



**UNIVERSIDAD  
INSURGENTES**

PLANTEL XOLA

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

DISEÑO DE INTERFAZ Y EXPERIENCIA DE USUARIO PARA  
PÁGINA WEB LÁSER YUKI

**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

Ramírez Huitrón Ricardo Manuel

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

MÉXICO, D.F.

2014



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**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

Con todo mi cariño y mi amor para las personas tanto familiares, amigos, maestros que hicieron todo en lo posible para que yo pudiera lograr mis metas, mis sueños, por motivarme y no permitirme darme por vencido cuando sentía que el camino se tornaba complicado, para ustedes por siempre mi corazón y mi gratitud.

Me corresponde regresar con un poco de todo lo inmenso que me han otorgado.



# ÍNDICE

Introducción. \_\_\_\_\_ 7

Capítulo 1. Conceptos básicos de diseño para la realización  
de proyectos digitales. \_\_\_\_\_ 9

1.1 Diseño y Comunicación Visual. \_\_\_\_\_ 11

1.2 UI/ UX aplicado al diseño de interfaz para sitio Web. \_ 13

1.3 Conceptos esenciales para el diseño de sitio Web. \_\_\_ 14

Capítulo 2. Láser Yuki. \_\_\_\_\_ 17

2.1 Láser Yuki. \_\_\_\_\_ 19

2.2 Empresas que requieren sus servicios. \_\_\_\_\_ 20

2.3 Competencias. \_\_\_\_\_ 21

Capítulo 3. Desarrollo de la Propuesta. \_\_\_\_\_ 23

3.1 Proceso de diseño. \_\_\_\_\_ 25

3.2 Ruta crítica. \_\_\_\_\_ 26

3.3 Brief. \_\_\_\_\_ 27

3.4 Mood board. \_\_\_\_\_ 30

3.5 Mapa de navegación. \_\_\_\_\_ 31

3.6 Bocetaje. \_\_\_\_\_ 32

3.7 Story board. \_\_\_\_\_ 33

3.8 Paper prototype. \_\_\_\_\_ 34

3.9 Mockup. \_\_\_\_\_ 35

3.10 Diseño de interfaz. \_\_\_\_\_ 36

Conclusión. \_\_\_\_\_ 39

Fuentes. \_\_\_\_\_ 39



# INTRODUCCIÓN

---

En la actualidad existen diversos medios digitales que son usados por personas, empresas, instituciones y compañías para difundir la venta de sus productos y servicios y así lograr incrementar su mercado.

En este sentido el internet, sea vuelto indispensable, porque permite una interacción prácticamente instantánea entre empresa-usuario.

Además, el internet, es un medio de comunicación masiva de fácil uso y acceso. Láser Yuki, empresa dedicada a la venta de productos que se realizan mediante corte y/o grabado por láser, como son: bolígrafos, rompecabezas, llaveros, dijes, decorativos, etc. necesitan de una Página Web para hacer saber de su existencia entre clientes potenciales a nivel local (Distrito Federal) y a mediano plazo a otros estados del país.

El diplomado *Diseño de interfaz UI y experiencia de usuario UX para proyectos digitales*, consistió en estudiar de manera profunda los conceptos básicos y necesarios para el diseño de la Página Web que Láser Yuki demanda.

Por ello, esta tesina se compone de tres capítulos. En el capítulo 1, se abordará la definición de *Diseño y Comunicación Visual*, los conceptos UI y UX y los básicos de diseño para Página Web.

En el capítulo 2 se hablará de Láser Yuki, sus objetivos y necesidades para entrar al mercado digital mediante la Página Web, y de su competencias a nivel local.

Y en el capítulo 3 y último, se desarrollará la propuesta gráfica mediante un proceso de diseño y teniendo como principal objetivo la usabilidad y funcionalidad, para que los usuarios tengan una muy buena experiencia.





---

# 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 esprácticamente 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 aglizar 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 Muse 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 son 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 moldeables. El video 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 hacen 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. 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.

---

# CAPÍTULO 2.

Láser Yuki



## 2.1 Láser Yuki

Láser Yuki, es una empresa de reciente creación (6 meses) que se dedica al corte y grabado de decoración e identidad gráfica con láser en materiales como: tela, madera, metal, cristal, acrílicos y plástico. La empresa se creó a partir de la idea de formar un taller de diseño, pero al realizar un estudio de mercado, se observó que esta área tenía menor competencia por ser un mercado prácticamente nuevo, a diferencia del de las imprentas o medios de impresión tradicionales.

Láser Yuki, fue fundada por una joven diseñadora que trabajaba como freelance, cuando quiso establecerse y crecer profesionalmente. Desde entonces se encuentra ubicada en la colonia Granjas, en la Colonia Iztacalco. Los productos que se realizan en son: llaveros, plumas, adornos, que pueden ser de madera (excepto plumas), MDF, vidrio, acrílico, metal, aluminio, plástico, papel (cualquier tipo). También ofrece corte de los materiales antes mencionados menos el metal, el corte más solicitado es el de madera MDF.

Actualmente, Láser Yuki necesita una Página Web para poder llegar a más clientes, pues la mayoría de las personas están inmersas en el mundo digital y así se podrá llegar más fácil y rápido a ellas, y tener mayor alcance en el público objetivo; además de obtener una mejor organización y presentación del producto mediante el uso de fotografías, videos y costos.

El principal objetivo de Láser Yuki es conservar y ampliar su base de clientes para llegar a estar en el top de este tipo de empresas de corte y grabado láser, no sólo en el Distrito Federal sino a nivel nacional. Con una Página Web se podrá llegar a la vista de compradores extranjeros a mediano y largo plazo.

## 2.2 Empresas que requieren sus servicios

El mercado meta de Láser Yuki son empresas, negocios y cualquier persona que necesite o desee productos para la decoración de un espacio o evento en particular, por ejemplo: exposiciones, evento de un solo día, la decoración de un inmueble, la señalización en una escuelas, etc.

Actualmente, cuentan con una cartera de clientes conformada por directores o padres de familia que organizan eventos y regalos para el día del niño, día del padre, día de la madre del maestro, eventos especiales, regalos para cursos de verano, tapas de cuadernos, gafetes y prácticamente todo lo que al cliente se le pueda ocurrir.

Algunos de los clientes, como por ejemplo los expositores de un día, generalmente piden llaveros, plumas grabadas o algún banner en corte y grabado estilo letrero o letras para armar el letrero.

Láser Yuki ofrecer una gran cantidad de productos de calidad con un costo de producción accesible, lo que puede incrementar su cartera de clientes. Es por eso que el desarrollo de la Página Web será de mucha importancia para que estos entren en contacto con ellos.

## 2.3 Competencia

Láser Yuki cuenta con competencia con mayores ventajas en lo que se refiere a trayectoria y experiencia, y son: Kúbika Gráfica y Láser Publicitario MCM, las dos con oficinas en el Distrito Federal.

Las Páginas Web de ambas empresas están compuestos por:

- Inicio
- Corte
- Grabado
- Contacto
- Servicios ( Laser Publicitario MCM)

En sus Páginas manejan un diseño en Mosaico. Respecto a las galerías de sus productos, estas se dividen en:

- Corte
- Grabado

Y solo en una de ellas, en Kúbika, se maneja un listado de los materiales con los que se trabaja.

En general, el diseño es simple, en color predominantemente negro, con tipografía en blanco y ciertos acentos visuales en otros colores como lo son azul, verde y amarillo; que en lugar de ayudar a la navegación del usuario la complica, ya que los textos no están ordenados, además que el tamaño de la fuente no es el indicado para una rápida y fluida lectura.

El diseño modular/ de mosaicos, no presenta mayor relevancia puesto que no muestran una imagen atractiva, y todos los componente gráficos se manejan de un mismo tamaño.



---

# CAPÍTULO 3.

Desarrollo de la propuesta.





## 3.1 Proceso de diseño.

Para la realización de cada proyecto siempre es indispensable el pensar en un inicio y en un final. Respecto al Diseño y la Comunicación Visual es lo que se le conoce como proceso, el cual consta de una investigación, aterrizar la idea, desarrollo de propuestas y finalización de el producto.

Es así que para el desarrollo de diseño para la interfaz de la Página Web se siguió el siguiente proceso:

- 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 de elaborar un amplia investigación para poder conocer a fondo el problema al que se enfrentarán, para así poder determinar el mejor proceso y que este a su vez sea el que mejor se adapte para solucionar el problema, llegar a un diseño completo y funcional, llegando a esto se obtendrá la mejor la solución al cliente.

## 3.2 Ruta crítica

La ruta crítica es un proceso administrativo para obtener una mejor planeación, organización, dirección de todas y cada una de las actividades que se realizarán en el proyecto. Así, se especificaron tiempos, evitaron omisiones, identificaron rápidamente contradicciones en la planeación de actividades, logrando que el proyecto sea llevado a cabo con un mínimo de errores y pérdida de tiempo. A continuación la ruta crítica elaborada para el diseño de la Página Web.

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

### 3.3 Brief

El brief, es el documento donde se reunieron todas las características de la Página Web, a fin de garantizar el desarrollo claro y conciso de las idea y conceptos.

Abajo el brief realizado para Láser Yuki:



**RMRH Design**

**NOMBRE:** RMRH Design

**NOMBRE DEL PROYECTO:** Diseño de Página Web

**ANTECEDENTES:** Es una empresa de reciente creación (6 meses), que se dedica al corte y grabado en láser. Es un mercado que no está saturado a diferencia de la imprentas o medio de producción comunes.

**PRODUCTO A COMUNICAR:** Página Web de Corte y Grabado Láser.

**ENTREGABLES:** Diseño de layouts para web.

**OBJETIVO:** Llegar a mas público pues hoy la mayoría de las personas están en el mundo digital, así podemos contactar más fácilmente con ellas, además de obtener una mejor organización del producto en fotografía y costos.

Con esta pagina no solo podemos llegar a compradores mexicanos sino también extranjeros (en un futuro a mediano plazo).

**A QUIÉN (Target):** Este mercado va enfocado a empresas de decoración o aquellas que requieran servicios de identidad gráfica interna o exposiciones.  
NSE: C, C+, B.

**COMPETENCIAS:**  
\* Kúbika Gráfica  
\* Laser Publicitario MCM  
Ambas empresas se dedican al corte y grabado laser.



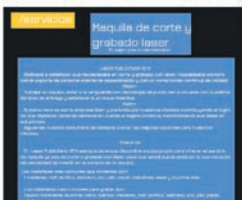
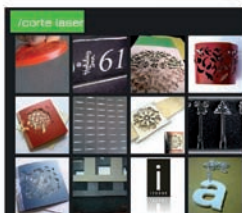
Brief Láser Yuki

Los sitios web, están compuestos por:

- \* Inicio
- \* Corte
- \* Grabado
- \* Contacto
- \*\* Servicios ( Laser Publicitario MCM)

Ambas competencias manejan es sus sitios web un diseño en Mosaico, en lo que respecta a las galerías de los distintos productos que realizan, están divididos en:  
- Corte  
- Grabado

Solo en una de ellas (Kúbika) manejan un listado de los materiales con los que trabajan. El color predominante es el Negro, la tipografía en blanco y ciertos acentos visuales en otros colores como lo son azul, verde y amarillo.  
Cuentan con un diseño simple, y en lugar de ayudar a la navegación es algo difícil, ya que los textos no están bien ordenados y el tamaño de la fuente no es el indicado. Sus paginas web cuentan con un diseño modular/mosaicos, sin mucha relevancia, no muestran una imagen que llame la atención, ya que todo lo manejan del mismo tamaño.



Brief Láser Yuki

#### DISEÑO:

Para la página web Láser Yuki, se propondrá un diseño limpio y fácil de leer para el consumidor de los productos y servicios, usando los colores para seguir teniendo una línea gráfica y así los clientes (ya establecidos) sigan identificándose con Láser Yuki, como también poder atraer más consumidores en un futuro.

Se utilizará un diseño en base Metro (mosaicos-jerarquía y plano "flat"), para darle importancia tanto a las galerías como a las secciones con información con una fuente adecuada para Web y sea de fácil lectura.

Las secciones que tendrá la página web serán las siguientes:

1.- Inicio

2.- Corte láser con galería (Fotos - Video, breve información y materiales)

3.- Grabado láser con galería (Fotos - Video, breve información y materiales)

4.- Contacto.

Tipografía: La fuente adecuada para el diseño de interfaz de la página web fue Florencesans SC, ya que es una tipografía bastante limpia, es de palo seco lo que ayuda la lectura de la información, esta fuente se utilizó para los menús de las secciones de la página web. Para los textos descriptivos se utilizó la fuente Awake, ya que también es de muy buena legibilidad y legibilidad. Enseguida se muestran las fuentes mencionadas.

FLORENSANS SC FLORENSANS SC FLORENSANS SC FLORENSANS SC

Awake

Awake

Awake

Awake

Awake

Awake

Estilo gráfico Metro: es el estilo gráfico que se ha vuelto referente para los diseñadores tanto de medios impresos como digitales. En el ámbito de la web ha tenido mayor aceptación por su orden, limpieza y facilidad de uso. Se diseñará bajo el concepto del estilo de diseño 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.

Reticula: La retícula que se utilizó fue la modular que establece jerarquía entre los pesos visuales y es base del estilo Metro.

Formato: El formato que se utilizó para el diseño de la página web de Láser Yuki fue el llamado 960 grid system de 12 columnas, en una resolución de 1024 x 768 píxeles que es denominado High Definition, esta retícula fue creada por Nathan Smith en base a las necesidades del diseño web.

Color: Los colores que se utilizaron fueron en base al logotipo que proporciona el cliente, que consta de 3 colores que son Cyan, Negro, Blanco, Gris y Naranja se eligieron estos para mantener unidad en la línea gráfica y los clientes sigan identificando a Láser Yuki, como para poder atraer a más consumidores. A continuación muestras de dichos colores.



Diseñador: Ricardo M. Ramirez Huitrón  
rxardB@hotmail.com  
55 15 01 61 18

## Brief Láser Yuki

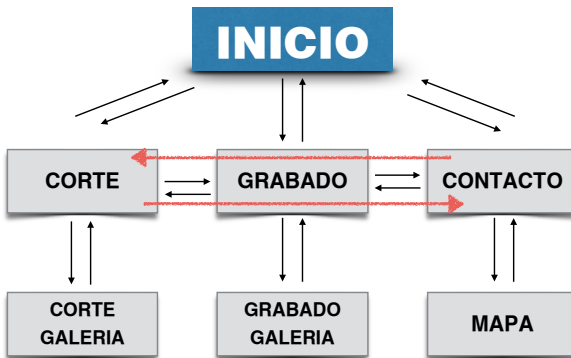


### 3.5 Mapa de navegación

El mapa de navegación, es la estructura que tendrá la Página Web, muestra como los usuarios de la Página navegarán, representado en un diagrama "de árbol" jerárquico. Cada sección y/o botón de la Página se va desglosando para saber si es fácil o no entender la navegación por parte del usuario. Por ejemplo, refleja la estructura de la Página Web, esta pensado para que un usuario que haya decidido quedarse en la Página Web, sepa donde encontrar los recursos que tiene a su disposición y por tanto obtener una mayor utilidad a su visita.

El mapa de navegación puede representarse bien en forma textual, bien en forma gráfica, o una combinación de ambas.

A continuación el mapa de navegación del presente proyecto:

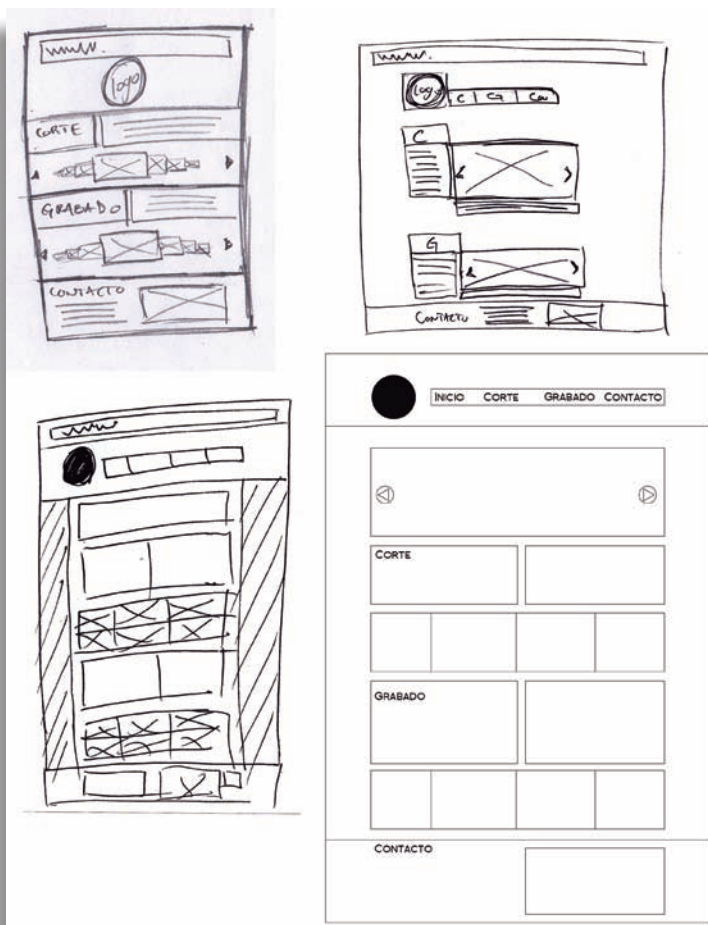


Mapa de Navegación



## 3.6 Bocetaje

El boceto es un dibujo rápido con las características principales de un dibujo, una ilustración o un diseño. Por lo general se usan papel y lápiz o pluma para su elaboración, aunque hoy en día también es posible elaborarlo con tableta digitalizadora. El boceto no presta especial atención a los detalles pues se centra en definir las líneas generales y la composición de una idea gráfica. A continuación se muestra el proceso de bocetaje realizado.



Proceso de bocetaje

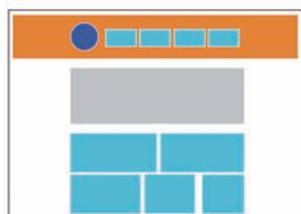
## 3.7 Storyboard

Un story board o guión gráfico es un conjunto de ilustraciones en secuencia con el objetivo de guiar o entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

En el caso de la Página Web para Láser Yuki, sirvió para establecer la estructurada, las funciones de cada sección y botones de la misma, agregar una pequeña descripción de las acciones que se llevan a cabo, para que el cliente tenga conocimiento de la interacción de sus usuarios/clientes con la Página Web.

En las siguientes imágenes se muestra el story board.

### Storyboard Página Web Láser Yuki



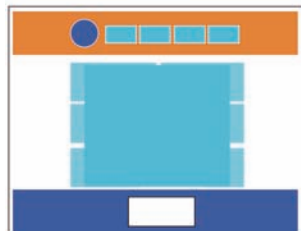
Página Láser Yuki

- \* Se muestra el icono en la parte superior así como las secciones que tendrá.
- \* Abajo estará un video referente al Corte y Grabado Láser.
- \* Más abajo estarán las secciones de Corte y Grabado una breve descripción de los materiales, y enseguida una galería mostrando los productos fabricados.



Página Láser Yuki

- \* El menu superior donde se encuentra el logo y las secciones siempre estarán presentes para un mejor acceso para el usuario.
- \* En el pie o footer de la página estará la sección de contacto.
- \* En dicha sección estará la dirección telefónica y correo electrónico, se incluye un mapa para mayor referencia para los usuarios.



Página Láser Yuki

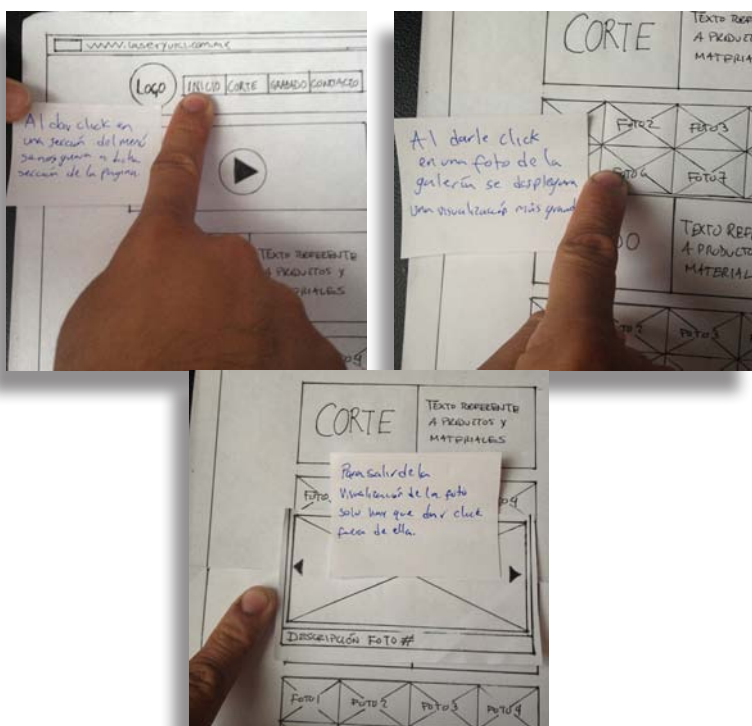
- \* Cuando se le de click a un foto de algún producto, se desplegará en mayor tamaño junto con su descripción para que se pueda observar de mejor forma.
- \* Al darle click en la "X" se regresa a la vista normal de la página web.
- \* También se puede seguir observando las demás fotografías mediante las flechas (< y >).

Storyboard

## 3.8 Paper prototype

El paper prototype es una técnica que es utilizada para la realización de pruebas respecto a la usabilidad de aplicaciones y diseños Web (Páginas y sitios Web) que están en una fase de desarrollo inicial, dándose en muchos casos como una herramienta de ideación sobre el camino y la funcionalidad que debe de tomar la aplicación o la Página Web.

Para la Página Web de Láser Yuki se realizó el paper prototype para ir revisando cada uno de los menús/botones, galería de fotografías, secciones y funciones para realmente ver si es el uso correcto o no de la propuesta de diseño y evitar lo máximo posible de fallas cuando este lista la Página Web de Láser Yuki. A continuación se muestra el Paper prototype de la Página Web de Láser Yuki



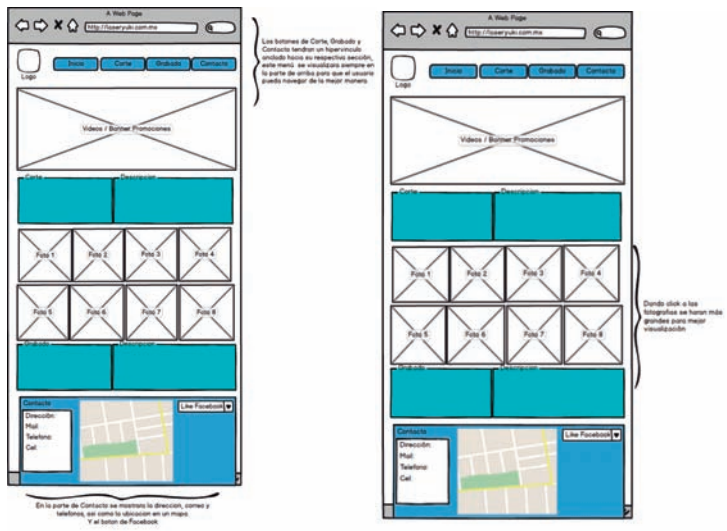
Ejercicios de Paperprototype

## 3.9 Mockup

Mediante estos Mockups o maquetas lo que se pretende es hacer un boceto preliminar de cómo sería la interfaz de nuestra aplicación y la navegación de esta, entre las diferentes secciones y vistas de nuestra aplicación, para así tener de forma más visual una imagen de todo el proceso, y poder dividir mejor tareas, detectar errores en el diseño y poder incorporar cambios de forma sencilla, así como ver el impacto en el resto de la aplicación y su forma de trabajar con ella.

Muchas veces el éxito de una aplicación puede residir en la forma en que se presenta al usuario la información y cómo puede trabajar con ella. No es lo mismo tener que hacer varios clicks para acceder a un listado de datos que, por ejemplo, si sabemos que son datos frecuentados disponer de accesos directos. Esto cobra mucho más sentido con el boom de las aplicaciones móviles ya que no es posible mostrar toda la información en una misma vista y hay que optimizar la navegación.

A continuación se muestra el Mockup de la Página web de Láser Yuki.



Mockups

## 3.10 Diseño de Interfaz

**Estilo gráfico:** se propuso el estilo gráfico conocido como Metro (mosaicos-jerarquía y plano "flat"), que consiste en una interfaz gráfica minimalista en forma de mosaicos cuadrados y rectangulares que las diferentes secciones y galerías que contiene la Página Web. Al seleccionar el mosaico se abrirá un pop up pantalla completa de la galería de fotografías de los productos de Láser Yuki, con una pequeña descripción. Metro, es el estilo gráfico que se ha vuelto referente para los diseñadores tanto de medios impresos como digitales. En el ámbito de la Web ha tenido mayor aceptación por su orden, limpieza y facilidad de uso.

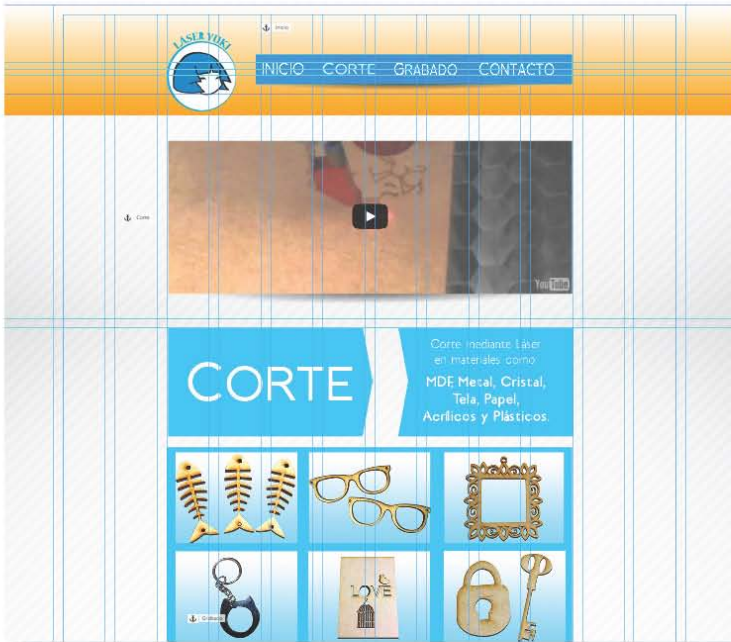
**Formato:** para el diseño de la Página Web de Láser Yuki se utilizó el llamado 960. Propuesta de Diseño: se pretende diseñar el sitio Web en un formato de 1024 x 768 píxeles que es denominado High Definition (HD), con la retícula 960 grid system de 12 columnas, esta retícula fue creada por Nathan Smith en base a las necesidades del diseño Web.

**Retícula:** se utilizó la retícula modular, que establece jerarquía entre los pesos visuales y es base del estilo Metro.

**Color:** se eligieron colores con base en el logotipo proporcionado por el cliente, que consta de 3 colores que son Cyan, Negro y Blanco. Esto para mantener unidad en la línea gráfica y que los clientes sigan identificando a Láser Yuki, como para poder atraer a más consumidores.

**Tipografía:** la fuente adecuada para el diseño de interfaz de la Página Web fue Florencesans SC, ya que es una tipografía bastante limpia, es de palo seco lo que ayuda la lectura de la información, esta fuente se utilizó para los menús de las secciones de la Página Web. Para los textos descriptivos se utilizó la fuente Awake, ya que también es de muy buena legibilidad y legibilidad.

A continuación se muestra el resultado.



Retícula utilizada para la Página Web



Vista sin reticula de la Página Web



Previsualización en navegador de la Página Web

## Conclusión

El diplomado *Diseño de Interfaz y Experiencia de Usuario* me aportó conocimiento respecto al desarrollo de interfaces digitales, que me servirá tanto a nivel personal como profesional, ya que durante el transcurso del diplomado encontré más claramente relación con el área que opte por estudiar, diseño editorial en la licenciatura de Diseño y Comunicación Visual. Profundice los conocimientos en cuanto a espacio, distribución, cromática, entre otros, y mejore habilidades en torno al uso de software como el Muse y que seguramente estaré utilizando de ahora en adelante en pro de un mejor diseño, uno totalmente funcional.

El cliente, Laser Yuki quedó satisfecho con el resultado que proporciono la página web, cubrió sus necesidades y esperemos que con ello tenga la posibilidad de llegar a una mayor audiencia que soliciten de sus productos y servicios de corte y grabado, y así se vaya extendiendo cada vez más su cartera de clientes.

## Fuentes

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

Munari, B., (1985). Diseño y comunicación. Octava Edición. Barcelona, Gustavo Gili. ENAP-UAM, (1998).

Plan de estudios de la Lic. en Diseño y Comunicación Visual. México. Tomo 1.

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.