



**UNIVERSIDAD  
INSURGENTES**

PLANTEL XOLA

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

DISEÑO DE INTERFAZ PARA SITIO WEB DE LA MARCA  
YEAHHH! ALL DESIGN

**T E S I N A**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

**L I C E N C I A D O 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

Munguía Hipólito Josué

ASESORES: MTRA. VANESSA CAMACHO TAPIA  
LIC. EFRAIN PARADA RODRIGUEZ



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.



## Agradecimientos

*A mis padres por el apoyo que me han brindado a lo largo de la vida, gracias por motivarme a ser una mejor persona, por los valores y la educación que desde pequeño me han inculcado, espero que Dios y la vida nunca me permitan fallarles.*

*A mi abuelita Elvira Alatraste por esas noches de desvelos, por los cafés, por su compañía mientras hacía tarea y por ser la luz que ilumina siempre mi camino.*

*A mis profesores Vanessa Camacho, Claudia Vázquez y Efraín Parada muchas gracias por el apoyo en este proyecto.*



# Índice

---

Introducción .....	7
Capítulo 1. Conceptos básicos de diseño para la realización de proyectos digital	
1.1 Diseño y Comunicación Visual .....	9
1.2 UI/ UX aplicado al diseño de interfaz para sitio Web .....	11
1.3 Conceptos esenciales para el diseño de sitio Web .....	13
Capitulo 2. Yeahhh! All design	
2.1 Yeahhh! All design, productos y servicios .....	17
2.2 Para jóvenes atrevidos .....	19
2.3 Competencia .....	20
Capitulo 3. Desarrollo de la propuesta	
3.1 Proceso de diseño .....	23
3.2 Ruta crítica .....	24
3.3 Brief .....	25
3.4 Mood board .....	26
3.5 Mapa de navegación .....	27
3.6 Bocetaje .....	28
3.7 Story board .....	29
3.8 Paper prototype .....	30
3.9 Mock up .....	31
3.10 Diseño de interfaz .....	32
Conclusiones .....	34
Fuentes .....	35



## Introducción

---

Actualmente, existe una vasta competencia en cualquier rubro comercial es por ello que personas, empresas y comerciantes recurren a buscar distintos medios de comunicación que les permita ampliar su mercado, el internet es uno de ellos por su facilidad de uso y porque representa el acceso a miles de sitios. Yeahhh! All design requiere de un sitio Web donde pueda promover los productos que vende: playeras, mochilas, sudaderas y accesorios, así como proporcionar información de temas de interés particular y promocionar concursos que eventualmente realizan. Con un sitio Web propio pueden ampliar su mercado. En este sentido, el diplomado de Diseño de Interfaz y Experiencia de usuario para proyectos digitales tiene como objetivo profundizar en el conocimiento de dichos conceptos y así como desarrollar habilidades en los participantes; y lograr diseños funcionales y de calidad.

Un sitio se forma por un conjunto de páginas de internet HTML/XHTML y que están relacionadas con un fin común, se puede acceder fácilmente a través de un Uniform Resource Locator identificador de recursos uniforme (URL) que es lo que organiza las páginas. Un sitio puede estar conformado de botones los cuales enlazan a las otras páginas o hiperenlaces a cualquier otro sitio Web, imágenes, fotografías, elementos gráficos, texto vídeos y audio. Un sitio Web está alojado en una computadora conocida como servidor Web. Se pretende diseñar un sitio Web, respetando el estilo de Yeahhh! All design, que contenga información necesaria y que los visitantes puedan recomendarla o volver a visitarla para estar al tanto de sus actualizaciones.

Por lo anterior, esta tesina se compone de tres capítulos; en el capítulo uno, se definirá al Diseño y la Comunicación Visual, los conceptos Diseño de Interfaz y Experiencia de usuario (UI/ UX) así como los conceptos esenciales para diseñar un



---

sitio Web; en el capítulo dos, se conocerá al cliente, sus necesidades y competencia. Por último, en el capítulo tres, se explicará el proceso de diseño para la realización del sitio Web, que inicia con una ruta crítica y termina con el resultado final, es decir el diseño de Interfaz.

# Capítulo 1. --- Conceptos básicos de diseño para la realización de proyectos digitales ---

## 1.1 Diseño y Comunicación Visual

Desde el inicio de su historia, los seres humanos han buscado la manera de comunicar y/o expresar una idea o pensamiento, así se valieron de sonidos, mímicas ó imágenes; sin embargo fue la acumulación de estas y otras experiencias las que permitieron establecer un lenguaje formal, a saber: escrito, visual, corporal, entre otros. Es el conocimiento y dominio del lenguaje visual, por ejemplo lo que le permite a un diseñador dar respuesta a las necesidades de comunicación de un individuo o de una sociedad.

En opinión de Bruno Munari “...la comunicación visual es prácticamente todo lo que ven nuestros ojos, desde una planta hasta las nubes que se mueven en el cielo. Cada una de estas imágenes tiene un valor distinto, según el contexto en que están insertadas” (Munari, 1985: 82). Asimismo, hace mención de la existencia dos tipos de comunicación visual: la casual y la intencional. Entendiendo por casual, la que sucede de manera espontánea y que no tiene un mensaje concreto por parte de un emisor específico, y por intencional la que busca un fin específico, dar un mensaje concreto (de emisor a receptor) de manera directa y universal.

Diseñar, es una actividad teórica-práctica cuyo objetivo es comunicar algo a alguien. Para ello, es indispensable que el diseñador maneje un conjunto de estrategias que aseguren la correcta transmisión de ese algo —un mensaje— a un público determinado. Entonces, a la hora de diseñar se debe identificar el problema, luego investigar los aspectos involucrados en él y finalmente concebir, programar, proyectar la propuesta, que en el contexto de la comunicación visual será mediante la producción de imágenes percibidas básicamente por el sentido de la vista. Así, el mensaje será funcional y podrá comunicar lo proyectado.

---

Ahora bien, la forma de diseñar ha cambiado tanto por las exigencias de la sociedad como por los avances de la tecnología que han venido a perfeccionar y agilizar los procesos de producción. En consecuencia ha sido indispensable para el diseñador contar con una especialización, por ejemplo en el área de audiovisual y multimedia, esta última se ayuda de programas de diseño como Photoshop, Illustrator, Flash y Dreamweaver para la emisión y recepción de mensajes visuales (imágenes en movimiento que contienen un significado) que se acompañan de sonido.

En el contexto del Diseño y la Comunicación Visual, imagen es un objeto que se percibe por el sentido de la vista. Lo que el receptor entienda o interprete de ella, dependerá de lo que el diseñador haya proyectado.

Hoy en día, el internet como medio de comunicación, ha tomado mucha fuerza y se considera como indispensable para la mayoría de la población de casi cualquier país, ya sean estudiantes, trabajadores, profesionistas, empresas, etc. Para las empresas por ejemplo representa una manera de acercamiento con el cliente. Y es aquí donde la actividad de los diseñadores y comunicadores visuales se tiene que adaptar a las nuevas demandas que el entorno digital plantea, por ejemplo el Diseño de Interfaz de Usuario (UI) y el Diseño de Experiencia de Usuario (UX).

Gracias al diseño, los mensajes visuales que fluyen por internet lo hacen de una manera realmente rápida, pueden dar la vuelta al mundo en cuestión de segundos y con unos cuantos clicks. Se publican de manera digital sitios Web, campañas publicitarias, carteles... que en pocos minutos obtienen visitas, views, likes; y la información se va compartiendo.

## 1.2 UI/ UX aplicado al diseño de interfaz para sitio web

---

En los primeros días de la navegación por internet algunos diseñadores eran los responsables de construir los sitios Web con base en el Hypertext Markup Lenguaje (HTML) que daba como resultado gráficos bastante simples. Con el tiempo la construcción de una página Web, va necesitando de la participación no solo de diseñadores, sino también de desarrolladores, arquitectos de base de datos, administradores de sistema (front-end) para poder brindar nuevas opciones a los usuarios. Así pues, el desarrollo de este tipo de proyectos se han hecho cada vez más complejos, lo que ha dado lugar a la necesidad de especializarse en el diseño de interfaz, diseño de movimiento y más recientemente al diseño de experiencia de usuario.

La User Interface UI por sus siglas en inglés o como ya se dijo diseño de interfaz, debe construir una relación con los usuarios mediante la comprensión de sus necesidades, también pensar en la audiencia del sitio de manera pictográfica, demográfica y de comportamiento para así desarrollar una interfaz atractiva y fácil de usar puesto que la interfaz debe guiar y educar al usuario de manera intuitiva.

La User Experience UX por sus siglas en inglés o diseño de experiencia de usuario, es la equivalencia virtual de una experiencia individual en el mundo real, es la manera para mejorar la comprensión de un contexto por parte del usuario e implica una serie de actividades: investigación, arquitectura de información, diseño de interacción, planificación de la arquitectura, dibujo en wireframes, diseño de la interfaz, e incluso manejo del código de los sitios, y en general el uso de una amplia gama de herramientas.

Una parte importante de un diseño exitoso son las pruebas de usabilidad, que proveen un testimonio medible del concepto

---

realizado, ahorrando tiempo y dinero para evitar crear funciones o “innovaciones” innecesarias para el sitio Web, aplicar estructura al diseño es la meta del diseñador UI.

Para el diseñador y comunicador visual tanto la UI como la UX son de suma importancia para el desarrollo de proyectos digitales, por ejemplo, en el diseño de un sitio Web pueden hacer que cada elemento que contenga sea manejado de manera intuitiva por parte del usuario que vaya dirigida haciéndola así más atractiva y funcional.

### 1.3 Conceptos esenciales para el diseño de sitio web

---

Para la realización del diseño de un sitio Web se deben tomar en cuenta los objetivos del cliente, cumplir con las características de usabilidad, eficacia, interactividad e información necesaria, entre otros conceptos que se explican a continuación.

- **Formato:** se le llama formato al espacio donde se lleva a cabo el proyecto de diseño, para el diseño de sitio Web se debe tomar en cuenta la resolución de la pantalla en la que será visualizada. La resolución se determina por la cantidad de píxeles que cuentan los monitores o pantallas para computadoras, los formatos más utilizados para páginas Web son: 640 x 480px, 800 x 600px y 1024 x 768px
- **Retícula:** es una estructura hecha de líneas verticales y horizontales, se utiliza para distribuir/organizar contenidos como imágenes y texto, con la finalidad de tener un equilibrio al momento de ser visualizados (Samara, 2004); entre los tipos de retículas se puede encontrar la retícula de columnas, de módulos, de manuscrito, sección aurea y jerárquica.
- **Color:** en el diseño el color es el medio más valioso para un producto, con buen conocimiento de su naturaleza, efectos, distribución, tendencia, contrastes, propiedades, interacción y significados será posible expresar: alegría o tristeza, luminosidad u oscuridad, tranquilidad o exaltación, entre otras emociones. Una vez que se tiene el conocimiento del color, es necesario aprender a aplicarlo en los diseños, para conseguir los resultados deseados. En las pantallas o monitores, la sensación de color se produce por la mezcla aditiva de rojo, verde y azul (Red, Green, Blue RGB) La pantalla es dividida en puntos minúsculos llamados píxeles que son formados por tres sub píxeles de colores primarios de luz, cada uno de los cuales brilla con una determinada intensidad.

---

- **Imagen:** es una idea ilustrada, es la representación visual de un elemento, la imagen representa un acto comunicativo completo, porque no se trata de comunicarse de una determinada forma, sino que solamente se toma en cuenta el hecho de transmitir información; gif, jpg y png son los tres formatos de imágenes que suelen utilizarse en una página Web. Las animaciones una ilusión óptica ya que es un proceso para dar la sensación de movimiento a imágenes, dibujos u objetos inanimados tales como figuras hechas con materiales moldeable. El vídeo es una secuencia de imágenes que a su vez representan escenas en movimiento.

- **Tipografía:** se entiende por fuente tipográfica al estilo o apariencia de un grupo completo de caracteres, números y signos, regidos por características comunes. Una familia tipográfica, es un conjunto de tipos basado en una misma fuente con algunas variaciones, por ejemplo, el grosor y la anchura, pero manteniendo características comunes. Los miembros que integran una familia se parecen entre sí pero tienen rasgos propios. Cada fuente y familia tipográfica tiene características que la distinguen entre otras, que las hace únicas y le da personalidad al texto.

En un sitio Web, el texto no debe ser lo predominante (pero si es indispensable) lo mejor es distribuir y organizarlo de manera que no se vea un panorama demasiado árido. Leer en la pantalla de una computadora causa cierto rechazo, por eso es necesario buscar formas de distribuirlo de tal manera que no parezca demasiado compacto.

- **Botones:** proporcionan al usuario interacción con los elementos de la web, un sitio Web puede incluir distintos tipos de botones, usando la etiqueta de botón o la etiqueta de entrada. Los botones en los sitios Web pueden también incluir una gran variedad de atributos que determinen su apariencia y su comportamiento.

- 
- Menú: es una herramienta gráfica en la interfaz de sitios Web y aplicaciones que consiste de una lista de opciones que puede desplegarse para mostrar más opciones o funciones y acceder así a las distintas herramientas de la aplicación.
  - Diseño adaptativo: actualmente los usuarios visitan sitios Web por medio de dispositivos móviles, es por ello que algunos recurren al diseño adaptativo, es decir, a la estructuración de las páginas para ser vistas en cualquier dispositivo sin ningún problema de adaptación o de apertura. El diseño adaptativo logra adaptar el contenido al tamaño de la pantalla en cuestión y así se puede visualizar en PC, Smartphone, Tablets o en una Mac.
  - Usabilidad: es necesaria para facilitar la navegación del usuario, el producto de diseño debe ser claro y elegante, de no ser así, el usuario buscará otro producto más atractivo.
  - Eficacia: es necesaria para lograr los resultados que el usuario desea obtener.
  - Interactividad: el usuario realmente debe sentir que está controlando y manejando el objeto de diseño.





## Capítulo 2.

### Yeahhh! All design

---

#### 2.1 Yeahhh! All design, productos y servicios

Yeahhh! All design, es la marca creada por dos egresado de la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la Universidad Insurgentes, el 19 de Junio del 2012. Desde entonces, su objetivo ha sido realizar diseños para su impresión en playeras por medio de sublimación, que entonces era un proceso poco conocido.

En el transcurso de la carrera se identificaron, puesto que a los dos les fascinaba dibujar; conocieron el trabajo de los ilustradores mexicanos “Llegas Pacheco”, Alberto Cerriteño y Alberto Montt ilustrador Chileno a los quienes trataban de igualar en estilo al momento de dibujar. En su tiempo libre realizaban dioramas con distintos materiales, por ejemplo hule espuma, arcilla, plastilina epóxica, papel maché, etc. Son coleccionistas de juguetes (Gundam, StarWars, Evangelion y The Lord of the Rings).

Por sugerencia de una de sus profesoras comenzaron a Customizar sobre art toys, haciendo a sus personajes favoritos e inventando monstruos. Los bocetos de estos últimos eran vectorizados, luego se les aplicaba color y se imprimieron en playeras que eran compradas en un inicio por sus compañeros, esto los motivó a invertir en una plancha industrial, una impresora con sistema de tinta para sublimación y hacer sus propias playeras con sus diseños los cuales como ya se mencionó están conceptualizados en el Pop Culture, Pop Style, Pop Toys, Art Toys y Design Toys.

Sus primeros diseños fueron Monstruos de cuerpo completo y con la frase Yeahhhh! en la parte superior, esta frase proviene de la palabra “Yeah” que es un slang o jerga, es una manera informal de decir “sí” la palabra Yeah no tiene una traducción exacta. Pero

---

hay muchas maneras en español de decir un sí informal: va, vale, simón, ya estas, ajá, sip, sipi, sale... y Yeah es una de ellas.

Con el tiempo se han hecho de más clientes, quienes han pedido diversidad en el diseño de las playeras; monstruos con patinetas, mascararas de luchadores, luchadores peleando o haciendo grafitis, así su mercado estaba orientándose a jóvenes que gustan del skateboarding, el grafiti y la cultura popular. Actualmente, también producen otro tipo de productos como por ejemplo: tazas, gorras, sudaderas y mochilas.

Con el fin de ampliar su mercado, a principios de 2014, se asociaron con "Reptil Skate", marca dedicada a la venta de patinetas y accesorios para patinadores (skateboarding). En conjunto han organizado concursos para motivar a nuevos talentos y otorgan a los primeros lugares productos de ambas marcas. Dichos eventos han traído como consecuencia que más gente joven los conozca.

## 2.2 Productos para jóvenes atrevidos

---

Los diseños de Yeahhh! All design, están dirigidos a un mercado meta local de la delegación Coyoacán al sur de la Ciudad de México, cuyo nivel económico corresponde a la clase baja, media, media alta de entre 12 a 25 años esto por el concepto de los diseños.

Como ya se mencionó en el punto anterior las personas interesadas en los diseño son jóvenes apasionados en el deporte del skateboarding. Se caracterizan por su vestimenta: playeras grandes y desfajadas con diseños de marcas pensadas para patinadores (DC, ELEMENT, VANS, SANTA CRUZ, CONVERSE...). Gustan de sentir la adrenalina al hacer sus trucos en rampas, riel metálico y banquetas.

Otros jóvenes interesados en los diseño son los grafiteros a quienes les llama la atención la palabra Yeahhh! en tipografía manuscrita o caligráfica. Platicando con ellos se sabe que aprecian mucho la cultura del grafiti.

## 2.3 Competencia

---

Yeahhh! All design tiene como competencia directa a la marca “Monster la marca del diablo” porque venden un producto similar (diseño en playeras), en el mismo mercado y busca a los mismos clientes que Yeahhh! All design.

Playeras Monster es una empresa mexicana con sede en el Distrito Federal operando desde el año 2000 especializada en el diseño, estampado y fabricación de textiles para el mercado de la moda urbana y desarrollo de merchandising promocional para las marcas más importantes de México, compuesta por un equipo de emprendedores dedicados a la venta de playeras y accesorios originales de las mejores marcas para niños, jóvenes y adultos.

Ofrecen artículos 100% originales con etiquetas externas e internas que comprueban su originalidad y su alta calidad. Cuentan con un amplio surtido de modelos bajo el concepto de Cráneos, 666 el número del diablo y últimamente en el Pop Culture (Batman, Superman, Guason, Linterna Verde...).

En la página de inicio del sitio Web de “Monster la marca del diablo” se observa la imagen de un joven quitándose la sudadera enseñando su playera con el logotipo de Batman y luego se va transformando en dicho personaje. En la parte superior derecha hay tres modelos de playeras de: Flash, Superman y Linterna Verde, en la parte superior izquierda se lee “tienda en línea” y en la parte inferior derecha “sé un héroe sé Batman”. El fondo de la página de inicio son imágenes de comics.

Posteriormente, se muestran los botones Nosotros, Tienda Online, DC Comics, Testimoniales, Contacto y Mayoreo. Hay un botón que dice PLAYERASMONSTER.COM que al dar clic sugiere que regresar al inicio. No se muestra en ningún lugar el logotipo de la marca. Al bajar el cursor la página de inicio se queda en

---

blanco y en la esquina inferior izquierda solo se invita a los visitantes que proporcionen su correo si se desea estar al tanto de sus productos.

El botón Tienda Online desglosa 4 botones más: Playeras Mujer, Playeras Hombre, Sudaderas Mujer y Sudaderas Hombre, que respectivamente mandan a otro sitio Web llamado Kichink! Tienda en Línea donde se venden una gran variedad de productos.

El botón DC comics abre otra página, que muestra en tres columnas y dos filas algunos modelos de playeras, nuevamente al bajar el curso la página se muestra en blanco. En el botón de testimoniales se muestra en forma de lista comentarios positivos que han hecho sus clientes sobre sus productos que han comprado en línea. En el botón de contacto se proporcionan dos correos para dudas y pedidos o ahí mismo se ingresa un correo personal, nombre se escribe un comentario y se envía directamente. En la parte de abajo también se cuenta con un botón que envía a su cuenta de Facebook en el botón de mayoreo se brinda información para afiliarse e iniciar un negocio para la venta de playeras.

Visualmente, el sitio carece de armonía, no es atractiva, tiene muchos espacios en blancos, poca información y carece de elementos gráficos el hecho de que tenga botones (Playeras Mujer, Playeras Hombre, Sudaderas Mujer y Sudaderas Hombre) y que los cuatro manden a su página de inicio en el sitio de Kichink! la hace ineficaz, con respecto a sus productos, solo se muestran los que llevan la firma de la marca DC Comics pero se omiten demasiados modelos que también venden en sus locales.



## Capítulo 3.

### Desarrollo de la propuesta

---

#### 3.1 Proceso de diseño

Cada proyecto incluye un hilo conductor que tiene dos extremos: el principio y el final. En el contexto del Diseño y la Comunicación Visual dicho hilo es llamado proceso, que incluye aspectos como: investigar, conceptualizar y desarrollar una propuesta. Así, para la construcción del sitio Web el proceso de diseño que se utilizó fue el siguiente:

1. Ruta crítica
2. Brief
3. Mood board
4. Mapa de navegación
5. Bocetaje
6. Story board
7. Paper prototype
8. Mock up
9. Diseño de Interfaz

Los diseñadores y comunicadores visuales deben conocer a fondo el problema al que se enfrentan, y saber aplicar el proceso adecuado para llegar a un diseño completo y funcional, y la solución que le brinde al cliente sea más efectiva, eficaz y satisfactoria.



### 3.2 Ruta crítica

La ruta crítica se utiliza para medir tiempos y planificar las actividades que componen un proyecto, se interpreta como la dimensión máxima que puede durar el proyecto, por ello se debe planear con suficiente tiempo porque cualquier retraso afecta la fecha planeada del término del proyecto. La ruta crítica usa tiempos reales y determinados.

En la siguiente tabla se muestra la ruta crítica realizada para el diseño de interfaz del sitio Web para Yeahhh! All design.

Actividades	Julio		Agosto				Septiembre				Octubre			
	Semana		Semana				Semana				Semana			
	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Brief		x	x											
Mood Board				x										
Mapa de Navegación					x									
Bocetaje						x	x							
Story Board								x						
Paper Prototype									x					
Mock Up										x	x			
Diseño de Interfaz												x	x	

*Ruta Crítica de Sitio Web Yeahhh! All Design*

### 3.3 Brief

---

El Brief o informe es un documento estratégico que proporciona información y genera comunicación entre el diseñador y el Cliente. Es un documento que resume y sintetiza los antecedentes del cliente, las imágenes que se van a usar, tipografías, tamaño, retícula, color, etc. El uso del brief es exclusivamente del diseñador.



**Encargado del proyecto:** diseñador Josué Munguía Hipólito

**Cliente:** Benjamín García Morales

**Objetivo del Proyecto:** Diseño de interfaz para sitio web de la marca Yeahhh! All Design

Con el fin de competir y abrirse camino en el mercado la marca Yeahhh! All Design desea adquirir un sitio web para que sus clientes conozcan los productos y servicios que brindan. Se pretende satisfacer al cliente con un sitio de calidad y que cumpla con todas sus necesidades.

**Investigación:** Benjamín García Morales es egresado de la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la Universidad Insurgentes. En Junio de 2012 junto con otro compañero crearon la marca Yeahhh! All Design y desde entonces se han dedicado a la venta de diseños estampados en diversos productos por medio de sublimación, su local se ubica en Rafaela López Aguado Mz.32 Lt. 14 Del. Coyoacán.

Su mercado meta es la población de la delegación Coyoacán, al sur de la Ciudad de México, cuyo nivel económico corresponde a la clase baja, media, media alta de entre 12 a 25 años esto por el concepto de los diseños.

**Competencia:** Playeras Monster es una empresa mexicana con sede en el Distrito Federal operando desde el año 2000 y está especializada en el diseño, estampado y fabricación de textiles.

Diseñador Grafico  
Josué Munguía Hipólito  
bionikmen@hotmail.com  
044 (55) 39339673

*Brief de Sitio Web Yeahhh! All Design*

### 3.4 Mood board

---

El mood board, es un collage que ayuda a recolectar y distribuir una lluvia de ideas para crear algo, está compuesta por fotografías, muestras de color, tela y elementos que se quieran tener como referencia. Evita confusiones y posteriores desviaciones de la idea principal.

En el mood board del sitio Web a diseñar se anexaron imágenes de los diseños de las playeras, gorras, mochilas y tazas así como las muestras de color que se pretenden utilizar, el logotipo de la marca y de los asociados.

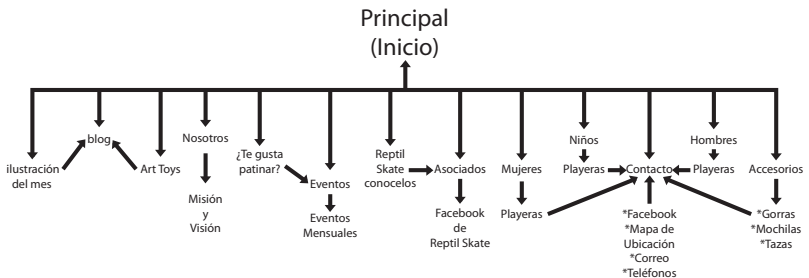


### 3.5 Mapa de navegación

El mapa de navegación es un documento que sirve como herramienta para planificar el diseño de la web, es una lista de las páginas de un sitio Web y deben estar organizadas de forma jerárquica. Su organización ayuda a los programadores a facilitar el desarrollo de un excelente y eficaz sitio Web.

En el mapa de navegación del sitio Web a diseñar se colocó la página de “Inicio” como la página principal, después la página “Ilustración del mes y art toys” que van ligada a la de “Blog”. La página “Nosotros” cuanta con la Misión y Visión de la empresa, “¿Te gusta patinar?” va ligada a la de “Eventos” donde también se publicarán eventos mensuales.

La página “Reptil Skate conócelos” que va ligada a la de “Asociados” donde también se anexará el facebook de “Reptil Skate”. Al hacer clic en los productos de las páginas “Mujeres, Niños, Hombres y Accesorios”, mandará al usuario a la de “Contacto” donde se podrán hacer pedidos y cotizaciones, así mismo en esta página de Contacto se anexará el facebook de la empresa, mapa de ubicación, correos y teléfonos.



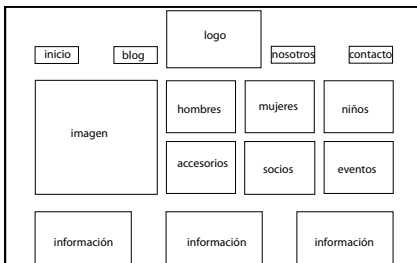
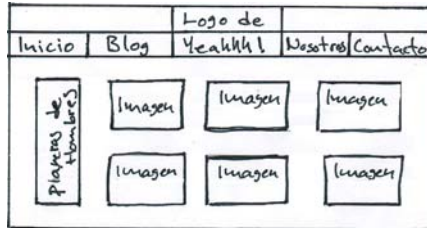
Mapa de Navegación de Sitio Web Yeahhhh! All Design

### 3.6 Bocetaje

---

El bocetaje es la etapa donde el diseñador plasma todas las ideas que tiene en mente para aterrizar un proyecto, no importa si los bocetos son burdos o limpios, importa que queden claras las ideas y se utilicen para el proceso creativo del proyecto.

En el proceso de bocetaje del sitio Web se presentaron varias propuesta en las cuales la distribución de los elementos estaban colocados de diversas formas, así se opto por seleccionar el que visualmente era más atractivo y con base en este se diseñaron las páginas del sitio.



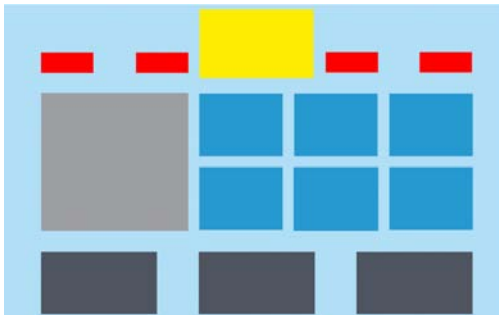
*Bocetos de Sitio Web Yeahhh! All Design*

### 3.7 Story Board

---

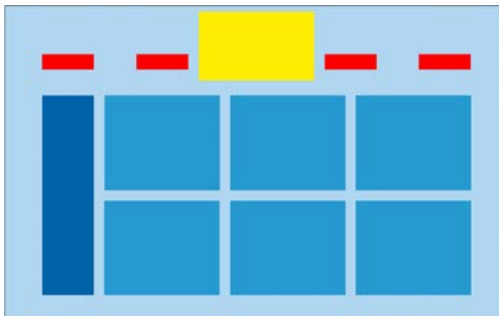
En proyectos de sitio Web el story board es parecido al mapa de navegación solo que este es un proceso gráfico de las listas de las páginas Web de un sitio, a comparación del mapa de navegación, en el story board se debe presentar el proceso ilustrado.

En el story board del sitio Web se ilustraron las distintas páginas que se requirieron, se colocaron elementos de forma jerárquica, para que en todas se mantuviera el mismo estilo, y menciona la colocación de los botones, imágenes, texto y ligas a otros sitios como por ejemplo facebook.



**Página de Inicio  
del sitio web de Yeahhh! all design**

(Amarillo) Se muestra el icono en el centro  
(Rojo) Los botones Inicio, Blog, Contacto y Nosotros  
(Gris) Imagen  
(Azul) Botones de Hombres, Mujeres, Niños,  
Accesorios, Socios y Eventos  
(Gris Oscuro) Información importante de la página



**Página de Hombres  
del sitio web de Yeahhh! all design**

(Amarillo) Se muestra el icono en el centro  
(Rojo) Los botones Inicio, Blog, Contacto y Nosotros  
(Azul Intenso) Botón de Playeras de Hombres  
(Azul Claro) Imágenes de los diferentes modelos  
de playeras

*Story Board de Sitio Web Yeahhh! All Design*

### 3.8 Paper prototype

Utilizado por profesionales, el paper prototype, es la creación de un prototipo de papel que se utiliza en el proceso de diseño ayuda a los desarrolladores a crear software que cumpla con las expectativas del usuario y sus necesidades, se utiliza para diseñar y probar las interfaces, el paper prototype se considera como una creación en bruto de un proyecto Web.

En el paper prototype de sitio Web se imprimieron las tipografías requeridas para los títulos y el texto corrido, así como todas las imágenes, se hizo el prototipo en hojas de colores.



Paper Prototipo de Sitio Web Yeahhhh! All Design

### 3.9 Mock Up

El mock up es una maqueta a escala o tamaño real de un proyecto de diseño, se considera como prototipo final y su principal interés es para mostrar la características físicas o graficas, su funcionalidad en todos los aspectos así como probar compatibilidades y todo lo que promete y finalmente para que el usuario lo evalúe si es agradable y atractivo o no.

El Mock up del sitio Web se hizo la maqueta en el programa Balsamiq, en dicho programa se pudo simular el cambio de pagina a pagina al hacer clic así como rectificar si cada elemento cumplía con su función.



Mock Up de Sitio Web Yeahhh! All Design



### 3.10 Diseño de Interfaz

---

El diseño de interfaz es una actividad multidisciplinaria, participan diseñadores y comunicadores visuales, gráficos, de Web, de software para alcanzar con su objetivo primordial, que es diseños intuitivos e interactivos.

En el Diseño de Interfaz del sitio web se utilizaron los siguientes elementos:

Un formato de 1024 x 768 pixeles que es denominado High Definition (HD), con la retícula 960 grid system de 16 columnas, esta retícula fue creada por Nathan Smith con base en las necesidades del diseño Web.

Se diseño bajo el estilo Metro. Metro es un nombre de código interno de una tipografía basada en un lenguaje de diseño creado por Microsoft y está basado en los principios de diseño clásico suizo y está inspirado en parte por las señales que se encuentran comúnmente en sistemas de transporte público, como por ejemplo en el King County Metro, que sirve en el área de Seattle, donde tiene su sede central Microsoft.

En la parte superior en una pleca se presentarán los botones (Inicio, Productos, Nosotros, Contacto) en medio de estos botones se pondrá el logotipo de Yeahhh! All Design, en la parte central se presentarán botones en forma de módulos distribuidos en 3 columnas y dos filas los botones serán (Hombres, Mujeres, Niños, Accesorios, Eventos y Reptil Skate). En la parte inferior se presentarán 3 columnas en cada una habrá información de noticias importantes semanales de Yeahhh! All Design. Se utilizará tipografía sans serif para texto corrido (DIN 1451 Std y Helvetica LT Std) y script para balazos o texto corto (Lobster 1.4). Las fotografías tendrán fondo blanco para que visualmente se vean más limpias.

Los colores que se utilizarán cuentan con los siguientes valores:

Fondo: R: 50 G: 170 B: 250

Pleca: R: 255 G: 0 B: 0

Tipografía: R: 0 G: 0 B: 0

Botones en Módulos: R: 250 G: 150 B: 0



Diseño y retícula de página de Inicio de Sitio Web de Yeahhhh! all design



Diseño y retícula de página de Hombres de Sitio Web de Yeahhh! all design

## Conclusión

---

Al tomar el diplomado, aprendí conceptos de diseño de Interfaz y experiencia de usuario, necesarios para realizar sitios Web; también practiqué el uso de programas como Muse, el cual se utilizó para la realización del proyecto. Esto me permitirá de ahora en adelante mejorar mi nivel profesional, pues al estudiar la carrera de Diseño y Comunicación Visual opté por tomar el área de Diseño Editorial.

El cliente quedo satisfecho con los resultados pues ahora cuenta con su propio sitio Web que está diseñado a sus necesidades, deseo que de ahora en adelante poco a poco se de a conocer y que tanto por sus productos como por los eventos que realizan lleguen a ser reconocidos en el país.

## Fuentes

---

ENAP-UAM, (1998). Plan de estudios de la Lic. en Diseño y Comunicación Visual. México. Tomo 1.

Gayo, D., (2000). Diseño grafico de páginas web. Universidad de Oviedo

Krug, S., (2006). No me hagas pensar. Segunda Edición. Madrid, España, Prentice Hall

Munari, B., (1985). Diseño y comunicación. Octava Edición. Barcelona, Gustavo Gili.

Nielsen, J. y D. Norman, (2014). The Definition of User Experience (en línea), disponible en:

<http://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>  
(Consultado el día 26 de Julio de 2014)

—, (2012). Usability 101: Introduction to Usability. (en línea), disponible en:

<http://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/> (Consultado el día 26 de Julio de 2014)

Samara, T., (2004). Diseñar con y sin retícula. México, Gustavo Gili