

**UNIVERSIDAD
INSURGENTES**

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

"DISEÑO DE SITIO WEB PARA LA EMPRESA QUIMERA UNIFORMES"

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

L I C E N C I A D A E N D I S E Ñ O Y C O M U N I C A C I Ó N V I S U A L

P R E S E N T A

ANGELES VANESSA HERÁNDEZ LÓPEZ

ASESOR: GUILLERMO SANCHEZ MONROY

CIUDAD DE MÉXICO, AGOSTO, 2016



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

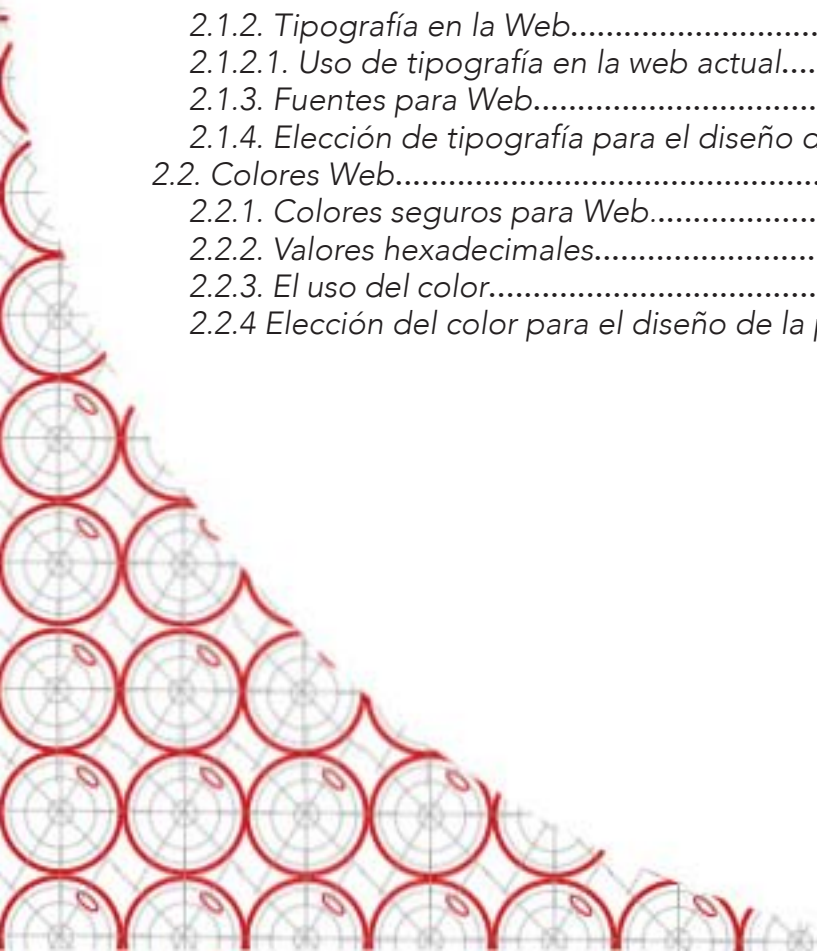
DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

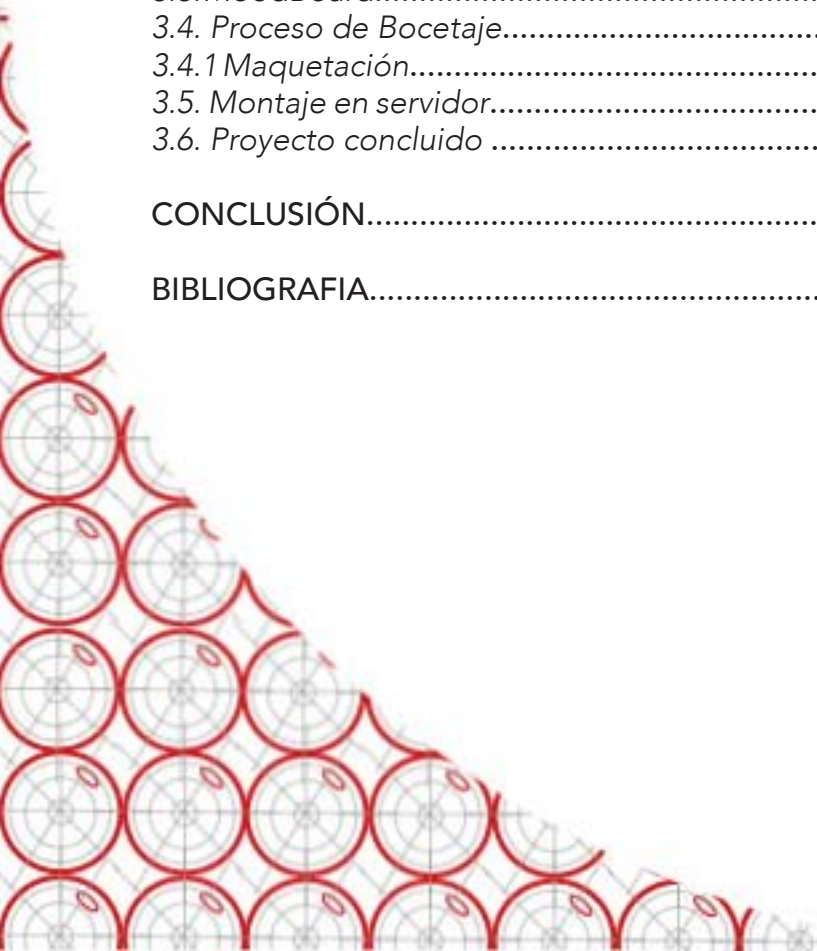
El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición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

INDICE

AGRADECIMIENTO.....	1
DEDICATORIA.....	2
MARCOTEORICO.....	3
<i>Problemática.....</i>	3
<i>Hipótesis.....</i>	3
<i>Objetivo General.....</i>	3
<i>Objetivo Particular.....</i>	3
CAPITULO 1. EL CLIENTE.....	4
<i>1.1. Giro de la empresa.....</i>	<i>4</i>
<i>1.2. Ubicación.....</i>	<i>4</i>
<i>1.3. Historia.....</i>	<i>4</i>
<i>1.4. Misión.....</i>	<i>4</i>
<i>1.5. Visión.....</i>	<i>4</i>
CAPITULO 2. AREA DE ESTIDO.....	5
<i>2.1. Tipografía Web.....</i>	<i>6</i>
<i>2.1.1. Elección de fuentes</i>	<i>6</i>
<i>2.1.2. Tipografía en la Web.....</i>	<i>7</i>
<i>2.1.2.1. Uso de tipografía en la web actual.....</i>	<i>8</i>
<i>2.1.3. Fuentes para Web.....</i>	<i>8</i>
<i>2.1.4. Elección de tipografía para el diseño de la página Web.....</i>	<i>12</i>
<i>2.2. Colores Web.....</i>	<i>13</i>
<i>2.2.1. Colores seguros para Web.....</i>	<i>14</i>
<i>2.2.2. Valores hexadecimales.....</i>	<i>15</i>
<i>2.2.3. El uso del color.....</i>	<i>15</i>
<i>2.2.4 Elección del color para el diseño de la página Web</i>	<i>15</i>



2.3. Diseño Flat.....	16
2.3.1. Colores.....	17
2.3.2. Tipografía.....	17
2.3.3. Mensaje.....	18
2.3.4. Por que la elección del diseño Flat para la página Web.....	18
2.4. Retícula (Grid System).....	18
2.4.1. Tipos de retículas.....	19
2.4.2. La retícula estándar.....	21
2.4.2. La retícula orgánica.....	22
2.5. Software de diseño para Web.....	23
2.5.1. Adobe Dreamweaver	23
2.5.2. Adobe Muse	24
2.6. Programación Web.....	25
2.6.1. Adaptativo.....	25
2.6.2. Multiplataforma.....	25
2.7. Animación.....	25
2.7.1 GIF animado.....	26
2.7.2. Animación de Carousel.....	26
CAPITULO 3. DISEÑO DE UN SITIO WEB PARA QUIMERA UNIFORMES....	27
3.1. Cronograma.....	27
3.2. Brief.....	27
3.3. MoodBoard.....	31
3.4. Proceso de Bocetaje.....	32
3.4.1 Maquetación.....	32
3.5. Montaje en servidor.....	33
3.6. Proyecto concluido	34
CONCLUSIÓN.....	35
BIBLIOGRAFIA.....	36



AGRADECIMIENTO

Debo agradecer de manera especial a mis padres su apoyo y por todo el esfuerzo realizado para que yo culminara mi carrera. Por apoyarme en todo momento de mi vida para lograr mis sueños. A los profesores quienes nunca desistieron al enseñarme; teniendo paciencia en todo momento al solucionar mis dudas, a ellos que continuaron depositando su esperanza en mí. A todos mis compañeros, por estos cuatro años de estudio, por su compañía, tiempo e interés. Por ultimo a mi pequeña familia porque sin sus palabras de aliento, ni sus momentos de felicidad a mi lado podría seguir esforzándome para un bienestar común. A todos ellos se los agradezco desde el fondo de mi alma.

DEDICATORIA

Se la dedico a las personas que marcaron mi vida guiándome por el buen camino, dándome fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a encarar las adversidades sin desfallecer en el intento. A mi por no perder mi esencia para poder perseverar, a mi cuerpo por aguantar las desveladas y la inclemencia en los que nos confrontamos. A esas personas que les demostré que lo imposible son solo palabras que te detienen al espíritu. Gracias vida por este momento.

MARCO TEORICO

Problemática

La empresa Quimera Uniformes no cuenta con un servicio que muestra la cantidad de uniformes y textiles que manufactura, para visualizar desde cualquier dispositivo.

Hipótesis

Se pretende que el diseño del sitio Web de la empresa Quimera Uniformes contenga las imágenes de los uniformes y textiles para una mejor difusión en diferentes dispositivos.

Objetivo General

Diseñar un sitio Web de la empresa Quimera Uniformes que permita difundir de manera correcta con precios y especificaciones, los diferentes uniformes y textiles con los que cuenta.

Objetivo Particular

- Conocer al cliente.
- Investigar la competencia.
- Conocer los programas para el diseño Web.
- Definir los colores, tipografías y estilo Web
- Organizar la información obtenida.
- Conocer los diferentes diseños adaptativos.

CAPITULO 1. EL CLIENTE

1.1. Giro de la empresa

La empresa Quimera Uniformes se dedica a la manufactura de uniformes usando patrones textiles 100% originales.



1.2. Ubicación

Calle Rio de Reforma, Col. El Alamo Industrial, Alamos Industrial 4490, Guadalajara. Jal.



1.3. Historia

Quimera Uniformes surge a través de la experiencia que hemos tenido durante más de 8 años dedicados a la venta de artículos deportivos, a través de los cuales hemos percibido que la calidad de los uniformes no son diseñados adecuadamente para las condiciones particulares de los deportes en México. Nos propusimos como meta proporcionar una mejor calidad y ofrecer a nuestros clientes mejores precios sin sacrificar la calidad y diseño.

1.4. Misión

Quimera Uniformes es una empresa dedicada al diseño y confección de uniformes deportivos cuya misión es cumplir con las necesidades particulares de cada disciplina deportiva y adecuado a las condiciones de cada equipo. Tenemos como meta ofrecer constantemente mejoras en nuestros diseños y proporcionar a los deportistas una mejor experiencia al usar nuestras prendas.

1.5. Visión

Deseamos proporcionar un mejor servicio a nuestros clientes lo cual nos permitirá posicionarnos como marca nacional líder en la producción de ropa deportiva por lo cual constantemente escuchamos sus sugerencias y recomendaciones basadas en sus experiencias personales. Tenemos la seguridad de realizar un trabajo de una excelente calidad, y otorgar una experiencia única a cada uno de nuestros clientes.

CAPITULO 2. AREA DE ESTUDIO

2.1. Tipografía Web

La escritura es un sistema de representación gráfica de un idioma, por medio de signos trazados o grabados sobre un soporte. En tal sentido, la escritura es un modo gráfico típicamente humano de transmitir información. Pero para el diseño es un vehículo de comunicación visual y se considera como un medio estético.

En el diseño, la tipografía es el código entre el receptor y la información. La mala selección de esas formas pueden interferir negativamente en la comunicación. Junto con el color, la tipografía puede alterar por completo el significado que asociamos a un diseño. Para conseguir una tipografía adecuada es necesario considerar diferentes aspectos.

2.1.1. Elección de fuentes

Todo diseñador debe tener la habilidad de analizar, explorar y reconocer las características conceptuales, formales, históricas y técnicas de los diferentes tipos de letras. Cada familia tipográfica tiene sus características y su personalidad, que permiten expresar diferentes notas visuales; por lo que la elección de las familias tipográficas a usar en una composición debe hacerse con un amplio sentido de la responsabilidad.

Para lograr una composición tipográfica, es necesario tener en cuenta su legibilidad, proporciones, contraste, su inclinación y su forma. Dependiendo del tipo de mensaje al que va enfocada.

En general las tipografías se dividen en dos grandes familias, las familias de origen romano con serif, que funcionan mejor para la lectura en imprenta. Las de palo seco o sin serif, dan mejor resultado en monitores y pantallas, sobre todo cuando hablamos de resoluciones bajas.

La legibilidad y comprensión en el texto son dos cosas diferentes. Mientras que la legibilidad se refiere a la facilidad con la que los lectores pueden decodificar la información en un documento, la comprensión se refiere al contenido del mismo. Las dos tienen un efecto importante y la comprensión no puede ser adquirida sin la legibilidad.

Una vez elegida la tipografía tendremos que tener en cuenta el cuerpo, la longitud de la línea o el interlineado del texto. Cuando conseguimos que éstos tres elementos armonicen se producirá una facilidad de lectura, con un recorrido visual natural.

En la tipografía Web se manejan diferentes medios para presentarla, la utilizada mayormente es el HTML. La cantidad de memoria y el tiempo de descarga que se requiere para un texto nativo son muchos menores si se trata de un gráfico. La mayoría de la veces al abrir una página Web se utilizan las opciones de tipografía que por defecto trae el navegador.

Los gráficos son los que le dan la posibilidad de dar un aspecto estético al texto. Podrás utilizar cualquier fuente y añadir efectos como sombras, resplandores y desenfoque. Una ventaja es que el usuario no vea cambios, aunque no tenga la tipografía, puesto que se trata de un gráfico independiente del sistema que use el usuario.

2.1.2. Tipografía en la Web

Las familias tipográficas disponibles en cada sistema operativo son diferentes. Aunque las versiones actuales de Internet Explorer instalan un conjunto de fuentes similar en Windows y Mac Os, hay que tener en cuenta que existen otros navegadores y otros sistemas operativos, por lo que es importante asegurarnos de que los contenidos tendrán el mismo aspecto.

El 97% de los usuarios de Internet utilizan PC+Windows o Mac+Mac Os, al diseñar la páginas web se debe buscar la mayor compatibilidad entre ambos sistemas. Para lograr la máxima compatibilidad entre plataformas, en el diseño debemos usar tan solo fuentes seguras.

Para asegurarnos de la correcta visualización en ambos sistemas se utilizar Hojas de Estilos en Cascada (CSS), asignando a los elementos textuales dos fuentes equivalentes, una para PC y otra para Mac. Si además queremos estar seguros de una visualización similar en otros sistemas (Linux, por ejemplo), podemos asignar también una familia tipográfica genérica, como serif, sans-serif, cursive, etc.

La Mac trabaja por defecto en una resolución de 72 ppp (pixels por pulgada), por lo que en él existe una equivalencia exacta entre punto y píxel, cosa que no ocurre en un PC con Windows, cuya resolución de trabajo por defecto es de 96 ppp.

Como consecuencia, el tamaño de una fuente definida en puntos es diferente en ambos sistemas, por lo que los usuarios de Mac verán las fuentes más pequeñas que los de PC. Por estos motivos, el tamaño de los contenidos textuales para la web debe oscilar entre 9 y 15 píxeles (7 y 11 puntos), ya que con estos valores los caracteres resultan legibles y sin escala.

Si necesitamos incluir textos de mayor o menor tamaño en una página, la alternativa pasa por hacerlo como fichero gráfico, en formato GIF o PNG, teniendo en cuenta entonces la imposibilidad de modificar dichos textos, por lo que no es viable este sistema para contenidos que deban cambiar el idioma.

2.1.2.1. *Uso de tipografía en la web actual*

En la actualidad gracias al CSS y sus características, es posible representar cualquier familia tipográfica en una página web. Simplemente tenemos que usar el archivo de la fuente que queramos representar entre los recursos de la web, igual que hacemos con imágenes o scripts.

2.1.3. *Fuentes para Web*

Al diseñar una página Web es recomendable utilizar dos estilos de tipografías uno para textos y otro para títulos de preferencia. El máximo uso de fuentes son tres pero todo depende del diseño. El listado presentado a continuación es un variedad de tipografías que son aptas para la Web.

Serif

La tipografía serif tiene pequeñas pinceladas o trazos que se extienden desde los extremos de las letras o símbolos. No son recomendables para textos largos debido a que puede parecerse a un escrito o dar la sensación de borrosos, aunque si se utilizan correctamente pueden darle un estilo clásico o tradicional.

Merriweather

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

EB Garamond

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

Libre Baskerville

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Lustria

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Sans Serif

La tipografía sin serif no presenta pinceladas o trazos, sino cortes limpios en los extremos. La mayoría de las páginas emplean tipografía sin serif para el texto del cuerpo de la página, ya que son legibles en la pantalla y dan la sensación de ser modernas. Son recomendables por ser limpias, legibles y versátiles sin resultar aburridas.

PT Sans

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Arimo

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Ubuntu

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Slab Serif o Egipcia

Se caracteriza por la mínima diferencia entre las líneas gruesas y finas. Los remates suelen ser tan gruesos como las propias líneas verticales y no suelen tener soporte. Los tipos de letra egipcia tienen apariencia fuerte y rectangular. En ocasiones los caracteres son de anchura fija, es decir, todos ocupan lo mismo horizontalmente. Son atractivas y guardan el toque clásico de una serif tradicional. Para Web se recomienda en títulos y enlaces de navegación, aunque también en el cuerpo del texto.

Bitter

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Arvo

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

Josefin Slab

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

Rokkitt

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

Roboto Slab

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

Stint Ultra Expanded

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

Manuscrita

Las tipografías manuscritas pueden resultar perfectas para títulos o frases cortas, pero no son lo suficientemente legibles para emplearlas en el cuerpo. Para el uso en una página profesional, se debe asegurar que transmita la personalidad que se estás buscando. Sirve para los títulos y resaltar partes.

Sacramento

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

Pacifico

*ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890*

Grand Hote

*ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890*

Satisfy

*ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890*

Decorativa

Las tipografías de estés estilo se deben usar con sitileza en las páginas profesionales. Principalmente en títulos y líneas de texto cortas por que son difíciles de leer en párrafos largos.

Amatic SC

*ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890*

Damion

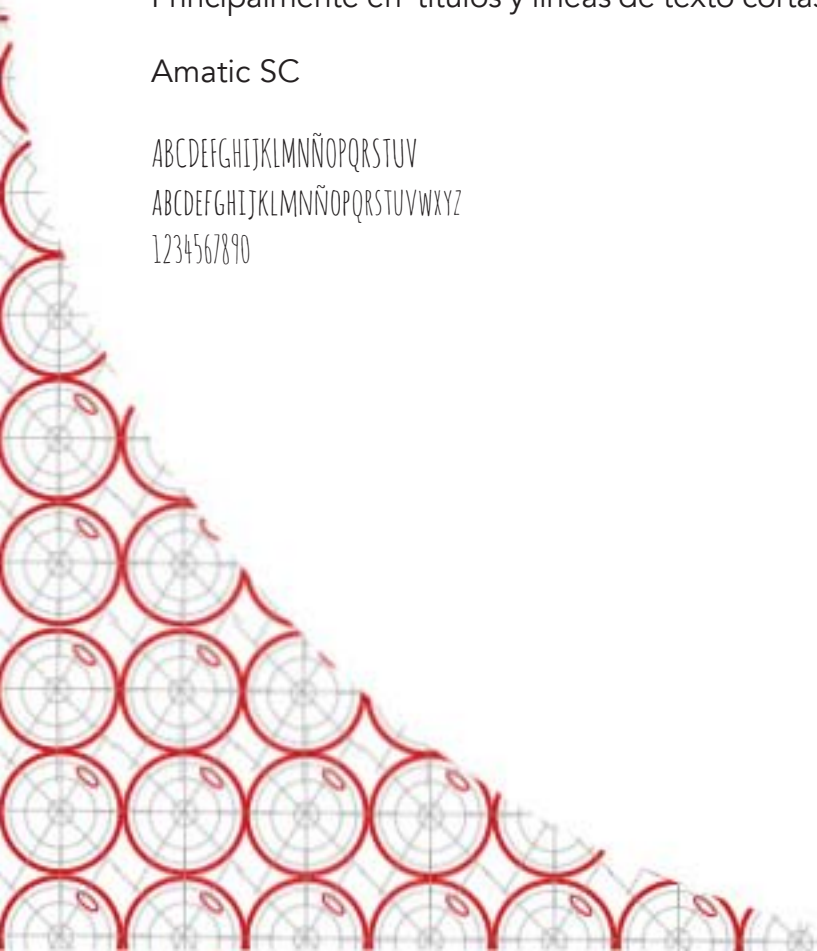
*ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890*

Yellowtail

*ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890*

Courgette

*ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890*



Lobster

***ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890***

Rye

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

Montserrat

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

Capriola

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

Cutive

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

2.1.4 Elección de tipografía para el diseño de la página Web

La tipografía elegida para el sitio web es Roboto fue diseñada por Christian Robertson, quien fuera el diseñador la fuente Titling. La tipografía pertenece a la familia de fuentes tipográficas del tipo sans-serif introducidas en el sistema operativo Android 4.0. La familia incluye variantes delgada, liviana, regular, media, negrita, black y condensada. Se eligió por la versatilidad y legibilidad para el diseño Web.

ROBOTO

**ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890**

2.2. Colores Web

En la Web los colores son pixeles y estamos sujetos a toda una serie de variables que no existen en la imprenta, como la calibración de un monitor y la diferencia de gamma entre plataformas.

El color de un pixel se compone de tres colores de luz proyectados que se mezclan. Los colores son el rojo, verde y azul al mezclarse estos tres colores forman un espacio de color llamado RGB. El color RGB es aditivo es decir, al mezclarse varios colores se forma el blanco. Este espacio de color fue creado pensando en los gráficos del ordenador que se van a ver de una pantalla.

En los ordenadores no existe un modelo de calibración de color universal para una pantalla. Los fabricantes de hardware y software apuntan continuamente el problema que se presenta a la hora de percibir como será el color en una pantalla. Se trabajó en dos estrategias distintas. La primera es sRGB, que propone un espacio de color definido dirigido a la presentación de pantalla; la segunda se basa en los perfiles ICC, que viaja junto con el archivo e indica el dispositivo de salida cómo debe mostrarse los colores.

El sRGB se creó el 5 de agosto 1996, Microsoft y Hewlett Packard propusieron un nuevo espacio de color estándar. Este estándar fue aceptado por el consorcio W3C (siglas en inglés World Wide Web Consortium). El principio fundamental es producir un método eficaz de describir el color que puedan entender los CRT (siglas en inglés de los Tubos de Rayos Catódicos, como se conoce a los monitores de los ordenadores) y que escojan una calibración que se use por defecto.

El ICC (siglas en inglés de Consorcio Internacional del Color) fue creado por Adobe, Agfa, Apple, Kodak, Microsoft, SGI, Sun y Taligent y actualmente incluye 29 fabricantes de software y hardware. El propósito de esta organización consiste en crear un sistema de gestión de color que sea independiente de la plataforma y de los dispositivos. Los perfiles de color ICC se incrustan en el formato de archivo como información adicional a las características sobre el color de una imagen.

Uno de los problemas de ICC CMS (sigla en inglés de Sistema de Gestión de Color) es que aumenta el tamaño del archivo de un documento. Esto no resulta práctico para la Web, ya que el perfil de color puede llegar a tener un peso de 750Kb, que supera a la imagen Web optimizada.

2.2.1. Colores seguros para Web.

Los diseñadores Web disponen de sistemas informáticos avanzados pero los usuarios no cuentan con el mismo recurso, por eso se creó un sistema que funcione para las dos partes la utilización de colores seguros para la Web.

En un sistema de color de 8 bits el usuario no puede ver todos los colores de una página Web. Se trata de una limitación del hardware y el software del navegador debido a la tarjeta de video del usuario. Una tarjeta de video de 8 bits solo puede mostrar 256 colores. La cuestión es cuál de los 256 colores que muestra son los correctos para una imagen que contiene millones de colores. Aquí es donde entra la limitación de colores. Afortunadamente los navegadores comparten 216 colores comunes y 40 colores adicionales, que varían de una plataforma a otra. La mayoría de prefiere trabajar con los 216 colores. Esta paleta recibe el nombre de paleta segura para el navegador.

La paleta segura para navegador se compone de combinaciones matemáticas de colores. No hace falta recordar los 216 combinaciones numéricas para comprender estos colores, solo es necesarios recordar seis números. De hecho este sistema es conocido como el cubo de color 6x6, ya que contiene seis posibles valores rojo, verde, azul (RGB)

El HTML no dispone de medios para llevar la asignatura de paletas personalizadas y las tablas de color no son del tipo MIME (siglas en ingles Multipurpose Internet Mail Extensions) que los navegadores sean capaces de reconocer. Por esta razón el navegador es quien tiene que resolver este problema. Si un navegador creara paleta de 256 colores basándose en los colores de las imágenes, en seguida se quedaría sin colores; entonces tendría que ajustar el resto de las imágenes. Es mejor que el navegador utilice una paleta fija, ya que de esta manera se puede identificar los colores fácilmente.



2.2.1.1. Valores hexadecimales.

La única manera en que el HTML le permite añadir colores a su sitio Web, es describiendo sus valores hexadecimales. Los valores hexadecimales se basan en las matemáticas en base 16. Los valores nunca exceden los dos dígitos a diferencia de los valores RGB que pueden llegar a tener tres dígitos. Por esa razón el código hexadecimal es un sistema uniforme.

2.2.3. El uso del color

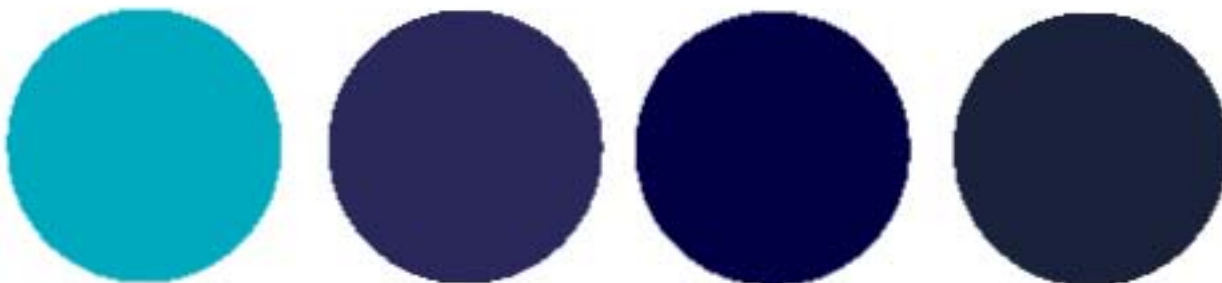
Al momento de usar el color para los sitios Web se tiene que tener un esquema de colores funcionales. Para poder escoger los colores se necesita saber la reacción que produce en tu cerebro esto se sabe mediante la psicología del color. La psicología del color es un campo de estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana; desde el punto de vista médico.

También se debe tomar en cuenta la marca y su identidad tomando los colores para encontrar sus equivalentes seguros en el navegador o trabajar con variaciones de un código hexadecimal. No solo se debe escoger la paleta de colores indicada también aprender a equilibrar los valores y saturación del color para que resulte legible.

Al equilibrar el tono, el valor y la saturación de una imagen, se considerará darle mayor importancia a un texto que a otro para obtener un control sobre el diseño. Esto se llama jerarquías que es el ordenar de mayor a menor importancia la información ofreciendo un orden de lectura.

2.2.4 Elección del color para el diseño de la página Web

La gama de colores de la empresas son azules, como la mayoría de la competencia se rige por estos colores se busco los azules que no se asemejaran a ninguna empresa. Los azules son tres claro, medio y oscuro los números son los siguientes en orden 00A9BE, 1B1464 y 000043 se eligieron por la tonalidad frías y la presentación formal. Para el fondo del sitio Web se uso un azul oscuro 001B3F para crear contraste con los colores de la empresa.



2.3. Diseño Flat

El Flat Design o Diseño Plano consiste en reducir todo tipo de decoración en un diseño de interfaz o Web para simplificar el mensaje y facilitar la funcionalidad. Se eliminan texturas todo lo que no aporte valor al mensaje o información que se quiere transmitir al usuario que interactúa con la interfaz.

Los primeros en introducir este tipo de diseño fueron Microsoft con su interfaz de Windows Phone a finales del 2010. Siguió con esta tendencia con la renovada interfaz de XBOX 360 en 2011 y en 2012 aparece Metro en Windows 8. Todos estos productos han ido evolucionando la tendencia ha tenido buenos resultados, tanto a nivel estético como funcional.

En dispositivos móviles, este tipo de diseño facilita el uso y la comprensión de interfaces gráficas en pantallas "pequeñas". El mejor ejemplo es Android y algunas aplicaciones como Feedly, Dropbox, Hangouts son simples, fáciles de utilizar, claras y visualmente atractivas para un entorno donde se interactúa de forma táctil y con dispositivos de hasta 10 pulgadas.

Cada vez más aplicaciones se van renovando y hacen uso de elementos propios del diseño plano, que en este caso, pueden ir estrechamente ligados al apartado funcional de la aplicación.

Para el diseño Responsive Design o diseño adaptable es la capacidad que tiene una web para adaptar su formato al dispositivo desde donde lo estamos viendo. Normalmente se distinguen 4 tipos de resolución smartphones, smartphones tipo retina, tablets y monitores; y es aquí donde la ventaja de utilizar el Flat Design en el diseño web, que es fácilmente adaptable a formatos reducidos, facilitando la conservación del diseño y en ocasiones dando un aspecto de aplicación familiar para el usuario de estos dispositivos.



2.3.1. Colores

Se suelen utilizar colores vivos con pocas variaciones de cada color. Intentar utilizar esquemas de color que ayuden al usuario a comprender el diseño de forma visual y facilitando la interacción.



2.3.2. Tipografía

La tendencia es utilizar fuentes sans serif para los cuerpos. Para títulos sirve casi cualquier fuente de fácil lectura, incluso las creativas. Se suelen utilizar grandes tamaños, al mismo tiempo que se reducen las longitudes de los títulos y subtítulos.



2.3.3. Mensaje

Si puedes reducir el texto es mejor. El mensaje suele ir reforzado con códigos de color para dar jerarquía o importancia a la información.

2.3.4. Por que la elección del diseño Flat para la página Web

El diseño flat se eligió por el diseño reducido y estético que caracteriza al estilo. Encaja perfectamente con la empresa a la que se trabajo por que su diseños de las prendas son limpios y usan el nivel mínimo de representación.

2.4. Retícula (Grid System)

La retícula está compuesta por una serie de guías que delimitan las dimensiones de las columnas donde se colocaran los textos, gráficos o imágenes. Éstas darán estabilidad al diseño, alineación y homogeneidad. Además, ayudan al diseño adaptable, con el uso de las reglas de CSS, consiguiendo un diseño perfecto para a todos los dispositivos.

Cada Grid vertical se compone de dos cosas: columnas y calles. Las columnas son las divisiones más amplias, mientras que las calles se definen como los espacios de igualdad entre las columnas, lo que en maquetación de papel se llama medianil. Incluso cuando una cuadrícula contiene columnas de diferentes anchos a las de las calles suelen ser estáticas.

El diseño adaptable utiliza retículas de CSS para que haya diferentes estilos dependiendo de parámetros como el tamaño de pantalla, resolución u orientación. Esto significa que podrás variar el tamaño, visibilidad, color o forma de los elementos en un tamaño determinado de la pantalla del dispositivo.

El uso de framework o herramienta para maquetación web ofrecen estilos de diseño, iconos y elementos gráficos. El peso de estas herramientas es un factor que influye en la velocidad de carga de la página.



2.4.1. Retícula General

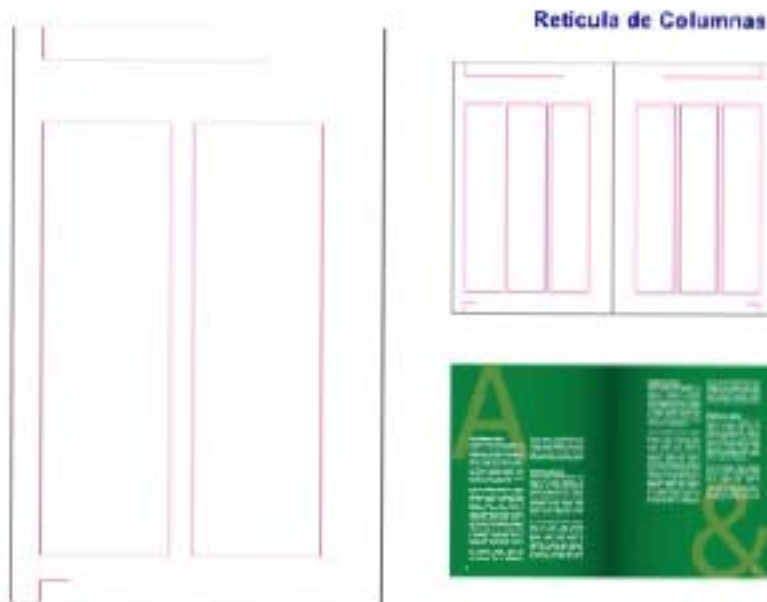
Manuscrita

Se usa para textos largos están contenidos en un bloque grande delimitado por un margen y tiene un espacio para los títulos y la numeración. No es recomendable para web, por que es difícil seguir la lectura.



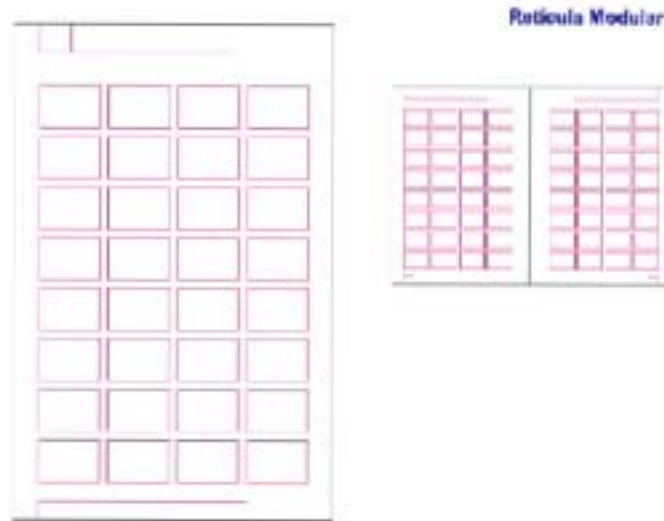
Columnas

Es flexible y se pueden separar distintos tipos de información, es una de las retículas mas utilizadas en revistas y también en el diseño web, porque puede utilizarse varias columnas para texto amplio e imágenes de diferentes tamaños.



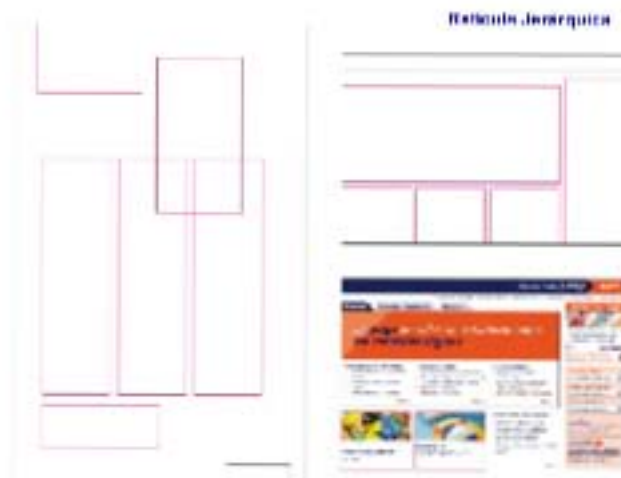
Modular

Es parecida a la de columnas solo que las divide en filas creando así una matriz de celdas que se denominan módulos, en cada uno de ellos se puede colocar información o en varios agrupados. Son flexibles y precisos pero en exceso puede crear confusión.



Jerárquica

Se ocupan en gran medida en el diseño web, la información se organiza de forma intuitiva en proporción a los elementos. Podemos acomodar la información por orden de importancia, generalmente poniendo lo más importante a manera de resumen o por novedad en un recuadro de forma llamativa que abarque todo el espacio y los menús o palabras clave en otras columnas de menor tamaño y alineación.



2.4.2. Retícula para Web

1140 CSS Grid

La 1140 CSS Grid fue creada para los desarrolladores que necesitan retículas que funciona bien con los archivos de 1140px, pero que se adapta fácilmente a cualquier tamaño. La estructura de doce columna de cuadrícula simple divide fácilmente en columnas de dos, tres, cuatro o seis, desarrolladores numerosas posibilidades de diseño.



960 Grid System

La 960 Grid System es ideal para el diseño rápido, pero funcionaría igual de bien cuando se integran en un entorno de producción. La retículas 12-columna se divide en porciones que son de 60 píxeles de ancho. La retículas 16 columnas consiste en 40 píxeles. Cada columna tiene 10 píxeles de margen a la izquierda y la derecha, que crean el 20 píxeles de ancho que separan a las columnas. Esta medida de retícula es una de las más populares ya que se ve perfectamente en casi todos los tamaños de pantalla.



CSS Smart Grid

La CSS es una retícula inteligente basada en el concepto 960 Grid System. Fue diseñada para ser ligera, minimizada, comprimida con zip y pesa sólo 0.65K. Al momento de escalarla se reconstruye desde cero para utilizar columnas y los canales flexibles basados en porcentajes. Cuando el navegador es de al menos 960 píxeles de ancho, columnas será de 60 píxeles de ancho con 20 canalones de píxeles. Los navegadores de 481-959 píxeles de ancho se escala para ajustarse a pantallas pequeñas, mientras que las columnas quedan igual de ancho. Si quieres un diseños más grandes, es tan simple como cambiar una variable.



2.4.3. La retícula orgánica.

La retícula orgánica donde el contenido nos dará las proporciones; que podremos sistematizar en forma de retícula. Por ello el primer paso para establecer la retícula es poner nuestro contenido sobre el archivo. Debemos ser capaces de crear un cuadro de texto donde veamos que nuestro contenido fluye de forma natural. En pantalla la lectura es mas dura que en papel y por tanto debemos cuidar el ancho de línea.

Aun así, debemos proporcionar estos aspectos de tamaño y ancho de línea ya que un documento que puede leerse con comodidad en pantalla ahorra tiempo a los usuarios.

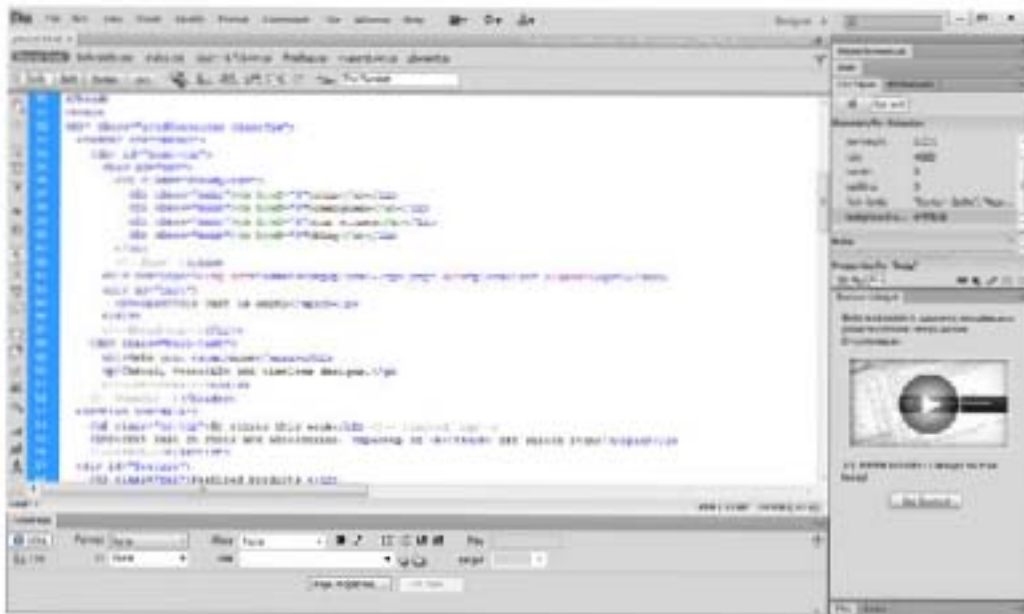


2.5. Software de diseño para Web.

Un software de diseño web debe incluir utilidades para insertar enlaces, imágenes, etiquetas y palabras clave. También debe ser compatible con aplicaciones multimedia, de comercio electrónico, integración web 2.0.

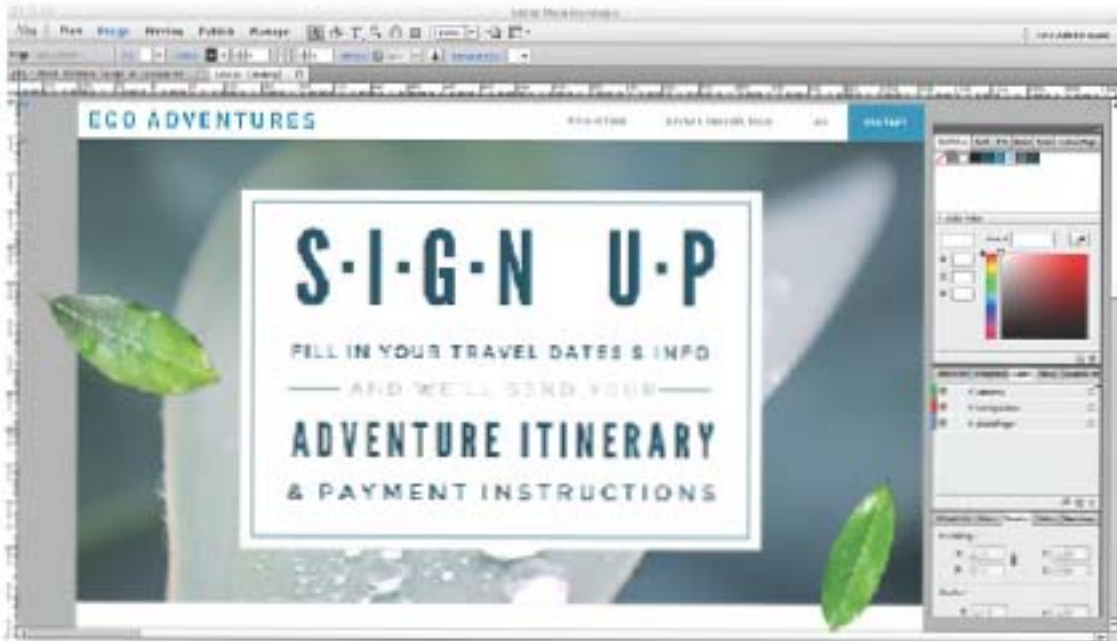
2.5.1. Adobe Dreamweaver

Es el editor web más potente del mercado y el mejor programa para crear una página web. Permite la creación de páginas compatibles con teléfonos móviles y tabletas, además de sitios web tradicionales, gracias a sus funciones adaptativa. Cuenta con las Herramientas fundamentales para todas las tecnologías utilizadas actualmente en la Web. Aparte de una vista previa en pantalla y navegador de forma simultánea, también incorpora una base de imágenes y recursos online amplia, así como integración con Adobe Photoshop. Es compatible con Windows y las versiones actuales de OS X. La Interfaz es compleja y requiere de conocimientos previos.



2.5.2. Adobe Muse

Es una aplicación exclusiva del Adobe Creative Cloud permite crear sitios y páginas web en HTML de forma rápida, sin programación y con una integración excelente con el resto de herramientas Adobe. La herramientas son similares al InDesign. Cuenta con galerías de widgets, tipografía web con Adobe Typekit, y servicios de Business Catalyst integrado dentro del programa. Cuenta con previsualización para ver como se ve en un navegador; dispone de la capacidad de crear sitios web multidispositivo.



2.6. Programación Web

Existen diferentes dispositivos al navegar por la internet y es un factor que se tiene que tomar en cuenta al momento de diseñar. La variante de tamaños afecta al diseño al momento de visualizarse en la red. Este problema tiene dos alternativas versátiles y efectivas dependiendo el cliente.

2.6.1. Adaptativo

El diseño adaptativo, es la técnica que se usa en la actualidad para tener una misma web adaptada a las diferentes plataformas que nos brinda la tecnología como el ordenador, tablet y Smartphone. Consiste en una serie de hojas de estilo en CSS3, que usando el atributo de retícula fluida convierten una web ordinaria en una web capaz de adaptarse a todos los tamaños que existen, ofreciendo una experiencia de comodidad y cubriendo las necesidades de los usuarios.



2.6.2. Multiplataforma

El diseño Multiplataforma consiste en crear diferentes diseños para la gran variedad de dispositivos que existen. El desarrollo de aplicaciones multiplataforma es costoso dado que necesitará diseñar diferentes sitios para los dispositivos con las características de cada uno. Ésa es la razón por lo que es recomendable no lanzar la aplicación para todos los dispositivos a la vez. Por eso se realiza un estudio para analizar en cuales nos conviene lanzar la aplicación inicialmente. Si posteriormente se quiere extender la aplicación a los demás dispositivos tendremos en cuenta los sistemas operativos y tiempo de desarrollar la página.



2.7. Animación

La animación puede mejorar el aspecto de una página, pero también puede tener el efecto contrario e impedir que la información se muestre con claridad. La animación llama la atención más que las imágenes fijas de una página. Hay que comprobar que la animación se cargue rápido por que si la espera es lenta los usuarios pasaran a otra página antes de ver la animación.

2.7.1 GIF animado

Los GIF animados existen desde finales de la década de los 80, aunque al principio los navegadores no lo aceptaban. Después de varios años se aceptaron en todos los navegadores sin necesidad de preocuparse si los usuarios podrían visualizarlo.

El formato GIF permite almacenar muchas imágenes en un solo documento GIF. Cuando estas se muestran en un software de navegador que es capaz de reconocer muchas imágenes, el diseño aparece en la Web como si se tratara de unas diapositivas. El formato GIF también puede aceptar máscaras, lo que quiere decir que las animaciones pueden utilizar el mismo tipo de transparencia que las imágenes GIF fijas.

Los elementos GIF animados no requieren ni complementos ni programas, ni siquiera una conexión Web, por lo que son perfectos para internet. Los GIF animados son sencillos de crear, fáciles de incluir en HTML. Son unas de las soluciones elegantes para crear animación en la Web, si bien tienen el único inconveniente de que no pueden tener sonido ni interactividad. Sin embargo para un logo o un botón, los GIF animados son la mejor opción.

2.7.2. Animación de Carousel

El efecto de Carousel te sirve para conseguir que una serie de elementos se desplacen de un lado a otro de una página en forma de scroll o slide realizando un desplazamiento que da la sensación de salirse de la ventana en la que se están visualizando.

La mayoría de las veces, estos elementos son gráficos, por ejemplo algún tipo de imágenes, aunque verás que también puedes utilizar textos y, en general, cualquier objeto que se te ocurra.



3. CAPITULO. DISEÑO DE UN SITIO WEB PARA LA EMPRESA QUIMERA UNIFORMES

La empresa quimera Uniformes es el cliente al cual se le va desarrollar su sitio web, a continuación se desarrollara todo el proceso creativo.



3.1. Cronograma

El cronograma es una estructuración de los tiempos con los que se cuenta para el desarrollo del sitio web empieza el 20 de Junio y termina el 8 de Agosto del 2016.

ACTIVIDAD	20/24	27/01	04/08	11/15	18/22	25/29	01/05	08/12
BUSCAR AL CLIENTE	█	█						
ENTREGA DE MARCO TEORICO, AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA			█					
ENTREGA DE CAPITULO 1				█				
ENTREGA DE CAPITULO 2					█			
ENTREGA DEL CAPITULO 3						█		
CRONOGRAMA			█					
BRIEF				█				
BOCETAJE					█			
DUMMY						█		
MONTAJE EN EL SERVIDOR							█	
CONCLUSION Y BIOGRAFIA							█	
ARMADO Y EMPAQUE CD							█	
ENTREGA DE SITIO WEB, EXPOSICION								█

3.2. Brief

Es una serie de preguntas para el cliente con el propósito de saber sus necesidad y posibilidades para la realización del sitio Web.



Nombre de la empresa: QUIMERA UNIFORMES
Dirección de la empresa: Alamos Industrial 4490
Ciudad: Guadalajara Jalisco
País: México
Medio web: Faceboock
Teléfono: 013319832650

Nombre de la persona de contacto: Isaac Hernández
Cargo: Propietario
Teléfono: 552895348487
Dirección: Alamos Industrial 4490 Guadalajara Jalisco México

1a.- ¿A qué categoría de negocio pertenece la empresa?
Industrial y Comercial

1b.- ¿Cuáles son las particularidad de esta categoría?
Industrial: Trabaja con la materia prima y manufactura el producto.
Comercial: Vende el producto finalizado .

1c.- ¿Quiénes son los líderes del sector?
Anka Sport
Galgo Futbol
Korzza Sport
Emporio Sport

2a.-Describa cuál es el problema de la empresa
La empresa cuenta con una gama de uniformes publicado en la red social faceboock, la cuestión es que el dueño con su nulo conocimiento de esta plataforma no tiene un catalogo definido para la presentación de uniformes ni muestra los precios por lo tanto al usuario se le complica la adquisición de los uniformes.

2b.- ¿Cuáles son las virtudes?
La empresa no solo se dedica al venta de uniformes si no a la manufactura de los mismo en consecuencia tiene diseños originales y a la medida.

2c.- ¿Cuál es la diferencial frente a la competencia?
La competencia vende uniformes fabricados en masa y sin tomar en cuenta la complejión de los usuarios y sus necesidades. A veces la telas que ocupan les dificulta moverse con facilidad.

2d.-¿El servicio que presta en que beneficia al usuario?
La calidad del producto es alta así mismo su uniforme tendrá una larga vida con el beneficio de minimizar el gasto que representa la compra constante de uniformes.



3a.- Cuando fue creada? Escriba una breve historia de la misma
Quimera Uniformes surge a través de la experiencia que hemos tenido durante más de 8 años dedicados a la venta de artículos deportivos, a través de los cuales hemos percibido que la calidad de los uniformes no son diseñados adecuadamente para las condiciones particulares de los deportes en México. Nos propusimos como meta proporcionar una mejor calidad y ofrecer a nuestros clientes mejores precios sin sacrificar la calidad y diseño.

3b.- ¿Cuenta con una imagen de marca desarrollada?
Si con el logotipo diseñado.

3c.- Que busca transmitir con el nombre y el logo que la representa?
Dinamismo y evolución en multilineal.

3d.- ¿Cuenta con un manual de marca?
si

3e.-¿ Cual es su misión y visión?

Misión: Quimera Uniformes es una empresa dedicada al diseño y confección de uniformes deportivos cuya misión es cumplir con las necesidades particulares de cada disciplina deportiva y adecuado a las condiciones de cada equipo. Tenemos como meta ofrecer constantemente mejoras en nuestros diseños y proporcionar a los deportistas una mejor experiencia al usar nuestras prendas.

Visión: Deseamos proporcionar un mejor servicio a nuestros clientes lo cual nos permitirá posicionarnos como marca nacional líder en la producción de ropa deportiva por lo cual constantemente escuchamos sus sugerencias y recomendaciones basadas es sus experiencias personales. Tenemos la seguridad de realizar un trabajo de una excelente calidad, y otorgar una experiencia única a cada uno de nuestros clientes.

3c.-¿Cuenta con una paleta de colores?
Si, gama de azules.

4a.- ¿Hacen publicidad? ¿En que medios?
Si, Facebook

4b.-¿Qué tan seguido anuncia los servicios y por cuanto tiempo?
Cada temporada en torneos y ligas.

4c.- ¿Tienen asignado un presupuesto anual para publicidad? ¿De qué rango?
Si, medio

5a.- ¿Qué mensaje busca transmitir a través de la web?
Profesionalismo y Dinamismo



5b.- ¿Cuál es el target? (Público objetivo.)
jóvenes y adultos de 16 años a 35 años.

5c.- ¿Ya desarrollaron acciones en internet? ¿Cuál fue el resultado?
Si, medio

5d.-¿Cuál es el objetivo de su página web?
La venta de sus productos

5e.-¿Tiene actualmente presencia online?
No

6a.-¿Podría mencionar algunos sitios que considere como referencia de calidad?

Anka Sport <http://www.ankasport.com.mx/>

Galgo Futbol

[http://www.galgofutbol.com/?route=product%2Fcategory&path=102&gclid=Cj0KEQjwuJu9BRDP_-HN9eXs1_UBeiQAlfW39uYtSpt3xli6-](http://www.galgofutbol.com/?route=product%2Fcategory&path=102&gclid=Cj0KEQjwuJu9BRDP_-HN9eXs1_UBeiQAlfW39uYtSpt3xli6-YbkFfpoCuu5BBlkwCM3UuxNTfeJi0saAuX_8P8HAQ)

[YbkFfpoCuu5BBlkwCM3UuxNTfeJi0saAuX_8P8HAQ](http://www.korzzasports.com/)

Korzza Sport <http://www.korzzasports.com/>

Emporio Sport <http://www.emporiosport.com.mx/>

Muchas gracias por su colaboración en haber completado este formulario, no es de mucha utilidad para poder ofrecer un sitio exitoso.

3.3. MoodBoard

Moodboard es la expresión en inglés de lo que se llama un muro de ideas. Proyecta cualquier creación de una manera sencilla. Es una herramienta para desarrollar tu creatividad alrededor de un tema, gracias al cual se motiva la inspiración. Es también un excelente método para filtrar ideas.

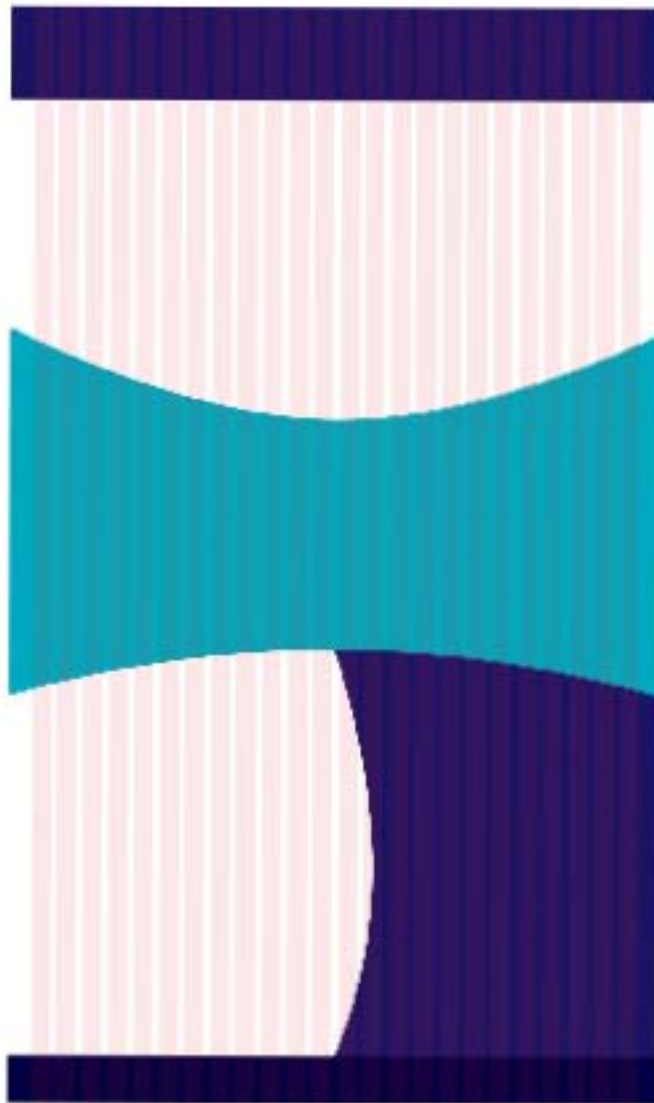


3.4. Proceso de Bocetaje

Es un medio mediante por el cual el diseñador forma sus ideas para llegar a el proyecto final; juntando conceptos y formas para unificarlas y obtener un diseño funcional para el cliente.

3.4.1. Bloque

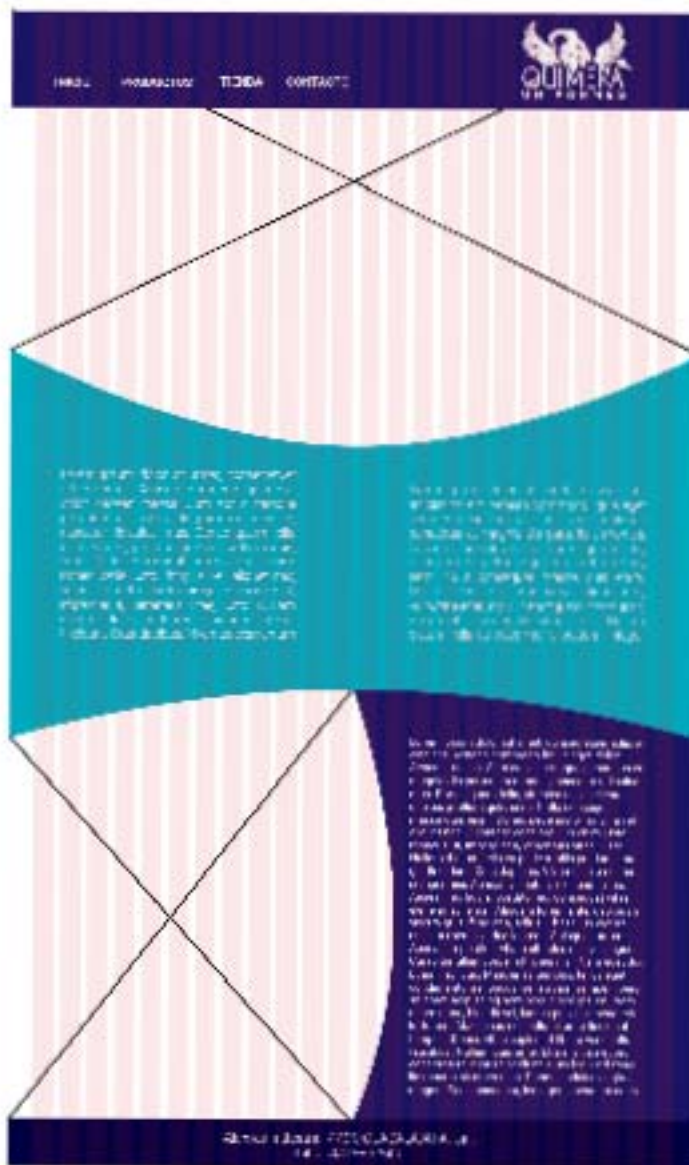
Se realiza la maquetación con formas básicas creando una composición entre los elementos.



Inicio

3.4.2. Wiframe

Se le agrega imágenes y textos falso para darse una idea del proyecto modificando los aspectos esenciales para la lectura y el diseño.



Inicio

3.4.3.Layout

Es el boceto finalizado tal cual se va ver impreso o en digital.



Inicio

3.5. Montaje en servidor

<http://www.quimerauniformes.com/>

3.6. Proyecto concluido



CONCLUSIÓN

El resultado de este proyecto fue exitoso, el cliente está satisfecho con su página Web. Personalmente fue educativo e interesante realizar este tipo de trabajos alejados de mi especialidad.

BIBLIOGRAFIA

Admin. (27 Febrero 2012). 22 Efectos Carousel para jQuery, plugins, demos y ejemplos. Web-Genio. <http://webgenio.com/2012/02/27/22-efectos-carousel-para-jquery-plugins-demos-y-ejemplos/>

Alexwaka. (22 Abril 2015). 25 Grids de diseño web responsive. waka microagencia de diseño y publicidad. <http://www.somoswaka.com/blog/2015/04/25-grids-diseno-web-responsive/>

G,Alma. (2 Agosto 2009). Tipos de retícula. Web y más web. <http://webytips.blogspot.mx/2009/08/tipos-de-reticula.html>

Garcia, Jordi. (2 Septiembre del 2013). Qué es el Flat Design o Diseño Plano. Departamento de Internet. <http://www.departamentodeinternet.com/que-es-flat-design-diseno-plano/>

Iribarren, Lucía. (12 Diciembre 2014). Elige la tipografía para tu web. JIMDO. <http://es.jimdo.com/2014/12/12/elige-la-tipograf%C3%ADa-adecuada-para-transmitir-el-mensaje-correcto-en-tu-p%C3%A1gina-web/>

JAVAJAN. (27 Julio 2016). Presentación de los contenidos. México. <http://www.xn--guiadi-seo-s6a.com/>

Los6mejores. (28 julio 2016). Los 6 mejores programas para crear una página web. Los6mejores.com. <http://www.los6mejores.com/los-6-mejores-programas-crear-pagina-web-2013/>

Martí, Xavier. (8 julio 2013). Qué es el Responsive Design y por qué tu web debería tenerlo. COMUNIDAD IEBS. <http://comunidad.iebschool.com/iebs/general/que-es-responsive-web-design/>

Martin, Cesar. (11 Noviembre 2005). Creando la retícula. Como organizar la información. alazado.org. http://alzado.org/articulo.php?id_art=483

Mesas, Ana. (4 de Febrero 2013). Adobe MUSE - Ejemplos de páginas web en español .Trucos y consejos.com. <http://disenytrucosyconsejos.blogspot.mx/2013/02/adobe-muse-ejemplos-de-diseno-en-espanol.html>

Moreno, Luciano. (2 Noviembre del 2004). Tipografía y diseño Web. Desarrolloweb.com. <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1691.php>

Weinman, Lynda (2002), Diseño de imágenes para la Web, Madrid, Grupo Anaya.