

Galileo
UNIVERSIDAD

La Revolución en la Educación

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**DISEÑO DE INTERFAZ DE SITIO WEB PARA DAR A CONOCER A CLIENTES
REALES Y POTENCIALES LOS SERVICIOS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.
EMPRESA AR PRODUCCIONES. GUATEMALA, GUATEMALA. 2017**

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala, C.A

Elaborado por:

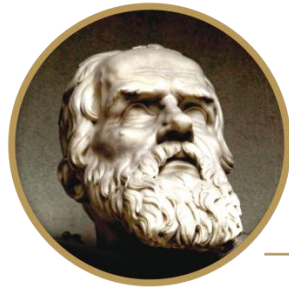
Andrea Rivera García

Número de carné: 13001139

Para optar por el título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, Febrero, 2017



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**DISEÑO DE INTERFAZ DE SITIO WEB PARA DAR A CONOCER A CLIENTES
REALES Y POTENCIALES LOS SERVICIOS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.
EMPRESA AR PRODUCCIONES. GUATEMALA, GUATEMALA. 2017**

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala, C.A

Elaborado por:

Andrea Rivera García

Número de carné: 13001139

Para optar por el título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, Febrero, 2017


Guatemala 28 de abril de 2016

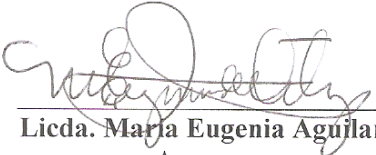
Licenciado
Leizer Kachler
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado:
**DISEÑO DE INTERFAZ DE SITIO WEB PARA DAR A CONOCER A
CLIENTES REALES Y POTENCIALES LOS SERVICIOS DE PRODUCCIÓN
AUDIOVISUAL. EMPRESA AR PRODUCCIONES. GUATEMALA,
GUATEMALA 2017.** Así mismo solicito que la Licda. María Eugenia Aguilar sea
quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,


Andrea Rivera García
13001139


Licda. María Eugenia Aguilar
Asesora



FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 04 de mayo de 2016

**Señorita:
Andrea Rivera García
Presente**

Estimada Señorita Rivera:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE INTERFAZ DE SITIO WEB PARA DAR A CONOCER A CLIENTES REALES Y POTENCIALES LOS SERVICIOS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL. EMPRESA AR PRODUCCIONES. GUATEMALA, GUATEMALA 2017.** Así mismo, se aprueba a la Licda. María Eugenia Aguilar, como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano

Facultad de Ciencias de la Comunicación



FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 17 de febrero de 2017

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE INTERFAZ DE SITIO WEB PARA DAR A CONOCER A CLIENTES REALES Y POTENCIALES LOS SERVICIOS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL. EMPRESA AR PRODUCCIONES. GUATEMALA, GUATEMALA 2017.** Presentado por la estudiante: Andrea Rivera García, con número de carné: *13001139*, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,


Licda. Maria Eugenia Aguilar
Asesora



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 19 de abril de 2017

Señorita
Andrea Rivera García
Presente

Estimada Señorita Rivera:

Después de haber realizado su examen privado para optar al título de Licenciatura en Comunicación y Diseño de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** de la Universidad Galileo, me complace informarle que ha **APROBADO** dicho examen, motivo por el cual me permito felicitarle.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Ciudad de Guatemala, 31 de mayo de 2017.

Licenciado

Leizer Kackler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: ***DISEÑO DE INTERFAZ DE SITIO WEB PARA DAR A CONOCER A CLIENTES REALES Y POTENCIALES LOS SERVICIOS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL. EMPRESA AR PRODUCCIONES. GUATEMALA, GUATEMALA 2017***, de la estudiante Andrea Rivera García, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porres Yelásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



Guatemala, 01 de junio de 2017

**Señorita:
Andrea Rivera García
Presente**

Estimada Señorita Rivera:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE INTERFAZ DE SITIO WEB PARA DAR A CONOCER A CLIENTES REALES Y POTENCIALES LOS SERVICIOS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL. EMPRESA AR PRODUCCIONES. GUATEMALA, GUATEMALA 2017.** Presentado por la estudiante: Andrea Rivera García, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

AUTORIDADES

RECTOR

Dr. Eduardo Suger Cofiño.

VICERRECTORA GENERAL

Dra. Mayra de Ramírez.

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO

Lic. Jean Paul Suger Castillo.

SECRETARIO GENERAL

Lic. Jorge Retolaza.

DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Lic. Leizer Kachler

VICEDECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Lic. Rualdo Anzueto, Ms. C.

DEDICATORIA

A Dios, por haberme dado vida y sabiduría para culminar esta carrera.

A mi madre, por el apoyo y amor incondicional que siempre me ha dado, por los consejos y por el esfuerzo de darnos lo mejor.

A mi hermano, mi mejor amigo, solo puedo agradecer todo lo que haz hecho por mí.

A mis tíos y primos por brindarme su apoyo.

A mis amigos, gracias por hacer de cuatro años los mejores. Los quiero y que la amistad continúe.

A la licenciada María Eugenia, por el apoyo y paciencia para completar este proyecto.

RESUMEN

La empresa AR Producciones no cuenta con interface de sitio web para dar a conocer a clientes reales y potenciales los servicios de producción audiovisual.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo general: Diseñar interface de sitio web para dar a conocer a clientes reales y potenciales los servicios de producción audiovisual de AR Producciones.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del cliente, 25 hombres y mujeres profesionales, encargados de promover organizaciones corporativas privadas, entidades públicas, organizaciones no gubernamentales –ONG– que conforman al grupo objetivo y cuatro expertos en las áreas de comunicación y diseño.

El resultado obtenido fue el diseño de una interface de sitio web para dar a conocer a clientes reales y potenciales los servicios de producción audiovisual de AR Producciones y se recomendó hacer una inversión en el hosting y el dominio, para ampliar el conocimiento de la empresa entre los clientes reales y potenciales.

Para efectos legales únicamente la autora es responsable del contenido de este proyecto.

Índice

Portada	
Carta de solicitud de tema.....	i
Carta de aprobación de tema y asesor(a).....	ii
Carta de asesor(a) entera satisfacción del proyecto.....	iii
Carta de información de examen privado.....	iv
Carta de corrector de estilo.....	v
Carta de publicación del proyecto.....	vi
Autoridades de la Universidad.....	vii
Dedicatoria.....	viii
Resumen o sinopsis.....	ix
Hoja de autoría.....	x

Capítulo I

1.1 Introducción.....	1
-----------------------	---

Capítulo II: Problemática

2.1 Contexto.....	2
2.2 Requerimiento de comunicación y diseño.....	2
2.3 Justificación.....	3
2.3.1 Magnitud.....	3
2.3.2 Vulnerabilidad.....	4
2.3.3 Trascendencia.....	4
2.3.4 Factibilidad.....	4

2.3.4.1 Recursos Humanos.....	4
2.3.4.2 Recursos Organizacionales.....	4
2.3.4.3 Recursos Económicos.....	4
2.3.4.4 Recursos Tecnológicos.....	5
Capítulo III: Objetivos de diseño	
3.1 Objetivo General.....	6
3.2 Objetivos Específicos.....	6
Capítulo IV: Marco de referencia	
4.1 Información general del cliente.....	7
Capítulo V: Grupo objetivo	
5.1 Perfil geográfico.....	13
5.2 Perfil demográfico.....	13
5.3 Perfil psicográfico.....	14
5.4 Perfil conductual.....	15
Capítulo VI: Marco teórico	
6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto y servicio.....	16
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.....	18
6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías, y tendencias.....	26
Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar	
7.1 Aplicación del Marco Teórico.....	31
7.2 Conceptualización.....	34
7.2.1 Método.....	34
7.2.2 Definición del concepto.....	35

7.3 Bocetaje.....	36
7.4 Propuesta preliminar.....	52
Capítulo VIII: Validación técnica	
8.1 Población y muestreo.....	62
8.2 Métodos e instrumentos.....	63
8.3 Resultados e interpretación de resultados.....	64
8.4 Cambios en base a resultados.....	70
Capítulo IX: Propuesta gráfica final.....	
Capítulo X: Producción, reproducción y distribución	
10.1 Plan de costos de elaboración.....	86
10.2 Plan de costos de producción.....	86
10.3 Plan de producción de reproducción.....	86
10.4 Plan de costos de distribución.....	86
10.5 Cuadro resumen.....	87
Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones	
11.1 Conclusiones.....	88
11.2 Recomendaciones.....	89
Capítulo XII: Conocimiento general.....	
Capítulo XIII: Referencias	
13.1 Referencias de documentos físicos.....	91
13.2 Referencias de documentos electrónicos.....	94
Capítulo XIV: Anexos	
14.1 Tabla de requisitos.....	98

14.2 Encuesta.....	99
14.3 Resultados de encuestas.....	101
14.4 Cotizaciones.....	107
14.5 Fotografías de encuestados.....	109



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

La empresa AR Producciones se especializa en la producción audiovisual. Algunos de los trabajos que realizan para organizaciones privadas, entidades públicas y no gubernamentales son: Spots para T.V, documentales, animaciones en 3D, entre otros. Sin embargo, la organización no cuenta con una interface de sitio web para dar a conocer los servicios que prestan.

Por lo que se realizó el tema: **“DISEÑO DE INTERFACE DE SITIO WEB PARA DAR A CONOCER A CLIENTES REALES Y POTENCIALES LOS SERVICIOS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL. EMPRESA AR PRODUCCIONES.**

Se logró recopilar información acerca de la empresa para realizar el marco de referencia y delimitar el grupo objetivo. Posteriormente se redactó el marco teórico y se logró completar el proceso creativo para presentar una propuesta preliminar. También se consiguió validar el proyecto por medio entrevistas y, como técnica cuantitativa, se aplicó una encuesta. Para finalizar se presentó la propuesta final de la interface de sitio web.

La investigación de las tendencias en diseño web debe ser constante para la continua innovación del sitio web y se concluyó en diseñar una interface de dicho sitio como un medio primordial para que la empresa dé a conocer los servicios que ofrece.



CAPÍTULO II

PROBLEMÁTICA

PROBLEMÁTICA

La empresa AR Producciones carece de un canal de comunicación adicional que dé a conocer acerca de la industria que ofrece para la grabación de imágenes y audios de las actividades comerciales que posteriormente promoverán a las organizaciones corporativas privadas, entidades públicas y organizaciones no gubernamentales –ONG–.

Se determina que es necesario el diseño de interface de sitio web para dar a conocer a clientes reales y potenciales los servicios de producción audiovisual.

2.1 Contexto:

AR Producciones es una empresa que cuenta con 15 años de experiencia en producción audiovisual. La organización se especializa en realizar documentales, producción de videos y audiovisuales para eventos corporativos, reportajes para redes sociales y spots de T.V.

En un acercamiento con el licenciado Erlin Ayala, director general de la empresa AR Producciones, se observó que el sitio web actual de la organización está deshabilitado, por lo tanto, se requirió el diseño de interface de un sitio web para dar a conocer a clientes reales y potenciales los servicios que ofrece.

2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño:

La empresa AR Producciones no cuenta con interface de sitio web para dar a conocer a clientes reales y potenciales los servicios de producción audiovisual.

Las personas encargadas de promover a las organizaciones corporativas privadas, entidades públicas y organizaciones no gubernamentales –ONG– tendrán la oportunidad de obtener materiales de comunicación visual que les ayude a fomentarse.

2.3 Justificación:

Para sustentar las razones por las que se consideró importante el problema y la intervención del diseñador – comunicador, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables:

2.3.1 Magnitud:



Según el Instituto Nacional de Estadística –INE–, en la República de Guatemala hay un total de 16, 176, 133 habitantes (según censo del año 2015). Hay cuatro empresas de producción audiovisual que son: Proactivos, Atlantic Films, Cinema 502 y Grupo ITD. Existe una empresa AR Producciones, que quiere dar a conocer a 2,000 encargados, hombres y mujeres profesionales que desean promover por medio de producción audiovisual o videos a las organizaciones corporativas privadas, entidades públicas, ONG, donde laboran.

2.3.2 Vulnerabilidad:

Al no contar con el diseño de una interface para impulsarse, AR Producciones limita a los profesionales, encargados de promover a las organizaciones corporativas privadas, entidades públicas y organizaciones no gubernamentales –ONG– a saber, que existe una entidad que les ayudará a realizar producciones publicitarias.

2.3.3 Trascendencia:

Al contar con interface de sitio web, AR Producciones, dará a conocer los servicios de producción publicitaria que tienen y podrán impulsar la información a los encargados de promover las entidades públicas, organizaciones no gubernamentales –ONG– y organizaciones corporativas privadas pueden obtener al acceder. Al mismo tiempo la interface ayudará que la empresa trascienda en la región.

2.3.4 Factibilidad: Las variables que hacen posible y realizable el proyecto, son:

2.3.4.1 Recursos humanos:

La empresa cuenta con el personal adecuado para diseñar la interface de sitio web.

2.3.4.2 Recursos organizacionales:

El director de AR Producciones autorizó al personal para brindar toda la información necesaria de la empresa para llevar a cabo el proyecto.

2.3.4.3 Recursos económicos:

La organización cuenta con los recursos necesarios, que posibilitan la realización de este proyecto.

2.3.4.4 Recursos tecnológicos:

Se cuenta con los recursos tecnológicos para crear una interface:
Computadora portátil Lenovo E440, que incluye softwares de diseño de
Adobe Creative Cloud.



CAPÍTULO III

OBJETIVOS DE DISEÑO

CAPÍTULO III: OBJETIVOS

3.1 Objetivo General:

Diseñar interface de sitio web para dar a conocer a clientes reales y potenciales los servicios de producción audiovisual de AR Producciones.

3.2 Objetivos Específicos:

Investigar acerca de nuevas tendencias en diseño web para incluir ideas creativas en la elaboración del proyecto.

Recopilar información acerca de la empresa AR Producciones, las técnicas y los programas de producción audiovisual para comunicar a los clientes acerca del avance constante que se emplea en la realización de cada proyecto.

Diagramar los elementos gráficos de interface del sitio web, para establecer el orden por medio de una jerarquía y facilitar la usabilidad del usuario.

Editar imágenes fotográficas de los eventos corporativos a los que asisten para integrarlas al diseño de la interface y que los clientes visualicen los servicios que se ofrecen.



CAPÍTULO IV
MARCO DE REFERENCIA

CAPÍTULO IV: MARCO DE REFERENCIA

Datos del Estudiante

Nombre del estudiante: Andrea Rivera García

No. de carné: 13001139

Celular: 4023-5898

Email: andriga30@gmail.com

Proyecto: Diseño de interface de sitio web para dar a conocer a clientes reales y potenciales los servicios de producción audiovisual.

Datos de la Empresa

Nombre de la empresa: AR Producciones

Dirección: 30 Av. 5-32, Zona 7, Kaminal Juyú I

Email: a_r_producciones@hotmail.com / info@arproducciones.tv

Teléfono: 2474 - 2221

Contacto: Erlin Ayala

Celular: 5748-6462

Antecedentes:

AR Producciones cuenta con más de 15 años de experiencia en producción audiovisual profesional, especializada en documentales, cobertura de video para eventos corporativos, reportajes para redes sociales y spots de TV. En los últimos años se han especializado en la realización de consultorías en comunicación a nivel nacional.

Misión:

Brindar soluciones efectivas en comunicación audiovisual con apoyo en tecnologías digitales, para lograr satisfacción total de nuestros clientes en cada proyecto.

Visión:

Ser una productora que exporte a mercados internacionales servicios de producción audiovisual.

Delimitación geográfica:

Oficinas en Guatemala. Servicios de cobertura en toda la República de Guatemala.

Grupo objetivo:

Organizaciones corporativas privadas, entidades públicas, organizaciones no gubernamentales –ONG–.

Principal beneficio al grupo objetivo:

Rapidez, calidad del servicio, eficiencia, disponibilidad de horarios, disponibilidad de equipos simultáneos de personal y equipo filmico, precios accesibles y servicios integrales.

Competencia:

Productoras que prestan servicio similar a nivel nacional, tales como: Proactivos, Atlantic Films, Cinema 502 y Grupo ITD.

Posicionamiento:

Solidez de 14 años al brindar servicios integrales, lo que ha logrado que las mismas empresas los recomienden porque ha dado como resultado el crecimiento de la cartera de clientes.

Factores de diferenciación:

Servicio personalizado sin diferenciar que el cliente sea grande o pequeño.

Objetivo de mercadeo:

Hacer que el cliente crezca y se dé a conocer a través del video corporativo o spot publicitario.

Objetivo de comunicación:

Cubrir las necesidades del cliente para transmitir sus ideas, coberturas o servicios que requiera.

Mensajes claves a comunicar:

Clientes satisfechos.

Estrategia de comunicación:

Página web

De boca en boca, a través de recomendaciones de una empresa a otra, asociación en iCrea y referencias en portales en internet.

Reto del diseño y trascendencia:

El diseño de interface de sitio web debe crear orden para que sea fácil de utilizar, la innovación en la composición debe crear interés en el usuario.

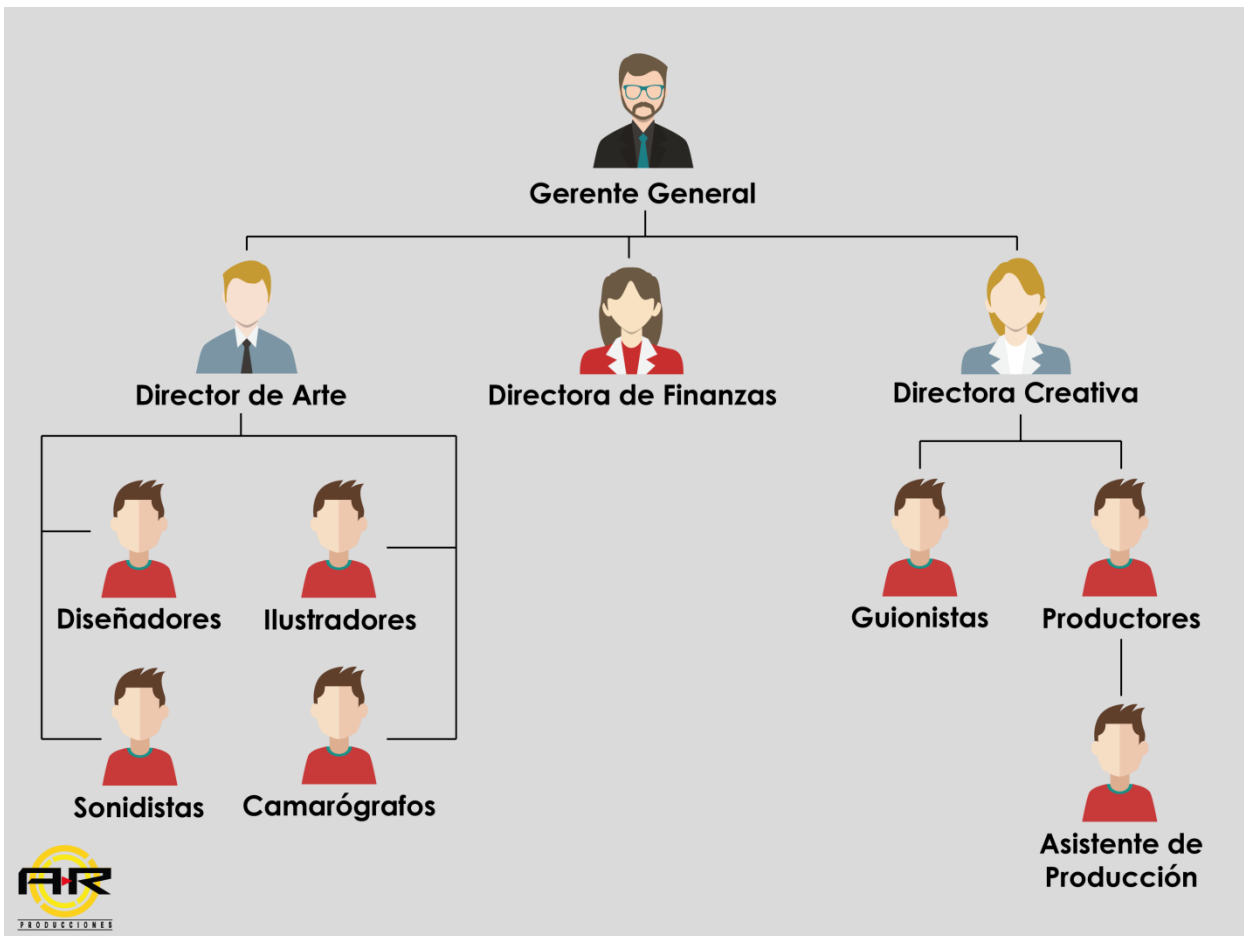
Materiales a realizar:

Diseño de interface de sitio web para AR Producciones.

FODA:

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none">• Calidad de servicio.• Garantía de cumplimiento de entrega.• Equipo de personal actualizado.	<ul style="list-style-type: none">• Crecimiento como empresa.• Ganar nuevos clientes.• Crecer con personal y equipo para competir.
DEBILIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none">• Falta de equipo para trabajar. proyectos grandes.• Falta de promoción por falta de presupuesto.• Falta de sitio web.	<ul style="list-style-type: none">• Competencia, tienden a bajar precios.• Nueva tecnología en producción.• Nuevas exigencias de los clientes.

Organigrama de la empresa AR Producciones:



Datos del Logotipo:

Logotipo:



Prueba de colores:



C: 2% M: 99% Y: 94% K: 0%
R: 224 G: 16 B: 29



C: 4% M: 1% Y: 90% K: 0%
R: 254 G: 233 B: 12



C: 2% M: 17% Y: 91% K: 0%
R: 253 G: 209 B: 21



C: 83% M: 72% Y: 57% K: 97%
R: 2 G: 2 B: 3

Prueba de tipografía:

BEBAS NEUE BOLD

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

0123456789

!"#\$%&/()=?!@+*{}[]



CAPÍTULO V
GRUPO OBJETIVO

CAPÍTULO V: GRUPO OBJETIVO

Hombres y mujeres profesionales, encargados de promover organizaciones corporativas privadas, entidades públicas, organizaciones no gubernamentales –ONG– en la República de Guatemala, porque laboran en ellas.

5.1 Perfil Geográfico:

La República de Guatemala, localizada en el istmo centroamericano, cuenta con una superficie territorial de 108, 890km². La población del país es de 16, 176, 133 habitantes, según el Instituto Nacional de Estadística –INE–. El idioma oficial de Guatemala es el español, además cuenta con otros 23 idiomas mayas, más los idiomas xinca y garífuna.

El país se divide en tres regiones: Las tierras altas que se encuentran las montañas de mayor altura; la costa pacífica, que se localiza al sur de las montañas; y la región de El Petén, ubicada al norte de la nación. La región montañosa da lugar a volcanes, un total de 37, y el punto más alto es el volcán Tajumulco con 4220 m.

El clima del país es muy variado según el sector, en el sector montañoso puede ser frío, en el Pacífico el clima es más tropical, mientras que al oriente del país el clima es árido. En cuanto a la hidrografía el país tiene varios ríos. Los ríos de la vertiente del Pacífico son cortos y de poca profundidad, mientras que los de la vertiente del Atlántico son largos y profundos. Por último, Guatemala cuenta con una variedad extensa de flora y fauna.

5.2 Perfil Demográfico:

El grupo objetivo de AR Producciones son hombres y mujeres profesionales, encargados de promover organizaciones corporativas privadas, entidades públicas, organizaciones no gubernamentales –ONG– porque laboran en ellas, a lo largo del país.

Nivel socioeconómico –NSE– A, B y C1. Son personas con un nivel educativo superior, ya que tienen una licenciatura terminada, algunos cuentan con una maestría, inclusive con un doctorado. Tienen un ingreso entre Q. 20,000.00 hasta Q. 70,000.00.

Viven en una casa o departamento financiado o propio, con dos a seis habitaciones. Poseen terrenos, finca, casas de descanso en lagos, mar o en el interior del país. Ellos cuentan con personal de limpieza, garaje para dos o más vehículos y disfrutan de vacaciones en el interior o en el exterior. Poseen electrodomésticos como: Lavadora, secadora y refrigerador; también tienen televisores, Direct TV, celulares, computadora y vehículos.

(Fuente de información: Sigma Dos, 2015)

5.3 Perfil Psicográfico:

El grupo objetivo responde al estilo de vida que lleva y la percepción de lo que les rodea. Las personas encargadas de promover las entidades públicas, organizaciones no gubernamentales –ONG– y organizaciones corporativas, tienen como hábito estar informados sobre los sucesos que acontecen en el país, como de los hechos que ocurren en el exterior, por lo que utilizan el internet, redes sociales y otros medios masivos para estar informados. Asimismo, buscan una manera de promover las instituciones para las que laboran. Como hobbies tienen la lectura y escuchar música.

Las personas de los niveles socioeconómicos A, B y C1, gustan de disfrutar de la familia, por lo mismo viajan al interior o exterior de la república en vacaciones o por negocios.

5.4 Perfil Conductual:

El grupo objetivo sabe qué es lo que necesita, por eso se identifica con una empresa como AR Producciones, porque le gusta explicar de forma concreta lo que se requiere para la producción de un audiovisual. Al mismo tiempo aceptan sugerencias de los expertos, sin que altere mucho la idea que se proporcionó.

Siempre buscan buena calidad y puntualidad para la entrega de propuestas finales.



CAPÍTULO VI
MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO VI: MARCO TEÓRICO

6.1 Conceptos Fundamentales Relacionados con el Producto o Servicio:

6.1.1 Empresa:

Una empresa puede llegar a ser un negocio, una dependencia gubernamental o cualquier tipo de organización que brinde un servicio o producto. (Koontz & Wehrich, 2008)

6.1.2 Productora:

Negocio o empresa dedicada a la producción audiovisual que se aprecia del arte de crear productos para medios de comunicación audiovisual. El material es solicitado para comerciales de televisión y cine. Además, para que se transmitiere en eventos corporativos de las organizaciones que los contratan.

Abarca desde aspectos financieros (el capital), recursos técnicos y logísticos (los medios) hasta qué tareas se hacen cada día (el trabajo). (Huri, 2016)

6.1.3 Producción:

Es la etapa de rodaje o grabación. En esta etapa el director, coordina todo en el área donde se grabará el contenido. (Eugenio Vega, 2012)

6.1.4 Producción de videos y audiovisual:

Es la planeación estratégica, el control de los recursos, la negociación y la dinamización del equipo de trabajo en los esfuerzos. La producción de audiovisuales requiere de creatividad, ya que ningún proyecto es igual.

La realización audiovisual se realiza en 3 fases:

- Planificación, que es la pre-producción, donde se define el presupuesto, los medios, locaciones y profesionales a involucrar.

- Ejecución o producción, en este omento se materializa todo lo acordado en la pre-producción.
- Montaje o edición, la post-producción consiste en seleccionar y editar los mejores materiales grabados en la producción para ensamblar el audio y el video para el producto final. (Huri, 2016)

6.1.5 Audiovisual:

Es la integración de imagen y sonido para producir una nueva realidad. Debe de existir la armonía entre la música y la secuencia. (Eugenio Vega, 2012)

6.1.6 Vídeos:

Son imágenes audiovisuales que se filman, constan de escenas que contienen acciones o movimientos, pueden provenir también de fotografías estáticas, ilustraciones y otros, que en secuencias transmitirán dichas acciones.

Ayudan a que las personas comprendan de mejor forma el mensaje que se desea difundir. (Eugenio Vega, 2012)

6.1.7 Spot audiovisual:

Es un producto audiovisual de corta duración, por lo general no pasa de los 60 segundos. Tiene como objetivo convencer y estimular al público. (EcuRed, 2016)

6.1.8 Documental:

Se basa en hechos reales, ya que se muestra la verdad sobre acontecimientos, situaciones y comportamientos. Sin embargo, dicha realidad es manipulable, es decir el documental parte de un hecho para construir una ficción. (Soler, 2009)

6.1.9 Equipo de Producción:

Tecnología determinada.

6.1.9.1 Cámara:

Aparato que sirve para hacer fotografías, y que consta de un medio óptico, el objetivo, y de un medio mecánico, el obturador. (Real Academia Española, 2016)

6.1.9.2 Video Cámara:

Aparato que registra imágenes y sonidos en soporte electrónico, y los reproduce. (Real Academia Española, 2016)

6.1.9.3 Trípode:

Armazón de tres pies, para sostener instrumentos geodésicos, fotográficos. (Real Academia Española, 2016)

6.1.9.4 Luces:

Utensilio o aparato que sirve para alumbrar. (Real Academia Española, 2016)

6.2 Conceptos Fundamentales Relacionados con la Comunicación y el Diseño:

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación:

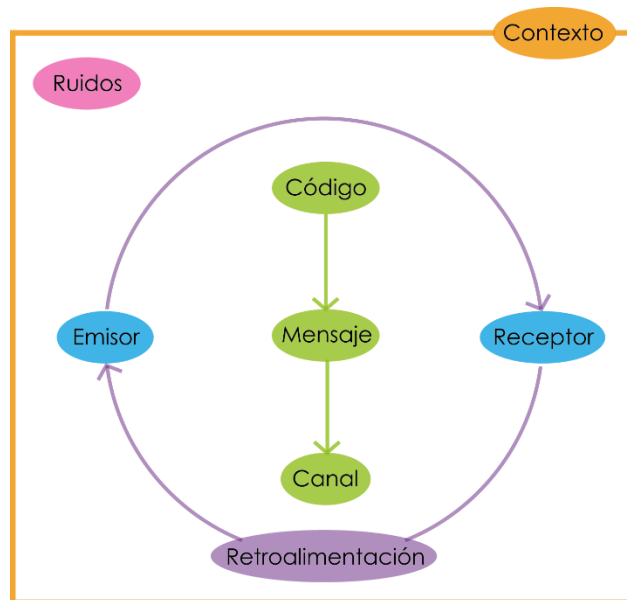
6.2.1.1 Comunicación:

Es la interacción que dos o más individuos tienen. Según Lee Thayer en 1975, “comunicación no sólo es un proceso en el que las personas intercambian conocimientos, también es la distribución de estímulos ambientales a fin de producir un comportamiento deseado”. (Thayer, 1976)

El ser humano siempre está comunicándose, en algunas ocasiones se expresa de forma verbal y otras de manera no verbal, pero para que exista

dicha comunicación la persona debe recibir respuesta de otra al mensaje que emitió.

6.2.1.2 *Proceso de comunicación:*



- Emisor: Persona que tiene un pensamiento e inicia el proceso de comunicación.
- Receptor: Persona que recibe el mensaje enviado por el emisor.
- Mensaje: Conjunto de ideas o informaciones transmitidas por códigos, y el receptor interpretará según las vivencias que haya tenido.
- Canal: Es el medio por donde se transmite el mensaje, puede ser mediante una carta, teléfono, correo electrónico, entre otros.
- Código: Conjunto de claves, que sirven para transmitir el mensaje, tanto el emisor y receptor deben entender el código para que se tenga una comunicación efectiva.

- Retroalimentación: Información que devuelve el receptor al emisor, por lo que el primero se convierte en el emisor y el segundo en el receptor.
- Contexto: Es la situación en la que se lleva a cabo la comunicación, este puede influir en la interpretación del mensaje.
- Ruidos: Son todas las alteraciones que puede haber durante el momento en el que se transmite el mensaje. En el proceso de comunicación puede ser desde un sonido hasta una distracción visual.

(van-der Hofstadt Román, 2005)

6.2.1.3 Comunicación corporativa:

La comunicación corporativa es esencial para el funcionamiento interno de la empresa, ya que toda información disponible sirve para actuar o facilitar algún proceso inclusive dicha acción influye en el bienestar de la empresa.

Dicha comunicación contribuye a establecer y desarrollar metas, asimismo, contribuye con la organización del personal y a mantener un ambiente cordial en el lugar de trabajo. (Koontz & Wehrich, 2008)

6.2.1.4 Comunicación visual:

Se produce por medio de mensajes visuales. Un ejemplo de comunicación visual es el semáforo, todo conductor entiende el significado de cada color. La persona entiende que rojo es para parar, amarillo es por precaución y el verde es para que el piloto continúe el trayecto. (Munari, 1985)

6.2.1.5 Imagen corporativa:

La imagen corporativa es algo creado, construido para lograr algún fin, es decir como la empresa se muestra a los clientes, proveedores, entre otros y la idea que la opinión pública se creó. (Costa, Wordpress, 2010)

6.2.1.6 Identidad corporativa:

Es el conjunto de elementos visuales que distinguen a la empresa, por ejemplo, la misión, la visión, los valores, el logotipo, toda papelería y uniformes representan y hacen que el público reconozca a la organización. (Costa, Wordpress, 2010)

6.2.1.7 Internet:

Es un conjunto de millones de computadoras conectadas entre sí, no hay un grupo que gobierne el sistema. Cada ordenador se conecta a la red de manera independiente. El internet permite el acceso de imágenes, videos, audios, documentos, entre otros, sin importar en que parte del mundo la persona esté. (Rubio García, Suárez Quirós, Martín González, Gallego Santos, & Morán Fernanz, 2006)

6.2.1.8 Redes Sociales:

Son una agrupación social formada por personas de distintos lugares del mundo conectadas por alguna relación común, dicha relación puede ser por amistad, parentesco, intereses comunes, entre otros. Con las redes sociales no es necesario que las personas se conozcan en persona. Son sitios web donde los usuarios comparten contenidos como imágenes, videos, o experiencias. (Tascón & Cabrera, 2012)

6.2.1.9 Correo electrónico:

El correo comparte ciertas propiedades con la carta. La diferencia es que el correo electrónico es más rápido, por lo que acelera los procesos de comunicación y al mismo tiempo permite acceder a varias personas al mismo tiempo.

El e-mail es una forma de comunicarse, con mensajes cortos, también se puede intercambiar información, lo que hace que la interacción sea más dinámica y espontánea. (Tascón & Cabrera, 2012)

6.2.1.10 Sitio web:

Es el conjunto de páginas web relacionadas entre sí. Facilita la comunicación entre gobierno, instituciones educativas, empresas, asociaciones y personas físicas, con el propósito de establecer una relación aún más estrecha entre ellos.

Particularmente en el aspecto comercial, fomenta una mayor comunicación entre clientes y empresas al establecer un modelo de operación del negocio más orientado al cliente. (Informática Millenium, 2016)

6.2.1.11 Interfaz:

Es el conjunto de elementos de la pantalla que permiten al usuario realizar acciones sobre el sitio web. Se considera parte de la interfaz a los elementos de identificación, navegación, contenidos y acción.

A través de esta, el usuario logrará acceder a las informaciones que se le ofrecen. Además, podrá realizar las acciones correspondientes del sistema. (Guía Digital Beta, 2016)

6.2.1.12 HTML:

HTML es la sigla para Hyper-Text Markup Language, que es un archivo de texto, que contiene un código que un navegador puede interpretar. Este establece la posición, el tipo de texto, el color, las imágenes, entre otros que deben aparecer en la página. (Rubio García, Suárez Quirós, Martín González, Gallego Santos, & Morán Fernanz, 2006)

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño:

6.2.2.1 Diseño:

Es la disciplina que genera realidades materiales y al mismo tiempo se ejecuta como una función comunicativa. Por lo tanto, es un proceso creativo que combina tanto arte como tecnología. (Scott, 1974)

6.2.2.2 Diseño Gráfico:

Es comunicar visualmente, también es una acción expresiva conjunta y complementaria de la imagen y el texto. Mezcla la tecnología y las bellas artes para expresar una idea a una audiencia determinada. (Mariño Campos, 2005)

6.2.2.3 Diseño web:

Actividad multidisciplinar, que tiene influencia del diseño gráfico, de las artes visuales, el diseño de interfaces, la redacción de contenidos, la animación tradicional, la publicidad, el marketing entre otras.

Dentro del diseño web se deben cumplir cinco áreas, que son: Contenidos, aspectos visuales, programación, almacenamiento, distribución por la red y la finalidad de la web. (Mariño Campos, 2005)

6.2.2.4 Composición visual:

Es la técnica que ayuda a ordenar los elementos de un diseño en el espacio, cuidando que el resultado sea claro, para que se fortalezca el mensaje que se quiere dar. Por esta razón se debe cuidar el equilibrio, simetría, profundidad, complejidad y unidad de los componentes del proyecto. (Astroza, Kloss, & Urcelay, 2009)

6.2.2.5 Composición:

Es la organización estructural de cualquier diseño, es decir limita un universo para la estructura lógica, equilibrada y coherente de los elementos. Cada pieza debe tener una posición, un tamaño y color en función de la importancia que tiene. (Scott, 1974)

6.2.2.6 Maquetación web:

Es un prototipo gráfico que diseña los requisitos estructurales y estéticos para transformarlos en lenguaje de programación, tales como HTML, JavaScript, CSS. (Video2brain, 2014)

6.2.2.7 Diagramación:

Consiste en equilibrar elementos, organizar textos, ilustraciones, fotografías, procurando encontrar la armonía de todo. Es el orden y la dirección que retoma la vista cuando apreciamos un documento o sitio web. (Cabalceta Román, 2007)

6.2.2.8 Color:

Es la descomposición de la luz blanca, lo que expone los colores del espectro (púrpura, rojo, amarillo, verde, azul cian, azul oscuro). Es una sensación visual que cuenta con tres elementos, una fuente de luz, un objeto y un observador. (Parramón, 1998)

Según Matt Moore “el color es vida. El equilibrio es crucial para que exista variedad y unidad entre el diseño, la arquitectura, la moda, el arte y la vida”. (Applebaum, Moore, & Pearce, 2010)

6.2.2.9 Color RGB:

Son los colores primarios luz, o el color digital RGB (rojo, verde y azul) por sus siglas en inglés. Son empleados para dar tono a las pantallas de computadores, televisores y videos. (Franco, 2014)

6.2.2.10 Softwares:

- Adobe Muse:

Programa de la plataforma Adobe, utilizado para la creación de sitios web. (Adobe Systems Incorporated, 2016)

- Adobe Lightroom:

Programa de la plataforma Adobe, utilizado para el procesamiento y la edición de fotografía digital. (Adobe Systems Incorporated, 2016)

- Adobe Photoshop:

Programa de la plataforma Adobe, utilizado para la edición y composición de imágenes. (Adobe Systems Incorporated, 2016)

6.3 Ciencias Auxiliares, Artes, Teorías y Tendencias:

6.3.1 Ciencias:

6.3.1.1 Semiología:

Ciencia general para todos los signos que operan en la comunicación en una escala social. La semiología pone especial atención a los signos de la lingüística, además estudia los códigos de señales, gestos simbólicos, la imagen publicitaria, entre otros. (Alzamora, 1980)

6.3.1.1.1 Semiología de la imagen:

Análisis exhaustivo de la imagen para conocer los mensajes que esta pueda contener. Se investiga la fuerza expresiva de la ilustración.

La semiología de la imagen puede contener tres mensajes:

- Lingüístico.
- Connotativo.
- Denotativo. (Barthes, 2015)

6.3.1.2 Ciencias de la comunicación:

Disciplinas de las ciencias sociales que se encargan de estudiar, analizar o discutir sobre los procesos de comunicación como fenómenos en sí mismos, los medios que se emplean y el conjunto semiótico que construyen:

- Lingüística.
- Pragmática.

6.3.1.3 Lingüística:

Estudio científico del lenguaje humano. La lingüística como ciencia investiga y trata de comprender como funciona el lenguaje como medio de expresión, de igual manera indaga en los medios y métodos que usa el hombre para comunicarse. (Alzamora, 1980)

6.3.1.3 Sociología:

Es el estudio de los seres humanos y como este se relaciona con otros y como contribuye a la sociedad. El sociólogo debe observar, describir, analizar e interpretar la conducta social. (Fichter, 1994)

6.3.1.4 Psicología:

Estudia la manera en la que las personas perciben, aprenden, recuerdan, resuelven problemas, se comunican, sienten y se relacionan con otras personas, es decir, en este campo se estudia la conducta y los procesos mentales de los seres humanos. (Morris & Maisto, 2009)

6.3.1.4.1 Psicología del consumidor:

Se analiza el comportamiento que el consumidor muestra al buscar, comprar, usar, evaluar y disponer de los productos o servicios que satisfagan la necesidad que tengan.

También estudia el qué, por qué, cómo, cuándo, dónde y con qué frecuencia compran cierto producto. (Schiffman & Lazar Kanuk, 1991)

6.3.2 Artes:

6.3.2.1 Tipografía:

Es el estudio y diseño de las letras y las fuentes, también del diseño de caracteres. Como en cada arte se debe considerar la estética y la simetría. La tipografía está formada por letras mayúsculas y minúsculas. (Litton, 1971)

6.3.2.2 Fotografía:

Es el arte, la técnica, habilidad de producir imágenes fijas de objetos o realidades. Esto es posible por la acción de la luz sobre una superficie fotosensible.

(http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lap/martinez_l_ap/capitulo2.pdf, 2004)

6.3.3 Teorías:

6.3.3.1 Tecnología:

Técnica donde el ser humano puede adaptarse fácilmente para el desarrollo del diseño, arte, informática y ciencia. (ALEGSA, 2016)

Aplicada de una manera lógica y ordenada, llega a modificar el entorno del ser humano.

6.3.3.2 Teoría del color:

Es la unión de los colores primarios luz, secundarios y los terciarios. Se forman como los nombres lo indican. De esta manera consiguen doce colores que forman una amplia gama. (Mariño Campos, 2005)

6.3.3.3 Marketing:

Es el proceso donde las empresas buscan conocer el mercado en el que van a competir, es decir quieren saber las necesidades, deseos y demandas del público. Como resultado de esto, la organización tendrá información para agregar valor al producto y así persuadir al público. (Kotler & Armstrong, 2008)

6.3.3.4 Publicidad:

Según Joan Costa y Abraham Moles en el año 2014, en el libro Diseño y Publicidad: El nuevo reto de la comunicación, se dice que, la publicidad es un sistema de comunicación que utiliza los medios masivos y un conjunto de técnicas de psicología y sociología para un fin utilitario.

El rol es convertir una promesa en una proposición concreta que tenga un beneficio, por lo que el cliente tendrá el deseo de satisfacer dicha necesidad. (Costa & Moles, Diseño y Publicidad: El Nuevo Reto de la Comunicación, 2014)

6.3.3.5 Teoría Gestalt:

La teoría Gestalt, también conocida como la teoría del objeto o teoría de la forma, es la representación de la percepción de los objetos. Un objeto es fijado según la imaginación, el pensamiento, sentimiento o deseo que tenga el diseñador.

Es decir, el mensaje debe ser elaborado como consecuencia de una estrategia visual. Por esta razón todo es un proceso de realización que acusa un determinado nivel de creación. (Bürdek, 2005)

Según Max Wertheimer, la teoría Gestalt se resume como “La percepción de un objeto es mayor que la suma de las percepciones individuales”.

6.3.4 Tendencias:

6.3.4.1 Flat Design:

Consiste en reducir toda decoración de un diseño de interface, de esta manera se busca simplificar el mensaje y facilitar la funcionalidad del sitio web.

La tendencia en los colores son tonos vivos, en la tipografía se utilizan fuentes sans serif y en el mensaje se busca ser directo. (García, 2013)

6.3.4.2 Arte conceptual:

Lo importante en esta tendencia es el concepto del diseño, manteniendo la estética, por lo que el diseño es formal, evitando el estímulo óptico, así que el cliente debe implicarse más. Uno de los elementos gráficos más utilizado, es la fotografía, así como mapas. (Tipos de Arte, 2014)

6.3.4.3 Efecto parallax:

También conocido como scrolling, se compone de una sola página donde las secciones se interconectan. Al utilizar el scroll (ir bajando) en el sitio web se inicia una simulación de movimiento en las imágenes. (Fundación CTIC, 2015)



CAPÍTULO VII

PROCESO DE DISEÑO Y PROPUESTA PRELIMINAR

CAPÍTULO VII: PROCESO DE DISEÑO Y PROPUESTA PRELIMINAR

7.1 Aplicación de la Información Obtenida en el Marco Teórico:

7.1.1 Comunicación:

La comunicación es importante en la elaboración del proyecto, ya que se necesita la interacción del cliente y del diseñador en la elaboración de la interfaz del sitio web.

7.1.2 Identidad corporativa:

La identidad corporativa influirá en el diseño de la web, ya que este será una herramienta para informar a los usuarios de la empresa y así se expandirá en el mercado.

7.1.3 Sitio web:

Se elaborará un conjunto de páginas que se relacionarán para formar así el sitio web de la empresa AR Producciones.

7.1.4 Diseño web:

Al ser una interfaz de sitio web en el momento de diseñar, se debe tener en cuenta los contenidos, los aspectos visuales, la programación, el almacenamiento, la distribución por la red y la finalidad de la web. La facilidad de uso para el usuario es una de las metas por cumplir.

7.1.5 Composición visual:

Se debe ordenar cada uno de los elementos en el proyecto. De esta manera se mantendrá el equilibrio, la simetría, la profundidad, la complejidad y la unidad en los componentes del proyecto.

7.1.6 Color RGB:

Al ser un proyecto digital, se utilizarán los colores luz. Deben transmitir, sociabilidad, coordinación y responsabilidad.

7.1.7 Semiología:

Debe existir una relación entre los signos, es decir debe haber un vínculo entre las imágenes y el texto que se coloquen en la interfaz, para que se transformen en un referente que permanezca en el pensamiento de los usuarios.

7.1.8 Sociología:

El estudio por el que se reconocen los diferentes grupos sociales, es vital en el momento de una investigación para conocer de manera adecuada el grupo objetivo del proyecto.

7.1.9 Psicología del consumidor:

Se debe analizar cómo el cliente percibe el producto, así se podrán realizar los cambios adecuados en el diseño de la interfaz y se persuadirá de la contratación de los servicios de AR Producciones.

7.1.10 Tipografía:

Es el conocimiento de las distintas familias tipográficas para escoger las más adecuadas para el proyecto. Es necesaria la utilización de diferentes tamaños y orientaciones de los caracteres para diferenciar títulos, sub-títulos y contenido en el texto para la legibilidad.

7.1.11 Tecnología:

La aplicación de los recursos tecnológicos que se utilizarán a lo largo del desarrollo de la interfaz, como: Una laptop Lenovo y los softwares de Adobe: Photoshop, lightroom y muse, muestran la efectividad con que se trabaja actualmente.

7.1.12 Teoría del color:

Se debe tener conocimiento de la teoría del color para combinar de manera adecuada los tonos en el sitio web.

7.1.13 Publicidad:

Con la interfaz se busca expandir la cartera de clientes de la empresa AR Producciones, también se intenta crear una necesidad a los futuros clientes.

7.1.14 Teoría de gestalt:

El diseño, que es consecuencia de una estrategia visual, debe ser analizado para conocer el alcance de lo que el público percibirá.

7.1.15 Flat design:

Para la funcionalidad del sitio web se busca reducir el diseño de los elementos, para simplificar el mensaje, por esta razón este debe ser directo.

7.1.16 Arte conceptual:

En el diseño de la interfaz del sitio web se busca que el concepto predomine y que no exista mucha distracción para el cliente, por lo que prevalecerá que el proyecto sea pensado y con ideas claras.

7.2 Conceptualización:

7.2.1 Método:

El método de mapas mentales es una técnica desarrollada por Tony Buzan, quien es un investigador en el campo de la inteligencia y presidente de la Brain Foundation. Es un procedimiento que permite organizar ideas de manera gráfica.

Tienen diversas aplicaciones, sin embargo, se utilizan más en el proceso creativo, para explorar el problema y generar dichas ideas.

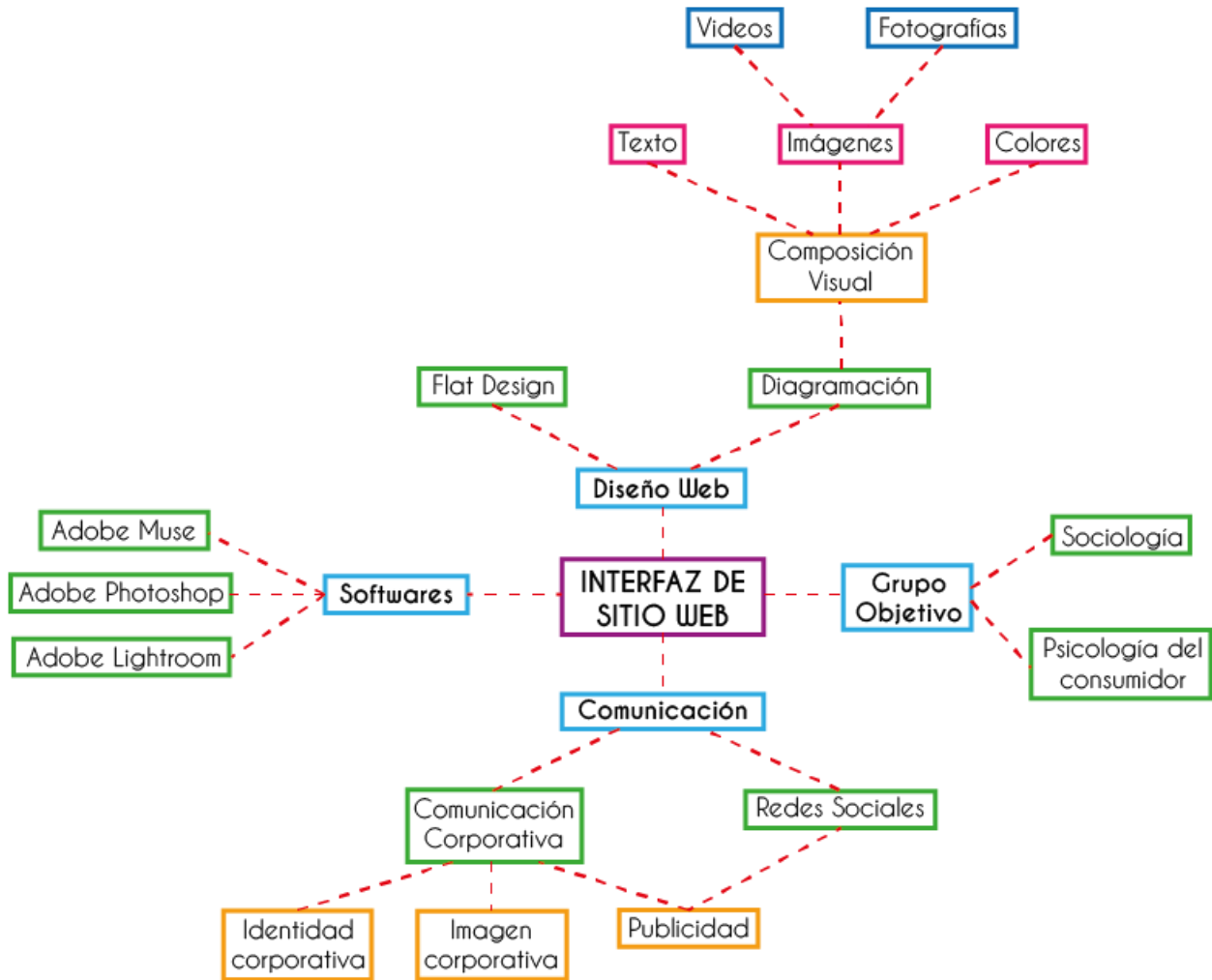
Para la elaboración es recomendable seguir los siguientes pasos:

- Una hoja de papel para dibujar el mapa.
- El problema o el tema más importante se debe escribir o dibujar en el centro de la hoja.
- Los asuntos más importantes se ramifican al tema.
- De dichos asuntos parten imágenes o palabras claves, para complementar el problema de una manera clara.

Dichos mapas mentales son más enriquecedores con colores, imágenes, códigos y dimensiones que añaden interés.

(Neuronilla, 2011)

7.2.1.1 Aplicación del método:



7.2.2 Definición del concepto:

- Clientes satisfechos.
- Si piensa en video, ¡piense en nosotros!
- Innovamos la producción audiovisual.
- Soluciones efectivas.
- Creamos estrategias de comunicación audiovisual.

Frase conceptual:

- Innovamos la producción audiovisual.

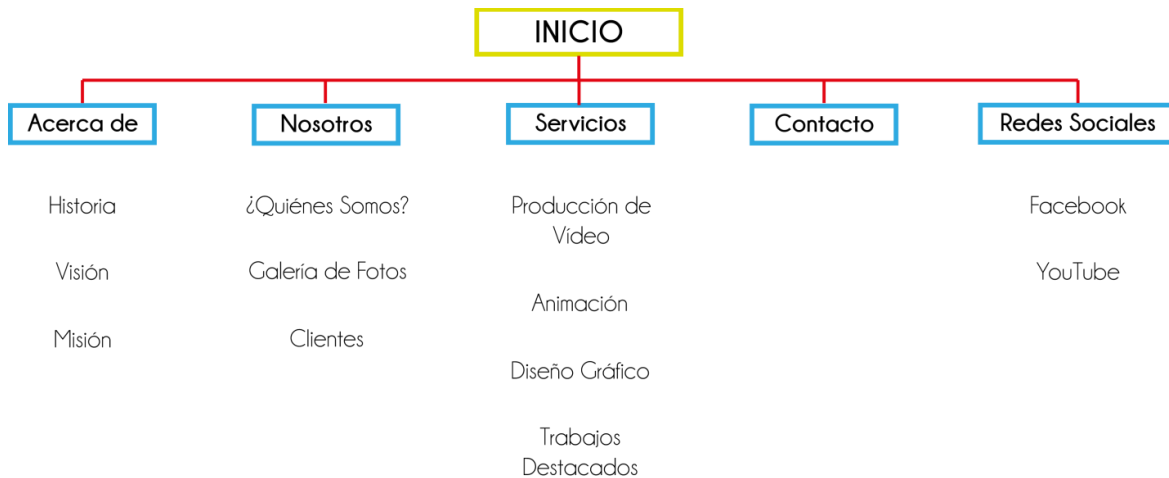
Explicación:

Al ser una empresa de producción audiovisual, siempre está innovando en la ejecución de los proyectos, por esta razón busca que la interfaz de sitio web sea dinámico, amigable y que el cliente puede sentirse familiarizado con AR Producciones.

7.3 Bocetaje:

El boceto es la elaboración de un dibujo rápido, donde se utiliza principalmente lápiz y papel. Es la realización de objetos mediante trazado de líneas y figuras, que generan una composición. (Red Gráfica Latinoamérica, s.f)

- **Mapa de sitio:**



- **Propuestas de bocetaje:**

Propuesta A

Galería de fotos



Identificación de elementos:

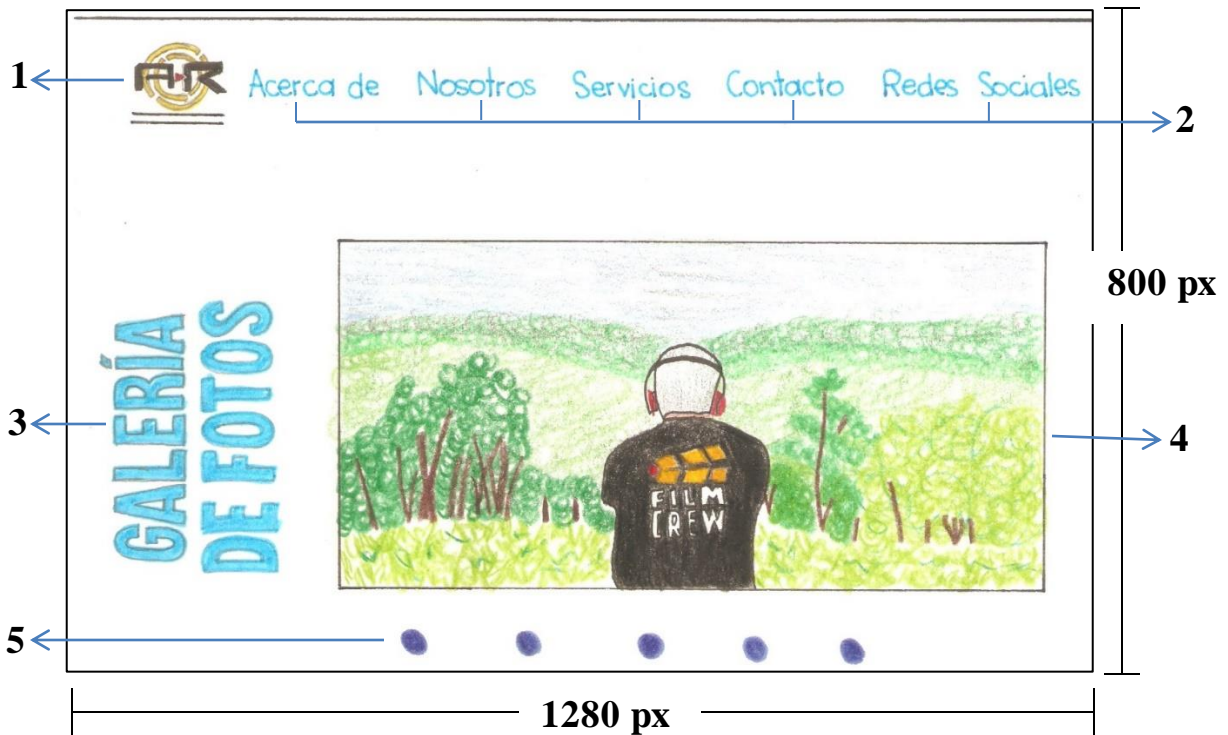
1. Logo AR Producciones
2. Menú
3. Texto: Galería de fotos
4. Flechas para cambiar fotos.
5. Fotografía de un hombre de espalda.
6. Miniaturas de fotografías.

Descripción:

Se diagramó de forma horizontal, con los elementos en orden horizontal.

Propuesta B

Galería de fotos



Identificación de elementos:

1. Logo AR Producciones
2. Menú
3. Texto: Galería de fotos
4. Fotografía de un hombre de espalda.
5. Cantidad de imágenes en la galería.

Descripción:

Se diagramó, al trasladar la tipografía de forma paralela vertical a la fotografía.

7.3.1 Proceso de bocetaje formal:

Boceto # 1

Inicio



Identificación de elementos:

1. Logo AR Producciones
2. Menú
3. Animación de Logotipo con frases distintivas.
 - Si piensa en video ¡Piense en nosotros!
 - 15 años de producir clientes satisfechos.

Descripción:

Al ingresar a la interfaz se verá una animación con las frases distintivas y el logotipo.

Boceto # 2

Galería de fotos



Identificación de elementos:

1. Logo AR Producciones
2. Menú
3. Texto: Galería de fotos
4. Flechas para cambiar fotos.
5. Fotografía de un hombre de espalda.
6. Miniaturas de fotografías.

Descripción:

Las flechas servirán para para visualizar los eventos corporativos de AR Producciones.

Boceto # 3

Redes Sociales



Identificación de elementos:

1. Logo AR Producciones
2. Menú
3. Texto: Búscanos en.
4. Logo Facebook
5. Logo YouTube

Descripción:

La página servirá como enlace a las redes sociales de AR Producciones.

Boceto # 4

Contacto



Identificación de elementos:

1. Logo AR Producciones
2. Menú
3. Texto: Contáctanos
4. Teléfono
5. Correo electrónico

Descripción:

En esta página se podrán ver el número telefónico y el correo electrónico para hacer contacto con AR Producciones.

Boceto # 5

Historia



Identificación de elementos:

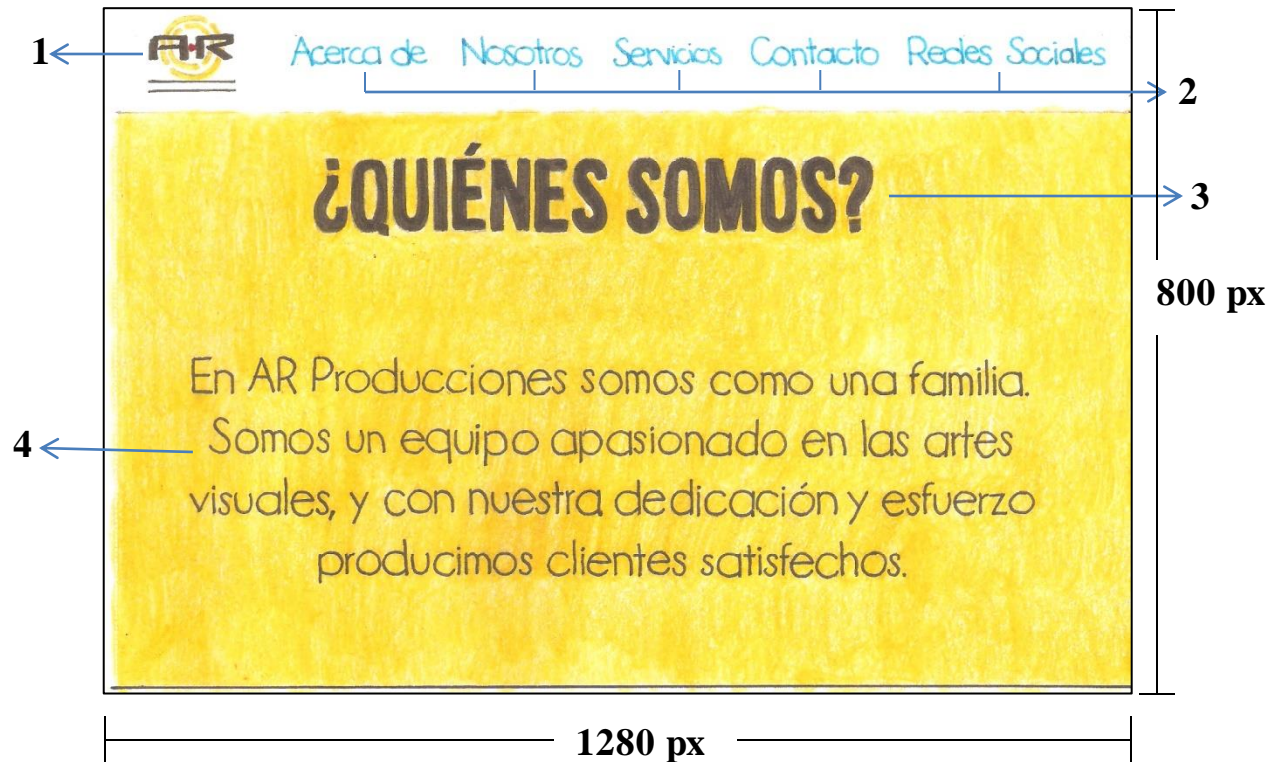
1. Logo AR Producciones
2. Menú
3. Texto: Historia
4. Video de la Historia de AR Producciones.

Descripción:

El video mostrará la historia de los comienzos de AR Producciones.

Boceto # 6

¿Quiénes Somos?



Identificación de elementos:

1. Logo AR Producciones
2. Menú
3. Texto: ¿Quiénes somos?
4. Texto: Contenido

Descripción:

AR Producciones quiere que los clientes sepan quiénes son ellos, cómo se identifican.

Paleta de colores de la interface del sitio web:



R: 255 G: 231 B: 18



R: 36 G: 21 B: 232



R: 255 G: 0 B: 0



R: 194 G: 179 B: 194



R: 0 G: 0 B: 0

Prueba tipográfica para interface de sitio web:

BEBAS NEUE BOLD

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

!"#\$%&/0=?i¿+*{}[]

Champagne & Limousines

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

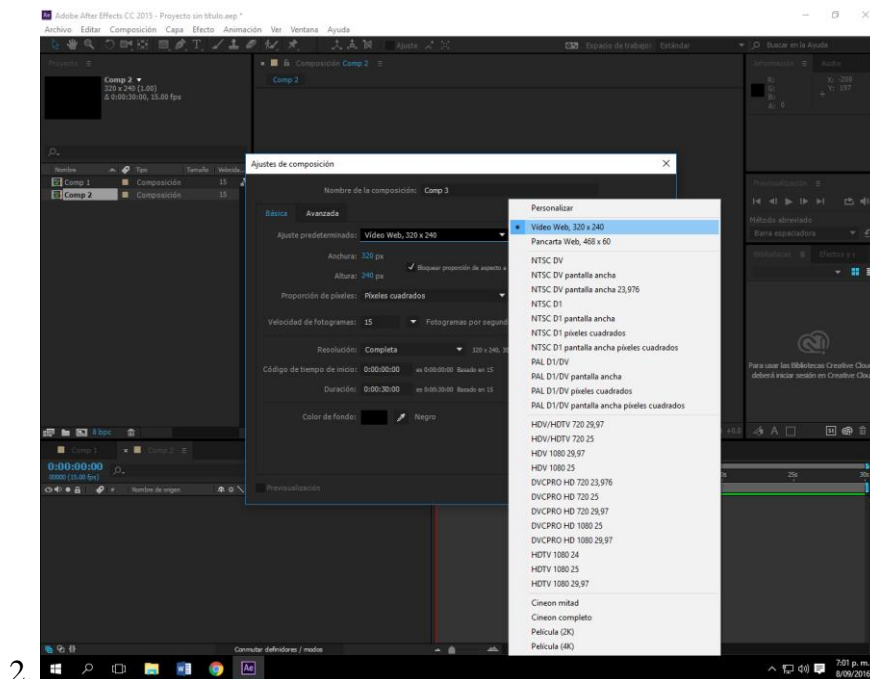
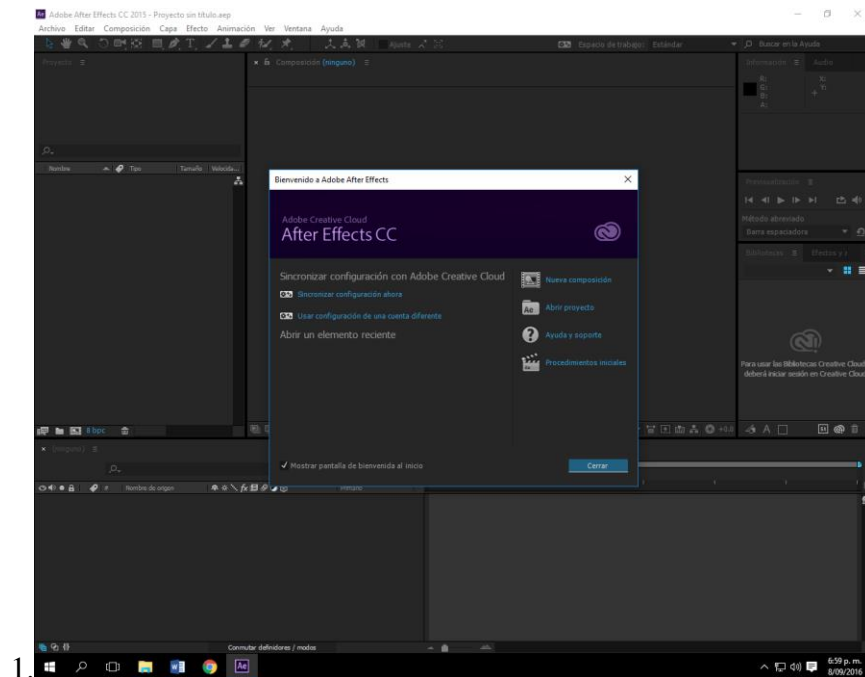
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

!"#\$%&/()=?i¿+*{}[]

7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos:

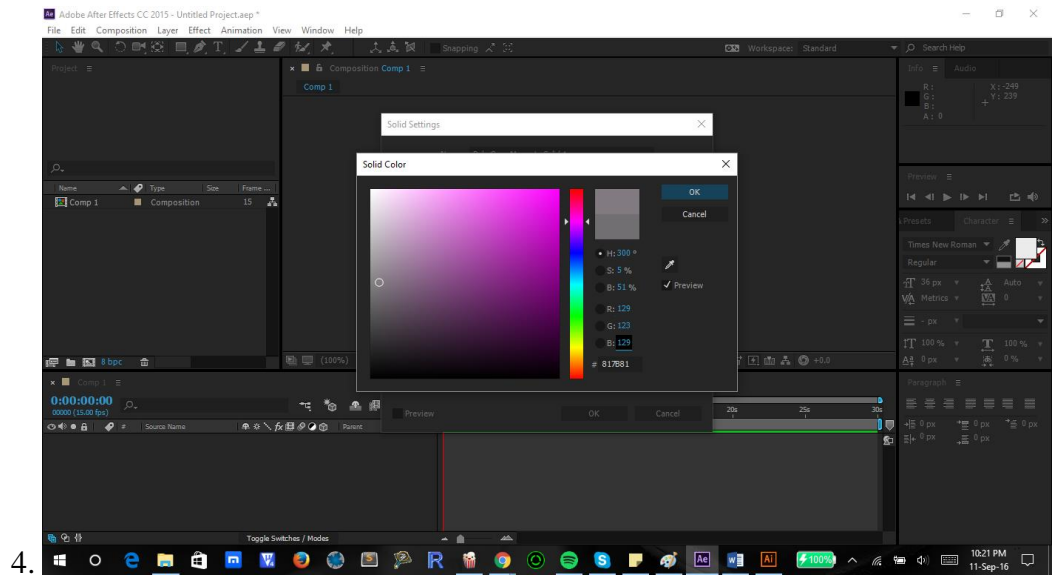
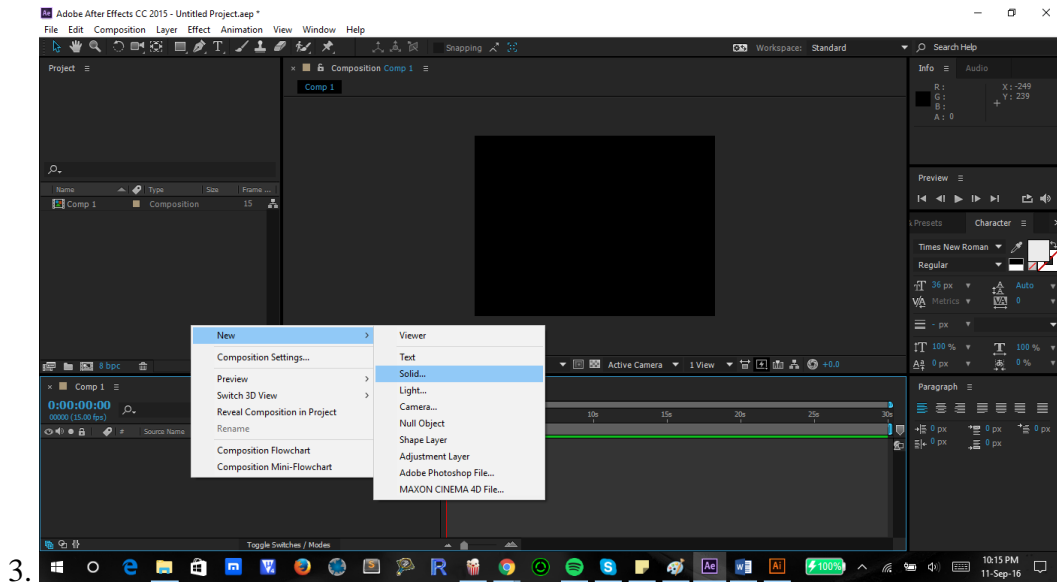
Digitalización animación de página de inicio:



Primero se abre el programa de Adobe After Effects CC, y se selecciona una nueva composición, se hace click en video web (320 x 240 px).

7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos:

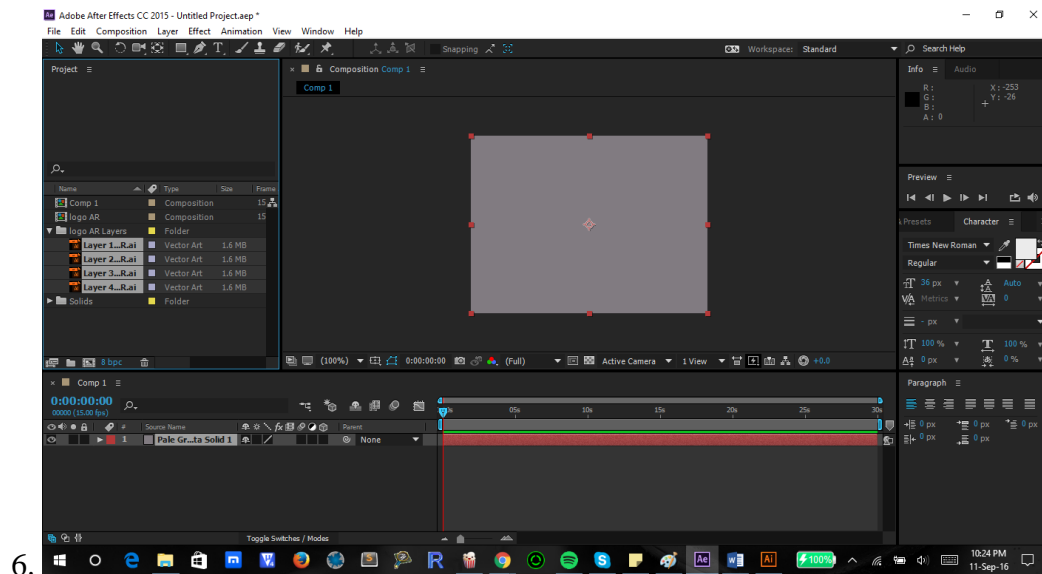
Digitalización animación de página de inicio:



Ya con la composición abierta se hace click derecho para elegir un nuevo sólido de fondo, en este caso fue de color gris.

7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos:

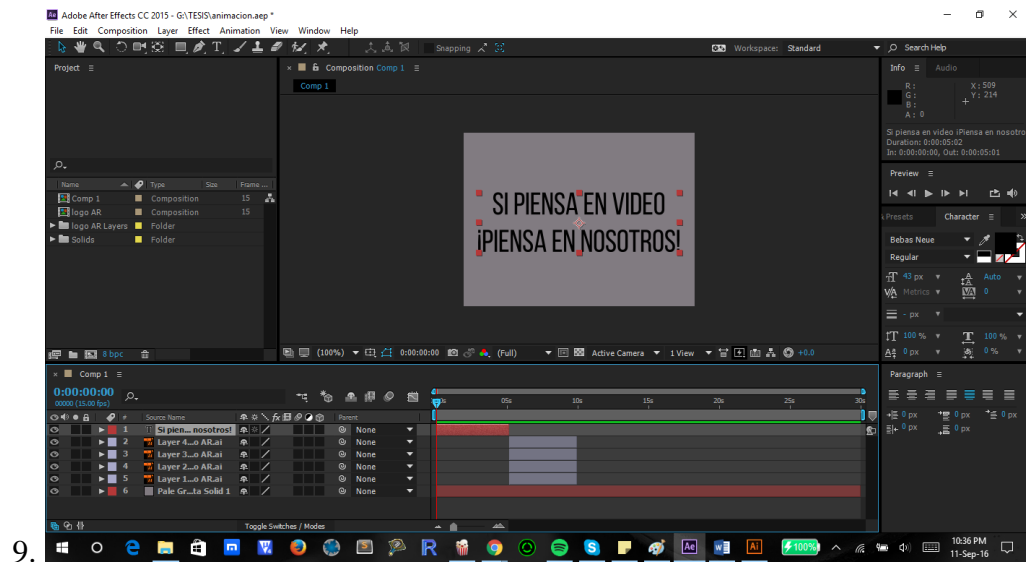
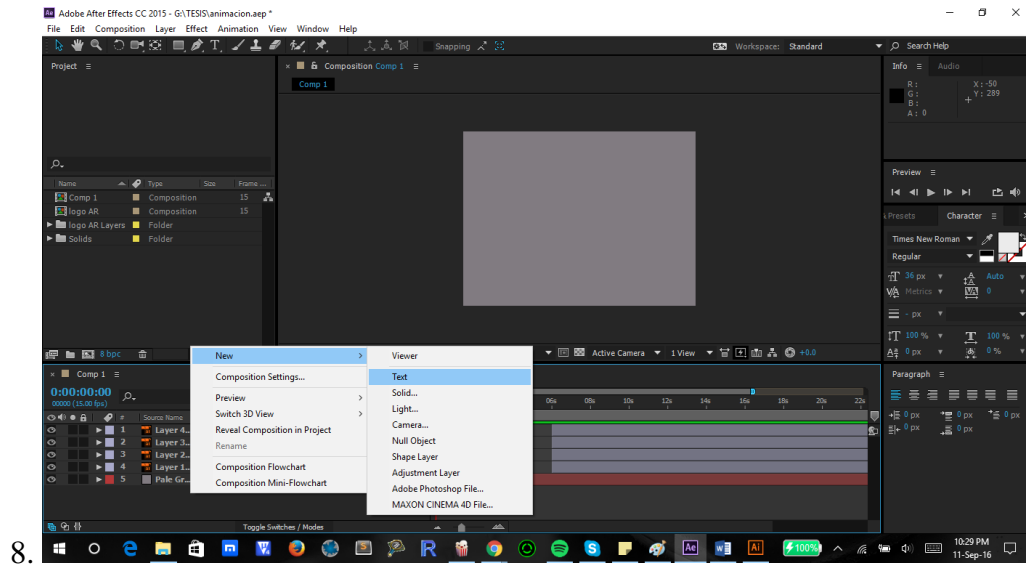
Digitalización animación de página de inicio:



Después las capas se arrastran a donde se colocan los documentos y se ordenan para empezar con la animación.

7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos:

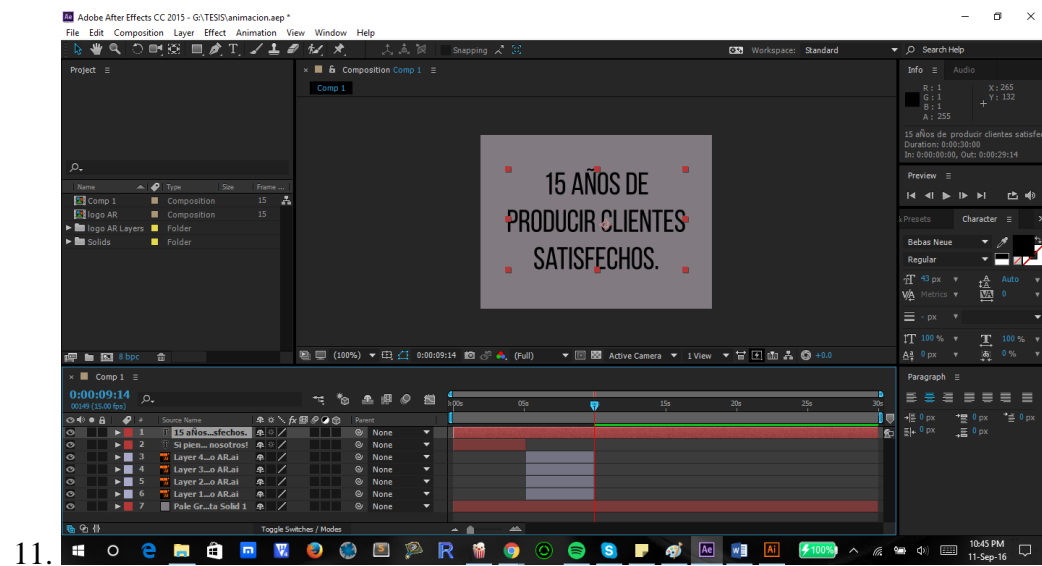
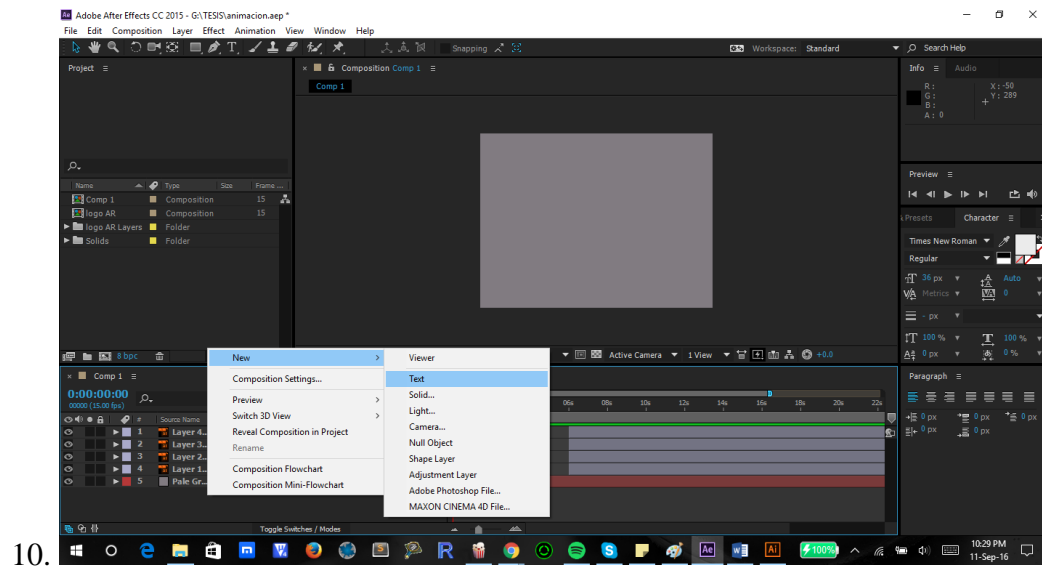
Digitalización animación de página de inicio:



Para colocar los textos, se hace click derecho, se selecciona la opción “nuevo” y posteriormente la herramienta “texto” y se escribe el contenido que se va a visualizar, “Si piensa en video, ¡Piense en nosotros!”.

7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos:

Digitalización animación de página de inicio:



De igual manera se selecciona para escribir el siguiente texto “15 años de producir clientes satisfechos”.

7.4 Propuesta Preliminar:

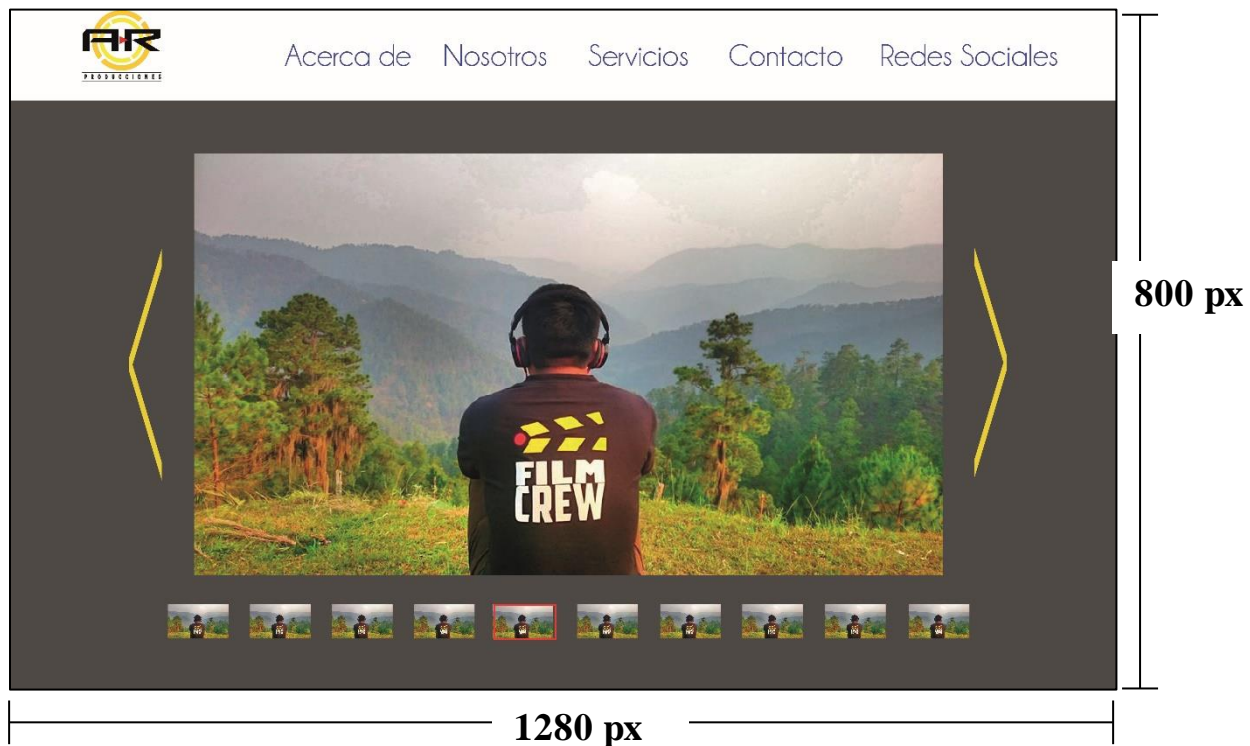
Inicio



Descripción:

Propuesta preliminar de la página inicial de la interfaz.

Galería de fotos



Descripción:

Propuesta preliminar de la galería de fotos para la interfaz.

Redes Sociales



Descripción:

Propuesta preliminar de la sección de redes sociales.

Contacto



Descripción:

Propuesta preliminar de los datos de contacto con la empresa AR Producciones.

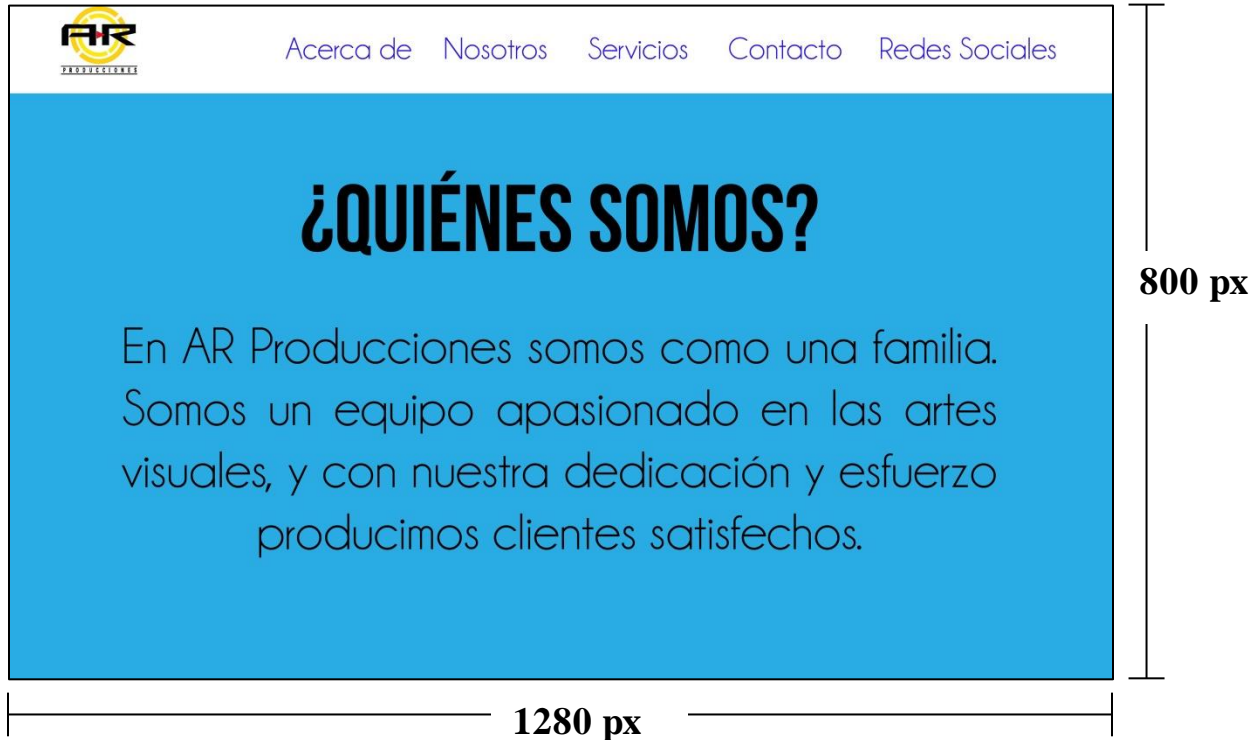
Historia



Descripción:

Propuesta preliminar de la página de historia de AR Producciones, en un video que narra su crecimiento.

¿Quiénes somos?



Descripción:

Propuesta preliminar digitalizada de la sección de ¿quiénes somos? para la interfaz.

Visión



Descripción:

Propuesta preliminar digitalizada de la sección de visión para la interfaz.

Misión



Descripción:

Propuesta preliminar digitalizada de la sección de misión para la interfaz.

Animación



Descripción:

Propuesta preliminar digitalizada de la página de animación, en un vídeo donde muestra algunos de sus trabajos.

Trabajos Destacados



Descripción:

Propuesta preliminar digitalizada de la página de trabajos destacados, en un vídeo donde muestra algunos de los proyectos más importantes.



CAPÍTULO VIII

VALIDACIÓN TÉCNICA

CAPÍTULO VIII: VALIDACIÓN TÉCNICA

El enfoque del trabajo de investigación es mixto, por cuanto se utilizará el enfoque cuantitativo y cualitativo. El primero servirá para cuantificar los resultados de la encuesta aplicada a los sujetos y a través del enfoque cualitativo se intentará evaluar el nivel de percepción de los encuestados con respecto a la propuesta del diseño.

La herramienta a utilizar es una encuesta de respuesta múltiple que se aplicará al cliente, a 25 personas, hombres y mujeres, que conforman el grupo objetivo y a 5 expertos en el área de comunicación y diseño.

8.1 Población y Muestreo:

La población consiste en la totalidad de elementos que se observan en un estudio, mientras que la muestra es una porción significativa de la población. Para la validación técnica se tomará en cuenta a tres grupos. La totalidad es de 32 personas, el cliente, grupo objetivo y los expertos en el área de comunicación y diseño.

Cliente:

- Licenciado Erlin Ayala.

Director General

- Paulina Müller

Productora

Grupo Objetivo:

25 personas, hombres y mujeres profesionales, encargados de promover organizaciones corporativas privadas, entidades públicas y organizaciones no gubernamentales –ONG–.

Expertos:

Cinco expertos en el área de comunicación y diseño:

- Lic. Marlon Borrayo.
Publicista
- Lic. Guillermo García.
Publicista
- Licda. Lourdes Donis.
Licenciada en Comunicación.
- Lic. David Castillo.
Productor de Tv.
- Lic. Emilio Ramírez
Publicista Creativo.

8.2 Método e Instrumento:

Como método cualitativo se hará uso de la entrevista, ya que se obtendrá una percepción de cómo los encuestados reaccionan al observar el proyecto.

En esta se aplicará una técnica cuantitativa, por medio de una encuesta que se conformará por:

- Parte Objetiva:

Consta de cinco preguntas relacionadas a los objetivos, con respuestas dicotómicas de sí – no.

- Parte Semiológica:

Se evalúa la parte semiológica, es decir, los símbolos y signos utilizados en la interfaz. Se realizarán cinco preguntas con base de respuestas de escala de Likert de tres opciones.

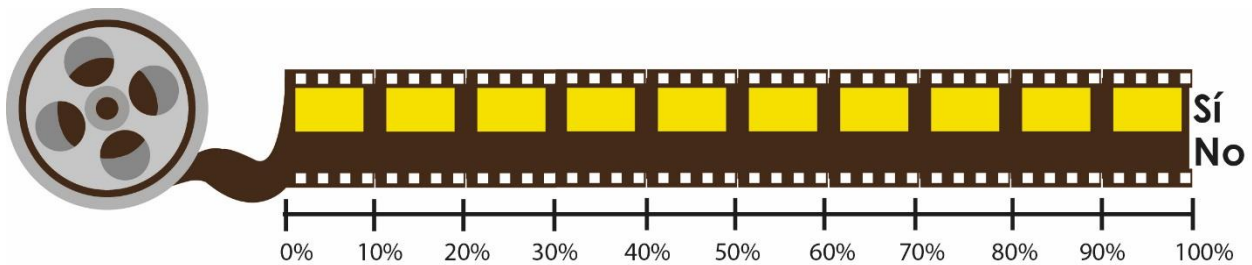
- Parte Operativa:

El objetivo de esta parte es conocer si el proyecto es funcional. Se realizarán tres preguntas con base de respuestas de escala de Likert de tres opciones.

8.3 Resultados e Interpretación de Resultados:

Parte objetiva

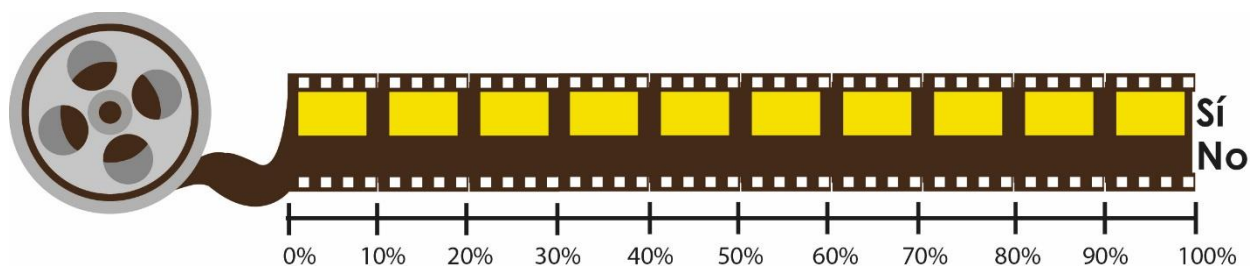
1. ¿Considera importante diseñar la interfaz de sitio web para dar a conocer a clientes reales y potenciales los servicios de producción audiovisual de AR Producciones?



Interpretación:

El 100% de los encuestados considera importante diseñar la interfaz de sitio web para dar a conocer a clientes reales y potenciales los servicios de producción audiovisual de AR Producciones.

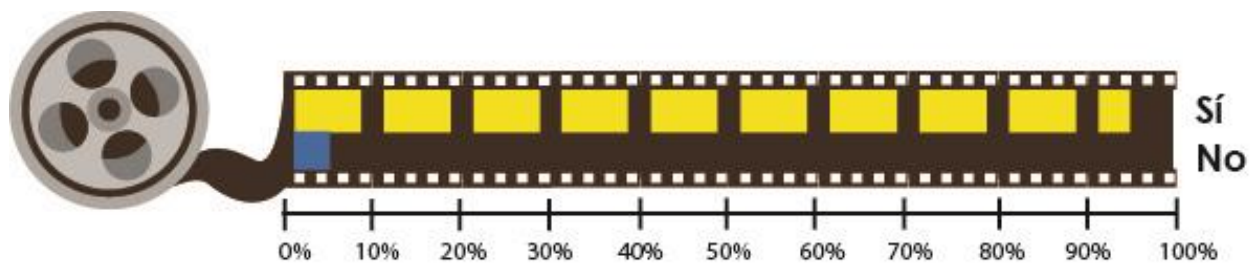
2. ¿Considera importante investigar acerca de nuevas tendencias en diseño web para incluir ideas creativas en la elaboración del proyecto?



Interpretación:

El 100% de los encuestados considera importante investigar acerca de nuevas tendencias en diseño web para incluir ideas creativas en la elaboración del proyecto.

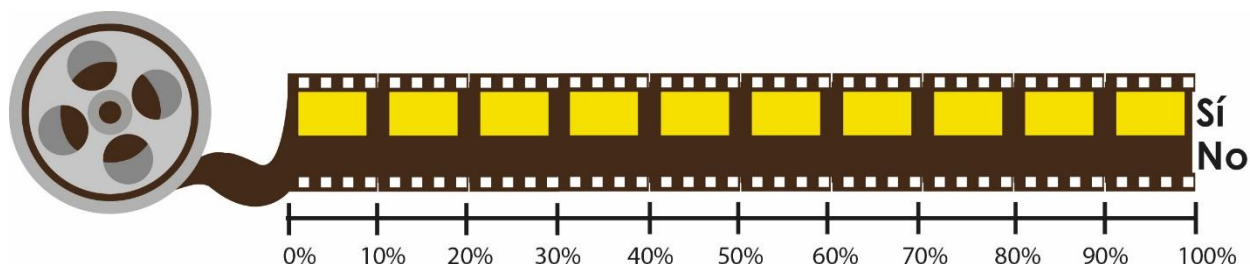
3. ¿Considera importante recopilar información acerca de la empresa AR Producciones, las técnicas y los programas de producción audiovisual para comunicar a los clientes acerca del avance constante que se emplea en la realización de cada proyecto?



Interpretación:

El 94% de los encuestados considera importante recopilar información acerca de la empresa AR Producciones, las técnicas y los programas de producción audiovisual, para comunicar a los clientes acerca del avance constante que se emplea en la realización de cada proyecto.

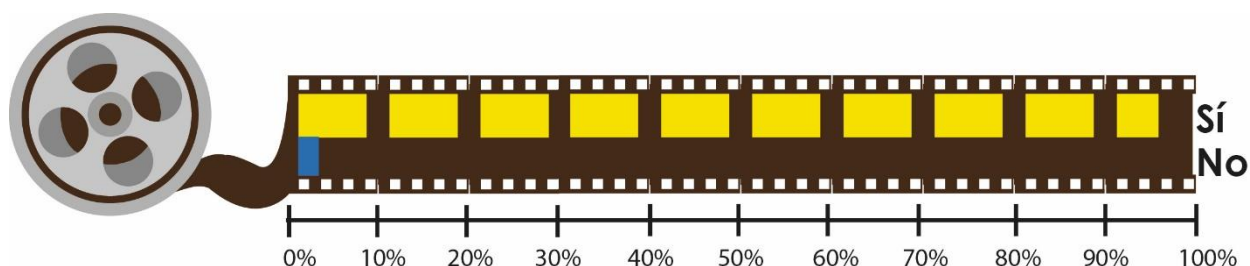
4. ¿Considera importante diagramar los elementos gráficos de interfaz del sitio web para establecer el orden por medio de una jerarquía y facilitar la usabilidad del usuario?



Interpretación:

El 100% de los encuestados considera importante diagramar los elementos gráficos de interfaz del sitio web para establecer el orden por medio de una jerarquía y facilitar la usabilidad del usuario.

5. ¿Considera importante editar imágenes fotográficas de los eventos corporativos a los que asisten para integrarlas al diseño de la interfaz y que los clientes visualicen los servicios que se ofrecen?

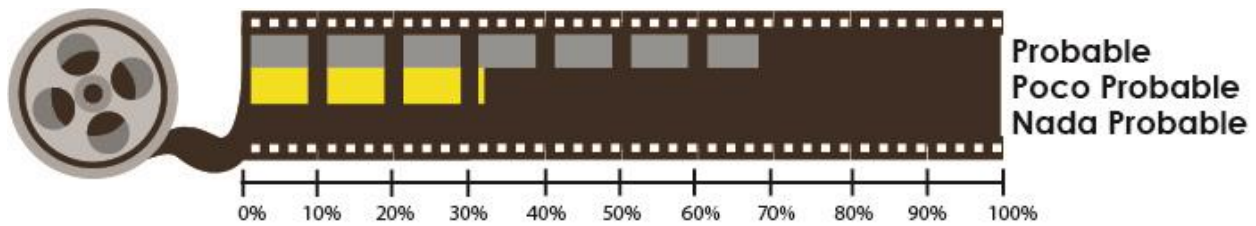


Interpretación:

El 97% de los encuestados considera importante editar imágenes fotográficas de los eventos corporativos a los que asisten para integrarlas al diseño de la interfaz y que los clientes visualicen los servicios que se ofrecen.

Parte semiológica

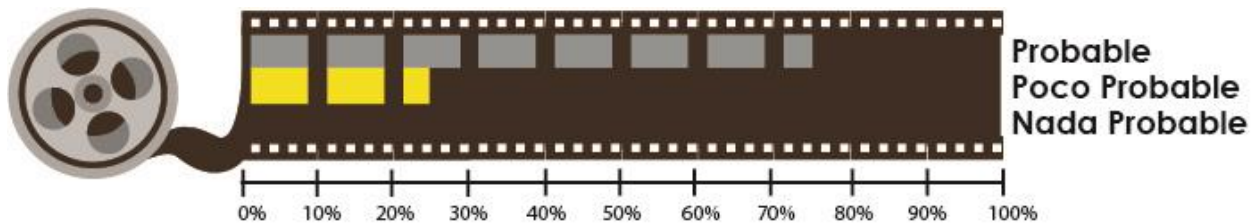
6. ¿Considera que el diseño de la interfaz de sitio web es adecuado?



Interpretación:

El 69% de los encuestados considera que el diseño de la interfaz de sitio web es adecuado.

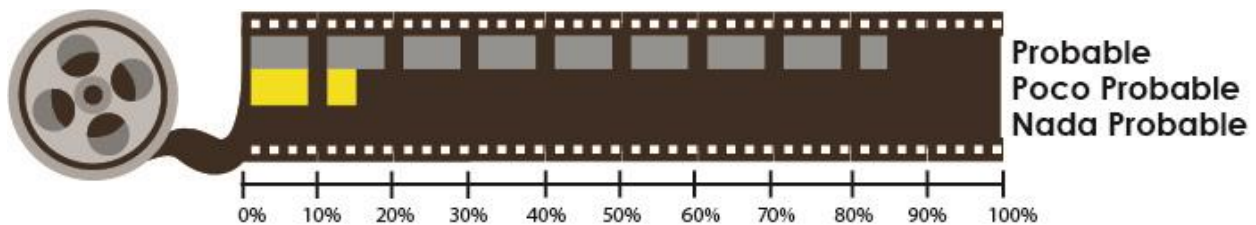
7. ¿Considera que los colores utilizados son apropiados?



Interpretación:

El 75% de los encuestados considera que los colores utilizados son apropiados.

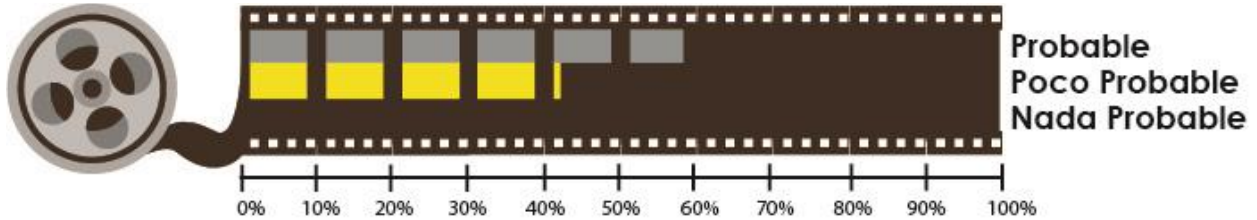
8. ¿Considera que las tipografías son legibles para la interfaz de sitio web?



Interpretación:

El 84% de los encuestados considera que las tipografías son legibles para la interfaz de sitio web.

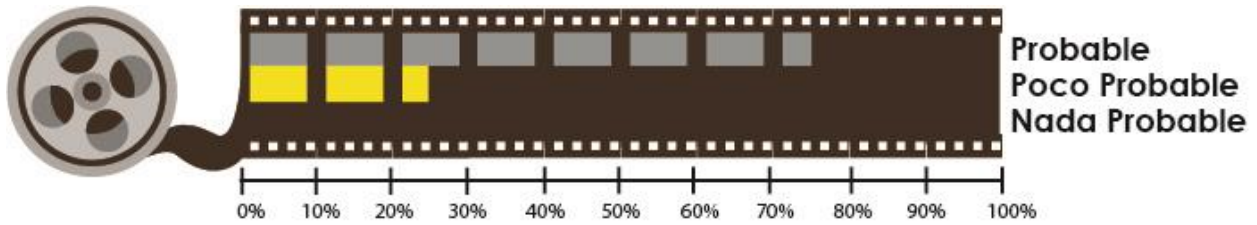
9. ¿Considera que la diagramación de la interfaz insta a continuar en el sitio web?



Interpretación:

El 59% de los encuestados considera que la diagramación de la interfaz insta poco a continuar en el sitio web.

10. ¿Considera que las imágenes utilizadas son adecuadas?

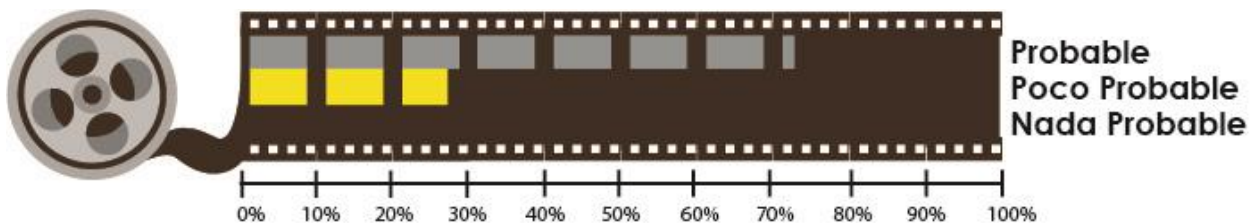


Interpretación:

El 75% de los encuestados considera que las imágenes utilizadas son adecuadas.

Parte operativa

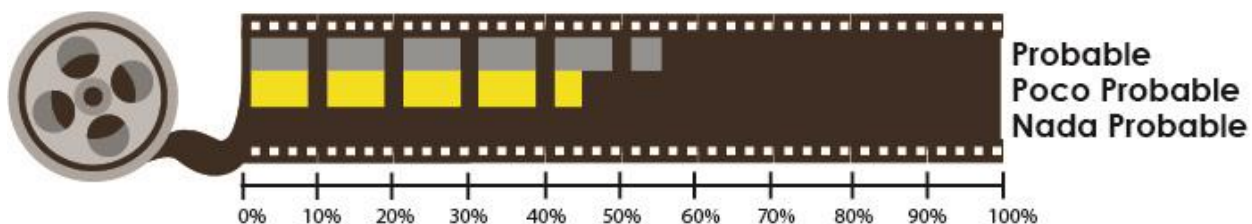
11. ¿Considera la interfaz de sitio web funcional?



Interpretación:

El 72% de los encuestados considera la interfaz de sitio web funcional.

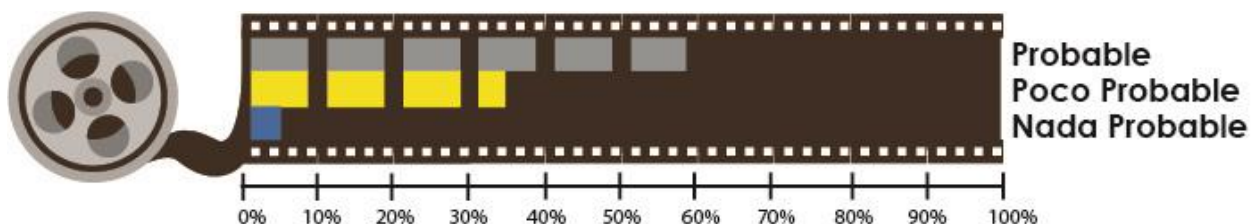
12. ¿Considera que las medidas de 1280 px x 800 px son adecuadas?



Interpretación:

El 56% de los encuestados considera que las medidas de 1280 px x 800 px son adecuadas.

13. ¿Considera que la interfaz del sitio web tiene suficientes elementos para poder realizar una adecuada interactividad?

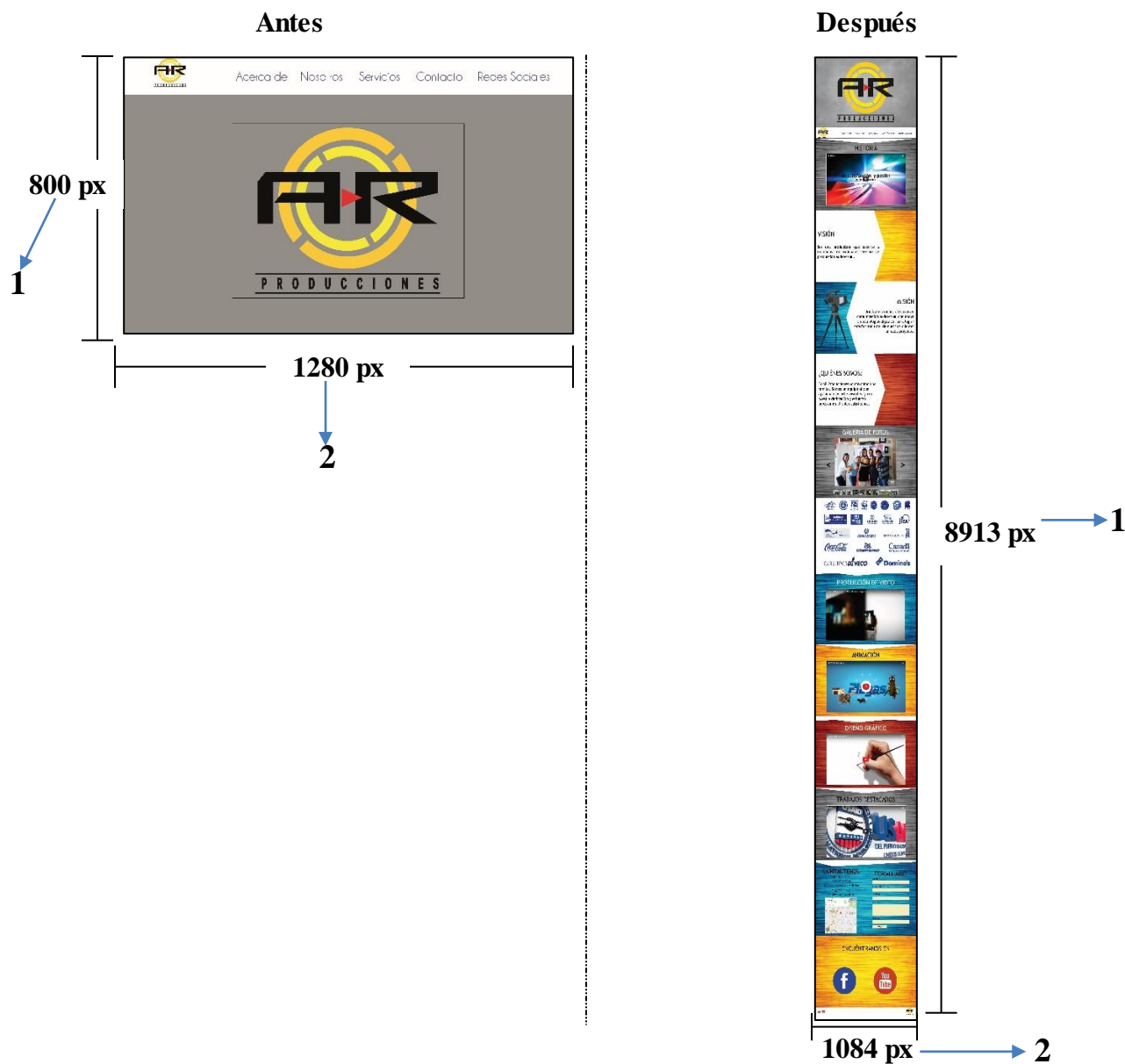


Interpretación:

El 59% de los encuestados considera que la interfaz del sitio web tiene suficientes elementos para realizar una adecuada interactividad.

8.4 Cambios en Base a los Resultados:

Tamaño de sitio web



Identificación de cambios:

1. La altura en el diseño de la interfaz del sitio web se amplió, para crear el efecto parallax o scrolling.
2. El ancho del proyecto también se redujo.

Contáctenos:



Identificación de cambios:

1. Se agregó un formulario de contacto.
2. Se añadió un mapa de la localización de las oficina central de AR Producciones.
3. Se cambió el diseño del fondo.

Producción de video:



Identificación de cambios:

1. Se cambió el video por un demo de las producciones que la empresa ha hecho.
2. Se cambió el diseño del fondo.



CAPÍTULO IX
PROPUESTA GRÁFICA FINAL

CAPÍTULO IX: PROPUESTA GRÁFICA FINAL

9.1 Inicio



Descripción:

Propuesta gráfica final de la página inicial de la interfaz.

9.2 Historia



Descripción:

Propuesta gráfica final de la página de historia de AR Producciones, en un video que narra su crecimiento.

9.3 Visión:



Descripción:

Propuesta gráfica final de la sección de visión para la interfaz.

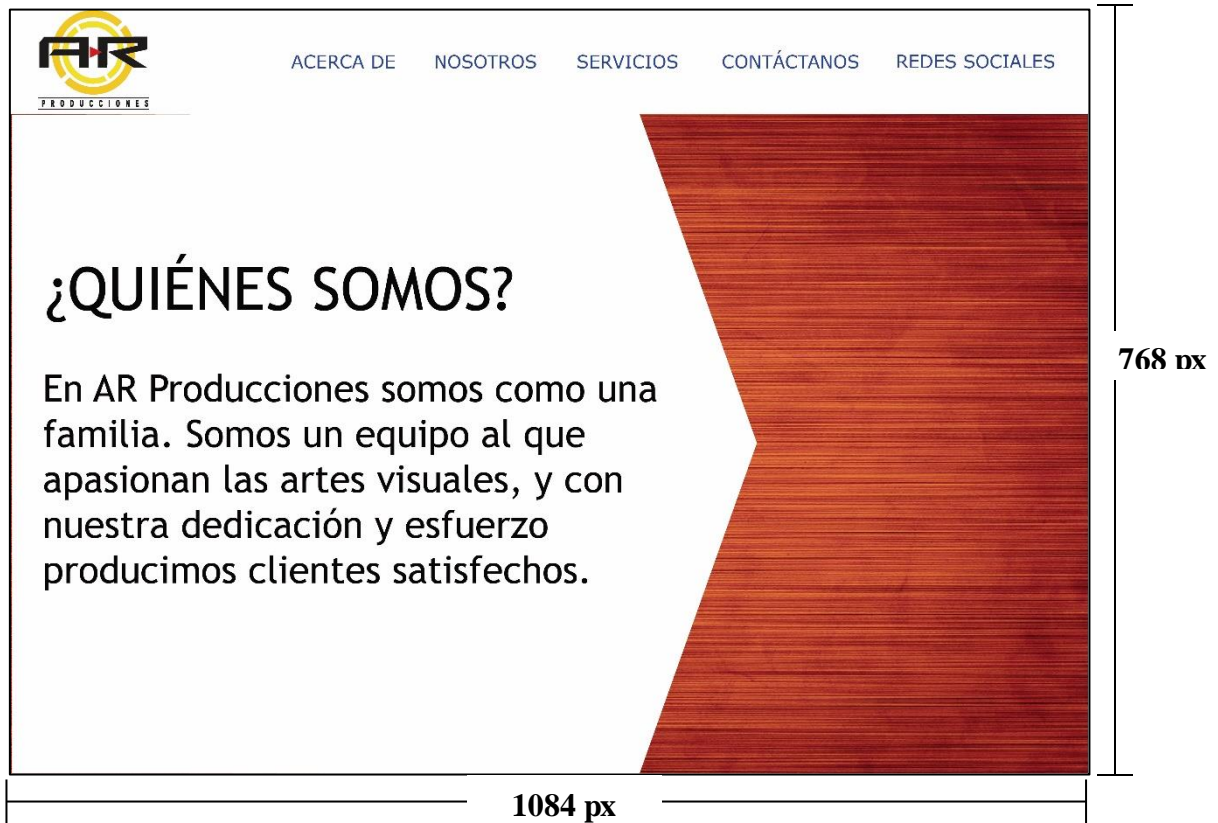
9.4 Misión:



Descripción:

Propuesta gráfica final de la sección de misión para la interfaz.

9.5 ¿Quiénes Somos?



Descripción:

Propuesta gráfica final de la sección de ¿quiénes somos? para la interfaz.

9.6 Galería de Fotos:



Descripción:

Propuesta gráfica final de la galería de fotos para la interfaz.

9.7 Clientes:



Descripción:

Propuesta gráfica final de la sección de clientes, que se representa con los logos de dichos clientes, quienes son los más importantes.

9.8 Producción de Video:



Descripción:

Propuesta gráfica final de la página de producción de video, en un vídeo donde muestra algunos de sus trabajos.

9.9 Animación:



Descripción:

Propuesta gráfica final de la página de animación, en un vídeo donde muestra algunos de sus trabajos.

9.10 Diseño Gráfico



Descripción:

Propuesta gráfica final de la página de diseño gráfico, en un vídeo donde muestra algunos de los proyectos más importantes

9.11 Trabajos Destacados:



Descripción:

Propuesta gráfica final de la página de trabajos destacados, en un vídeo donde muestra algunos de los proyectos más importantes

9.12 Contáctanos:

AR
PRODUCCIONES

ACERCA DE NOSOTROS SERVICIOS CONTÁCTANOS REDES SOCIALES

CONTÁCTENOS

(502) 2474 - 2221
(502) 5748 - 6462
a_r_producciones@hotmail.com
30 av. 5-32 zona 7
Guatemala, Guatemala

FORMULARIO

Nombre:

Correo electrónico:

Teléfono:

Mensaje:

Empresa:

Enviar:

1084 px

768 px

Descripción:

Propuesta gráfica final de los datos de contacto con la empresa AR Producciones y un formulario de contacto.

9.13 Redes Sociales



Descripción:

Propuesta gráfica final de la sección de redes sociales.



CAPÍTULO X

PRODUCCIÓN
REPRODUCCIÓN Y
DISTRIBUCIÓN

CAPÍTULO X: PRODUCCIÓN, REPRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN

10.1 Plan de Costos de Elaboración:

- Costo por hora: Q. 25.00

Se trabajaron 200 horas, en un período de 8 semanas, para el proceso creativo y la elaboración de la propuesta preliminar de la interfaz. Al cobrar Q. 25.00 por hora y el tiempo acumulado en la realización del sitio web es de 200 horas, el total de la suma es de Q. 5,000.00.

10.2 Plan de Costos de Producción:

- Costo por hora: Q. 25.00

Se han trabajado 100 horas, en un período de 5 semanas, en el diseño de la interfaz del sitio web. Al cobrar Q. 25.00 por hora y el tiempo acumulado en la realización de la propuesta gráfico final es de 100 horas, el total sería de Q. 2,500.00.

10.3 Plan de Costos de Reproducción:

El hosting tiene un costo de \$. 69.00 al año que el cliente pagará.

También se entregará en un USB todo el material editable del diseño de la interfaz de sitio web, con un costo de Q. 80.00.

10.4 Plan de costos de Distribución:

Por ser una interfaz de sitio web no habrá gastos de distribución.

10.5 Margen de Utilidad:

	COSTO	UTILIDAD (20%)	TOTAL
Plan de Costos de Elaboración	Q. 5,000.00	Q. 1,000.00	Q. 6,000.00
Plan de Costos de Producción	Q. 2,500.00	Q. 500.00	Q. 3,000.00
Plan de Costos de Reproducción	Q. 80.00	Q. 16.00	Q. 96.00
TOTAL			Q. 9,096.00

10.6 Cuadro de Resumen General de Costos:

	COSTOS	SUBTOTAL	TOTAL
Plan de Elaboración	Q. 5 000.00		
Plan de Producción	Q. 2,500.00		
Plan de Reproducción	Q. 80.00		
Sub-total		Q. 7,580.00	
Margen de Utilidad	Q. 1,516.00		
Sub-total		Q. 9,096.00	
I.V.A. (12%)	Q. 1,091.52		
TOTAL			Q. 10,187.52



CAPÍTULO XI
CONCLUSIONES Y
RECOMENDACIONES

CAPÍTULO XI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

11.1 Conclusiones

Se diseñó una interfaz de sitio web para dar a conocer a clientes reales y potenciales los servicios de producción audiovisual de AR Producciones.

Se investigó acerca de nuevas tendencias en diseño web para incluir ideas creativas en la elaboración del proyecto.

Se logró recopilar información acerca de la empresa AR Producciones, las técnicas y los programas de producción audiovisual para comunicar a los clientes acerca del avance constante que se emplea en la realización de cada proyecto.

Se diagramaron los elementos gráficos de interfaz del sitio web para establecer el orden por medio de una jerarquía y facilitar la usabilidad del usuario.

Se editaron imágenes fotográficas de los eventos corporativos a los que asisten para integrarlas al diseño de la interfaz y que los clientes visualicen los servicios que se ofrecen.

11.2 Recomendaciones

Hacer una campaña de relaciones públicas para dar a conocer la interfaz entre los clientes de AR Producciones.

Se aconseja que la investigación de tendencias web sea constante, para la innovación del sitio web.

Hacer una inversión en el hosting y el dominio, para ampliar el conocimiento de la empresa entre los clientes reales y potenciales.

Se sugiere a la empresa AR Producciones que mantenga actualizados sus servicios y trabajos destacados en la interface.

Difundir por medio de un aviso en las redes sociales que utilizan, respecto al lanzamiento de la interfaz de sitio web.



CAPÍTULO XII
CONOCIMIENTO GENERAL

CAPÍTULO XII: CONOCIMIENTO GENERAL

Diseño de Páginas Web:

Se debe planificar la configuración de cada elemento gráfico que integra el proyecto.



Semiología de la imagen:

La semiología de la imagen se utiliza para poder analizar los colores y elementos apropiados para el diseño del proyecto.



Comunicación:

Se utiliza la comunicación para transmitir por medio del sitio web los servicios que la empresa AR Producciones ofrece.



Visualización Gráfica:

Esta área se utiliza en el capítulo de bocetaje, para ejemplificar el arte final y la estética del proyecto.

SOFTWARES:





CAPÍTULO XIII

REFERENCIAS

CAPÍTULO XIII: REFERENCIAS

13.1 Referencias de Documentos Físicos:

A

Alzamora, M. (1980). *La Comunicación, Hoy*. Ciudad de Guatemala: Editorial PiedraSanta.

Applebaum, S., Moore, M. W., & Pearce, A. (2010). *Sensación, Significado y Aplicación del Color*. Santiago: LFNT.

Astroza, C., Kloss, N., & Urcelay, F. (2009). *Técnicas y Leyes Compositivas*. Santiago: Universidad Diego Portales.

B

Bürdek, B. E. (2005). *Diseño: Historia, Teoría y Práctica del Diseño Industrial*. (4 ed.). Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S. A.

C

Costa, J., & Moles, A. (2014). *Diseño y Publicidad: El Nuevo Reto de la Comunicación*. Ciudad de México: Editorial Trillas.

F

Fichter, J. H. (1994). *Sociología*. Barcelona: Editorial Herder.

Folleto Demográfico de la República de Guatemala. (2015). Ciudad de Guatemala.

Franco, C. E. (s.f.). *Color Digital: Gráficas de Color Aplicables Digitalmente*. ciudad de Guatemala.

K

Koontz, H., & Wehrich, H. (2008). *Administración. Una Perspectiva Global y Empresarial* (13 ed.). Ciudad de México: McGraw Hill.

Kotler, P., & Armstrong, G. (2008). *Fundamentos del Marketing* (8 ed.). Ciudad de México: Pearson.

L

Litton, G. (1971). *Del Libro y su Historia*. Buenos Aires: Bowker Editores.

M

Mariño Campos, R. (2005). *Diseño de Páginas Web y Diseño Gráfico. Metodología y Técnicas para la Implementación de Sitios Web y para el Diseño Gráfico*. Vigo: Ideaspropias Editorial.

Morris, C. G., & Maisto, A. A. (2009). *Psicología* (13 ed.). Ciudad de México: Pearson.

Munari, B. (1985). *Diseño y Comunicación Visual: Contribución a una Metodología Didáctica*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S. L.

P

Parramón, J. M. (1998). *Teoría y Práctica del Color* (8 ed.). Ciudad de Guatemala: Parramón Ediciones, S. A.

R

Rubio García, R., Suárez Quirós, J., Martín González, S., Gallego Santos, R., & Morán Fernanz, S. (2006). *Diseño Gráfico de Contenidos para Internet*. Madrid: Pearson.

S

Schiffman, L. G., & Lazar Kanuk, L. (1991). *Comportamiento del Consumidor* (3 ed.). Ciudad de México: Prentice-Hall Hispanoamericana, S. A.

Scott, R. G. (1974). *Fundamentos del Diseño* (8 ed.). Buenos Aires: Editorial Victor Leru.

T

Tabla Multivex, de Niveles Socio Económicos.

Tascón , M., & Cabrera, M. (2012). *Escribir en Internet: Guía para los Nuevos Medios y las Redes Sociales*. Barcelona: Fundeu BBVA.

Thayer, L. (1976). *Comunicación y Sistemas Comunicacionales en las Organizaciones, en la Gestión Directiva y en las Relaciones Interpersonales* (62 ed.). Barcelona: Editorial Península.

V

van-der Hofstadt Román, C. J. (2005). *El Libro de las Habilidades de Comunicación* (2 ed.). Madrid: Ediciones Díaz de Santos.

13.2 Referencias de Documentos Electrónicos:

A

Adobe Systems Incorporated. (2016). Recuperado el 26 de Julio de 2016, de Adobe Systems Incorporated: <http://www.adobe.com/es/creativecloud/photography.html>

Adobe Systems Incorporated. (2016). Recuperado el 26 de Julio de 2016, de Adobe Systems Incorporated: <https://www.adobe.com/la/creativecloud/catalog/desktop.html?promoid=KOVFF>

ALEGSA. (2016). Recuperado el 30 de Julio de 2016, de ALEGSA: <http://www.alegsa.com.ar/Dic/tecnologia.php>

B

Barthes, R. (16 de Junio de 2015). *Facultad de Bellas Artes.* Recuperado el 30 de Julio de 2016, de Facultad de Bellas Artes: http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb_dl=71

C

Cabalqueta Román, I. (2007). *Colombia Aprende.* Recuperado el 30 de Julio de 2016, de Colombia Aprende: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-168315_archivo.pdf

Costa, J. (2010). *Wordpress.* Recuperado el 19 de Julio de 2016, de Wordpress: <https://taller5a.files.wordpress.com/2010/02/imagen-corporativa-por-joan-costa.pdf>

E

EcuRed. (2016). Recuperado el 5 de Agosto de 2016, de EcuRed:
http://www.ecured.cu/Spot_publicitario_televisivo

Eugenio Vega. (27 de Mayo de 2012). Recuperado el 19 de Julio de 2016, de Eugenio Vega:
<http://www.eugeniovega.es/asignaturas/audio/01.pdf>

F

Fundación CTIC. (22 de Julio de 2015). Recuperado el 3 de Diciembre de 2016, de Fundación CTIC: <http://www.fundacionctic.org/sat/articulo-efecto-parallax-una-tendencia-en-diseno-web>

G

García, J. (2 de Septiembre de 2013). *Departamento de Internet*. Recuperado el 5 de Agosto de 201, de Departamento de Internet: <http://www.departamentodeinternet.com/que-es-flat-design-diseno-plano/>

Guía Digital Beta. (2016). Recuperado el 5 de Agosto de 2016, de Guía Digital Beta:
<http://www.guiadigital.gob.cl/articulo/que-es-una-interfaz>

H

http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lap/martinez_l_ap/capitulo2.pdf. (2004).
Recuperado el 30 de Julio de 2016, de
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lap/martinez_l_ap/capitulo2.pdf
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lap/martinez_l_ap/capitulo2.pdf

Huri. (2016). Recuperado el 30 de Julio de 2016, de Huri: <http://huribroadcast.com/que-es-la-produccion-audio-visual/>

I

Informática Millenium. (2016). Recuperado el 5 de agosto de 2016, de Informática Millenium: <http://www.informaticamilenium.com.mx/es/informacion/conceptos-basicos/el-concepto-de-los-sitios-web.html>

Instituto Nacional de Estadística. (2016). Recuperado el 11 de Agosto de 2016, de Instituto Nacional de Estadística: <https://www.ine.gob.gt/>

N

Neuronilla. (2011). Recuperado el 14 de Agosto de 2016, de Neuronilla: <http://www.neuronilla.com/desarrolla-tu-creatividad/tecnicas-de-creatividad/55-mapas.html>

R

Real Academia Española. (2016). Recuperado el 19 de Julio de 2016, de Real Academia Española: <http://dle.rae.es/?id=ahY832G>

Real Academia Española. (2016). Recuperado el 19 de Julio de 2016, de Real Academia Española: <http://dle.rae.es/?id=NkAteAU|NkDuImp>

Real Academia Española. (2016). Recuperado el 19 de julio de 2016, de Real Academia Española: <http://dle.rae.es/?id=6twACet#9NK03WT>

Real Academia Española. (2016). Recuperado el 19 de Julio de 2016, de Real Academia Española: <http://dle.rae.es/?id=6twACet#9NK03WT>

Red Gráfica Latinoamérica. (s.f). Recuperado el 14 de Agosto de 2016, de Red Gráfica Latinoamérica: <http://redgrafica.com/El-Boceto-una-propuesta-Grafica>

S

Soler, L. (21 de Diciembre de 2009). *Wordpress.* Recuperado el 5 de Agosto de 2016, de Wordpress: <https://manualesdecine.files.wordpress.com/2009/12/realizacion-de-documental-y-reportajes-para-tv.pdf>

T

Tipos de Arte. (27 de Noviembre de 2014). Recuperado el 5 de Agosto de 2016, de Tipos de Arte: <http://tiposdearte.com/que-es-el-arte-conceptual/>

V

Video2brain. (18 de Diciembre de 2014). Recuperado el 5 de Agosto de 2016, de Video2brain: <https://www.video2brain.com/mx/tutorial/que-es-maquetar-una-web>



CAPÍTULO XIV

ANEXOS

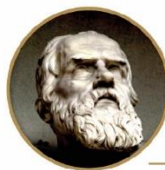
CAPÍTULO XIV: ANEXOS

14.1 Tabla de Requisitos

Elemento Gráfico	Propósito	Técnica	Emoción
Diagramar	Mantener el orden lógico de los textos, imágenes, para obtener equilibrio y armonía en la interface.	Mano Alzada Adobe Muse	Equilibrio Armonía Claridad
Mapa de sitio	Conocer la jerarquía de las páginas, para facilitar la navegación al usuario.	Adobe Illustrator	Organización
Tipografía	Establecer jerarquía visual en el contenido web.	Mano Alzada Adobe Illustrator	Legibilidad Balance
Color	Debe haber contraste y crear sociabilidad, dinamismo, coordinación y responsabilidad en el sitio web.	Colores RGB Adobe Photoshop Adobe Lightroom Adobe Muse	Dinamismo Sociabilidad Responsabilidad
Fotografía	Mostrar las actividades que realizan.	Adobe Photoshop Adobe Lightroom	Familiaridad

14.2 Encuesta

Universidad Galileo
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Licenciatura en Comunicación y Diseño
Proyecto de Tesis



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

Nombre: _____
Profesión: _____
Puesto: _____
Años de experiencia en el mercado: _____
Edad: _____

Género:
F M
 Experto
 Cliente
 Grupo Objetivo

Encuesta de Validación de Proyecto

DISEÑO DE INTERFAZ DE SITIO WEB PARA DAR A CONOCER A CLIENTES REALES Y POTENCIALES LOS SERVICIOS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL. EMPRESA AR PRODUCCIONES. GUATEMALA, GUATEMALA. 2017

Antecedentes:

AR Producciones es una empresa que cuenta con 15 años de experiencia en producción audiovisual. La organización se especializa en realizar documentales, producción de videos y audiovisuales para eventos corporativos, reportajes para redes sociales y spots de T.V.

Instrucciones de validación:

Observe la interfaz de sitio web y conteste las siguientes preguntas, marcando con una X en el recuadro.

PARTE OBJETIVA

1. ¿Considera importante diseñar la interfaz de sitio web para dar a conocer a clientes reales y potenciales los servicios de producción audiovisual de AR Producciones?
Sí No
2. ¿Considera importante investigar acerca de nuevas tendencias en diseño web para incluir ideas creativas en la elaboración del proyecto?
Sí No
3. ¿Considera importante recopilar información acerca de la empresa AR Producciones, las técnicas y los programas de producción audiovisual para comunicar a los clientes acerca del avance constante que se emplea en la realización de cada proyecto?
Sí No

14.2 Encuesta

4. ¿Considera importante diagramar los elementos gráficos de interfaz del sitio web para establecer el orden por medio de una jerarquía y facilitar la usabilidad del usuario?
- Sí No
5. ¿Considera importante editar imágenes fotográficas de los eventos corporativos a los que asisten para integrarlas al diseño de la interface y que los clientes visualicen los servicios que se ofrecen?
- Sí No

PARTE SEMIOLÓGICA

6. ¿Considera que el diseño de la interfaz de sitio web es adecuado?
- Adecuado Poco Adecuado No Adecuado
7. ¿Considera que los colores utilizados son apropiados?
- Apropiados Poco Apropiados No Apropiados
8. ¿Considera que las tipografías son legibles para la interface de sitio web?
- Legibles Poco Legibles Nada Legibles
9. ¿Considera que la diagramación de la interfaz insta a continuar en el sitio web?
- Mucho Poco Nada
10. ¿Considera que las imágenes utilizadas son adecuadas?
- Adecuadas Poco Adecuadas No Adecuadas

PARTE OPERATIVA

11. ¿Considera la interfaz de sitio web funcional?
- Mucho Poco Nada
12. ¿Considera que las medidas de 1280 px x 800 px son adecuadas?
- Mucho Poco Nada
13. ¿Considera que la interfaz del sitio web tiene suficientes elementos para poder realizar una adecuada interactividad?
- Mucho Poco Nada

14.2 Encuesta

Observaciones:

Muchas Gracias.

14.3 Resultado de Encuestas

Parte objetiva

Pregunta 1				
	Alternativa		Porcentaje	
	Sí	No	Sí	No
Cliente	2	0	6%	0%
Grupo Objetivo	25	0	78%	0%
Expertos	5	0	16%	0%
Total	32	0	100%	0%
			100%	

Pregunta 2				
	Alternativa		Porcentaje	
	Sí	No	Sí	No
Cliente	2	0	6%	0%
Grupo Objetivo	25	0	78%	0%
Expertos	5	0	16%	0%
Total	32	0	100%	0%
			100%	

Pregunta 3				
	Alternativa		Porcentaje	
	Sí	No	Sí	No
Cliente	2	0	6%	0%
Grupo Objetivo	23	2	72%	6%
Expertos	5	0	16%	0%
Total	30	2	94%	6%
			100%	

14.3 Resultado de Encuestas

Pregunta 4				
	Alternativa		Porcentaje	
	Sí	No	Sí	No
Cliente	2	0	6%	0%
Grupo Objetivo	25	0	78%	0%
Expertos	5	0	16%	0%
Total	32	0	100%	0%
			100%	

Pregunta 5				
	Alternativa		Porcentaje	
	Sí	No	Sí	No
Cliente	2	0	6%	0%
Grupo Objetivo	24	1	75%	3%
Expertos	5	0	16%	0%
Total	31	1	97%	3%
			100%	

Parte semiológica

Pregunta 6						
	Alternativa			Porcentaje		
	Adecuado	Poco	Nada	Adecuado	Poco	Nada
Cliente	0	2	0	0%	6%	0%
Grupo Objetivo	20	5	0	63%	16%	0%
Expertos	2	3	0	6%	9%	0%
Total	22	10	0	69%	31%	0%
				100%		

14.3 Resultado de Encuestas

Pregunta 7						
	Alternativa			Porcentaje		
	Apropiados	Poco	Nada	Apropiados	Poco	Nada
Cliente	1	1	0	3%	3%	0%
Grupo Objetivo	20	5	0	63%	16%	0%
Expertos	3	2	0	9%	6%	0%
Total	24	8	0	75%	25%	0%
				100%		

Pregunta 8						
	Alternativa			Porcentaje		
	Legibles	Poco	Nada	Legibles	Poco	Nada
Cliente	1	1	0	3%	3%	0%
Grupo Objetivo	21	4	0	66%	13%	0%
Expertos	5	0	0	16%	0%	0%
Total	27	5	0	84%	16%	0%
				100%		

Pregunta 9						
	Alternativa			Porcentaje		
	Mucho	Poco	Nada	Mucho	Poco	Nada
Cliente	0	2	0	0%	6%	0%
Grupo Objetivo	16	9	0	50%	28%	0%
Expertos	3	2	0	9%	6%	0%
Total	19	13	0	59%	41%	0%
				100%		

14.3 Resultado de Encuestas

Pregunta 10						
	Alternativa			Porcentaje		
	Adecuadas	Poco	Nada	Adecuadas	Poco	Nada
Cliente	0	2	0	0%	6%	0%
Grupo Objetivo	20	5	0	63%	16%	0%
Expertos	4	1	0	13%	3%	0%
Total	24	8	0	75%	25%	0%
						100%

Parte operativa

Pregunta 11						
	Alternativa			Porcentaje		
	Mucho	Poco	Nada	Mucho	Poco	Nada
Cliente	2	0	0	6%	0%	0%
Grupo Objetivo	17	8	0	53%	25%	0%
Expertos	4	1	0	13%	3%	0%
Total	23	9	0	72%	28%	0%
						100%

Pregunta 12						
	Alternativa			Porcentaje		
	Mucho	Poco	Nada	Mucho	Poco	Nada
Cliente	1	1	0	3%	3%	0%
Grupo Objetivo	13	12	0	41%	38%	0%
Expertos	4	1	0	13%	3%	0%
Total	18	14	0	56%	44%	0%
						100%

14.3 Resultado de Encuestas

Pregunta 13						
	Alternativa			Porcentaje		
	Mucho	Poco	Nada	Mucho	Poco	Nada
Cliente	0	2	0	0%	6%	0%
Grupo Objetivo	14	9	2	44%	28%	6%
Expertos	5	0	0	16%	0%	0%
Total	19	11	2	59%	34%	6%
				100%		

14.4 Cotizaciones

14.4.1 Cotización #1

The screenshot shows the Arvix website's Business Hosting section. At the top, there is a navigation bar with the Arvix logo, a 'Live Support ONLINE' button, and a 'Login to Customer Portal' link. Below this is a secondary navigation bar with links for 'Support Center', 'Discussion Board', 'Blog', 'About Us', and 'View Cart'. A main menu highlights 'BusinessClass' among other options like 'PersonalClass', 'ResellerClass', 'VPSClass', and 'DedicatedClass'. The central banner features the text 'BUSINESS Hosting' and lists benefits: 'FAST SPEEDS and High Availability' and 'FREE SSL CERTIFICATE For Life'. A 'CONGRATULATIONS!' message congratulates the user for finding a reliable host. A large green 'ORDER NOW' button is positioned to the right of the text. Below the button, the price is advertised as 'AS LOW AS \$22/mo'. At the bottom, there is a link to view 'ASP .NET Business Web Hosting' plans.

14.4.2 Cotización #2

The screenshot displays the eHost.com website with a prominent promotional offer. The header includes the eHost.com logo, a navigation menu with 'Home', 'Características', and 'Apoyo', a 'INICIAR SESIÓN' button, and a phone number '1-(281)-709-4944'. A banner at the top right states 'NUESTROS ANFITRIONES DE LA PLATAFORMA MÁS DE 1 MILLÓN DE SITIOS' and 'Español'. The main content area features a large blue background with the headline 'Todo lo que va a SIEMPRE necesario para alojar y administrar su sitio web!'. Below this, a yellow banner announces '50% de descuento hoy con Dominio GRATIS!'. A list of features is provided: 'Nombre de Dominio Gratuito', 'Dirección de correo electrónico gratuito', 'Herramientas de marketing gratis', 'Arrastrar & Gota Site Builder', '1000 del de plantillas', and 'Dominios ilimitados'. A yellow arrow points from this list to a dark blue box on the right. This box contains the text 'AHORA SOLO \$2.75/MO*' and 'Regularmente \$5-50'. A red diagonal banner at the top of this box says '50% DESCUENTO'. A yellow 'Empieza Ahora!' button with a right-pointing arrow is located at the bottom of the dark blue box.

14.4 Cotizaciones

14.4.3 Cotización #3

The screenshot displays the Neothek website's pricing page. At the top, the Neothek logo is on the left, and navigation links for HOSTING, DOMINIOS, CERTIFICADOS SSL, DISEÑO WEB, DISEÑO GRÁFICO, and CONTÁCTENOS are on the right. The main content is divided into three columns, each representing a different hosting plan. Each plan includes a title, a description, a special discount, a list of features, a price dropdown menu, and a 'COMENZAR AHORA' button. A 'Contáctenos' button is located at the bottom right of the page.

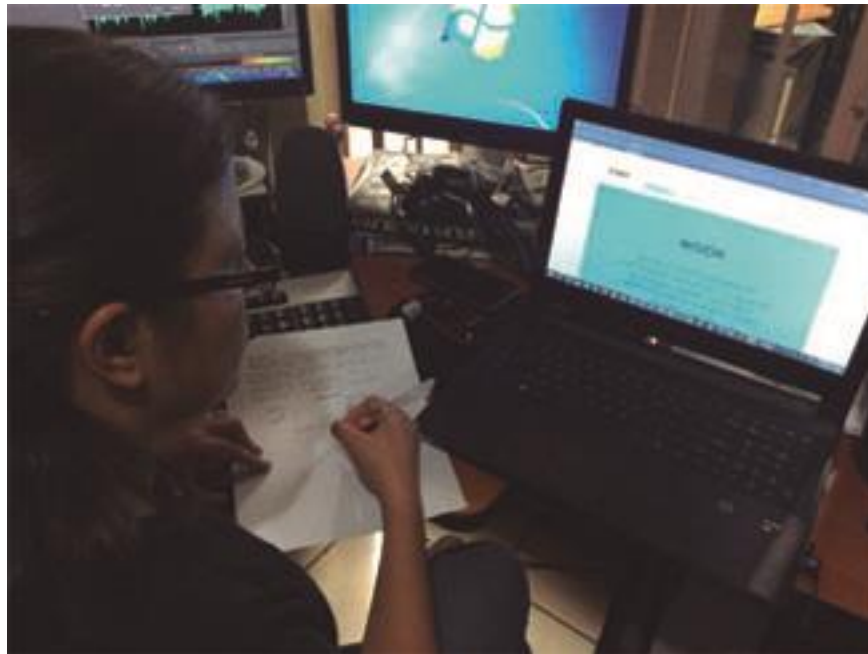
Plan	Descripción	Descuento Especial	Características	Precio
Inicial	Hecho para un gran comienzo en Internet	10% por 2 años y 20% por 3 años	<ul style="list-style-type: none">Dominio gratis De Por Vida10 GB Transferencia mensual3 GB de Espacio Web10 Direcciones de Correo ElectrónicoJoomla, Wordpress, Drupal CompatibleCertificado SSL Gratis por Comodo	U\$ 49 /año
Webmaster	Para Pequeñas y Medianas Empresas (Pymes)	10% por 2 años y 20% por 3 años	<ul style="list-style-type: none">Dominio gratis De Por Vida50 GB Transferencia mensual5 GB de Espacio Web50 Direcciones de Correo ElectrónicoJoomla, Wordpress, Drupal CompatibleConstructor de sitios fácil de usar (7 pag.)Plantillas de diseños personalizablesCertificado SSL Gratis por Comodo	U\$ 69 /año
Profesional	Más espacio y Mayor Seguridad	Certificado SSL Gratis	<ul style="list-style-type: none">Dominio gratis De Por Vida100 GB Transferencia mensual10 GB de Espacio WebIlimitado Direcciones EmailJoomla, Wordpress, Drupal CompatibleConstructor de sitios fácil de usar (7 pag.)Plantillas de diseños personalizablesCertificado de Seguridad AlphaSSLDirección IP Dedicada USASello de Sitio Seguro	U\$ 85 /año

14.5 Fotografías de Encuestados

14.5.1 Clientes

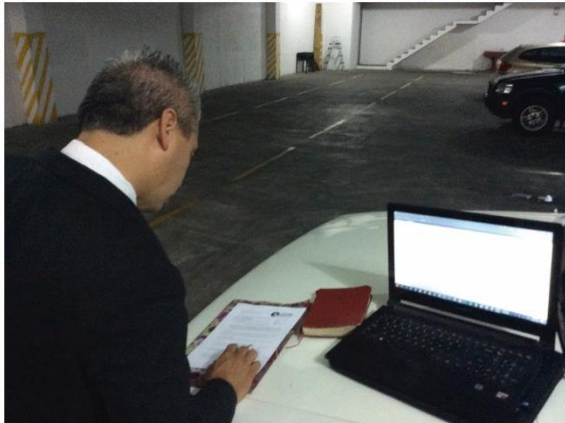


Erlin Ayala
Director General

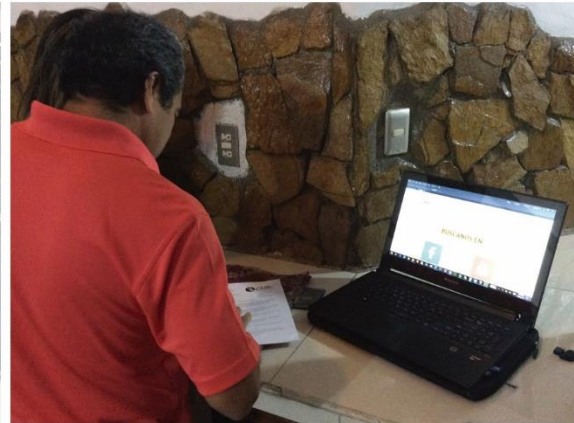


Paulina Müller
Productora

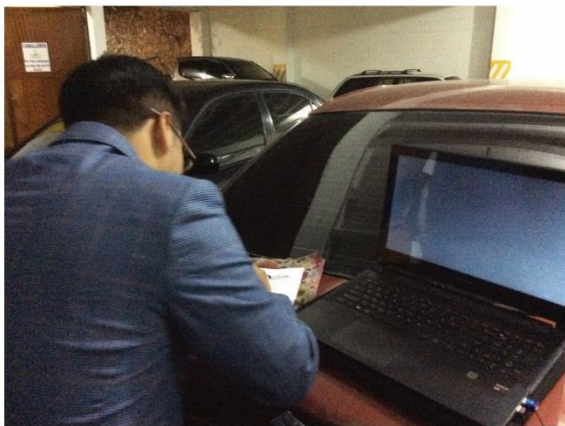
14.5.2 Grupo objetivo



Yul Cáceres



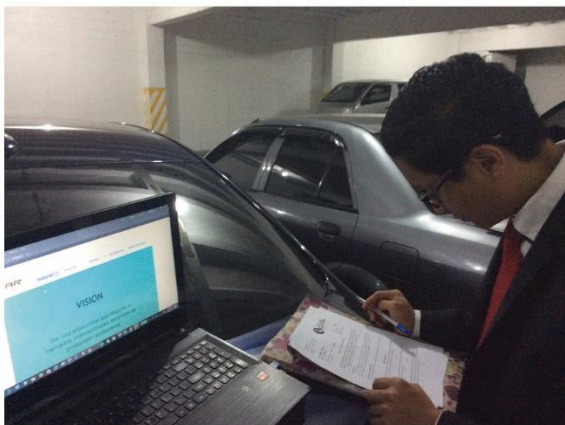
Jorge Herrera



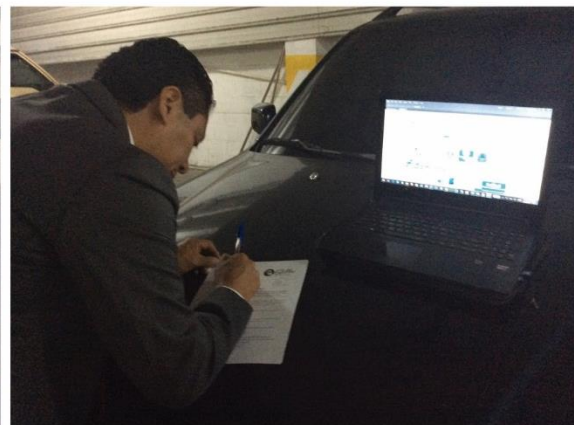
Jesús Matías



Maritza Abad

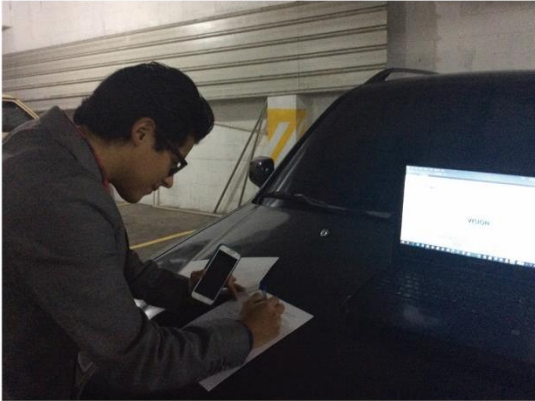


Berny Ixcayau



Diego Vicente

14.5.2 Grupo objetivo



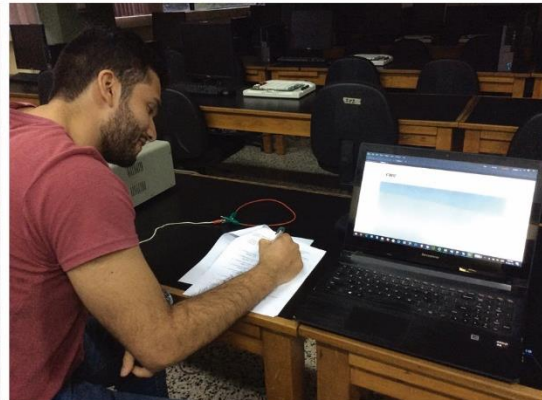
Ismael González



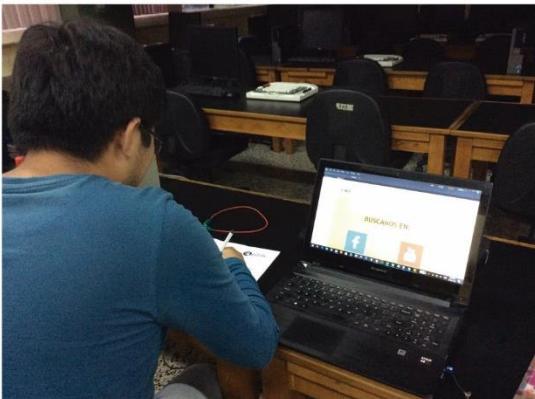
Celeste Muñoz



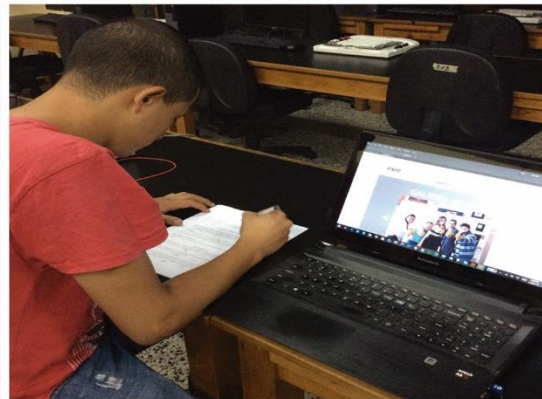
Anibal Trujillo



Gustavo Cruz

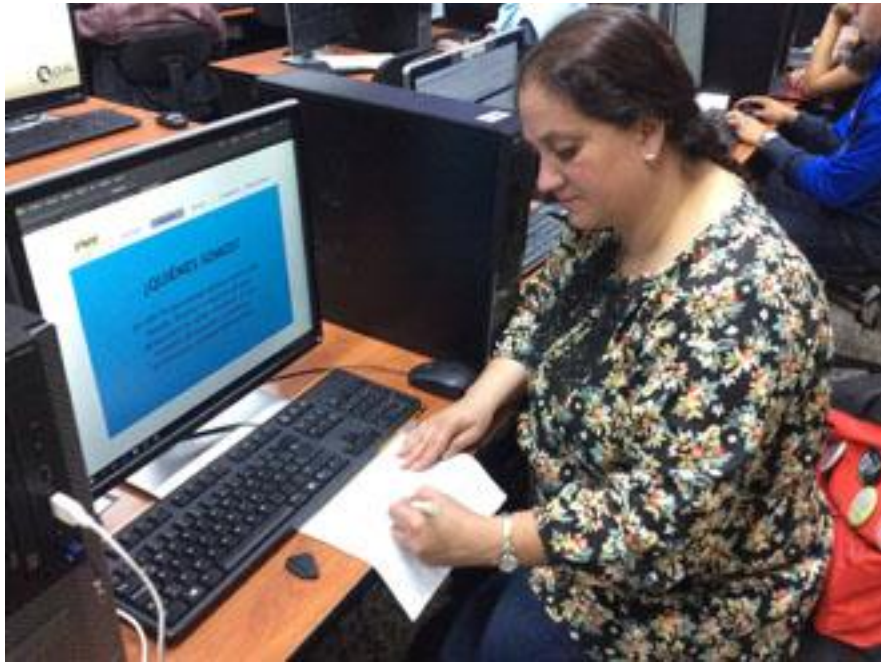


Eduardo Flores

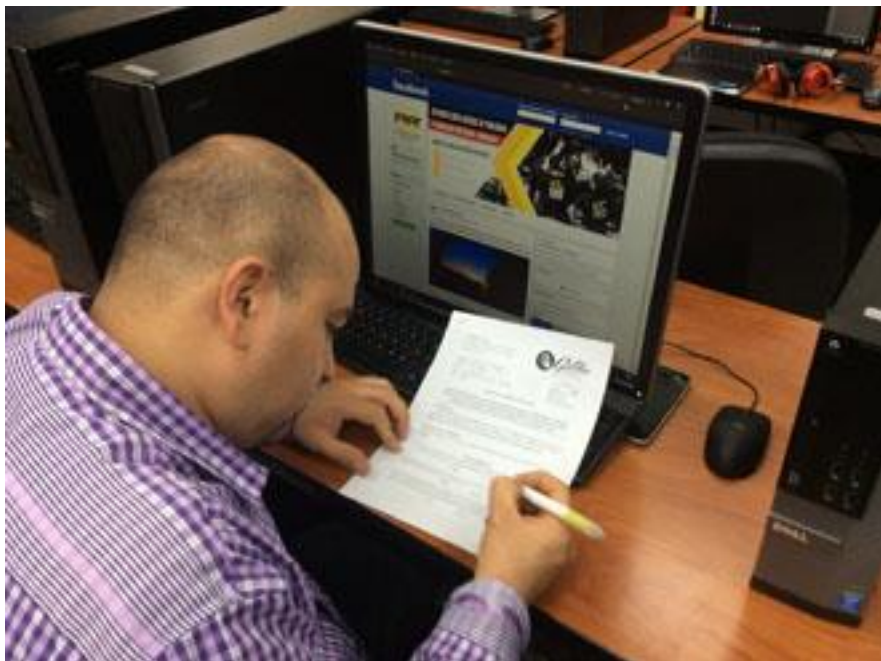


Luis Sazo

14.5.3 Expertos

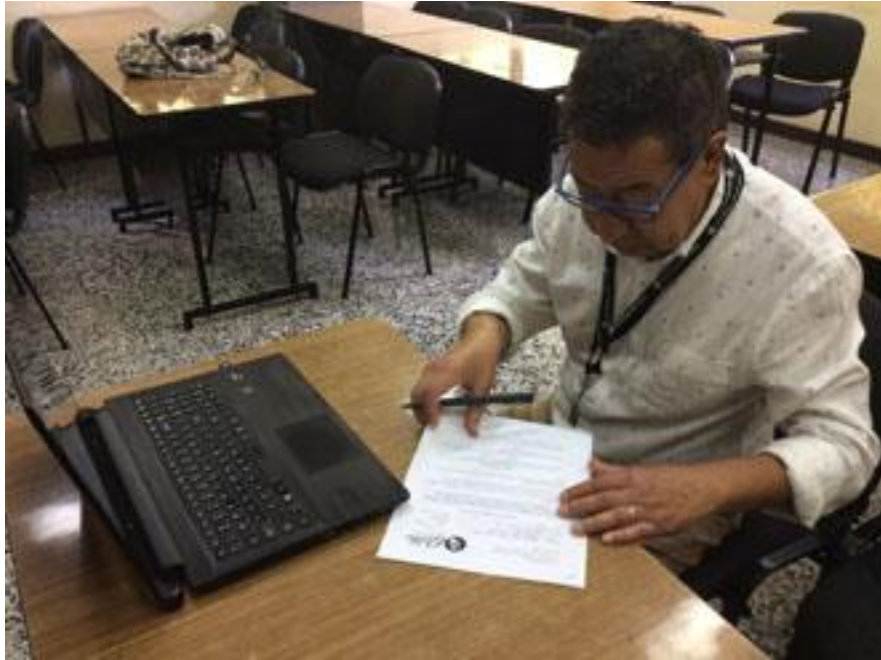


Licda. Lourdes Donis
Licenciada en comunicación



Lic. David Castillo
Productor de T.V.

14.5.3 Expertos

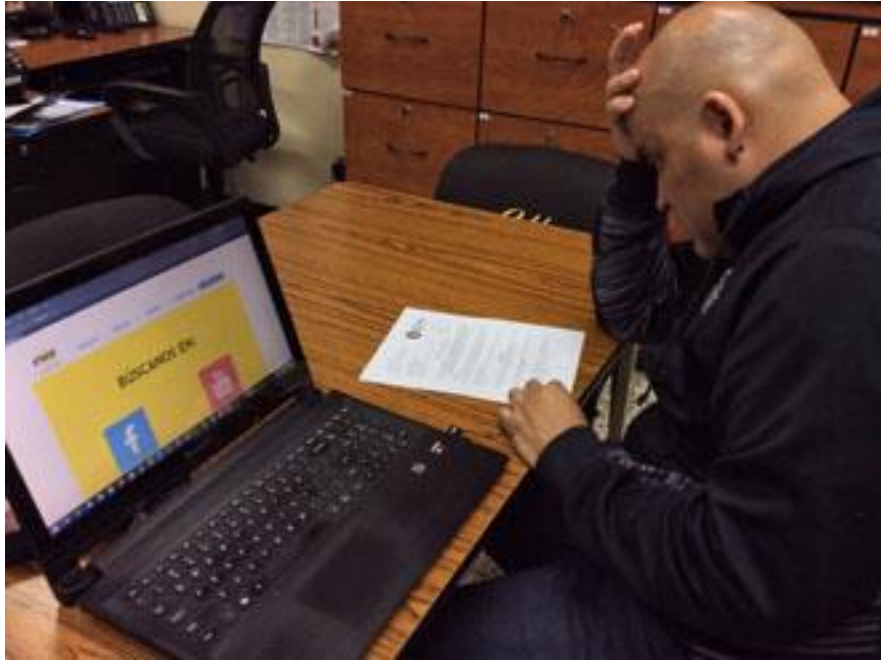


Lic. Emilio Ramírez
Publicista creativo



Lic. Guillermo García
Publicista

14.5.3 Expertos



Lic. Marlon Borrayo

Publicista