



**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 SITIO WEB ANGELITAS”**

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

L I C E N C I A D A E N D I S E Ñ O Y C O M U N I C A C I Ó N V I S U A L

P R E S E N T A

GARCÍA HERRERA CAROLINA

ASESOR: LIC. CLAUDIA VÁZQUEZ BARAJAS



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.

Índice	2
Introducción	3
Capítulo I Diseño de interfaz de experiencia	5
Capítulo II Diseño editorial digital	11
2.1 Diseño de página web	12
Capítulo III Diseño de pagina web para empresa Angelitas	16
Capítulo IV Proceso creativo para la producción	21
4.1 Conceptualización	22
4.1.1 Ruta critica	22
4.1.2 Mood board	24
4.2 Formalización y prefiguración	25
4.2.1 Bocetaje rough	25
4.3 Materialización y realización del proyecto	28
4.3.1 Optimización del diseño	28
4.4 Aplicación y ejecución del diseño	31
4.4.1 Dummy	31
4.4.2 Justificación	38
Conclusión	42
Fuentes	43

Introducción

El avance de tecnología en las últimas décadas se ha desarrollado rápidamente y con ello las relaciones entre las naciones del mundo se ha hecho más estrecho, por lo que las relaciones personales, de negocios, políticas, económicas y culturales cada vez exigen nuevas formas de comunicación de diferentes necesidades como por ejemplo el entretenimiento, softwares que ayuden a facilitar tareas, de ciencia como cuestiones médicas, etc. Es por eso que un área importante para desarrollar estas plataformas ha sido el diseño gráfico que satisface las exigencias del mercado de negocios, productos y servicios que desean darse a conocer entre mucha competencia.

Las publicaciones digitales protagonizan un papel importante, hoy en día, existen diferentes plataformas donde se pueden visualizar el software; como los ordenadores, móviles y tabletas esto ha obligado a los diseñadores a preocuparse por un proceso de creación basado no solo en el producto sino también en las necesidades del usuario, considerando el diseño de interfaz y el diseño de experiencia de usuario.

Por ello el principal objetivo en este proyecto es diseñar a partir de estas nuevas necesidades que son el diseño de interfaz de usuario (UI) y el diseño de experiencia de usuario para que sea fácil la interacción, que la información sea clara, que el acomodo de textos sea jerárquica, las imágenes tengan una buena resolución, iconos y botones sean agradables además de que la navegación sea intuitiva y que la experiencia de uso sea con el menor esfuerzo posible creando motivaciones y expectativas a los usuarios. En el diseño se consideraran elementos indispensables propios de publicaciones digitales tales, como las tipografías adecuadas, colores, retículas, imágenes, la maquetación de acuerdo a las plataformas seleccionadas para esta publicación conocido como diseño responsivo.

El cliente para el cual se diseñara es una empresa familiar, dedicada a la elaboración de repostería artesanal expandiéndose a la alta repostería, que ha ido creciendo en el transcurso de cinco años logrando ser competitivo, demostrar innovación y calidad en el servicio, por lo que tienen la necesidad de expandir su mercado de forma profesional.

Los temas anteriores ayudaran a generar un entendimiento acerca del desarrollo del proceso editorial en publicaciones digitales donde se considera el diseño de interfaz de usuario y el diseño de experiencia de usuario.

Los elementos que se contemplan en este proyecto serán una herramienta mas para lograr enfocar el diseño de una pagina web a las necesidades del cliente que requiere de difundir el contenido de sus productos en un mercado saturado de publicaciones digitales, donde tendrá que destacarse con una buena interacción con el usuario e información de fácil acceso.

Capítulo 1.

**Diseño de interfaz
y experiencia de
usuario**

Diseño de interfaz y experiencia de usuario

El diseño y el arte son en la actualidad parte de la mundialización la cual es afectado por nuestra forma de vivir política, económica, social y cultural donde nos vemos influenciados por otras culturas, formas de vida gracias y organización donde el objetivo consiste en unificar la forma de vida, producción y consumo haciendo a un lado la identidad cultural e individual.

En la actualidad gran parte del diseño ha cambiado respecto a los dispositivos móviles, Ipads, teléfonos, y se ha adquirido un mayor impacto, aunque todavía existe la parte de producción en impresos, han cambiado algunos aspectos. El Internet ha cambiado la manera en que los lectores buscan y compran contenido por lo que la eficacia de la web a tenido que ampliar su aplicación en los sectores comerciales de Internet donde también el contenido se ha utilizado como medio de expresión plástica. Ferrer (2003).

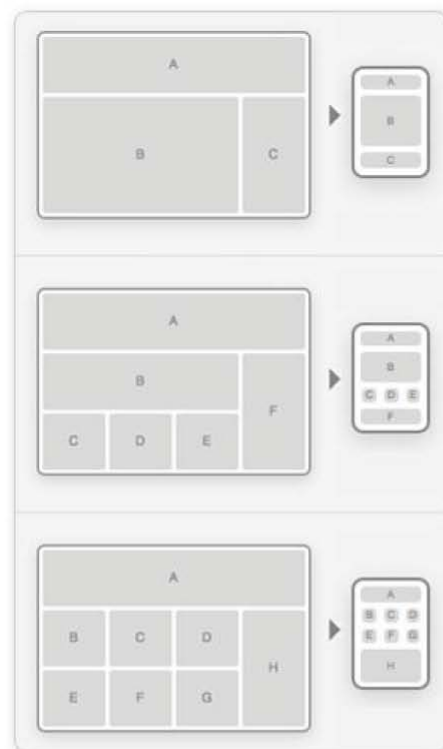
El diseño es un factor clave para esta forma de vida ya que la economía basa su

consumo en el mercado y la demanda de bienes y servicios materiales e inmateriales que aumenta con las nuevas formas de comunicación como lo es el ciberespacio , así logran que la oferta y la demanda vayan en aumento, es entonces que el diseño funciona como intermediario entre el vendedor y el consumidor por medio de las redes sociales, paginas web, revistas digitales, aplicaciones, es por eso que la realización de un buen diseño es fundamental para lograr un impacto correcto en el consumidor resaltando el tema de lo que se quiere comunicar y que sea identificada en cuestión de segundos.

La importancia en las publicaciones digitales es por que existe una interacción entre el usuario y la interfaz de cualquier plataforma, es un proceso comunicativo en el cual el diseñador debe lograr que el usuario tenga una buena experiencia con un desarrollo correcto de la estructura web y del contenido, el diseño y el uso del color son la clave para atraer y ser identificado, formando vínculos en el subconsciente del usuario y generar esquemas para captar a nuevos vi-

sitantes. Haciendo los contenidos claros en el aspecto gráfico donde se ve involucrado el contexto y el contenido de un producto o servicio, se debe tener claro cuales son las necesidades del proyecto, definir la temática del producto o servicio (informar, entretener, alertar), definir a los usuarios del producto incluyendo sus características de uso (culturales, políticas, económicas, sociales y tecnológicas), realizar un estudio de mercado y de productos similares al producto del cual se quiere diseñar o rediseñar. Allanwood (2014).

La organización del contenido se debe presentar todas las estructuras posibles de los contenidos, en correspondencia a las necesidades del usuario definiendo y jerarquizando, definir todos los funcionales que tendrá el producto de software y crear un prototipo donde las pruebas se realizan tanto en clientes como en usuarios. Es por eso que el diseñador gráfico tiene que considerar un proyecto gráfico no solo en las necesidades de un producto o servicio sino también en las necesidades del usuario a esto se le llama interfaz de usuario (UI) y experiencia de



usuario (UX).

Interfaz de usuario (UI)

En la actualidad el diseño gráfico tiene que considerar un proyecto no solo en las necesidades de un producto o servicio sino también en las necesidades del usuario

La interacción usuario- contenido visual a través de una adecuada interfaz (Interfaz de Usuario), que le brinde tanto comodidad, como eficiencia.

El objetivo es que las aplicaciones o sitios sean mas atractivos y además hacer que la interacción con el usuario sea lo mas intuitiva posible.

Se debe tomar en cuenta la familiaridad del usuario esto quiere decir que se deben incluir términos y conceptos de la experiencia de las personas que mas utilizan en su vida cotidiana. La consistencia en la interfaz debe realizar operaciones similares a las actividades cotidianas durante toda la experiencia con el sitio. El comportamiento del sistema no debe provocar sorpresas en los usuarios. Además la interfaz debe ofrecer comodidad en la realización de una



tarea con el mínimo esfuerzo posible, rapidez, el usuario debe lograr brevemente interactuar.

Experiencia de usuario (UX)

La experiencia de usuario se centra en las características visuales que nos pueden llegar a provocar la experiencia visual que tengamos con una interfaz y esto no solo depende del diseño sino en las emociones y sentimientos que logra crear en nosotros una marca, un servicio o un producto, la experiencia de usuario involucra nuestras experiencias y aprendizajes y esto lleva a que el usuario evalúe que tan deseable, usable y útil puede resultar un navegador o cualquier tipo de publicación digital. Allanwood (2014).

El proceso para el diseño de UX está relacionado con comprender y diseñar la experiencia del usuario de principio a fin, y no sólo el aspecto estético y las funcionalidades de un sitio. Los clientes piden algo tangible inmediatamente, pero primero se debe entender los requerimientos del ne-



gocio y las necesidades de los usuarios. Los pensamientos de los clientes sobre un producto son mayormente influenciados por las experiencias y sensaciones mientras lo usan. Una buena experiencia de usuario produce clientes felices, esto permite satisfacción por productos y servicios que la gente le gustan y por lo tanto consideran del más alto valor. En cambio una pobre experiencia de usuario es aquella de la que nadie se preocupa conscientemente y, en el mejor de los casos, dará lugar la pérdida de ingresos.

Capítulo 2.

Diseño editorial digital

2. Diseño editorial digital

El desarrollo del diseño editorial digital en los últimos días ha tenido un avance gracias a la tecnología por lo que las exigencias del mercado han aumentado y cada vez mas negocios desean dar a conocer sus productos y servicios por este medio digital, las nuevas formas de comunicación ha hecho que el diseño editorial tenga que emigrar y adaptarse a los nuevos formatos que involucra diferentes plataformas tales como ordenadores, móviles, tabletas, con diferentes sistemas operativos como ios, Android, Windows, esto ha hecho que los diseñadores se vean obligados a crear diseños que resalten dentro de millones de aplicaciones, paginas web. Y es aquí donde el proceso de creación debe estar basada no solo en el producto sino en las necesidades del usuario por eso hoy en día se considera el diseño de interfaz de usuario (UI) y el diseño de experiencia de usuario (UX).

La interfaz de usuario (UI) es el punto de encuentro entre el usuario y la publicación

digital es así la forma visual que define el aspecto que va a tener la publicación digital o sea los elementos visuales del cual esta conformado tales como colores, imágenes, iconos y botones. El objetivo principal es que sea más atractivo y hacer que el usuario tenga una interacción mas intuitiva y rápida a través de recursos como los iconos, los estereotipos o elementos que sean familiares y la simbología sin que esto afecte el funcionamiento de la pagina. Los principales aspectos que se deben considerar son que las funciones e íconos se anticipen a las necesidades del usuario para que este no tenga que buscar la información o adivinar para que sirven las herramientas que observa relacionándolas con objetos con los que interactúa día con día y se sienta familiarizado con ellos, también se debe crear un ambiente flexible para que el usuario aprenda a usar rápidamente la publicación digital.

La experiencia de usuario (UX) es la forma en que se siente una persona usando un producto sistema o servicio, se encarga de la arquitectura o esquema de los conteni-

dos, la jerarquización de estos contenidos y los mapas de navegación ósea es todo lo que el usuario percibe al probar un producto, la forma de verlos consiguiendo la mayor satisfacción y mejor experiencia de uso con el mínimo esfuerzo, el diseño debe estar basado en las necesidades, objetivos, expectativas, motivaciones y capacidades de los usuarios. El diseñador debe tener una comprensión de la psicología cognitiva, para que la interacción entre el usuario y la publicación digital sea agradable. Se deben considerar los escenarios, los flujos de usuario y storyboards el objetivo es lograr rendimiento en la interacción (eficacia, eficiencia y facilidad de aprendizaje), para lograr placer psicológico y diversión de su uso.

Sitios web

Este tipo de publicación digital se implementa desde hace ya varios años con la creación del World Wide Web lanzado en 1992 por Tim Berners Lee, con el avance tecnológico diseñar paginas ha ido cambiando de ser un medio de lectura con tex-

tos estáticos hasta la actualidad, que se han ido agregando elementos multimedia, como videos, imágenes interactivas logrando que sea totalmente interactivo, todo esto ha traído consigo un sin numero de cambios pero el mas importante ha sido el logro de no tener que implementar un software adicional (Flash) para poder ejecutar contenido enriquecido como lo son los videos, videojuegos e imágenes esto se dio gracias a la llegada de los Smartphone concretamente con la llegada de el iPhone de Apple quien tomo la iniciativa de permitir estándares abiertos a los navegadores de sus dispositivos móviles insistiendo en que Flash no era necesario para disfrutar de una experiencia multimedia.(Gómez, p. 9. 2012.).

Recientemente la web ha tenido un boom con las nuevas redes sociales, Facebook, Twitter y Youtube estos facilitan tener y hacer contenido sin tener conocimientos técnicos esto nos ha acercado a la web como una herramienta de comunicación por lo que estas plataformas facilitan la comunicación diaria de los usuarios. Como

diseñador se tiene la labor de facilitar esta comunicación con atractivas interfaces que ayudan a los clientes a conseguir sus metas de comunicación ya sea diseñando paginas de Facebook integrando Twitter en un sitio publicitario o videos de YouTube. Este es el mecanismo a través del cual los usuarios consumen nuestros diseños, la necesidad del diseño web persiste y continua creciendo con las nuevas plataformas.

Los sitios web, tienen es un sistema gráfico que permite a los usuarios acceder a los contenidos, realizar tareas, comprender las funcionalidades y navegar por las diferentes páginas del sitio.

La interfaz web es el conjunto gráfico que permite la presentación y la navegación del sitio, esto se consigue con la colocación de elementos gráficos comunes a toda la web que son estándares, haciendo que los usuarios tengan completo control sobre las funcionalidades del sitio desde el momento mismo de entrar a él sin que para ello deba tener amplios conocimientos ni preparación anterior. Allanwood (2014).

Algunos elementos formales que se deben considerar para la realización de publicaciones digitales

Es necesario lograr que el sitio web obtenga consistencia y una imagen distintiva, mediante el uso de fondos, gráficos y logos, colores uniformes en el texto y los enlaces, barras de navegación en el mismo lugar. Como lo son:

Fondo y gráficos distintivos

Color de texto y enlaces

Barras de navegación en el mismo lugar

1) Tipografía para publicaciones

Se debe elegir dos tipos de letra, uno para los títulos y otro para los textos pero no utilizar mas de tres las fuentes pueden ser diferentes entre sí pero se deben complementar en su estilo. Lupton (2005).

Utilizar tipografías de palo seco sin remates

Tamaño del cuerpo recomendado entre 24

y 26 píxeles.

Contraste alto entre texto y fondo; a poner sobre un fondo de color plano.

2) Color

El color tiene influencia en los sentimientos y en las acciones de las personas. La psicología del color puede ayudar a fortalecer la marca, conseguir ventas y guiar a las visitas a páginas o a acciones concretas dentro de las publicaciones digitales. Heller (2000).

Se utilizan dos o tres colores y un color predominante.

Como se deben acomodar los colores para guiar la lectura del usuario

Crear un sólo punto de impacto visual por página (un punto al que dirigir la mirada).

Respetar la mirada del lectora: de izquierda a derecha y de arriba abajo.

Dejar aire y espacios en blanco para que la mirada descanse.

3) Retícula/ acomodo de información

La presentación de elementos y textos con retícula, permite la organización, dirige la lectura de la publicación digital, divide el espacio en secciones. Muller (2007).

Contenido que se puede organizar de acuerdo a la importancia:

Menú de navegación

Títulos

Textos

Imágenes

Columnas

4) Imágenes

Las imágenes retienen al lector un 51% más de tiempo, y optimizándolas correctamente pueden atraer un número considerable de visitas. Un texto debe ser acompañado de buenas gráficas. Las imágenes ayudan a hacer la lectura más placentera y pueden llamar mucho la atención del lector, siempre tendemos a asociar una imagen a un artículo.

Capítulo 3.

Angelitas Repostería y regalos 100% personalizados

Cliente:

Angelitas

Repostería y regalos 100% artesanales

Empresa familiar dedicada a la elaboración de repostería, recuerdos y regalos artesanales al gusto de los clientes.

Los productos se realizan bajo pedido, con lo cual garantizan un trabajo artesanal.

Esta empresa trabaja con la intención de crear y ofrecer productos 100% personalizados dentro de un mundo cada vez más impersonal.

Ofrece diferentes servicios que van desde repostería, alta repostería y mesas de dulces

Repostería:

Pasteles

Cupcakes

Cakepops

Paletas de alfajor

Galletas de nuez decoradas

Tartas con ganache de chocolate

Vaso pan de chocolate & crema mousseline,



Postres:

Tortugas de chocolate

Frutos

Manzanas de chocolate

Cajitas de dulces

Mesas de regalos para (Decoración con tematicas):

Cumpleaños

Bautizo

Primera comunión

Mesa de Graduación

Baby Shower

Bodas



Brief Angelitas Repostería y regalos 100% artesanales

Proyecto: “Diseño de interfaz y experiencia de usuario para pagina web Angelitas”.

Reto generar mas ventas.

El objetivo expandir el mercado y posicionarse con un nuevo servicio.

Objetivo de la marca ofrecer no solo repostería personalizada sino también el servicio de regalos, mesa de dulces y recuerdos con una temática para cualquier tipo de evento, envíos de cestos de desayuno.

Objetivos de comunicación que se desea transmitir, calidad, garantía del trabajo artesanal el compromiso.

Target el nivel socioeconomico C (clase media) y c (clase media alta), perfil psicográfico: esta sección de la población tiene una actividad social activa, por lo que este tipo de negocios se frecuente y es atractivo para eventos de convivencia de diferen-

tes presupuestos desde el mas simple que puede ser un cumpleaños hasta eventos que requieren un mayor presupuesto como lo son una boda, graduaciones, XV años , aniversarios, etc.

Mensaje los productos ofrecidos son de calidad y personalizados.

Caracter de la marca Angelitas se posiciona como una marca innovadora, juvenil y sofisticado.

Estilo y tono de comunicación es amable, alegre y confiable.

Los elementos de comunicación no deben ser grodescos y agresivos.

Beneficios son: calidad, compromiso y trabajo artesanal.

Angelitas es un negocio que ha ido creciendo durante cinco años, por lo que su oferta y demanda ha tenido un incremento considerable, los pedidos ahora no solo son para el distrito federal, se han extendido al

resto de la republica Mexicana, por lo que se consideró tener una pagina web que las ayude a posicionarse en el Mercado de la reposteria y de esa forma dar a conocer los diferente servicios que ademas incluye organizacion de diversos eventos sociales. No cuentan con un local por lo que las redes sociales han sido el medio por el cual difunden su trabajo.

La imagen corporativa que utiliza Angelitas es denominado imagotipo al ser conformado de un texto y símbolo, sus elementos son:

Símbolo: Alas de angel

Texto: Angelitas repostería y regalos 100% artesanal

Colores

Rosa: expresa diversión inocencia, lo femenino, delicadeza y romántico.

En la empresa angelitas se denota lo femenino al ser una empresa conformada por mujeres.

Morado: este color expresa lujo, realeza, sabiduría y creatividad.

En angelitas este color representa la creatividad y lujo al hacer repostería personaliza y alta repostería.

Tipografía

Familia tipográfica:

Escripita caligráfica para Angelitas

Serif cursiva para repostería y regalos 100% artesanales



Capítulo 4.

Proceso creativo para la producción

4.1 Conceptualización

En el proceso de realización del proyecto de diseño de interfaz y experiencia de usuario dio como resultado de las diferentes etapas, el Dummy , se presenta la pagina web para el negocio familiar “Angelitas, repostería y regalos 100 % artesanales” . Los sitios web, en la actualidad, donde las publicaciones digitales son el medio de comunicación para el mercado de diferentes negocios y para diferentes actividades, las publicaciones digitales interactivas han logrado ser una experiencia y crea una necesidad de facilitar las nuevas plataformas que ayudan a satisfacer al usuario.

4.1.1 Ruta critica

La ruta critica se realizo para este proyecto para optimizar y calcular el tiempo de realización de cada etapa del proceso. Se agendó la cita con el cliente y se acordó desde la primera visita los días de encuentro para mostrar los avances. Se realizo la primera presentación del proyecto frente a los diseñadores que coordinaron el proceso de realización y así mismo se fueron mostrando los avances para correcciones en los días y horarios acordados.

Actividad	Semana	Junio														Firma				
		16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29		30			
Entrevista con el cliente	1																			Cliente
Información cliente	2																			Claudia Vázquez

Capítulo 4. Proceso creativo para la producción

Actividad	Semana	Julio																															Firma	
		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		
Presentación del proyecto asesor	3																																	Efraín Parada Claudia Vázquez
Realización de bocetos	4																																Efraín Parada	
Ciente avances (bocetos rough)																																	Cliente	
Entrega de avances del proyecto asesor																																	Claudia Vázquez	
Bocetos layout																																	Efraín Parada	
Ultima entrevista cliente																																	Cliente	
Optimización pagina																																	Efraín Parada	

Actividad	Semana	Agosto										Firma		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
Optimización de la pagina web														Efraín Parada
Presentación del dummy														Efraín Parada Claudia Vázquez

4.1.2 Mood board

En esta etapa se visualizó de forma grafica los elementos de los cuales se compondría el diseño de la página web, color, tipografía, imagenes y elementos graficos de diseño.

Mood board

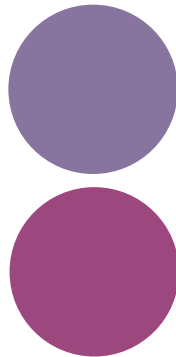


Texturas

Que hace referencia a los manteles

Colores

Los colores del logotipo



Estilo: escrita caligrafica

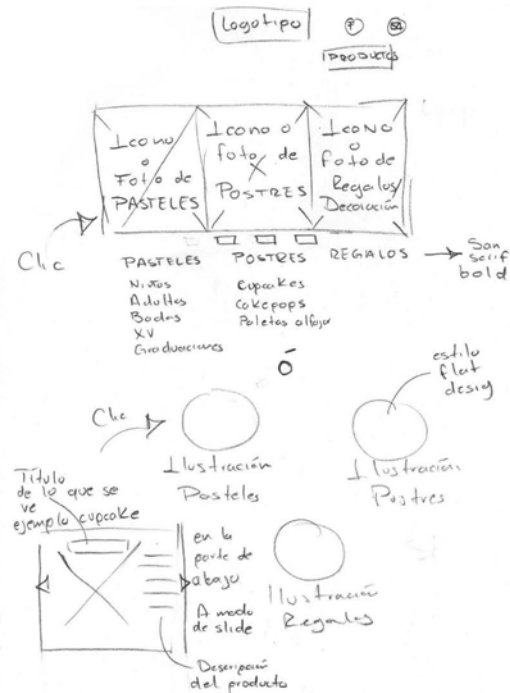
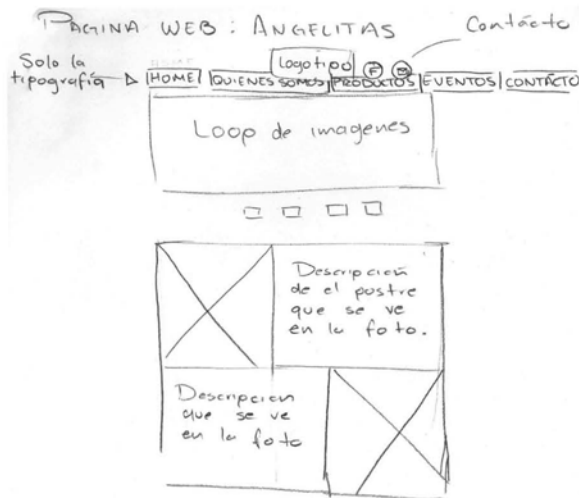
fuente tipografica: **Lobster**

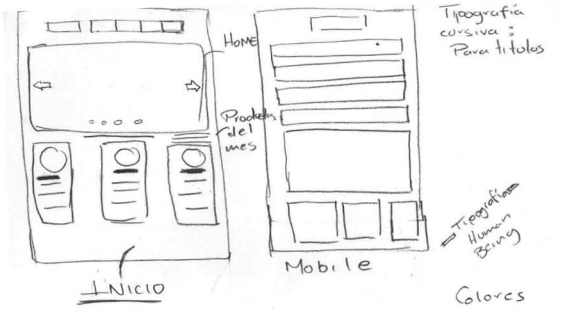
Tipografía

4.2 Formalización y prefiguración

Se generaron los primeros bocetos, los cuales se consultaron con el cliente y se partió a hacer correcciones desde aquí.

4.2.2 Bocetos rough





1920 px

Inicio

Desktop

1 Galletas
2 Pastelería
3 Pastas
4 Pastas
5 Galletas

1 Pastas
2 Pastas
3 Pastas
4 Pastas

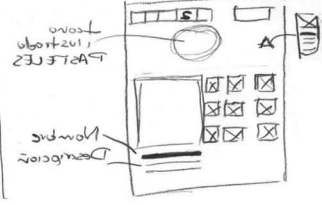
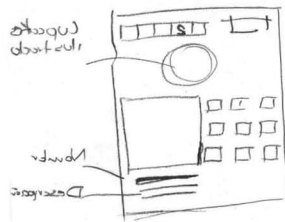
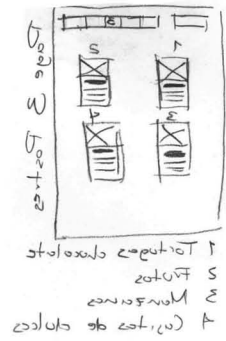
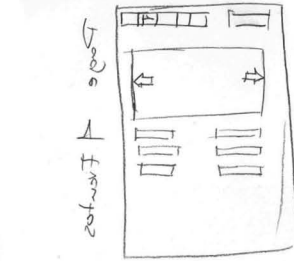
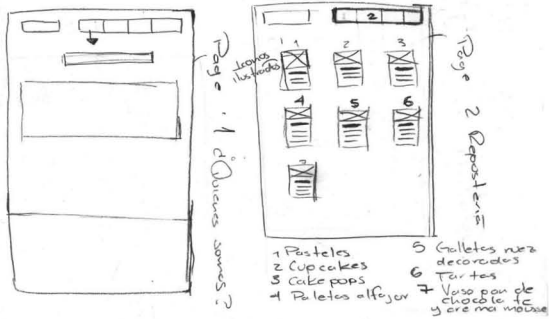
1 Azul/Verde

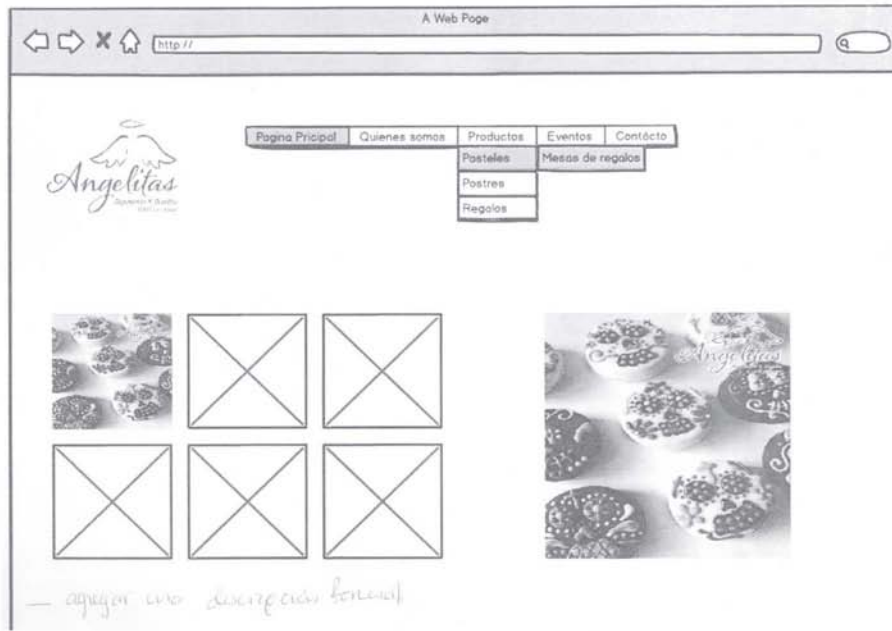
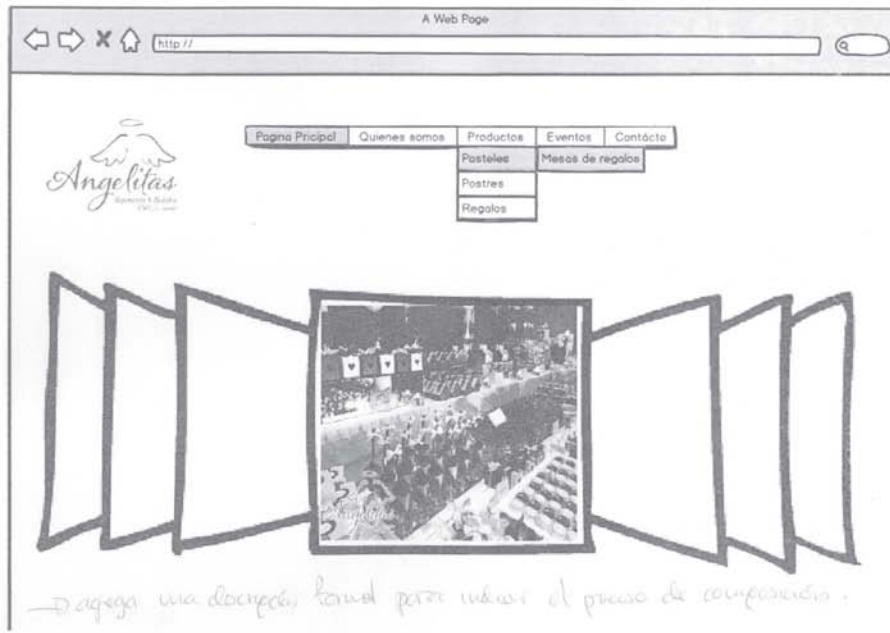
2 Beige

3 Pastas

4 Galletas

5 Galletas





4.3 Materialización y realización del proyecto

El diseño bocetado previamente fue teniendo muchos cambios cuando se resolvieron aspectos de contenido y navegación en esta etapa de materialización se obtuvo como resultado una optimización diferente al resultado final en cuanto a el diseño de gráficos tales como el menú de navegación, el fondo y las galerías de imágenes. Los resultados que se muestran son imágenes de los cambios que se hicieron.

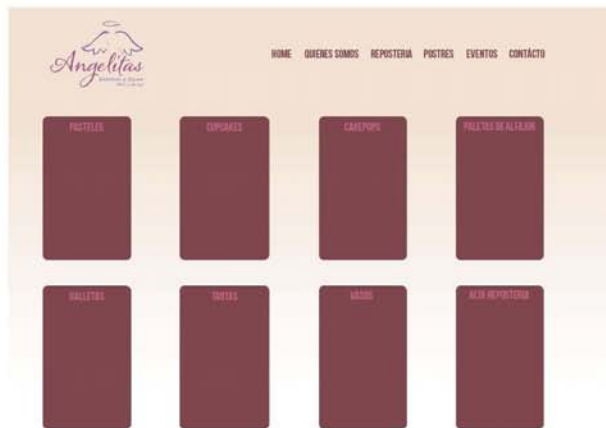
4.3.1 Optimización del diseño

En un inicio se había considerado una tipografía sans-serif para la barra de navegación, fue descartada cuando se decidió que una tipografía caligráfica sería de mayor ayuda para reforzar la imagen de la empresa, dando consistencia en la imagen empresarial y creando agrupación entre los elementos.

El fondo cambio de un color rosa claro con un degradado al blanco, por un fondo blanco ya que el contenido de muchas imágenes y el color de fondo competían.



Capítulo 4. Proceso creativo para la producción



En la galería de imágenes el nuevo diseño ayudó a que se pudieran colocar mayor cantidad de fotografías y permitió un catálogo mas completo en todas las secciones.



4.4 Aplicación y ejecución del diseño

En esta etapa se contemplaron todas las necesidades del cliente como los elementos con los cuales se compondría la página web, los bocetos optimizados hechos en illustrator se transfirieron a el software muse para construir la página con los enlaces, botones y las galerías de imágenes funcionando

4.4.1 Dummy

El dommy fue realizado a partir de los bocetos revisados previamente por el cliente, donde se hicieron varias correcciones y se eligieron los bocetos mas funcionales para la organización de información, dentro de este proceso se contemplo el mapa de navegación del sitio web y el resultado fue el siguiente:

Se divide en 6 secciones principales



Solo se subdividio la sección de repostería en 8 paginas.



Secciones de la página

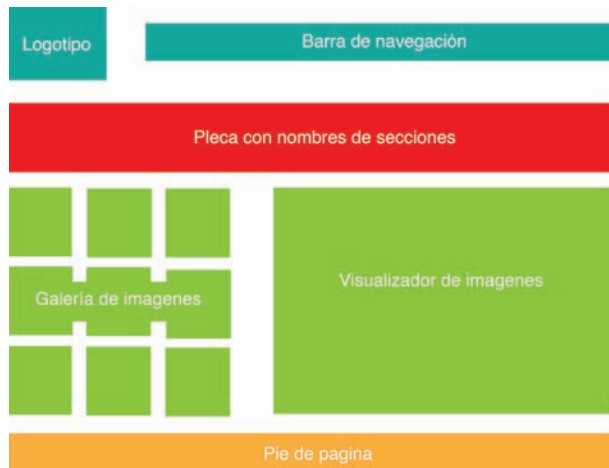
En estos esquemas se aprecia la modulación de la página y las secciones en las que se divide la información. Se utilizaron solo 4 distribuciones diferentes para el acomodo dependiendo el tipo de información ya sea de texto o de imágenes.

En la figura x. podemos observar que la modulación incluye los aspectos generales de la página cada uno representado por un color.

Así mismo estos colores se utilizan para marcar las mismas secciones aunque estas estén distribuidas de diferentes formas, siempre se presenta la misma lógica.



El logotipo siempre esta presente en la parte superior izquierda, para tener presente la marca. Así como tambien la barra de navegación esto para que no sea necesario retroceder para volver a la sección anterior, esto facilita ubicar las secciones y acceder a ellas facilmente. La barra de nombre de secciones tambien aparece en todas las páginas para identificar la sección y finalmente la pleca de pie de página donde se accede al contacto todo el tiempo.



Tipografía

Se utilizo una familia palo seco : Helvética en las siguientes secciones

Pie de página: 14 px

Texto : 14 px

Pie de foto: 14 px

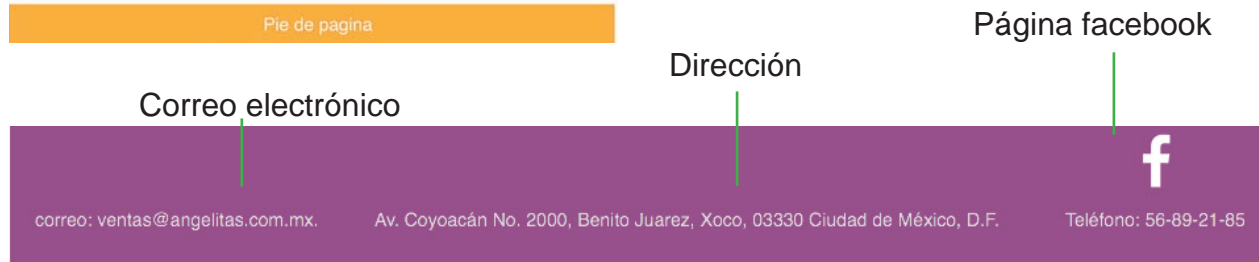
y escripta, caligráfica : Lobster

Barra de navegación: 21 px

Titulos : 30 px

Menú de repostería: 19 px

Pie de Página: 14 px



Texto : 14 px

Somos una Empresa familiar dedicada a la elaboración de recuerdos y regalos artesanales al gusto de nuestros clientes. Todos nuestros productos se realizan bajo pedido, con lo cual garantizamos un trabajo artesanal, que hace de cada uno de ellos un verdadero original que se elabora a mano, por lo que nunca un producto será igual a otro. Trabajamos con la intención de crear y ofrecer productos 100% personalizados dentro de un mundo cada vez más impersonal.

Menú de repostería: 19 px



Pie de foto: 14 px



Nutella, dulce de leche, ganache de chocolate y crema de maní

< 2 - 18

Menú de navegación: 21 px

[Inicio](#) [Quiénes somos](#) [Repostería](#) [Postres](#) [Eventos](#) [Contacto](#)

Titulos : 30 px



Retícula

La realización del sitio web esta diseñada con la presentación de los elementos y textos son organizados con una retícula jerárquica a 12 columnas que ayudaron a dividir en secciones los elementos





4.4.2 Justificación

Los sitios web, en la actualidad, donde las publicaciones digitales son el medio de comunicación para el mercado de diferentes negocios y para diferentes actividades, las publicaciones digitales interactivas han logrado ser una experiencia y crea una necesidad de facilitar las nuevas plataformas que ayudan a satisfacer al usuario.

En el proceso de realización del proyecto de diseño de interfaz y experiencia de usuario dio como resultado de las diferentes etapas:

a) Brief, La primera etapa consistió en investigar al cliente y reconocer sus necesidades el primer objetivo es darse a conocer formalmente por medio del sitio web dando seriedad a la empresa y proyectando el crecimiento que este a tenido durante los cinco años transcurridos desde su inicio posicionándose en el mercado de repostería fina y dando a conocer que se expande el mercado con un nuevo servicio que es las mesas de dulces para diferentes eventos sociales. La empresa de Angelitas

quiere proyectar su trabajo 100% artesanal, femenino, elegante y familiar que crea eventos inolvidables a sus clientes.

b) Bocetos Rough en este proceso se planeó la navegación del usuario de una forma intuitiva ya que todas las secciones del sitio web son identificables, se eligió posicionar el menú de navegación en el segundo punto de lectura de izquierda a derecha para ser vista en primer plano, la navegación es cómoda ya que vas de una sección a otra sin tener que regresar al menú principal, en las galerías de imágenes se utilizo fotos miniatura de lado izquierdo y del lado derecho el visualizador proporcional al de las miniatura dando a entender la función de ir seleccionando las miniatura para ver los productos mas grandes creando una experiencia intuitiva, aplicando así el diseño de Interfaz de usuario (UI), dando fluidez y un fácil entendimiento de cómo navegar en el sitio web.

c) El Dummy, donde se presentó el boceto optimizado de las paginas principales así como las páginas secundarias se presenta

el sitio web para el negocio familiar “Angelitas, repostería y regalos 100 % artesanales”. En esta etapa se eligen los elementos, las formas y colores a partir de la Experiencia de usuario (UX). Se enlistan a continuación:

Retícula

La realización de la pagina web esta diseñada con la presentación de los elementos y textos son organizados con una retícula jerárquica a 12 columnas que ayudaron a dividir en secciones los elementos y las paginas que tienen diferentes contenidos por lo cual se implemento una organización diferente pero respetándolas 4 áreas en las que se divide la maquetación.

1) Logotipo y menú de navegación

El logotipo se encuentra en la parte superior izquierda, esto ayuda a que sea lo primero que se identifica dentro de la pagina.

El menú de navegación cargado a la derecha para lograr continuar la lectura y guiar la lectura a los siguientes elemento hacia abajo.

2) Títulos

Una placa debajo del menú de navegación con los colores corporativos ayudan a resaltar los títulos que ayudaran al usuario a ubicarse dentro de la página en las secciones.

3) Contenido de textos/ imágenes

Esta área contiene la información (texto) mas importante de el cliente, imágenes fotográficas de los productos y el contacto.

4) Pie de pagina

Aquí esta ubicada la información a la mano para contactar a la empresa, correo electrónico, numero telefónico y Facebook.

Color

Se empleo los colores del logotipo para ayudar a fortalecer la imagen de la marca, se utilizaron dos colores:

Rosa: Expresa diversión inocencia, lo femenino, delicadeza y romántico. Es utilizado en marcas para público femenino, ro-

mántico delicado asociado a las flores y a las mujeres en general.

En la empresa angelitas nos denota lo femenino al ser una empresa conformada por mujeres

Hexadecimal: # 8C4E80

Fue aplicado como el color predominante por ser el color en el logotipo que mas resalta, se utilizo en el, la pleca con títulos y el pie de página.

Monocromático en las ventanas de textos.

Hexadecimal: # D9BAD3

Morado: Este color expresa lujo, realeza, sabiduría y creatividad. Se utiliza en marcas asociadas a los contenidos de fantasía, asociado con la creatividad, el conocimiento y la imaginación.

En angelitas este color representa la creatividad y lujo al hacer repostería personalizada y alta repostería.

Hexadecimal: # 6E5492

Se utilizo en el menú de navegación y en el menú de repostería como base para poner texto e imágenes.

Tipografía

Se utilizo una fuente palo seco : Helvética

Pie de pagina: 14 px

Texto : 14 px

Pie de foto: 14 px

Escripta, caligráfica : Lobster

Barra de navegación: 20

Titulos : 30 px

Para menú de repostería: 19 px

Menú de navegación: 21 px

En el menú de navegación se utilizo una tipografía Lobster para reforzar la imagen de la empresa, además de hacer referencia a lo artesanal al ser una tipografía que simula el trazo manual.

Los textos de pie de página, texto y pie de foto se implemento una tipografía helvética esta característica de Sans-Serif se eligió ya que permite al ojo una lectura mas fluida de manera más rápida sobre los textos, mejorando la velocidad y disminuyendo la fatiga.

Se utilizaron tipografías mayores a los 13

pixeles para dar mayor legibilidad sobre todo en los textos largos como lo son la sección de Quiénes somos.

Se jerarquizaron las tipografías en toda la página para que fueran identificables los títulos de las secciones dentro de la navegación y se diferenciaron de los textos tales como el menú de navegación que tiene un menor puntaje y color, la información de contenido tiene una tipografía diferente en sans-serif, pero con el mismo color de la barra de navegación, además de agregarlos al menú modular de repostería para ayudar al usuario a que identifique rápidamente que son botones y que vincula a más información, remarcando la relación entre los distintos elementos de la página, como lo son los títulos de las secciones, dotándola de una mayor fluidez.

En los textos largos se alineó el texto a la izquierda para darle más legibilidad y así darle un espaciado uniforme entre letras, proporcionando al ojo un punto común de inicio de lectura para cada renglón.

Conclusiones

Se puede concluir que se logró diseñar un sitio web partiendo de las necesidades del cliente, donde se expuso que el objetivo de este diseño es que, “Angelitas”, empresa dedicada a la repostería artesanal y alta repostería, logre posicionarse en un ambiente competitivo dando a conocer sus diferentes productos y servicios en la publicación de la página, en el cual se consideró en primer termino el diseño de interfaz de usuario (UI) y el diseño de experiencia de usuario (UX), respetando los colores corporativos, el empleo de fotografías para las galerías, logrando que la interacción tenga un ambiente flexible y de fácil navegación.

Se contemplo una modulación jerárquica con una retícula de 12 columnas que ayudó a colocar los elementos de forma ordenada, constante y lógica para que el usuario logre navegar dentro de la página sin que esta sea tediosa o confusa.

La tipografía es agradable y consistente con la imagen de la empresa al emplear colores y tipografía propias del imago tipo de Angelitas. Así mismo se utilizaron los mismos colores para elementos fijos tales como la pleca para los títulos de cada sección, el pie de página. Se realizo un mapa de navegación donde se pudo bocetar como funcionarían los botones para vincular con otras paginas, se contemplo jerarquías dentro de la misma página.

Todos estos elementos y etapas del proceso de creación fueron guiando a que el diseño cumpliera con los objetivos de crear una publicación digital que considerara la experiencia de usuario y el diseño de interfaz para tener como resultado una navegación agradable e intuitiva, que se comprendiera y que finalmente el usuario se sienta satisfecho con la información obtenido de una empresa que ofrece servicios y productos de alta calidad proyectando las características a través del sitio web.

Fuentes

Hillner, M (2000). *Bases de la tipografía: tipografía virtual*, Parramon ediciones. Barcelona

Ferrer, J (2003). *Publicación de paginas web certificado de profesionalidad*, Rama editorial.

Héller, E (2000). *Psicología del color: como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*, Gustavo Gili.

Harris, P (2004). *Retículas*, Parramon ediciones. Barcelona

Muller, J (2007). *Sistema de retículas: un manual para diseñadores gráficos*, Gustavo Gilli, México.

Arcos, M (2010). *Fundamentos de la tipografía*, Parramon ediciones, Barcelona.

Arcos, M (2007). *Fundamentos del diseño gráfico*, Parramon ediciones, Barcelona.

Timothy, S (2005), *Diseñar con y sin retícula*, Gustavo Gilli, México.

Allanwood G, Beare P (2014) *Diseño de experiencias de usuario*, Parramon ediciones, Barcelona.

Lupton, E (2005), *Pensar con tipos: una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores*, Gustavo Gilli, México.