

PLANTEL XOLA

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

“DISEÑO DE INTERFAZ Y EXPERIENCIA DE USUARIO  
DE LA APP PIGEON DROP”

**T E S I N A**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

**LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

P R E S E N T A

ALINE YAÑEZ BAUTISTA

ASESOR: MTRA. VANESSA CAMACHO TAPIA



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.



# Diseño de Interfaz y Experiencia de **usuario** para aplicación móvil de **Pigeon Drop**

# ÍNDICE

Introducción

1. Diseño de interfaz y experiencia de usuario

2. El diseñador editorial

3. Pigeon Drop

4. Proceso Creativo

4.1 Conceptualización

4.2 Formalización y prefiguración

4.3 Materialización y realización del proyecto

4.4 Aplicación y ejecución del diseño

Conclusión

Bibliografía



**D**entro del área del diseño y la comunicación visual existen determinadas orientaciones en las que un diseñador se puede especializar; en este caso nos enfocamos en una de ellas que es el diseño editorial.

El diseño editorial es una disciplina que enseña la maquetación y diseño de publicaciones impresas tales como revistas, periódicos y brochures; pero no solo engloba este tipo de publicaciones, actualmente también abarca el área digital, es la razón por la cuál también se puede llamar a esta disciplina diseño editorial digital en donde se tiene como función el diseño, la composición y maquetación de páginas web, revistas digitales, aplicaciones, brochures digitales y banners.

El diseño editorial digital prepara al diseñador editorial para el diseño de interfaz o UI (interfaz de usuario o “user interface” por sus siglas en inglés) y para la experiencia de usuario o UX (“user experience” por sus siglas en inglés)

---


# Introducción

---

que también es el nombre que lleva nuestro diplomado.

El diseño de interfaz es la producción o realización de una composición para una publicación digital para que el usuario interactue y establezca un contacto más fácil e intuitivo con la computadora o el móvil; es la cara visible de los programas tal y como se presentan a los usuarios para que exista la interacción, es de gran importancia ya que al ser un elemento visual debe de gustar al usuario y por medio de su armonía debe atraerlo visualmente, logrando que se identifique con ella y que logre su preferencia.

Por otro lado, la experiencia de usuario es algo que va más allá del diseño de interfaz; no sólo es lo que el usuario ve en el dispositivo sino que son las acciones que el usuario lleva a cabo dentro del diseño, son las herramientas que permiten interactuar al usuario con el dispositivo y la experiencia que este tendrá al ingresar a la publicación digital, es importante ya que gracias a la experiencia



Aunque el diseño de interfaz y la experiencia de usuario son conceptos diferentes ambos van de la mano y son necesarios y esenciales en conjunto para la realización de una publicación digital, los dos tienen la misma importancia para que la publicación que se realiza sea satisfactoria y de agrado para el usuario a quien va dirigido.

Es por eso que los aprendizajes en este diplomado son de vital importancia para el proyecto que se lleva a cabo, ya que es el rediseño de la interfaz y experiencia de usuario de una app móvil para una banda de rock alternativo llamada Pigeon Drop.

El objetivo general de este informe es dar muestra de la investigación y el proceso que se llevó a cabo para realizar el rediseño de la app de Pigeon Drop y también que por medio de la información que se presenta se sepa que todos los aspectos incluidos en cada uno de los puntos son importantes para la realización de publicaciones digitales,

cualquiera que sea su contenido y cualquiera que sea su público meta.

Para empezar se explicará más a profundidad lo que es el diseño de interfaz y la experiencia de usuario relacionándolo en un contexto mundial, después se darán a conocer las características que debe tener un diseñador editorial digital y que aspectos debe conocer para la realización de su publicación digital, como tercer punto se presentará el cliente, su público meta, su biografía, su problema y como pide resolverlo; y como último capítulo se presentará el proceso creativo que se llevó a cabo para la maquetación y diseño de la app partiendo desde una lluvia de ideas pasando por el bocetaje y terminando con la realización del proyecto y la ejecución del diseño.



---

# 1. Diseño de interfaz y experiencia de usuario

---

**A**ctualmente el mundo se rige por una globalización en todos los sentidos, política, económica, cultural, tecnológicamente, etc. La sociedad se deja guiar por líderes que encabezan ideologías en torno a las situaciones de sus respectivos países y es así como se va creando una globalización, ya que la gente va desarrollando esas ideologías por seguir a las masas. En cuanto al aspecto tecnológico, esta globalización se ha desarrollado de una forma más rápida gracias a los avances tecnológicos y principalmente a las redes sociales. Hoy en día quien no está actualizado tecnológicamente es como si fuera un cavernícola, y es metafóricamente como si no existiera en el mundo, ya que hoy la mayoría de las cosas se rigen a través de aparatos tecnológicos como son los celulares, la televisión, las tabletas, la radio, las computadoras, etc.

Las noticias del país y mundiales no solo se transmiten por televisión y radio, ahora las redes sociales también te informan sobre asuntos mundiales y de cualquier tema a cualquier hora; éstas se han vuelto el pan de cada día de las generaciones jóvenes principalmente, pero los adultos también se han ido acoplando a la actualidad y han aprendido a usar las nuevas tendencias tecnológicas para estar al tanto de los temas que todo el mundo habla, ya que ciertos de ellos son virales, esto quiere decir que van pasando de persona en persona hasta llegar a un gran número, incluso llegan a ser conocidos por todo el mundo en cuestión de solo horas gracias a la efectividad y rapidez con la que las redes sociales transmiten la información. En estos días las personas no pueden estar un día sin revisar el celular para ver qué nuevas noticias hay, ya sean

locales, nacionales o mundiales; no soltamos el celular para nada, incluso para las actividades cotidianas utilizamos el celular, es una necesidad que se acepta y adopta para seguir masas ya que realmente no es algo que necesitemos para vivir. Hay aplicaciones de celular para todo, para personalizar tu música al hacer ejercicio, para editar fotografías, para llevar un control de tu alimentación, para buscar personas y hacer amigos; estas actividades las podríamos hacer sin necesidad de una aplicación de celular pero actualmente te ayudan a lograrlo más rápido y a tener una mejor organización en nuestras actividades. Es aquí en donde nos damos cuenta de la importancia que tienen las redes sociales y las aplicaciones en la vida cotidiana, con ellas las actividades nos resultan más fáciles y son más divertidas al llevarlas a cabo, pero mucho de esta diversión es gracias al diseño que lleve la interfaz. En primera instancia se puede decir que una interfaz es la apariencia que tendrá nuestra app o aplicación para móvil, es lo que verá el usuario en la pantalla de su celular y lo que hará que éste se sienta cómodo visualmente ya que los elementos de la app tienen una distribución adecuada; pero en esto también tiene que ver el diseño de experiencia de usuario o UX.





La UX va más allá de realizar armónica y estéticamente un diseño, éste debe de llevar consigo una usabilidad que nos permita cumplir los objetivos de la app y más allá de eso que la navegación por esta sea fácil, rápida y entendible para nuestro usuario, ya que si esto no pasa, el usuario se aburriría rápidamente ignorando nuestra app y no volviendo a interesarse en ella.

Por eso también es importante decir y hacer saber que el diseño de UX es muy demandante hoy en día en donde la mayoría de las personas están involucradas con un aparato tecnológico en donde pueden descargar aplicaciones; y es de gran importancia que haya personas que diseñemos las interfaces de estas aplicaciones y que realicemos la experiencia de usuario ya que sin estas personas tal vez estas aplicaciones ni siquiera serían tan necesarias en la vida, pero como si lo son, los diseñadores debemos encontrar la forma de crear una buena experiencia entre el usuario y su aplicación, debe de ser una interacción divertida, fácil y rápida para que el usuario desee quedarse en la aplicación, seguir explorando dentro de ella, saber en que le va a ayudar esa aplicación, encontrar fácilmente la información que desea obtener; y esto favorecerá también a que el usuario se quede en nuestra aplicación y no en

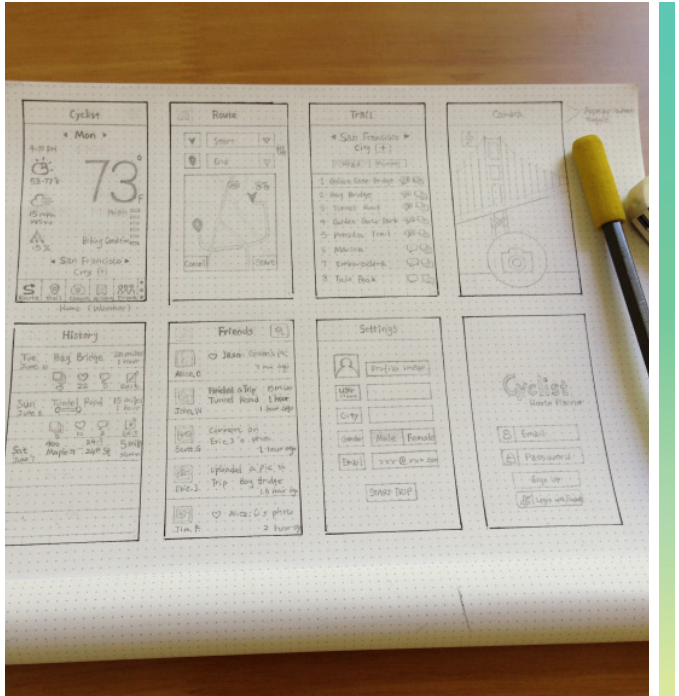
la de la competencia, ya que al estar en una era en donde todo se globaliza ya hay demasiadas aplicaciones, hay infinidad de ellas y si nosotros tenemos un error en el diseño y nuestro usuario deja a un lado nuestra aplicación eso querrá decir que como diseñadores no realizamos bien nuestro trabajo y no esta cumpliendo con la usabilidad que queremos en nuestra app, por eso también es importante conocer a nuestro usuario y saber cuales son sus gustos y que es lo que quiere ver en la aplicación porque a pesar de que todas las personas nos caracterizamos actualmente por ser fanáticos de la tecnología y ser consumidores de aplicaciones, también cada uno de nosotros tiene gusto diferentes y tiene diversiones diferentes, es por eso que ahora hay aplicaciones prácticamente para cualquier gusto, para cualquier hobby, cualquier actividad deportiva, hasta podría decirse que para cualquier nivel socioeconómico porque hay aplicaciones que se compran a un precio elevado y hay aplicaciones que son gratis.

Para finalizar creo que siendo diseñadores de UI (interfaz de usuario) y UX (experiencia de usuario), debemos de tomar en cuenta cada una de las características de nuestro usuario, hacer una investigación sobre todo lo que les interesa para que nuestro diseño cumpla su usabilidad y

su función, para que nuestra app no quede obsoleta ya que al estar en una época en que todo es tecnología, todo es un constante cambio en la mente de las personas y todo lo realizamos por medio de un celular; llega un momento en donde salen cosas nuevas o apps nuevas y los

diseñadores debemos estar también en constante cambio y constante actualización, estar al día y conocer e involucrarnos más aun en toda esta viralidad de apps de redes sociales para estar al tanto que es lo nuevo que salió, que es lo nuevo que quiere el usuario, que es lo nuevo en lo que se interesan los usuarios.

A veces es bueno crear e inventar cosas nuevas, ir en contra de la corriente por que tal vez eso genere un nuevo gusto en el usuario, pero creo que eso es arriesgarse a que tu proyecto tal vez fracase; pienso que es mejor ir a favor de la corriente, seguir la globalización tecnológica que se presenta el día de hoy, integrarte a las nuevas tendencias tecnológicas, conocer que plataformas son más demandadas, que tema es más demandado por los usuarios, conocer a tu usuario y conocer a la par de él la tecnología, actualizarte en todos los aspectos tecnológicos posibles, ser también un usuario además de un diseñador para poder conocer más a que te vas a enfrentar dentro de la venta de apps y conocer también todos los aspectos sociales alrededor de tu usuario y alrededor de tu diseño.





Interactuar quiere decir realizar una acción o relación recíproca entre un ordenador o móvil y un usuario, la UX busca que esta interacción sea más directa, fácil, rápida y especialmente que sea más satisfactoria para el usuario y precisamente se logra esto conjuntando los elementos gráficos, los procesos y técnicas de diseño que el diseñador ha aprendido con el estudio de la comunicación visual. El diseñador editorial interesado en los medios digitales debe cubrir varios aspectos que van más allá de los aprendizajes básicos que le ofrece la carrera, estos obviamente son importantes ya que a partir de ellos logrará realizar un buen diseño, pero necesita un conocimiento alrededor del ámbito digital que lo ayude a lograr la óptima realización de su proyecto. También es importante mencionar que el diseñador debe tener un conocimiento previo de el diseño editorial digital. El diseño editorial digital es una rama del diseño gráfico que se dedica a la maquetación, diseño y composición de publicaciones digitales, publicaciones web como revistas digitales, páginas web, libros digitales, apps, banners y brochures digitales. En primer lugar el diseñador debe conocer cuáles son los diferentes medios digitales y en que tipo de medio se inte-

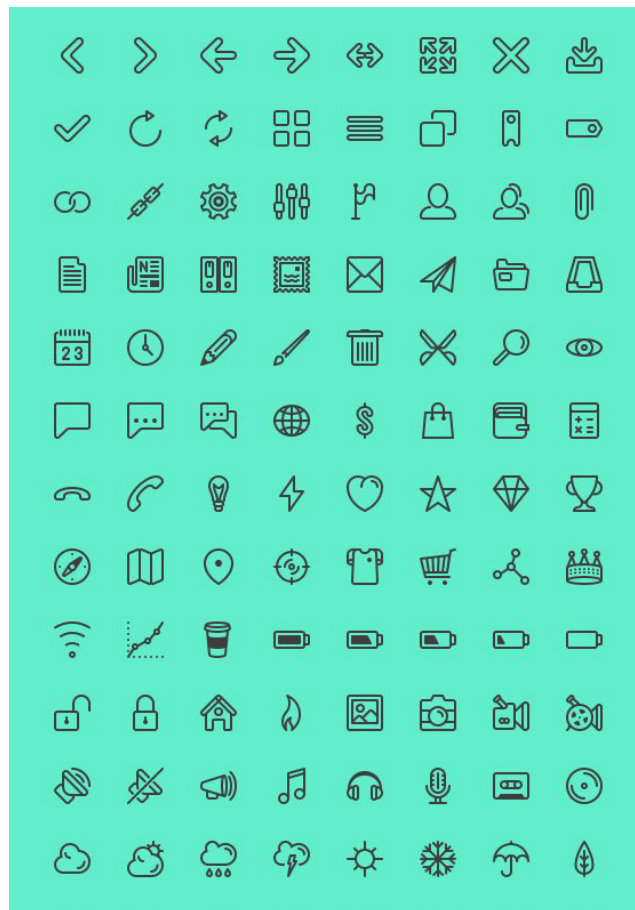
resará su cliente para que el diseñador realice al proyecto a partir de su petición; el diseñador debe saber muy bien que es lo que el cliente necesita, de acuerdo al problema que se le ha planteado, debe saber que hay revistas digitales, apps, brochures digitales, banners, redes sociales, páginas web y de acuerdo al problema del cliente el diseñador puede plantear o sugerir alguna opción de estas o también es posible que el cliente directamente elija que publicación digital necesita para su negocio o servicio. Cuando el diseñador editorial ya tiene claro cuál es la publicación que va a realizar debe conocer en que tipo de plataformas puede visualizarse su diseño, debe conocer si su diseño es multiplataforma o es para solo una plataforma ósea si se va a presentar en un formato para web que se vea en computadora solamente o también en una versión para móvil. De acuerdo a esto el diseñador tomará en cuenta que tipo de retícula es prudente utilizar para cada plataforma en base al formato y en base a los elementos que integrará al diseño, para que estos tengan un acomodo jerárquico dentro de la composición del diseño. También el diseñador debe conocer ciertos aspectos digitales que serán de mucha importancia al realizar su diseño, que si va a poner fotografías estas de-

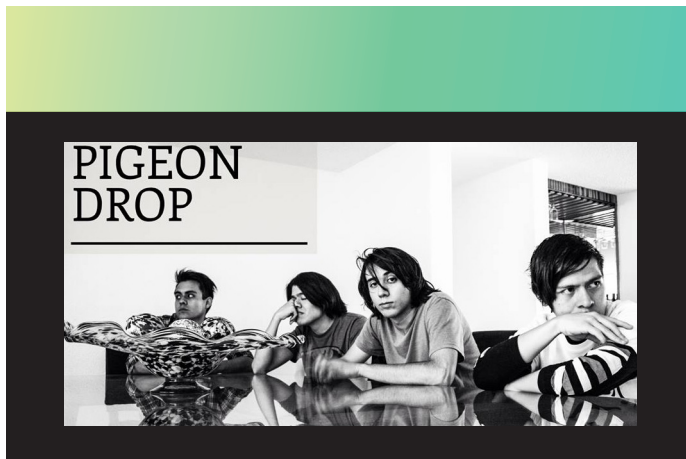
ben estar en un modo de color RGB ya que CMYK es el modo de color que utilizamos para impresión, debe de saber en que formato estas imágenes pesan menos y es más rápido que se carguen para su visualización. El color también es importante dentro del diseño ya que es un elemento visual que ayuda a la comunicación y a la identificación de la marca o empresa a la que se le realiza el diseño. Hay ciertas diferencias entre las publicaciones impresas y las publicaciones digitales, unas de ellas las que se mencionaron anteriormente pero también puede ser que



se tomen en cuenta los márgenes, por ejemplo en una publicación impresa se debe tomar en cuenta un margen más extenso ya que se va a llevar a cabo un suaje o una encuadernación que hará que las páginas se recorran y el margen va aumentando en cada página, estos márgenes no se toman tanto en cuenta para las publicaciones digitales, si son necesarios ciertos márgenes obviamente para que la información este bien distribuida y se vea un buen acomodo respetando una retícula pero aquí los márgenes pueden ser iguales en todas las páginas y no tomas en cuenta un suaje; y también debe saber más características como la tipografía ya que en publicaciones digitales esta va en pixeles y no en puntos, y conocer que tipo de iconos llevara su diseño, para esto también debe conocer a que usuarios se va a dirigir y cuales son sus características sociales, económicas y culturales. El diseñador debe conocer como es la UI (interfaz de usuario) y la UX (experiencia de usuario), debe conocer que las diferencias entre estas radican en el proceso de la realización del diseño de interfaz, por ejemplo el diseño de interfaz de usuario es usar todos esos aprendizajes básicos y los elementos que integraremos en el diseño, para que este logre una usabilidad y una funcionalidad.

Y la experiencia de usuario es crear una relación estrecha entre el usuario y la publicación digital, es crear una interacción entre estos y que al usuario le sea fácil, rápido y entendible el uso de nuestra publicación digital. El diseñador debe saber que el diseño que realiza no es para el cliente, es para los usuarios, para el mercado al que el cliente se quiere dirigir entonces por eso debe de conocer cada aspecto de su usuario para que logre satisfacer lo que este necesita. También el diseñador debe conocer la competencia que tiene, por ejemplo si va a realizar una app debe conocer cuales son las apps que tienen el mismo objetivo de la suya, conocer que es lo que estas ofrecen al usuario, que les falta o que les sobra para que a partir de eso pueda realizar un mejor diseño con mayor usabilidad y que el usuario experimente una mayor satisfacción con su app que con la de la competencia. El diseñador también debe conocer muy bien que producto o servicio es el que dará a conocer ya que a partir de este es como se llevara a cabo el diseño, a partir de este se eligen los elementos gráficos tales como el color, la tipografía, los iconos, etc.





“Pigeon drop” es una banda de rock alternativo que surge en México en 2013, creada por tres amigos Ian (bajista), Lenny (baterista) y Fer (guitarrista y vocalista) que deseaban crear una banda con estilo indie para poder presentar al público las creaciones de su autoría y poder realizar lo que les apasiona y encanta que es la música tomando de ejemplo bandas como Arctic Monkeys, Joy Division, The Foals, The Kooks, etc. Tienen presentaciones en diferentes bares del Distrito Federal y en varios eventos musicales. Esta pequeña banda cuenta con pocos seguidores pero gracias

---

## 3. Pigeon Drop

---

a los vídeos en redes sociales han reunido más gente que quiera asistir a sus presentaciones, que los quieran conocer y que los contrate para tocadas en fiesta o en bares. Actualmente cuentan con un demo debut que presentan a sus fans en sus redes sociales tales como Facebook, SoundCloud, Youtube y Bambuser; también en una app para sistema operativo Android en donde puedes escuchar las canciones de este demo sin necesidad de internet y ver algunas fotografías de los integrantes.

Sus seguidores son principalmente jóvenes de los 20 a 30 años, de un nivel socioeconómico C+, con gustos en música alternativa en inglés con estilo indie. La creación de la app fue pensada por el bajista de la banda Ian, quien además de realizarla como apoyo para su maestría en la creación de una startup también pensó en cuáles eran los beneficios que traería a la banda esta app. En este caso se llevará a cabo el rediseño de interfaz de la app. La app está pensada idealmente para Pigeon Drop

que es una banda muy pequeña como las hay cientos en el Distrito Federal, estas bandas quieren sacar discos para que la gente los vaya conociendo poco a poco pero no tienen un presupuesto suficiente para grabar en un estudio y mucho menos para la maquila de Cd's ya que 100 de ellos, ya grabados, tienen un costo de \$2000 con un diseño muy sencillo y de baja calidad y cuando estos se acaban hay que volver a maquilar. Las manera en que estás bandas pequeñas se acaban sus discos no es vendiéndolos sino regalándolos así es que la inversión de estos no se regenera y las personas que los reciben los tiran a la basura si la música no les gusta, si por el contrario la banda les gusta, lo guardan y muy pocas veces lo vuelven a escuchar, ya que actualmente puedes encontrar toda la música que quieras en las redes sociales, ya todo es digital y el mercado a quien va dirigida este tipo de música usan más las redes sociales para escuchar su música que un estéreo en casa para escuchar un Cd. La app resuelve este problema pues no les quita a los usuarios espacio físico como con un disco, no genera basura si a los usuarios no les gusta el disco y lo tienen que tirar, y las bandas no se complican realizando una maquila de Cd's cada que estos

se agotan ya que la distribución de la app es virtualmente ilimitada y como se decía anteriormente las canciones pueden reproducirse incluso sin internet. Otro gran problema con el que se enfrentan las bandas pequeñas es que solo sus amigos y familia van a verlos tocar porque casi nadie quiere invertir ni tiempo ni dinero en ir a ver a una banda que no conocen o que apenas están conociendo, pero con esta app solo es necesario que alguien (ya sea un amigo o un familiar) transmita en vivo un concierto o un evento para que todos los usuarios lo vean desde esta, esto aplica también para ensayos o cualquier otra cosa que la banda suba a sus redes. También si la banda quiere conseguir que algún promotor los vea en vivo tan solo avisan la hora de su evento y le pasan el link de la app en donde puede encontrar los diversos canales en donde esto se transmite. Si la banda tiene una nueva canción también la puede encontrar en la app o desde un botón en ella que te enlaza directamente a Soundcloud para que la puedan escuchar directamente. La app conecta directamente a los usuarios a las diversas redes sociales de la banda en donde pueden checar ahí fechas de los próximos eventos, nuevas canciones, y seguirlos directamente desde la app.



## INTERFAZ ANTERIOR DE LA APP

A continuación se presenta la interfaz de la app “Pigeon drop”, se explica que errores presenta y que serán corregidos en el rediseño de esta para que el usuario interactúe mejor con ella y su experiencia con la app sea más satisfactoria.



La interfaz no respeta una retícula por lo cual los elementos no están distribuidos de la forma correcta dentro del diseño

La tipografía muestra errores en su trazo

El slider de fotografías no es continuo por lo que estas se cortan al cambiar de una a otra y el espacio entre estas no es respetado

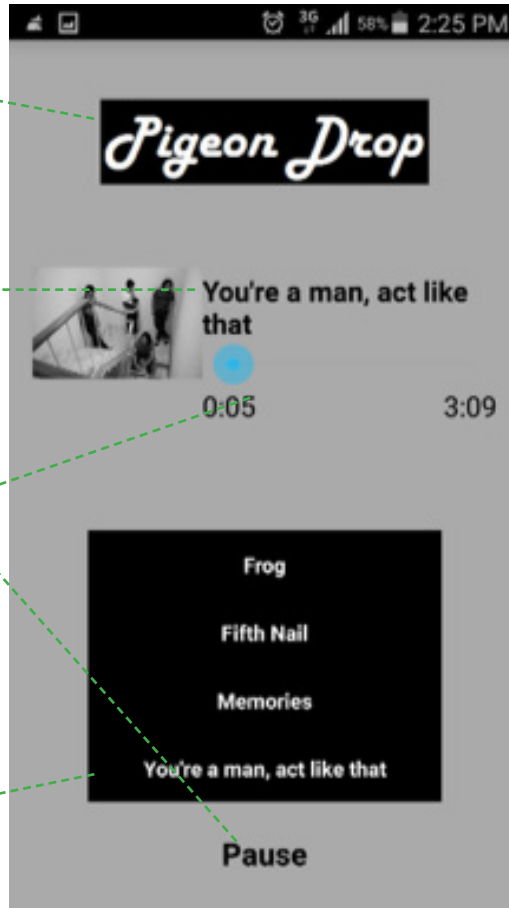
Al abrir la aplicación se reproduce una canción de la banda que se puede pausar tocando aquí, pero no tiene un botón que ayude al usuario a identificar rápida y fácilmente que aquí se maneja la reproducción de la canción y la tipografía no es visible para el usuario

La tipografía no esta trazada por lo que se muestra un recuadro alrededor

No se basa en una retícula por lo que los elementos están mal distribuidos, no se basan en un medianil

Se reproduce la canción seleccionada pero no existen botones que ayuden a adelantar la canción o atrasarla, el único botón que se encuentra para manejar la reproducción esta abajo y no es visible para el usuario

No existe un botón o una indicación que te para saber que cuales son las canciones del demo y que se pueden reproducir, se necesita un icono que ayude al usuario a identificar que las puede reproducir



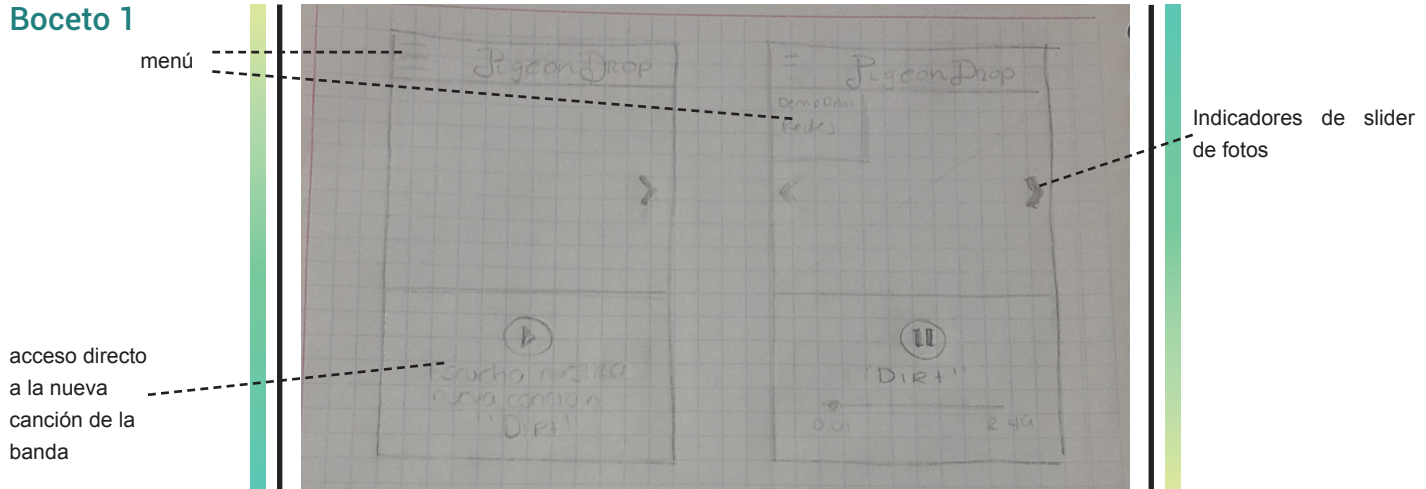
El rediseño de esta app tiene como finalidad que el usuario que ya la descargo pueda usarla con mayor facilidad y pueda reconocer los elementos gráficos que hay en ella para que tenga una mejor interacción con la app y que esta pueda subir demanda a la par que suben los seguidores de la banda. Se quiere lograr que gracias a la interfaz el usuario se sienta cómodo, que una vez que ya entro en la app sepa como conectarse con las demás redes, sepa como usarla y que este en constante interacción con ella. El usuario como se dijo anteriormente son jóvenes de sexo indistinto de 20 a 30 años, que gustan de la música alternativa en ingles con estilo indie, con un nivel socioeconómico C+ este sector cuenta con un buen equipamiento de tecnología, entre sus pasatiempos están el uso de estos equipos tecnológicos. La banda muestra un tono juvenil, dinámico, divertido, un tono enfocado al rock, se preocupa por el usuario para que este al tanto de las presentaciones de la banda y sus nuevos éxitos.

# 4. Proceso Creativo

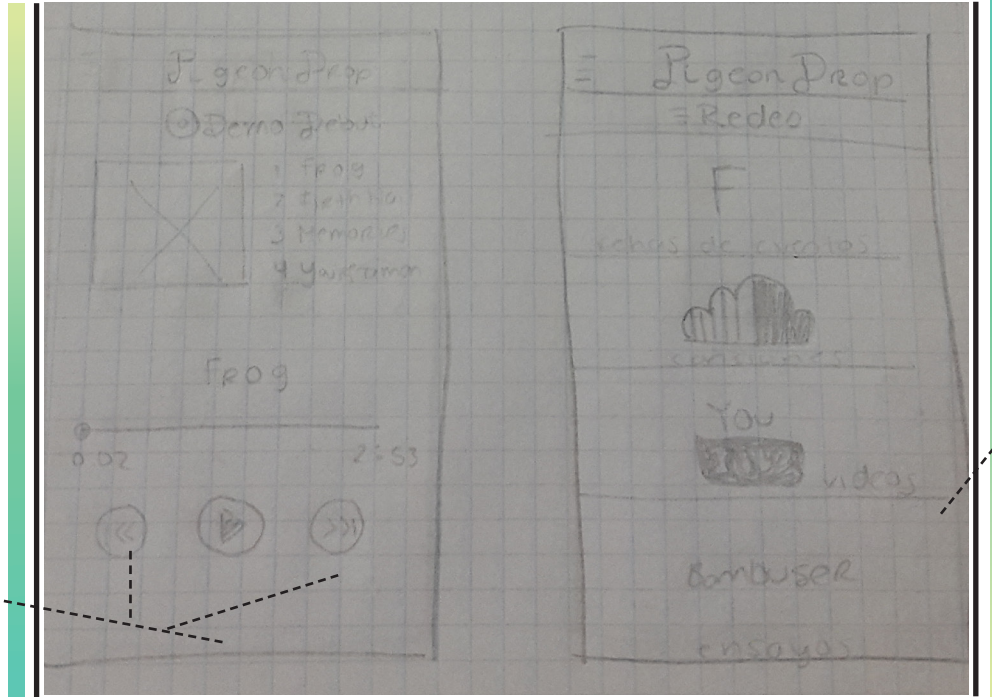
Para la creación de la app se presentaron al cliente varias propuestas de diseño de interfaz que pudieran tener mayor usabilidad y que fueran más satisfactorias para la experiencia de usuario.

Las siguientes imágenes son bocetos de las propuestas que se mostraron al cliente para el rediseño y se presentan los elementos que se agregaron para las diferentes acciones de la app.

## Boceto 1



botones para reproducción de audio y facilitar la interacción

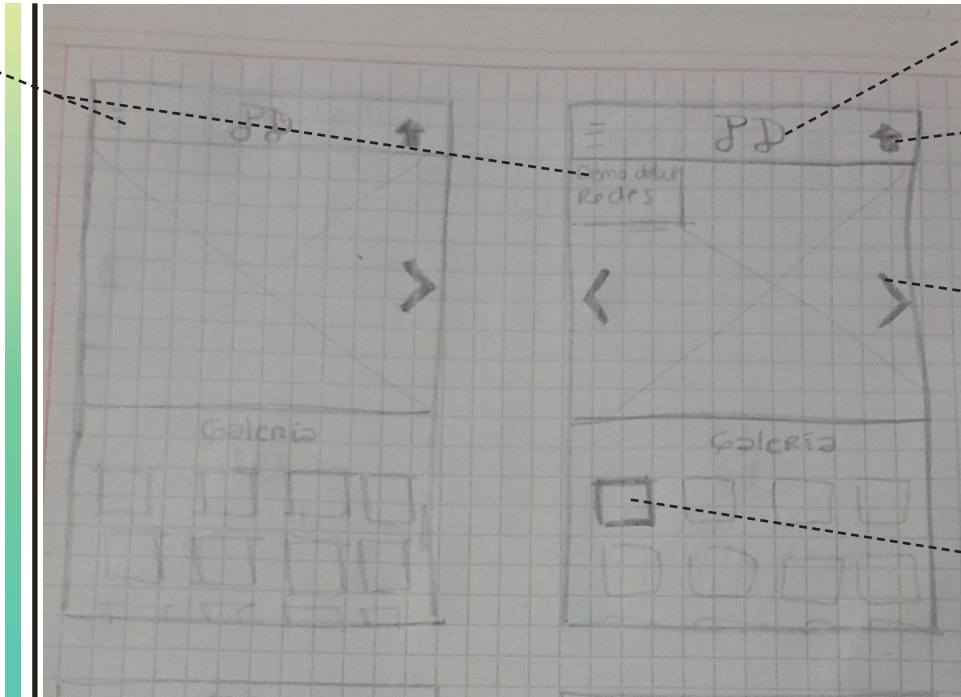


Sección de redes con iconos para facilitar su identificación

En los bocetos anteriores se agregan botones que ayudan a identificar mejor las acciones dentro de la app. Se agrega un menú para que el usuario pueda navegar más rápida y fácilmente dentro de la app.

## Boceto 2

menú



logo

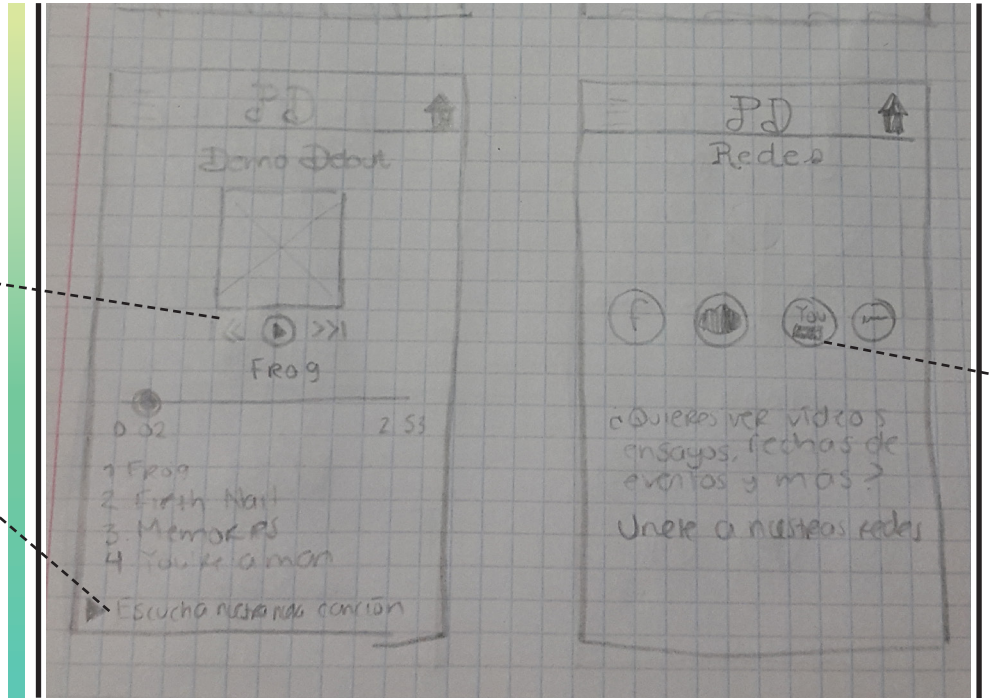
home

Indicadores de  
slider de fotos

miniaturas para  
selección de fotos

botones para reproducción de audio y facilitar la interacción

acceso directo a la nueva canción de la banda

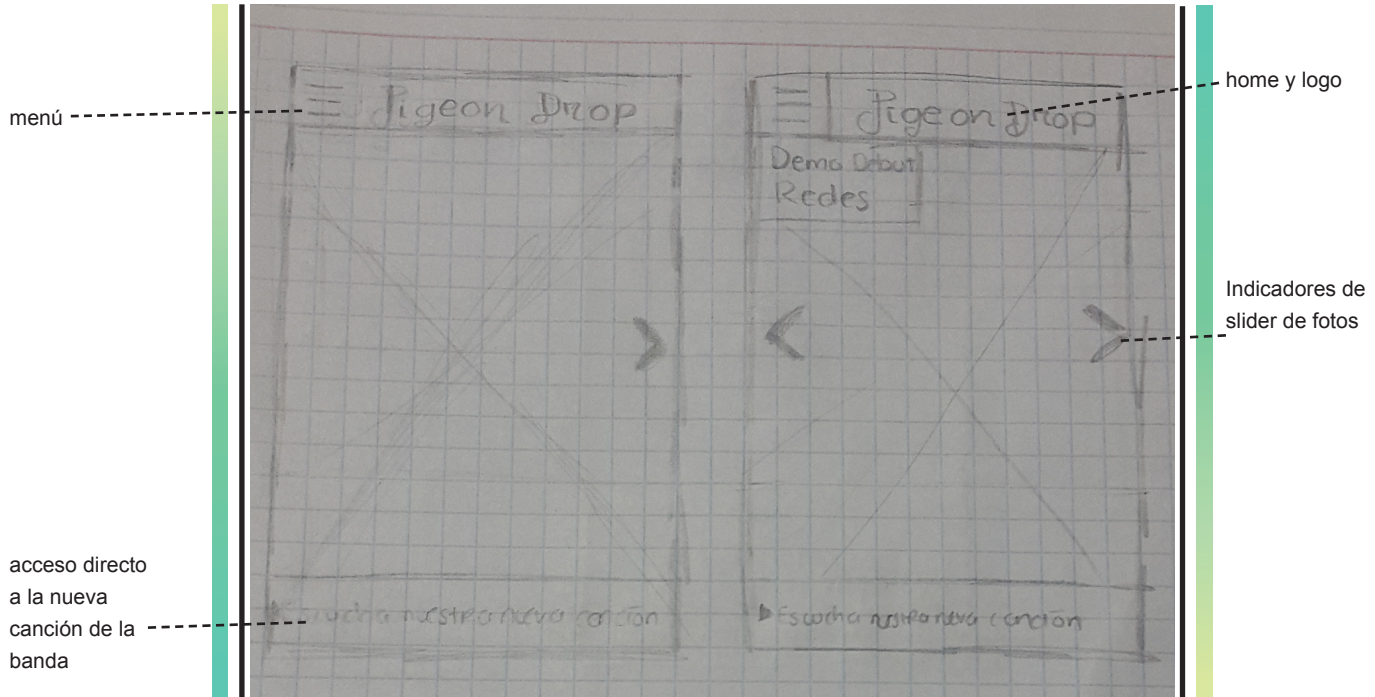


Sección de redes con iconos para facilitar su identificación

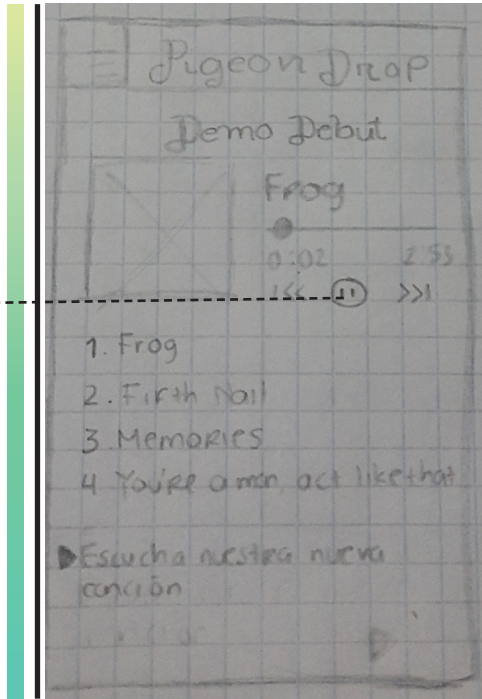
En los bocetos anteriores se agrega un menú y un icono de home que ayude a regresar a la página principal de la app. La galería muestra mayor interacción ya que se presentan miniaturas para seleccionar la imagen que desee ver el usuario o por slider.

Se agregan botones para que el usuario interactue más fácilmente con la app.

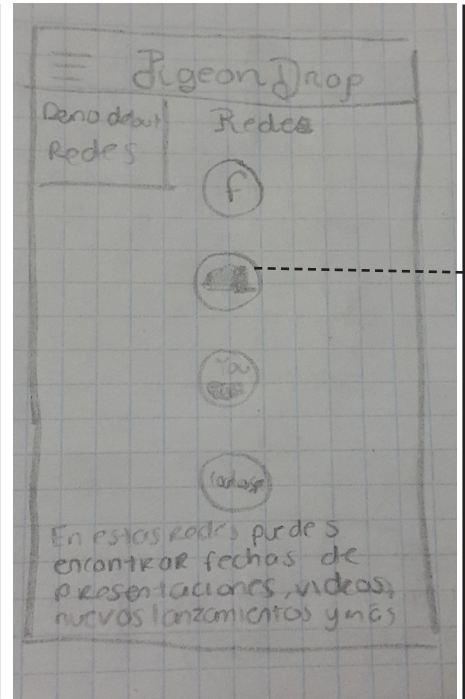
## Boceto 3



botones para reproducción de audio y facilitar la interacción



Sección de redes con iconos para facilitar su identificación



En los bocetos anteriores se muestra el menú en el header y el nombre de la banda que a su vez es el botón home para regresar a la página de inicio de la app, esto para su fácil navegación.

Se agregan iconos que serán botones que el usuario ya reconoce y sabe usar para que la interacción con la app se facilite.



# 4.1 Conceptualización

## Mood Board

Para iniciar una conceptualización de la app se trabajo en un mood board como lluvia de ideas para tomar en cuenta diferentes aspectos gráficos que serían de gran importancia dentro del diseño de la app.

Este nos ayudo a elegir entre distintos aspectos que se consideraron indicados para el rediseño.

### Propuestas de color para interfaz



### Propuestas de estilo



## Propuestas de estilo



## Propuestas de tipografía para interfaz

**PIGEON DROP**

PIGEON DROP

PIGEON DROP

PIGEON DROP

**PIGEON DROP**

PIGEON DROP

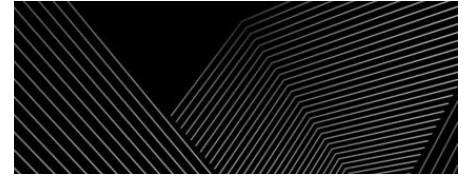
PIGEON DROP

PIGEON DROP

PIGEON DROP

PIGEON DROP

## Propuestas de fondo para interfaz



## 4.2 Formalización y prefiguración

Para el rediseño de la app de Pigeon Drop se tomarán en cuenta distintos elementos que no estaban presentes en el primer diseño y que, de acuerdo a los conocimientos en UX, deben estar presentes ya que son de gran importancia para la funcionalidad y usabilidad de la app. Se utilizó la familia tipográfica UKIJ Dik con un estilo retro y en cursivas, misma que se utiliza para el logotipo de la

banda, pretendiendo no perder esa identidad de la banda y que el usuario relacione los títulos con el logotipo y se surja una pregnancia.

La segunda familia tipográfica que se utilizó es Roboto en sus diferentes formas (bold, thin, light y regular), es de palo seco, con esto se busca una mayor legibilidad y legibilidad en la interfaz.

### TIPOGRAFÍA

*A B C D E F G H I J K L M N*

*Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz*

*1234567890*

UKIJ Dik  
-logotipo  
-títulos de las secciones

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Roboto  
-contenido en general

## RETÍCULA

La retícula utilizada fue de 12 columnas, normalmente utilizada para diseños de publicaciones digitales, conocida como 960 grid.

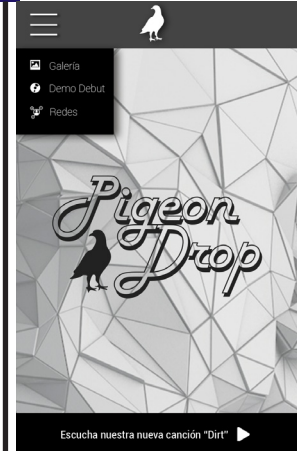
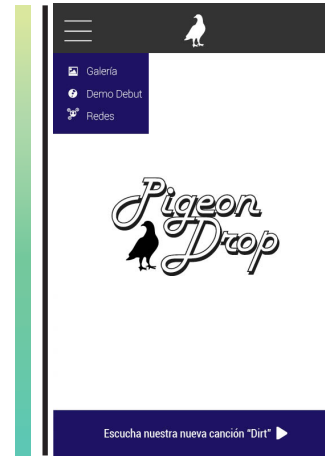
960 Grid  
12 columnas



## COLOR

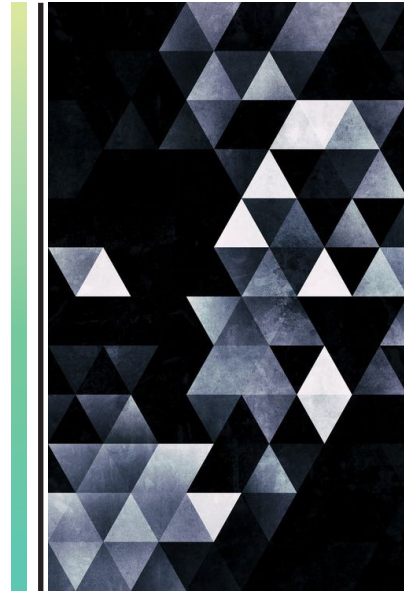
Se le mostraron al cliente las diferentes propuestas de color, eligiendo en un principio un color oscuro para el header y para los recuadros de despliegue un color azul rey, representando fuerza y por su asociación con la simpatía, la amistad y la confianza pensando en los usuarios de la app.

Después de mostrarle al cliente los colores dentro de la app, se decidió por cambiar los colores y utilizar solo colores dentro de escala de grises, para representar seriedad, elegancia y pensando en sus usuarios ya que son jóvenes con un estilo indie que gustan de los colores oscuros.



## ESTILO

Los fondos de la app son poligonales y triangulares, recordando las portadas de algunas bandas en las que Pigeon Drop tiene bases y representando más dinamismo en el contenido.



## 4.3 Materialización y realización del proyecto

### INTERACCIONES

En las siguientes imágenes se muestra el primer diseño de la app y después el diseño final en donde se explican las correcciones que se llevaron a cabo.

#### HOME O PÁGINA DE INICIO

La imagen nos muestra la página de inicio en donde vemos una fotografía de la banda, las redes sociales y la palabra "Demo Debut" que nos lleva hacia la reproducción de las canciones del demo, también vemos la palabra "Pause" que tiene la función de botón para reproducir o pausar la canción nueva de la banda que se reproduce automáticamente al abrir la aplicación.

No tiene iconos que ayuden al usuario a identificar que se pueden reproducir canciones y no indica que la imagen es

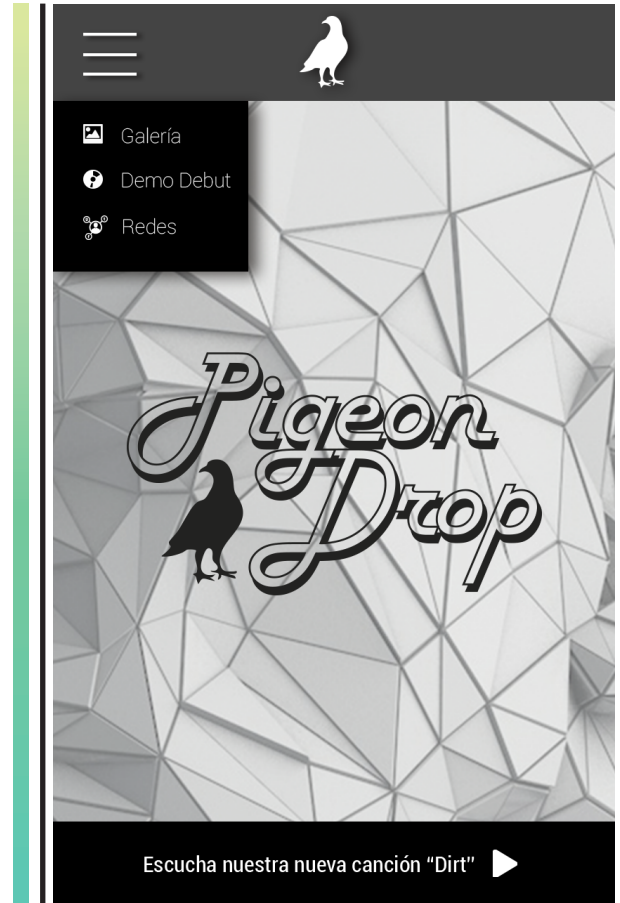


un slider de fotografías.

En esta imagen podemos ver el rediseño de la página de inicio en donde se muestra el logotipo de la banda que tendrá una entrada en degradación de opacidad, de una opacidad menor a una mayor, al igual que el acceso directo para escuchar la nueva canción que invita al usuario a interactuar más con la app.

En el header se muestra la imagen que acompaña al logotipo de la banda, esto para reiterar su identidad y que además tendrá como función ser un botón que nos regrese a la página principal de la app.

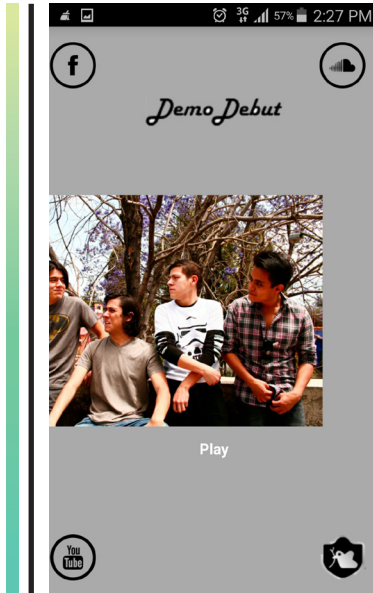
Se identifica también un menú en el que se puede seleccionar la sección hacia donde quieras ir dentro de la app.





## GALERÍA

Aquí se muestra que las imágenes son un slider de fotografías pero que no cuenta con un icono que indique que lo es.

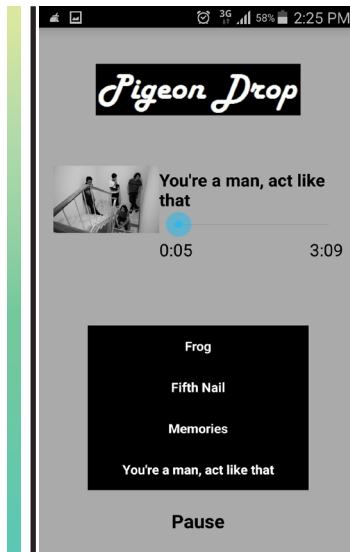


Galería es una de las secciones a las que puedes entrar desde el menú, se muestra el título de la sección con un icono de imagen para que el usuario lo reconozca y lo identifique fácilmente, se muestran miniaturas de las imágenes y un slider con iconos de adelante y atrás para elegir la visualización de las imágenes.



## DEMO DEBUT

Esta es una visualización del reproductor de la app que no tiene iconos que ayuden al usuario a saber que las canciones son las de abajo y que se pueden reproducir; al reproducirlas no existen botones que nos permitan cambiar de canción o pausarla.

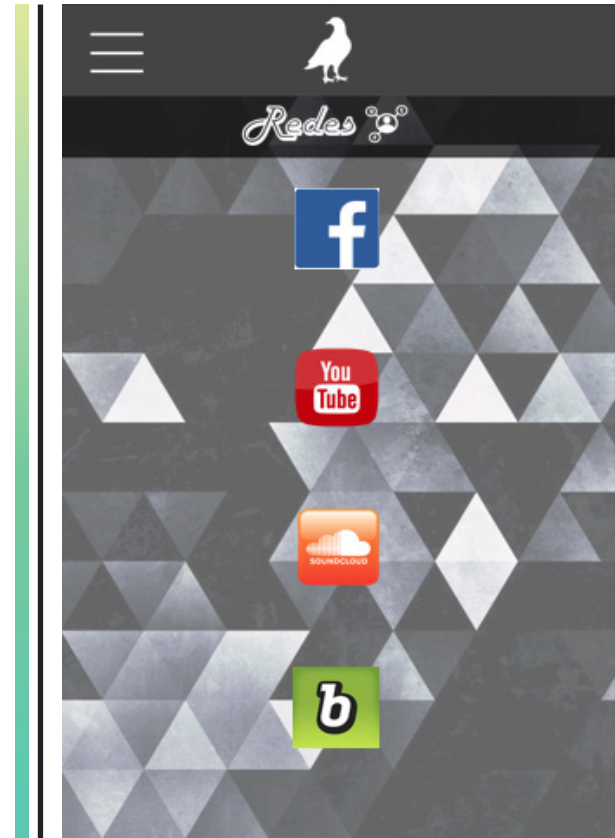


En el rediseño de esta parte se hizo la sección Demo Debut que muestra un icono de un disco para su mayor identificación. Al entrar puedes seleccionar una de las canciones y el reproductor mostrara el nombre de la canción que se reproduce y tendrá botones de adelantar, atrasar y play/pausa para una mejor interacción del usuario con la app.



## REDES

Por último, la sección “Redes” se creó para una mejor organización dentro de la interfaz de la app. Se muestra el título de la sección con un icono que ayude a su mejor identificación y los iconos que identifican a las redes sociales conservan sus colores originales para su mejor identificación y que sea para el usuario fácil reconocerlas.



## 4.4 Aplicación y ejecución del diseño



---

# Conclusión

---

**C**omo conclusión puedo decir que profesionalmente el diplomado me ha brindado grandes aprendizajes profesionales ya que como diseñadora aprendí a utilizar más herramientas de diseño como programas para la realización de publicaciones digitales, refuerzo mis conocimientos en otra rama dentro del diseño editorial que es mi especialidad y la cuál considero una pasión, aprendí a relacionarme con un cliente y entrar un poco en el ámbito laboral y me di cuenta de que todo el conocimiento adquirido durante la licenciatura fue importante para la realización del proyecto ya que se tomaron en cuenta varios aspectos gráficos que aprendí a lo largo de mi carrera universitaria y que fueron explicados al cliente para el rediseño de la app. Gracias a esos conocimientos aplicados esta app tuvo un gran impacto en el público al que el cliente se dirige ya que les agrado ver una actualización en la interfaz y un manejo más fácil y entendible de las interacciones. Para el cliente

tambien fue satisfactorio el resultado ya que con esta app inicia un proyecto laboral con una Start Up que quiza sea una gran evolución dentro del ámbito musical.

También puedo decir que el proceso que se siguió para la realización del proyecto fue de gran utilidad ya que cada paso dentro de él me llevaba a una idea más para aportar al diseño, me llevaba a una propuesta más para mostrar al cliente y me permitieron resolver el problema al que se enfrentaba el cliente con mayor facilidad.

Por último puedo decir que aprendí que la experiencia de usuario va más allá que un diseño estetico que agrade a la vista, más bien es crear una maquetación, una composición, un diseño con interacciones que hagan que el usuario de la app se sienta cómodo, se sumerga por completo a la virtualidad que el dispositivo le ofrece y que gracias a esa experiencia permanezca dentro de la app y quiera compartir su experiencia con los demás.



---

# Bibliografía

---

Sánchez, Marco. (21, Octubre, 2011), Costa Rica, Observatorio de Tecnología de Educación a distancia, <http://observatoriotecedu.uned.ac.cr/960-grid-system/>

Schirano, Pietro. (Fecha), Brasil, ABDUZEEDO, <http://abduzeedo.com/uiux-works-pietro-schirano>

