



## AGRADECIMIENTO:

Como alumno de la Universidad de Cuenca, agradezco a todos mis profesores y amigos ya que gracias a ellos he podido conocer, desarrollar y practicar todos los conocimientos del diseño gráfico y que hoy en día son la base de mi vida profesional y es por eso les soy grato a todos porque todos aportaron con un granito de sus conocimientos para mi persona.

## DEDICATORIA

Esta tesina esta dirigida para los seres que son el pilar en mi vida personal y profesional esto se los dedico primero a Dios y María sobre todas las cosas y a mis Padres que fueron el empuje para todo esto son parte de mi proyecto gracias mil gracias y a una persona tan especial que la dejare en el anonimato (MM) quien me apoyo cuando lo necesitaba mil gracias para siempre y mi gratitud.

## INDICE

### CAPITULO I

#### 1.1. CONCEPTOS GENERALES

- 1.1.1 Breve Historia de la Web
- 1.1.2 ¿Qué es un Sitio Web y Página Web?
- 1.1.3 ¿Qué es Internet?
- 1.2 ¿Que es el diseño Web?
  - 1.2.1 La Navegabilidad Web
  - 1.2.2 La Interactividad
  - 1.2.3 La Usabilidad
  - 1.2.4 Arquitectura de la información
  - 1.2.5 Flujo
  - 1.2.6 Funcionalidad
- 1.3 La Web en el Ecuador

### CAPITULO II

- 2.1 El mundo digital en Cuenca
- 2.2 Usos de la Web y la publicidad.

### CAPITULO III

- 3.1 Qué es CROMO
- 3.2 Objetivos de CROMO
- 3.3 Esquema del Diseño de la página Web de CROMO
  - 3.3.1 Diagrama de Flujo
  - 3.3.2 Estructura de Navegación
    - Jerarquía
    - Retícula
  - 3.3.3 Interfaz
  - 3.3.4 Cromática
  - 3.3.5 Tipografía



- 3.3.6 Imágenes
- 3.3.7 Resolución Web
- 3.3.8 Iconografía
- 3.4 Diseño de la página Web de CROMODESIGN
  - 3.4.1 Bocetaje de concepto y estructura lineal
  - 3.4.2 Bocetaje Gráfico
  - 3.4.3 Presentación Digital
  - 3.4.4 Presentación Prototipo Digital
- 3.5 Anexos
- 3.6 Bibliografía





## TITULO:

### DISEÑO DE LA PAGINA WEB DE LA AGENCIA CROMODESIGN

## PROYECTO:

En este proyecto se realizó el diseño de la página Web para la Agencia de Diseño CROMODESIGN, el cual se conceptualizó en base a los parámetros necesarios del espacio de red, el Internet y sus componentes necesarios para la construcción del sitio Web.

En el primer capítulo se habla de una breve historia de la Web, de lo que es Internet, las diferencias entre una página Web y un sitio Web y lo que es el diseño Web.

En el segundo capítulo analizamos lo que es el lo digital en la Ciudad de Cuenca, su lo que es actualmente, sus proyecciones y su enfoque desde un punto de vista crítico y positivo como aporte al sociedad.

Y en el último capítulo aplicamos toda la investigación en el diseño de la página Web, desde la historia de CROMO, concepto, actualidad y proyección con su respectivo proceso de diseño.



## OBJETIVOS:

- Dar a conocer la Agencia CROMO DESIGN, promocionar servicios profesionales especializados a nivel local e internacional.
- Diseñar la página Web de la Agencia de Diseño CROMO.



## ANTECEDENTES

CROMO DESIGN es una Agencia de Diseño con sede en la ciudad de Cuenca, cuyo objetivo principal es promocionarse con fines comerciales en el medio local, nacional y mundial utilizando una página Web como herramienta de comunicación y difusión, para ello se utilizará la Web para ofertar y mostrar a los usuarios los servicios profesionales que esta Agencia ofrece.

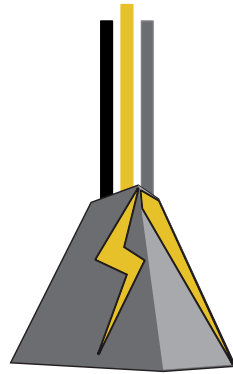
Los servicios profesionales que ofrece son: diseño Web, Corporativo, Ilustrativo, Editorial Modelado 3D, Animación y diseño Interior.

Teniendo claro nuestro objetivo como empresa analizaremos punto por punto todos los detalles y la evolución, sus proyectos, sus integrantes y sus servicios.

"He tenido un sueño sobre la Web donde (los ordenadores) eran capaces de analizar todos los datos de la Web; en los contenidos, en los enlaces y las transacciones entre personas y máquinas " <sup>1</sup>

De esta frase tomamos como referente la interpretación del autor y analizamos lo que representa una página Web para nosotros, sus alcances, sus servicios lo que podemos mostrar al mundo vía red y que nosotros como diseñadores somos conscientes de que si vendemos diseño debemos mostrar diseño.

Antes que nada debemos tener una idea general de los elementos que componen una página Web y lo que planteara CROMO cuando la construya. En el mundo la tecnología esta cada día más al alcance de todos y más aun con el Internet que conecta al mundo desde cualquier rincón del planeta, la Web se convierte hoy en día en una herramienta indispensable para comunicar y vender.



CROMO

# **CAPITULO I**

## **CONCEPTOS GENERALES**

[www.cromodesign.com.ec](http://www.cromodesign.com.ec)

---

---

---



## 1.1 Conceptos Generales

### 1.1.1 Breve Historia de la Web

La Web empezó en la década de los 90 en Suiza en el centro de investigación CERN <sup>2</sup> (centro de Estudios para la Investigación Nuclear) la idea fue de Tim Berners-Lee <sup>3</sup>, Antes de llegar a ser lo que hoy conocemos como Web. La manera de obtener datos era caótica, había un sin fin de maneras posibles y por ello había que conocer múltiples programas y sistemas operativos. La Web introduce un concepto fundamental: "la posibilidad de la lectura universal", que consiste en que una vez que la información esté disponible, se pueda acceder a ella desde cualquier ordenador, desde cualquier país, por cualquier persona autorizada, usando un único y simple protocolo. Con la Web los usuarios novatos tienen un tremendo poder para encontrar y tener acceso a la riqueza de información en sistemas de computación en todo el mundo. Este solo hecho llevó un avance tremendo de Internet y en los años 90 tuvo un incremento enorme de uso.

Es por ello que las compañías, para desarrollarse, necesitan información y la necesitan rápido, veraz, oportuno y suficiente. Es por eso que he tomado muy en cuenta para construir la página de CROMO estos aspectos esenciales a la hora de planificar la construcción de la Web.

### 1.1.2 ¿Qué es un Sitio Web y Página Web?

Un sitio Web es un conjunto de páginas Web, típicamente comunes a un dominio de Internet. Una página Web es un documento HTML o XHTML accesible generalmente mediante el protocolo HTTP de Internet.

Un sitio Web puede ser el trabajo de una persona, una empresa u otra organización y está típicamente dedicada a algún tema particular o propósito. Cualquier sitio Web puede contener hiperenlaces a cualquier otro sitio Web. No debemos confundir sitio Web con página Web, esta última es sólo un archivo HTML, y forma parte de un sitio Web. Los sitios Web están escritos en HTML, o dinámicamente convertidos a éste y se acceden usando un software llamado navegador Web, también conocido como un cliente HTTP. Un sitio Web está alojado en una computadora conocida como servidor Web, también llamada servidor HTTP, y estos términos también pueden referirse al software que se ejecuta en esta computadora y que recupera y entrega las páginas de un sitio Web en respuesta a peticiones del usuario. <sup>4</sup>

<sup>2</sup> La Organización Europea para la Investigación Nuclear (nombre oficial), comúnmente conocida por la sigla CERN.

<sup>3</sup> Sir Timothy "Tim" John Berners-Lee, OM, KBE (TimBL o TBL) nació el 8 de junio de 1955 en Londres, Reino Unido, se licenció en Física en 1976 en el Queen's College de la Universidad de Oxford. Es considerado como el padre de la Web.

<sup>4</sup> HAHN Harley, "Internet Manual de Referencia", Editorial Osborne Mc Graw-Hill, Madrid - España, 1994





## 1.1.3 ¿Qué es Internet?

Internet es una red de redes, lo que significa que muchas redes operadas por una multitud de organizaciones están interconectadas para conformarla. Permite comunicarse, compartir recursos y datos con personas ubicadas en la calle de enfrente o al otro lado del planeta. Su mayor ventaja radica en que es una herramienta que permite tener acceso a enormes cantidades de información en todo el mundo. <sup>5</sup>

Como sabemos por medio del Internet nosotros estamos conectados con todo el mundo de manera constante vía red, por esta razón CROMO usará este medio para promocionar sus servicios de diseño.

## 1.2 ¿Que es el diseño Web?

Se ha conceptualizado muchos criterios de autores sobre el diseño Web y todos coinciden en que: El diseño Web es una actividad que consiste en la planificación, diseño e implementación de sitios Web y páginas Web. No es simplemente una aplicación del diseño convencional, ya que requiere tener en cuenta cuestiones tales como navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información y la interacción de medios como el audio, texto, imagen y vídeo. Se lo considera una rama del Diseño Multimedia. <sup>6</sup>

La unión de un buen diseño con una jerarquización bien elaborada de contenidos aumenta la eficiencia de la Web como canal de comunicación e intercambio de datos, que brinda posibilidades como el contrato directo entre el productor y el consumidor de contenidos, característica destacable del medio.

### La Navegabilidad Web

La navegabilidad Web es la facilidad con la que un usuario puede desplazarse por todas las páginas que componen un sitio Web. Para lograr este objetivo, un sitio Web debe proporcionar un conjunto de recursos y estrategias de navegación diseñados para conseguir un resultado óptimo en la localización de la información y en la orientación para el usuario.

Con este concepto CROMO tomara mucha atención la orientación del usuario cuando utilice la pagina debe de ser fácil de navegar a la hora de buscar servicios, la gráfica deberá de tener un concepto de diseño como tal.

<sup>5</sup> WYATT Allen, "Magia de Internet", Editorial Mc GRAW-HILL, México D.F. – México, 1995, Página 6.

<sup>6</sup> Internet: [http://es.wikipedia.org/wiki/Diseño\\_web](http://es.wikipedia.org/wiki/Diseño_web)



## La Usabilidad

La usabilidad se refiere a la claridad con que se diseña la interacción con un programa de ordenador o un sitio Web. El modelo conceptual de la usabilidad, proviene del diseño centrado en el usuario. Como miembro de CROMO aplicaré el diseño para el usuario con un proceso de diseño en que las necesidades, los deseos y las limitaciones del usuario final de una interfaz o documento toman una atención y relevancia considerable en cada nivel del proceso de diseño. La página Web de CROMO para su usabilidad no tendrá animaciones de mucho peso, esto ayudará a que el usuario no se canse y se mantenga en el sitio, ya que el usuario abre una página y su velocidad de carga nos es la adecuada el usuario pierde el interés y busca otros sitios también debemos tener en cuenta que la velocidad promedio de los servicios de Internet en nuestro país no permite la visualización de archivos pesados, lo que limita el uso de animaciones en flash por ejemplo.

## Arquitectura de la información

Arquitectura de la Información es la disciplina encargada del estudio, análisis, organización, disposición y estructuración de la información, la selección y presentación de los datos en los sistemas de información interactivos y no interactivos. <sup>7</sup>

La arquitectura de información de CROMO tendrá un mapa de flujo como base la interfaz de la página conceptualizada y diseñada, el estudio cromático de la página, la aplicación de tipografía Web, el tamaño y resolución y la aplicación de imágenes en sus respectivas secciones.

## Flujo

El usuario quiere fluidez a la hora de buscar en la red, una mala fluidez provocaría desinterés para navegar en dicha página, comúnmente el usuario esta buscando: información, entretenimiento, contacto con otros, o todo a la vez. CROMO en cuanto a la fluidez buscará enlazar todo en un solo concepto de diseño como empresa y que a la hora de ser usado por el usuario no le provoque desinterés sino lo contrario "interés en buscar servicios y conocer mas acerca de Cromo design".

## Funcionalidad

Como todos sabemos las técnicas Multimedia hacen posible un mejor nivel de interactividad, la representación de gráficos atractivos, así como



la integración de video, audio, animación y espacios virtuales, pero debemos tomar en cuenta que “olvidar la funcionalidad es romper el flujo”. 8

## 1.3 La Web en el Ecuador

En Ecuador, un país con cerca de 13 millones de habitantes, según datos de la Superintendencia de Telecomunicaciones, actualizados hasta septiembre pasado del 2009, solo el 13,28% (1.840.678 personas) es usuario de la red informática. A nivel de Sudamérica, Ecuador ocupa el séptimo lugar en esta categoría con el 1,1%, teniendo en cuenta que la media regional es del 34,7%. La delantera la tiene Venezuela con el 5,9%, mientras que Brasil está en primer lugar con el 50%. 9

En los últimos cinco años en nuestro el consumo del Internet a cobrado importancia en jóvenes, adultos, niños, etc. Este incremento se ha dado gracias a la creación portales en donde los usuarios puedan compartir información tales como hi5, “facebook” 10 , “blog” 11 , empresas de mediana clase y altas ya cuentan con su página Web como medio de comunicación y de consumo con altísimos resultados importantes, ya que los costos no son altos. En nuestro país hoy en día todavía su uso todavía no supera el de los medios tradicionales de comunicación.

“Familiarizarse con un ordenador personal será parecido a entrenar en casa a un cachorro” 12 , esto nos incentiva a buscar que nuestra página se convierta en algo que no solo se proyecte con fines comerciales, sino una herramienta de entretenimiento a la hora de buscar servicios. Se ha recopilado información de entrevistas realizadas a profesionales del diseño y sus experiencias en el campo profesional y como ven a la Web en el país y el medio.

Una de las entrevistas realizadas fue al Diseñador Renato Puruncajas, de la ciudad de Cuenca quién se desenvuelve en el campo del diseño gráfico con una experiencia de 5 años, el nos dio a conocer que en nuestro país esta en constante crecimiento el diseño Web, sobre todo en ciudades como Quito y Guayaquil en donde se concentra el diseño especializado del Ecuador, en donde existen agencias especializadas en Web y poseen clientes incluso del extranjero, su nivel de diseño esta a la par de Europa o EEUU, por eso los costos beneficia a clientes del extranjero porque muchas veces ellos buscan en países de América del Sur servicios de diseño Web por su buen nivel y los costos muchas veces son el 50% menos de lo que cuesta en su medio y los resultados son los mismos con un nivel similar o mejor.

En nuestro país y los demás países de Sur América el ancho de banda es de baja calidad y de altos costos de consumo comparado con Europa o EEUU y esto limita

8 FLEMING Paul y ALBERDI Ma. José, “Hablemos de Marketing Interactivo”, Editorial ESIC, Madrid-España, 2000.

9 Diario el Telégrafo, 2010-01-07.

10 Es un sitio Web gratuito de redes sociales.

11 Es un sitio Web actualizado que recopila textos o artículos, apareciendo primero el más reciente.

12 Nicholas Negroponete, El Mundo Digital, Editorial. B.S.A., Barcelona, 2002



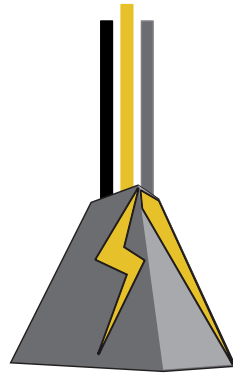
la creatividad muchas de las veces ya que si se utilizan animaciones o elementos con mucho peso en píxeles, la Web se vuelve pesada, aburrida y difícil de navegar, entonces provoca cansancio, desinterés en el usuario y la página es un fracaso.

Otra cosa que nos manifestó Renato es que Profesionales como por ejemplo Ingenieros de Sistemas, programadores o personas hábiles en programas digitales (flash <sup>13</sup>, photoshop <sup>14</sup>, illustrator <sup>15</sup>, etc.) también ofrecen este servicio a bajo costo y el producto final no es profesional, es muy evidente para profesionales como nosotros darnos cuenta cuando pasa eso y es por eso que estamos en la obligación de brindar servicios profesionales al los usuarios en el medio y para el mundo.

<sup>13</sup> Es una aplicación en forma de estudio de animación que trabaja sobre fotogramas, destinado a la producción y entrega de contenido interactivo.

<sup>14</sup> Es una aplicación informática en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un "lienzo" y que está destinado para la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits.

<sup>15</sup> Es una aplicación en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como mesa de trabajo y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para Ilustración.



CROMO

# CAPITULO II



## CAPITULO II

### 2.1 El mundo digital en Cuenca

En nuestra sociedad es difícil dar un criterio concreto del uso de la Web, es por ello que se ha tomado en cuenta criterios de investigación y opinión para tener una idea general de ello, consultando a profesionales e investigando en el medio por los medios de comunicación tradicionales en vista del poco material de consulta para nuestra investigación, eso pasa hoy en día pero para el futuro estoy seguro que contaremos con estadísticas reales de los usos y beneficios que nos brinda el mundo digital y podremos medir los alcances en estudio estadístico del impacto digital que tendrá nuestra ciudad a futuro.

Francisco García García y Manuel Gertrudis Barrio dicen: "La sociedad digital representan un reto y al tiempo una oportunidad. El aprovechamiento de sus necesidades interpretar adecuadamente sus claves y explotar de forma activa las enormes posibilidades que la tecnología nos brinda para la comunicación, formación, ejercicio de la ciudadanía, política, etc. Comprender el estado actual de la Sociedad Digital y su desarrollo futuro precisa un ejercicio simultáneo de análisis, reflexión y estudio de sus alcances, sus dimensiones, sus rasgos y su naturaleza evolutiva. Es preciso mantener un espíritu crítico frente al desarrollo de la Sociedad Digital; el impacto de lo puramente tecnológico, del hacer por hacer digital no debe eludir ese ejercicio. Esto no significa una prevención o un rechazo, sino de mantener una postura equilibrada.

La sociedad digital está propiciando cambios en la forma en la que experimentamos las relaciones sociales. Por ello, la cuestión de la confianza es esencial en la sociedad en Red, en el entendimiento de que una sociedad digital confiable debe cumplir con los siguientes requisitos: debe ser segura, debe ser accesible evitando la exclusión digital y debe ofrecer servicios de calidad. Por su parte, los soportes digitales y la Web social configuran un nuevo concepto de medio de comunicación que ayuda a contrastar y a complementar la información procedente de medios consolidados, en concreto a lo referente a la prensa escrita, la televisión o la radio. Los medios de comunicación están directamente afectados, positivamente, por esta nueva sociedad que nos acoge, la Sociedad Digital. En este contexto, es imprescindible buscar la generación de contenidos interactivos a través de la democracia participativa, dando espacio real a grupos y minorías sin posibilidades naturales para acceder a ellos." 16



En conclusión el mundo digital en Cuenca hoy en día esta creciendo, pues somos parte del desarrollo tecnológico que el mundo experimenta, pero para que este desarrollo sea aprovechado por nuestra sociedad es necesario aplicar seriamente los conceptos que el diseño Web, Multimedia, Gráfico, etc. El aporte que el diseñador puede dar a una sociedad es tan importante puesto que hay la necesidad de educar, transmitir y comunicar para reforzar a una sociedad en constante cambio, las necesidades son cada día mayores y para un diseñador esta el reto de asumir, proponer, opinar, decidir, crear métodos, proyectos que no solo solucionen a una necesidad sino que brinde un aporte para el crecimiento y desarrollo de una sociedad digital.

## 2.2 Usos de la Web y la publicidad.

### Usos de la página Web.

Primero debemos tener en cuenta las necesidades que tendrá la persona o las personas que usarán una página Web, se aplicarán siempre requisitos para poder llegar al producto deseado, esto nos diferenciará de personas que brindan diseño Web sin tener conocimiento del diseño como concepto. No todas las empresas con página Web venden a través de ella, sin embargo una página Web puede ayudar a crear una imagen positiva en la mente de sus clientes lo que se puede traducir en ventas.

Existen varios usos que se le puede dar a una página Web:

**Negocios:** Tener presencia y dar información.

**Servicio:** Ofrecer descargas o servicio mediante su sitio, por ejemplo lo que pretende CROMO con su página es brindar servicios de diseño por medio de su página Web

**Comercio Electrónico:** Compra-venta mediante su sitio o catálogo de productos.

**Branding:** Ayudar a posicionar su marca y establecer presencia en Internet.

Negocios.

Dar a conocer su empresa, productos y servicios con el objetivo de ir consiguiendo nuevos usuarios y descubrir nuevos mercados en diferentes ciudades. Son los sitios más comunes y su finalidad es invitar cada día a nuevos usuarios a visitar la página.





## Servicio.

Tomaremos como ejemplo nuevamente a CROMO, su intención es brindar servicios utilizando su página Web para que los usuarios que visiten la página observen servicios en diferentes áreas del diseño especificadas en secciones.

## Comercio Electrónico.

La página Web se usa como una herramienta de venta. Es un tipo de sitio enfocado a mostrar la mercancía, levantar pedidos y efectuar pagos o al menos generar órdenes de compra, esto no siempre pasa pero las páginas que están diseñadas para el uso comercial y venta en línea se podría aplicar este concepto. Suelen ser sitios de un precio mayor debido a la infraestructura y trabajo que llevan pero pueden ayudar a generar compras que de otra manera serían difíciles de lograr, como ejemplo tenemos las páginas que generan compra y venta online los llamados "carritos de compras", generalmente usan empresas dedicadas a la comercio vía Web.

## Branding.

Es el proceso que ayuda a generar una marca, esto en la Web ayuda a posesionarla aplicando procesos publicitarios y de mercado con su respectivo estudio y enfoque profesional que ello amerita. 17

## La Publicidad

La publicidad en Internet brinda enormes posibilidades, y oportunidades, pero tiene su costo y generalmente son altos, dependiendo del tipo de publicidad que se quiera usar y en donde se quiera publicar. Diremos que según la página los costos variarán mientras más difundidos tales como Hotmail, Google, Facebook, etc. los costos son elevados dependiendo del tipo de publicidad que se necesite.

La publicidad en Internet tiene como principal herramienta la página Web y su contenido, que incluye los elementos de: texto, link o enlace, banner, web, "weblog" 18 , blog, logo, anuncio, audio, vídeo y animación; teniendo como finalidad dar a conocer el producto al usuario que está en línea, por medio de estos formatos. Aunque estos son los formatos tradicionales y principales, se encuentran otros derivados de la Web que surgen a medida que avanza la tecnología, como: videojuego, "messenger" 19 , descarga, interacción con mensajes de texto sms 20 para celulares desde Internet, etc.

17 Internet: [http://www.sdgestudio.com/usuarios\\_de\\_la\\_pagina\\_web.html](http://www.sdgestudio.com/usuarios_de_la_pagina_web.html)

18 Es una página Web de fácil actualización. Sí, tienen esa característica que les permite a los autores de weblogs publicar contenido (textos, imágenes y otros archivos) con apretar un solo botón.

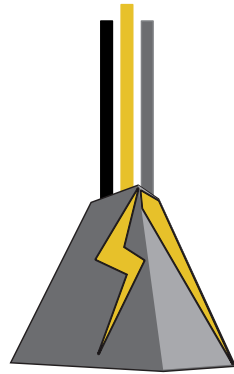
19 Popularmente conocido como MSN, es un servicio de mensajería instantánea.

20 Sistema de mensajes de texto para teléfonos móviles.

## La publicidad en páginas Web

Todos los días vemos, consumimos, compramos, etc. en la red y esto se da por la publicidad que nos bombardean todos los días en imágenes, audio, video y cualquier otro formato, es tan fácil para cualquier usuario abrir una página y consumir publicidad pero debemos tener en cuenta la intención y la forma de manejar la publicidad en la red que por cierto en muchos de los casos no siempre se la usa para fines positivos. Hoy en día la publicidad en la Web nos brinda muchas ventajas y beneficios, sus alcances no se pueden medir a simple vista se necesita una estadística de visitas y esto se puede medir a través de una base de datos programada en la página, los niveles de ventas también se pueden medir de la misma manera, es por ello que una publicidad muy bien generada alcanzaría beneficios enormes para la empresa o persona que use esta forma de publicitarse manejando campañas publicitarias bien conceptualizadas. Otra observación importante es la capacidad de segmentación que posee una página Web para almacenar información según la demanda del usuario esto marca una gran diferencia frente a medios convencionales y tradicionales tales como TV, radio, periódicos, etc.

Las ganancias en dinero si una publicidad en la Web es buena son enormes, puesto que el o los propietarios de la página aplican costos según el usuario y lo que el usuario busca vender o mostrar con la publicidad, es por ello que una página Web en Internet puede darnos beneficios como también pérdidas cuantiosas si no se saben aplicar bien los conceptos de diseño.



CROMO

# CAPITULO III



## CAPITULO III

### 3.1 Qué es CROMODESIGN

CROMO DESIGN es una Agencia de Diseño con sede en la ciudad de Cuenca, la cual tiene por objetivo principal promocionarse con fines comerciales en el medio local, nacional y mundial utilizando una página Web como herramienta de comunicación y difusión, para ello se utilizara la Web para ofertar y mostrar a los usuarios los servicios profesionales que esta Agencia ofrece en el campo del diseño. CROMODESIGN nace en Cuenca como grupo “freelance o freelancer” <sup>21</sup> donde se ve la necesidad de estructurar una empresa debido a la demanda de sus clientes.

El nombre deriva del elemento químico llamado CROMO de número atómico 24 que se encuentra en el grupo 6 de la tabla periódica de los elementos. Su símbolo es Cr. Es un metal que se emplea especialmente en metalurgia., su masa atómica es 51.9, en el planeta el cromo ocupa el 21% de la corteza terrestre, la mayoría de compuestos son de color verde, existen otros rojos y azules, la importancia del cromo se da por que brinda dureza y resistencia en los metales, resiste a la corrosión, proporciona un acabado brillante.

Como filosofía de grupo CROMODESIGN es solides, unidad, estructura, creatividad, energía, fuerza que emerge de la propia tierra. Con esta definición general tenemos claro lo que es CROMO y su origen, historia y sus enfoques en el medio social. Con estos puntos procederemos a diseñar la página Web en base al concepto que tiene CROMO aplicado a su filosofía de Grupo y como se proyecta como agencia de diseño.

### 3.2 Objetivos de CROMODESIGN

Como principales objetivos de CROMODESIGN inicialmente en el medio serán:

- Dar a conocer la Agencia CROMO DESIGN, como proveedor de servicios de diseño y mostrar servicios profesionales especializados a la ciudad de Cuenca y el Mundo.
- Diseñar la página Web de la Agencia de Diseño CROMODESIGN
- Triplicar la cartera de clientes de la empresa proyectado para el año inicial utilizando la Web y medios tradicionales de difusión.



- Organizar eventos relacionados con el diseño y el arte con el objetivo de estrechar lazos profesionales de amistad con otras agencias o grupos de diseñadores del medio nacional e internacional. Con estos objetivos iniciales he podido analizar y poder proyectar una idea clara de lo que CROMODESIGN necesita para elaborar su página Web.

## 3.3 Diseño de la página Web de CROMO

Analizaremos punto por punto describiendo un breve concepto de cada uno para poder así construir la Web.

### 3.3.1 Diagrama de Flujo

Es una herramienta utilizada para analizar los flujos de información que se requieren para poner a disposición del cliente un producto o servicio. Esta etapa considera la generación de dibujos sólo lineales que describen los componentes de cada una de las pantallas del sitio, con el objetivo de verificar la ubicación de cada uno de ellos. Diseñar para Internet no es diferente a cualquier otro proceso de diseño: a mayor organización, mayores posibilidades de éxito. Lo primero que hay que hacer es planificar el sitio sobre el papel (o en un ordenador). Una cuidadosa planificación puede ahorrar mucho tiempo. El principal objetivo de la misma es hacer un esquema del sitio, y el diseñador debe tratar de entender como el sitio permitirá al usuario navegar por sus contenidos y después procurar anticiparse a como el usuario le gustaría navegar por el sitio. Un sitio donde sea fácil navegar es esencial. El mapa del sitio Web debe ilustrar las secciones del sitio, las principales subsecciones y rutas de navegación entre páginas. 22

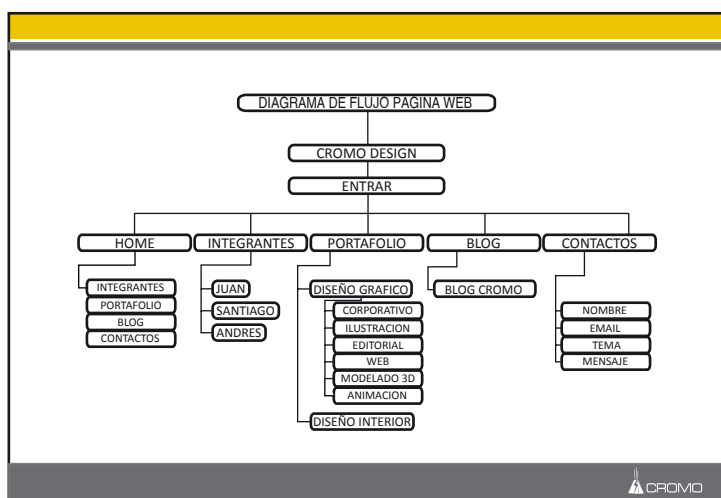
Sabiendo este concepto de diagrama de flujo se puede plantear el diseño del boceto lineal de la estructura de la página de CROMO, el siguiente paso será el análisis de la estructura lineal de la página, está se compone de un intro de carga y al dar clic se despliega la sección de Home o inicio en donde tendrá como contenidos las secciones. Aquí podremos disponer de varias secciones que al dar clic nos trasladará a otras secciones de la página, cuando este colgada la página el home no se actualizará de forma automática puesto que eso nos representa por el momento tiempo y costos de programación.

La sección de Integrantes tendrá la visión de grupo y de cada integrantes esta no se actualizará por la misma razón que la anterior, la sección de Portafolio el cual contiene subsecciones: Corporativo, Ilustración, Editorial, Web, Modelado 3D, Animación si se actualizará aquí aplicaremos costos de programador, la sección de Blog

# DISEÑO DE LA PAGINA WEB DE LA AGENCIA DE CROMO DESIGN

el cual nos da un salto a nuestro blog si tendrá actualización y la sección de Contactos con un formulario el cual enviará textos de los usuarios a nuestra base de datos cuando este real pero como es prototipo nos llegará a nuestro correo personal.

Nuestra página estará colgada a modo de prueba en un espacio real cedido por una página amiga para nuestra presentación. A continuación veremos encolumnadas las secciones, a continuación una imagen del diagrama de flujo:



Hemos diseñado el diagrama de flujo de CROMO que nos muestra todos los servicios de la agencia detallando todas sus funciones que por inicio no estarán en un espacio real para propio de nosotros, con el diagrama tenemos una mejor idea de toda la estructura de la página en forma y ordenada, aunque estéticamente no sea compleja para las animaciones se necesita una base de datos en flash y representa tiempo en costos de programación.

¿Porque CROMO utiliza este diagrama de flujo?

En primera instancia como empresa nueva en el medio y ante las necesidades que exige el diseño se basa en una página no saturada ni difícil de navegar para el usuario porque la intención es ofrecer servicios y plantear secciones en las cuales contengan toda la información de lo que es y viene haciendo CROMO en la actualidad. Esto solo es el inicio y su estructura irá evolucionando con el paso del tiempo.

## 3.3.2 Estructura de navegación

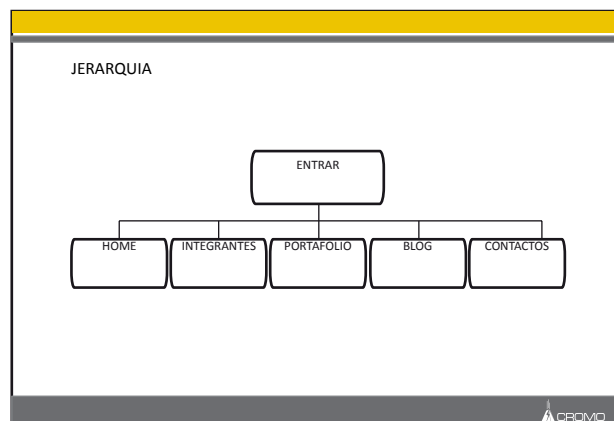
Con el Diagrama de Flujo de CROMO se procederá con el análisis y diseño de la estructura de navegación, debemos tener en cuenta estructuras de navegación que se tomó para el proceso de diseño de la página, ellas son:

### Jerarquía

Este tipo de estructura consta básicamente de una página principal, a partir de ésta se va desglosando la información, dependiendo de su orden de importancia, generalmente es utilizado para proyectos empresariales.

CROMO en su jerarquía tiene como base el intro de donde se desglosan las demás secciones de la página, como se enfocará en su portafolio como primera opción para los usuarios en donde están sus trabajos para mostrar lo que hace como Agencia de diseño.

A continuación el gráfico como ejemplo:



### ¿Por qué CROMO diseño esta jerarquía?

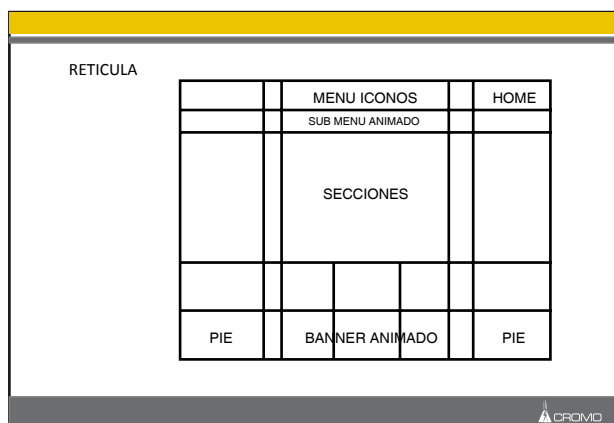
Porque necesita una página principal que contenga sus secciones, como Agencia CROMO plantea esta jerarquía en base a una página principal que inicia en el intro que da un salto directo al Home en donde están todas las secciones de las páginas con esto habrá una fácil navegación para los usuarios.

## Retícula

Este tipo de navegación es una combinación entre la estructura secuencial y la de jerarquía, ordena la información categóricamente; es utilizada generalmente para uso académico. La retícula de CROMO tiene como base la que se utilizó en el Home, la cual se divide en tres partes en sentido vertical y cinco en sentido horizontal para así en los espacios determinar menús, secciones, botones, etc.

Empezaremos describiendo y explicando el porque se colocaron todos los elementos para determinar la retícula de esta interfaz: De arriba abajo tenemos: en el bloque superior de izquierda a derecha tenemos: en el centro tenemos la barra de menú en iconos y el título, en el bloque central debajo del menú tenemos los submenús y en el título, en el siguiente bloque tenemos las secciones y en el bloque inferior tenemos un banner y en los siguientes elementos de izquierda a derecha: copyright, en el centro logo de chromo animado y contactos con la marca. A continuación tenemos el gráfico de ejemplo:

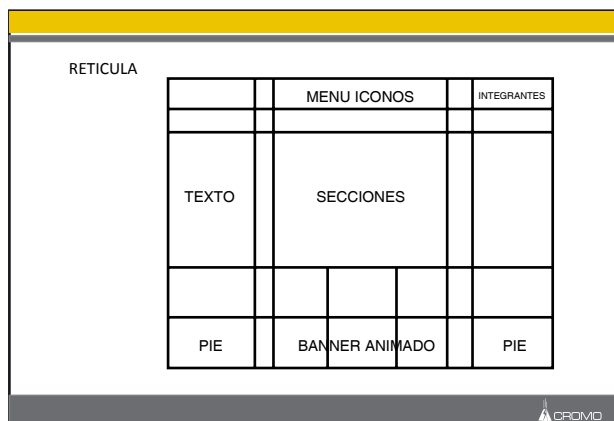
### Retícula Home



En la siguiente retícula hay un ligero cambio pero se mantiene con la estructura de la retícula anterior: En el segundo bloque de izquierda a derecha: texto y secciones como se muestra en el siguiente gráfico:

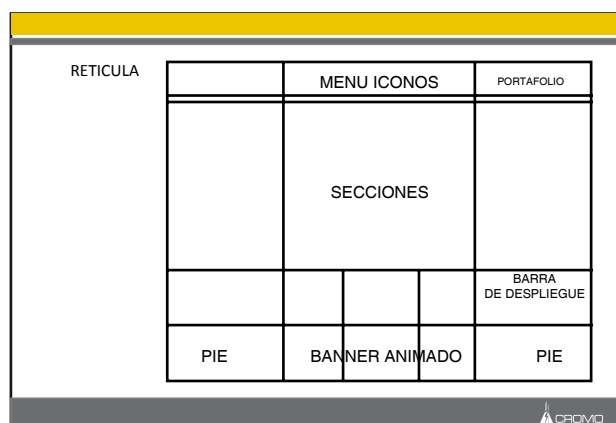


## Retícula Integrantes



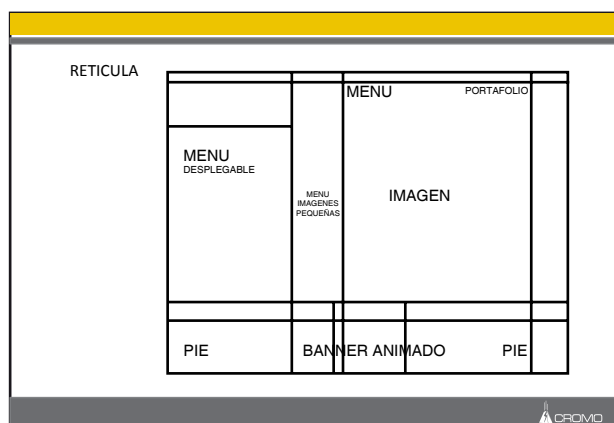
En la siguiente retícula tiene un similar cambio al anterior pero esta vez en sentido contrario, en el bloque 3 de arriba abajo: la barra de desplazamiento esta ubicada a la derecha de las imágenes y las imágenes tendrán botones a derecha e izquierda de cada imagen para tener mejor la navegación y el cambio de cada imagen en la retícula. A continuación la gráfica:

## Retícula Portafolio principal

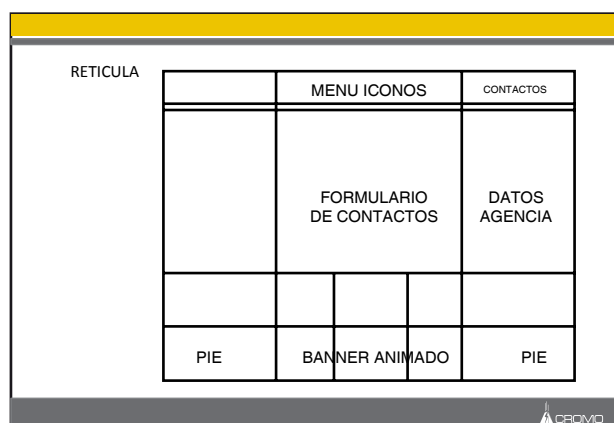


## DISEÑO DE LA PAGINA WEB DE LA AGENCIA DE CROMO DESIGN

En la siguiente retícula ha y cambios puesto que es aquí donde se pone mas énfasis a la imágenes de los trabajos, en el primer bloque en el centro tenemos: Menú y debajo del mismo título, en el tercer bloque tenemos menú desplegable menú de imágenes e imagen, en el quinto bloque tenemos copyright, logo animado y contactos. A continuación la gráfica:



En la última retícula tenemos de arriba abajo y de izquierda a derecha: en el primer bloque marca, menú y título, en el tercer bloque tenemos en el centro formulario de contactos y a la derecha datos CROMO y en el cuarto bloque tenemos copyright, banner con logo animado y contactos. A continuación la gráfica:





### 3.3.3 Interfaz

Interfaz es la conexión e interacción entre hardware, software y el usuario. La evolución de la informática ha sido tan rápida que hace muy poco tiempo que disponemos de la suficiente potencia informática a bajo coste para usarla libremente facilitando así la interacción entre usuario y ordenador. Antes se consideraba frívolo e incluso antieconómico dedicar tiempo y dinero a la interfaz de usuario, porque los ciclos del ordenador eran tan valiosos que había que emplearlos en problema, no en la persona. 23

Debemos tener muy en cuenta esta definición para poder crear una interfaz teniendo claro que la función y el diseño de la interfaz son muy importantes, es por eso que Nicolás Negroponte dice: "...la mejor interfaz debería tener muchos canales de comunicación diferentes, a través de los cuales un usuario podría expresar y reconocer inmediatamente mediante su análisis toda una serie de sensores distintos (los del usuario y los de la máquina). O también, y esto es importante, un canal de comunicación podría suministrar la información que faltaba en el otro".

El diseño de interfaz de CROMO como principal aliado tendrá a la imagen gráfica ya que será una buena estrategia de enganche a usuarios utilizando estrategias sensorial y perceptiva de los sentidos, el diseño de estructura determina un orden secuencial que ayuda a la navegación y la jerarquía que forman conjuntamente una interfaz con criterios estéticos y conceptuales que no saturan al usuario en su navegación. CROMO maneja elementos legibles tales como textura de piedra explícitamente el metal cromo dando ese aspecto de dureza y solidez como imagen en su interfaz. Es por ello que el resultado buscado y planificado se ve plasmado en una interfaz estética, agradable y dinámica en su navegación pues es fácil de usar, su navegación es secuencial y no satura al usuario.

### 3.3.4 Cromática

El color ha sido el principal elemento en el campo de la comunicación de los últimos tiempos, los medios impresos y Web cada día aprovechan este recurso para comunicar aprovechando los avances tecnológicos y digitales que el mundo experimenta hoy en día, un ordenador es capaz de producir millones de colores que son utilizados para nuestros computadores. En la composición de una página Web juegan un papel muy importante los colores que usamos para el diseño. Los colores se indican en valores RGB, es decir, que para conseguir un color cualquiera debemos mezclar cantidades de Rojo, Verde y Azul que son los colores aditivos. A cada color corres-



ponde con 6 tonos de rojo, 6 de azul y 6 de verde, a partir de los cuales se obtiene por mezcla entre ellos los 216 colores posibles para Web por lo que todos ellos tendrán un código hexagecimal en el que cada color primario viene definido por una pareja de valores iguales que se componen con valores RGB dentro de un rango, son los compuestos por valores 00, 33, 66, 99, cc, ff.

En el mundo del diseño la forma en la que aplicamos el color es un aspecto de la máxima importancia, a través de los colores somos capaces de comunicar sensaciones o sentimientos empleando muy poco espacio y muy poco tiempo. Estos dos aspectos hacen que sea básico su uso en una página Web, en donde en un tiempo menor de diez segundos debemos captarla atención de nuestros visitantes si no queremos que abandonen nuestra Web para irse a otro lugar que capte más su atención.

Un uso adecuado del color en una página es una clave segura para su éxito. A la hora de navegar por la red todos nos hemos encontrado con las típicas páginas con aspecto descuidado, o con páginas donde a veces el texto era ilegible debido a una mala combinación de los colores. O donde el uso de colores chillones nos ha alterado y enseguida nos hemos ido a otro lugar más agradable.<sup>24</sup>

La cromática de CROMO que utilizaremos en nuestro proyecto de página, estarán regidos bajo el sistema RGB del sistema hexagecimal, este sistema nos ayudará a encontrar los colores exactos para nuestra página, los colores que usaremos para nuestra página están basados en la cromática utilizada en nuestro manual corporativo de la agencia.

En la página de CROMO DESIGN se usará colores bases tales como:

Colores fríos neutros:

000000 al 100%



000000 al 40%



FFFFFF al 100%





Color frío:

009900 al 100%



Colores cálidos:

FF3300 al 100%



FFCC00 al 100%



Estos colores son la base estructural de la cromática de la agencia y se utilizarán como base en la Web para mantener esa unidad de diseño. Se hará combinaciones aplicadas a colores opuestos para dar contraste y estética grafica, la idea no es cansar la vista del usuario porque la intención es engancharlo visualmente porque se promocionará diseño entonces el objetivo es claro y eso verá el usuario al dar clic en nuestra dirección.

### 3.3.5 Tipografía

La tipografía es tan importante como cualquiera de los otros elementos para la construcción de una página Web, la selección de una de ellas puede definir drásticamente el éxito o no de una página Web, es por eso que debemos analizar, comprender, investigar y decidir cual es la tipografía exacta para nuestra página.

La tipografía viene a ser el medio por el que se puede manifestar una forma, idea visual o escrita, es por eso que si tomamos una decisión mala a la hora de decidir que tipografía usaremos para nuestra Web, no sabremos cual será la percepción visual que tengan nuestros usuarios, no sabremos sus sensaciones, pasiones, disgustos, etc. es por eso importante analizar su legibilidad, su forma, su cuerpo, su interlineados para poder así decidir cual será esa tipografía ideal para nuestra página.

Otro punto importante es la cantidad de tipografía que pongamos debemos planificar con detenimiento la cantidad que usaremos, es por eso que los párrafos no deben ser extensos porque generan cansancio al usuario además que estarán compitiendo con otros párrafos; otro punto que debemos saber es que cuando el usuario abra nuestra página estará frente a un



monitor y las probabilidades de cansancio visual son altas es por ello que debemos ser concretos a la hora de escribir lo que queremos que vean nuestro usuarios.

Es por ello que se une y entrelaza todo lo analizado para poder generar un diseño profesional que tenga éxito. Debemos tener presente que “la finalidad de toda composición gráfica es transmitir un mensaje concreto. Para ello, el diseñador se vale de dos herramientas principales: las imágenes y los textos. Las imágenes aportan un aspecto visual muy importante a toda composición. Estos son capaces de transmitir por sí solos un mensaje de forma adecuada. Sin embargo, el medio de transmisión de ideas por excelencia es la palabra escrita. La esencia del buen diseño gráfico consiste en comunicar ideas por medio de la palabra escrita, combinada a menudo con dibujos o con fotografías. El término tipografía se emplea para designar al estudio, diseño y clasificación de los tipos (letras) y las fuentes (familias de letras con características comunes), así como al diseño de caracteres unificados por propiedades visuales uniformes”. 25

Tenemos a disposición miles de fuentes tipográficas para nuestro diseño, pero nos decidiremos por una que encaje en nuestro proyecto, tenemos una imagen en donde se nos recomienda fuentes tipográficas para Mac y Pc , pero tengamos presente que no son las únicas que se debe utilizar para Web, dependerá del diseño y el concepto decidamos.

Fuentes sugeridas:

#### Fuentes disponibles en Windows y Mac Os

Windows	Mac OS
Arial	<b>Chicago</b>
<b>Arial Black</b>	Courier
Arial Narrow	Geneva
<b>Arial Rounded MT Bold</b>	Helvetica
Book Antiqua	Monaco
Bookman Old Style	New York
Century Gothic	Palatino
Century Schoolbook	Times
Courier	
Courier New	
Garamond	
<b>MS Dialog</b>	
MS Dialog Light	
MS LineDraw	
MS Serif	
MS Sans Serif	
<b>MS SystemX</b>	
Times New Roman	
Verdana	



Para nuestro proyecto hemos analizado que no es necesario usar más de una tipografía, se decidió usar como fuente tipográfica a Helvética Light Regular, es de palo seco y de cuerpo delgado, he analizado que su cuerpo nos ayuda mucho por su legibilidad, no cansa y es estética, hemos utilizado esta tipografía para todas nuestras interfaces porque nos genera unidad, solidifica a CROMO como grupo.

Helvética Light Regular:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

Con esta tipografía tenemos legibilidad para lo que busca CROMO, como está hecha nuestra página en flash hemos determinado que cuando el usuario abra nuestra página la fuente se sustituya con cualquiera de las fuentes que disponga nuestro usuario en su ordenador.

### 3.3.6 Imágenes

La Imagen es importante en una página Web, es por eso que se debe planificar y conocer bien el formato, la resolución y el tipo de imagen que publicaremos en la red, para ello es necesario conocer de forma general los tipos de gráficos que debemos manejar para Web.

El componente gráfico de las páginas Web tiene mucha importancia, es el que hace que estas sean vistosas y el que nos permite aplicar nuestra creatividad para hacer del diseño de sitios una tarea agradable. Es también una herramienta para acercar los sitios al mundo donde vivimos, si embargo, es también el causante de errores graves en las páginas y hacer de estas, en algunos casos, un martirio para el visitante.

En la Web se utilizan principalmente tres tipos de archivos gráficos GIF y JPG y PNG, pensados especialmente para optimizar el tamaño que ocupan en disco, ya que los archivos pequeños se transmiten más rápidamente por la Red. El formato que utilizaremos en nuestro proyecto será en formato PNG, elegimos este formato porque nos da muchas ventajas a la hora de comprimir porque no hay pérdida de resolución, nos permite transparencia de imágenes y la posibilidad de millones de colores para la Web. El formato PNG nos permite almacenar imágenes en blanco y negro a una profundidad de color de 16 bits por píxel y en colores reales a una profundidad de color de 48 bits por píxel, así como también imágenes indexadas, utilizando una paleta de 256 colores, La com-





presión que ofrece este formato es del 5 al 25% mejor que la compresión GIF. Con estas características que hemos analizado hemos estandarizado todas nuestras imágenes a un formato medido en píxeles de 430x430px en las imágenes grandes y en imágenes pequeñas de 30x30px.

### 3.3.7 Resolución Web

Los visitantes que entrarán en nuestra página Web visualizarán un tamaño de 800 por 600 píxeles formato estándar, la mayoría de sitios Web se diseñan para verse en pantalla de 800 por 600 píxeles. No hay que olvidar que aunque se diseñe para una resolución de pantalla estándar, hay que dejar espacio para barras de desplazamiento. Las recomendaciones más seguras que permiten espacio al buscador son (en píxeles): 640 por 480 = 599 de ancho por 290 de alto; 800 por 600 = 759 de ancho y 410 de alto; y 1.024 por 768 = 983 de ancho y 578 de alto. Por lo tanto CROMO tendrá un formato Web estándar para los usuarios ya que en nuestro medio es común el uso de monitores de con pantalla estándar, construida en formato swf.

### 3.3.8 Iconografía

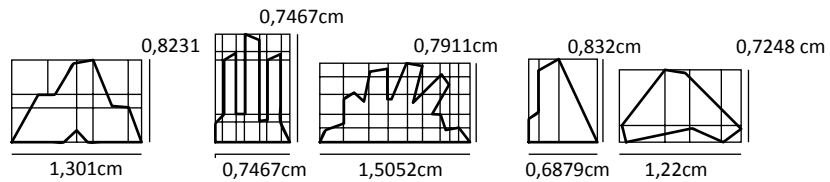
Los íconos aplicados a CROMO derivan de su estructura visual y de imagen, hemos utilizado conceptos para cada icono que se utilizara en nuestra página.

El diseño y uso de iconos en la interfaz gráfica de una Web es algo muy común. Iconos y textos son los elementos hipertextuales mínimos sobre los que interactuamos, ya que los iconos encierran significados concretos acerca de acciones que podemos desarrollar en el ciberespacio.

Diseñar iconos supone ante todo transmitir un mensaje a un grupo de personas (usuarios). Es necesario usar elementos visuales apropiados, de tal forma que la comprensión del contenido del mensaje sea rápida y efectiva, que no dé lugar a confusiones. Hay que optimizar los iconos para poder ser leídos en diferentes dispositivos de pantalla (desde millones de colores hasta el blanco y negro), puesto que no sabemos en qué tipo de pantalla u ordenador van a ser leídos nuestros símbolos, deben funcionar visualmente bien para todas las posibles salidas de color. 26

A continuación tenemos en una gráfica la explicación y significado del proceso de construcción de los iconos:

## ESTRUCTURA DE LOS ICONOS DE CROMO



SOLIDEZ



DIVERSIDAD



VARIEDAD



FUERZA

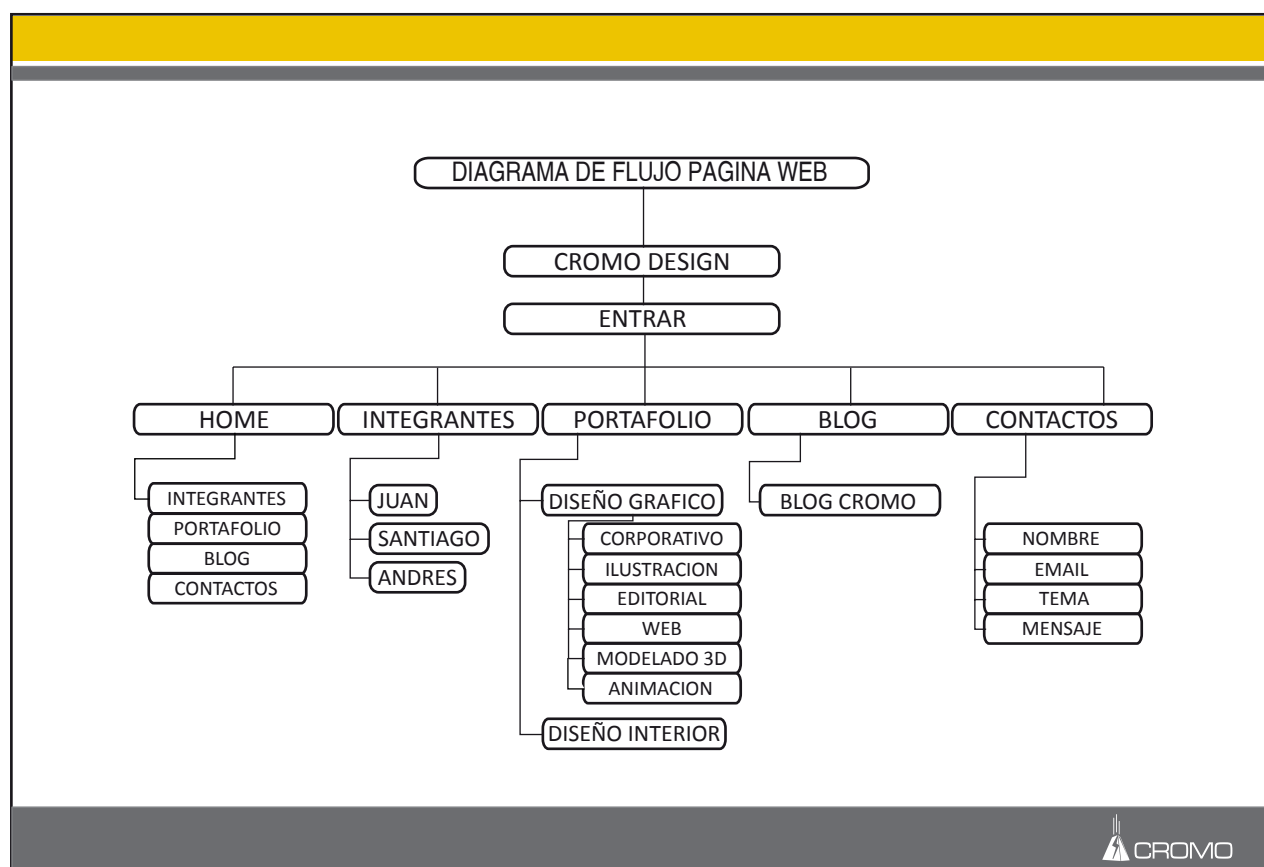


LIBERTAD

## 3.4 Diseño de la página Web de CROMODESIGN

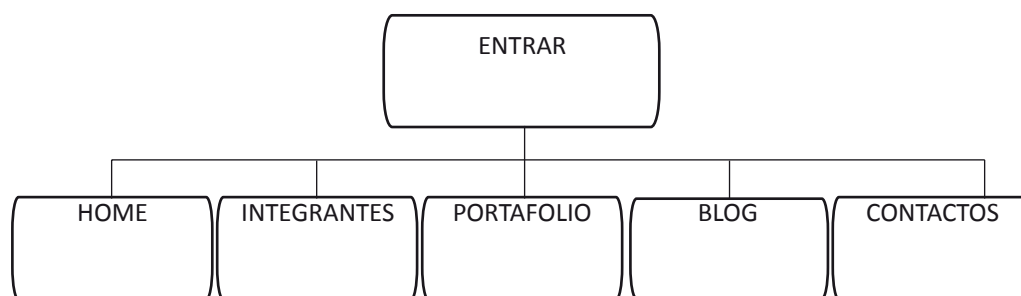
### 3.4.1 Bocetaje de concepto y estructura lineal

#### PLANIFICACION Y DIAGRAMA DE FLUJO



## JERARQUIA Y SECUENCIA


### JERARQUIA



## ESTRUCTURA LINEAL Y RETICULA

RETICULA


		MENU ICONOS				HOME
		SUB MENU ANIMADO				
		SECCIONES				
PIE		BANNER ANIMADO				PIE





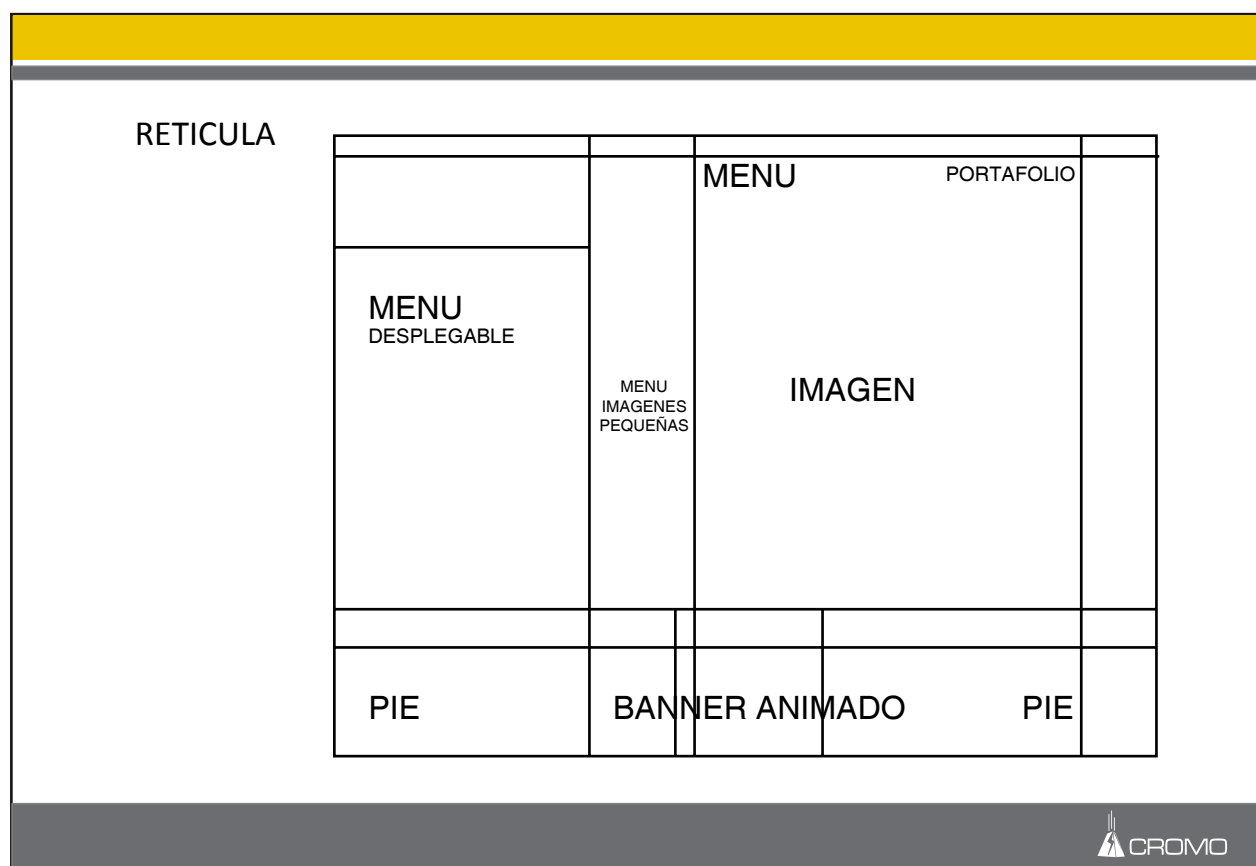
## ESTRUCTURA LINEAL Y RETICULA

ESTRUCTURA LINEAL Y RETICULA						
RETICULA						
		MENU ICONOS				INTEGRANTES
TEXTO		SECCIONES				
PIE		BANNER ANIMADO				PIE

 CROMO




## ESTRUCTURA LINEAL Y RETICULA





## ESTRUCTURA LINEAL Y RETICULA


RETICULA		MENU ICONOS		PORTAFOLIO
		SECCIONES		
				BARRA DE DESPLIEGUE
	PIE	BANNER ANIMADO		PIE

 CROMO

## ESTRUCTURA LINEAL Y RETICULA

RETICULA

	MENU ICONOS			CONTACTOS
	FORMULARIO DE CONTACTOS			DATOS AGENCIA
PIE	BANNER ANIMADO			PIE

CROMO

## 3.4.2 Bocetaje Gráfico

### Boceto digital home



Tenemos las secciones que vamos a visitar.



# DISEÑO DE LA PAGINA WEB DE LA AGENCIA DE CROMO DESIGN

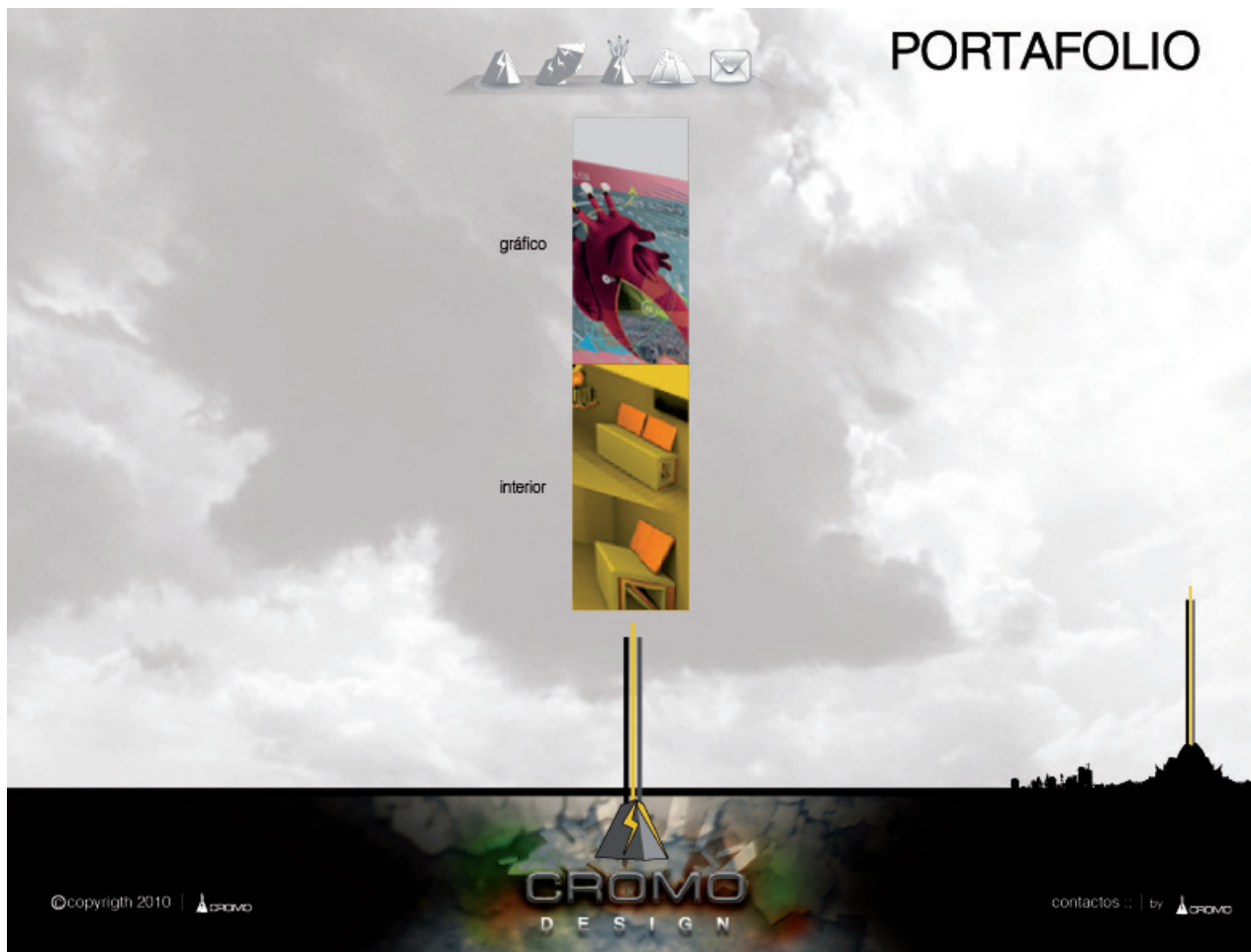
Boceto digital integrantes



Tendremos las secciones de los integrantes.

# DISEÑO DE LA PAGINA WEB DE LA AGENCIA DE CROMO DESIGN

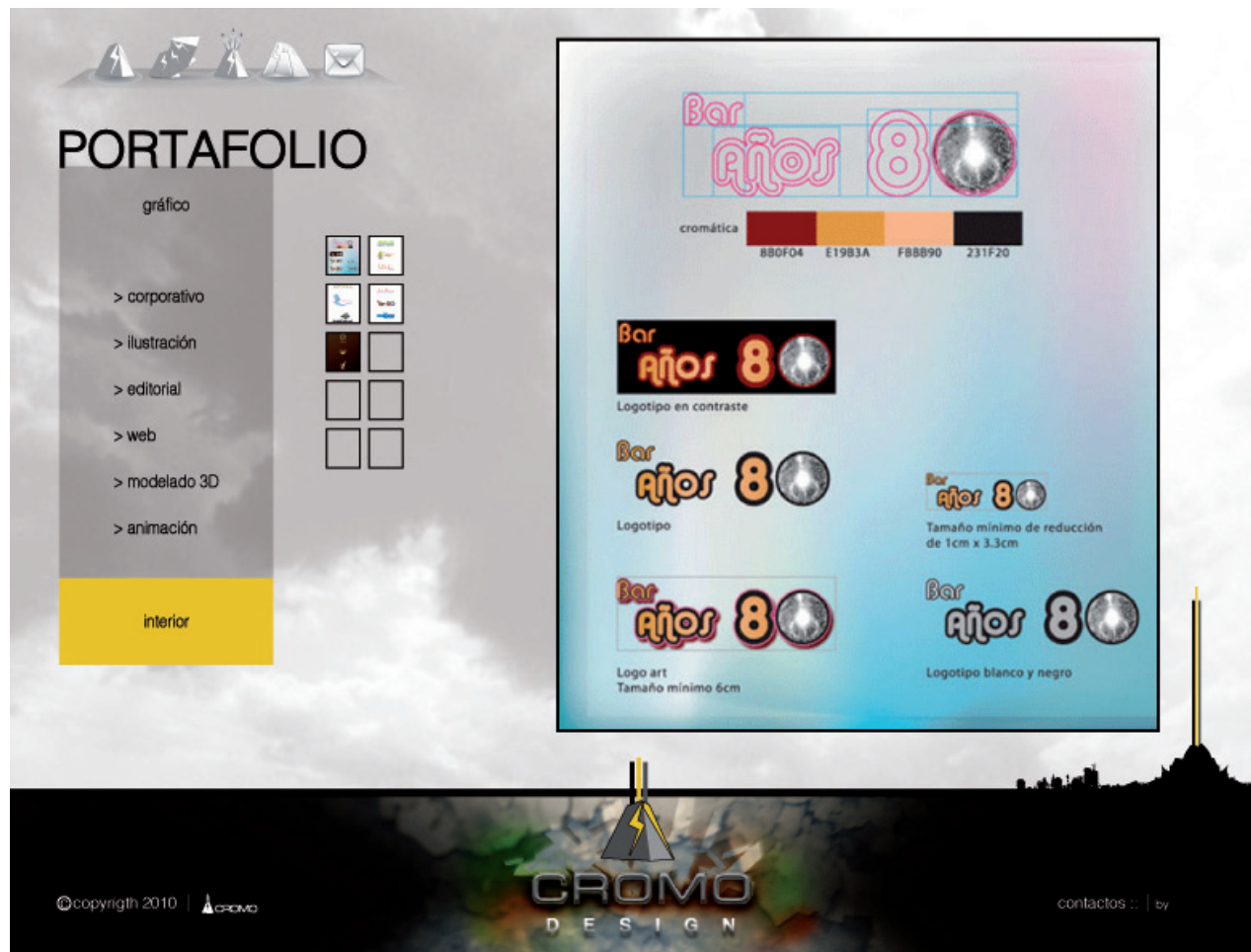
Boceto digital portafolio



Tendremos los ltrabajos detallados para el usuario.

# DISEÑO DE LA PAGINA WEB DE LA AGENCIA DE CROMO DESIGN

Boceto digital portafolio



Vista gráfica digital de una de las secciones del portafolio.



# DISEÑO DE LA PAGINA WEB DE LA AGENCIA DE CROMO DESIGN

Boceto digital portafolio



Vista gráfica digital de la sección de diseño de interior.

Boceto digital portafolio

The image shows a digital sketch of a web contact form. The background is a cloudy sky with a city skyline silhouette at the bottom. The form is titled 'CONTACTOS' in bold black letters. It features a header with five icons: a triangle, a square, a circle, a triangle, and an envelope. Below the header are four input fields labeled 'nombre', 'email', 'tema', and 'mensaje'. At the bottom of the form are two buttons: 'enviar' and 'borrar'. The footer contains the text '©copyright 2010 |', the 'CROMO DESIGN' logo, and 'contactos :: by |' followed by a small logo.

CONTACTOS

nombre

email

tema

mensaje

enviar borrar

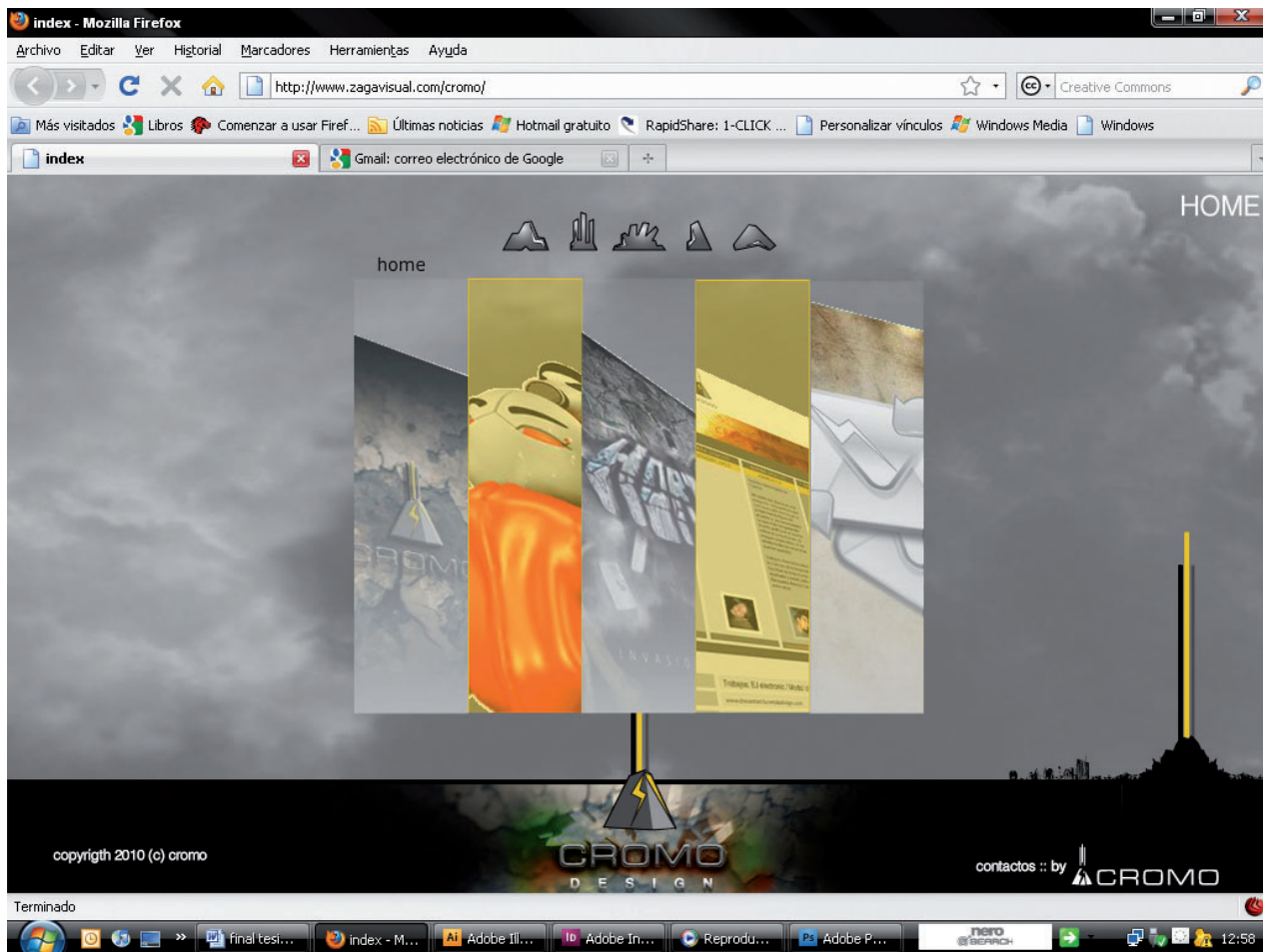
©copyright 2010 | CROMO DESIGN contactos :: by |

Vista gráfica digital de una de la sección de contactos.



# DISEÑO DE LA PAGINA WEB DE LA AGENCIA DE CROMO DESIGN

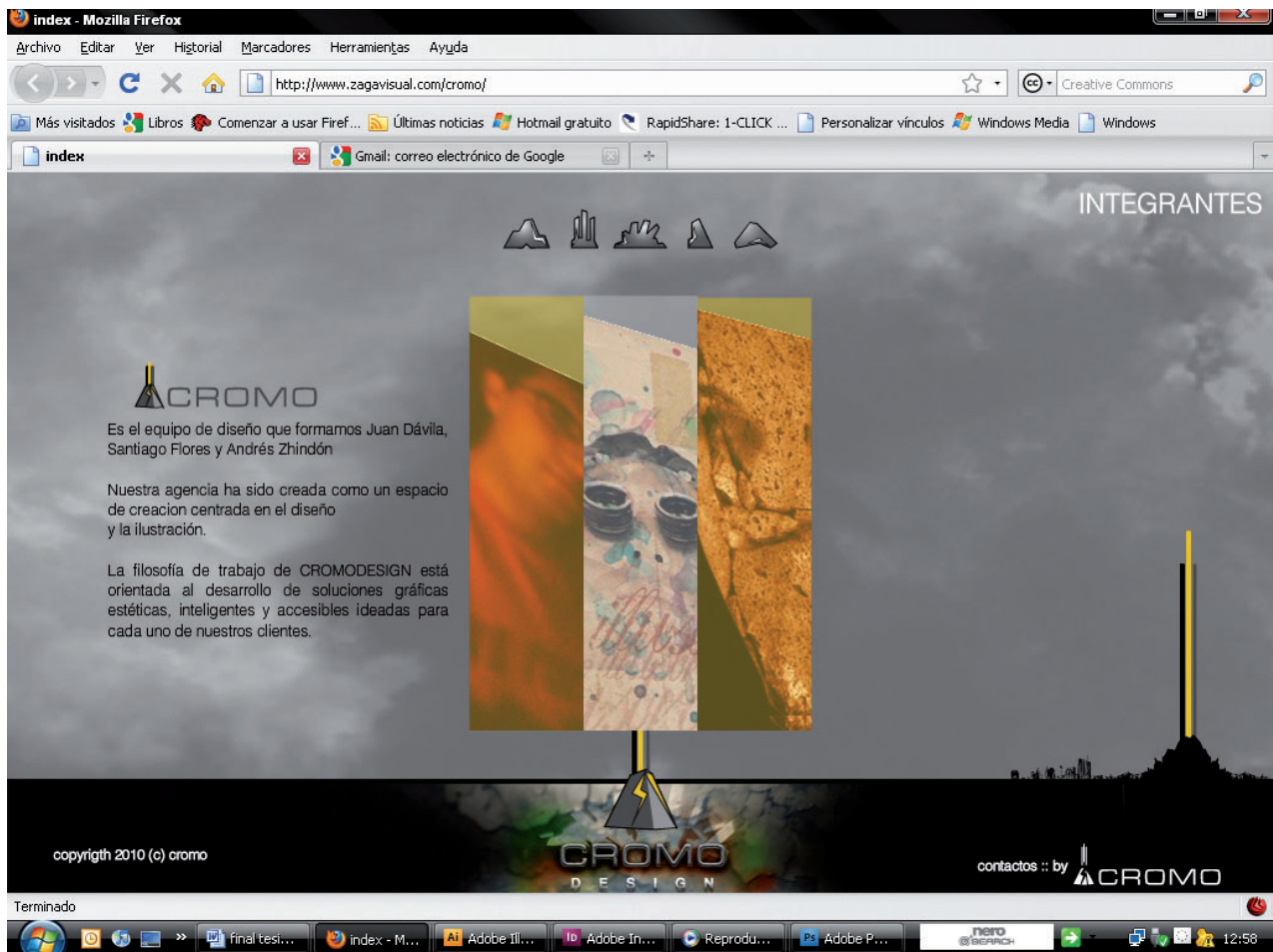
## Vista real de la pagina en la red



## Vista real del home en la red.

# DISEÑO DE LA PAGINA WEB DE LA AGENCIA DE CROMO DESIGN

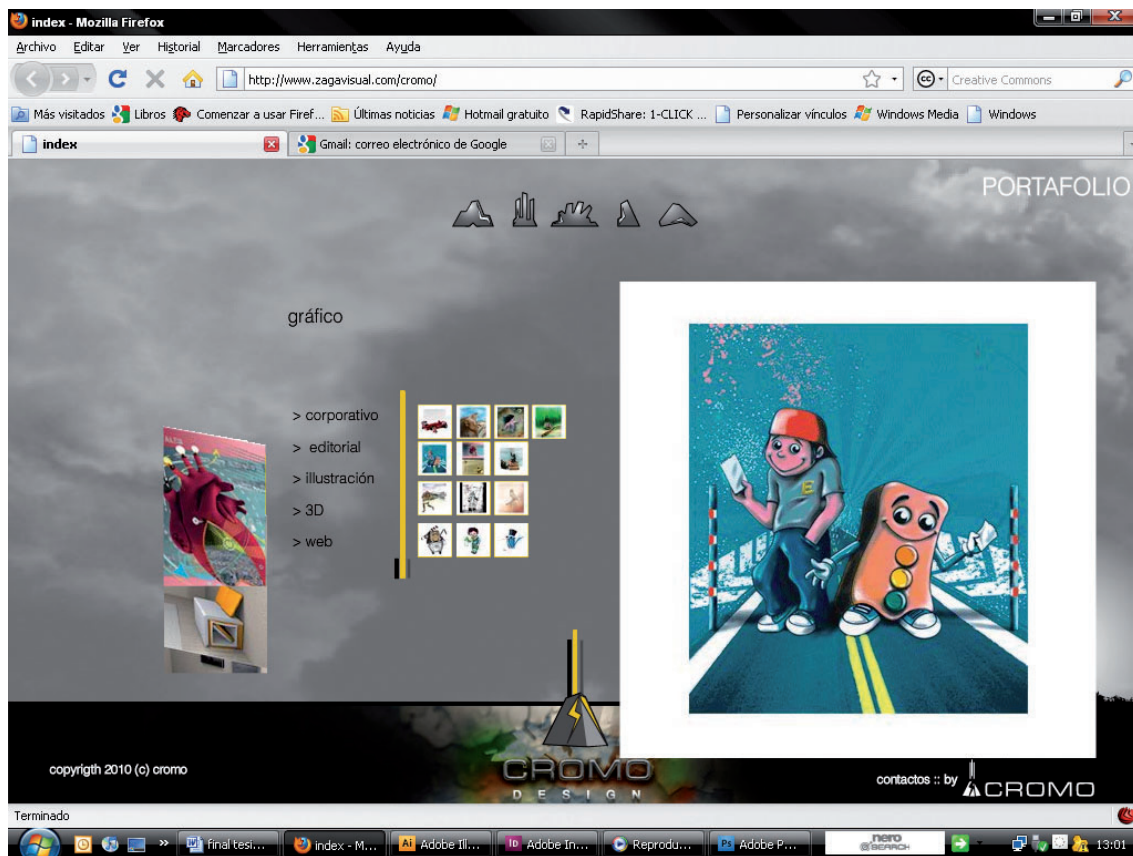
Boceto digital portafolio



Vista real en la red la sección de integrantes.

# DISEÑO DE LA PAGINA WEB DE LA AGENCIA DE CROMO DESIGN

Boceto digital portafolio

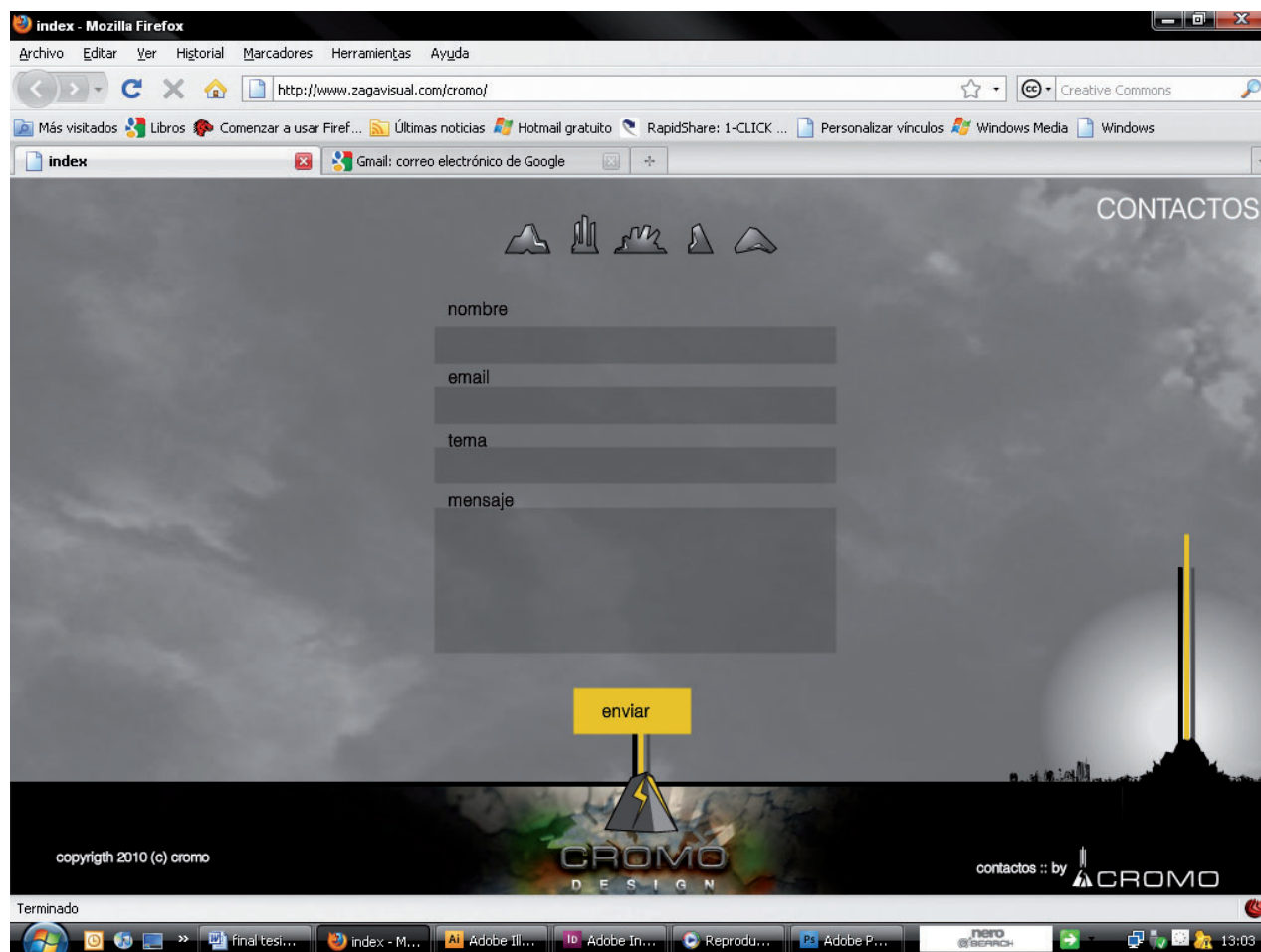


Vista real en la red la sección de portafolio, sección ilustración

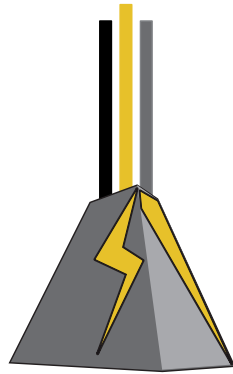


# DISEÑO DE LA PAGINA WEB DE LA AGENCIA DE CROMO DESIGN

Boceto digital portafolio



Vista real en la red la sección de contactos.



CROMO

**ANEXOS**

[www.cromodesign.com.ec](http://www.cromodesign.com.ec)

---

---

---



## 3.5 Anexos

Que opinan los diseñadores Web cuencanos de la Web en el Ecuador,

1.- NOMBRE Y EDAD  
Renato Puruncajas C. 27 años

2.- EN QUE AREA DEL DISEÑO TE DEDICAS  
Diseño Grafico / web / editorial / Corporativo

3.- CUAL ES TU EXPERIENCIA COMO DISEÑADOR  
3 años.

4.- COMO VES AL DISEÑO WEB EN LA ACTUALIDAD (CUENCA)  
Esta creciendo y a diario vemos los ejemplos de webs, pero la competencia y forma o solo de 19 años de diseño afecta a la calidad Grafica.

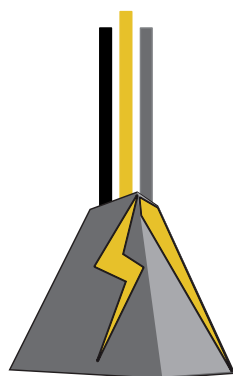
5.- HAS HECHO DISEÑOS PARA PAGINAS WEB DE LA LOCALIDAD  
COMENTANOS TU EXPERIENCIA  
• Crece, competencia interna!  
• no se necesita grupo  
• Páginas estáticas.  
•

6.- DE CUANTA GENTE SE NECESITA PARA HACER UNA WEB  
DISEÑADOR, PROGRAMADOR, COMUNICADOR, DE VIDEOS, FOTOS, COMO SE VA COMPLEMENTANDO  
• Diseñador - Programador - comunicador - fotógrafo - ilustrador (base).  
• Depende de complejidad - (portales).

7.- QUE TAN COMPETITIVO VES AL MERCADO DEL DISEÑO EN CUENCA  
• Entre diseñadores buenas competencias. • calidad de diseñadores debe ser medida.  
• Según fortaleza. • bajo \$800 mínimo  
• Difícil estandarizar diseñador. • Competencia empírica desleal.  
• Trabajo para todos y sobresaturación.

8.- Y CUENTANOS, QUE TANTO CONOCES DEL DISEÑO WEB EN EL ECUADOR Y A SU VEZ COMO LO VES, BUENO, MALO  
• Está guayaquil y Quito (clientes extranjeros).  
• a mitad de precio.  
• Oficinas en Pagina Web especializada.  
•

Entrevista realizada a Renato Puruncajas diseñador.



CROMO

# BIBLIOGRAFIA

[www.cromodesign.com.ec](http://www.cromodesign.com.ec)

---

---

---



## 3.6 Bibliografía

FLEMING Paúl y ALBERDI Ma. José, "Hablemos de Marketing Interactivo", Editoria Nicholas Negroponte, El Mundo Digital, Editorial. B, S.A., Barcelona, 2002  
Istvan Schritter, "La otra Lectura", ilustraciones en los libros de los niños, Lugar Editorial S.A., 2005  
LOGOS, logotipos, identidad, marca, cultura, Conway Lloyd Morgan, Edit. Mc Graw Hill  
LOGO DESIGN, Ed. Julius Wiedemann, Edit. Taschen  
Web Design index6, Gunter Beer  
EWAR K Quentin, ¿Qué es el diseño?, Editorial Gustavo Gili, Singapur, 2002  
Istvan Schritter, La Otra Lectura, Lugar Editorial S.A., Buenos Aires, 2005  
revista AR TE Y DISEÑO N° 97, 1999  
HAHN Harley, "Internet Manual de Referencia", Editorial Osborne Mc Graw-Hill, Madrid – España, 1994  
WYATT Allen, "Magia de Internet", Editorial Mc GRAW-HILL, México D.F. – México, 1995, Página 6  
FLEMING Paul y ALBERDI Ma. José, "Hablemos de Marketing Interactivo", Editorial ESIC, Madrid-España, 2000.  
Nicholas Negroponte, El Mundo Digital, Editorial. B.S.A., Barcelona, 2002  
Diario el Telégrafo, 2010-01-07  
Diario El Mercurio, 2010-01-17, sección "Temas", página 2B

## Web

Internet: [http://www.sdgestudio.com/usos\\_de\\_la\\_pagina\\_web.html](http://www.sdgestudio.com/usos_de_la_pagina_web.html)  
<http://www.desarrolloweb.com/articulos/19.php>

# **UNIVERSIDAD DE CUENCA**

**FACULTAD DE ARTES**

**ESCUELA DE DISEÑO**

**PROYECTO FINAL DE CURSO  
DE GRADUACION**

**TITULO:**

**DISEÑO DE LA PAGINA WEB  
DE LA AGENCIA CROMODESIGN**

**AUTOR:**

**SANTIAGO ISAAC  
FLORES CORDERO**

**TUTOR:**

**DIS. GALO CARRION**

**CUENCA, ENERO 2010**