



**UNIVERSIDAD
INSURGENTES**

PLANTEL XOLA

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

“DISEÑO DE SITIO WEB PARA LA EMPRESA DINGENIUM”

T E S I N A

PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

L I C E N C I A D A EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL.

P R E S E N T A

MONITA RODRIGUEZ LAURA ALEJANDRA.

ASESOR: Lic. Agustín López Delgadillo.

CIUDAD DE MÉXICO

2019



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.



DISEÑO
DE SITIO WEB
PARA LA EMPRESA
DINGENIUM

ÍNDICE

3

Agradecimiento y Dedicatoria.....	7
Marco Conceptual.....	8
- Problemática	
- Objetivo General	
- Objetivos Particulare	
Hopótesis.....	9
- Justificación	
<i>“CAPITULO I “EL CLIENTE”</i>	
1.1 Historia.....	10
1.2 Actividades que realiza.....	11
1.3 Ubicación.....	12
1.4 Objetivos de la empresa.....	12
1.5 Valores.....	13
1.6 Misión.....	14

ÍNDICE

4

1.7 Visión.....	15
-----------------	----

“CAPITULO II “PROCESO DE INVESTIGACIÓN”

2.1 Conceptos Generales.....	16
------------------------------	----

2.2 Programas para Diseño Web.....	18
------------------------------------	----

2.2.1 Muse.....	18
-----------------	----

2.2.2 Photoshop.....	18
----------------------	----

2.2.3 Illustrator.....	19
------------------------	----

2.3 Estilos gráficos.....	19
---------------------------	----

2.3.1 Metro.....	20
------------------	----

2.3.2 Cubismo.....	21
--------------------	----

2.3.3 Minimalista.....	22
------------------------	----

ÍNDICE

5

2.4 Retículas.....	23
2.4.2 Modular.....	23
2.4.3 Multiple columna.....	23
2.4.4 Jerárquica.....	23
2.5 Aplicación de color.....	24
2.5.1 El color en imprenta.....	25
2.5.2 El color en pantalla.....	25

“CAPITULO III “PROPUESTA DE DISEÑO”

3.1 Cronograma.....	26
3.2 Brief.....	26
3.3 Competencia.....	27
3.4 Público Meta.....	29

ÍNDICE



3.5 Tendencias o cambios que afecten el programa.....	30
3.6 Mood Board.....	31
3.7 Proceso de Bocetaje.....	32
3.8 Propuesta final.....	35
Conclusión.....	37
Biografía.....	39

Agradecimiento

Principalmente agradezco a mis padres por apoyarme incondicionalmente en todo momento, que han puesto de su energía, empeño y amor para alentarme a continuar con mis sueños.

Gracias a todos aquellos docentes que me han brindado de sus conocimientos y talento para un mejor aprendizaje.

Agradezco a mis amigos con los que he compartido una etapa importante y momentos inolvidables, que me han brindado su amistad y amor incondicional, así como su apoyo que me ayudó a salir adelante hombro con hombro.

Gracias infinitas a mi hermano Fernando que fue la primera persona en inspirarme para estudiar la carrera de mis sueños, que vio talento en mí y brindó toda su confianza para que yo creyera en mí misma.

Y para finalizar doy gracias a todos los que me rodearon a lo largo de mi camino y que he compartido experiencias y momentos que han sido fundamentales para mi formación académica.

Con dedicatoria para mi hermana Hannah Valentina, que es la persona que me da fuerza y energía para continuar con mis sueños, que es aquella persona que empodera mi camino y que hace de mí un mejor ser.

Te amo Hannah.

MARCO TEÓRICO

CONCEPTUAL

Tema

DISEÑO DE PAGINA WEB PARA LA EMPRESA DINGENIUM

Problemática

DINGENIUM es una Pyme joven que lleva 2 años desde su fundación, dedicada al diseño y fabricación de stands para empresas que se encuentran en plan de estar dentro de exposiciones a nivel nacional, pero se pudo distinguir que no cuenta con un sitio Web que ayudara a darse a conocer como empresa y ofrezca sus servicios. Para ello se propuso hacer el diseño que le promoviera dentro del mercado actual.

Objetivo General

Diseñar un sitio Web para la empresa Dingenium para darse a conocer de manera masiva. Este diseño debe estar perfectamente fundamentado por los elementos conceptuales que rigen la construcción de la imagen gráfica, en cuanto a página Web se refiere, ya que es muy importante que

los elementos elegidos en la construcción visual del sitio Web sean los adecuados para lograr que los usuarios tengan mejor impresión de la empresa y deseen adquirir sus productos y servicios.

Objetivos Particulares

- Investigar a la empresa Dingenium.
- Investigar el Público Meta.
- Investigar Competencias directas e indirectas.
- Investigar estilos gráficos
- Investigar aplicación de color para Web.
- Realizar Bocetos.
- Realizar diversas propuestas.
- Presentar posibles propuestas.
- Realizar posibles cambios.
- Presentar propuesta final al cliente.

HIPÓTESIS

Se pretende dar a conocer los servicios que la empresa ofrece al usuario de manera llegue a su target.

El diseño del Sitio Web debe estar fundamentado en los conceptos gráficos adecuados como son las estructuras reticulares, los elementos gráficos pregnantes para comprender que efectivamente tiene responsabilidad y compromiso hacia sus clientes.

Justificación

El sitio Web se realizará por que el cliente requiere de publicidad que exponga los servicios que ofrece.

Es importante reconocer que de acuerdo a los estudios de mercado realizados por diversas empresas investigadoras, hay un porcentaje muy alto de usuarios en las redes sociales y la internet actualmente que buscan opciones digitales para resolver sus necesidades adquisitivas de los diversos servicios y consumos.

Motivo por el cual un Sitio Web es una opción publicitaria que puede hacer grandes mejoras de venta en las diversas empresas, ya que es una constante visual, una vez que los buscadores identifican el nombre de la empresa de inmediato despliegan el Sitio incitando a los usuarios a investigar de qué trata el servicio.

También es un agente presencial de ventas que de manera visual puede ofrecer los productos o servicios y hablar lo mejor posible de la empresa con los usuarios.

EL CLIENTE

CAPITULO I

1.1 Historia

DINGENIUM es una PYME joven que lleva 2 años desde su fundación, dedicada al diseño y fabricación de stands, creada por dos amigos egresados de la Universidad UAM Xochimilco, Rodrigo Melgoza (Diseñador Industrial) y Jesús López (Comunicólogo), comenzaron contactando empresas que se encontraran dentro de los calendarios para exposiciones, las cuales buscan ser promovidas y llamativas por medio de stands, displays y publicidad para captar la atención de sus clientes, por lo cual a la hora de conocer las necesidades de estos, Dinggenium ofrece sus servicios y productos, de esta manera es la única forma en la que DINGENIUM se podía dar a conocer con las demás empresas. Así que para formalizar la promoción y la identificación de su empresa y servicios eligieron obtener un Sitio Web que les agilizara la publicidad de sus servicios.



1.2 Actividades que realiza

DINGENIUM se dedica al diseño y fabricación de stands para empresas que se encuentran en plan de estar dentro de exposiciones a nivel nacional.

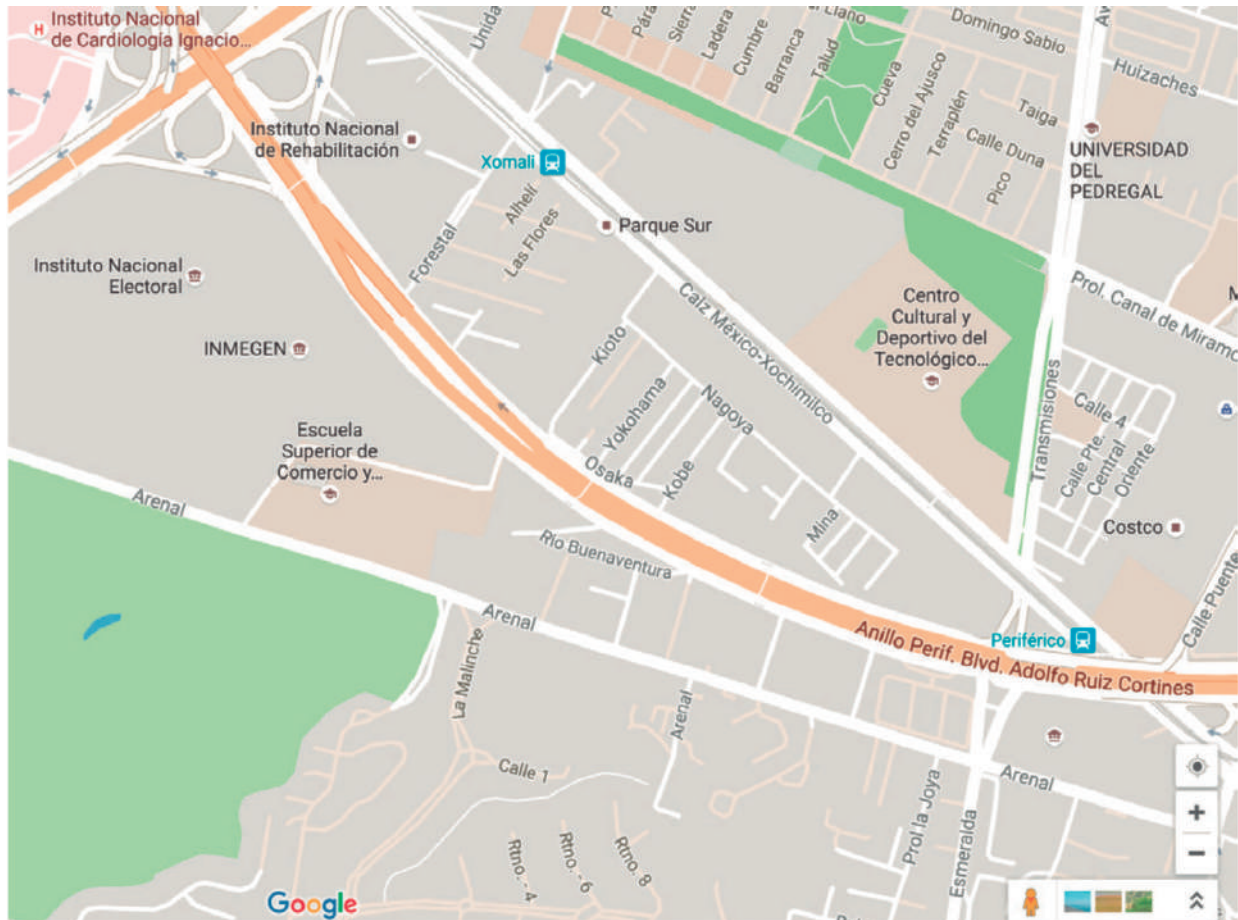
El diseño de los stands es creado por los integrantes de DINGENIUM obteniendo satisfacer las necesidades del cliente, ofreciendo a su vez la fabricación y su colocación dentro de la locación donde se encuentre la exposición o feria.

La fabricación de los Stands diseñados por DINGENIUM se realizan externamente a la empresa, posteriormente ya se realizarán internamente, teniendo personal y herramienta necesaria para su fabricación.



1.3 Ubicación

Calzada México Xochimilco,
Calle Duna Núm. 480



1.4 Objetivos de la empresa

1. Satisfacer las necesidades del cliente.
2. Obtener clientes formales y de confianza.
3. Ampliar la cartera de clientes.
4. Ser recomendados por estos mismos.

1.5 Valores

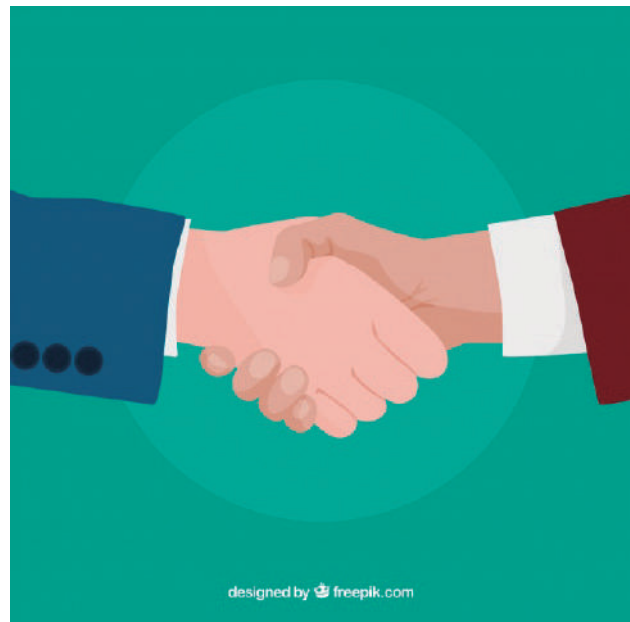
Los conceptos principales que la empresa quiere enfatizar en el servicio que ofrece son:

Compromiso: Capacidad que tiene el ser humano para tomar conciencia de la importancia que tiene cumplir con el desarrollo de su trabajo dentro del tiempo estipulado para ello”. Al comprometernos, ponemos al máximo nuestras capacidades para sacar adelante la tarea encomendada.

Honestidad: Virtud, que se podría definir en decir verdad, ser decente, recatado, razonable y justo. Desde un punto de vista filosófico, la honestidad es una cualidad humana que consiste en actuar de acuerdo como se piensa y se siente (coherencia). Se refiere a la cualidad con la cual se designa a aquella persona que se muestra, tanto en su obrar como en su manera de pensar, como justa, recta e íntegra.

Responsabilidad: Capacidad existente en todo sujeto activo de derecho para reconocer y aceptar las consecuencias de un hecho realizado libremente.

Originalidad: Actitud, Comportamiento o acción originales (que tienen el carácter de novedad).



1.6 Misión

Aumentar el impacto de nuestros clientes brindándoles las mejores soluciones de diseño y fabricación para sus stands y displays; asegurando la más alta calidad en cada uno de nuestros servicios.



1.7 Visión

Estamos comprometidos a resolver los problemas de nuestros clientes de forma eficaz e inteligente siendo un proveedor de confianza que desarrolla el más alto nivel de calidad en cada uno de nuestros proyectos, esperando convertirnos en el número uno de México.

Nos enfocamos a través de nuestros valores y ética profesionales a transformar la inversión de nuestros clientes en un diseño rentable que genere el retorno a corto plazo de su dinero.



PROCESO DE INVESTIGACIÓN

CAPITULO II

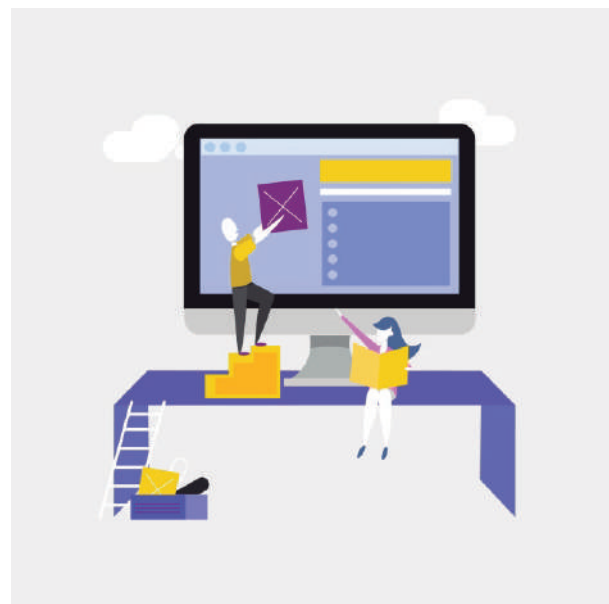
2.1 Conceptos Generales

De acuerdo a las ideas antes analizadas sobre las necesidades de la empresa, es importante considerar que debemos describir cada uno de estos conceptos para un mejor desenlace de la lluvia de ideas y se plasme de la mejor manera gráfica. Para ello es importante elegir los conceptos que servirán como base para la representación gráfica de los elementos que integrarán el Sitio Web.

A continuación se enlistan los ya mencionados:

- Azul: Es un color fresco, tranquilizante y se le asocia con la mente, específicamente la parte más intelectual, igual que el amarillo, brinda confianza, responsabilidad y estabilidad; algunos de los valores que la empresa desea destacar en el Sitio Web.
- Limpieza: Calidad de limpio representando calidad.

PMS 2707	PMS 2717	PMS 2727	Blue 072	PMS 2747	PMS 2757	PMS 2767
PMS 2708	PMS 2718	PMS 2728	PMS 2738	PMS 2748	PMS 2758	PMS 2768
PMS 277	PMS 278	PMS 279	Reflex Blue	PMS 280	PMS 281	PMS 282
PMS 283	PMS 284	PMS 285	PMS 286	PMS 287	PMS 288	PMS 289
PMS 290	PMS 291	PMS 292	PMS 293	PMS 294	PMS 295	PMS 296
PMS 2905	PMS 2915	PMS 2925	PMS 2935	PMS 2945	PMS 2955	PMS 2965
PMS 297	PMS 298	PMS 299	PMS 300	PMS 301	PMS 302	PMS 303



- Orden: Manera de estar colocadas las cosas o las personas en el espacio de sucederse los hechos en el tiempo, según un determinado criterio o una determinada norma.

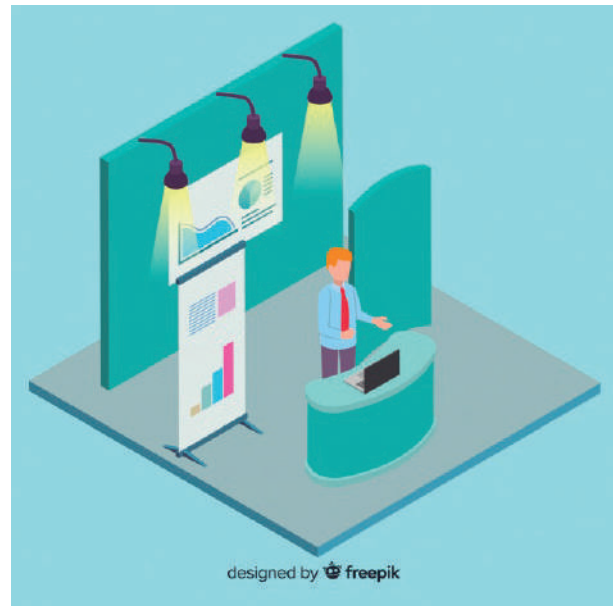
- Formas: Conjunto de expresiones, gestos, movimiento, actitudes, etc., que una persona utiliza para comportarse en público y con las demás personas, especialmente según ciertas reglas sociales.

Stands: Caseta o pabellón desmontable y provisional en el que se expone o se vende un producto en una gran feria o mercado.

Imágenes: Figura o representación visual de algo o alguien. Proviene del latín *imago*, *imagnis*, que significa “retrato”.

Estos elementos nos permitirán ser utilizados en el diseño de maneras únicas e individuales y serán portadores de significación para justificar los conceptos que el cliente quiere transmitir en la página.

Es decir serán una serie de elementos visuales que permitirán emitir el lenguaje adecuado a los usuarios.



PROGRAMAS PARA DISEÑO WEB

2.2 Programas par diseño Web

Es importante mencionar aquellas herramientas que portan destrezas al diseñador para hacer de las paginas algo mucho más atractivo visualmente. Además, el software es un medio muy importante para alcanzar los objetivos de los clientes ya que hay algunos que fueron diseñados específicamente para realizar actividades complejas de manera sencilla y optimizar tiempo, dinero y esfuerzo.

2.2.1 Muse

Muse está desarrollado para que cada herramienta y función genere un código estandarizado y actualizado (HTML5, CSS3, JS, Etc.) el cual a su vez es más fácil de crear que en las versiones anteriores. Otras herramientas como Fireworks están diseñadas originalmete para crear elementos visuales y posteriormente se le agregó la capacidad de generar un código mediante exportación, el cual nos sirve para la producción final.



2.2.2 Photoshop

Su definición es: editor de gráficos que se utiliza para crear, editar y retocar imagenes, tanto gráficas como fotografías.

El funcionamiento de este programa se basa en la edición, retoque y recorte de imagenes y fotografías, así mismo se complementa por contener filtros y una variante amplia de herramientas que permiten extender las ideas y necesidades para llegar al resultado que se desea a la hora de la edición.



2.2.3 Illustrator

Es una aplicación informática dedicada al dibujo vectorial y al diseño de elementos gráficos casi para cualquier tipo de soporte y dispositivo, puede ser utilizado tanto en diseño editorial, dibujo profesional, maquetación Web, gráficos para móviles, interfaces Web, o diseños cinematográficos.



2.3 Estilos Gráficos

En todo proceso de diseño, el diseñador utiliza toda la información posible, retenida en su memoria, para realizar su creación. Una serie de imágenes, signos y demás recursos comunicativos son asociados y entrelazados entre sí dando lugar al diseño.

Las tendencias son una serie de grupos de un cierto estilo, estilísticos, que el diseño en sí va adoptando. Se encuentran en continua evolución y marcan el estilo de los diseños y futuras creaciones. Ahí, entra a formar parte el estilo, como forma de actuar, dando el toque personal al proyecto.



2.3.1 Estilo Gráfico Metro

Es una corriente la cual se caracteriza por la facilidad de interacción que obtiene el usuario directamente en la pantalla para la navegación rápida y eficaz.

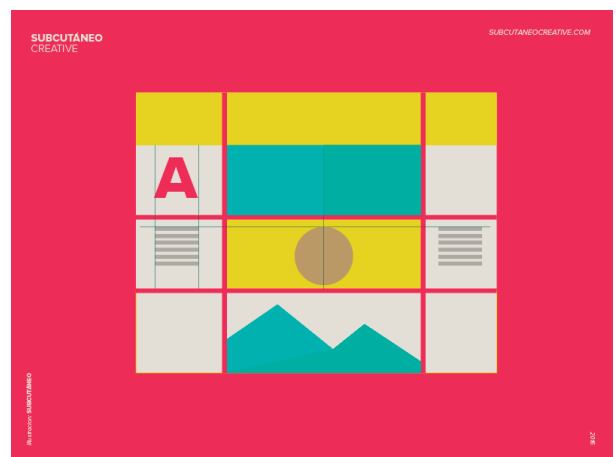
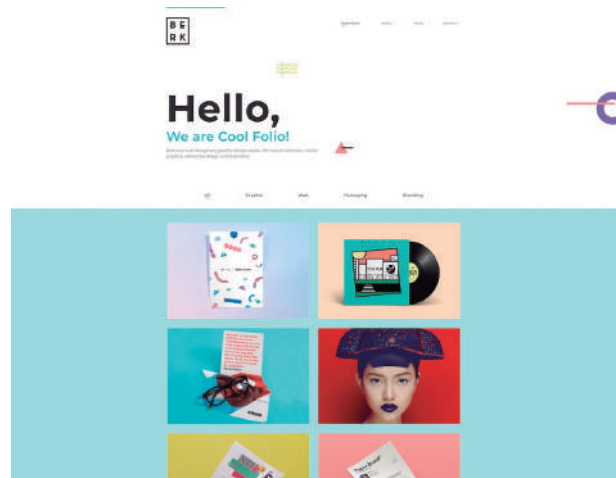
Defiere del tradicional Desktop en su sencillez, al estar enfocado principalmente en equipo de escritorio.

En metro es más importante el contenido que las aplicaciones, se enfoca más en la tipografía que en los gráficos (contenido antes que el aspecto).

Utiliza fuentes fáciles de leer sin esforzar la vista y usa tiles (mosaicos o bloques) en los vínculos, más fáciles de acceder.

Una interface más sencilla y accesible, principalmente para los que tienen poca habilidad. Más facilidad para identificar las imágenes y fotos en las carpetas que las contengan, debido a la animación de las miniaturas.

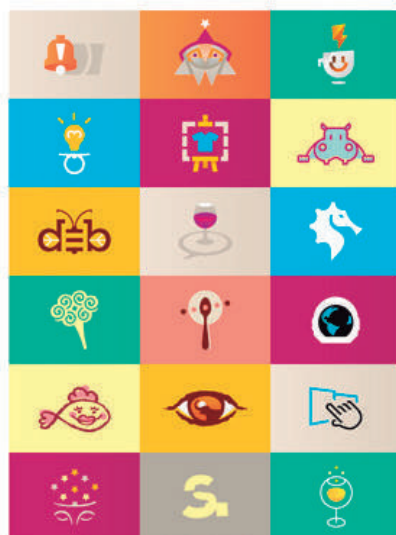
Las imágenes se abren en la misma ventana, con las funcionalidades más comunes como el zoom.



2.3.2 Estilo Gráfico Cubismo

El cubismo hará un replantamiento de la obra de arte, de las formas, de la perspectiva, el movimiento, el volumen, el espacio, el color, etc. Crea un nuevo lenguaje pictórico y estético que implica una nueva relación entre el espectador y la obra de arte. El espectador ya no puede contemplarla sin más, sino que tiene que reconstruirla en su mente para poder comprenderla.

El Cubismo es un arte mental, se desliga completamente de la interpretación o semejanza con la naturaleza, la obra de arte tiene valor en sí misma, como medio de expresión de ideas. La desvinculación con la naturaleza se consigue a través de la descomposición de la figura en sus partes mínimas en planos, que serán estudiados en sí mismos y no en la visión global de volumen.



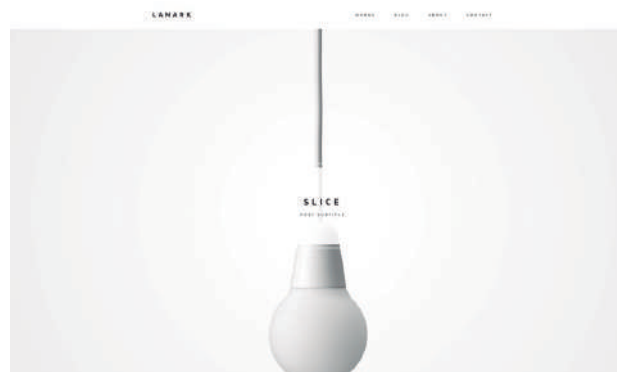
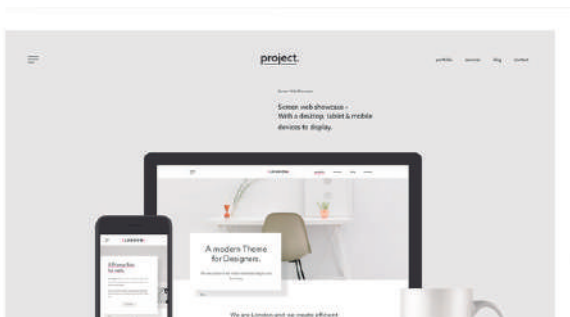
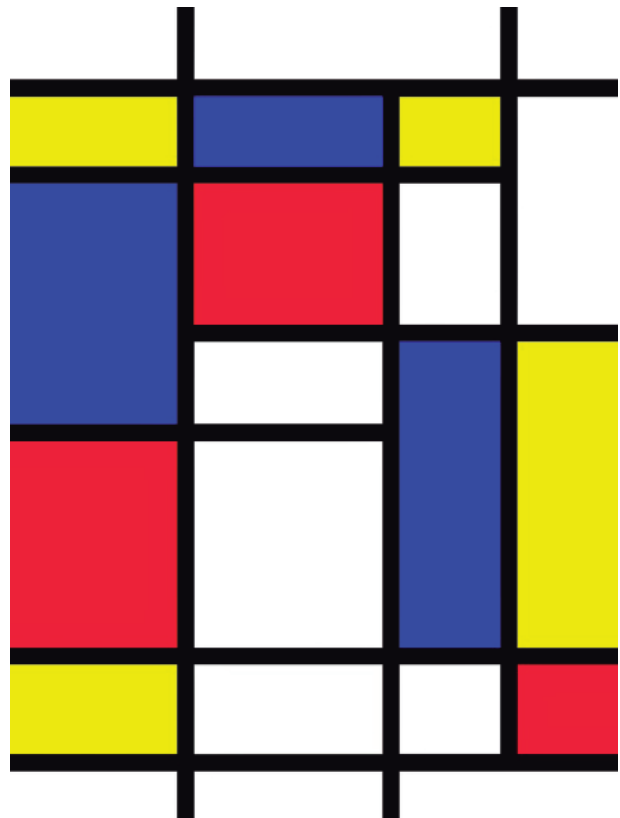
2.3.3 Estilo Gráfico Minimalista

El minimalismo es una corriente artística que sólo utiliza elementos mínimos y básicos. Por extensión, en el lenguaje cotidiano, se asocia el minimalismo a todo aquello que ha sido reducido a lo esencial y que no presenta ningún elemento sobrante o accesorio. La intención del minimalismo, por lo tanto, es generar sentido a partir de lo mínimo. Esto requiere simplificar los elementos utilizados, apelando a un lenguaje sencillo, colores puros y líneas simples.

El diseño gráfico minimalista sigue las características propias del estilo:

- La abstracción
- La economía del lenguaje
- Purismo estructural y funcional
- Orden
- Reducción
- Síntesis
- Sencillez y concentración.

La reducción de las formas a lo elemental, así como la predilección por emocionar a través de la mínima expresión es una de las bases de los diseñadores de este movimiento.

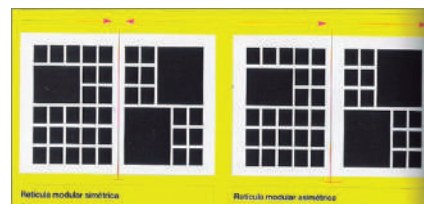


2.4 Retículas

Son uno de los elementos gráficos más importantes para el diseño de la página Web así como de cualquier diseño, puesto que en el esqueleto sostiene la buena disposición, armonía, simetría y continuidad de cada uno de los componentes visuales que estarán dentro del diseño. Abordaremos las principales y las más utilizadas en el perfil de estos diseños.

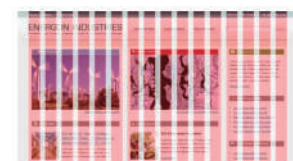
2.4.1 Retícula Modular

Las retículas modulares son las más adecuadas para organizar el tipo de información compleja que hallamos en periódicos, calendarios, gráficos y tablas. Combinan columnas verticales y horizontales, que distribuyen la estructura en espacios más pequeños.



2.4.2 Retícula Multiple Columna

La retículas multiples columnas permiten una mayor flexibilidad que las de una o dos columnas. Convinan varias de diversas anchuras y resultan útiles para revistas y páginas Web.



2.4.3 Retícula Jerárquica

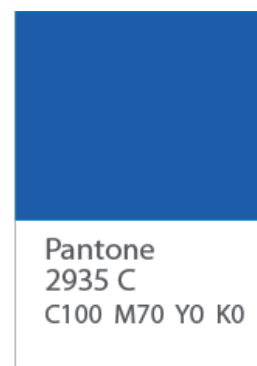
Las retículas jerárquicas descomponen la página en zonas. Muchas de ellas se componen de columnas horizontales.



2.5 Aplicación de Color

El color en el diseño es el medio más valioso para que una pieza gráfica transmita las mismas sensaciones que el diseñador experimentó frente a la escena o encargo original; usando el color con buen conocimiento de su naturaleza y efectos, y de manera adecuada, será posible expresar lo alegre o triste, lo luminoso o sombrío, lo tranquilo o lo exaltado, entre otras muchas cosas.

Nada puede decir tanto ni tan bien de la personalidad de un diseñador, del carácter y cualidades de su mente creadora como el uso y distribución de sus colores, la tendencia de estos y sus contrastes, la música que en ellos cotiene. Una vez que se tiene el conocimiento del color, sus propiedades, interacción y significados, es necesario aprender a aplicarlo en las piezas gráficas, para conseguir los resultados deseados.



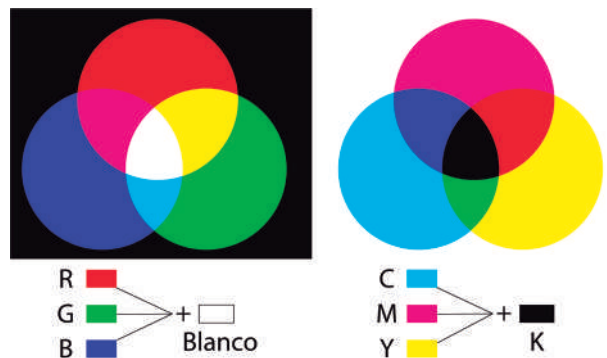
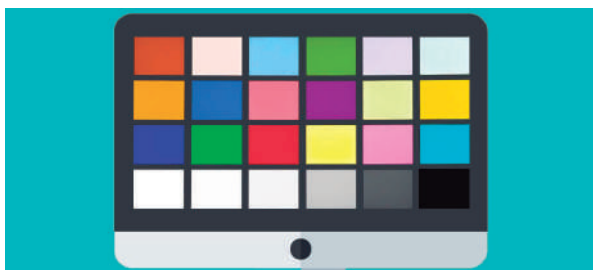
2.5.1 El color en Imprenta

El trabajo del diseñador no se acaba en la fase de diseño; se necesita su aporte para y durante la reproducción, pruebas e impresión de su trabajo. Lo recomendable es que se trabaje el proyecto y se imprima en CMYK, ya que son los valores correctos en los que se manejan los colores para impresión, esto es para que los colores tengan las tonalidades más exactas y reales a la hora de ser impresas.



2.5.2 El color en Pantalla

En la pantalla podemos utilizar los colores que más nos gusten, incluso aquellos que jamás hemos visto en la naturaleza. Lo más correcto es que se maneje en RGB para una reproducción en pantalla de excelente calidad.



PROPUESTA DE DISEÑO CAPÍTULO III

3.1 Cronograma



El cronograma ayuda a organizar y planificar tiempos exactos de inicio y término del proceso para realizar el proyecto, como realización de encuestas, visitas al cliente, realización de propuestas, bocetaje, diseño, muestra de diseño, cambios, etc, hasta llegar a la entrega final con el cliente. Esto para cumplir con fechas de entrega sin complicaciones o dificultades de organización.

3.2 Brief

Dingenium es una empresa la cual va dirigida a un público meta de clase media, media alta y alta, sin embargo el servicio que ofrece de diseño y fabricación se puede adaptar al presupuesto del cliente, ya que cuentan con un amplio conocimiento en diseño para cubrir las necesidades absolutas del cliente.

Se caracterizan por brindar ideas únicas y originales, así como fabricación de alta calidad sin importar la categoría de la empresa al que vaya dirigido el proyecto.

3.3 Competencia

Empresa o conjunto de ellas que compite con otra por fabricar o vender el mismo producto y en condiciones similares de mercado.

- **Competencia Directa:** Son todos aquellos negocios que venden un producto igual o casi similar 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.

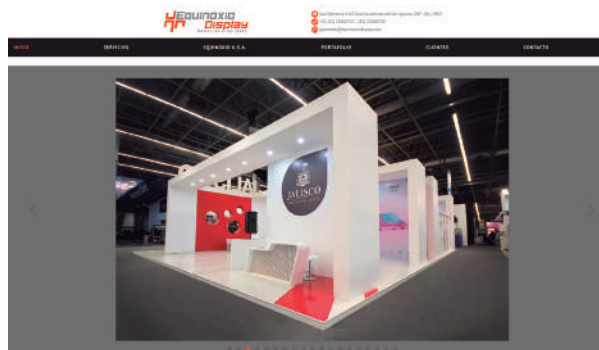
Jequinoxio Display

- Menú en medio del sitio
- Galería de inicio con cambio en rollover
- Galería en la parte inferior del sitio con efecto de agrandar
- Tipografía en la parte inferior de las imágenes
- Gama en blancos, grises y azules

Jequinoxio Display es una empresa dedicada al diseño y fabricación de stands, lo cual la hace una competencia directa para Dingenium, ya que ofrece el mismo servicio de un diseño y fabricación específico para el cliente.

Ésta posee impacto para el usuario, así como elementos contraste, elementos luz, proporción y se puede reducir sin perder su proporción en la pantalla.

Contiene un sistema ordenado y mantiene un equilibrio visual, es un sitio dinámico policromático y favorece a la jerarquización.



STANDSCUSTOM • STANDS SISTEMA • EXHIBIDORES • CONGRESOS

STANDS CUSTOM Diseño personalizado y constructivo creativo que convierte el departamento de diseño de Jequinoxio Display integrando diversos elementos que dan vida y cuerpo a los espacios y ambientes de nuestros clientes, buscando materiales de acuerdo a las necesidades de su negocio, considerando la identidad corporativa, características del ambiente, compatibilidad y estabilidad de participación de cada marca.

EXHIBIDORES Series de series SIBRACON, estructuras de acuerdo a las necesidades, produciendo exhibidores, vitrinas, kios, serenos, estanterías, y mobiliarios personalizados con el mundo de la exhibición. De igual forma se busca en líneas de especialización de diferentes tipos comerciales (diversos).

STANDS SISTEMA DE ALUMINIO Diseño constructivo y funcional de los stands de aluminio, ocupando pensando desde formas lineales, según abstracción conceptual atractiva y armonizada en los espacios.

CONGRESOS Diseñamos y desarrollamos congresos, eventos corporativos, gestión logística de eventos de jornadas y eventos comerciales donde su marca sea visible y profesionalismo en servicio, producción y logística.

PORTAFOLIO



- **Competencia Indirecta:** La indirecta son las empresas o negocios que intervienen en el mismo mercado y clientes buscando satisfacer sus necesidades con productos sustitutos o de forma diferente.

Es importante que las empresas sepan reconocer y valorar a su competencia, ya que si no lo hacen pueden caer en un grave error que no les permita continuar adelante o conseguir los máximos beneficios.

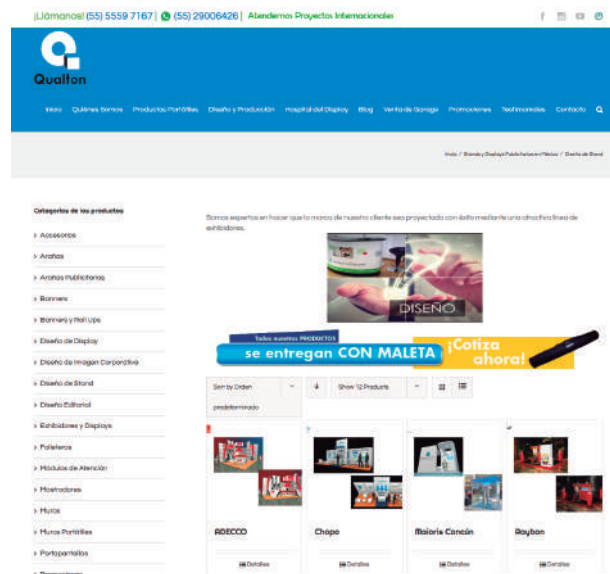
Qualton

Es una empresa dedicada a la fabricación de stands, lo cual la hace una competencia indirecta para Dingenium, ya que no ofrece el servicio de un diseño específico para el cliente.

En cuanto al sitio Web, no posee impacto para el usuario, así como tampoco adaptación en las diversas aplicaciones como PC y móvil. No puede adaptarse al ajuste de la pantalla puesto que se deforma completamente la imagen.

Qualton posee un equilibrio visual y un sistema ordenado, pero contiene publicidad externa al giro de la empresa.

- Gama en blancos y azules
- Menú parte superior derecha en tipografía
- Galería de inicio en diapositiva
- Imágenes con tipografía en altas
- Inicio en movimiento con rollover
- Publicidad de otros servicios en medio derecha.



3.4 Público Meta

Objetivo es una noción que se emplea en el ámbito del marketing y la publicidad. El concepto hace referencia a un consumidor representativo e ideal al cual se dirige una campaña o al comprador al que se aspira a seducir con un producto o un servicio.

El público meta al que Dingenium va dirigido es empresas de clase media, media alta, y alta.

Dingenium ofrece el servicio de diseño y fabricación a toda empresa cualquiera que sea su giro y su categoría.

Dingenium, puede adaptarse a lo que el cliente está dispuesto a pagar, ya que Dingenium cuenta con un amplio conocimiento en diseño para cubrir las necesidades del cliente.

Se caracteriza por brindar diseños únicos y fabricación de calidad a todos sus clientes sin importar la categoría en la que se encuentre la empresa.

En conclusión conforme a la encuesta. El público en general asocia el sitio web con el color azul y con las computadoras.

La mayoría de las personas no pagarían más de \$4,000.- por la realización de un sitio web.

El público prefiere sitios con mayor contenido en videos e imágenes ya que les gusta interactuar, buscan los sitios web mayormente por información y entretenimiento. Al usuario le atrae encontrar con rapidez información específica y consideran que cualquier edad es apropiada para visitar sitios Web.



3.5 Tendencias o Cambios que Afecten al Programa

Uno de los elementos que pueden afectar el trabajo es realizar todo en tiempo para tener listas propuestas y mostrárselas al cliente en tiempo efectivos, así se pueden prevenir los cambios y modificaciones que se requieran sin afectar la entrega final.

Otro factor son las tendencias de Diseño ya que puede que se adapten de manera optima a las necesidades del cliente y al gusto del usuario.

Visión del Programa a Corto Plazo (6 meses)

Ser una empresa lider en el mercado de la construcción y adaptación de los Stand e incrementar el número de usuarios que prefieren sus servicios en un 50%.

Visión del Programa a Mediano Plazo (1 año)

Captar más usuarios y mantener los que ya son fiel a la marca, además de estar presente en cualquier búsqueda de diseño de Stand.

Formas de Medir la Efectividad del Programa

- Encuestas en redes sociales.
- Like en redes sociales.
- Comentarios diarios en redes sociales.
- Estadísticas de usuarios en las diversas ferias.
- Participación en diversas ferias colocando Stans.

Estrategias de Comunicación

- Redes sociales
- Publicaciones interactivas
- Revisión de estadísticas de preferencia de los usuarios. En cuanto a frecuencia de participación en eventos con stands y escaparates.

3.7 Proceso de Bocetaje

El concepto de boceto refiere al esquema o el proyecto que sirve de bosquejo para cualquier obra. Se trata de una guía que permite volcar y exhibir sobre un papel una idea general antes de arribar al trabajo que arrojará un resultado final.

Podemos observar que en esta primer idea se propone un diseño en scrolling que consiste en un solo despliegue vertical de la página que va descendiendo junto con la navegación del usuario, desde hacer unos años a la fecha este sistema se considera uno de los más prácticos según la experiencia de usuario, considerando que no tarda tanto en cargar cada una de las subventanas de la página, además por los dispositivos móviles como celulares o tabletas se ha reconocido que los usuarios usan más estos sistemas para acercarse a la web que los computadores por ello es muy práctico para este tipo de perfiles. Después de analizar esta propuesta se comenzará a desarrollar los bocetos que a continuación se exponen.



Dentro del desarrollo del diseño de la página web es muy importante hacer las diversas pruebas visuales que permitan encontrar la mejor opción para el cliente, aquella que cumpla todas sus expectativas y que además le sea útil en todo momento. Por ello analizaremos los bocetos que son la muestra de esas posibles soluciones que pueden sufrir transformaciones importantes en el proceso pero que sirven para aterrizar de manera correcta las propuestas de Diseño.

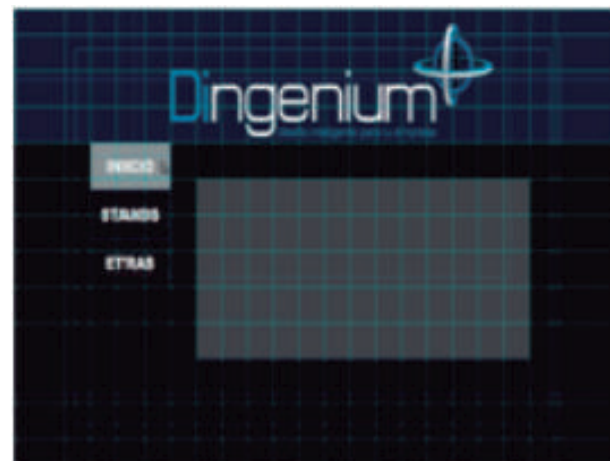
BOCETO 1

Como se puede observar en esta propuesta se coloca en la parte superior izquierda el cuadro para acceder a las funciones y el logotipo en la parte derecha acompañado por una imagen de fondo que indique al usuario el giro y perfil comercial de la empresa.



BOCETO 2

Con esta propuesta se muestra una disposición diferente de los mismos elementos donde se divide el formato en 2 partes una a la izquierda más delgada donde se ubicarán los botones de interacción y otra a la derecha más ancha donde se colocarán los gráficos.



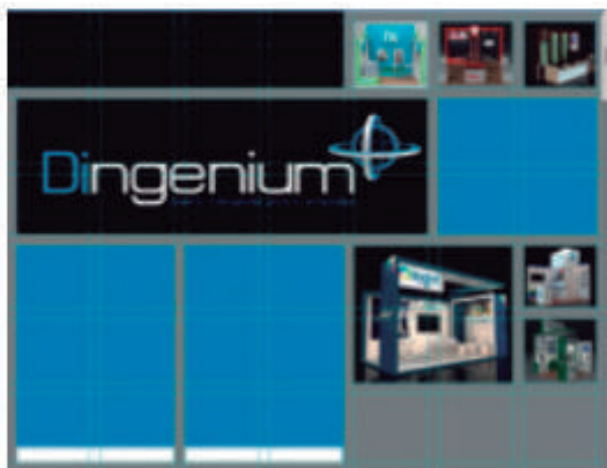
BOCETO 3

En esta propuesta hay más diversidad de elementos, podemos ver una retícula jerárquica que divide en módulos los elementos, y podemos ver cajas dinámicas de textos que se despliegan según el interés de los usuarios, además gráficos que muestran de manera dinámica el giro de la empresa.



BOCETO 4

Esta propuesta es una retícula modular que permite jugar con mayores elementos en el formato de la página web, podemos ver el logotipo de manera sobresaliente en la parte superior de la página, acompañado por una pleca de gráficos interactivos, y después bloques o cajas de texto que se desplegarán según el interés del usuario.



BOCETO 5

Esta propuesta es más sintética puesto que se trata de una caja de texto muy amplia acompañada de espacios para los gráficos donde el usuario puede visualizar de manera más cercana los gráficos del perfil y giro de la empresa.



3.8 Propuesta Final

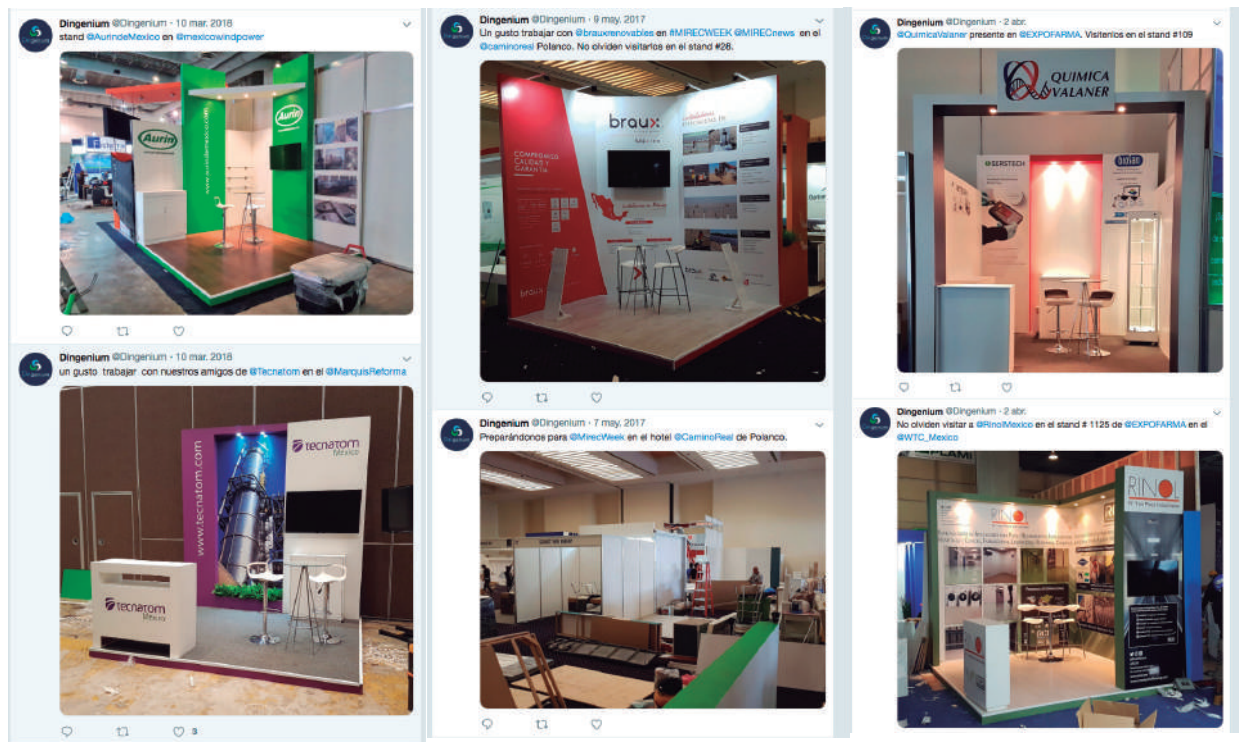
Después del trabajo del bocetaje se llegó a la propuesta final en la cual se decidió que lo más adecuado sería un diseño en scroll que permite mayor movilidad en los diversos dispositivos así como tener a la mano del usuario toda la información necesaria. Se trabajó en una retícula modular adecuada para las páginas web.

La página se despliega en una pleca ubicada en la parte superior por una textura de módulos azules que refuerzan de manera visual los colores corporativos de la empresa además de ser colores de temporada, esto hace que el usuario perciba el sitio como una empresa actual, juvenil, fresca y seria. Que mantiene a la vanguardia tanto el trabajo profesional como en el servicio a los clientes.



Podemos ver que en la galería se encuentra el pie de imagen donde especifica las características de los stands que Dingenium ofrece.

En esta parte del sitio el usuario puede tener interacción donde el dándole clic y desplegar el texto informa el contenido de ese vínculo.



CONCLUSIÓN

Es muy importante realizar una investigación adecuada para el desarrollo de proyectos de diseño de sitios web o páginas web.

Ya que el proceso es un determinante para elaborar de la manera más adecuada cada uno de los espacios de diseño.

Para este proyecto gráfico fue importante primero buscar un cliente que requiera de servicios de un profesional de la comunicación. Posteriormente se analizó sus necesidades y se comenzó a indagar puntos muy propios de la empresa y de los jefes para poder relacionar estos conceptos con el lenguaje gráfico apropiado.

Es muy interesante cómo un profesional del diseño debe conocer todos los aspectos de la empresa para poder dar las soluciones gráficas adecuadas y cubrir las expectativas del cliente de la manera adecuada. Con respecto a el lenguaje gráfico es tan diverso y amplio que posibilita infinitas opciones para decir lo que se pretende, pero es trabajo del diseñador encontrar y justificar la manera correcta, única y adecuada de decir precisamente lo que el cliente quiere que expresar.

Este ejercicio no es algo al azar, ni se trata de atinarle o de acertarle al diseño óptimo, es más bien algo planificado, adecuado, acertado que solo el experto en comunicación gráfica puede lograr.

Para ello es necesario ser un conocedor de los elementos gráficos, del lenguaje especializado, del comportamiento del usuario, del comportamiento del consumidor y de las formas de comunicación actual. También debe ser un experto de las vanguardias gráficas, de las formas de expresión y del lenguaje que se está utilizando actualmente en el entorno digital.

CONCLUSIÓN

Todo lo anterior no es una receta que al final dará como resultado la página correcta. Es un proceso que posibilita el éxito del lenguaje y la comunicación visual y que obviamente generará un adecuado diseño que no solo gustará estéticamente al cliente y a los usuarios, sino que dará resultados de comunicación y entendimiento entre el usuario y el cliente es decir la empresa.

Por ello la conclusión que considero importante en este proyecto es que un diseño debe estar fundamentado y justificado para que tenga el éxito esperado. No solo es saber hacer paginas es hacerlas con sentido y estructuradas. Por ello el proceso de investigación y adecuación de los procesos dará un ordenamiento natural al experto y profesional de la comunicación visual. Para hacer de sus diseños algo trascendente.

BIOGRAFÍA

Jennifer Niederst Robbins. Learning web design. USA. O Reilli. 4a Edición. 2017

Equipo vertice. Tecnicas Avanzadas de Diseño Web (español). México. Editorial Vertice.

Gubern, Román. Del Bisonte a la Realidad Virtual. Barcelona, Anagrama, 1996

Gutiérrez San Miguel, Begoña. Teoría de la Narración Audiovisual. Madrid, Cátedra, 2006

Castro, G. et al. (2003). Diseño y desarrollo multimedia: sistemas, imagen, sonido y video.

México: Alfaomega/Ra-ma.

Chion, M. La audiovisión, Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona, Paidós, 1993.

Cubitt, S. (1993). Videography: Video Media as Art and Culture. Londres: MacMillan.

Di Marino, B. Clip- 20 anni di úsica in video (1981-2001). Roma, Castelvechi, 2001

Ambrose, A. y Harris, P. (2006). Fundamentos del diseño creativo. Barcelona: Parramón.

Tubaro, A. (1994). Tipografía, estudios e investigaciones sobre la forma de la escritura y del estilo de la impresión.

Dingenium

DISEÑO INTELIGENTE PARA SU EMPRESA



Tweets 77 Siguiendo 66 Seguidores 43 Me gusta 2

Seguir

Dingenium
@Dingenium

Conceptualización, Diseño y Elaboración de Stands y Displays

México DF

dingenium.com.mx

Se unió en marzo de 2014

46 fotos y videos



Tweets Tweets y respuestas Multimedia

Dingenium @Dingenium · 13 may.
Que tengan excelente semana!!

www.dingenium.com.mx

Dingenium @Dingenium · 8 may.
No dejen de visitar el stand de MER Group México Mer Group en [Exposseguridad](#) que se lleva a cabo en el Centro Citibankmex. Stand #2903... Muy cerquita del acceso a la sala B.

¿Nuevo en Twitter?

¡Regístrate ahora para obtener tu propia cronología personalizada!

Regístrate

También te puede gustar:

Actualizar

Finca Villa Nazareth @Vilnazareth

Ismael Gama @IsmaelGama_

Juan Manuel Tello Co @juantello

SusanaVIP @ptolemica

NATALIA AMAYA @natastallam

Dingenium

diseño inteligente para tu empresa

CONCEPTUALIZACIÓN, DISEÑO Y FABRICACIÓN DE STANDS Y DISPLAYS

contacto@dingenium.com.mx
Tels. (55) 7261-6592 | (044)55-1340-1993

www.facebook.com/dingenium.com.mx
[@Dingenium](https://twitter.com/Dingenium)