

**INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE OCCIDENTE**

**Departamento de Electrónica, Sistemas e Informática**

**Desarrollo tecnológico y generación de riqueza sustentable**

**PROYECTO DE APLICACIÓN PROFESIONAL (PAP)**

**Programa de Ciudades inteligentes**



**ITESO**

Universidad Jesuita  
de Guadalajara

**4L05 VIDA DIGITAL**

**Portal Vida Digital: Desarrollo de Sitio Web**

**PRESENTA**

Programas Educativos y Estudiantes

Lic. en Diseño, Mariana Reinos Villegas

Profesor PAP: Luis Eduardo Pérez Bernal

Tlaquepaque, Jalisco, julio 2019

## ÍNDICE

### Contenido

REPORTE PAP .....	2
Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional .....	2
Resumen .....	3
1. Introducción .....	4
1.1. Objetivos .....	4
1.2. Justificación.....	4
1.3 Antecedentes .....	5
1.4. Contexto.....	8
2. Desarrollo .....	9
2.1. Sustento teórico y metodológico .....	9
2.2. Planeación y seguimiento del proyecto.....	10
3. Resultados del trabajo profesional.....	18
4. Reflexiones del alumno o alumnos sobre sus aprendizajes, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto.....	30
5. Conclusiones .....	32
6. Bibliografía.....	32
Anexos (en caso de ser necesarios).....	34

## REPORTE PAP

Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional

*Los Proyectos de Aplicación Profesional (PAP) son una modalidad educativa del ITESO en la que el estudiante aplica sus saberes y competencias socio-profesionales para el desarrollo de un proyecto que plantea soluciones a problemas de entornos reales. Su espíritu está dirigido para que el estudiante ejerza su profesión mediante una perspectiva ética y socialmente responsable.*

*A través de las actividades realizadas en el PAP, se acreditan el servicio social y la opción terminal. Así, en este reporte se documentan las actividades que tuvieron lugar durante el desarrollo del proyecto, sus incidencias en el entorno, y las reflexiones y aprendizajes profesionales que el estudiante desarrolló en el transcurso de su labor.*

## Resumen

El siguiente documento tiene la intención de describir el proyecto llevado a cabo durante este semestre, relacionado con el portal de Vida Digital. Se tiene como alcance de este documento la especificación del diseño de la página web de este portal para facilitar la percepción de dicha información.

Se realizó un análisis sobre el sitio web efectuado anteriormente y como principales elementos de problema se encontró lo siguiente:

- Visualización compleja
- Información repetitiva
- Jerarquía de la página web no adecuada
- Apartado de contacto no funcional

La metodología utilizada para este análisis fue una recolección de distintos métodos que se adquirieron conforme se cursaba la carrera. El resultado con más importancia que realice fue el logo y el manual de identidad ya que son parte indispensable del proyecto.

Se obtuvieron resultados como lo fue el flujo, el manual de identidad y el nuevo logo. El impacto de los entregables que se produjeron por parte del equipo entero tienen un gran valor, ya que, hubo mucha investigación por parte de todos y trabajo muy duro.

Se considera oportuno darle seguimiento a la aplicación de este portal, para que la información plasmada sea mucho más fácil de llegar a las manos de los interesados.

## 1. Introducción

### 1.1. Objetivos

Este documento describe la modificación del Portal Vida Digital, esta página funciona de manera independiente a ITESO. Se pretende llegar a una solución de un diseño factible y apta para el problema identificado, la mala navegación de la página actual. Se pretende dar una propuesta de diseño con mejoras para llegar a un resultado deseado, un diseño que permita al usuario navegar por ella sin problema alguno.

#### Paso 1

Se requiere de solamente observar lo ya existente, como lo utilizan las personas, hacia donde te lleva cada botón, conocer la interfaz, etc.

#### Paso 2

Indagar sobre los antecedentes del producto para saber lo que se hizo anteriormente y saber con que seguir trabajando sobre lo adquirido.

#### Paso 3

Es necesario la realización de un levantamiento de requerimientos para identificar sus mayores áreas de problemas.

#### Paso 4

Por último, se inicia con el bocetaje en lápiz y después de pasa a digital para realizar modificaciones necesarias.

### 1.2. Justificación

Es muy importante tener el compromiso personal y profesional del tiempo, esfuerzo y dedicación al participar en un proyecto como este, ya que es un proyecto que requiere de un alto nivel en cada uno de estos componentes.

Espero tener la oportunidad de desarrollar mis conocimientos y habilidades de diseño junto con mis compañeros de carrera y que ellos me compartan los suyos. De igual manera,

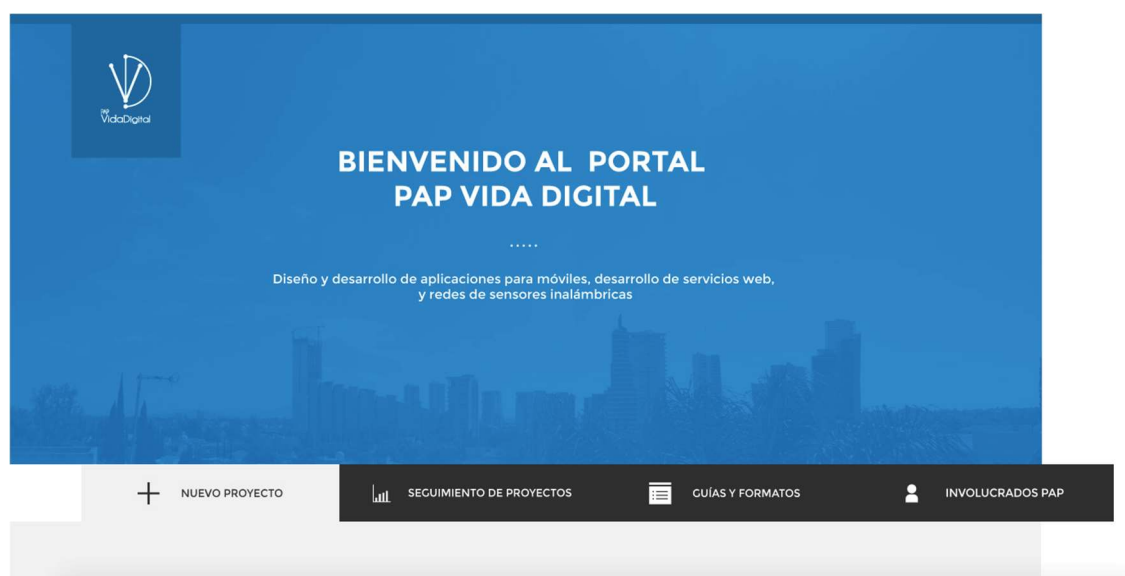
espero que la corrección del portal sea para lo mejor y que las personas al navegar por la página se sientan más cómodas.

Si quiero alcanzar cierto nivel de aprendizaje es muy importante que ponga de mi parte para la realización de actividades educativas, así mismo se alcanzara la formación deseada. Otra forma de llegar a mis objetivos es aproximarse con un experto para recibir información verdadera, clara y concreta.

### 1.3 Antecedentes

En el 2015 se dio inicio a la realización del Portal Vida Digital, esto para que se de a conocer detalladamente que se hace en el PAP Vida Digital y además para administrar la información recopilada año con año. La página se creo por un grupo de estudiantes de la carrera de diseño. Se esta retomando el proyecto debido a que en su momento no se obtuvo un buen resultado, la navegación no era sencilla, el flujo no dirigía a su correspondiente ventana, etc.

A continuación se adjunta evidencia del proyecto:



## ¿COMO EMPEZAR UN PROYECTO DEL PAP?

En el PAP Vida Digital, al comenzar un nuevo proyecto se debe de seguir la metodología establecida por los mismos integrantes del PAP.

A continuación encontrarás los pasos exactos a seguir para el correcto desarrollo de un proyecto.



## METODOLOGÍA PAP / INICIO DEL PROYECTO

### PASO # 1 PLANEAR REUNIÓN CON EL CLIENTE

El primer paso para comenzar un proyecto, es el planear la primera reunión con el cliente. Se planea el lugar, la hora y los puntos claves a tratar en la reunión.

*\*Número de juntas que sean necesarias hasta tener claridad para poder redactar el documento de inicio y documento de alcance.*

### PASO # 2 DIAGRAMA ORGANIZACIONAL

Una vez que se realizó la entrevista con el cliente, se elabora el diagrama organizacional del proyecto.

DOC. DIAGRAMA ORGANIZACIONAL

### PASO # 3 DOCUMENTO DE INICIO

El siguiente paso es realizar el documento de inicio.

DOCUMENTO DE INICIO

### PASO # 4 DOCUMENTO DE ALCANCE

Una vez que se realizó el documento de inicio, el siguiente paso es realizar el documento de alcance del proyecto.

DOCUMENTO DE ALCANCE

+ NUEVO PROYECTO

SEGUIMIENTO DE PROYECTOS

GUÍAS Y FORMATOS

INVOLUCRADOS PAP

## ¿COMO DARLE SEGUIMIENTO A UN PROYECTO DEL PAP?

Una vez terminados los documentos de la etapa inicial del proyecto, es momento de darle seguimiento al proyecto.

Para comenzar, se debe atender el plan de trabajo, para que se realicen los entregables y los sub-entregables del proyecto.

Como parte de la metodología pap, habrá 8 momentos durante el semestre PAP, cada momento se divide en 2 semanas, en total son 16 semanas.



## METODOLOGÍA PAP / SEGUIMIENTO DEL PROYECTO

### MOMENTOS PAP / REPORTE QUINCENAL

En cada momento se debe realizar un reporte quincenal, el cuál tiene como principal función el mostrar al cliente el estado de los avances del proyecto, así como retrasos y áreas a mejorar.

REPORTE QUINCENAL

### MOMENTOS PAP / REPORTE DE ACTIVIDADES INDIVIDUAL

En cada momento se debe realizar un reporte de actividades individual por cada miembro del PAP.

REPORTE DE ACTIVIDADES INDIVIDUAL

### ENTREGABLES Y SUB-ENTREGABLES

De acuerdo al plan de trabajo previamente establecido en la etapa de inicio del proyecto, en cada momento se deben ir entregando los entregables y los sub-entregables

#### DISEÑO

- Bocetos
- Escenarios
- Wireframes
- Flujo
- Diseño UI

#### DESARROLLO

- Maquetado
- Escenarios
- Maquetado + UI
- Maquetado + UX
- Funcionalidad + UX





**JAVIER MAGAÑA**  
Lic. en Tecnologías de la Información  
Líder de Proyecto IEEE



**BLANCA JIMÉNEZ**  
Lic. en Diseño Integral



**OSCAR SIGNORET**  
Lic. en Tecnologías de la Información



**JOSUÉ GONZÁLEZ**  
Lic. en Tecnologías de la Comunicación  
Líder de PAP



**JUAN CARLOS NUÑO**  
Ing. en Sistemas Computacionales  
Líder de Proyecto Nodo Ambiental



**GEORGINA GÚITRÓN**  
Lic. en Diseño Integral  
Líder de PAP

#### 1.4. Contexto

El principal problema que se detectó fue la estructura y planificación de la página web: Portal Vida Digital. Debido a que es un sistema que ofrece información ilustrativa, se espera una estructura con orden y buena distribución de la información.

Comúnmente en cualquier área de trabajo el objetivo siempre es tener feliz al usuario o cliente, por lo cual en el departamento de diseño es muy común prever por el cliente en aspectos de simplicidad y comodidad. En un caso como este se toman en cuenta los sentimientos del usuario al navegar en la página web para así jugar con la organización, jerarquía, formas, colores, etc. y así dar una solución ad hoc al usuario.

Mi rol en este proyecto es el de diseñadora, no solo para hacer “bonita” la página web, si no, para estudiar a los usuarios de este diseño e identificar sus fortalezas y debilidades para poder llegar a una solución de diseño de calidad. La tarea del diseñador no es solo la de facilitar la gestión de la vida cotidiana, sino también la de educar a través de la promoción de ciertas estructuras visuales asociadas a los valores, a esto se le llama diseño centrado en el usuario. Tiene pensamientos, opiniones, gustos y preferencias que pueden ser diversos a los del diseñador.

Para que complica la vida de las personas cuando este campo es para crear todo lo opuesto: invita a ser usado, reduce cansancio, agiliza el trabajo. Es responsabilidad de

nosotros los diseñadores identificar las necesidades y tener la necesaria competencia para enfrentarlas, explotando todos nuestros conocimientos, Hay que usarlos para mejorar las comunicaciones en todos los sistemas que contribuyen en la vida en sociedad.

## 2. Desarrollo

### 2.1. Sustento teórico y metodológico

- DISEÑO:

Un diseño es el resultado final de un proceso, cuyo objetivo es buscar una solución idónea a cierta problemática particular, pero tratando en lo posible de ser práctico y a la vez estético en lo que se hace.

- ESTRUCTURADO:

La gente usa esta palabra para describir diseños que son muy geométricos, por lo general sobre la base de líneas rectas, las proporciones son estándar y simétricas.

- LOGO:

La palabra de la marca funciona como imagen. Es bueno cuando la palabra es muy potente.

- GUÍA DE ESTILO:

Es un documento que recoge normativas y patrones básicos relacionados con el "aspecto" de un interfaz para su aplicación en el desarrollo de nuevas "pantallas" dentro de un entorno concreto.

- MAQUETADO:

La palabra maquetación se aplica generalmente en el contexto de la informática y en este sentido se habla de la maquetación de una página web.

- MANUAL DE IDENTIDAD:

Un manual de identidad corporativa, es un documento en el que se definen las normas que se deben seguir para incluir el logotipo de una marca, así como los distintos elementos visuales que la conforman, en todo tipo de soportes (tanto virtuales, como impresos).

- MOCK UPS:

Los Mock Ups son fotomontajes que permiten a los diseñadores gráficos y web mostrar al cliente cómo quedarán sus diseños.

- VECTOR

Segmento de recta, contado a partir de un punto del espacio, cuya longitud representa a escala una magnitud, en una dirección determinada y en uno de sus sentidos.

## 2.2. Planeación y seguimiento del proyecto

- Descripción del proyecto

En este apartado tiene la intención de describir el proyecto llevado a cabo durante este semestre, relacionado con el diseño del portal que se tiene para el PAP de Vida Digital. Se tiene como alcance de este documento la propuesta de una nueva interfaz para que la navegación de dicho producto sea lo más cómodo posible.

Aquí se definirá el proceso que se llevara a cabo para que el sistema ya existente este funcionando de manera accesible. El primer paso de este proceso es la observación: se requiere de solamente observar lo ya existente, como lo utilizan las personas, hacia donde te lleva cada botón, conocer la interfaz, etc. Esto es de extrema importancia ya que si no se conoce el fruto el cual se quiere mejorar, será un gran contratiempo identificar donde se encuentra el problema.

El segundo paso es la investigación: una vez observada la cuestión es tiempo de comenzar una provechosa indagación. Empezar por los antecedentes, ¿porqué se realizó de esta manera?, ¿cuándo fue la última actualización?, ¿quién fue el creador?, etc. Se requieren de estas preguntas para encontrar el porque de las cosas (puede ser que el creador de la interfaz haya tenido un enfoque más hacia personas con discapacidad y por ende su diseño sea mucho más sencillo o con otra cultura).

Un paso muy importante es el de deducir los requerimientos, ¿y porque?. Bueno los requerimientos se necesitan para llevar un control de que es con lo que ya se cuenta, que es lo que se requiere y como se va a hacer. Una vez ubicados estos requerimientos se podrá comenzar con la lluvia de ideas. La lluvia de ideas es la parte del proceso donde cada

persona del equipo lanza ideas al aire, sean buenas o malas, aquí no importa si algo es muy loco o imposible porque es así como las ideas por más locas que sean pueden ser aterrizadas.

Algunas personas consideran que el bocetaje debería de ser una de las primeras partes del proceso de metodología, sin embargo, para mi funciona más dejar el bocetaje para el final porque es cuando se cuenta con la información necesaria para así comenzar la solución. Una vez teniendo un sin fin de bocetos es cuando se muestran las propuestas y se decide cual tomar o si es que existen mejoras para que este quede perfecto.

- Plan de trabajo

### Semana 3:

Sub producto	Actividades	Fecha	Tiempo estimado	Responsable	Armando	Nadia	Mariana	Aportaciones Armando	Aportaciones Nadia	Aportaciones Mariana
					horas	horas	horas			
			23							
Boceto sitio web	1.- Investigación de portal actual	Semana 3	3	Armando	1	1	1	Revisar apartados actuales del sitio	Revisar la funcionalidad del sitio actual	Revisar errores dentro del portal
	2.- Plática con cliente para incorporar necesidades		0.5		0.5	0.5	Anotaciones de requisitos	Anotaciones de requisitos	Anotaciones de requisitos	
	3.- Lluvia de ideas		1		1	1	Aportar ideas para el nuevo sitio	Aportar ideas para el nuevo sitio	Aportar ideas para el nuevo sitio	
	4.-Planteamiento de ideas		0.5		0.5	0.5	Dar ideas para el futuro portal	Dar ideas para el futuro portal	Dar ideas para el futuro portal	
	5.- Diseño de estructura		3		1	1	Dar un diseño de estructura para el portal vida digital	Dar un diseño de estructura para el portal vida digital	Dar un diseño de estructura para el portal vida digital	
	6.-Bocetaje		4		2		Bocetos del diseño elegido			
	7.-Paleta de color		3		1	1	1	Busqueda y propuesta para paleta de color	Busqueda y propuesta para paleta de color	Busqueda y propuesta para paleta de color
	8.- Busqueda de recursos temporales		1		1	1	1	Busqueda y propuesta de imágenes para uso del sitio	Busqueda y propuesta de imágenes para uso del sitio	Busqueda y propuesta de imágenes para uso del sitio
	9.- Montaje de prueba		2		2			Prueba de montaje con imágenes seleccionadas		
	10.- Correcciones		3		1	1	1	Corrección de errores en diseño	Corrección de errores en diseño	Corrección de errores en diseño
	11.- Montaje de muestra		2		2			Desarrollo de montaje con correcciones aplicadas		

### Semana 4:

Documento de flujo	Actividades	Fecha	Tiempo estimado	Responsable	Armando	Nadia	Mariana	Aportaciones Armando	Aportaciones Nadia	Aportaciones Mariana
					horas	horas	horas			
			30							
Documento de flujo	1.-Bocetaje de flujo	Semana 4	15	Mariana	5	5	5	bocetaje de flujo	bocetaje de flujo	bocetaje de flujo
	2.-Montaje flujo		10		5	5	montaje flujo	montaje flujo	montaje flujo	
	3.-Flujo en formato digital		5		10	digitalización de flujo				
Escenarios	1.- Planteamiento y lluvia de ideas	Semana 4 y 5	3	Nadia	1	1		Aportar ideas para el diseño de los escenarios	Aportar ideas para el diseño de los escenarios	Aportar ideas para el diseño de los escenarios
	2.-Diseño de estructura		3		1	1	1	Dar un diseño de estructura para la presentación de los escenarios	Dar un diseño de estructura para la presentación de los escenarios	Dar un diseño de estructura para la presentación de los escenarios
	3.-Bocetaje		10		5			Bocetos del diseño elegido		
	4.-Captura de pantallas		10		10			Realizar las capturas y pantallas necesarias para el montaje de estas		
	5.-Montaje		10		10			Montaje de capturas en formato final		
	6.-Presentación		20		5	10	5	Se investigará de las opciones actuales para presentar escenarios	Se montará y realizará la presentación adecuada del documento	se realizaran las propuestas de presentación
	7.-Correcciones		5		5			Corregir posibles errores		

### Semana 5:

Planteamiento sitio web	Semana 5	98								
1.- Bocetaje con correcciones de sitio de acuerdo a lineamientos	6									
2.-Búsqueda de recursos (tipografías, iconografía, imágenes temporales)	3									
3.-Montaje de portal vida digital en formato digital	50									
4.-Presentación digital del sitio	20									
5.-Corrección de errores en diseño	15									
6.Montaje digital final	4									
<b>Maqueta sitio web</b>	<b>Semana 5 y 6</b>	<b>91</b>								
1.-Búsqueda de recursos finales para el sitio web	30									
2.-Adaptación de recursos en el sitio	20									
3.- Conexión de prototipo funcional portal PAP vida digital	35									
4.-Correcciones	6									

### Semana 6:

Maqueta sitio web	Semana 5 y 6	91								
1.-Búsqueda de recursos finales para el sitio web	30									
2.-Adaptación de recursos en el sitio	20									
3.- Conexión de prototipo funcional portal PAP vida digital	35									
4.-Correcciones	6									
<b>Logotipo</b>	<b>Semana 6</b>	<b>25</b>								
1.-Lluvia de ideas	3									
2.- Bocetaje	6									
3.-Pruebas de color	6									
4.-Logotipo digital	5									
5.-Corrección de errores en diseño	5									

### Semana 7:

Guía de estilos	Semana 7	97								
1.-Diseño de estructura	25									
2.-Tipografías y tamaños	6									
3.-Botones	6									
4.-Formularios	6									
5.-Iconografía	6									
6.-Colores	6									
7.-Placeholders	6									
8.-Tablas	6									
9.-Comentarios	6									
10.-Estadísticas	6									
11.-Indicadores de progreso	6									
12.-Búsqueda	6									
13.-Pestañas	6									

Manual de identidad	Semana 7	98								
1.-Diseño de estructura	25									
2.-Diseño de información	25									
3.-Geometría	6									
4.-Naming	6									
5.-Tipografía	6									
6.-simbología	6									
7.-Area de seguridad	6									
8.-Versiones correctas	6									
9.-Versiones incorrectas	6									
10.-Aplicaciones	6									

## Semana 8:

Mockups	Semana 8	72								
1.-Recopilación de documentos generados		21	Mariana		7	7	7	Se hará la compilación de todos los documentos realizados a lo largo del PAP	Se hará la compilación de todos los documentos realizados a lo largo del PAP	Se hará la compilación de todos los documentos realizados a lo largo del PAP
2.-Diseño de estructura		21			7	7	7	Se realizarán propuestas para el diseño de la estructura de el entregable	Se realizarán propuestas para el diseño de la estructura de el entregable	Se realizarán propuestas para el diseño de la estructura de el entregable
3.-Entrega digital de montajes en los diversos productos		15			5	5	5	Se crearán los archivos para la entrega de los mockups	Se buscará los archivos adecuados para hacer los montajes a la vez que se editará las imágenes	Se realizará el montaje adecuado para tener un producto de calidad
4.-Correcciones		15				5	10		se realizarán las correcciones necesarias	se crearan y se buscarán las correcciones necesarias
Pruebas de usabilidad	Semana 8	29								
1.-Planteamiento de prueba		6	Armando		2	2	2	Se planearan y se realizará el formato de prueba para cuestionar la usabilidad	Se planearan y se realizará el formato de prueba para cuestionar la usabilidad	Se planearan y se realizará el formato de prueba para cuestionar la usabilidad
2.- Revisión de prueba		4			1	1	2	se verificará que esté todo en orden y de la manera deseada	se verificará que esté todo en orden de la manera deseada	se verificará que esté todo en orden y de la manera deseada, además se preparará para su aplicación
3.-Aplicación de prueba		15			5	5	5	Se aplicará la prueba a distintos usuarios	Se aplicará la prueba a distintos usuarios	Se aplicará la prueba a distintos usuarios
4.-Muestra de resultados de las pruebas		4			1	2	1	Se presentarán los resultados	se recopilarán los resultados y se presentarán	Se presentarán los resultados

588	Proyecto
96	Reporte
96	Clase TIE
780	Total

## RECURSOS HUMANOS:

- Mariana Reinosa
- Nadia Ortiz
- Armando Alderete
- Aitor Cardone

## RECURSOS MATERIALES

(Utilizado para bocetos)

- Hojas de papel
- Lápiz
- Pluma

## RECURSOS TECNOLÓGICOS

- Computadora
- Ilustrador
- Microsoft Word
- Microsoft Excel

## EQUIPO

Reuniones todos los lunes y miércoles de 3:00 a 4:00pm para la toma de decisiones respecto al proyecto. En la primera de semana (semana 5) que se inicio con las juntas semanales se

hablo sobre la tipografía, buscamos diferentes fuentes tipográficas y esa misma semana se busco información sobre el logotipo. En la siguiente semana (semana 6) se realizaron lluvias de ideas para la visualización del Portal Vida Digital y logotipo. En la semana 7 seguimos con el tema del logotipo, les enseñe lo que llevaba hecho y el equipo me retroalimentó, dio ideas, etc. Se realizó una última junta la última semana para pulir cualquier detalle faltante en el proyecto.

#### PROFESOR PAP

Luis Eduardo Pérez Bernal

Debido a que el profesor Luis Eduardo fue el profesor y asesor durante este semestre, todos los días lo veíamos en clase. Los jueves era el día de la revisión del reporte PAPS aunque si algún otro día de la semana tenía duda ese mismo día el profe me resolvía dudas.

#### ASESORES

Luis Eduardo Pérez Bernal

Los lunes y miércoles eran los días destinados a la revisión del proyecto, es por eso que esos días de todas las semanas se revisaban los avances y las mejoras que se requerían durante el semestre.

- Desarrollo de propuesta de mejora

La primera semana Luis Eduardo nos proporcionó los recursos para el proyecto, se realizó una observación para verificar cual era el problema y a partir de ello platicar con mi equipo para proseguir con el proyecto. También se realizó una investigación sobre lo que es una página web, sus conceptos, cuales son las tendencias de este año, etc.

## ¿Qué es una página Web?

Se conoce como página Web, página electrónica o página digital a un **documento digital de carácter multimediático** (es decir, capaz de incluir audio, video, texto y sus combinaciones), adaptado a los estándares de la World Wide Web ([WWW](#)) y a la que se puede acceder a través de un [navegador Web](#) y una conexión activa a Internet. Se trata del formato básico de contenidos en la red.

En Internet existen más de mil millones de páginas Web de diversa índole y diverso contenido, provenientes del mundo entero y en los principales idiomas hablados. Esto representa el principal archivo de información de la humanidad que existe actualmente, **almacenado a lo largo de miles de servidores a lo largo del planeta**, a los que es posible acceder velozmente gracias a un sistema de protocolos de comunicación ([HTTP](#)).

En muchos casos, el acceso a una página Web o a sus contenidos puntuales puede estar sometido a prohibiciones, pagos comerciales u otro tipo de métodos de identificación (como el registro on-line).

El contenido de esta inmensa biblioteca virtual no está del todo supervisado, además, y su regulación representa un reto y un debate para las instituciones tradicionales de la humanidad, como la familia, la escuela o incluso las leyes de los países.

### Artículos recomendados



Dominio en Internet



WWW



Navegador Web



Hipervínculo



Las páginas Web se encuentran programadas en un formato HTML o XHTML, y se caracterizan por su relación entre unas y otras a través de [hipervínculos](#): enlaces hacia contenidos diversos que permiten una lectura compleja, simultánea y diversa, muy distinta a la que podemos hallar en los libros y revistas.

Por último, no es lo mismo hablar de página Web (*Webpage*) y de sitio Web (*Website*), ya que estos últimos contienen un número variable de las primeras.

Puede servirte: [Web 2.0](#).

## ¿Para qué sirve una página Web?



Las páginas Web también permiten la interacción con el usuario.

Las páginas Web cumplen básicamente con la tarea de brindar información de cualquier índole y en cualquier estilo o grado de formalidad.

Algunas, al mismo tiempo, permiten distintos grados de interacción entre usuarios o con alguna institución, como son las páginas de foros, servicios de citas o [redes sociales](#), las páginas de compra y venta de bienes, las páginas de consulta o de contacto con empresas, instituciones gubernamentales o con [ONGs](#), e incluso las páginas de soporte técnico especializado.

En principio, las funciones de una página Web son tan amplias como la demanda de los [usuarios](#) y la oferta de sus creadores.

### Artículos recomendados



## Tipos de página Web

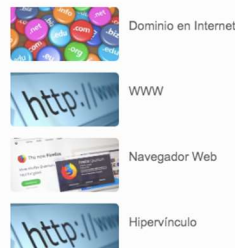
Existen dos tipos de página Web, conforme al modo en que se genera su contenido:

- **Páginas Web estáticas.** Operan mediante la descarga de un fichero programado en código HTML, en el que están todas las instrucciones para que el navegador reconstruya la página Web, accediendo a las ubicaciones de sus elementos y siguiendo un orden preconcebido, rígido, que no permite la interacción con el usuario. Este tipo de páginas son meramente informativas, documentales, no interactivas.
- **Páginas Web dinámicas.** A diferencia de las anteriores, las páginas Web dinámicas se generan en el momento mismo del acceso del usuario, empleando para ello algún lenguaje interpretado (como el PHP), lo cual le permite recibir solicitudes del usuario, procesarlas en [bases de datos](#) y ofrecer una respuesta acorde a sus requerimientos.

## Navegador Web

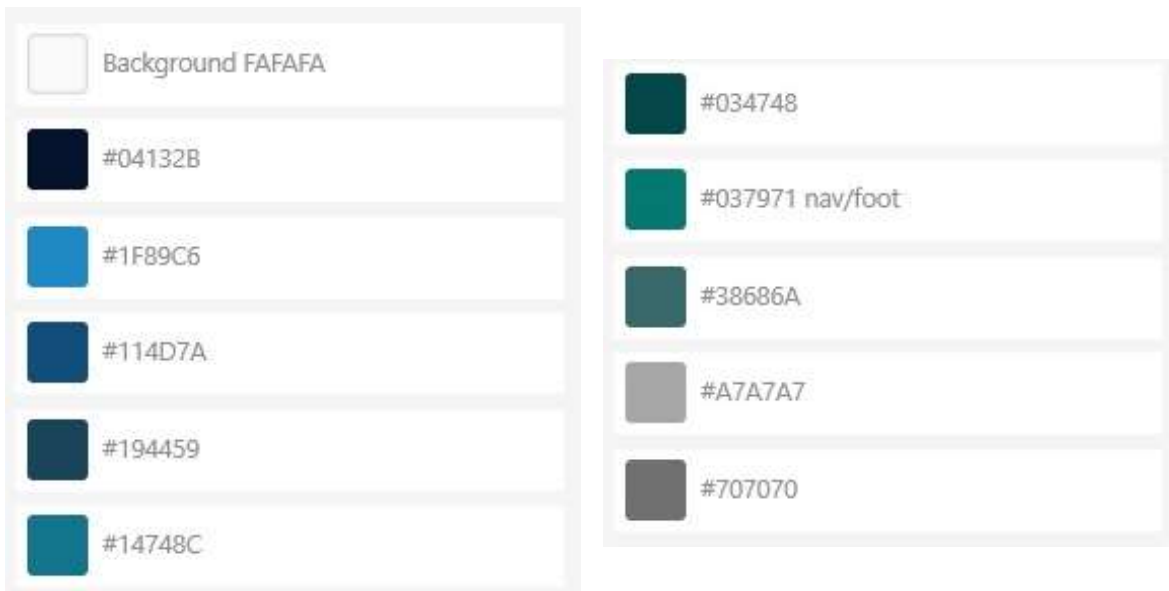


### Artículos recomendados

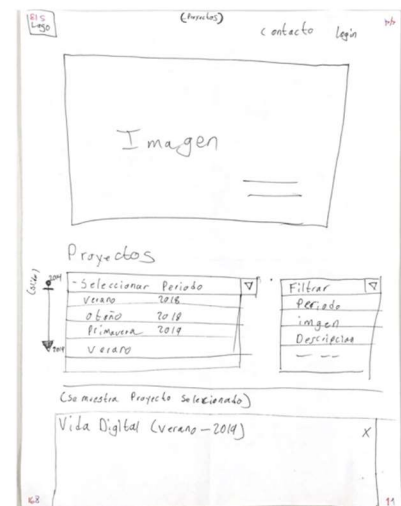
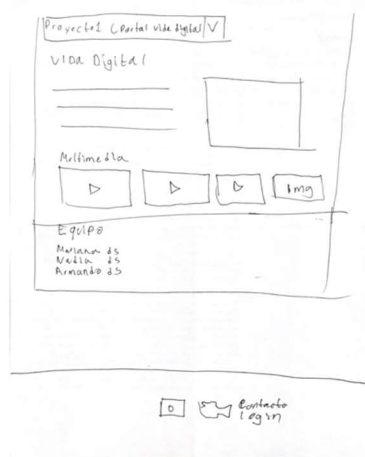
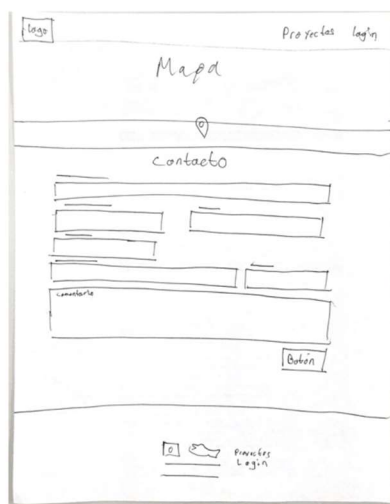


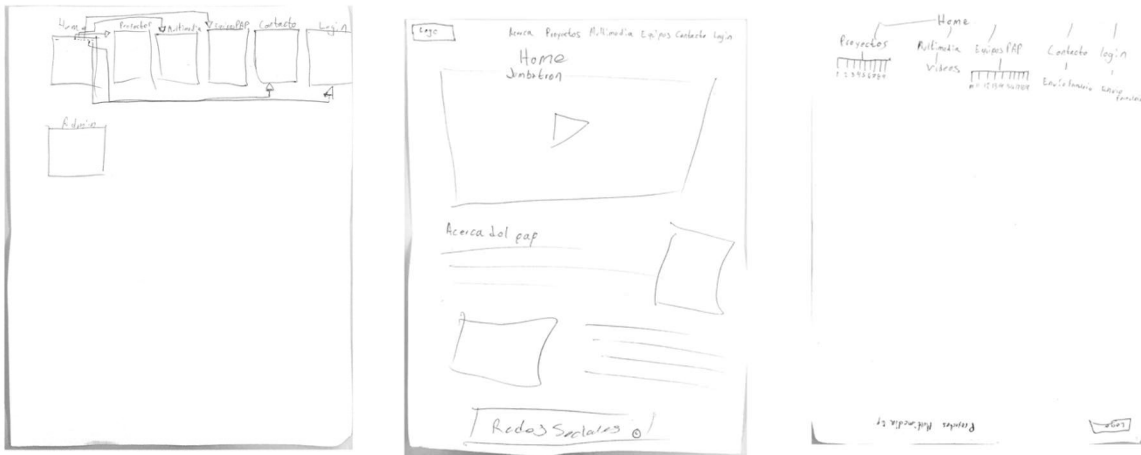
Como resumen de lo que se investigó, una página web existe para exponer información sobre un tema y que sea alcanzable para cualquiera con acceso a internet. Existen tipo de páginas y un sin fin de diferentes estilos para la realización de estas, en lo personal me gustan las páginas dinámicas pero sencillas a la vez.

Durante la segunda semana del proyecto se realizo la lluvia de ideas, los bocetos de la página web y la selección de paleta de colores. Se esperaba llegar a una paleta de colores neutros y algo con lo que se relacionara el PAP Vida Digital. Se tomaron en cuenta los colores elegidos del portal viejo aunque se añadieron más y con tonos un poco más hacia lo verde para compensar la parte de la vida y naturaleza.



Para la parte del sitio web se tenia pensado tener muchas imágenes, gráficos y videos para que no fuera aburrida y que solo tuviera texto.





A partir de la observación e investigación realizada en los pasos anteriores, en la tercer semana se obtuvieron los requerimientos completos para poder empezar a bocetar y dar propuestas digitales de diseño para el sitio web.

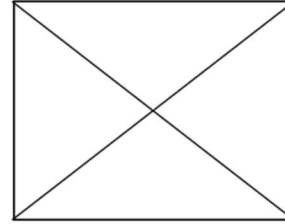
Se boceto digitalmente lo que se tenia en papel para de ahí poder seguir con las ideas pero ya trabajar en concreto. A continuación se muestra un poco del bocetado en digital:



## Acerca del PAP

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat.

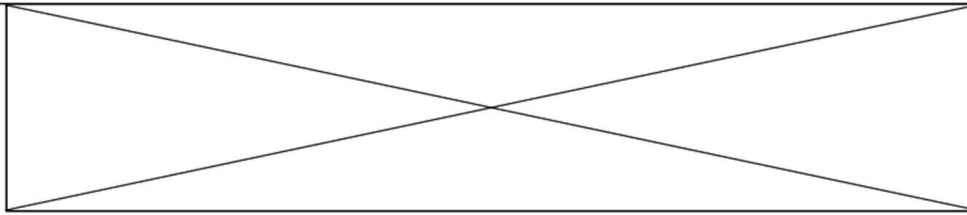
esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum. non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.



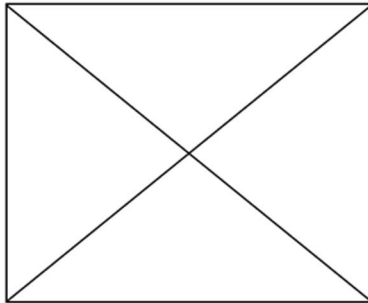
## Vida Digital

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident.

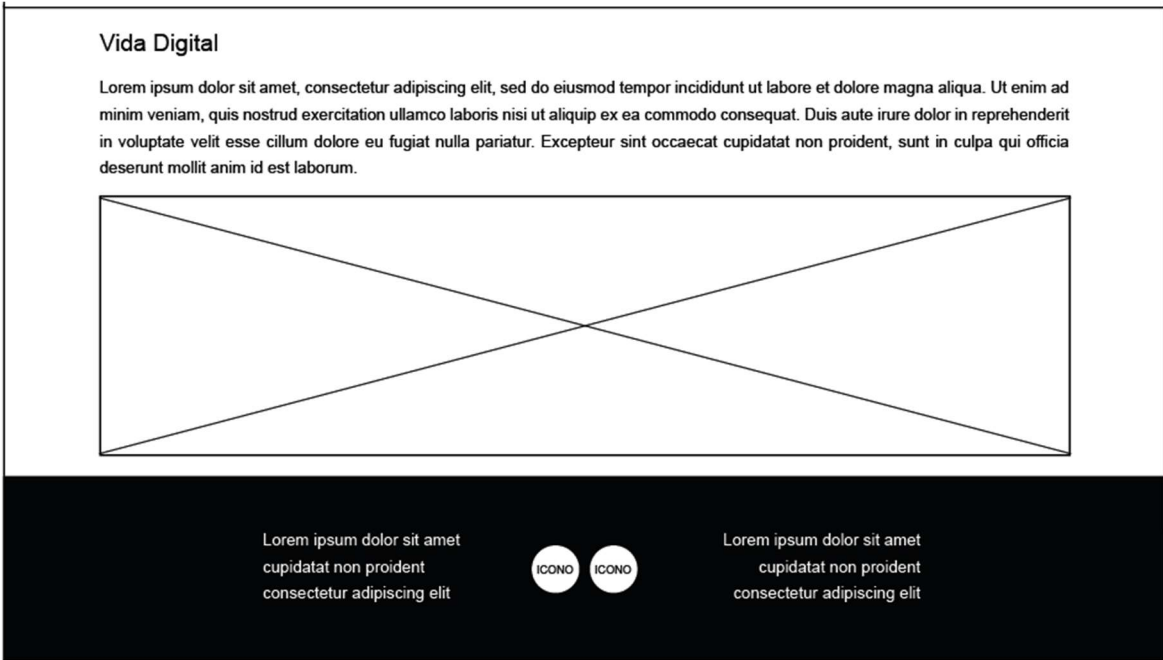


## Ciudades inteligentes

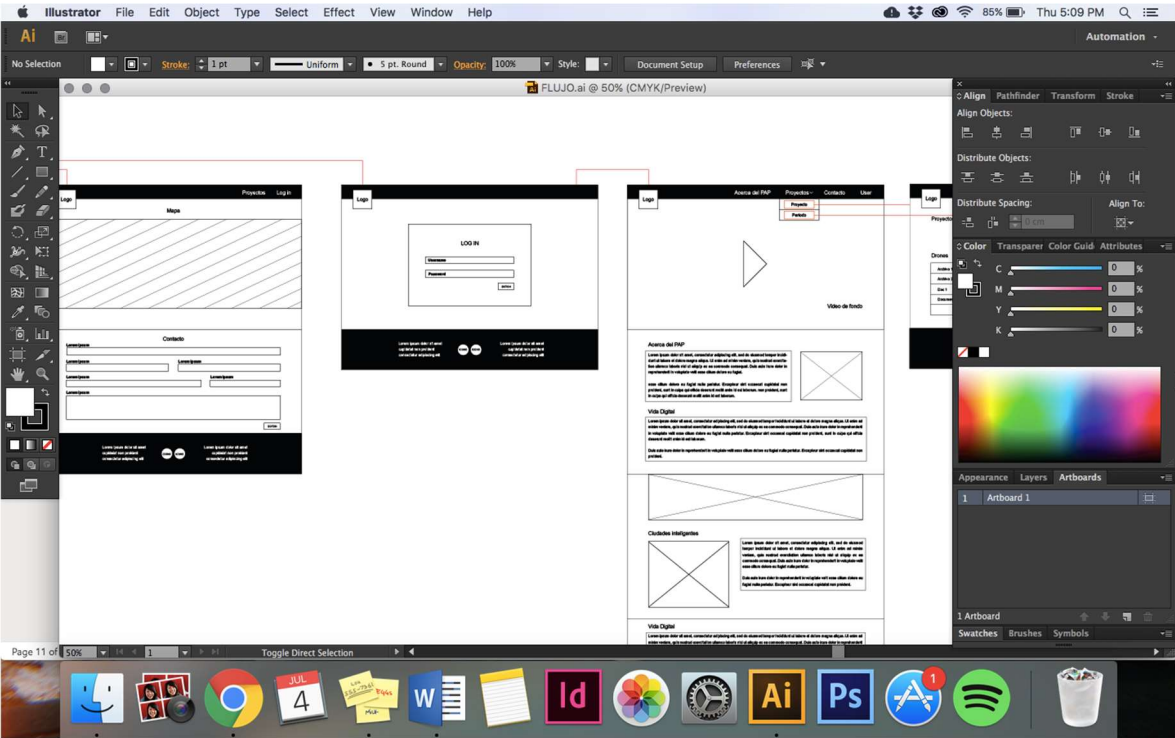


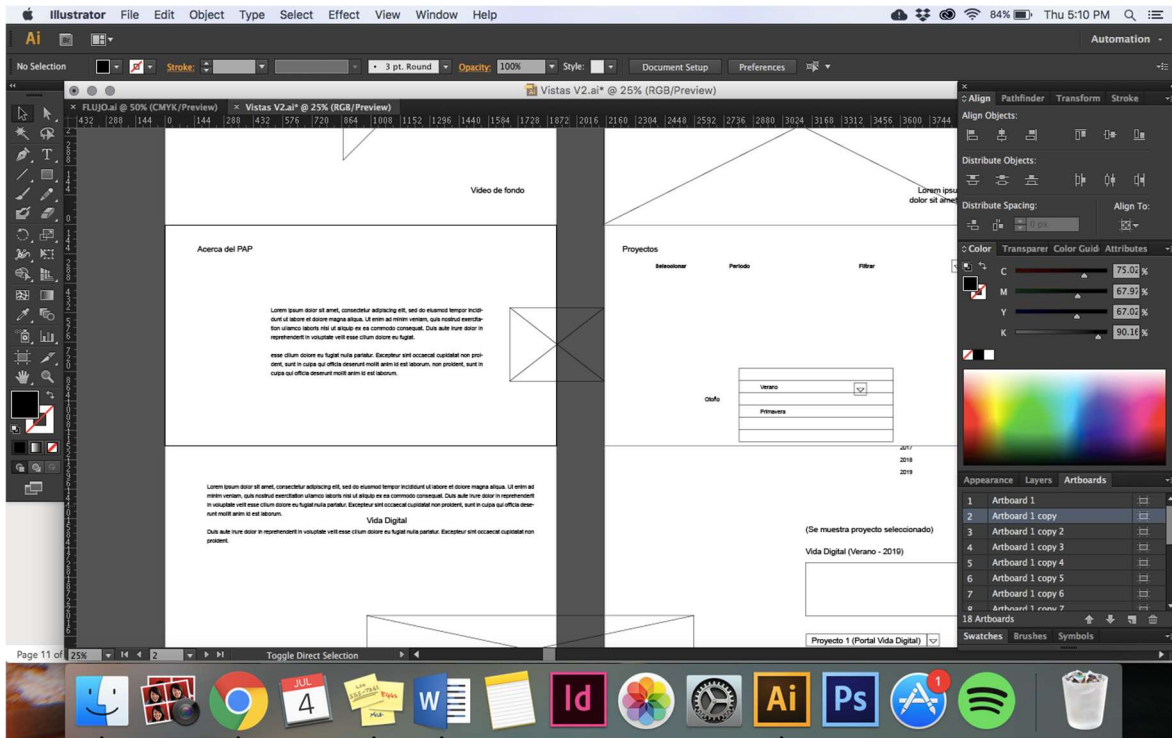
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur.

Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident.



En la cuarta semana trabaje con el flujo y sus modificaciones en las vistas de pantalla ya que se solicitaron debido a que se cambiaron los requerimientos.





En la siguiente semana buscamos cada quien por nuestra parte fuentes tipográficas para el sitio web. Nuestra principal idea era que fuera algo simple y sofisticado. Se busco por diferentes páginas hasta llegar con la indicada, Lato.

Vogue de Vladimir Nikolic

724.667 descargas (2.343 ayer) Gratis para uso personal

# VOGUE

[Descargar](#)  
[Donar al autor](#)

Monteros de Type Sailor

10.215 descargas (1.599 ayer) Gratis para uso personal

# Monteros

[Descargar](#)  
[Donar al autor](#)

Molly Serif de Måns Grebbäck

8.966 descargas (1.419 ayer) Gratis para uso personal - 25 ficheros

# MOLLY SERIF

[Descargar](#)  
[Donar al autor](#)

Mermaid de Scott Simpson

1.001.126 descargas (903 ayer) 2 comentarios Gratis para uso personal - 2 ficheros

# Mermaid

[Descargar](#)  
[Donar al autor](#)

Cinzel de Ndiscovered

739.400 descargas (824 ayer) 20 comentarios Gratis para uso personal - 6 ficheros



# The Fonts

**Lato** is a sanserif typeface family designed in the Summer 2010 by Warsaw-based designer **Łukasz Dziedzic** (“Lato” means “Summer” in Polish). In December 2010 the Lato family was published under the open-source Open Font License by his foundry tyPoland, with support from Google.

In 2013 – 2014, the family was greatly extended to cover 3000+ glyphs per style. The Lato 2.010 family **now supports 100+ Latin-based languages, 50+ Cyrillic-based languages as well as Greek and IPA phonetics**. In the process, the metrics and kerning of the family have been revised and four additional weights were created.

Lato

 SELECT THIS FONT

Glyph

L I

Characters


A B C Ć D E F G H I J K L M N O P Q R S Ń T U V W X Y Z Ź a  
b c ć d e f g h i j k l m n o p q r s ţ t u v w x y z ż 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
0 ' ? ' " ! " ( % ) [ # ] { @ } / & \ < - + ÷ × = > ® © \$ € £ ¥ ¢ ; , . \*  
\_

Styles

Type here to preview text

Thin

Designer

 Łukasz Dziedzic  
Principal design

Łukasz is a Warsaw-based designer. During Poland's first free elections in 1989, he joined Gazeta Wyborcza, the first independent daily newspaper, and soon found a home in the design department co-creating page layouts and his first typeface. In 2007, he created a three-style Latin and Cyrillic corporate family for empik, one of Poland's largest retail networks. In 2010, he started the Lato project, to develop a high-quality open-source font family.

Lato es una tipografía popular que muchas empresas utilizan, se decidió utilizarla debido a que es palo seco (sans serif) y es legible. Se tomaron en cuenta otras tipografías pero por votación se quedó Lato.

Se trabajó en los últimos ajustes de las vistas utilizadas para los escenarios y el flujo. Se inició con una búsqueda en internet de que es un logotipo y manual de identidad para que la semana siguiente de esta se le diera inicio al logo.

## ¿Qué es un Manual de Identidad Corporativa?



por Teresa Alba 4 29



¿Alguna vez habiais oido hablar sobre el manual de identidad corporativa? Hay muchas marcas que aún desconocen su existencia y la importancia de este recurso de branding. No contar con uno y, lo peor, ni tan siquiera saber de qué se trata, es señal de que algo no marcha bien.

Por ello, en el artículo de hoy quiero que hablemos sobre la importancia que tiene para una marca cuidar su diseño, así como qué es esto del manual de identidad corporativa de una empresa y cuáles son los puntos que lo constituyen.

En el [diccionario de diseño gráfico](#) que recién he publicado, puedes encontrar hasta 80 términos, pero la definición de este manual en particular, la he dejado para desarrollarla con más detenimiento en este post.

Tener claro cuáles son los elementos que componen este manual y cuáles son sus utilidades, es indispensable no solo para los profesionales del diseño gráfico y la identidad corporativa, sino también para todos los miembros de una empresa o equipo de trabajo, como los CEOs, responsables de marketing o los encargados de trabajar en el fortalecimiento de la imagen ante el público interno y externo.



### La importancia del Diseño en Imagen Corporativa

La importancia del diseño en la imagen corporativa de una empresa, radica en que esta disciplina juega con los elementos que utilizan los consumidores para identificarse con las marcas.

Por ello, el diseñador de una marca debe conocer a la perfección la filosofía de ésta para encontrar una relación conceptual entre sus valores y la representación visual que la identifique, para que sea fácil de recordar y produzca ese "efecto wow" que empatee con los usuarios.

### ¿Qué es la Imagen y la Identidad Corporativa de una empresa?

Para hablar del manual de identidad corporativa, primero debemos definir estos dos conceptos: la imagen corporativa y la identidad corporativa.

Tal y como vienen definidos en el diccionario de terminologías de diseño gráfico, estos conceptos son similares en cuanto a que representan a través de elementos visuales la identidad de una marca u organización, pero la imagen corporativa va más allá.





## ¿Qué es un Logotipo?

Un Logotipo, o logo, no es más que el elemento gráfico o visual con el que se dota de identidad a una empresa, negocio, producto o servicio. Es ese símbolo con el que se apela a la memoria visual y con el que se permite dotar de presencia a cualquier tipo de entidad sin necesidad de recurrir a descripciones.

En realidad, es más correcto hablar de logotipo, ya que este se corresponde a uno de los tres tipos de logos que hay (a saber: logotipo, [isotipo](#) e [isologo](#)). Este se diferencia del resto en cuanto a que es la palabra con la que se da nombre a la marca la que se utiliza como imagen representativa, en lugar de ser un icono o cualquier tipo de símbolo meramente gráfico.

Es el principal elemento diferenciador de cualquier marca, uno de los principales responsables de su identidad y el fruto directo de la aplicación del [naming](#). Si no se realiza este previamente, es imposible dar forma al logotipo, ya que este depende del nombre que se haya construido y utilizado.

Vemos logotipos a diario y en infinidad de medios diferentes, como también logramos distinguir a qué compañía pertenece un producto gracias a ellos. Son algo muy antiguo, pero también muy necesario en cualquier compañía.

## Para qué sirve un Logotipo

La principal utilidad del Logotipo es facilitar la identificación de una entidad, sea pública o privada. Es lo que hace que una persona sepa al momento que un producto pertenece a una compañía, o que esta está presente en algún lugar.

Hace las veces de identidad, aunque en ningún momento transfiere todos los rasgos que la definen (pero sí debe intentar transmitir algunos a través de su diseño). Su función no es más que la de permitir una fácil memorización de la marca y hacer que el público se familiarice y la identifique mucho más rápido, evitando siempre problemas de ilegibilidad y aprovechando el buen naming.

## Ejemplos de Logotipo

Los vemos tanto que, seguramente, pasemos incluso por alto lo que son. Ejemplos de Logotipo hay centenares, por no decir miles, ya que la inmensa mayoría de compañías cuentan con uno o con varios, incluso con [rediseños](#) que van poco a poco adaptándose a las nuevas corrientes de estilo.

Para que veas unos cuantos, vamos a ofrecerte a continuación un post que recopila una gran cantidad de los que existen actualmente, seguramente identifiques más de uno sin dificultad: [20 logotipos inteligentes](#).

El manual de identidad puede llegar a confundirse con la guía de estilos, sin embargo, no es lo mismo. El “Brand Book” es un elemento de extrema importancia para las empresas sean chicas, medianas o grandes, este manual tiene como objetivo dar a conocer la marca.

Esto quiere decir que contiene el logo que es su gran sello, como debe y no debe de ser utilizado, sus colores, etc. En cambio la guía de estilos es para la página web, donde contiene los elementos utilizados, los colores, sub-tonos, guías y retículas.

Se realizó el logotipo y el manual de identidad, se trabajó con la lluvia de ideas mencionada anteriormente y a partir de ello se realizaron bocetos a lápiz. Se continuó con el bocetado en digital y se realizaron modificaciones conforme los gustos del profesor.

VIDA DIGITAL.

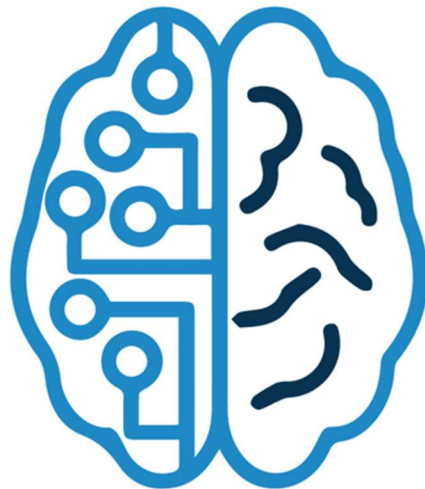
VIDA DIGITAL.



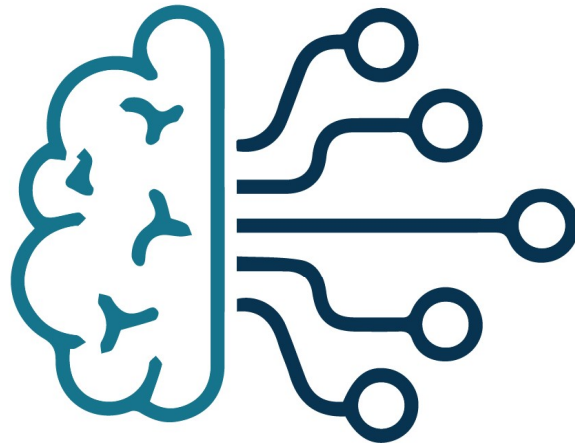
VIDA DIGITAL



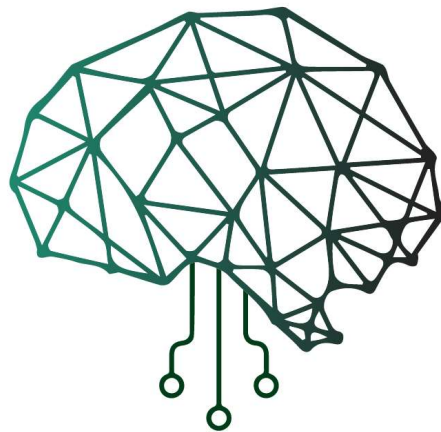
Vida Digital



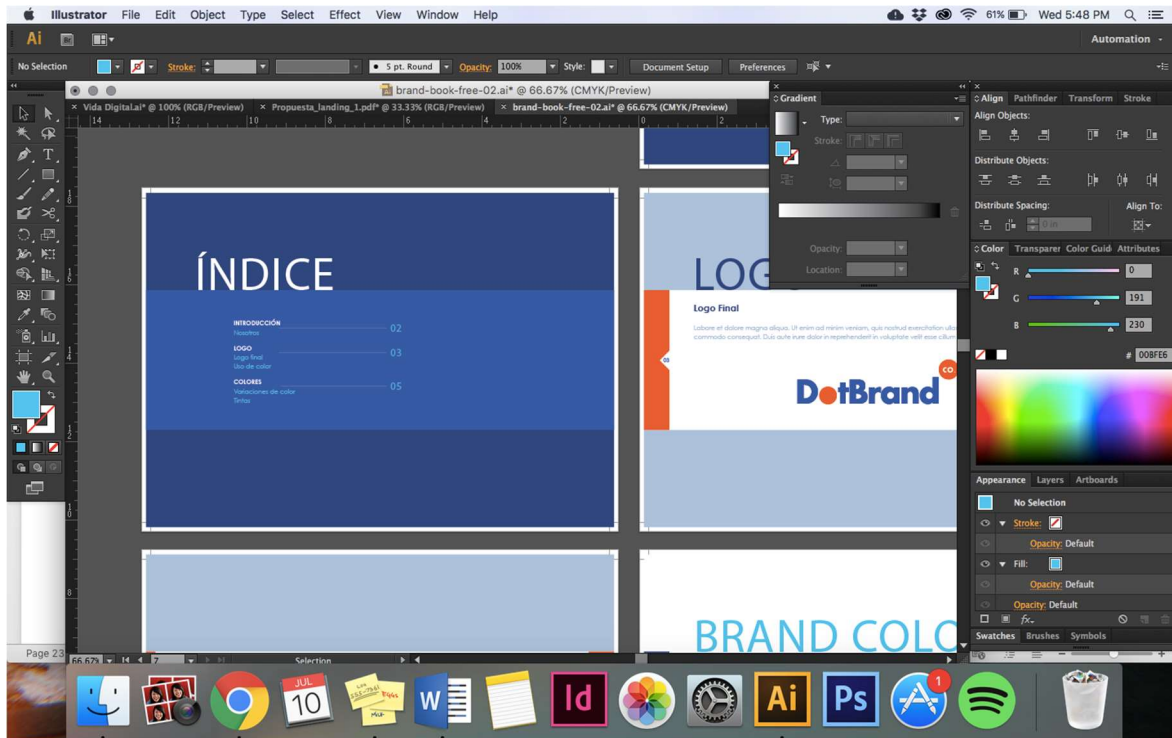
Vida Digital



Vida Digital



Vida Digital

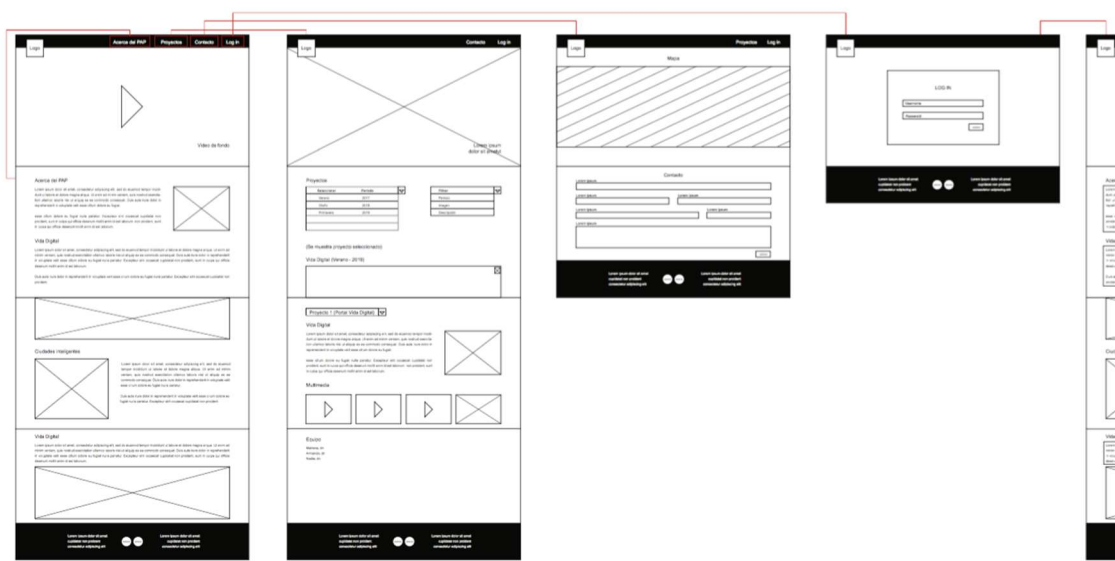


### 3. Resultados del trabajo profesional

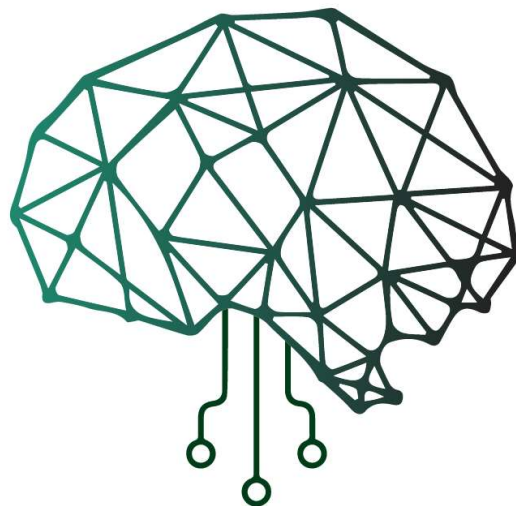
Mi trabajo en el tiempo que participe en este PAP principalmente se trataba de re-diseñar la página web del Portal de Vida Digital. Los entregables que produje fueron básicamente los diseños que se trabajaron en el semestre como lo fue: el flujo de la nueva versión, logo, manual de identidad y mock ups.

El entorno en el cual se trabajo fue cómodo y complaciente, por lo tanto el trabajo obtenido fue muy bueno. Se trabajo en sintonía todo el tiempo, el equipo fue oportuno y estoy muy agradecida de haber tenido la oportunidad de trabajar en un ambiente tan a gusto. La experiencia laboral que obtuve fue única, dado que cada individuo del equipo tuvo algo que aportar a los demás. Esto es algo por lo cual estoy muy agradecida porque mi objetivo personal y profesional era ese, ampliar mi conocimiento.

Flujo de la nueva versión:



Logo:



Vida Digital

#### 4. Reflexiones del alumno o alumnos sobre sus aprendizajes, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto

- Aprendizajes profesionales

Mis competencias profesionales en el tiempo que participe en este PAP fueron muchas como menciono posteriormente:

Convivir e incorporarme al trabajo en otro ámbito laboral, administración del tiempo, conocer lo que mis demás compañeros realizaban de proyectos, etc.

Tener presente la administración del tiempo con respecto a las tareas creo que me servirá para el futuro porque hubo veces en las que no avanzaba mucho debido a que yo pensaba que me tomaría menos tiempo y por el contrario era mucho más larga la tarea.

Mi capacidad como diseñadora se puso a prueba a la hora de realizar el logo debido a que no me considero buena para la realización de logotipos, sin embargo, creo que se alcanzo un buen resultado.

- Aprendizajes sociales

En esta parte del trabajo me siento cómoda de decir que fue una gran experiencia el aprender como es que funcionan los demás proyectos realizados por los ingenieros del grupo: como lo es los drones, los sensores y el vehículo autónomo. No se profundizo en el tema ya que ese no era en si el trabajo con el que yo estaba relacionada directamente, sin embargo, hubo ciertas sesiones donde el profesor Luis Eduardo exponía sobre el tema para los demás y ahí pude captar ciertas cosas relacionadas a los proyectos.

Fue interesante saber las razones de porque existían estos proyectos y sin duda alguna es para ayudar a personas a que tengan noción de lo que pasa en el medio ambiente. En si la información presentada en el portal de Vida Digital es para estudiantes interesados en el PAP, aunque también se encuentra abierta para el público.

- Aprendizajes éticos

Considero que el proyecto siempre fue llevado de la mano con la ética y esto lo menciono porque se trabajaba con información esencial para aquellas personas que tienen el interés de trabajar con el medio ambiente.

Este es mi segundo proyecto de aplicación profesional y a pesar de que fue intenso debido a que fue realizado en verano, sin duda lo disfrute porque hubo momentos de risas con mis compañeros y de aprendizajes adquiridos. El PAP es una mezcla de servicio social con las prácticas profesionales y creo que eso lo hace mucho más divertido. Creo que el juntar estos dos elementos se crea una gran balance ya que el PAP significa ayudar al prójimo por medio de mis conocimientos profesionales.

- Aprendizajes en lo personal

Para finalizar me gustaría dar a conocer tres de los valores que más tuve presentes durante la realización de este trabajo: El primero fue el trabajo en equipo y creo que sin duda mi favorito, yo nunca fui una persona que le gustara trabajar en equipo pero aquí fue donde me di cuenta que si eres buena para algo y tu compañero es bueno para otra cosa en conjunto se puede llegar a muy buenos resultados.

La comunicación también fue un valor importante durante este semestre ya que en momentos no nos comunicábamos como se debía y cada quien entendía cosas diferentes. Había veces en los que nos era difícil darnos a entender con el profesor ya que el como ingeniero tenia conceptos e ideas diferentes a las nuestras pero trabajamos mucho en la comunicación para poder transmitir lo que se quería.

Por último, creo que la responsabilidad siempre esta presente en cualquier trabajo o proyecto que se quiera llevar a cabo. Hubo momentos donde se presento alguna oportunidad de salir con amigos y pensé en ir pero no podía llegar a la sesión sin avances, es por eso que creo que hubo responsabilidad de parte de cada integrante del equipo.



## 5. Conclusiones

Después de la realización de este proyecto llegué a la conclusión de que para mejorar la accesibilidad perceptiva en la interfaz de una página web, se deben tener en cuenta una serie de aspectos visuales pensando en la gente para que sea mucho más sencilla la navegación y comprensión.

La experiencia laboral que obtuve fue única, dado que cada individuo del equipo tuvo algo que aportar a los demás. Esto es algo por lo cual estoy muy agradecida porque mi objetivo personal y profesional era ese, ampliar mi conocimiento. Me siento feliz y contenta con mi desarrollo en este PAP, si es que pude impartir algo de mi conocimiento a mis compañeros y satisfecha con los aprendizajes que logré asimilar en este tiempo.

Por último quiero mencionar que a pesar de que hubo muy buena comunicación y relación con el equipo de trabajo, me hubiera gustado tener más relación con los ingenieros.

Al documentar todo lo vivido en el PAP me pude dar cuenta de todo lo que se realizó y que gracias a que todo está registrado será mucho más fácil para el siguiente equipo en retomar lo que ya se logró en el camino.

## 6. Bibliografía

Alba, T. A. (s.f.). ¿Qué es un Manual de Identidad Corporativa? Recuperado 11 junio, 2019, de <https://xn--diseocreativo-lkb.com/que-es-un-manual-de-identidad-corporativa/>

Olachea, O. O. (2014, 11 febrero). Diccionario de un diseñador: 15 palabras que debes conocer para no quedar en ridículo. Recuperado 27 junio, 2019, de <https://www.paredro.com/diccionario-de-un-disenador-15-palabras-que-debes-conocer-para-no-quedar-en-ridiculo/>

Bravo, C. B. (2019, 8 mayo). ¿Qué es un Mock Up? Recuperado 29 junio, 2019, de <https://estudioka.es/que-es-un-mock-up/>

Villa, L. V. (2004, 27 mayo). Guías de estilo: diseño, normalización y usabilidad. Recuperado 11 junio, 2019, de <https://desarrolloweb.com/articulos/1513.php>

DEFINICIÓN DE VECTOR. (2008). Recuperado 27 junio, 2019, de <https://definicion.de/vector/>

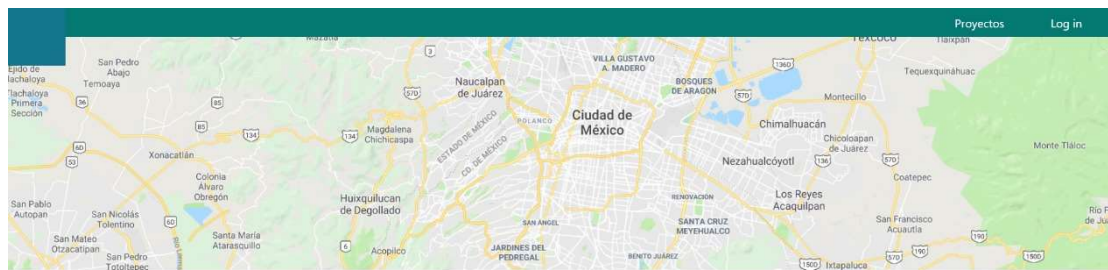
Definición de Maquetación. (2007). Recuperado 27 junio, 2019, de <https://www.definicionabc.com/comunicacion/maquetacion.php>

Borges, V. B. (s.f.). ¿Qué es un logo? Recuperado 29 junio, 2019, de <https://metodomarketing.com/que-es-un-logo/>

Definición de Diseño. (2011). Recuperado 30 junio, 2019, de <https://conceptodefinicion.de/disenio/>

NeoAttack. (s.f.). Concepto de Logotipo. Recuperado 3 julio, 2019, de <https://neoattack.com/neowiki/logotipo/>

# Anexos



## Contacto

Formulario de contacto con los siguientes campos:

- First name:
- Middle name:
- Last name:
- User Input:
- Country:
- E-mail:
- Text Area Label:

Botón:





### Acerca del PAP

Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipiscing elit pellentesque, cras arcu inceptos mauris pharetra elementum faucibus bibendum, nisi praesent auctor potenti vulputate ultricies curabitur. Semper nullam pretium varius vehicula morbi hendrerit habitasse, eu lacus orci fames bibendum pharetra ullamcorper, imperdiet inceptos fringilla primis condimentum nascetur. Interdum ante aliquam eget laoreet lobortis



### Vida digital

Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipiscing elit pellentesque, cras arcu inceptos mauris pharetra elementum faucibus bibendum, nisi praesent auctor potenti vulputate ultricies curabitur. Semper nullam pretium varius vehicula morbi hendrerit habitasse, eu lacus orci fames bibendum pharetra ullamcorper, imperdiet inceptos fringilla primis condimentum nascetur. Interdum ante aliquam eget laoreet lobortis turpis, conubia mauris sociis malesuada dis tristique, donec varius aptent et etiam.



### Ciudades inteligentes



Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipiscing elit pellentesque, cras arcu inceptos mauris pharetra elementum faucibus bibendum, nisi praesent auctor potenti vulputate ultricies curabitur. Semper nullam pretium varius vehicula morbi hendrerit habitasse, eu lacus orci fames bibendum pharetra ullamcorper, imperdiet inceptos fringilla primis condimentum nascetur. Interdum ante aliquam eget laoreet lobortis

### Internet de las cosas

Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipiscing elit pellentesque, cras arcu inceptos mauris pharetra elementum faucibus bibendum, nisi praesent auctor potenti vulputate ultricies curabitur. Semper nullam pretium varius vehicula morbi hendrerit habitasse, eu lacus orci fames bibendum pharetra ullamcorper, imperdiet inceptos fringilla primis condimentum nascetur. Interdum ante aliquam eget laoreet lobortis turpis, conubia mauris sociis malesuada dis tristique, donec varius aptent et etiam.





## Proyectos

Proyectos

Selecciona Proyecto

- Verano 2019
- Otoño 2018
- Primavera 2019
- Verano 2019
- Otoño 2019

Selecciona periodo

Periodo

- Inicio
- Conclusión
- Fin
- Fin 2

**Tabular**  
A screen can be formatted to show tabs of information

### Portal vida digital verano 2019

**Portal vida digital**

Como grupo de expertos en tecnología y performance, con una inversión en talento y conocimiento humano, nos presentamos a través de este portal de información. Nuestro objetivo es brindar información relevante y oportuna, así como ofrecer un espacio de interacción y colaboración entre todos los participantes del proyecto. Nuestra intención es brindar un espacio de interacción y colaboración entre todos los participantes del proyecto.

**Multimedia**

**Participantes**

Nombre	Cerco	Cerco	Periodo
Mariana Ferrer	Duero	pp@22@duero.com	Verano 2019
Angela Alford	Duero	angel@pp@22@duero.com	Verano 2019
Italo Lillo	September 18, 2013	pp@22@duero.com	Verano 2019
Juan Maldonado	January 11, 2014	juan@pp@22@duero.com	Verano 2019
Italo Lillo	September 18, 2013	pp@22@duero.com	Verano 2019
Juan Maldonado	January 11, 2014	juan@pp@22@duero.com	Verano 2019
Italo Lillo	May 11, 2014	pp@22@duero.com	Verano 2019



