

**UNIVERSIDAD
INSURGENTES**

PLANTEL XOLA

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

“DISEÑO DE PÁGINA WEB PARA
CENTRO DE EJERCICIO: **PAMBOLERO**”

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

MIRANDA CASTILLO PERLA JAZMÍN

ASESOR: MTRO. GUILLERMO SÁNCHEZ MONROY



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.

UNIVERSIDAD INSURGENTES

PLANTEL XOLA

“ DISEÑO DE LA PÁGINA WEB

PARA PAMBOLERO”

MIRANDA CASTILLO PERLA JAZMÍN

CIUDAD DE MÉXICO

2018



AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a Dios por permitirme llegar hasta este día para concluir este nuevo proyecto en mi vida.

Agradezco a mi familia y mi pareja por estar a mi lado día a día a lo largo de este proyecto y por brindarme la confianza y aliento que hasta hoy se hace manifiesta.

Por último quiero agradecer a mis profesores y asesores que han tenido la paciencia de compartirme sus experiencias y lecciones profesionales y académicas para darme sabiduría en el desempeño de mi carrera profesional, y así prepararme para mi actividad laboral.



DEDICATORIA

Este proyecto se lo dedico a mis padres que con esfuerzo y tenacidad han solventado este diplomado y toda mi carrera, que me han dado la confianza y animo para seguir adelante con mis estudios y mi preparación académica.

Madre, te dedico este proyecto que hoy concluyo con todo mi esfuerzo y profesionalismo porque solo nosotras sabemos lo que nos a costado llegar hasta aquí, te amo.

Padre, este proyecto es dedicado a ti porque eres la persona que mas amo en esta vida, y con este proyecto te digo que nada es imposible como me lo enseñaste desde pequeña y hoy en día quiero que sepas que lo confirme, porque el esfuerzo que hago desde que me levanto, hasta que me acuesto es para que te sientas orgulloso de mi, te amo papi.

SÍNTESIS

Este proyecto se trata de realizar una página web haciendo una investigación minuciosa de los temas que nos ayuden a realizarlo.

En el capítulo uno, se hace la investigación del cliente real, desde sus necesidades hasta las características particulares de su empresa como visión y misión.

En el capítulo dos, se realiza la investigación de los fundamentos de diseño que van a componer el proyecto, cumpliendo con las necesidades del cliente.

Por último, se mostraran los resultados obtenidos del proyecto, por ejemplo el montaje en el servidor de la página web.

INDICE

Marco Teórico

Capítulo I

1.1	Giro	10
1.2	Ubicación	10
1.3	Historial	10
1.4	Misión Visión	10

Capítulo II

2.1	Cliente	12
2.2	Competencia	12
2.2.1	Competencia directa	12
2.2.2	Competencia indirecta	13
2.3	Estilos de diseño web	14
2.3.1	Diseño fuera de cuadrícula	14
2.3.2	Diseño con ilustraciones por encargo	15
2.3.3	Continuación del uso del diseño metro	16
2.4	Retículas para web	17
2.5	Diagramación web	18
2.6	Teoría del color para web	19
2.6.1	Círculo cromático	19
2.6.2	Colores calidos y fríos	20
2.6.3	Colores luminosos y oscuros	20
2.6.4	Gama de grises	21
2.7	Tipografías para web	23
2.8	Diseño de interfaces "UI"	24
2.9	Experiencia de usuario "UX"	24

Capítulo 3

3.1	Cronograma	27
3.2	Brief	28
3.3	Bocetos	33
3.4	Montaje	37
3.5	Proyecto concluido	38
3.6	Conclusiones	40

BIBLIOGRAFÍA	41
---------------------	----

Marco Teórico

· TEMA

CLIENTE REAL: Mario Mosqueda (Locutor)

NOMBRE DEL PROYECTO:

“Diseño de pagina web del programa de radio Ejército Pambolero”

· PROBLEMÁTICA

Ejército Pambolero es un programa de radio que se transmite mediante la plataforma de Madriguera Radio, el cual cuenta con Facebook, Twitter e Instagram propios del programa; pero no cuentan con una pagina web donde puedan poner contenidos informativos para que su publico (radio escucha) se mantenga informado y conseguir mas audiencia de manera directa.

· HIPÓTESIS

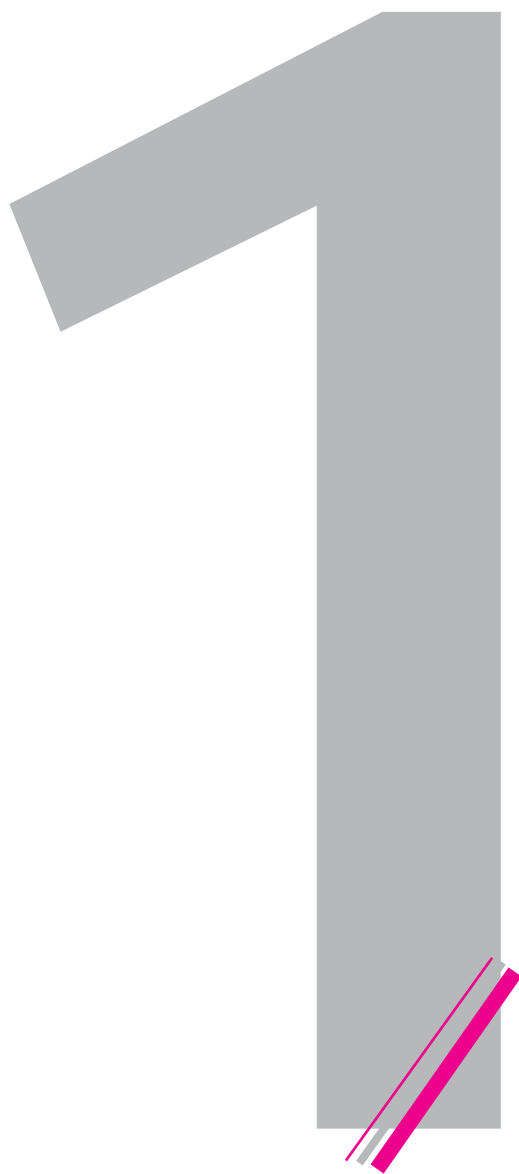
Con el diseño de la pagina web del programa de radio Ejército Pambolero se podrá visualizar contenido informativo el cual será atractivo para fanáticos al futbol y con esto obtendrá mas popularidad y audiencia colocándolos en uno de los principales medios de búsqueda para aficionados al futbol.

· OBJETIVO GENERAL

Diseñar una pagina web para Ejército Pambolero utilizando las necesidades y las características especificas que marquen una diferencia para conseguir una mayor difusión dl programa y atraer mas audiencia.

· OBJETIVO PARTICULAR

Conocer al cliente
Conocer a la competencia
Conocer el estilo para web
Conocer las retículas para web
Conocer la diagramación par web
Conocer la teoría del color para web
Conocer tipografías para web



CAPÍTULO

1.1 GIRO:

Comunicacional o informativo en deporte (fútbol)

1.2 UBICACIÓN:

La Quemada 3915 int. 301,
Col. Narvarte,
Del. Cuauhtémoc



1.3 HISTORIA:

Ejército Pambolero es un programa de radio dedicado al fútbol Nacional e Internacional que transmite 2 días a la semana en un horario de 7:00 a 8:00 p.m a través de la plataforma de Madriguera Estudio.

“Ejército Pambolero” surge de la oportunidad que nos da Madriguera Estudio para transmitir mediante su plataforma un programa dedicado al fútbol Nacional e Internacional.

1.4 MISIÓN:

“Lograr transmitir como medio radiodifusor independiente”

VISIÓN:

“Llegar a ser un espacio informativo colocado en los primeros lugares en la preferencia de los interlocutores y los fanáticos al fútbol”



CAPÍTULO

2.1 CLIENTE

Ejército Pambolero es un programa de radio dedicado al fútbol Nacional e Internacional que transmite 2 días a la semana en un horario de 7:00 a 8:00 p.m a través de la plataforma de Madriguera Estudio.

2.2 COMPETENCIA

La palabra competencia (del latín *competentia*) tiene dos grandes vertientes: por un lado, hace referencia al enfrentamiento o a la contienda que llevan a cabo dos o más sujetos respecto a algo. En el mismo sentido, se refiere a la rivalidad entre aquellos que pretenden acceder a lo mismo, a la realidad que viven las empresas que luchan en un determinado sector del mercado al vender o demandar un mismo bien o servicio, y a la competición que se lleva a cabo en el ámbito del deporte.

2.2.1 COMPETENCIA DIRECTA

Son todos aquellos negocios que venden un producto igual o casi igual al nuestro y que lo venden en el mismo mercado en el que estamos nosotros, es decir, buscan a nuestros mismos clientes para venderles prácticamente lo mismo.



2.2.2 COMPETENCIA INDIRECTA

La forman todos los negocios que intervienen de forma lateral en nuestro mercado y clientes, que buscan satisfacer las mismas necesidades de forma diferente y con productos sustitutos.

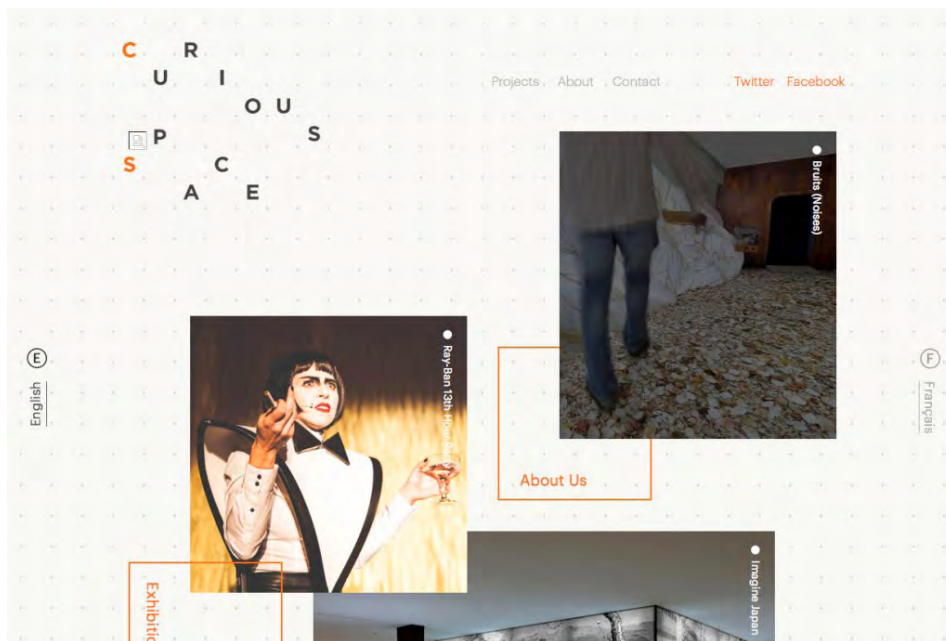


2.3 ESTILOS DE DISEÑO WEB

2.3.1 Diseño fuera de cuadrícula

Con el diseño web responsive, hemos utilizado cuadrículas como si no hubiera un mañana. Dejando de lado la posibilidad del “desorden ordenado”, de cierta libertad creativa en el mundo web. Hemos llegado a un punto en que el que todas las webs consideradas “bonitas” responden a webs con grandes fotos en cuadrículas, consiguiendo así que todo tenga el mismo aspecto.

Con el diseño fuera de cuadrícula, da igual que unas fotos floten sobre otras. o que al verla en móvil la disposición de estas respondan más a su buena visualización que en comparación a el recurso estilístico visualizándolo en pantalla estandar.



2.3.2 Diseño con ilustraciones por encargo

Creemos que ya está muy minado el uso de recurso gráficos gratuitos, vectores de pago, ambos tipos muy reconocibles,

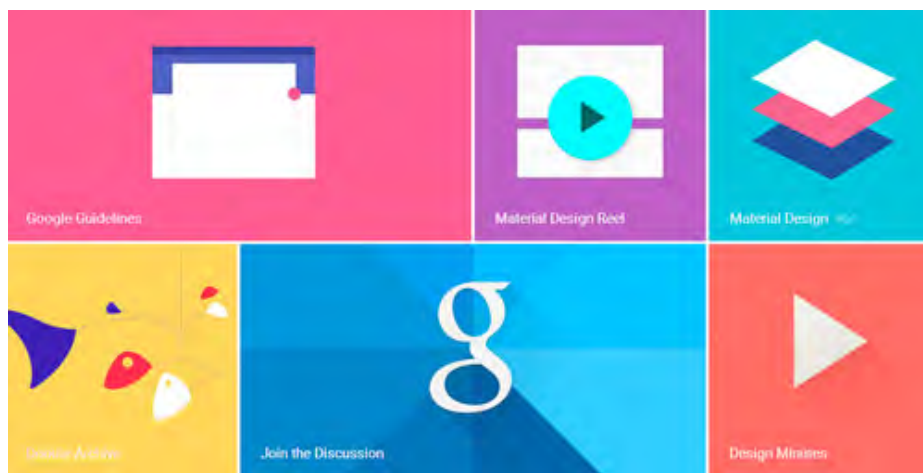
La ilustración a medida crecerá ya que no hay mejor manera de ser único o contar una historia con el apoyo creativo de un ilustrador. Os enseñamos algunos ejemplos de webs con ilustraciones a medida, no dejéis de hacer click sobre las imágenes para ver la navegación y animaciones que tiene cada una de ellas.



2.3.3 Continuación del uso del diseño "METRO"

Desde que windows, sacó su estilo "Metro" en 2013, la tendencia al flat desing se ha mantenido aún con sus problemas de usabilidad.

De ahí a que surgiera una tendencia intermedia o semi-flat que seguirá durante el 2016 en tendencia.

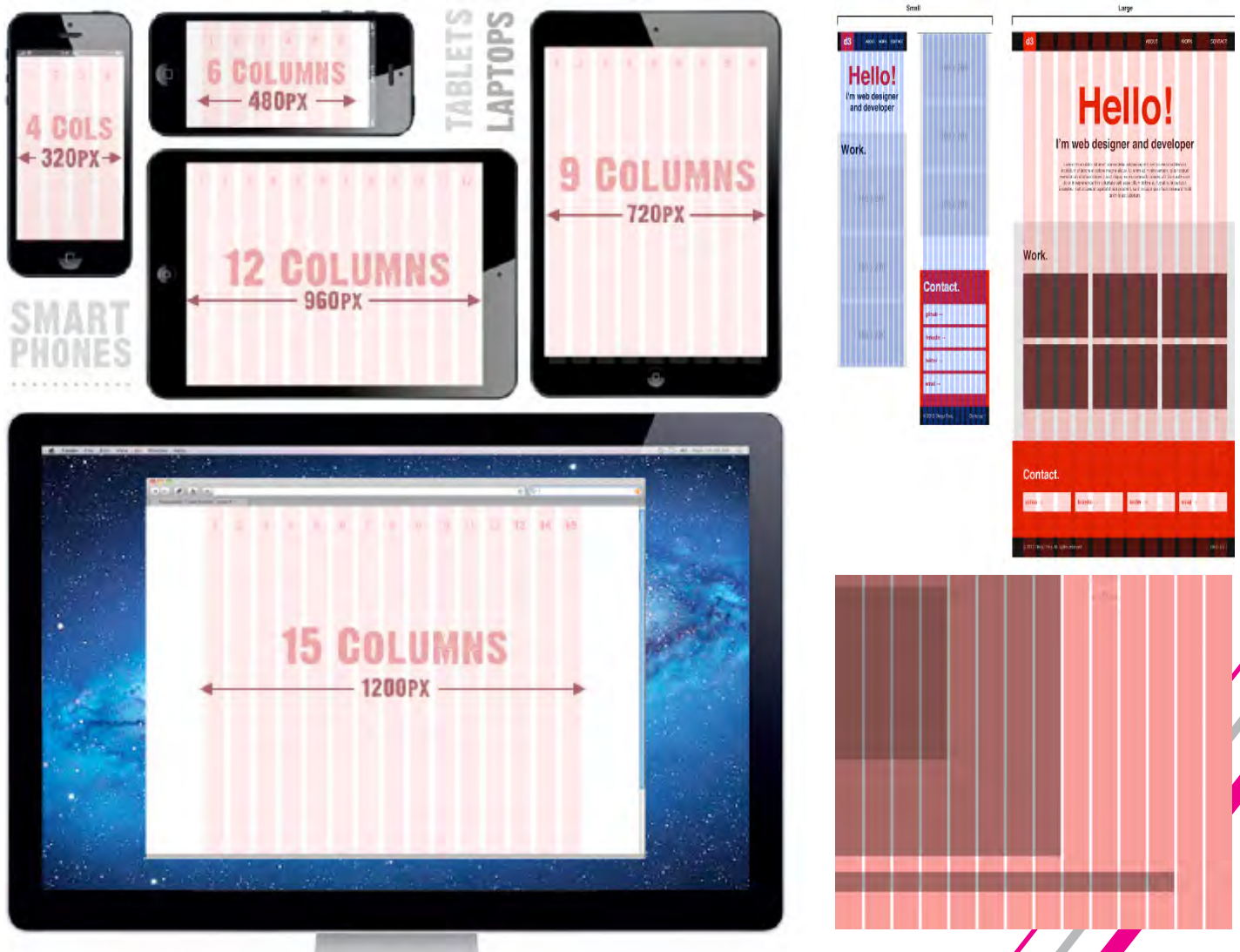


2.4 RETÍCULAS PARA WEB

La retícula es la base visual para organizar la información de una página web, son una serie de guías que nos darán los tamaños de las columnas para el texto, gráficos e imágenes que tengamos que componer.

Para el diseño web las retículas se conocen como Grid System (sistema de retícula) es una estructura (framework) para crear sitios web con un diseño basado en columnas. El sistema utiliza una combinación de 12 o 16 columnas para obtener un marco de 960 pixeles en total.

Podemos elegir entre una retícula Jerárquica, Modular o la que mas convenga a nuestro proyecto y necesidad del cliente



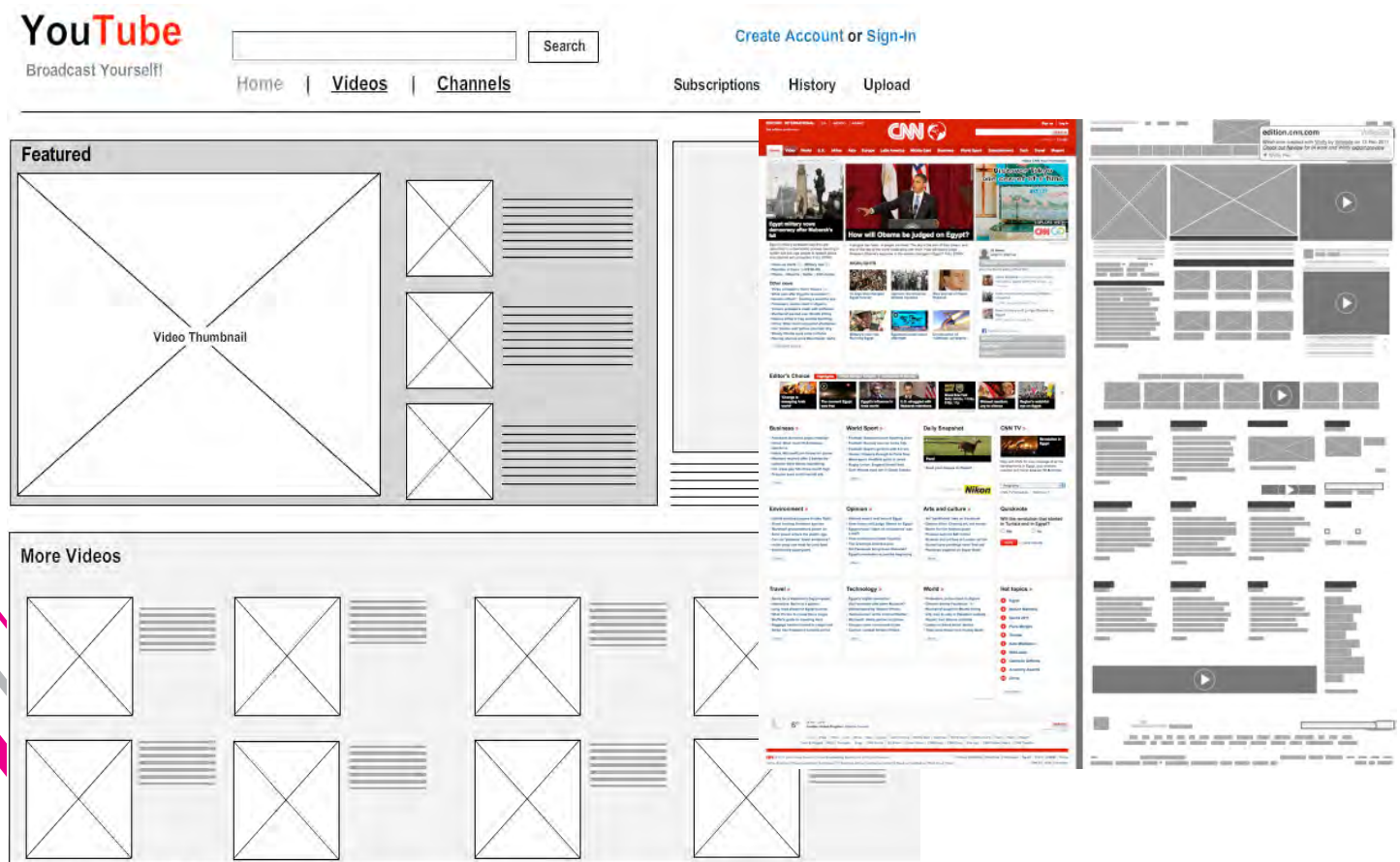
2.5 DIAGRAMACIÓN WEB

Un wireframe no es más que un boceto donde se representa visualmente, de una forma muy sencilla y esquemática la estructura de una página web.

El objetivo de estos es definir el contenido y la posición de los diversos bloques de tu web. Esto incluye menús de navegación, bloques de contenido, etc.

En los wireframes no se utilizan ni colores, ni tipografías ni cualquier elemento gráfico. Lo importante es centrarse en la funcionalidad del sitio y la experiencia del usuario. La prioridad son los contenidos de la web.

Al ser representaciones tan simples, te permiten crear múltiples versiones de un mismo proyecto de una forma rápida, así como aplicar cambios o nuevas ideas que aparezcan a posteriori. Lo importante es tener clara la estructura de la web o aplicación antes de empezar con el HTML y el CSS para comprobar que no haya fallos importantes de base que luego te podrían suponer muchas horas de trabajo subsanar.



2.6 TEORÍA DEL COLOR PARA WEB

En el diseño, el color es muy subjetivo. Lo que produce una reacción en una persona puede provocar una muy distinta en otra. A veces esto se debe a las preferencias personales, otras debido a factores culturales. La teoría del color es una ciencia en sí misma.

La separación de colores en un monitor es RGB (R=Red, G=Green, B=Blue), rojo, verde y azul respectivamente. Supongamos que queremos generar el color Negro, eso significa que no habrá luz, o sea, cero de luz roja, cero de luz verde y cero de luz azul, la oscuridad equivale al color Negro (R=0, G=0, B=0). Veamos como se genera este color Negro a partir de tintas en un diseño impreso. La separación de colores en un elemento impreso es CMYK (C=Cian, M=Magenta, Y=Yellow, K=Negro), cian, magenta, amarillo y negro respectivamente; es bueno aclarar que la letra "K" significa el color Negro, se le llama key al negro, en vez de usar la letra B, por ser un nombre corto del término key plate utilizado en la impresión. Esta placa maestra imprimía el detalle artístico de una imagen, usualmente en tinta negra."

2.6.1 CIRCULO CROMATICO

El círculo cromático es una excelente herramienta para establecer diferentes características de los colores.



2.6.2 COLORES CALIDOS Y FRIOS

Los colores cálidos dan sensación de actividad, de alegría, de dinamismo, de confianza y amistad.

Los colores fríos dan sensación de tranquilidad, de seriedad y de distanciamiento.



2.6.3 COLORES LUMINOSOS Y OSCUROS

Los colores claros inspiran limpieza, juventud y jovialidad.

Los colores apagados expresan oscuridad y seriedad.








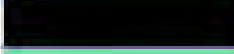



2.6.4 GAMA DE GRISES

Los grises son colores idóneos para expresar seriedad, ambigüedad, elegancia.



El color en las páginas web se designa normalmente por sistema hexadecimal, aunque también se pueden usar nombres estándar. En la siguiente tabla se muestran los nombres reconocidos estándar que van a funcionar en todos los navegadores.

White	#FFFFFF	
Red	#FF0000	
Green	#00FF00	
Blue	#0000FF	
Magenta	#FF00FF	
Cyan	#00FFFF	
Yellow	#FFFF00	
Black	#000000	
Aqua	#70DB93	

Estos números se expresan en el sistema de numeración hexadecimal. Por ejemplo «FF» en hexadecimal representa el número 255 en Decimal.

Los dos primeros símbolos del código de color HTML representan la intensidad del color rojo. 00 es el menos intenso y FF es el más intenso. El tercer y el cuarto número representan la intensidad del verde y el quinto y el sexto representan la intensidad del azul. Así, con esta combinación de la intensidad del rojo, verde y azul podemos mezclar cualquier color que deseemos.

Decimal:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Binario:	0	1	10	11	100	101	110	111	1000	1001	1010	1011	1100	1101	1110	1111
Hexadecimal:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F

Pearla Miranda

Fotografía & Diseño Editorial



2.7 TIPOGRAFIA PARA WEB

Tradicionalmente, el uso de tipografías en el diseño web ha sido un problema. Por defecto, los navegadores web solo podían presentar el texto con las tipografías que el usuario tenga instaladas en su sistema operativo

Con las nuevas tecnologías web, los nuevos navegadores pueden presentar cualquier fuente que queramos utilizar, como si se enviara la fuente junto al web. La ventaja, respecto la utilización de imágenes es que el texto es encontrado mejor por los buscadores, además se puede utilizar para presentar textos desde bases de datos

La mayoría de programadores web siguen utilizando las llamadas "tipografías seguras", definiendo un listado de tipografías que se van a intentar utilizar en orden establecido (Si la primera fuente no está disponible en el ordenador del usuario, la segunda fuente será utilizada y así sucesivamente). Los grupos de fuentes más utilizados son los siguientes:

Verdana, Geneva, sans-serif
Georgia, Times New Roman, Times, serif
Courier New, Courier, monospace
Arial, Helvetica, sans-serif
Tahoma, Geneva, sans-serif
Trebuchet MS, Arial, Helvetica, sans-serif
Arial Black, Gadget, sans-serif
Times New Roman, Times, serif
Palatino Linotype, Book Antiqua, Palatino, serif
Lucida Sans Unicode, Lucida Grande, sans-serif
MS Serif, New York, serif
Lucida Console, Monaco, monospace
Comic Sans MS, cursive

Con independencia de la tipografía utilizada, deberemos definir su tamaño. Normalmente, las tipografías se trabajan en píxeles, que son equivalentes a puntos cuando la resolución de la pantalla es de 72 ppp (píxeles por pulgada). A modo de orientación, trabajar con 11 o 12 píxeles facilita la lectura de la mayoría de las tipografías, y casi nunca se trabaja con tipografías menores a 8 o 9 píxeles.

Opcionalmente, en vez de trabajar con píxeles, podemos definir el tamaño

de una tipografía como un porcentaje de la tipografía “media” definida en el ordenador del usuario.

Windows	Mac Os
Arial	Arial
Arial Black	Arial Black
Arial Narrow	Arial Narrow
Arial Rounded MT Bold	Arial Rounded MT Bold
Book Antiqua	Book Antiqua
Bookman Old Style	Bookman Old Style
Century Gothic	Century Gothic
Century Schoolbook	Century Schoolbook
Courier New	Courier New
Garamond	Garamond
MS LineDraw	MS LineDraw
Times New Roman	Times New Roman
Verdana	Verdana

TIPOGRAFÍA WEB

Existen tipografías que no son tradicionales y el diseñador puede utilizar para Web las cuales arriesgadas pero funcionan y son:

- Sansation, Sans Serif
- Capture it, Decorativa
- Enriqueta, Serif
- Code, Sans Serif
- Ostrich Sans, Sans Serif
- Bebas Neve, Sans Serif

2.8 DISEÑO DE INTERFACES “UI”

Hace foco en el artefacto, o, dicho de otra manera, en lo que está dentro de la pantalla. Cuando uno diseña interfaces el problema que está resolviendo está en el diseño: selección y distribución de los elementos de la interfaz (ej. textos y campos del formulario), consistencia del diseño (con la plataforma, con otras pantallas), etc. Es importante aclarar que Diseño de Interfaces no equivale a Diseño Gráfico: el diseño de la interfaz puede incluir o no diseño gráfico. Por ejemplo, cuando uno hace un wireframe está diseñando una interfaz pero no está aplicando diseño gráfico, y cuando uno aplica reglas de estilo a una interfaz está aplicando diseño gráfico pero no está diseñando una interfaz.

2.9 EXPERIENCIA DE USUARIO “UX”

Hace foco en el usuario y en la experiencia que se quiere lograr. UX se refiere a lo que experimenta el usuario antes, durante y después de interactuar con el artefacto. Sin incorporar al usuario, no se puede hacer UX. Por eso, resulta fundamental en el diseño de la experiencia, comprender en primer lugar a los usuarios y sus verdaderas motivaciones y necesidades, considerar desde ese lugar qué interfaz, qué contenidos y qué interacciones lograrán el resultado buscado, y finalmente, validar con usuarios los resultados que produce la interfaz propuesta.

La validación se puede hacer de forma directa (pruebas con usuarios, entrevistas cualitativas, relevamiento de modelos mentales), o de forma indirecta (heat maps, A/B testing, click maps).

La diferencia entre validación directa e indirecta, no es solamente metodológica. La validación directa suele ser cualitativa, es decir, nos permite saber por qué los usuarios hacen lo que hacen, mientras que la validación indirecta nos muestra que es lo que hacen, pero no nos dice por qué. Por eso, es bueno validar en primer lugar la experiencia de forma cualitativa como “ajuste grueso”, y luego en forma cuantitativa para buscar el “ajuste fino”.

3

CAPÍTULO

3.1 CRONOGRAMA

	Semana 1		Semana 2			Semana 3			Semana 4			Semana 5			Semana 6			Semana 7			
	27 Junio	29 Junio	01 Julio	04 Julio	06 Julio	08 Julio	11 Julio	13 Julio	15 Julio	18 Julio	20 Julio	22 Julio	25 Julio	27 Julio	29 Julio	01 Ago	03 Ago	05 Ago	08 Ago	10 Ago	12 Ago
Proyecto	█		█																		
Cliente	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Brief				█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Cronograma				█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Investigación "Marco teórico"						█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Mood Board						█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Capítulo I									█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Capítulo II											█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Bocetos																					
Reticula																					
Dummy																					
Capítulo III																					
Página/Sitio																					
Entrega de la carpeta final y presentación																					█

3.2 BRIEF

GIRO DE LA EMPRESA

Medio de comunicación radiodifusor
Comunicacional o informativo en deporte (fútbol)

HISTORIA

Ejército Pambolero es un programa de radio dedicado al fútbol Nacional e Internacional que transmite 2 días a la semana en un horario de 7:00 a 8:00 p.m a través de la plataforma de Madriguera Estudio.

“Ejército Pambolero” surge de la oportunidad que nos da Madriguera Estudio para transmitir mediante su plataforma un programa dedicado al fútbol Nacional e Internacional.

MISIÓN

“Lograr transmitir como medio radiodifusor independiente”

VISIÓN

“Llegar a ser un espacio informativo colocado en los primeros lugares en la preferencia de los interlocutores y los fanáticos al fútbol”

SERVICIO QUE BRINDA LA EMPRESA

Ejército Pambolero es un programa de radio dedicado al fútbol Nacional e Internacional que transmite 2 días a la semana en un horario de 7:00 a 8:00 p.m a través de la plataforma de Madriguera Estudio.

FRASE DE O SLOGAN DEL PROGRAMA

“Gira el mundo al ritmo del balón”

MERCADO META

El mercado meta de este programa es de TIPO B y C con un rango de edad de entre 18 a 27 años de edad, busca la igualdad en el genero ya que el contenido de las transmisiones y redes sociales no hacen distinción.

¿COMO QUIERE QUE SU AUDIENCIA LO PERCIBA?

Quiere ser percibido como uno de los principales medios de comunicación que habla exclusivamente de futbol. Lo ideal es colocarse en la principal fuente de información sobre el deporte en cuestión.

¿POR QUÉ DEBERÍAN SER DE LA PREFERENCIA DE LA AUDIENCIA?

Porque Ejército Pambolero brindara información segura y concreta, no habra amarillismo y les brindara una página web diseñada para que la interacción con el usuario sea sencilla y llamativa, siempre estando en sintonía con los temas.

COMPETENCIA

Existen 2 tipos de competencias en el mercado, las cuales son:

La COMPETENCIA DIRECTA la cual se basa en estar al mismo nivel de audiencia como son los programas de ONDA CERO, RADIO EN VIVO entre otras, las cuales ofrecen información sobre fútbol.

La COMPETENCIA INDIRECTA se basa en estar fuera de nuestro rango o selección del tema deportivo, por ejemplo TELEVISA DEPORTES, RECORD RADIO, entre otras empresas que llevan años en el mercado y que por ser reconocidas mundialmente no hace comparación con el rango de audiencia que tiene Ejército Pambolero. Y otro programa que es una competencia indirecta es Ejército Rojiblanco, ya que este si trata de fútbol pero solo de un equipo en específico.

VENTAJAS SOBRE LA COMPETENCIA

- Información verídica
- Dueños únicos del programa
- Transmisión libre
- No manipulación

DESVENTAJAS SOBRE LA COMPETENCIA

- Años de experiencia
- Audiencia
- Reconocimiento
- Contactos
- Financiamiento o patrocinio

TENDENCIAS O CAMBIOS QUE AFECTEN AL PROGRAMA

Los cambios que pueden afectar al programa es la culminación de las temporadas de juegos, porque solo hay noticias de la vida diaria o chismes y eso a la audiencia que sintoniza el programa no les agrada y dejan de escuchar.

Las tendencias que dañan el programa es englobar mas deportes ya que el programa unicamente se basa en el futbol.

VISIÓN DEL PROGRAMA A CORTO PLAZO (6 meses)

Ser el programa de radio futbolero que incrementa su audiencia y seguidores un 50 %

VISIÓN DEL PROGRAMA A MEDIANO PLAZO (1 año)

Captar mas radioescuchas a través de las redes sociales y la nueva página web, que la audiencia conozca nuestro nombre y nos ubique como fuente confiable de información futbolística.

FORMAS DE MEDIR LA EFECTIVIDAD DEL PROGRAMA

- Audiencia en cada transmisión
- Encuestas en redes sociales
- Like en redes sociales
- Comentarios diarios en redes sociales
- Llamadas durante la transmisión.

ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN

- Redes sociales
- Publicaciones interactivas
- Periscope antes y despues del programa

RESULTADOS OBTENIDOS

Excelente respuesta por parte de la audiencia en cuestión, que se ve reflejada en el número de personas que nos sigue en redes sociales, peticiones de temas en específico, reconocimiento de personas fuera del país.

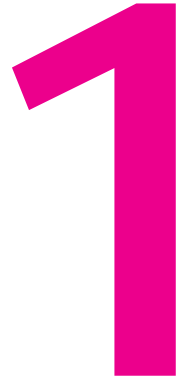
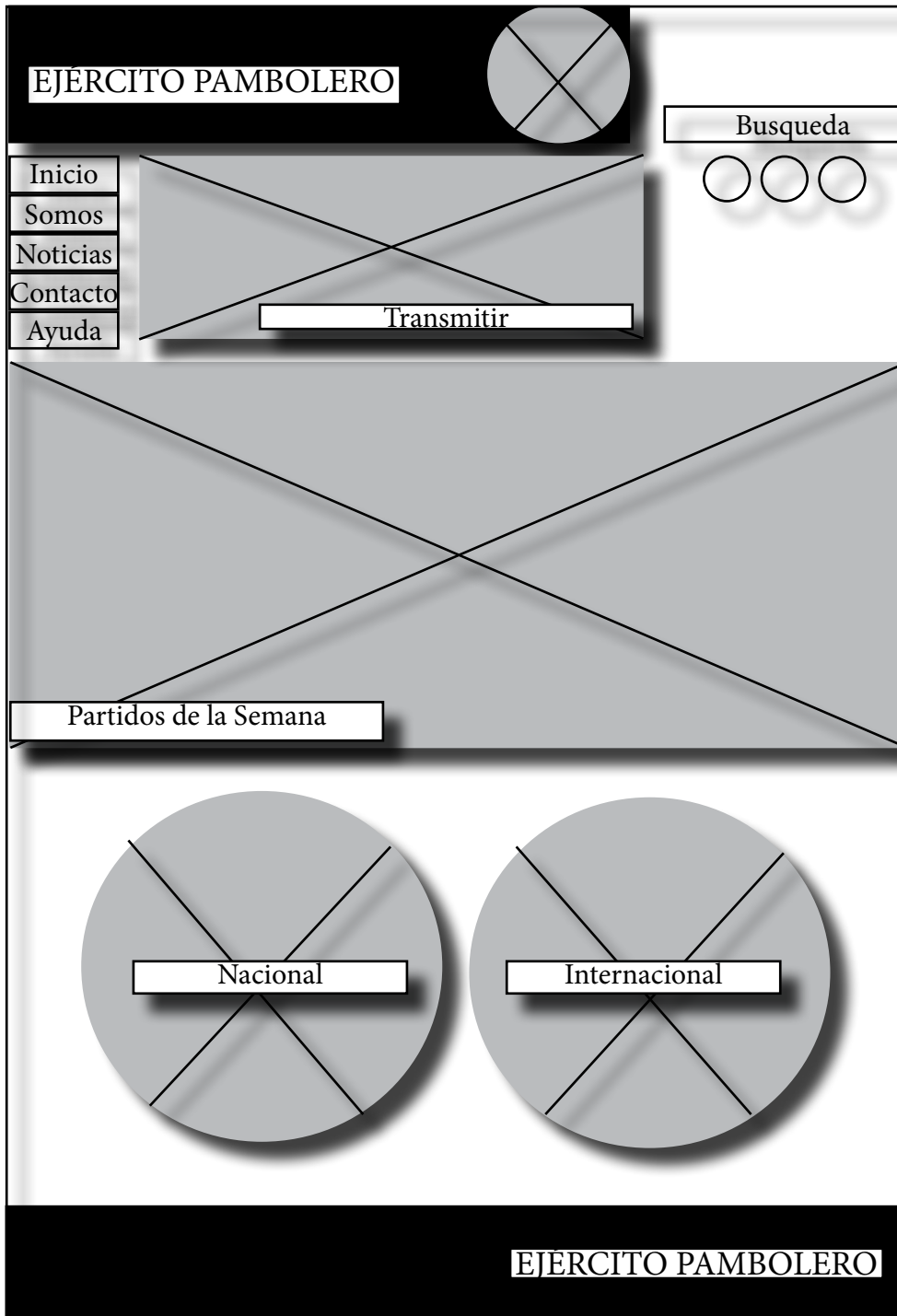
¿QUÉ PODRÍA AFECTAR EL ÉXITO DEL PROGRAMA?

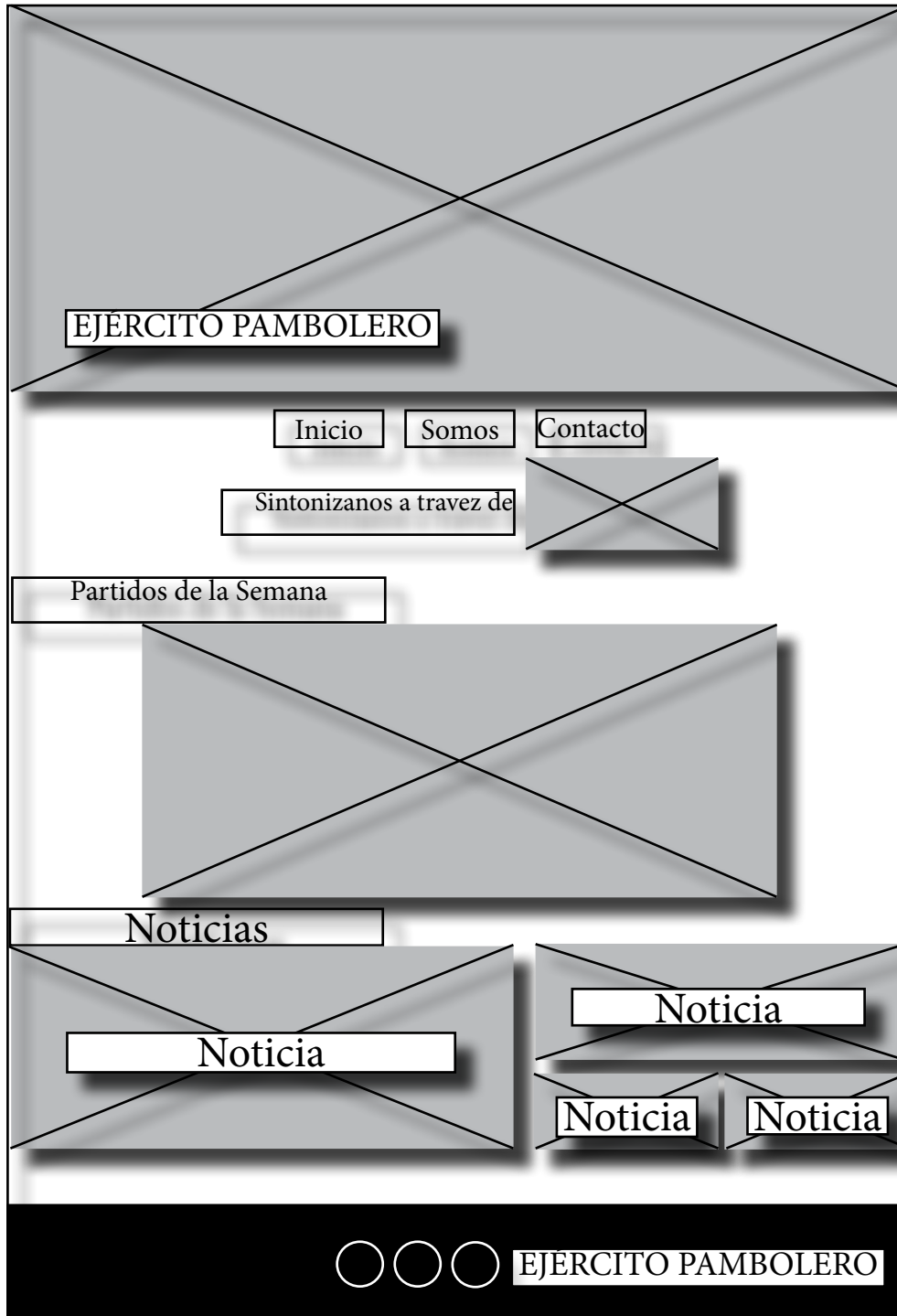
- Que la plataforma donde se transmite dejara de existir
- Alguno de los locutores faltara al programa seguido
- Redes sociales sin actualizar
- Página web sin actualizar

PLANES DE EXPANSIÓN A LARGO PLAZO

Obteniendo mas audiencia, crear nuestra propia plataforma de radiodifusión

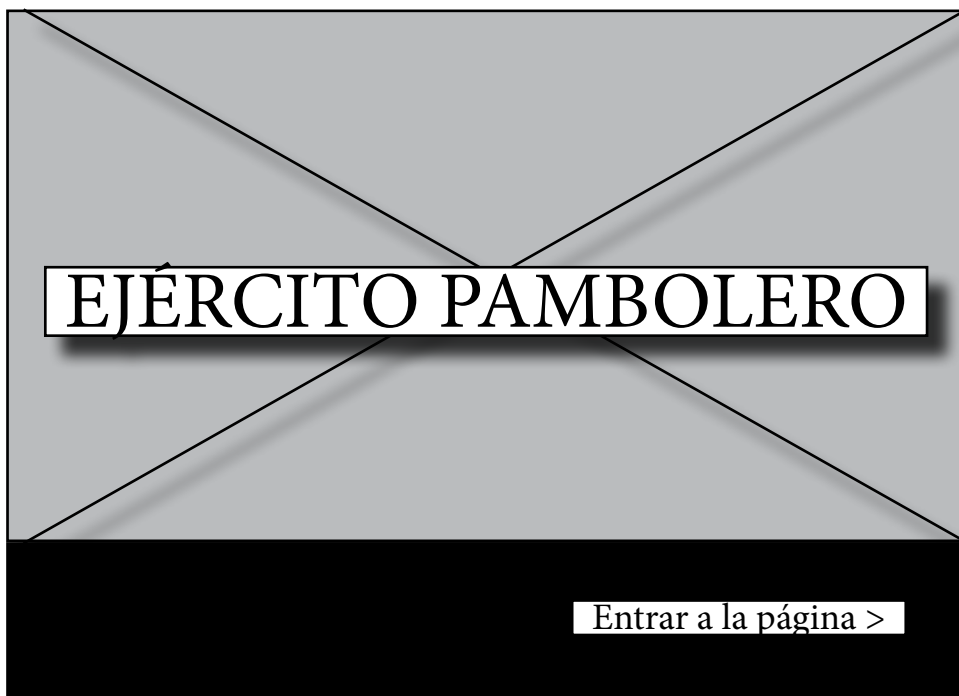
3.3 BOCETOS

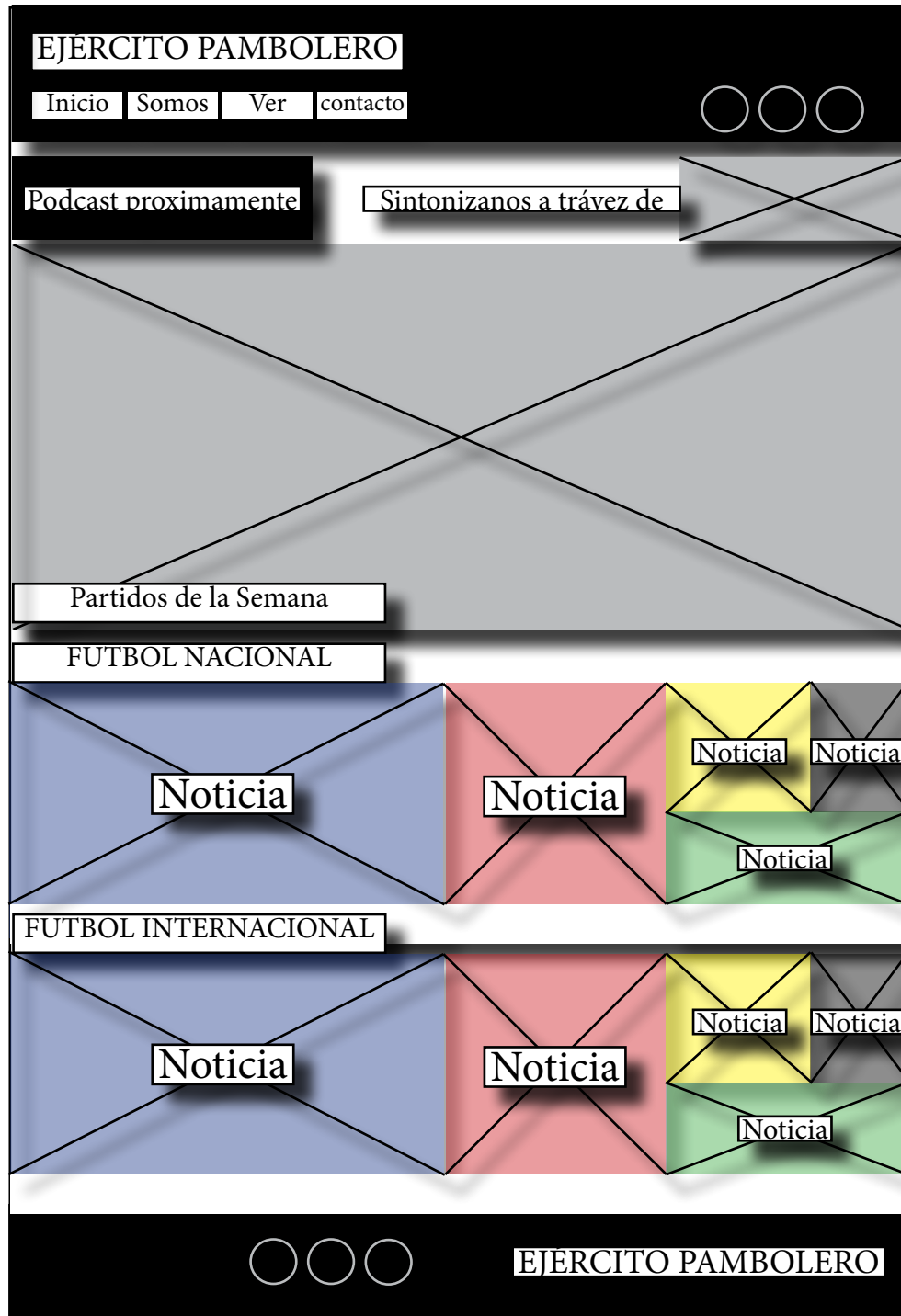




2

3

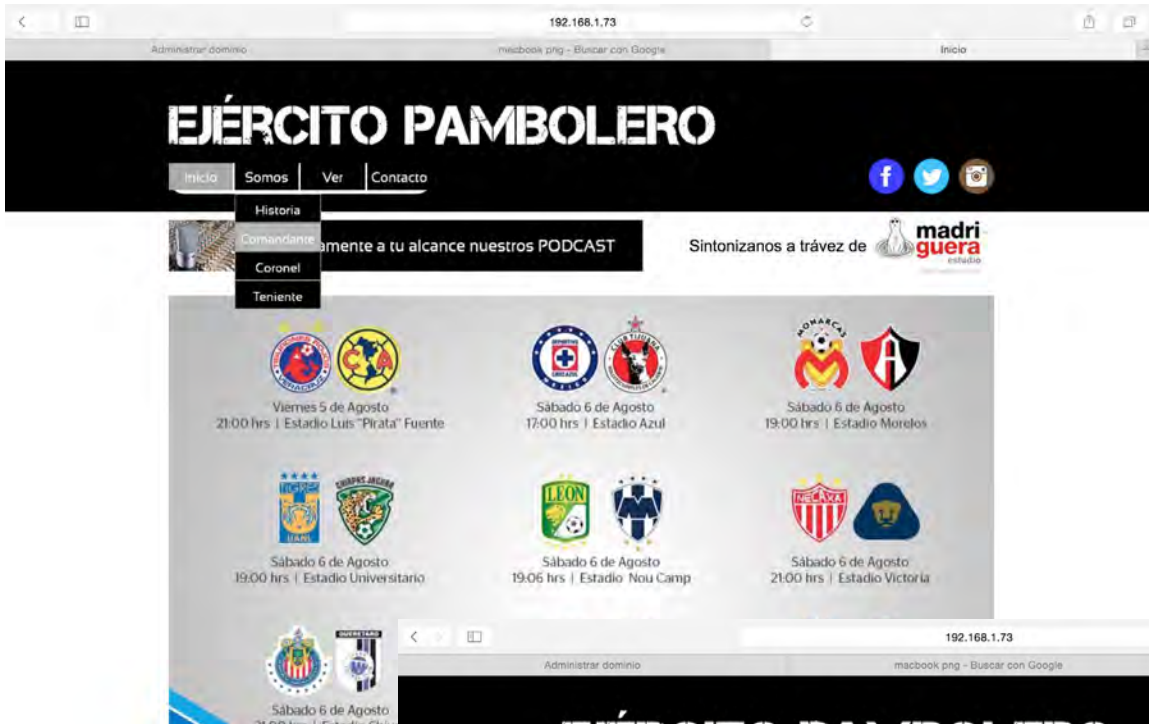




3.4 MONTAJE



3.5 PROYECTO CONCLUIDO





3.6 CONCLUSIÓN

Al finalizar el proyecto comprendo y compruebo nuevamente que todo tiene su razón de ser y estar, el diseño web es complejo, paradigmático pero sobre todo fascinante.

Comprendo que tratándose de Hosting no es bueno dejarlo a la ligera y aún más comprendo que cada reto de diseño siempre será tenebroso, será una aventura que estaré dispuesta a vivir.

Todo en el diseño cobra sentido a partir de una retícula o bien de los fundamentos que necesitamos para justificar nuestra manera de diseñar pero aun mejor, justificar nuestra manera de COMUNICARNOS.

BIBLIOGRAFÍAS

<http://www.desarrolloweb.com/articulos/2259.php>

<http://observatoriotecedu.uned.ac.cr/960-grid-system/>

<http://webdesdecero.com/wireframes-que-son-y-como-crearlos/>

<http://webdesign.tutsplus.com/es/articles/a-beginners-guide-to-wireframing--webdesign-7399>

<http://www.staffcreativa.pe/blog/teoria-del-color-disenadores/>

<http://www.abcdiseño.com/teoria-del-color/>

<http://www.digicromo.com/moodle2/contenidos/color/>

<http://html-color-codes.info/codigos-de-colores-hexadecimales/>

http://www.guiadiseño.com/08_cont_tipografias.php

<http://definicion.de/competencia/>

<https://ernestoolivares.es/disenio-grafico-2016-tendencias/>

<http://aristopixel.com/blog/blog/2015/09/10/las-tendencias-en-disenio-web-2016/>