



**UNIVERSIDAD
INSURGENTES**

PLANTEL XOLA

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

**“DISEÑO DE INTERFAZ PARA EL SITIO WEB BEH POR MÉXICO,
TURISMO ALTERNATIVO ”**

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

P R E S E N T A

HUITRÓN RUVALCABA IXCHEL

**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.



Universidad Nacional
Autónoma de México

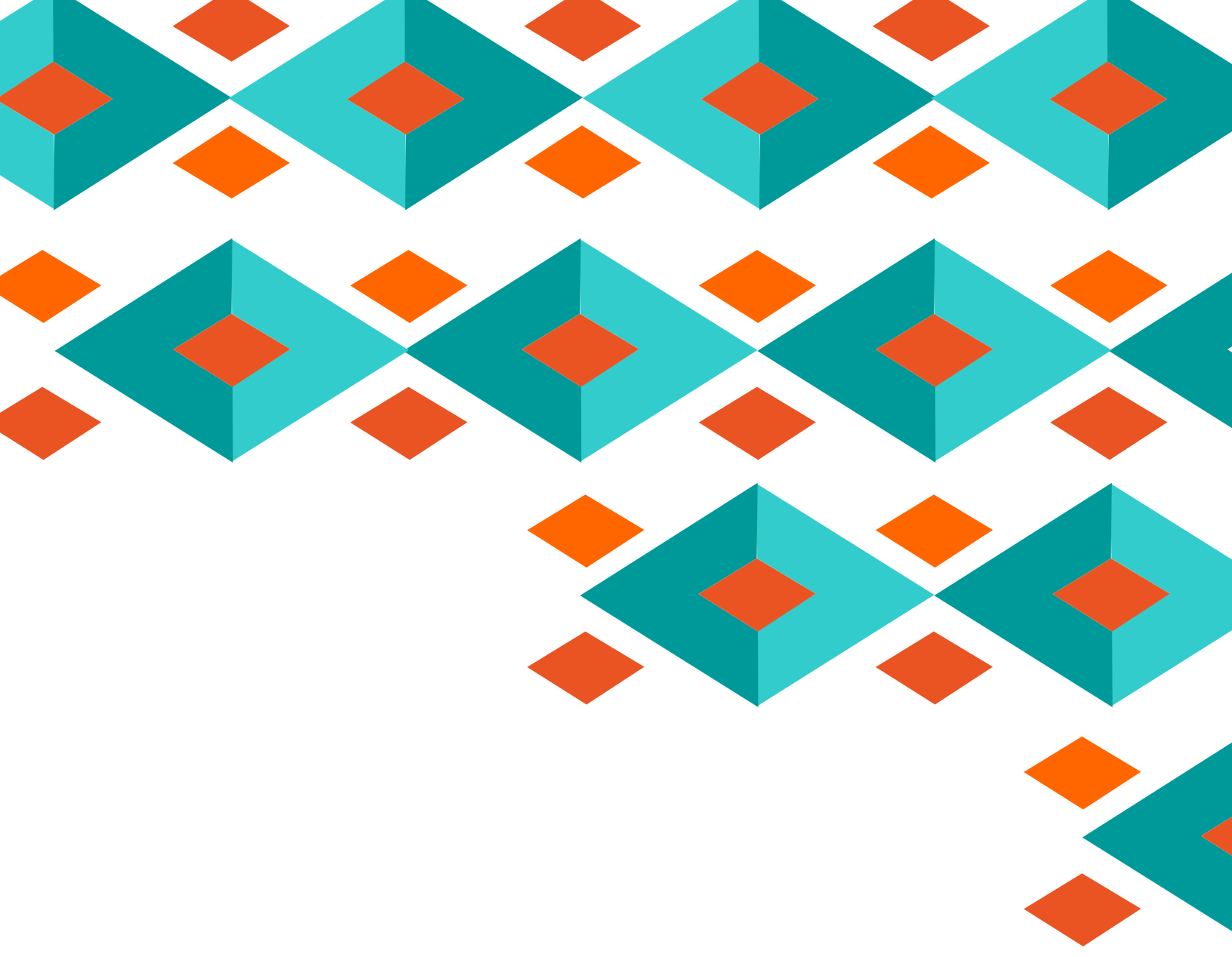


UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

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.



DIPLOMADO EN DISEÑO DE INTERFAZ UI
Y EXPERIENCIA DE USUARIO UX.

DISEÑO DE INTERFAZ PARA EL SITIO WEB
BEH POR MÉXICO, TURISMO ALTERNATIVO

IXCHEL HUITRÓN RUVALCABA



AGRADECIMIENTOS

Quiero dedicar este trabajo a mi familia. A mi mamá, por ser el pilar más importante que me ha enseñado a no rendirme en nada y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional. A mi papá, por apoyarme en todo momento, y brindarme sus consejos. A mi hermana y mi hermano, que siempre han estado para cuando he necesitado de ustedes. A mi sobrino, por darle un toque de niñez a mi vida.

Gracias.

Y gracias a todos los que de alguna manera me ayudaron en la realización de éste proyecto.

Ixchel Huitrón Ruvalcaba

ÍNDICE

Introducción.....	5
Capítulo 1. Diseño y Comunicación Visual	
1.1 Definición de Diseño y Comunicación Visual.....	6
1.2 Diseño de interfaz para sitio Web.....	8
1.3 Conceptos básicos para el diseño de interfaz de un sitio Web.....	9
Capítulo 2. Turismo alternativo, Beh por México	
2.1 Beh por México.....	12
2.2 Mercado meta.....	14
2.3 Competencia directa e indirecta.....	16
Capítulo 3. Proceso de diseño para la interfaz del sitio Web	
3.1 Proceso de diseño.....	17
3.2 Ruta crítica.....	19
3.3 Brief.....	20
3.4 Mood board.....	22
3.5 Mapa de navegación.....	23
3.6 Bocetaje.....	24
3.7 Story board.....	27
3.8 Paper prototype.....	29
3.9 Mock up.....	30
3.10 Diseño de interfaz.....	32
Conclusión.....	41
Fuentes	



INTRODUCCIÓN

En los últimos años, el avance tecnológico ha provocado que el diseño Web tome importancia. Por ejemplo, cada día incrementa el número de usuarios a sitios y páginas Web, que son de fácil acceso y permiten mayor interactividad. Por ello, es tarea de los diseñadores y comunicadores visuales involucrarse de manera más consciente en su creación.

Beh por México es un proyecto de turismo alternativo que ofrece distintos servicios. Es una empresa joven que ha crecido rápidamente, actualmente tiene un sitio Web complejo y poco dinámico, lo cual complica que el usuario obtenga la información que busca. Al mismo tiempo que éste proyecto crece, crecen también sus objetivos, por ejemplo llegar a más usuarios. Así pues, necesita un diseño de interfaz más dinámico con un estilo más juvenil, que sea adaptativo, ya que la mayor parte del mercado meta del cliente utiliza con frecuencia sus dispositivos móviles para ingresar al sitio.

El diplomado Diseño de interfaz UI y experiencia de usuario UX en proyectos digitales, permitirá aplicar nuevas herramientas para un diseño Web mucho más óptimo y con múltiples beneficios. Con un nuevo diseño se refresca la imagen para los actuales usuarios y permitirá llegar a nuevos dando mayor confianza y despertando más interés.

Esta tesina se compone de tres capítulos; en el capítulo 1, se hablará sobre los conceptos básicos sobre el Diseño y Comunicación Visual, como diseño de interfaz para un sitio Web y de los elementos gráficos que debe contener. En el capítulo 2, se conocerá al cliente, Beh por México, su historia, a qué se dedican, sus objetivos, su mercado meta y a su competencia directa e indirecta.

Finalmente, en el capítulo 3 se presentará el proceso de diseño que se utilizó para el sitio Web de Beh por México y la propuesta del diseño de interfaz.



Capítulo 1. Diseño y Comunicación Visual

1.1 Definición de Diseño y Comunicación Visual

En la vida cotidiana las personas se encuentran con distintos tipos de mensajes visuales, lo que pone de manifiesto que la práctica del Diseño y la Comunicación Visual se han vuelto indispensables en un mundo globalizado. “La mundialización engloba a los procesos económicos, políticos y culturales de las diferentes naciones...” (Pérez, 2003: 24).

“Diseñar es ordenar, concertar, innovar, pero sobre todas la cosas, abrir las puertas de la comunicación” (Fuentes, 2005: 64). Dicho con otras palabras, el diseño es transmitir o comunicar mensajes de carácter visual a un público específico, de manera creativa. Así, participa en la solución de distintas necesidades de la sociedad con eficiencia y eficacia.

El diseño se ha convertido entonces, en una actividad que acerca ideas y pensamientos entre diversas culturas y sociedades a través de la creación de imágenes. Para ello, el diseñador y comunicador visual ha de conocer y dominar el lenguaje visual, puesto que mediante el codifica un sistema de signos que los receptores decodifican. Cabe señalar que el proceso de recepción de mensajes visuales actualmente es mucho más rápido debido a los medios digitales, ya que es más fácil y rápido consultar información a través de una computadora, ahora en teléfonos móviles u otros dispositivos “...el hombre vive, piensa, produce y actúa: Las redes están en el corazón de las sociedades y las economías” (Pérez, 2003: 37).

Ahora bien, los dispositivos móviles requiere del diseño de interfaz (UI) y la experiencia de usuario (UX). El UI es un proceso interdisciplinario en el cual se definen un conjunto de objetos gráficos y acciones que permitan al usuario interactuar.



La experiencia de usuario es un componente esencial del proceso del diseño Web, que no es igual a la usabilidad, el UX no depende solo de factores generados propiamente por el diseño sino también de las emociones y sentimientos que genera una marca en los usuarios.

Para ello, es importante que el diseñador entienda el contexto, situación y los hábitos de uso de un determinado grupo de personas.

“Con el ciberespacio los consumidores se preparan a tomar un poder” (Levy, 2000: 63). El diseño de interfaz UI y el uso de experiencia de usuario UX no son elementos nuevos, pero si han despertado mayor interés en los diseñadores, quienes desean conocer más sobre sus beneficios ya que actualmente muchas empresas están apostando a éste tipo de diseño para mejorar la interacción del usuario.

En éste sentido, el avance en la tecnología ha permitido el acceso a medios de comunicación diversos, lo cual implica reajustarse no solo a las medidas de una pantalla, si no además a ordenar de forma útil y funcional la información que presenta cada dispositivo.



1.2 Diseño de interfaz para sitio Web

El diseño Web es una actividad moderna que ha crecido rápidamente, modificando la interacción con el usuario y así creando un diseño de interfaz mucho más dinámica y de fácil acceso. La interfaz es el conjunto de distintos elementos como tipografía, imágenes, formas y colores reflejados en la pantalla de un máquina permitiendo al usuario interactuar a través de ella. Al diseñar un sitio Web es muy importante desarrollar un mapa de navegación el cual contendrá todos los apartados de la información que necesitamos incluir, el diseño de interfaz es un proceso que involucra el análisis del usuario, la creación de diferentes prototipos y la evaluación de la misma “si queremos que las páginas Web sean eficaces, han de mostrar su encanto tras un vistazo rápido, la mejor forma de conseguirlo es crear páginas fáciles de entender o, al menos, claras” (Krug, 2005: 19).

El Hypertext Markup Language (HTML) es el lenguaje que aporta estructura, contenido y conexión entre páginas, y que permite a los diseñadores web crear experiencias interactivas.

Un sitio Web es un conjunto de páginas Web que se relacionan entre sí por medio de hiperenlaces alojadas en un mismo servidor mientras que una página Web es parte de un sitio Web el cual puede incluir texto, imágenes, entre otros elementos.

“El trabajo de un diseñador Web no está limitado al diseño gráfico, ahora son diseñadores de interfaz” (El gran libro de diseño Web, 2012). En otras palabras, el diseño Web ya no se limita a crear páginas de lectura, ahora es indispensable crear sitios interactivos donde el usuario pueda encontrar fácilmente la información que desea.



1.3 Conceptos básicos para el diseño de interfaz de un sitio Web

Para poder establecer criterios, contenidos y consecuentemente un diseño claro y organizado de interfaz. Podemos definir interfaz como el conjunto de pasos que seguirá el usuario durante todo el tiempo que interactúe con el sitio Web. Es necesario tener claro el proceso de construcción. En el diseño de interfaz se utilizan distintos elementos gráficos como tipografía e imágenes que enriquecen el proceso de elaboración ya sea que su aplicación sea para un sitio Web, teléfonos móviles u otros dispositivos. El diseño de interfaz es un modelo de conceptualización donde el usuario además de entender el mensaje, deberá comprender la dinámica del mismo.

Así pues, el diseñador y comunicador visual primero debe definir el estilo gráfico en que se basará el diseño; segundo jerarquizar la información según cierta importancia; tercero realizar un mapa de navegación; luego bocetar para poder visualizar y depurar ideas en torno al diseño; hacer el story board del sitio donde se mencione la función de cada espacio y finalmente realizar las pruebas de la visualización digital.

Con respecto al proceso de bocetaje, el diseñador debe aplicar diferentes conceptos para la mejor solución al problema de diseño, tales como: formatos de pantalla, retícula, tipografía, imagen, color y estilo gráfico.

Formatos de pantalla

La pantalla de un monitor, teléfono móvil u otro dispositivo muestra la información mediante pixeles cada pixel en la pantalla se enciende con un determinado color para formar una imagen. Los formatos de pantalla son de 320 x 480, 768 x 1024, 1024 x 768 píxeles. Hoy en día los diseños son bloques que se definen en porcentajes, de manera que permiten adaptarse a la resolución de cada pantalla ya sea un monitor u otro dispositivo, es decir un diseño adaptativo.



Retícula

La retícula es un elemento que organiza en el diseño y consiste en un conjunto determinado de relaciones basadas en alineación, son guías para la distribución de todos los elementos. Las retículas pueden ser flexibles y orgánicas, una retícula está indicada para ayudar a resolver problemas de comunicación que presentan un alto grado de complejidad. La retícula aporta al proceso de bocetaje un orden sistematizado, distribuyendo los diversos tipos de información y facilitando la navegación del usuario a través del contenido, el uso de una retícula permite que el diseñador pueda jerarquizar cantidades enormes de información.

Tipografía

La tipografía es el oficio que trata el tema de las letras, números y símbolos de un texto impreso (ya sea sobre un medio físico o digital), tales como su diseño, su forma, su tamaño y las relaciones visuales que se establecen entre ellos. La tipografía es la escritura con caracteres elaborados en forma previa que se encuentran formando parte de una fuente tipográfica.

Básicamente se clasifican en old style, transitional, modern, slab serif, y sans serif. Las características esenciales de dichas familias son tipografías de mayor legibilidad en pantalla, son tipografías de palo seco y tienen variantes de sus estilos. Lo más acertado es emplear letras normales, anchas y negritas, en el caso de las negritas el grosor de la línea debe ser moderado. Algunas familias tipográficas para Web son; Baskerville, Bembo, Bodoni, Garamond, Franklin Gothic, Frutiger, Futura, Gill Sans, Helvética.

Imagen

Imagen es un término que proviene del latín imáo y que se refiere a una figura, representación, semejanza o apariencia de algo. Una imagen también es la representación visual de un objeto a través de técnicas como la fotografía, la pintura, el diseño, el video u otras disciplinas. Las imágenes son elementos muy importantes en el desarrollo de la interfaz ya que estas se deben adaptar en los diferentes formatos de pantalla u otros dispositivos y es importante que en cada modo de visualizarlas sea óptimo sin perder proporción o calidad de la misma.



También es importante recordar que en la jerarquización de información se puede omitir uno o varios elementos en el diseño para teléfonos móviles por el tamaño de la pantalla.

Color

El color es luz con diferentes longitudes de onda. Los profesionales del diseño y la comunicación visual utilizan el color de acuerdo a valores de tono, saturación y brillo.

- Tono: es la propiedad que hace distintos a los colores entre sí. Los primarios son el amarillo, el rojo y el azul, siendo el verde, naranja y violeta los secundarios.
- Saturación: es el grado de pureza de un color con respecto al gris.
- Brillo: indica cuan brillante u oscuro es un color.

Existen dos modelos de color principalmente, los colores (RGB) término anglosajón que toma el nombre de los colores (Red, Green, Blue) estos colores tiene una gama cromática más amplia que la utilizada para la impresión (CMYK) que se basa en los colores (Cyan, Magenta, Yellow, Key) estos se utilizan en un mecanismo de composición basado en la mezcla de tintas.

En cambio los colores RGB están formados por colores primarios luz, estos se pueden reproducir en pantalla obteniendo hasta 16,7 millones de colores, estos son los colores ideales para utilizar en diseño web.

Estilo gráfico

Un estilo gráfico es un conjunto de atributos de apariencia en un diseño estos permiten cambiar el aspecto del mismo. Los estilos gráficos permiten tener una línea sobre la cual se basará un diseño a lo largo de la historia han existido distintos como lo son: Renacentista, Barroco, Arts and Crafts, Futurismo, Expresionismo, Constructivismo, Art decó, entre otros estilos.



Capítulo 2. Turismo alternativo con Beh por México

2.1 Beh por México

Beh por México es un proyecto de turismo alternativo que ofrece servicios a precios accesibles, garantizando la calidad y seguridad en cada viaje, ya sea en la República Mexicana o a otros países. Para Beh por México es importante promover viajes para conocer lugares y al mismo tiempo beneficiar a las personas que radican en ellos. Puesto que son los pobladores quienes brindan el hospedaje (en su propias casas) y programan actividades ecoturísticas para los visitantes. Cabe destacar, que un porcentaje del pago de cada viajero se destina a un fondo de ahorro para el desarrollo y mejora de la calidad de vida las distintas comunidades indígenas. Así, se va generando consciencia social sobre las distintas realidades en el país u otros.

Beh por México esta conformado por un colectivo de jóvenes profesionistas de diversas áreas, desde junio de 2011, cada uno apoya en diversas actividades ya sea planificando, investigando, promoviendo, coordinando de forma responsable cada grupo de viajeros, antes, durante y después de cada viaje, cubriendo distintas actividades y compromisos de acuerdo con los objetivos del proyecto.

Beh es una palabra de origen Maya Lacandón que significa Camino traducido se entendería como: Camino por México. También es un juego lingüístico fonético que se entiende como “ver por México” ó “ve por México” que refleja la ideología del proyecto, conseguir que la gente se acerque, camine y haga por la gente, por México. Viajar es una ventana que permite descubrir, aprender y acercarse a maravillas naturales, zonas arqueológicas, ciudades con historia, gastronomía y convivir con diferentes ideologías y formas de vivir. Beh por México acerca a vivir ésta experiencia.



Actualmente, Beh por México cuenta con una página Web la cual es una plantilla básica, que se apega más a un blog que sólo permite texto y algunas imágenes, que informan sobre próximos viajes, lo cual no resulta atractivo, ni dinámico para los usuarios. Beh por México es un proyecto que ha crecido en gran parte por la recomendación de los propios viajeros, pero es importante que pueda ofrecer mediante una página web sus servicios de manera más atractiva, rápida y confiable tanto para sus usuarios como para los nuevos.

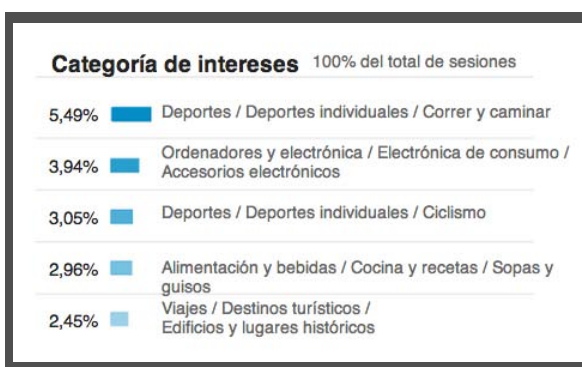
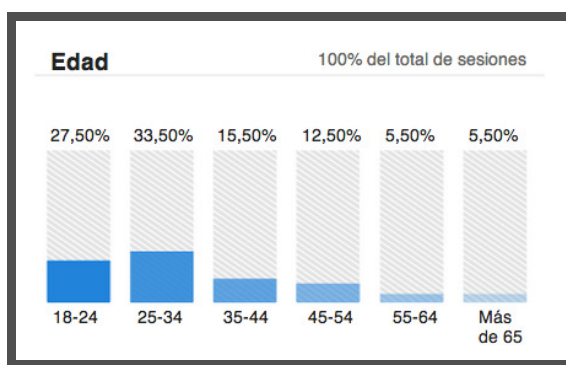
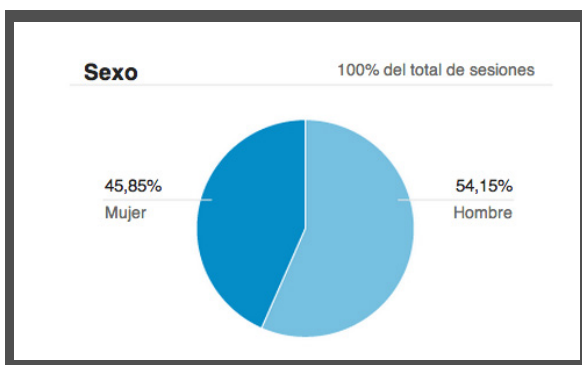


Sitio Web actual de Beh por México.



2.2 Mercado meta

El mercado meta es el sector de la población al que está dirigido un producto ó servicio que cubre determinadas necesidades. Beh por México tiene un mercado potencial conformado en su mayoría por hombres (54.15 %) y mujeres (45.857 %), que se pueden dividir en dos grupos de acuerdo a su edad: uno de entre 18 a 34 años y el otro de 35 a 55 años. Entre sus intereses destacan los deportes, la tecnología, la alimentación, los viajes y los destinos turísticos.



Información consultada en Julio 2014 a través de googleanalyticsbehpor.mx.

Beh por México, utiliza carteles como medio de comunicación (principal) para la difusión de sus servicios y son colocados en mamparas de distintas universidades como: la Universidad Nacional Autónoma de México, el Instituto Politécnico Nacional y la Universidad Autónoma Metropolitana. El objetivo es dirigirse a estudiantes (incluyendo a alumnos de intercambio escolar) y personal docente.



También, se colocan carteles en mamparas de las distintas estaciones del Sistema de Transporte Colectivo Metro, dirigidos a público asalariado.

Ahora bien, Beh por México se distingue por ofrecer servicios de turismo a jóvenes estudiantes y aventureros, personas que laboran y desean salir de vacaciones en familia, en general el proyecto esta abierto a cualquier persona que tenga la inquietud de descubrir y explorar distintos lugares de la Republica Mexicana u otros países a precios accesibles. Por ello, se busca una imagen llamativa y dinámica.



2.3 Competencia directa e indirecta

Beh por México es un proyecto que tiene la siguiente competencia directa e indirecta:

Infinitur es un colectivo de viajeros que ofrece opciones de recorridos turísticos para el cliente que busca divertirse y disfrutar la riqueza natural y cultural de México. Infinitur es competencia directa ya que ofrece servicios similares a Beh por México, aunque a un precio más caro que sólo incluye los gastos de transportación y de hospedaje. Ellos también promueven actividades de interacción con comunidades indígenas pero su prioridad no es beneficiarlas. Suelen tener mayor oferta de viajes, pero no se han consolidado por falta de responsabilidad y honestidad con los viajeros.



Sitio Web de Infinitur.

Otras agencias de viajes son competencia indirecta, ya que tiene una gran cantidad de servicios que ofrecer, adaptándose a todo tipo de presupuestos, con facilidades de pago y viajar por cuenta propia y no precisamente con un grupo de personas. Las ventajas pueden ser muchas, desde un vuelo en vez de un viaje en autobús, hospedaje en vez de acampar, etc. Claro esta que una agencia te ofrecerá mayores comodidades si es sólo lo que buscas.



Capítulo 3. Proceso de diseño para la interfaz del sitio Web

3.1 Proceso de diseño

El Diseño y la Comunicación Visual, es una actividad focalizada en el desarrollo concreto de un determinado producto y/o servicio. “Los métodos, más que una técnica mecánica, son ayudas para el desarrollo de diversas estrategias dirigidas a resolver una gama variada de problemas” (Frascara, 1988: 77).

Un proceso de diseño es la forma de resolver un problema, una necesidad específica. Está organizado en términos de fases de trabajo, que persiguen objetivos específicos buscando evitar la improvisación. Es un camino que el diseñador decidirá tomar al momento de recabar toda la información que necesite sobre el problema que pretende resolver.

Como un proyecto de diseño esta rodeado de distintos componentes, desarrollar un método ayuda a la estrategia para pensar y planear. “ Las buenas ideas surgen cuando el diseñador se embebe del problema que tiene que resolver; no solamente comprende los datos y el contexto, sino que lo siente y lo vive. Esto es lo que alimenta el espíritu creativo” (Costa, 2005: 16).



No se puede establecer una única secuencia de pasos para aplicar a un proyecto de comunicación visual ya que cada proyecto es diferente, sin embargo hay puntos esenciales del proceso. Para la realización de la página web se aplicó 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**



3.2 Ruta crítica

La ruta crítica es un método de planificación, cálculo de tiempos y plazos para crear un esquema de trabajo. Este proceso permite planificar todas las tareas necesarias para diseñar en tiempo y con fechas de entrega fijadas con el cliente. La ruta crítica se refiere a la secuencia de actividades asentadas en un cronograma para todo el proyecto. En este cronograma se especifican fechas de entrega, y tanto el diseñador como el cliente deberán respetar para hacer efectivo los tiempos de entrega.

A continuación se presenta la ruta crítica para este proceso.

Diseño de interfaz para el sitio web de Beh por México															
Actividades	Julio		Agosto				Septiembre				Octubre				
	Semana	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Investigación Cliente (giro, público meta, historia)	X														
Competencia directa e indirecta	X														
Elaboración de Brief		X													
Mood Board			X												
Mapa de Navegación				X											
Bocetaje					X	X									
Story Board							X	X							
Paper prototype									X	X					
Mock up											X				
Diseño de interfaz												X	X		

Ruta crítica.



3.3 Brief

De la llamada jerga anglófona (cuyos orígenes provienen de la terminología militar brief = breve), un brief es un documento informativo conciso, completo y detallado donde cita las características, metas y entorno a grandes rasgos de un servicio o producto. Permitiendo conocer mejor al cliente y así tener un mejor panorama de una planeación de trabajo.

Un brief es una herramienta flexible que se debe adaptar a las necesidades del proyecto, no hay una estructura particular pero si se debe rescatar la información más importante del cliente y/o producto para así estructurar mejores estrategias y objetivos por cumplir.

A continuación se presenta el Brief.

Cliente

Beh por México



Descripción del proyecto

Diseño de interfaz para el sitio web de Beh por México.

Objetivos

Al diseñar una nueva interfaz para el sitio web de Beh por México tendrá un mayor impacto en posicionar los servicios que ofrece, ya que al jerarquizar la información será un sitio mucho más interactivo con el usuario y de fácil acceso.

Objetivos cualitativos

Incrementar el número de usuarios que busquen información por medios digitales. Dar a conocer a los usuarios frecuentes un nuevo sitio web que les permita estar en mayor contacto y utilizar los servicios que ofrece Beh por México.

Target

A todos los usuarios actuales de Beh por México. Hombres y mujeres jóvenes de 18 a 24 años de edad que se encuentran estudiando en distintas universidades públicas (UNAM, IPN, UAM) o que ya cuentan con una vida laboral que va de los 25 a 35 años de edad. Los adultos de 45 a 64 años. (no se si incluirlo)

Mensaje clave

- Comunicar la variedad de servicios que se ofrecen durante todo el año y de esta manera contemplar a Beh por México como una opción viable para utilizar sus servicios por su calidad y precio.

Estado de la marca

- Beh por México es un proyecto de turismo alternativo que ofrece servicios a precios accesibles garantizando la calidad y seguridad en cada viaje, ya sea en la República Mexicana o a otros países.
- Es importante para Beh por México promover viajes para conocer lugares más alejados y al mismo tiempo beneficiar a las personas que radican en ellos.
- Beh por México busca generar conciencia entre los viajeros al crear un turismo alternativo que beneficie a todos.
- Beh por México cuenta con distintas competencias que ofrecen servicios similares pero no promueven interacción con comunidades indígenas ni beneficiarlas. De igual manera una agencia de viajes ofrece mayores comodidades si es sólo lo que se busca.

Estilo y tono de comunicación

Funcional, juvenil, denotando elementos étnicos y dinámica.

Duración

Un diseño funcional y actual durante 1 año.

Mandatorios

Utilizar logotipo, eslogan "Explorando realidades".

Presupuesto

\$ 10,000 más IVA.

Entregables

Una propuesta creativa del diseño de interfaz del sitio web para Beh por México.

Brief



3.4 Mood board

3.4 Mood board

Un mood board, es una herramienta de comunicación muy recurrente en el mundo del diseño, ya que ayuda a presentar de manera visual una propuesta de elementos, es conocido como un collage de ideas, es también una manera interesante de presentar gráficamente la información por medio de bocetos, ilustraciones, recortes de revistas, fotografías, otras imágenes y textos que presentan la información como se quisiera obtener el resultado final.

A continuación se presenta el mood board del sitio Web.



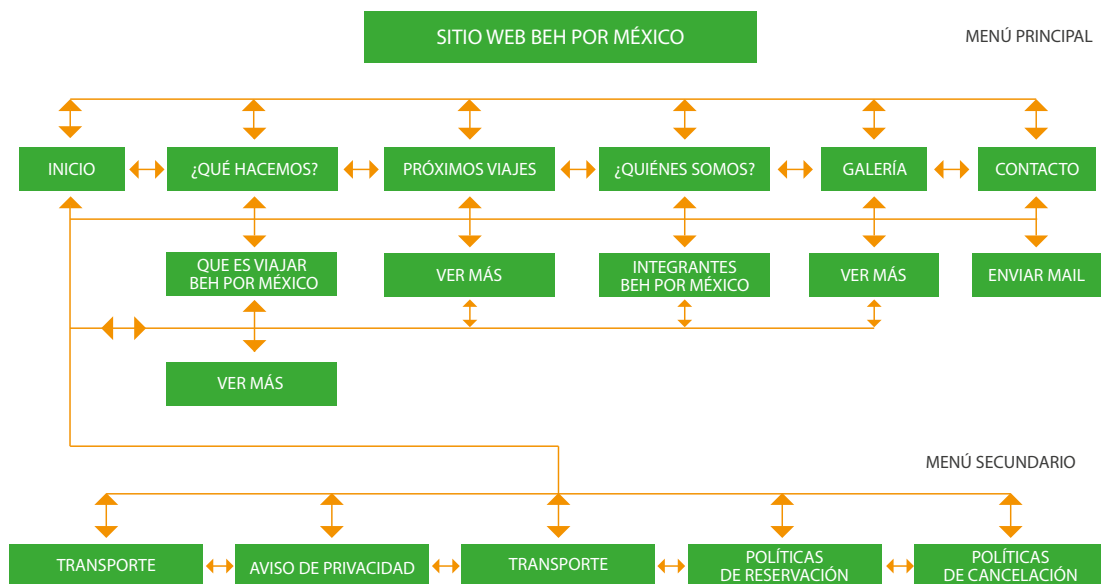
Mood board



3.5 Mapa de navegación

Un mapa de navegación es la estructura básica de la representación gráfica de la organización de la información de una estructura Web. Expresa todas las relaciones de jerarquía y secuencia y permite elaborar escenarios de comportamiento de los usuarios. Los mapas de navegación proporcionan una representación que indica los principales conceptos de información y como se interrelacionan entre si facilitando al usuario su interacción en el sitio Web.

Para el sitio Web se utilizó un mapa de navegación no lineal, el cual permitió un desplazamiento ordenado pero a la vez ir de un apartado a otro de manera aleatoria y volviendo siempre al inicio sin importar la página en la que el usuario se encuentre.



Mapa de navegación



3.6 Bocetaje

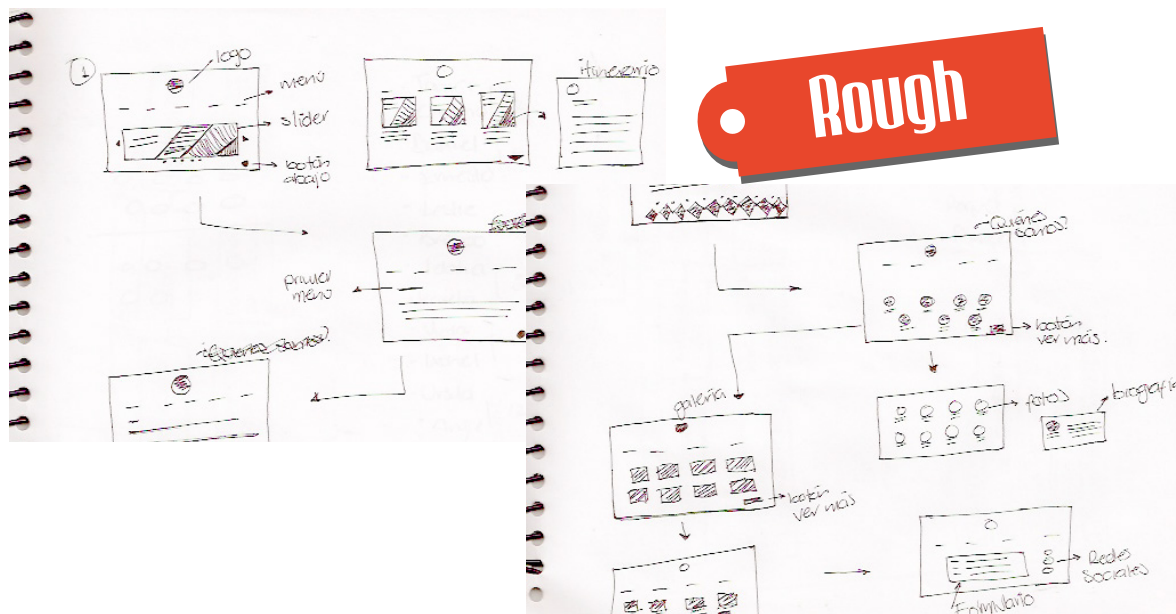
El boceto es la representación más fiel posible de una o más ideas respecto al proyecto de diseño. El boceto debe ser detallado para que pueda cumplir su función de visualizar la forma de trabajo.

Los bocetos en programas virtuales como en las página Web y los sistemas interactivos de información deben funcionar, al menos en parte, tal y como lo haría de estar terminado.

Existen distintos tipos de bocetos:

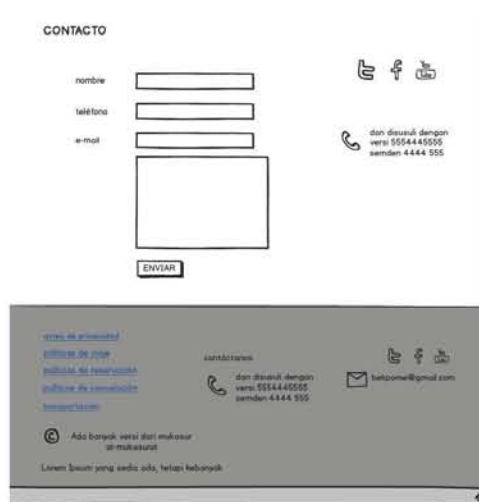
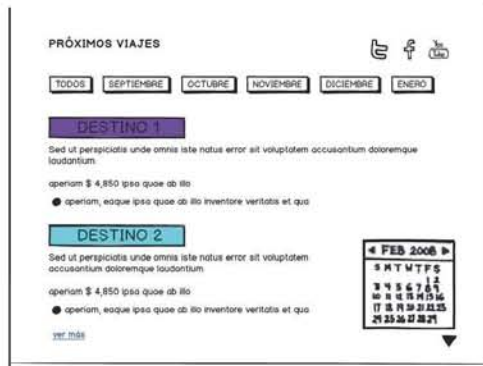
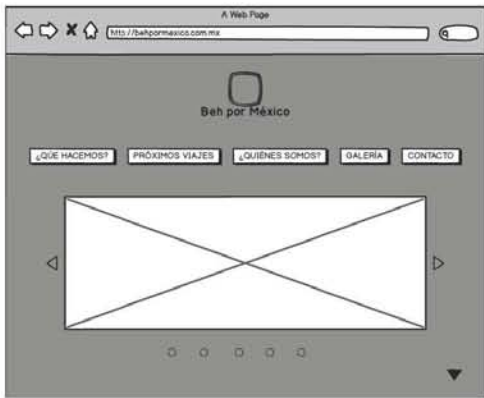
- Bocetos rough
- Wireframe

La primera imagen muestra un ejemplo del rough y la segunda del wireframe, elaborados para éste proyecto.

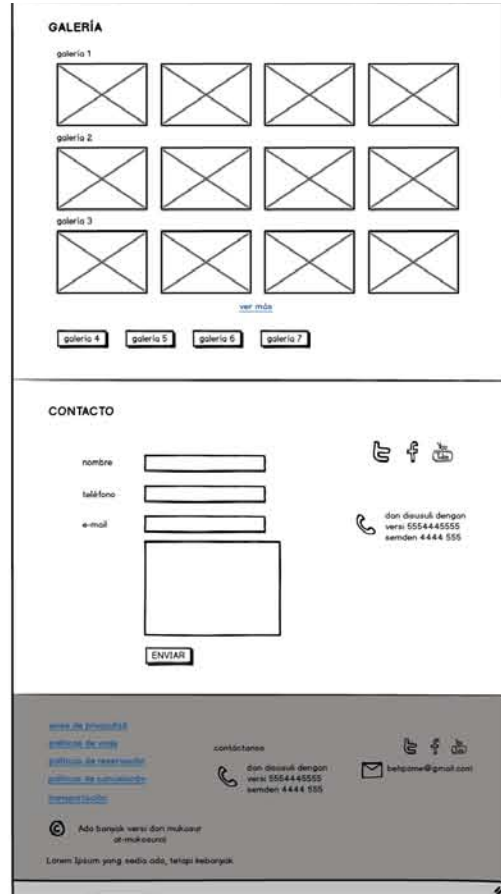
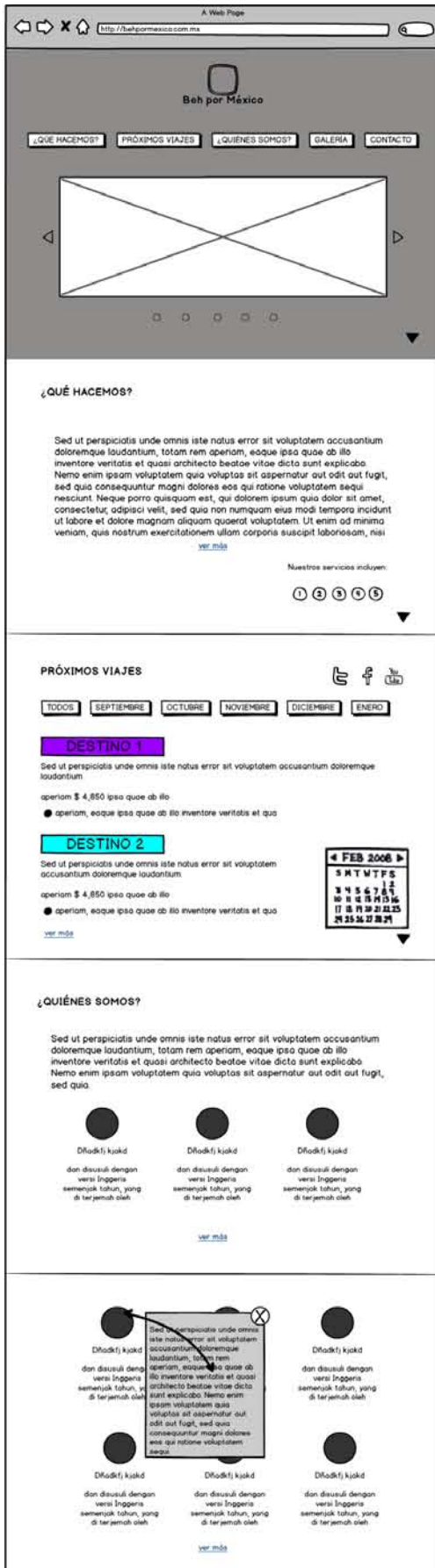


Bocetos rough

Wireframe



Bocetos wireframe

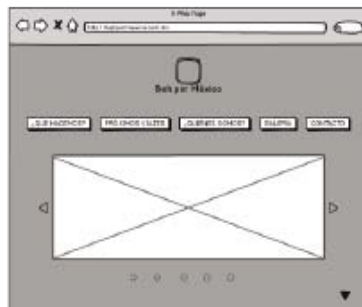


Bocetos wireframe



3.7 Story Board

El storyboard es un conjunto de imágenes mostradas en secuencia sobre las páginas que conforman un sitio Web, esto permitió tener detalles específicos sobre cada apartado, área y su comportamiento al navegar en el sitio Web.



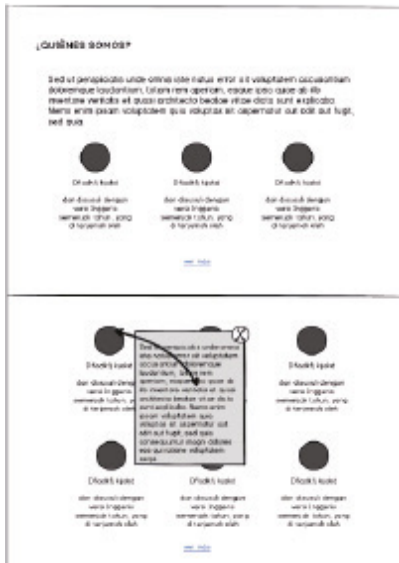
En la página principal de nuestro sitio Web, podemos observar en la parte superior el logotipo del cliente, después aparecen las opciones de menú, en la parte media se muestra un slider que cambiará automáticamente o bien el usuario podrá adelantar o regresar por medio de los círculos de la parte inferior.



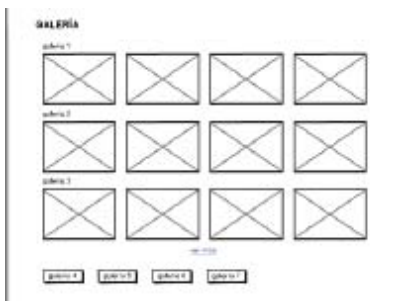
En la segunda sección aparece el menú *¿Qué hacemos?* en la cual se muestra información que se podrá desplegar en el botón de ver más. También se muestran unos iconos referentes a los servicios que ofrece el cliente.



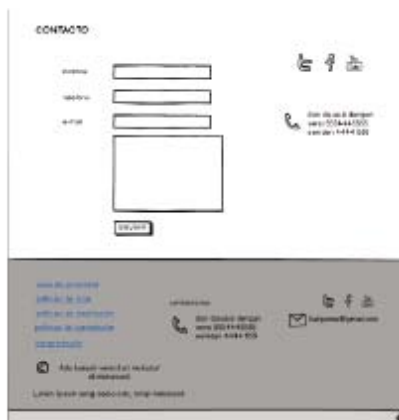
La tercera sección es *próximos viajes*, en la parte superior izquierda se muestran los iconos de las redes sociales. Posteriormente se encuentra un menú donde se selecciona el mes deseado para obtener información. En éste apartado se podrá previsualizar un archivo en pdf con información más detallada descargarlo o bien cerrar para continuar en el sitio. Finalmente en la parte inferior se encontrará un calendario, también se podrá observar las fechas de los siguientes viajes.



¿Quiénes somos? es la cuarta sección donde aparece una breve descripción de cada integrante del proyecto el cual al dar un click en la fotografía se mostrará una ventana emergente la cual contiene más información pero se puede cerrar para continuar en el sitio. Al dar click en ver más aparecerán más biografías.



La quinta sección es *galería* se muestran distintas imágenes de varios álbumes fotográficos, al dar click en la sección de ver más aparecerán más ó bien se puede seleccionar directamente en los botones de la parte inferior.

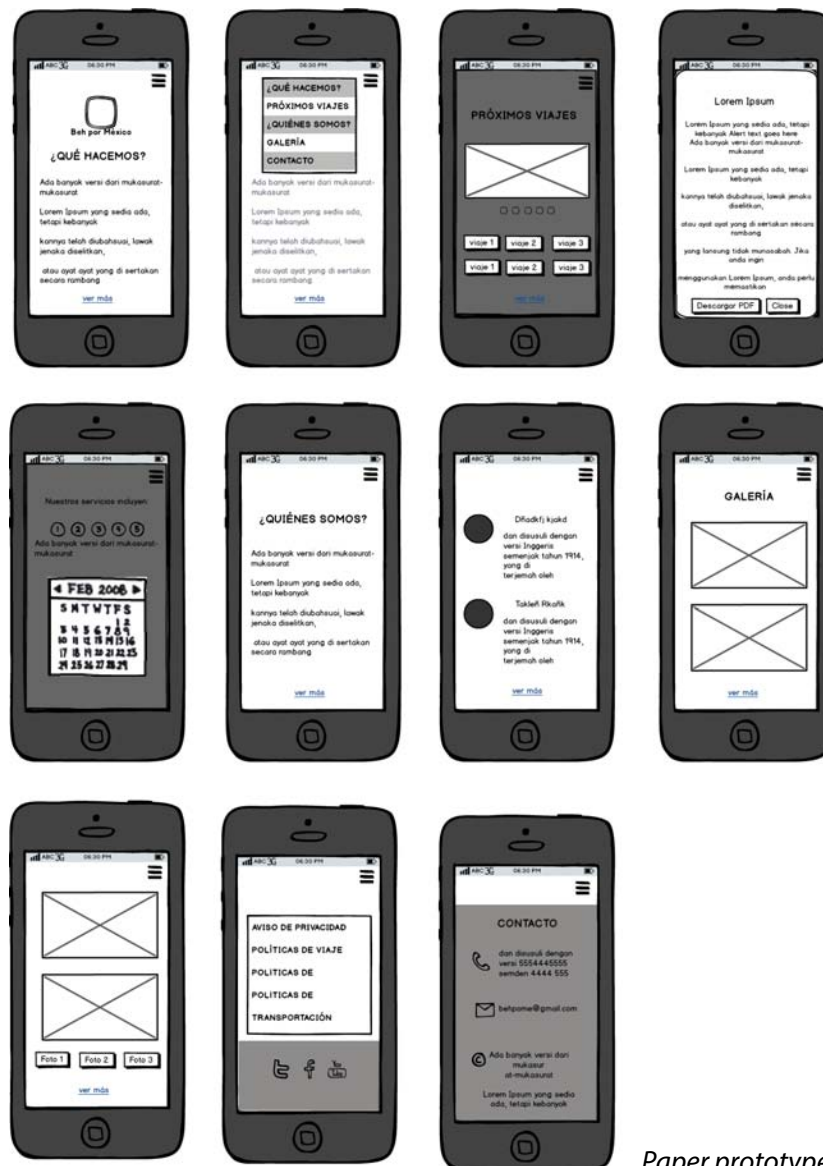


Contacto finalmente es nuestra última sección en la cual vienen todos los datos con los cuales los usuarios podrán contactar al cliente o bien enviar un comentario directamente desde el formulario que aparece. En la parte inferior se encuentra el pie de página el cual contiene un menú secundario, al dar un click se mostrará una ventana emergente con el contenido a detalle el cual se podrá descargar o bien cerrar para continuar en el sitio. Por último se vuelven a mostrar los datos de contacto y redes sociales.



3.8 Paper prototype

Paper prototype es una técnica que sirve para realizar pruebas de usabilidad, ya que permite crear y probar interfaces de forma rápida. Consiste en realizar bocetos en papel de una forma muy similar a como serán en realidad, uno de los principales beneficios es que el usuario al interactuar con esta prueba permite detectar posibles problemas en el proceso de diseño que se pueden corregir antes de pasar a la parte de programación.

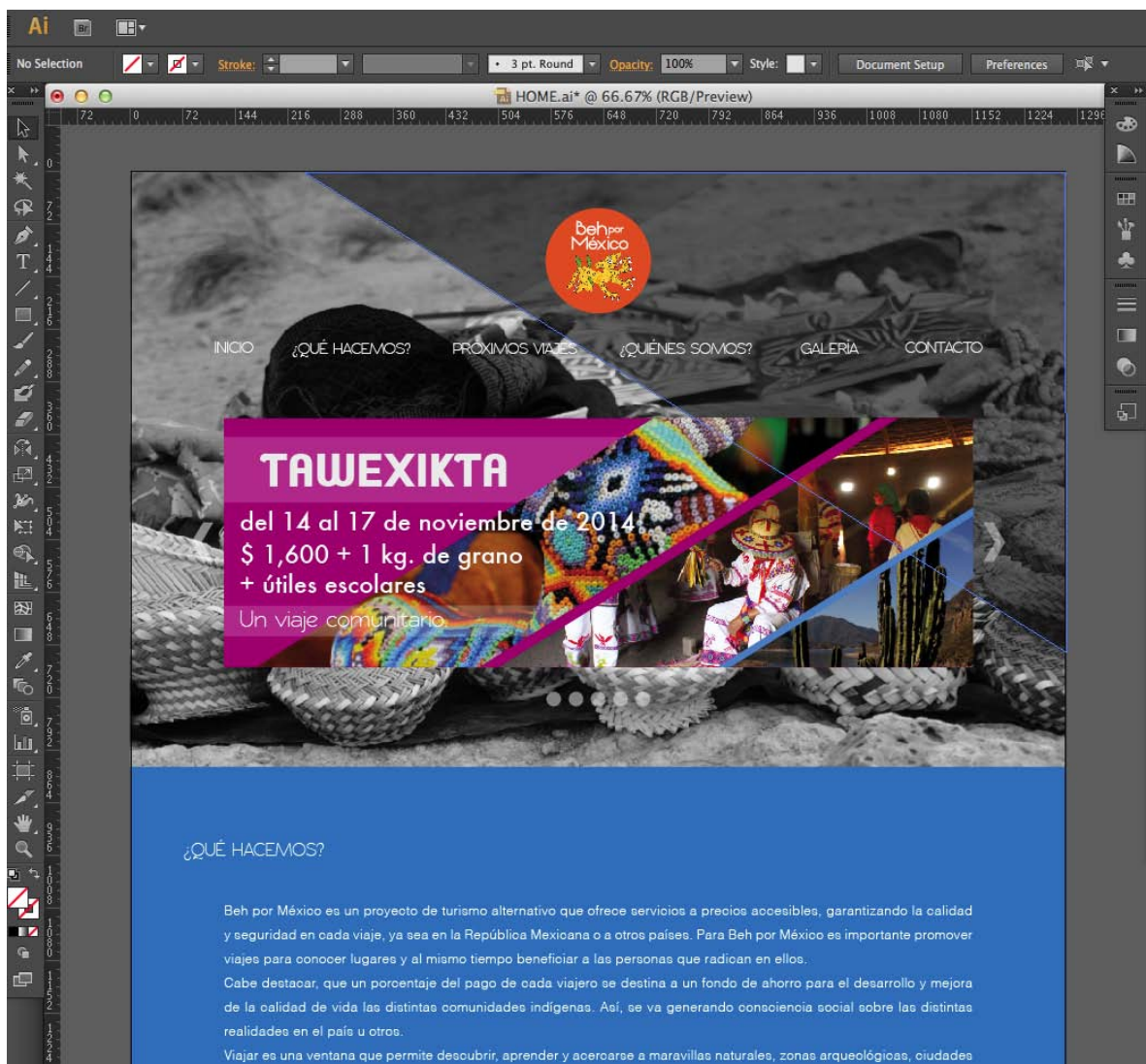


Paper prototype



3.9 Mock up

Mock up o maqueta es un modelo a escala o tamaño real de un diseño, utilizado para la demostración y evaluación del diseño. El mock up fue utilizado principalmente para la retroalimentación con el cliente y usuarios con el fin de depurar detalles y concretar el diseño final.



Mock up



Mock up



3.10 Diseño de interfaz

A continuación se muestra el resultado del diseño de interfaz del sitio Web y la correspondiente justificación.

Estilo gráfico

El diseño del sitio Web tiene un estilo minimalista con toques étnicos, lleno de imágenes que nos permitan hacer un sitio atractivo visualmente, jugando con formas y colores pero sin saturar cada espacio para también denotar orden y limpieza en cada apartado del sitio Web. Se utilizan formas simples, geométricas como triángulos, cuadrados y círculos para dar estructura a cada información.



Estilo gráfico



Formatos de pantalla

Para el diseño de interfaz del sitio Web se utilizaron tres tipos de formatos de pantalla 1024 px para ordenador, 768 px para tablet y 320 px para dispositivos móviles. Esto permite tener un diseño de interfaz adaptativo; esto quiere decir que se puede visualizar en cualquier dispositivo y se adaptará al tamaño de pantalla, lo cual lo hace un diseño de fácil usabilidad.



Retícula

Se utiliza una retícula fluida de 16 columnas y una de divisiones estructurales la cual es una repetición de una estructura que puede dividirse en formas cada vez más pequeñas o quizá más complejas. La retícula permitió dar dinamismo al diseño ya que jerarquiza la información y al jugar con las imágenes utilizando la retícula como base permite crear una apariencia de similitud con algún bordado o detalle étnico.





Tipografía

La tipografía es un elemento muy importante en un sitio Web ya que de esto dependerá su legibilidad y buen entendimiento del contenido para los usuarios, para ello se utilizan dos familias de tipográficas, las cuales permite jerarquizar los menús y los textos dando legibilidad y un estilo moderno.

Se utilizaron fuentes de estilo sans serif o palo seco. Este estilo de tipografías dan un toque de modernidad, sobriedad, minimalista, limpieza. Se consideran una buena opción para visualizar en pantalla.

Helvetica

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Helvetica Oblique

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Helvetica Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Helvetica Bold Oblique

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Helvetica

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890

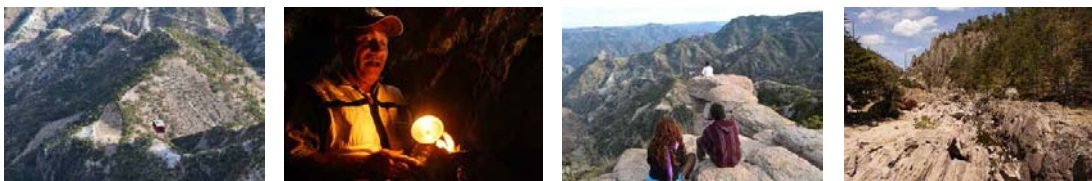
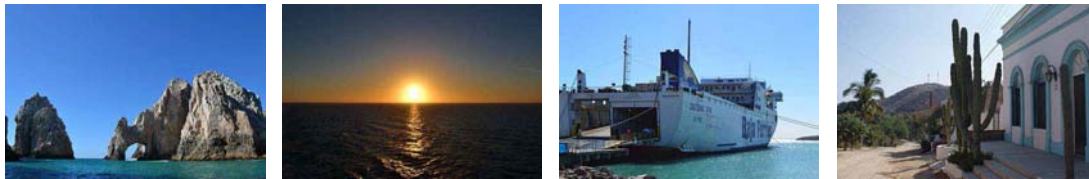
RawengulkSans



Imagen

Las distintas imágenes que se utilizan para el diseño del sitio Web funcionan como elementos de contraste visual formando figuras, esto resalta el diseño pero sin saturar con tanta imagen el sitio. Permite observar fragmentos de diferentes fotografías sin que sea una galería.

También se utilizan fotografías como fondo del diseño para dar textura y resaltar elementos. En el apartado de galería si se puede observar con mayor detenimiento cada fotografía.





Color

Los colores utilizados son una gama de colores vivos, no se utilizan degradados ni colores opacos. Están basados en colores que vemos en telares, bordados y artesanías mexicanas.



#0066CC



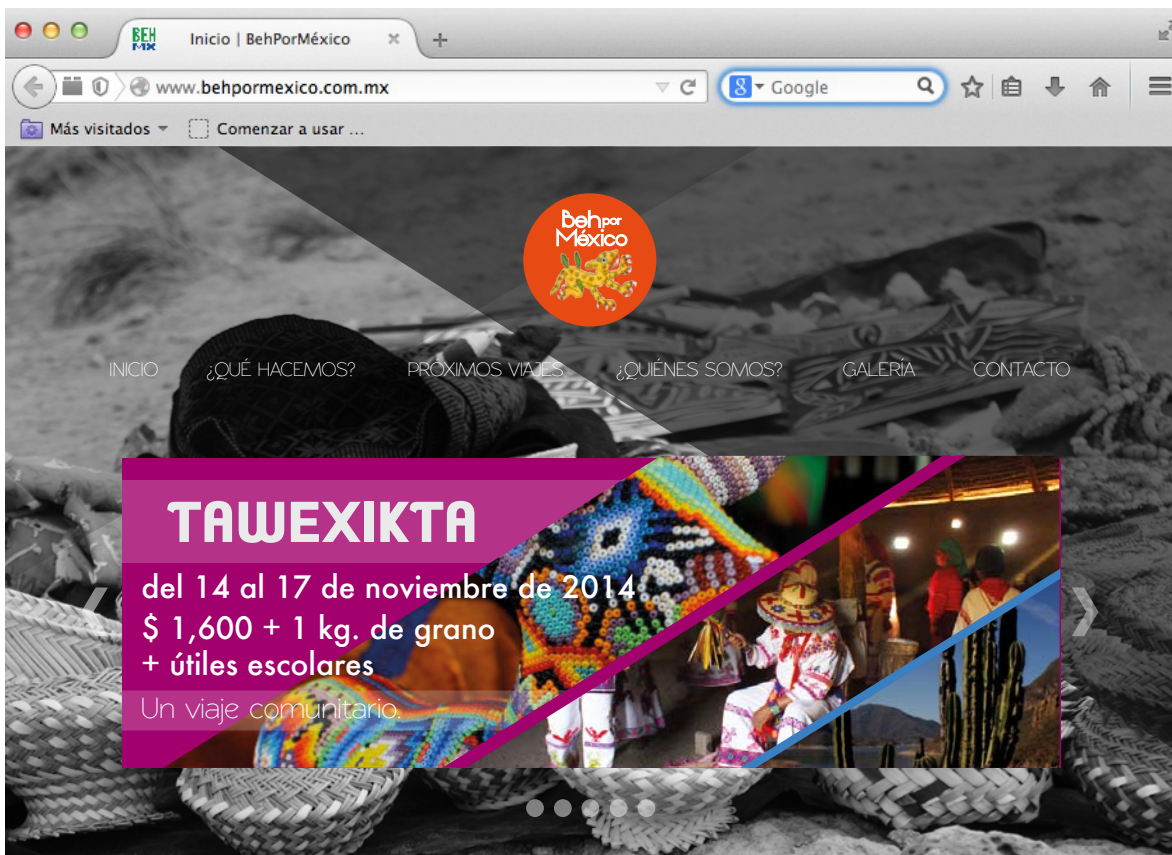
#FF3300



#993399



#66CC66



Inicio | BehPorMéxico

www.behpormexico.com.mx

Más visitados Comenzar a usar ...

PRÓXIMOS VIAJES

TODOS SEPTIEMBRE OCTUBRE NOVIEMBRE DICIEMBRE ENERO

- HUASTECA POTOSINA [VER MÁS](#)

Del 14 al 17 de noviembre 2014.
 \$2,100 habitación doble.
 \$ 1,900 habitación cuádruple.
 Disfruta todo lo que éste viaje tiene para ti.
- TAWEXIKTA [VER MÁS](#)

Del 14 al 17 de noviembre 2014.
 \$1,600 + 1 kg de grano + útiles escolares.
 Un viaje comunitario, diferente y de acercamiento a esta bella comunidad huichola.
- CUETZALAN [VER MÁS](#)

Del 14 al 17 de noviembre 2014.
 \$2,000 habitación doble..
 \$ 1,850 habitación cuádruple.
 Un pueblo mágico escondido entre las montañas de Puebla.

[VER MÁS](#)

November 2014

Nov	Dic	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun
28	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	1	2	3	

Inicio | BehPorMéxico

www.behpormexico.com.mx

Más visitados Comenzar a usar ...

¿QUIÉNES SOMOS?

Beh por México esta conformado por un colectivo de jóvenes profesionistas de diversas áreas, desde junio de 2011, cada uno apoya en diversas actividades ya sea: planificando, investigando, promoviendo, coordinando de forma responsable cada grupo de viajeros, antes, durante y después de cada viaje, cubriendo distintas actividades y compromisos de acuerdo con los objetivos del proyecto.



Tania Sánchez
 Creadora de Beh por México
 y Coordinadora
 desde Junio de 2011.



Jesús Dávila
 Creador de Beh por México
 y Coordinador
 desde Junio de 2011.



Daniel Constantino
 Desarrollador web
 y colaborador
 desde Junio de 2011.



Ernesto Fuentes
 Coordinador
 desde Noviembre de 2011.

[VER MÁS](#)



Beh por México

¿QUÉ HACEMOS?

Beh por México es un proyecto de turismo alternativo que ofrece servicios a precios accesibles, garantizando la calidad y seguridad en cada viaje, ya sea en la República Mexicana o a otros países.

Viajar es una ventana que permite descubrir, aprender y acercarse a maravillas naturales, zonas arqueológicas, ciudades con historia, gastronomía y convivir con diferentes ideologías y formas de vivir. Beh por México te acerca a vivir esta experiencia.

[VER MÁS](#)

PRÓXIMOS VIAJES

Cuetzalan
 del 30 de octubre al 2 de noviembre de 2014
 \$ 1,850 habitación doble

CHAPAS RIVERIA MAYA BARRANCAS DEL COBRE
 REAL DE CATORCE TOLATEMALA TAWEXKTA
 HUASTECA POIQUANA CATEMACO BERO

[VER MÁS](#)

¿QUIÉNES SOMOS?

Beh por México esta conformado por un colectivo de jóvenes profesionistas de diversas áreas, desde junio de 2011, cada uno apoya en diversas actividades ya sea planificando, investigando, promoviendo, coordinando de forma responsable cada grupo de viajeros, antes, durante y después de cada viaje, cubriendo distintas actividades y compromisos de acuerdo con los objetivos del proyecto.

Luzmila
 Creadora de Beh por México y Coordinadora desde Junio de 2011.

Estudé la carrera de Contaduría en la UNAM. Ejercí mi profesión de manera independiente. Participo activamente en la administración y la coordinación de los viajes, así como en la creación y desarrollo de proyectos sociales.

Lo más importante es que a través de este proyecto se experimenta la satisfacción de compartir de humano a humano y disfrutar de un entorno natural, social y posible.

Israel
 Creador de Beh por México y Coordinador desde Junio de 2011.

Coordinador, actor, hombre de letras, humanista, viajero, apasionado del mejor de los viajes, la vida misma. Seguridad, experiencia, responsabilidad, paciencia y buen ánimo, mi carta de presentación.

El que sabe que la diferencia con cualquier otro viaje es la actitud de tú como viajero y yo como coordinador.

[VER MÁS](#)

GALERÍA

[VER MÁS](#)

CHIAPAS DICIEMBRE 2013
 BARRANCAS DEL COBRE SEMANA SANTA 2013
 CUETZALAN - TAÍN 2011
 LOS CABOS DICIEMBRE 2013
 TAWEXKTA ENERO 2014

- Aviso de privacidad
- Políticas de viaje
- Políticas de reservación
- Políticas de cancelación
- Transportación

Contáctanos
 México, Distrito Federal

Oficina: 4429 1009
 Celular: 044 55 2878 6849
 044 55 2885 8419

behpormexico@hotmail.com

Diseño web: Ixchel Huitrón
 Desarrollo web: Daniel H. Constantino

©2014 Beh por México
 proyecto de turismo alternativo.
 Explorando realidades.

Diseño de interfaz para dispositivo móvil.



Navigation: Inicio | ¿QUÉ HACIMOS? | PROMOVIMOS VIAJES | ¿QUÉ NOS SOMOS? | GALERIA | CONTACTO

TAWEXIKTA

del 14 al 17 de noviembre de 2014
\$ 1,600 + 1 kg. de grano
+ útiles escolares
Un viaje con propósito

¿QUÉ HACIMOS?

Bati por México es un proyecto de turismo alternativo que ofrece servicios a precios accesibles, garantizando la calidad y respeto por el medio ambiente y las personas. Para Bati por México es importante promover viajes para conocer lugares y al mismo tiempo beneficiar a las personas que residen en ellos. Cabe destacar que un porcentaje del pago de cada viaje se destina a un fondo de ahorro para el desarrollo y mejora de la calidad de vida las distintas comunidades indígenas. Así, se va generando conciencia social sobre las distintas realidades en el país y el extranjero.

Viajar es una aventura que permite descubrir, aprender y acercarse a maravillas naturales, zonas arqueológicas, ciudades con historia, gastronomía y convivir con diferentes culturas y formas de vivir. Bati por México aporta a vivir esta experiencia.

Nuestros servicios incluyen:

- Hotel Compartido
- Aéreo
- Lanchas
- Comidas
- Y Entrenamiento a Juntas receptoras.

PROMOVIMOS VIAJES

- FOCOS
- SISTEMAS
- ACTIVIDADES
- NOVIEMBRE
- DICIEMBRE
- ENERO

● HUASTECA POTONINA

Del 14 al 17 de noviembre 2014
\$2,000 habilitación básica
\$ 1,300 habilitación outdoor.
Destino todo lo que este viaje tenga que ver.

● TAWEXIKTA

Del 14 al 17 de noviembre 2014
\$1,600 + 1 kg. de grano + útiles escolares
Un viaje con propósito, desarrollo y aprendizaje a una bella comunidad indígena.

● CUETZULUM

Del 14 al 17 de noviembre 2014
\$2,000 habilitación básica
\$ 1,700 habilitación outdoor.
Un patrimonio arqueológico en las montañas de Puebla.

¿QUÉ NOS SOMOS?

Bati por México está conformado por un colectivo de jóvenes profesionistas de diversas áreas, desde junio de 2011, cada uno apoyó en diversas actividades ya sea planificando, investigando, promoviendo, coordinando de forma responsable cada grupo de viajeros, antes, durante y después de cada viaje, cubriendo distintas actividades y compromisos de acuerdo con los objetivos del proyecto.

Reza Sánchez
Coordinador de Bati por México y coordinador desde junio de 2011

Rafael Durán
Coordinador de Bati por México y coordinador desde junio de 2011

Daniel Conzatti
Desarrollador web y coordinador desde junio de 2011

Enrique Fuentes
Coordinador desde junio de 2011

CONTACTO

Contáctanos
México, Distrito Federal
Oficina: 402 000
Celular: 044 35 2875 6649
044 35 2875 6649
bati.pormexico@hotmail.com

¿Qué? Bati por México proyecto de turismo alternativo. Desplazamiento realidades.

Áreas de privacidad
Políticas de viaje
Políticas de reservación
Políticas de cancelación
Transportación

Contáctanos
México, Distrito Federal
Oficina: 402 000
Celular: 044 35 2875 6649
044 35 2875 6649
bati.pormexico@hotmail.com

Desarrollo web: Daniel H. Conzatti
Diseño web: Daniel H. Conzatti

©2014 Bati por México
proyecto de turismo alternativo.
Explorando realidades.

Navigation: Inicio | ¿QUÉ HACIMOS? | PROMOVIMOS VIAJES | ¿QUÉ NOS SOMOS? | GALERIA | CONTACTO

TAWEXIKTA

del 14 al 17 de noviembre de 2014
\$ 1,600 + 1 kg. de grano
+ útiles escolares
Un viaje con propósito

¿QUÉ HACIMOS?

Bati por México es un proyecto de turismo alternativo que ofrece servicios a precios accesibles, garantizando la calidad y respeto por el medio ambiente y las personas. Para Bati por México es importante promover viajes para conocer lugares y al mismo tiempo beneficiar a las personas que residen en ellos. Cabe destacar que un porcentaje del pago de cada viaje se destina a un fondo de ahorro para el desarrollo y mejora de la calidad de vida las distintas comunidades indígenas. Así, se va generando conciencia social sobre las distintas realidades en el país y el extranjero.

Viajar es una aventura que permite descubrir, aprender y acercarse a maravillas naturales, zonas arqueológicas, ciudades con historia, gastronomía y convivir con diferentes culturas y formas de vivir. Bati por México aporta a vivir esta experiencia.

Nuestros servicios incluyen:

- Hotel Compartido
- Aéreo
- Lanchas
- Comidas
- Y Entrenamiento a Juntas receptoras.

PROMOVIMOS VIAJES

¿QUÉ NOS SOMOS?

Bati por México está conformado por un colectivo de jóvenes profesionistas de diversas áreas, desde junio de 2011, cada uno apoyó en diversas actividades ya sea planificando, investigando, promoviendo, coordinando de forma responsable cada grupo de viajeros, antes, durante y después de cada viaje, cubriendo distintas actividades y compromisos de acuerdo con los objetivos del proyecto.

Reza Sánchez
Coordinador de Bati por México y coordinador desde junio de 2011

Rafael Durán
Coordinador de Bati por México y coordinador desde junio de 2011

Daniel Conzatti
Desarrollador web y coordinador desde junio de 2011

Enrique Fuentes
Coordinador desde junio de 2011

GALERIA

CONTACTO

Contáctanos
México, Distrito Federal
Oficina: 402 000
Celular: 044 35 2875 6649
044 35 2875 6649
bati.pormexico@hotmail.com

¿Qué? Bati por México proyecto de turismo alternativo. Desplazamiento realidades.

Áreas de privacidad
Políticas de viaje
Políticas de reservación
Políticas de cancelación
Transportación

Contáctanos
México, Distrito Federal
Oficina: 402 000
Celular: 044 35 2875 6649
044 35 2875 6649
bati.pormexico@hotmail.com

Desarrollo web: Daniel H. Conzatti
Diseño web: Daniel H. Conzatti

©2014 Bati por México
proyecto de turismo alternativo.
Explorando realidades.

Diseño de interfaz para monitor y dispositivo móvil.



CONCLUSIÓN

Diseñar, es siempre una tarea enriquecedora que permite aprender de distintas áreas del conocimiento desde su inicio hasta su termino. Desarrollar un sitio Web basado en los conocimientos adquiridos en el diplomado de Diseño de interfaz UI y experiencia de usuario UX en proyectos digitales, me deja un panorama más amplio sobre el diseño Web tanto sus ventajas como desventajas.

Aprendí que desarrollar un sitio web no solamente requiere de gusto, sino que se deben establecer parámetros de diseño como: conocer las necesidades reales del cliente, sus objetivos y el público al que va dirigido el diseño para que el mensaje sea transmitido correctamente.

Diseño de interfaz y Experiencia de usuario, son conceptos relativamente nuevos para algunos diseñadores, sin embargo hoy en día se aplican cada vez más, un ejemplo claro es el diseño adaptativo. Aunque claro esta que no todos los sitios lo manejan pues no existe un interés en seguir ésta tendencia, puesto que se requiere un estudio detallado del público/ usuario para así conocer a detalle sus intereses y realizar un diseño de forma estructurada según la pantalla de la computadora o dispositivo móvil en que se verá. Esto no es tarea sencilla.

Deseo que la solución aquí desarrollada, ayude a profesionistas, docentes y estudiantes como un modelo para entender todos los aspectos que abarcan un proceso de diseño Web, así como los involucrados en su estética y funcionalidad.



FUENTES

Costa, J., (2003). *Diseñar para los ojos*. La paz, Bolivia. Grupo Editorial Design.

Eco, U., (2004). *Como se hace una tesis*. Barcelona, España. Gedisa.

El gran libro de Diseño web, (2012). España. Impresia Ibérica.

Frascara, J., (2000). *Diseño gráfico y comunicación*. Séptima Edición. Buenos Aires, Argentina. Ediciones infinito.

Fuentes, R., (2005). *La práctica del diseño gráfico, una metodología creativa*. Barcelona, España. Paidós.

Harkins, M., (2010). *Using Type, the process of setting out typography and type*. Switzerland. AVA publishing.

Heller. E., (2004). *Psicología del color: como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona, España, Gustavo Gili.

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

Levy, P., (2000). *World philosophie*, O. Jacob, París, p. 28.

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

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.

Samara, T., (2006). *Diseñar con y sin retícula*. Tercera Edición. Barcelona, España. Gustavo Gili.