



---

**UNIVERSIDAD  
INSURGENTES**

---

**PLANTEL XOLA**

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

**“DISEÑO DE INTERFAZ DEL SITIO WEB  
PARA LA CASA PRODUCTORA CUYO FILMS”**

**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**

**CHONG LÓPEZ YANINA PAOLA**

**ASESOR: LIC. EFRAÍN PARADA RODRÍGUEZ**

**2015**

**MÉXICO, D.F.**



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.

## Índice

### Introducción

Capitulo 1. Conceptos básicos de diseño para el desarrollo de proyectos digital.....	4
1.1Diseño y Comunicación Visual.....	4
1.2 Diseño de interfaz para sitio web.....	5
1.3 Aspectos conceptuales necesarios para la producción del sitio web.....	6
Capitulo 2. Casa productora “Cuyo Films”. Descripción del cliente.....	10
2.1 Casa productora Cuyo Films .....	10
2.2 Usuario (mercado meta) .....	11
2.3 Competencias (directas e indirectas) .....	11
Capítulo 3. Realización de sitio web .....	13
3.1 Proceso de diseño.....	13
3.2 Ruta crítica.....	13
3.3 Brief .....	15
3.4 Mood board.....	17
3.5 Mapa de navegación.....	17
3.6 Desarrollo de bocetos rough.....	19
3.7 Wireframe.....	20
3.8 Story board.....	23
3.9 Paper prototype.....	25
3.10 Mock up.....	28
3.11Diseño de interfaz .....	30
Conclusión.....	35
Fuentes.....	36

# Introducción

Con la evolución de la tecnología y de los medios por los cuales los usuarios se comunican, relacionan y vinculan con otras personas, empresas o instituciones se ha hecho indispensable el trabajo de los diseñadores y comunicadores visuales. Hoy, no solo importa la manera de comunicar sino el cómo hacerlo, por ejemplo para la creación de sitios web no sólo se necesita a un programador, sino además a un diseñador quien defina la forma y los elementos con los que el usuario se relacionará.

En el diplomado *Diseño de interfaz (UI) y experiencia de usuario (UX) para proyectos digitales* se explicaron, analizaron y aplicaron los diferentes conceptos teóricos que se necesitan para la elaboración, desde los diferentes formatos de pantalla. Asimismo, del software con el que se puede realizar los diferentes bocetos, maquetación de las ideas y el sitio web final.

En esta tesina se podrá conocer el proceso para la elaboración de un sitio web, para la casa productora *Cuyo Films*, y por ello se compone de 3 capítulos; en el primer capítulo, se hablará del Diseño y la Comunicación Visual, así como de sitio web y otros aspectos conceptuales para el diseño de la interfaz. En el capítulo 2, se da la descripción del cliente, del mercado meta y de la competencias directa e indirecta. Y en el capítulo 3, se presenta el proceso de diseño mediante el cual se creó el sitio web.

# Capítulo 1. Conceptos básicos de diseño para el desarrollo de proyectos digitales

## 1.1 Diseño y Comunicación Visual

Hacia finales del siglo XX con la llegada de la World Wide Web (WWW) se inicio la era de la globalización tecnológica y de la información, puesto que brinda la posibilidad de una comunicación a cualquier parte del mundo en cuestión de segundos. Así, algunas áreas básicas de desarrollo del Diseño y la Comunicación Visual, tales como los recursos audiovisuales y multimedia, han cobrado mayor importancia en la sociedad, y por ello, los profesionistas involucrados en este ámbito tienen que estar preparados para afrontar cualquier problema que el contexto socioeconómico demande.

La licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, es una disciplina que tiene sus antecedentes en primer lugar en las artes plásticas, cuando el objetivo era transmitir algún mensaje; y en segundo lugar, a partir de la Revolución Industrial. Hoy en día "... puede entenderse como el conjunto de estrategias, instrumentos, procedimientos, técnicas y recursos del saber humano en que se establecen relaciones de intercambio de conocimientos y en los que interviene la percepción fundamentalmente a través del sentido de la vista" (ENAP-UNAM, 1998: 4). Asimismo, es una disciplina que tiene que estar renovándose para estar a la altura de los desafíos actuales y del desarrollo social y tecnológico.

Otra manera de conocer el significado del Diseño y la Comunicación Visual, es analizando cada uno de estos términos. Se puede considerar como *diseñar* a la "... actividad teórico-práctica de carácter proyectual que conduce a la elaboración de obras, objetos, imágenes que responden a una necesidad individual o colectiva del hombre" (Pérez, 2003:16). En opinión de Abelardo Rodríguez (2005) *comunicación* es una acción permanente, ya que está en la psique humana desde que nace, es toda la transmisión de información, mediante: la emisión, la conducción y recepción de un mensaje. Y por último, *visual* hace referencia al estímulo dirigido al sentido de la vista, mediante el uso de formas, colores, signos y símbolos.

Como se mencionaba en un inicio, en esta era de tecnología e información, hay un tema que también va adquiriendo mayor relevancia en el mundo del Diseño y de la Comunicación Visual, el "Diseño de

Interfaz de Usuario" (UI por sus siglas en inglés *User Interface*) y el "Diseño de Experiencia de Usuario" (UX por sus siglas en inglés *User Experience*).

Por un lado, el Diseño de Interfaz de Usuario es la aplicación de todos los conocimientos técnicos necesarios para la creación de interfaces en proyectos digitales, por el otro, el Diseño de Experiencia de Usuario es el estudio de la interfaz creada por el diseñador UI y en el cual se analiza que la percepción y sensación que el uso de un proyecto digital sea el óptimo para el usuario. Así, el conocimiento del Diseño de Interfaz de Usuario y de Experiencia de Usuario, en conjunto y correctamente estructurado brindará la posibilidad de desarrollar proyectos digitales funcionales ante las demandas individuales o colectivas del hombre.

## 1.2 Diseño de interfaz para sitio web

Un sitio web, es una herramienta eficaz para poder comunicar cualquier tipo de información al mundo, vía internet. Internet se ha convertido en el principal medio de comunicación para la sociedad por la cantidad de información que fluye a través de él. "Un sitio web se compone de uno o más archivos que se descargan al navegador, este los interpreta y los muestra en la pantalla. (...) es un archivo de texto que contiene las instrucciones acerca del tipo de contenido contiene. Estas instrucciones están escritas en lenguaje HTML." (Springer, 2012: 7)

"Una página web es el nombre de un documento o información electrónica adaptada para la World Wide Web y a la que se puede acceder mediante un navegador. Esta información se encuentra generalmente en formato HTML o XHTML, y puede proporcionar navegación a otras páginas web mediante enlaces de hipertexto. Las páginas web frecuentemente incluyen otros recursos como hojas de estilo en cascada, guiones (scripts) e imágenes digitales, entre otros" (Instituto Artes Visuales, 2012).

Actualmente, cualquier persona, empresa o institución puede tener un sitio web y utilizarlo según sus intereses. Por ejemplo, los sitios web empresariales muestran su historia, su giro comercial y su trabajo; algunos cuentan con su reel,<sup>1</sup> así cualquier persona puede contactarlos, ya sea por el enlace de correo o de sus redes sociales.

Proyectar el diseño de un sitio web implica el manejo de la correcta aplicación del conocimiento (teórico, metodológico...), la investigación del cliente en cuestión y el dominio de la técnica, para así

---

<sup>1</sup> Reel: es una muestra gráfica de su trabajo o presentación.

asegurar la mejor experiencia al usuario en el momento de la navegación por él, así como su usabilidad y la legibilidad de los contenidos.

### 1.3 Aspectos conceptuales necesarios para la producción del sitio web

Cada sitio web tiene diferentes propósitos que el diseño intenta reflejar con las diferentes características que se ajustan a su audiencia y a su fin específico, por lo cual es importante conocer los elementos que son necesarios para poder construirlo.

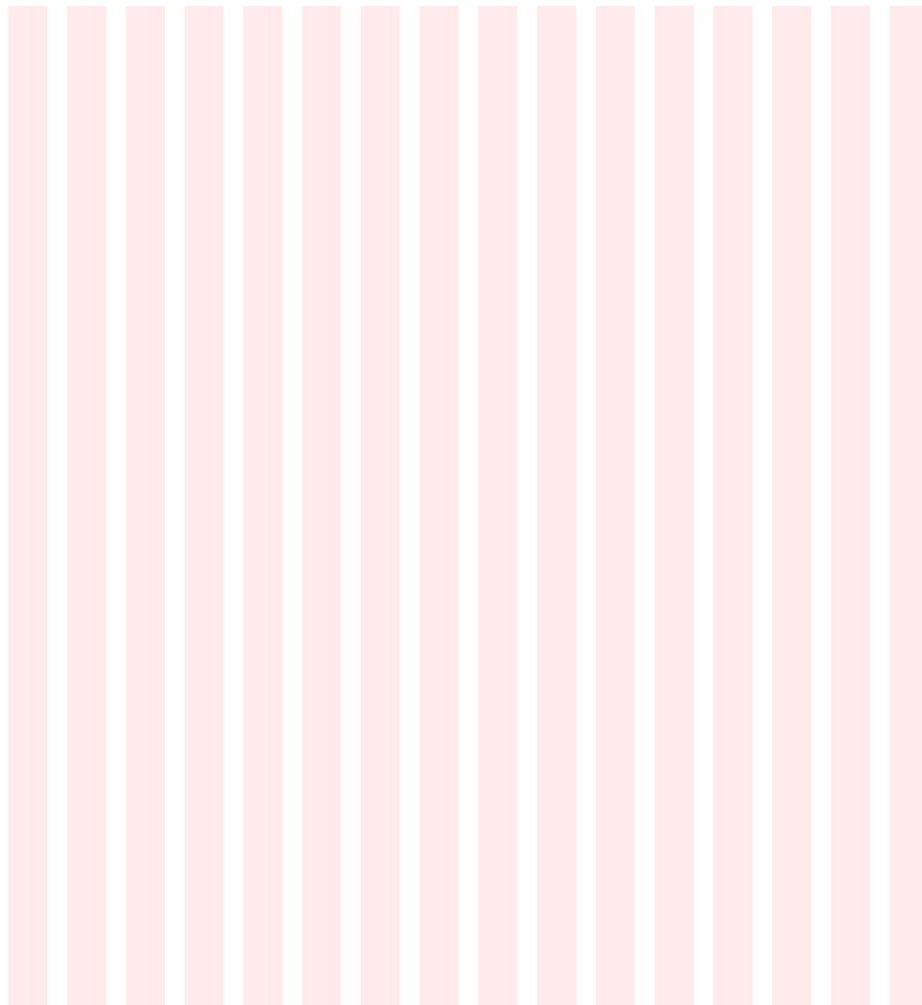
#### *Color*

Manera como la luz es reflejada y percibida por el ojo a través de la superficie de una figura fondo, “Cuando vemos el color, lo que vemos es un objeto que absorbe ciertas longitudes de onda de la luz y la refleja de nuevo a los demás nuestros ojos” (Carter, 2002:19).



#### *Retícula*

“Una retícula es simplemente una forma de presentar juntas todas esas piezas. Las retículas pueden ser flexibles y orgánicas, o bien rigurosas y mecánicas” (Samara, 2004:21), con ella puedes tener un mayor orden y poder acomodar la diferente información que tienes, planeando y facilitando la navegación del usuario a través del contenido, dándole claridad, eficacia y continuidad al sitio web.



### ***Tipografía***

La tipografía puede ser mejor descrito como “el arte o la práctica de organizar las letras y palabras [...] implica cómo las letras y palabras se organizan, cómo se componen en relación el uno al otro, y el lugar que ocupan dentro de una composición” (Harkins, 2010: 8). Actúa como el elemento básico que puede guiarnos a lo largo y a través de las páginas, que puede expresar y transmitir el significado, al tiempo que facilita la lectura del lenguaje.

### ***Tipografías e imágenes sensibles***

El texto juega un papel protagonista en el diseño de páginas web sensibles. De esta forma, se usan un tamaño de fuente definido en la unidad de medida ems (unidades porcentuales), consiguiendo que los tipos de letras se adapten a los nuevos tamaños de la pantalla.” Un em es una unidad de medida en el campo de la tipografía, lo que equivale al tamaño en puntos especificado actualmente.

El nombre de EM está relacionada con la M. Originalmente, la unidad se deriva de la anchura de la letra mayúscula "M" en el tipo de letra dado.



Para leer texto en pantalla se recomienda un tamaño de fuente de 0.8em, aunque debemos tener en cuenta que en la pantalla de los dispositivos móviles, aumenta un poco. De ahí a que contemos con menos espacio para exponer la información.

Como solución se recomienda optimizar el contenido, eliminando la información irrelevante y favoreciendo el uso de frases cortas y términos simples.” (Instituto Artes Visuales, 2012.)

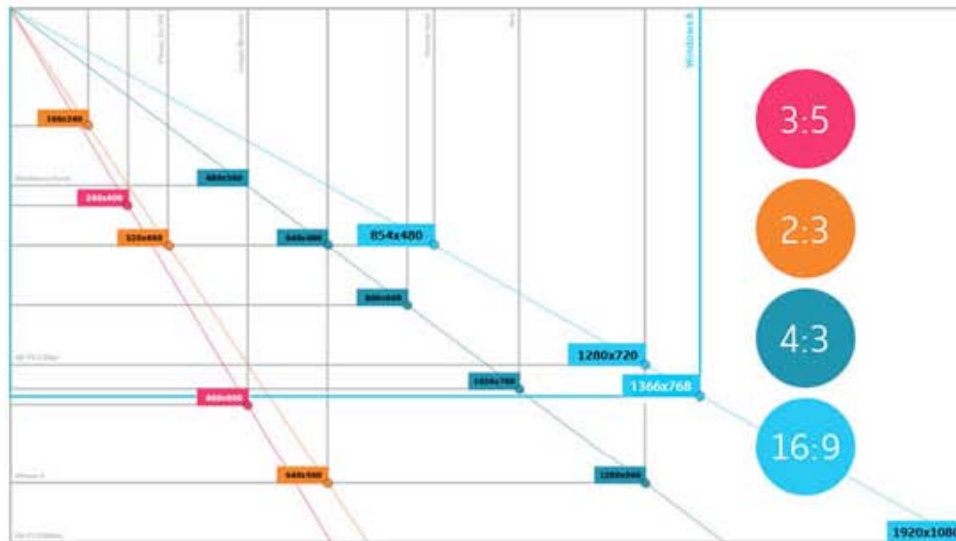


### ***Resoluciones de pantalla***

Es una parte muy importante a la hora de empezar a diseñar ya se necesita definir en que dispositivo se realizará teniendo así que elegir una resolución de pantalla que es definida como “el número de píxeles que puede ser mostrado en la pantalla. Viene dada por el producto del ancho por el alto, medidos ambos en píxeles, con lo que se obtiene una relación, llamada relación de aspecto. En esta relación de aspecto, se puede encontrar una variación, esta de acuerdo a la forma del monitor y de la tarjeta grafica. Se pueden diferenciar dos tamaños de pantalla diferentes:

- Tamaño absoluto: son las dimensiones anchura y altura de la ventana del monitor, medido generalmente en pulgadas. Depende del monitor.

- Resolución o tamaño relativo: viene determinada por el número de píxeles que se muestran en la ventana del monitor, siendo el píxel la unidad mínima de información que se puede presentar en pantalla, de forma generalmente rectangular. Depende de la tarjeta gráfica.” (Instituto Artes Visuales, 2012.)

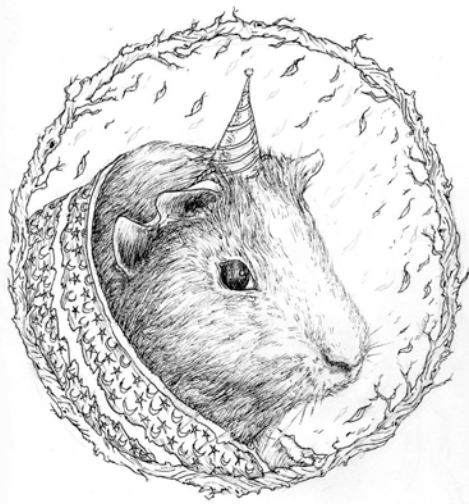


## Capítulo 2. Casa productora “Cuyo films”. Descripción del cliente

### 2.1 Casa productora Cuyo Films

*Cuyo Films* es una casa productora dedicada a la creación cinematográfica, cuyo lema es “cine, antes que un negocio, es un arte sagrado”. Tiene sus inicios en 2009 cuando fue fundada por Pablo Tonathiu Álvarez Reyes, quien también es director, productor, realizador y editor, poco a poco el crew se fue armando de gente que estaba bien preparada y que poco a poco con el arduo esfuerzo y trabajo se convirtieron en profesionales.

Desde entonces se dedica a producir proyectos audiovisuales de distintas categorías por ejemplo cortometrajes, campañas de concientización ambiental, videodanzas y videos musicales. Dentro de los proyectos realizados por Cuyo films se encuentran “Encadenados” y “La Cantante”, que esta próxima a estrenarse, el video clip de “Jamás”, la videodanza “Piel Tapíz” en co producción con Cuatro Puntos Suspensivos, los producidos para el Festival EcoFilms son “Pequeños grandes Cambios”, “Pieza Clave” que es acreedora del 2do lugar a campaña, y el de este año que es “El ciclo”.



## 2.2 Usuario (Mercado meta)

Principalmente el gente del medio u otras casas productoras para co-producir, rentar equipo, para edición, como contacto para poder contratar al personal para diversos proyectos de acuerdo a las necesidades del cliente, en un rango de edad de 23-55 con un nivel socioeconómico B, C+ Y C que son las que tienen a oportunidad de poder pagar y tener la solvencia económica para soportar los proyectos.

El público que ve cortometrajes independientes y esta interesado en propuestas artísticas y la creciente gente del medio que igual que nosotros se está dedicando a crear audiovisuales con fines expresivos, culturales, artísticos más que para vender.

	A/B	C+	C	C-	D+	D	E	TOTAL
DISTRITO FEDERAL	6.5	15.9	20.9	18.1	21.4	15.6	1.7	100%
MEXICO	3.9	11.0	18.1	18.7	23.9	22.1	2.3	100%
NACIONAL	3.6	9.7	17.0	19.3	21.8	24.4	4.2	100%

## 2.3 Competencias (directas e indirectas)

Dentro de las competencias directas encontramos a “Caponeto films”, “Contenido Neto”, “Pimienta Films”, “Hormiga Films”

Dentro de las competencias indirectas estan “Terciopelo FilmS”, “Alamedafilms”, “Bulldog Films”.

En la página de “pimienta films” se puede ver que solo se usan dos colores: rojo y amarillo, que van de acuerdo a su imagen corporativa, no usaron la reticula 960, y sin embargo claramente se nota un diseño y alguna otra reticula a la hora de diseñar. A continuación se presenta una vista simple de su página.



En la sitio web de “contenido neto” se puede ver que solo se usan dos colores: negro y café, que van de acuerdo a su imagen corporativa, además incluyen un elemento bastante parecido al cartón y su logotipo pareciera que es un sello de goma también sobre el cartón. Se usa una retícula 960. A continuación se presenta una vista su dicha página.



# Capítulo 3. Realización de sitio web

## 3.1 Proceso de diseño

El diseño es un proceso donde se conjuntan elementos de orden subjetivo, es decir de la intuición y de la razón, algunos autores (Irigoyen, 1998) lo presentan como un producto conformado por pasos. Para el desarrollo de este proyecto el proceso se integro de los siguientes pasos:

1. Ruta crítica
2. Brief
3. Mood board
4. Mapa de navegación
5. Desarrollo de bocetos rough
6. Wireframe
7. Story board
8. Paper prototype
9. Mock up
10. Diseño de interfaz

## 3.2 Ruta crítica

La ruta crítica es un proceso administrativo de planeación, programación, ejecución y control de todas y cada una de las actividades componentes de un proyecto que debe desarrollarse dentro de un tiempo crítico y al costo óptimo.

Siendo la administración tan importante dentro de la ruta crítica, fue conveniente analizar lo que se debía entender por dicho término. Según Henry Fayol, es conducir a la empresa hacia su objetivo tratando de sacar el mejor provecho de todos los recursos de que se dispone, o bien el conjunto de reglas y técnicas cuyo objeto es alcanzar la máxima eficiencia en la coordinación de los elementos básicos.

De acuerdo con lo anterior para la realización de la inferfaz del sitio web de la casa productora

“Cuyo Films” se elaboró la ruta crítica especificando los días en los que se trabajaría en cada uno de los pasos dependiendo de cada una de las etapas para el desarrollo de proyecto.

### JULIO

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

### SEPTIEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

### AGOSTO

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
L	M	M	J	V	S	D

### OCTUBRE

L	M	M	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

INVESTIGACIÓN Y PLANEACIÓN BRIEF

DESARROLLO DE BOCETOS MOOD BOARD

MAPA DE NAVEGACIÓN

DESARROLLO DE BOCETOS ROUGH

WIREFRAME

STORY BOARD

PAPER PROTOTYPE

MOCK UP

DISEÑO DE INTERFAZ

TERMINO DEL PROYECTO

### 3.3 Brief

La denominación “brief” deriva del término inglés briefing, y la definición que se da es “asamblea o reunión cuyo fin es el de informar o definir oficialmente el trabajo a realizar y las tareas que incumben a los que participan en el proceso de difusión publicitaria”, es el esquema de trabajo que ordenará la tarea de todo aquél que esté involucrado en su realización, es una serie de instrucciones y, también, el documento que la contiene, en las que se define concisamente su producto y su mercado e indica los objetivos que espera alcanzar, objetivos que se refieren al producto, al mercado, a la publicidad o a los medios. Contiene indicaciones acerca de la parte que corresponde a la agencia en la tarea global, comprometiéndose él como fabricante a cumplir sus compromisos de inversión.

En el ámbito del Diseño y la Comunicación Visual, para realizar un brief o plan de medios es necesario como en todo plan estratégico definir el trabajo a efectuar, la asignación de recursos con que se cuenta para ello y los medios y soportes que se utilizarán para llegar de mejor manera, más eficiente y más económica a la meta fijada.





MÉXICO D.F. A 18 DE JULIO DE 2014

YANINA PAOLA CHONG LÓPEZ

PRESENTE

El objetivo de este proyecto es la realización del sitio web para la Casa Productora "Cuyo films", es una casa productora dedicada a la creación cinematográfica, cuyo lema es "cine, antes que un negocio, es un arte sagrado", que tiene sus inicios en 2009 fundada por Pablo Tonathiu Álvarez Reyes, desarrollando una interfaz a fin de que el usuario pueda acceder a la información de la empresa, conocer y contactarlos.

Se realizará dirigido a un mercado meta de entre 23-45 años de un nivel socioeconómico B, C+, C.

Se utilizará colores negros, azules y grises con sus escalas, de acuerdo a los colores corporativos, con un estilo grafico minimalista, con una tipografía "Helvetica", utilizando la retícula 960, en un formato 1024 x 687, contendrá la siguientes secciones:

-Conócenos: historia y crew; dentro de este apartado en la parte superior se pondrá un cuadro de texto con una breve historia de la casa productora, y abajo la foto de los integrantes el crew con su nombre y puesto

-Videoteca: se creara una línea del tiempo con fotografías de los videos y se crearan links que lleven a youtube para que puedan verlos.

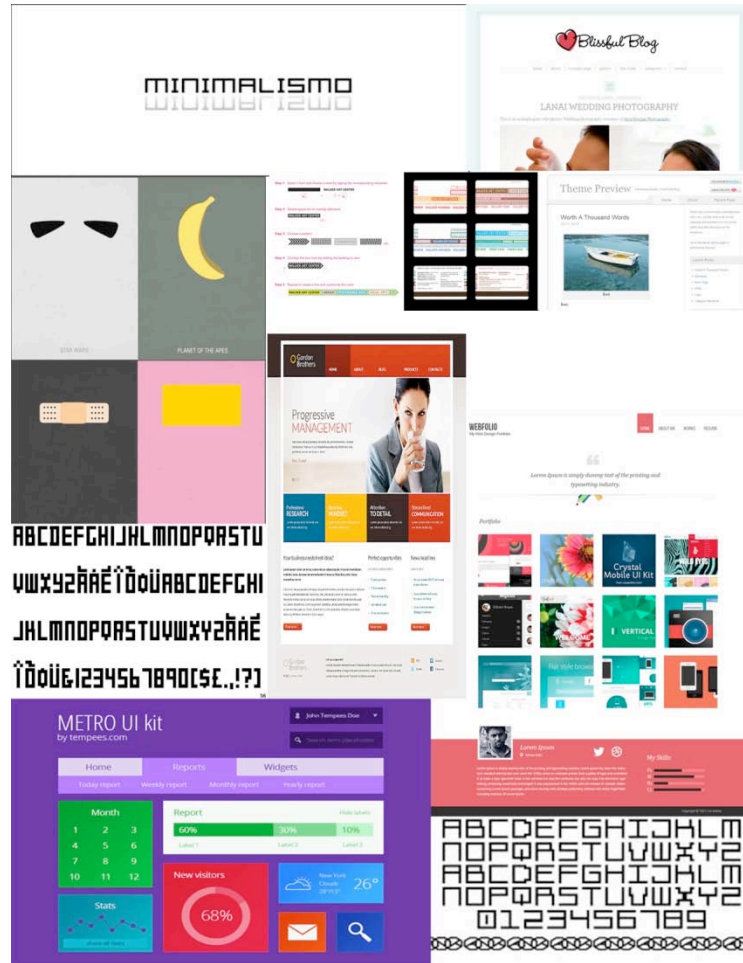
-Equipo en renta: se pondrán las fotos del equipo y con su nombre debajo de cada uno de ellos, al final se adjuntara una lista de precios del equipo.

-Contacto: en esta página se incluirá google maps para que el usuario pueda ubicar la casa productora dentro de la ciudad, los teléfonos para que los contacten, al igual que una opción para que puedan enviar algún correo con preguntas o comentarios, se agregaran también los botones para poder seguirlos en twitter, facebook y youtube.

Brief

### 3.4 Mood board

Un mood board es usado para compilar una serie de imágenes que fueron de guía para ir dando una idea y ver que era lo que se quería lograr al final.

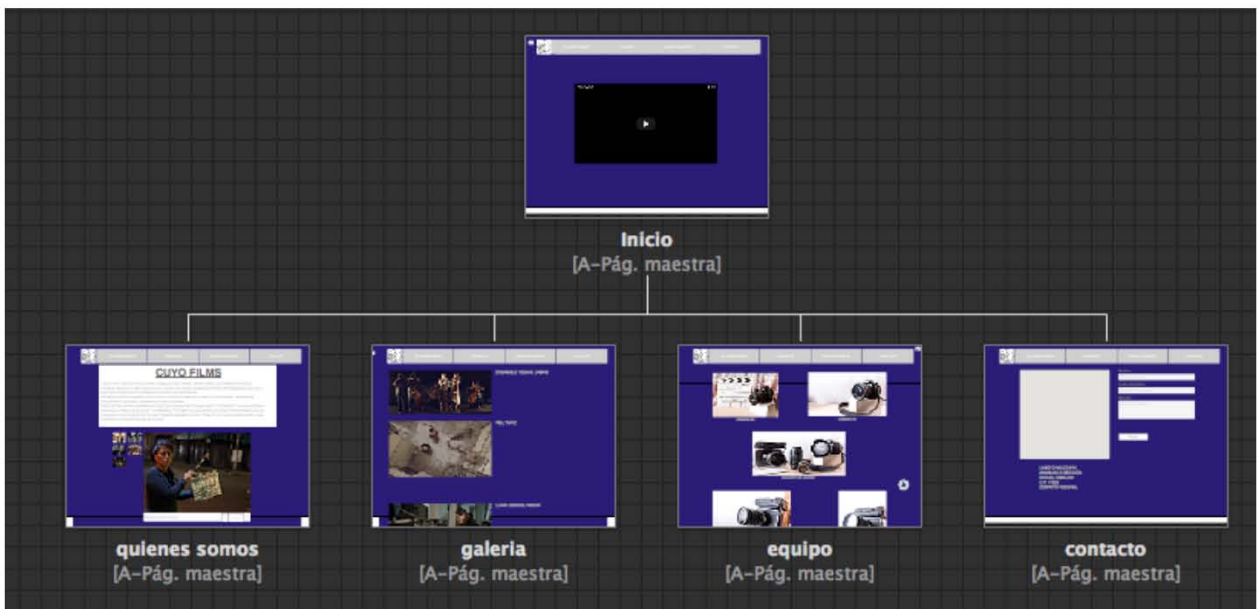
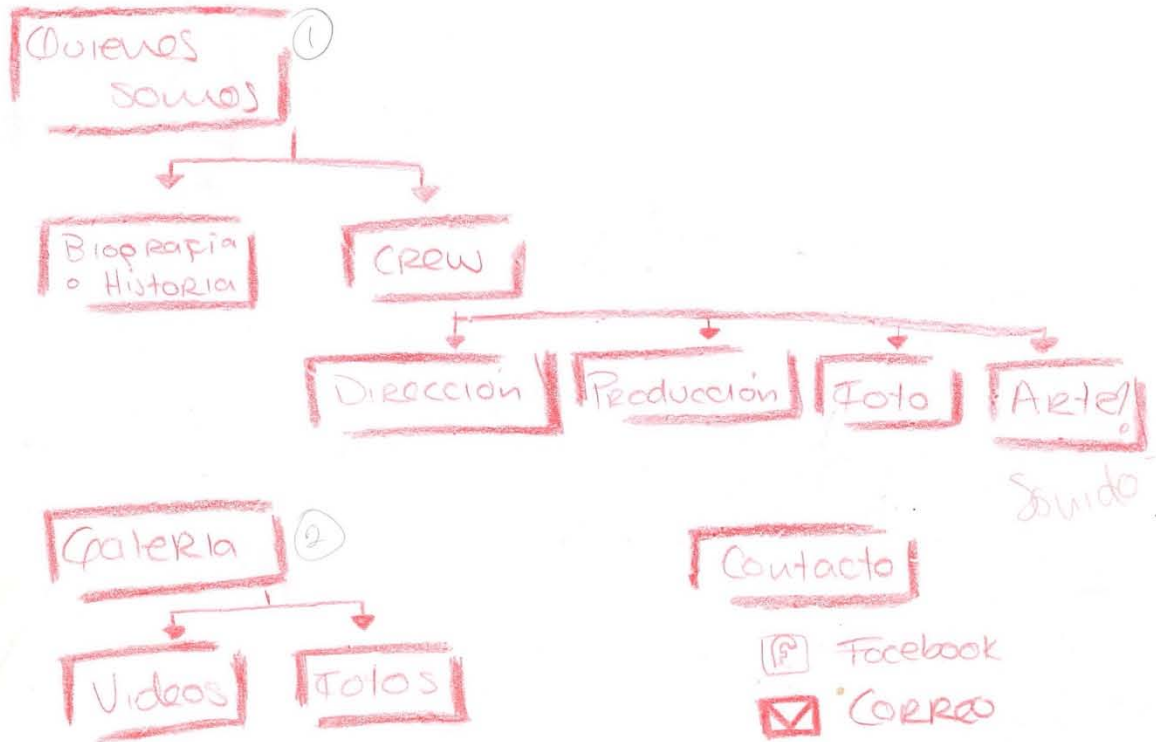


Mood board

### 3.5 Mapa de navegación

Un mapa de navegación de sitio web, es la estructura de enlaces de páginas web que definirá la buena o mala navegación de un sitio web. Una de las tareas principales en el momento de desarrollar un sitio web es la elección de sus contenidos, por ello se que creó un mapa del sitio con una arquitectura de enlaces adecuada para una correcta navegación del usuario y un mejor posicionamiento en motores de búsqueda.

A continuación se incluye el mapa de navegación inicial y el como quedo al final:



Mapa de navegación

### 3.6 Desarrollo de bocetos rough

Un boceto o esbozo es un dibujo hecho de forma esquemática y sin preocuparse de los detalles o terminaciones para representar una idea, un lugar, una persona, un aparato o cualquier cosa en general.

Para este proyecto se creo un bocetaje muy general, donde se fue planificando el desarrollo gráfico del mismo, aquí se muestra el boceto que se realizó.

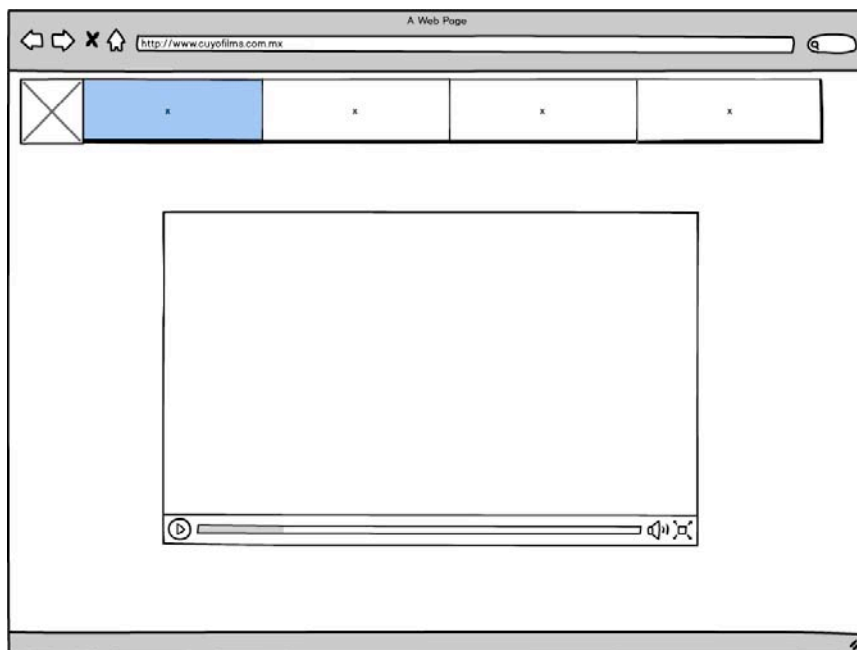


Boceto

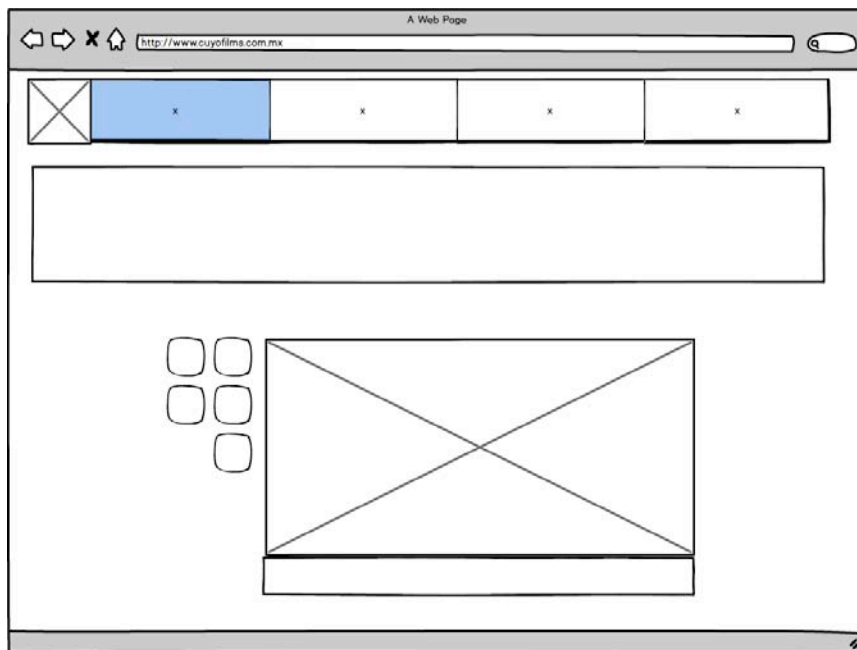
### 3.7 Wireframe

El wireframe para sitio web es un esquema de página o plano de pantalla, es una guía visual que representa el esqueleto o estructura visual de un sitio web, esquematiza el diseño de página u ordenamiento del contenido del sitio web, incluyendo elementos de la interfaz y sistemas de navegación, y cómo funcionan en conjunto.

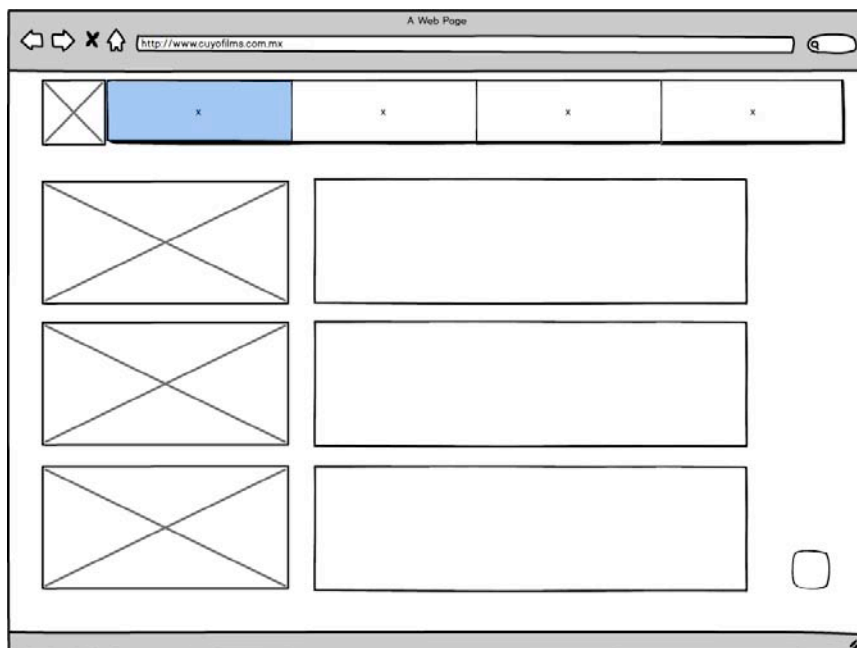
A continuación se presenta el wireframe que se elaboró para la creación del sitio web para la casa productora Cuyo Films



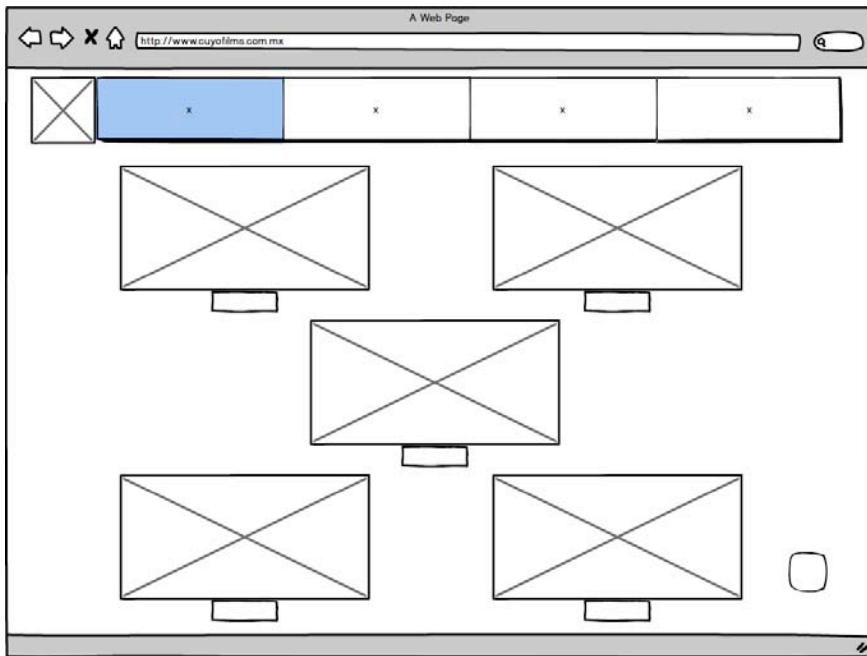
INICIO



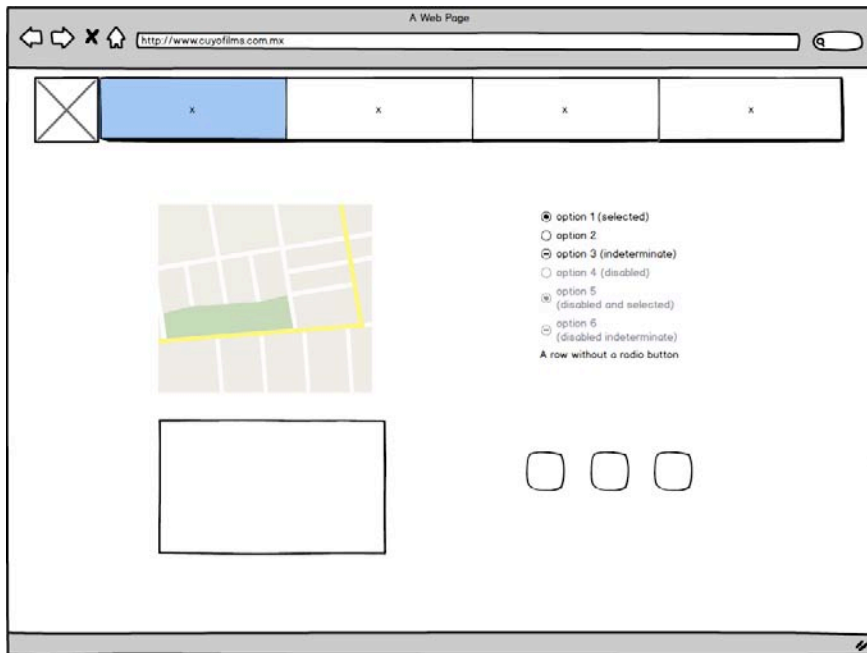
QUIENES SOMOS (HISTORIA Y CREW)



VIDEOTECA



EQUIPO DE RENTA

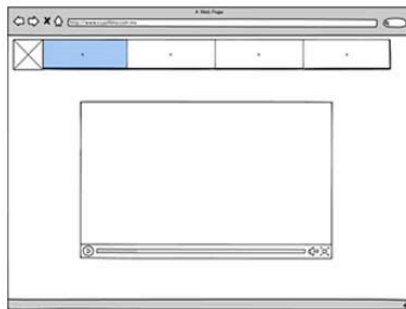


CONTACTO

### 3.8 Story board

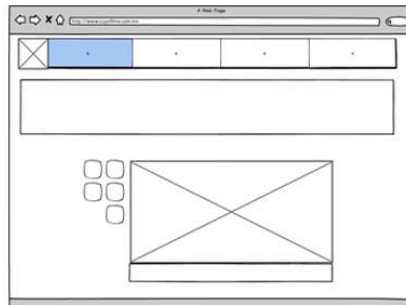
El story board es un bocetaje ordenado y simplificado de las escenas o acciones, que va acomodado en recuadros constando de una descripción detallada de lo que podemos ver en cada cuadro.

Para la elaboración del sitio web se realizó un story board para tener una idea más clara de cómo se iba a ir conformando y cómo funcionaría, a continuación se muestra el que se realizó para este proyecto.



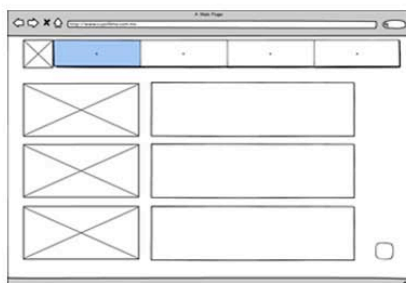
**INICIO**

EN LA PÁGINA PRINCIPAL APARECERÁ EL MENÚ PRINCIPAL JUNTO CON EL LOGO DE CUYO FILMS, UNA VENTANA DE VIDEO DONDE SE VERÁ LA VIDEODANZA "PIEL TAPIZ", EL FONDO SERÁ EN AZUL MARINO, UTILIZANDO LA RETICULA 960.



**QUIENES SOMOS**

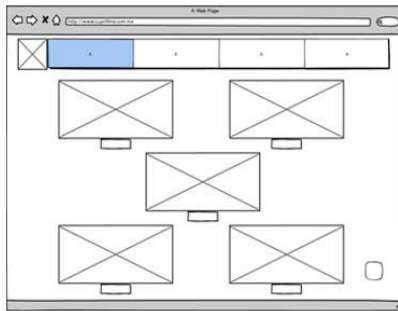
EN LA PÁGINA DE QUIENES SOMOS EN LA PARTE SUPERIOR CENTRADA ESTARÁ LA HISTORIA DE CUYO FILMS REDUCIDA, EN LA PARTE POSTERIOR SE VERA UN PEQUEÑO CUADRO CON LAS FOTOGRAFIAS DEL CREW, CON UNA BREVE DESCRIPCION DE ELLOS ACOMPAÑADA DE SU FOTOFRAFIA EN LA VENTANA PRINCIPAL, SE MANTENDRA EL MENÚ PRINCIPAL, EL LOGO, LA RETICULA 960, LA TIPOGRAFÍA HELVETICA Y EL COLOR DE FONDO.



**VIDEOTECA**

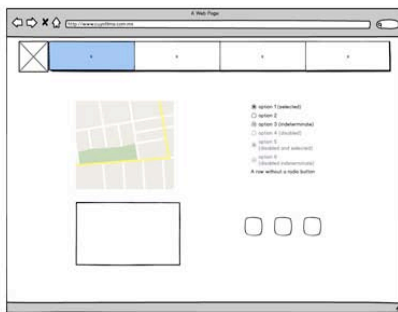
EN LA PÁGINA DE VIDEOTECA SE VERAN MINIATURAS DE LOS VIDEOS QUE SE HAN REALIZADO EN CUYO FILMS, JUNTO A ELLOS SE VERA EL TITULO Y UNA SINOPSIS CADA UNO, JUNTO CON EL AÑO DE REALIZACIÓN, SE MANTENDRA EL MENÚ PRINCIPAL, EL LOGO, LA RETICULA 960, LA TIPOGRAFÍA HELVETICA Y EL COLOR DE FONDO.





#### EQUIPO DE RENTA

EN LA PÁGINA DE EQUIPO DE RENTA SE MOSTRARÁN LAS FOTOGRAFÍAS Y ABAJO ESTARÁ SU NOMBRE Y EL PRECIO DE EL EQUIPO CON EL QUE SE CUENTA PARA SER RENTADO. SE MANTENDRÁ EL MENÚ PRINCIPAL, EL LOGO, LA RETÍCULA 960, LA TIPOGRAFÍA HELVÉTICA Y EL COLOR DE FONDO, ADEMÁS SE AÑADE UN BOTÓN PARA QUE SIRVA DE APOYO PARA REGRESAR A LA PARTE SUPERIOR SIN LA NECESIDAD DE EL SCROLL.



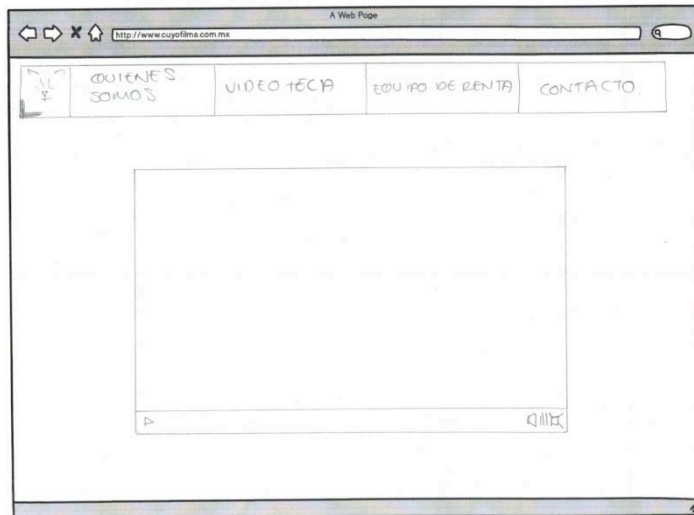
#### CONTACTO

EN LA PÁGINA DE CONTACTO, SE MOSTRARÉ LA DIRECCIÓN, CON UN MAPA DE GOOGLE PARA LA FACIL UBICACION DE LA CASA PRODUCTORA, TAMBIEN SE PONDRAN A DISPOSICION DEL CLIENTE LOS TELEFONOS, LA OPCION DE ENVIAR UN CORREO PARA PONERSE EN CONTACTO CON LA GENTE DEL CREW, AL IGUAL QUE LOS BOTONES PARA SEGUIR EL TWITTER, FACEBOOK O EL CANAL DE YOUTUBE DE "CUYO FILMS", SE MANTENDRÁ EL MENÚ PRINCIPAL, EL LOGO, LA RETÍCULA 960, LA TIPOGRAFÍA HELVÉTICA Y EL COLOR DE FONDO.

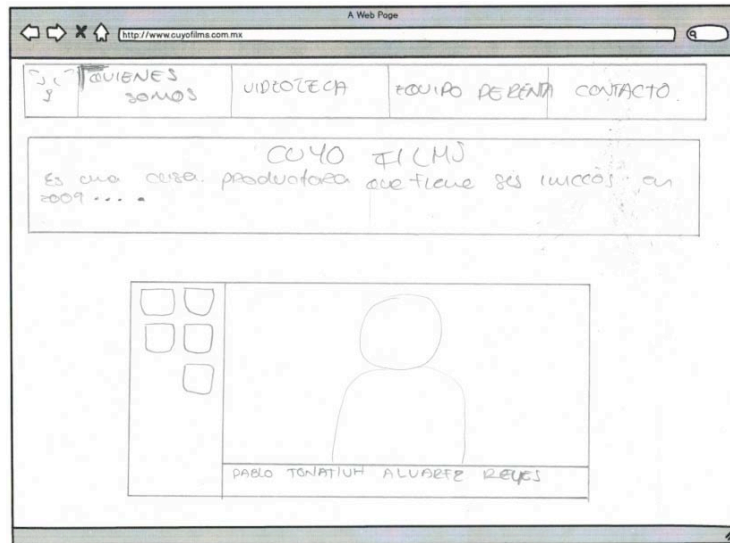
Storyboard

### 3.9 Paper prototype

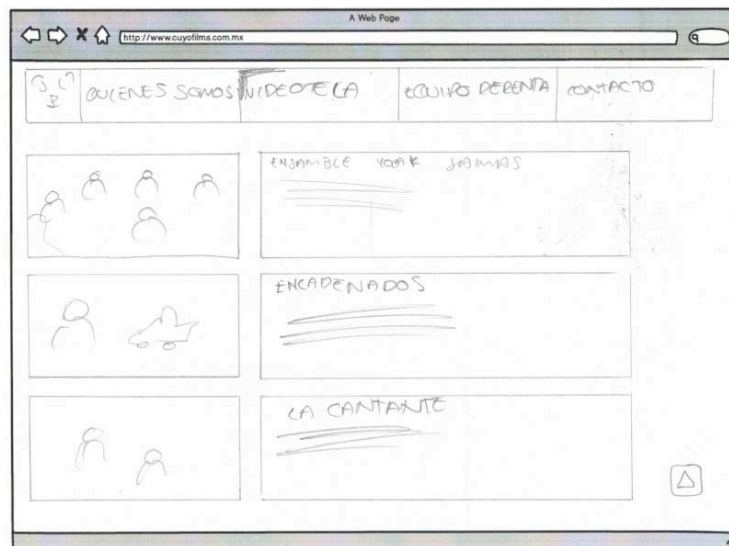
El paper prototype sirve para poder revisar el como funcionaría cada uno de los elementos que participan en la interacción con el usuario y así poder corregir con ello posibles errores. Para ello se elaboro un paper prototype que fue la base para poder modificar algunos aspectos que no era probable que no funcionarían en el sitio web.



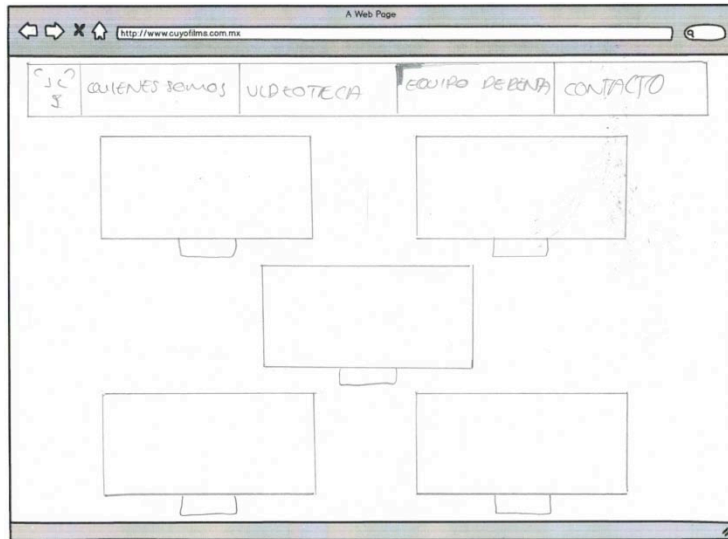
INICIO



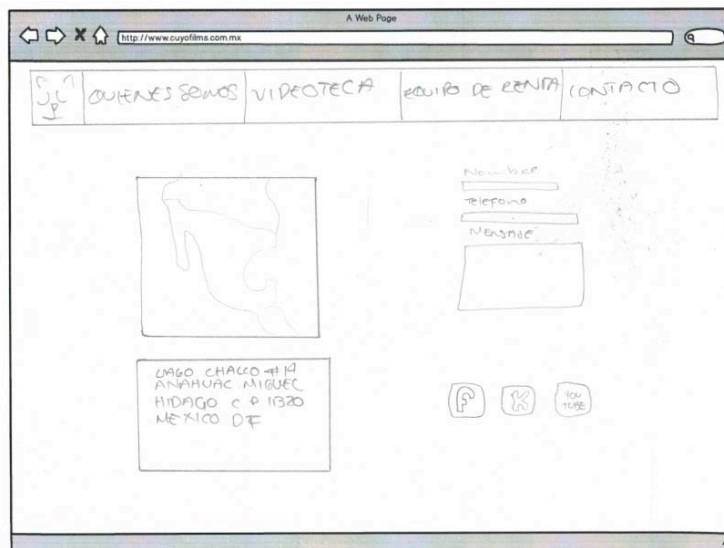
## QUIENES SOMOS



## VIDEOTECA



EQUIPO DE RENTA



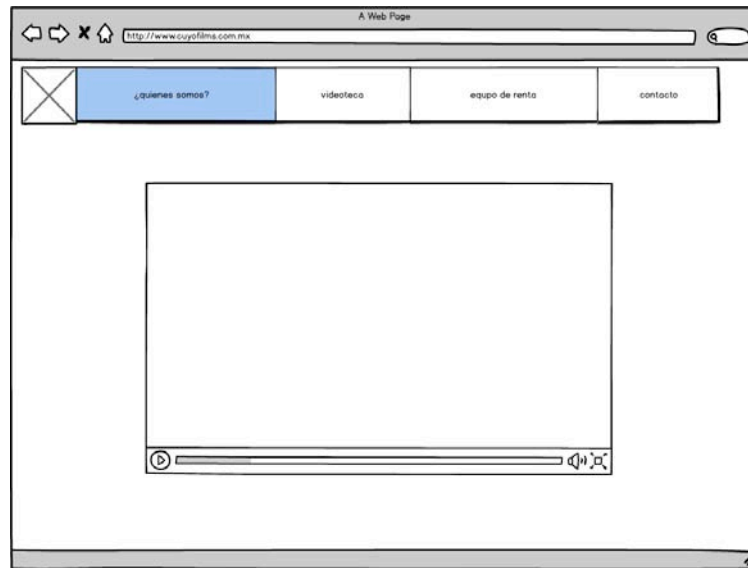
CONTACTO

Paper prototype

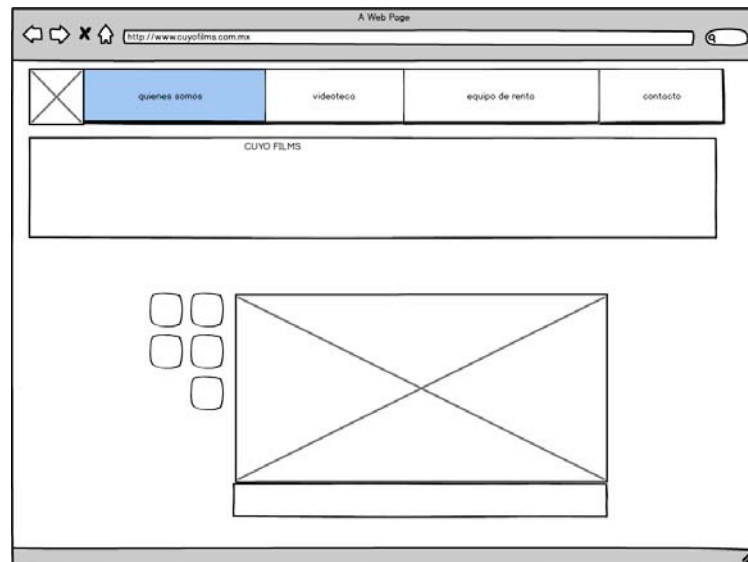
### 3.10 Mock up

Un mock up básicamente es un boceto básico y de baja calidad, con un poco de texto necesario para el desarrollo de una página web o el diseño de una interfaz, la finalidad de este es el mostrar al cliente un diseño o boceto rápido de manera referencial y poder definir objetivos en una etapa temprana del proyecto, incluso hacer modificaciones de manera rápida.

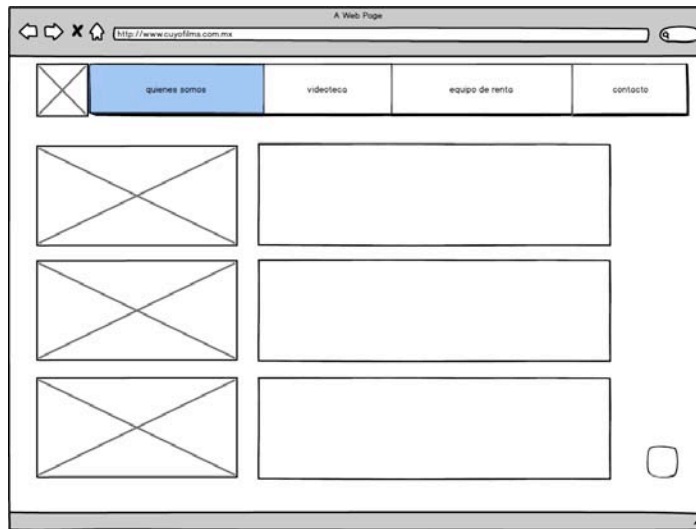
Aquí se puede observar el mock up que se creo para dar una idea más concreta de como quedaría el sitio web.



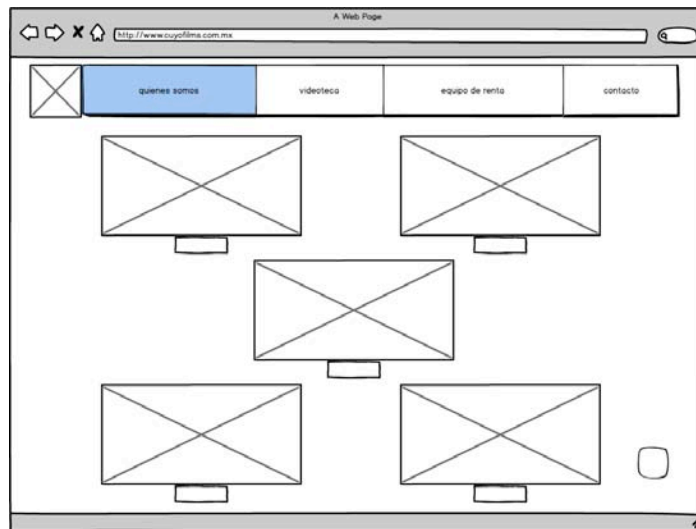
INICIO



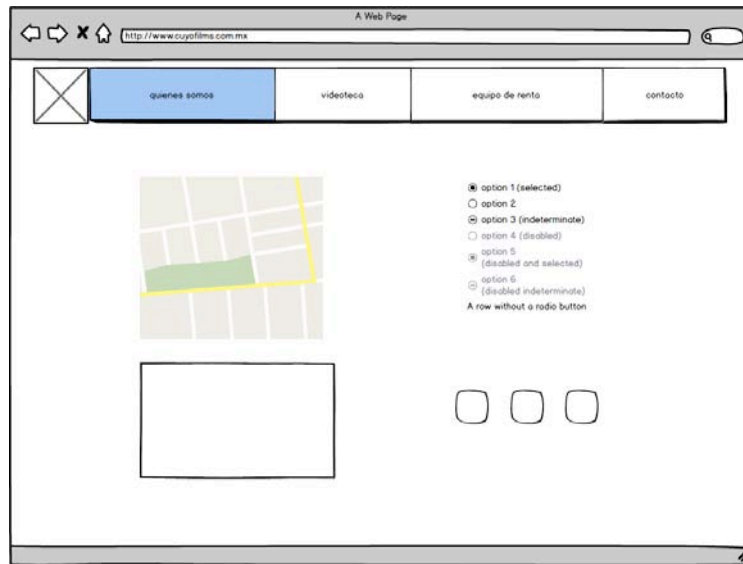
QUIENES SOMOS



VIDEOTECA



EQUIPO DE RENTA



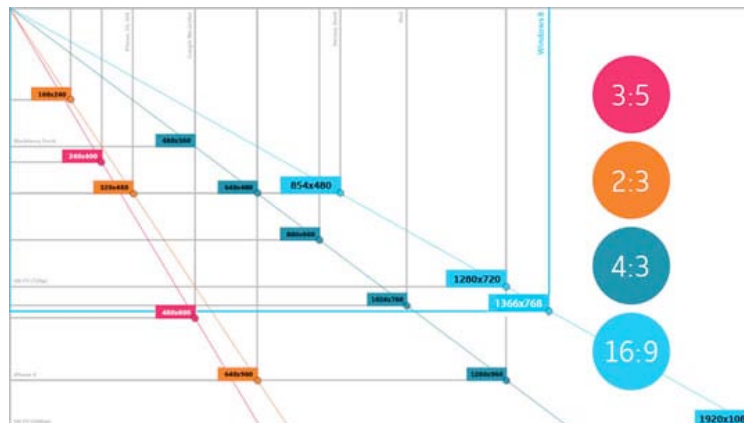
## CONTACTO

Mock up

### 3.11 Diseño de interfaz

A lo largo de el proceso se realizaron varios cambios de la idea inicial. Este es el resultado final y la correspondiente justificación del diseño.

Se eligio un formato 1024 x 768 px, ya que es uno de los más utilizados en la creación de sitios web, una retícula 960 para poder organizar y distribuir los elementos que conformaron el sitio web.



El estilo gráfico fue minimalista, se eligió este estilo ya que con el cada unos de los elementos dentro de ella fueran necesario, que fuera lo más sencillo posible para que el usuario pudiera navegar con fluidez en el sitio web.



Se utilizaron los colores negro y azul (con sus respectivas escalas) de acuerdo a los colores corporativos de la casa productora Cuyo Films.

La tipografía que se utilizó es la helvetica creada por Max Miedinger en 1957 es la fuente más usada en internet y mejor aceptada en el mundo del diseño. Helvética es una fuente sans serif (sin remates) de carácter elegante ideal para cuerpos de texto debido a su sencillez y fácil lectura.



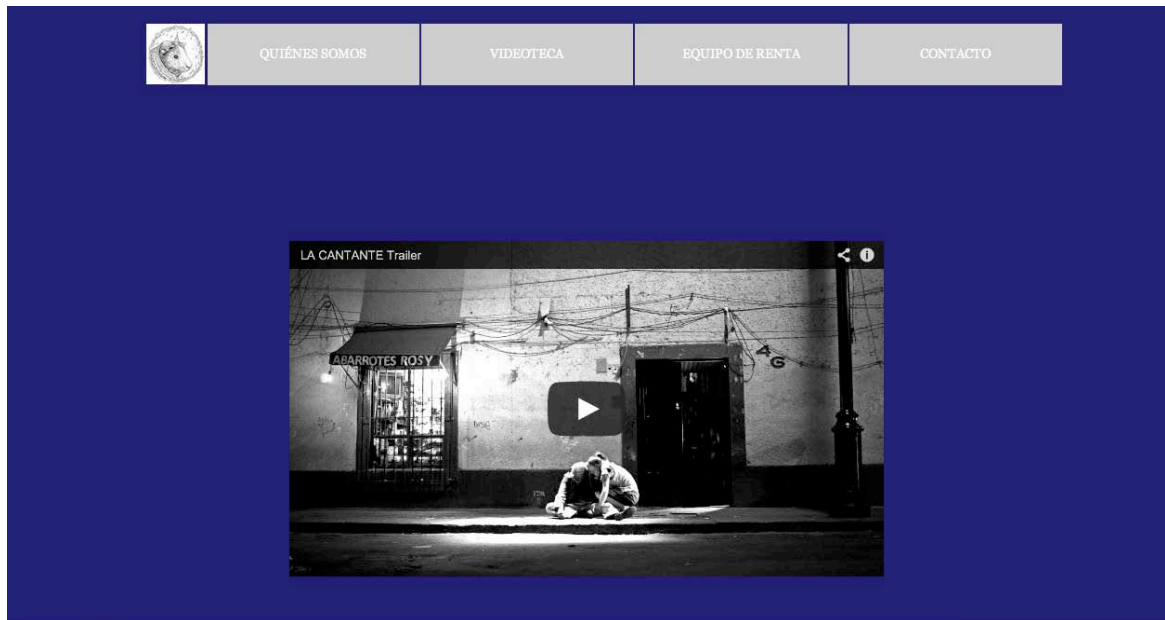
TIPOGRAFÍA HELVETICA



Todo lo anterior para que el usuario pueda navegar con facilidad y encontrar en ella la información que necesite, conteniendo la siguientes secciones:

- Conócenos (historia y crew)
- Videoteca
- Equipo en renta
- Contacto


A continuación se presentan unas capturas del resultado final:





INICIO



QUIENES SOMOS

	QUIÉNES SOMOS	VIDEOTECA	EQUIPO DE RENTA	CONTACTO
---	---------------	-----------	-----------------	----------





[ENSAMBLE YCUAN, JAMÁS](#)  
2011


[BIEL TAPIK](#)  
2012

SELECCIÓN OFICIAL DEL FESTIVAL FIVER (ESPAÑA) FESTIVAL AGITE Y SIRVA (LATINOAMÉRICA), VIDEODANZABA (ARGENTINA) FIVU (URUGUAY) Y FACU (MÉXICO).


VIDEOTECA

	QUIÉNES SOMOS	VIDEOTECA	EQUIPO DE RENTA	CONTACTO
--	---------------	-----------	-----------------	----------


  




CÁMARA 6D



CÁMARA 7D



PAQUETE DE LENTES



EQUIPO DE RENTA

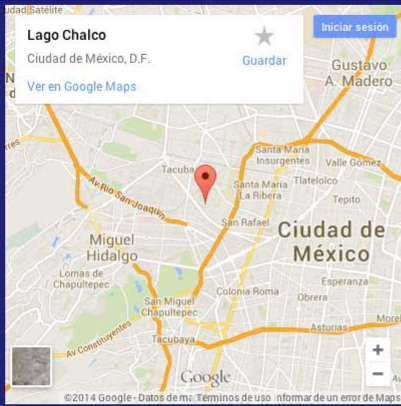


QUIÉNES SOMOS

VIDEOTECA

EQUIPO DE RENTA

CONTACTO



Nombre:

Correo electrónico:

Mensaje:

LAGO CHALCO #14  
ANAHUAC II SECCIÓN  
MIGUEL HIDALGO  
C.P. 11320  
DISTRITO FEDERAL



[Seguir a @cuyofilms](#) - 0 seguidores

[Seguir](#) [Cuyo Films](#)

## CONTACTO

## Conclusión

Durante el diplomado aprendí a desarrollar un sitio web desde lo básico hasta llevarlo a cabo, la importancia de aprenderlo es que me abre las puertas a nuevas posibilidades de comunicación y de trabajo con un cliente, ampliando el conocimiento de diseño y del manejo de programas.

A lo largo del proceso de diseño del sitio web se hicieron varios cambios, manteniendo la idea de lo que se quería lograr, que fuera funcional, sencillo y accesible.

## Fuentes

- Beuchot, M., (2003). “Hermenéutica Analógica y Comunicación” en Thomsen, C., *Horizontes de la Comunicación y Cultura*. México, Ediciones Taller Abierto.  
<http://www.culturaweb.com/blog/post/las-20-tipografias-mas-usadas-en-internet>
- Carter, R., (2002). “Digital color and type”. England. RotoVision.  
ENAP-UNAM, (1998). *Plan de estudios de la Lic. en Diseño y Comunicación Visual*. México. Tomo I.
- Fuentes, R., (2005). “1. Necesidad del diseño” en *La práctica del diseño gráfico. Una metodología creativa*. España, Paidós.
- Harkins, M., (2010). “Using type” en *Basics typography 2*. Switzerland, AVA.
- Hellen, E., (2002). “*Psicología del color*”. México, Gustavo Gilli
- Huerta, E., (2014). “Introducción al Diseño de Interfaces y de Experiencia de Usuario (UI/UX Design)”. Barcelona, Escuela Superior de Diseño ESDi.
- Irigoyen, F., (1998). “La intuición y el método” en *Filosofía y diseño. Una aproximación epistemológica*. México, UAM- Xochimilco.
- Pérez, F., (2003). “Introducción”, “I. La era de la mundialización”, “III. Complejidad del arte-diseño contemporáneo” en *Lo material y lo inmaterial en el arte-diseño contemporáneo. Materiales, objetos y lenguajes virtuales*. México, UAM- Xochimilco.
- Rodríguez, A., (2005) Logo ¿qué?, México, siglo XXI editores.
- Rodríguez, L., (1989). “Sobre los métodos” en *Para una teoría del diseño*. México, UAM- Azcapotzalco/
- Samara, T., (2002). *Diseñar con y sin retícula*. México, Gustavo Gili.