscuro, escogi estos colores porque al investigar las diferentes bandas del mismo genero ninguna recurría a estos, utilizan colores de negro a cobres. Otra razon para utilizar estos colores es que son los colores que utilizan en la portada de su primer EP The entropy dimension.



Es una pagina sencilla donde no utilice ornamentos, solo utilice bisel en los botones para darle volumen, esto debido a que uso como fondo parte de la portada de su disco y esto ya tiene suficientes elementos para llamar la atencion del usuario.





4.3 Materialización y realización del proyecto

Del boceto seleccionado se modificaron los botones haciendo puntiagudos los inferiores y superiores para rodear el logo que se encuentra en el centro, también se quitó la barra que mostraba la ubicación del usuario dentro de la página web. No se necesitaron cambios en la tipografía, color, composición o retícula.

4.4 Aplicación y ejecución del diseño

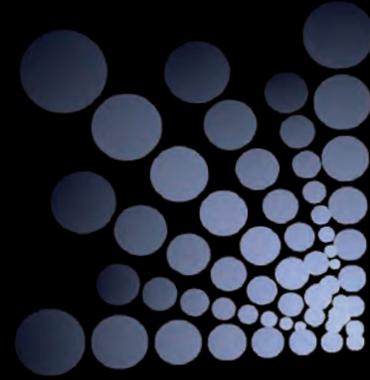


En el diseño de interfaz utilice como fondo la portada de su primer EP para al ver la página lo relacionaran con su primer EP.

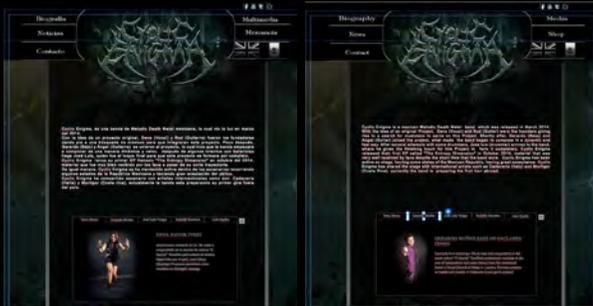
En la gama de colores utilice verde negro y gris. La gama de verde que se utiliza es por la portada de su primer EP, el negro porque es un color que caracteriza al metal independientemente del subgénero y el gris le da volumen a los botones y encierra la caja de contenido.

Antes de empezar a diseñar investigue bandas internacionales y nacionales de metal. Me encontré con que todas usaban el diseño típico, logotipo en la parte superior y debajo de él, un menú horizontal, así que decidí modificar el menú, rodeando el logotipo y de esta manera dejando más espacio para el contenido.

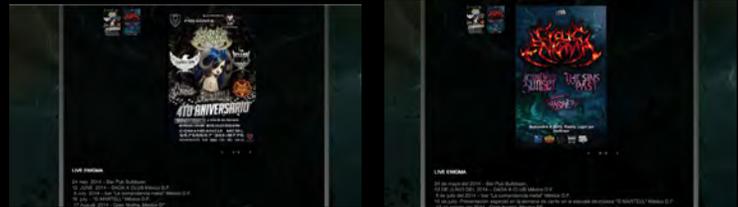
Mantuve el diseño sencillo, sin ornamentos ni adornos; el logotipo es muy llamativo y ruidoso, con el logotipo ya hay suficiente peso y acento en la página.



Propuesta Final:



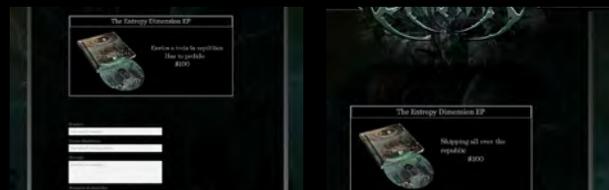
Biografía: En esta página se habla sobre la historia de la banda y los integrantes (Español/ingles)



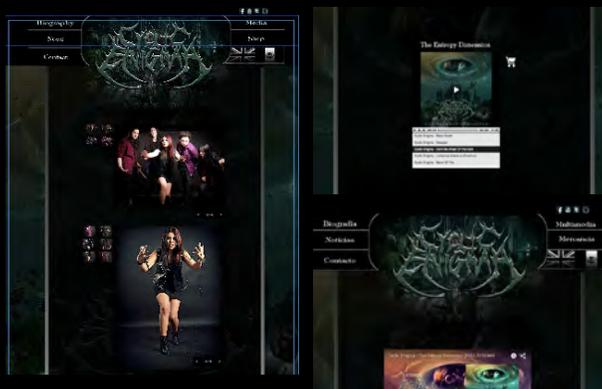
Noticias: aquí se presentaran los eventos próximos



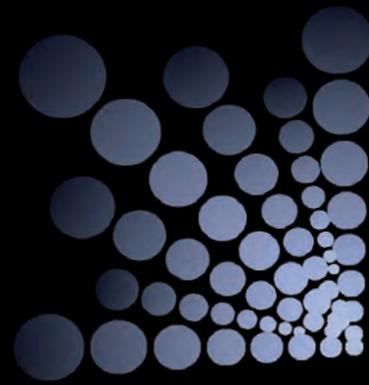
Contacto: aquí se encuentra la información del management, patrocinios, redes sociales, web master y se podrá descargar el presskit



Mercancía: aquí se encuentra una galería donde se muestra la mercancía e información sobre ella, también un formulario para realizar el pedido.



Multimedia: de esta página se desglosan tres paginas: fotografía, video y música en esta ultima se encontrara un reproductor, e información sobre su discografía.



Conclusión

A través del diplomado de diseño de interfaz y experiencia de usuario pude conocer la importancia de estos dos terminos al realizar cualquier publicacion digital.

Aprender la aplicación de los conocimientos adquiridos en el diplomado me permitio lograr como resultado final la página web de Cyclic enigma, en donde se aplican el UI y UX y se cubrieron las necesidades del cliente de una manera satisfactoria.

Este diplomado y el proyecto que se logro en el me permiten ser mas competente y estar a la altura de la competencia, y gracias a esto se han acercado clientes nuevos interesados en adquirir una página web.

Cyclic enigma es la primer banda mexicana de Melodic deth metal en tener una página web y ademas que tenga opcion a cambio de idioma para llegar a diferentes paises, así que es una oportunidad perfecta para que surjan nuevos clientes y se explore esta parte del mercado.

Al final solo puedo agregar que es indispensable conocer el UI y UX, ¿Qué son?, ¿Para que sirven?, ¿Cómo funcionan? y¿Cómo se aplican?, y sin estos conocimientos el imposible consolidar un diseño funcional

Fuentes



Wikipedia (2015) “Diseño grafico” [en línea] disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico#Actualidad

Desarrollo web (2015) “Tipografía y diseño web” [en línea] disponible en: <http://www.desarroloweb.com/articulos/1691.php>

960gs (2015) “Reticulas web” [en linea] disponible en: <http://960.gs/>

Mauricio Gildardo (2015) “La reticula es tu amiga” [en línea] disponible en: <http://www.mauriciogildardo.com/blog/2007/04/19/la-reticula-es-tu-amiga/>

Monografías (2015) “Diseño de interfaz de usuario” [en línea] disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos10/diusuar/diusuar.shtml#dos>

