

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: El estilo Flat Design y su implementación en el diseño de interfaz. ESTRATEGIA: Rediseño de imagen y desarrollo de campaña publicitaria para Banda Katharsis.

PROYECTO DE GRADO

RICARDO ALEJANDRO BARRIOS TRUJILLO
CARNET 11167-11

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, NOVIEMBRE DE 2017
CAMPUS CENTRAL

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: El estilo Flat Design y su implementación en el diseño de interfaz. ESTRATEGIA: Rediseño de imagen y desarrollo de campaña publicitaria para Banda Katharsis.

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR
RICARDO ALEJANDRO BARRIOS TRUJILLO

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADO

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, NOVIEMBRE DE 2017
CAMPUS CENTRAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. MARCO TULIO MARTINEZ SALAZAR, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DECANO: MGTR. CRISTIÁN AUGUSTO VELA AQUINO
VICEDECANO: MGTR. ROBERTO DE JESUS SOLARES MENDEZ
SECRETARIA: MGTR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ
DIRECTOR DE CARRERA: MGTR. GUSTAVO ADOLFO ORTIZ PERDOMO

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

MGTR. ADAN CHRISTIAN MONTENEGRO CRUZ

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

MGTR. GUSTAVO ADOLFO ORTÍZ PERDOMO
LIC. ERICKA NATALIA HERRERA HERRERA
LIC. JACQUELINE ADRIANA NÁJERA VÁLDEZ

CARTA DE APROBACIÓN DE LOS ASESORES



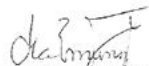
Facultad de Arquitectura y Diseño
Departamento de Diseño Gráfico
Teléfono: (502) 2426 2626 ext. 2428
Carrous Central, Vista Hermosa III, Zona 15
Guatemala, Ciudad. 01016

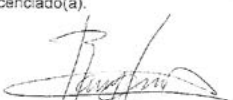
Reg. No. DG 091-2017


Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseño a los veintidós días del mes de
septiembre de dos mil diecisiete.

Por este medio hacemos constar que el(la) estudiante **BARRIOS TRUJILLO, RICARDO ALEJANDRO** con carné **1116711**, cumplió con los requerimientos del curso de Elaboración de Portafolio Académico. Aprobando las tres áreas correspondientes.

Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Defensa Privada de Portafolio Académico, previo a optar el grado académico de Licenciado(a).


Mgtr. María del Rosario Muñoz
Asesor Proyecto de Investigación


Lic. Ramiro Gracias
Asesor Proyecto Digital


Mgtr. Christian Montenegro
Asesor Proyecto de Estrategia

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
No. 031210-2017

Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado del estudiante RICARDO ALEJANDRO BARRIOS TRUJILLO, Carnet 11167-11 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 03153-2017 de fecha 12 de septiembre de 2017, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

INVESTIGACIÓN: El estilo Flat Design y su implementación en el diseño de interfaz.
ESTRATEGIA: Rediseño de imagen y desarrollo de campaña publicitaria para Banda Katharsis.

Previo a conferírsele el título de DISEÑADOR GRÁFICO en el grado académico de LICENCIADO.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 28 días del mes de noviembre del año 2017.



MGR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ, SECRETARIA
ARQUITECTURA Y DISEÑO
Universidad Rafael Landívar

ÍNDICE

Introducción	5
Planteamiento del problema	6
Objetivos de investigación	8
Metodología	9
Sujetos de estudio	10
Objetos de estudio	13
Instrumentos	15
Procedimiento	17
Contenido teórico	19
Experiencias desde diseño	124
Descripción de resultados	135
Interpretación y síntesis	170
Conclusiones	210
Recomendaciones	214
Referencias	217

RESUMEN

Los sitios web y aplicaciones móviles han ido evolucionando a través de los años, en base a su desarrollo y diseño, con el fin de llegar a generar nuevas experiencias para todos los usuarios.

Lo cual permite que nuevos estilos de diseño se integren en este proceso de evolución. El estilo de diseño Flat ha tomado gran importancia en los últimos años, enfocado directamente a interfaces digitales, este estilo permite crear un nuevo concepto y darle un valor más al diseño, ese valor se traduce al valor diferencial en el mínimo impacto en la adaptación del diseño a las diferentes plataformas, sobre todo en el entorno web y de aplicaciones.

El estilo de diseño Flat aplicado en productos digitales es capaz de adaptarse a los nuevos descubrimientos, tendencias e ideas. Esto lleva un paso más hacia un nuevo paradigma de diseño digital, donde la funcionalidad y la estética están en completa armonía.

La investigación mostrará cómo un estilo de diseño puede generar un cambio en las tendencias y a las formas en las interfaces gráficas se vuelven cada vez más funcionales para los usuarios.

01

INTRODUCCIÓN

La era informativa o digital ha creado gran impacto en la sociedad y en el desarrollo creativo de nuevas tecnologías, haciendo que el flujo de información se vuelva más rápido que el movimiento físico.

Cuando la tecnología comenzó a incrementarse y masificarse, fue necesario buscar una forma o algún tipo de lenguaje que permitiera que los usuarios pudieran adaptarse y entender la nueva tecnología de una manera más amigable e intuitiva y la mejor forma de realizarlo, fue creando un entorno gráfico que simulara la experiencia de estar frente a un objeto real, para entender de mejor manera cómo funciona esta nueva tecnología.

Sin embargo, luego de años de crecimiento y evolución de la tecnología, la relación entre máquina-humano va tomando gran importancia; con la proliferación de los dispositivos portátiles que tienen fácil acceso a internet y ejecución de aplicaciones, ya no es necesario trabajar bajo códigos visuales, ya que existen nuevas herramientas que permiten darle a los usuarios un mejor nivel de confort, es decir permiten que la tecnología sea más fácil de usar para los usuarios.

En la actualidad los usuarios ya cuentan con la capacidad de entender e interactuar de frente a una pantalla, con un simple click o un toque con el dedo en dispositivos táctiles, el usuario logra entender; ya no es necesario simular superficies realistas que inviten al usuario a realizar una actividad, basta con usar iconografía relativamente estándar para comprender el funcionamiento de la interfaz.

Por lo que se puede considerar que el uso de la tecnología y el diseño gráfico, fortalecen el ámbito de la comunicación y en esta investigación se expone, cómo un estilo de diseño se complementa con las nuevas tecnología para ser una solución creativa para su interacción, también para que la información llegue a los usuarios de una manera más inmediata. Antes se debe de conocer los antecedentes del estilo gráfico "Flat Design" para determinar cómo este estilo gráfico pudo adoptar características de estilos gráficos del pasado, llegando a transformarlas y adaptarlas para re-pensar la forma en cómo hacer las cosas, basándose en una mejor solución con un mínimo esfuerzo para los usuarios, optimizando de mejor manera los recursos.

02

PLANTEAMIENTO

DEL PROBLEMA

Las nuevas tecnologías están tomando gran importancia desde los últimos años y con ello la evolución del diseño gráfico como parte de la era digital. Grandes pasos se han dado en la tecnología con la ayuda del diseño gráfico y a raíz de ello surgen innovaciones que cambian el devenir de las cosas. Gracias a ello se producen las nuevas tendencias gráficas de momento, unas se producen por revoluciones tecnológicas y otras por evolución de grupos de estilos, que el diseño va adoptando y va marcando para futuras creaciones.

En el siglo XIX, se comienza a establecer una relación entre los textos y las imágenes en los medios electrónicos. Los años 80 sirvieron para marcar un comienzo en la era tecnológica, los elementos gráficos adquirieron importancia con los ordenadores personales y para el software de diseño, que fueron herramientas alternativas para comenzar a generar nuevas composiciones.

Desde que comenzó el auge del diseño de interfaz gráfica para los usuarios, la comunicación digital fue el medio alternativo para la información y ante la complejidad de los diseños de interfaces digitales antiguos, surge el estilo Flat Design que ha sido adoptado y utilizado ampliamente por los diseñadores gráficos, quienes haciendo uso de una idea simple y minimalista pudieron mejorar el contenido, estructura de diseño y desarrollo de los sitios web y con ello lograr una mejor comprensión de las mismas.

El siglo XXI, dio lugar a una era de crecimiento tecnológico, en la cual las necesidades de los medios digitales, los dispositivos electrónicos y móviles se vuelven indispensables en la sociedad.

Los sitios web son un mundo de aplicaciones (programas con características especiales) las cuales contienen fotografías, videos, animaciones, contenido interactivo e informativo entre las más importantes. Y cada año se busca crear nuevas experiencias con las mismas para satisfacer a una sociedad que está en constante movimiento, en donde la interacción digital es parte fundamental de su vida; los usuarios necesitan estar conectados combinando sus conocimientos con la búsqueda de información la cual, debe de ser funcional, instantánea, rápida y clara.

En el año 2013 surge el estilo Flat Design, que constituye un estilo que genera una nueva experiencia para el usuario en los sitios web a través de su diseño, que es la respuesta a la necesidad de funcionalidad, llevándolas a una forma más simple y sencilla.

El Flat Design es un estilo de diseño, que tomó características y estilos gráficos del pasado, influenciado por el estilo minimalista que se enfoca en la abstracción, orden y reducción de las formas a lo elemental para poder transmitir emociones en su mínima expresión.

Este estilo de diseño define cómo se va a interactuar con los nuevos programas, softwares y aplicaciones en los próximos años. Aplicando reglas fundamentales del diseño para desarrollar interfaces con una mejor experiencia para los usuarios.

Por lo siguiente se da origen a las siguientes preguntas de investigación:

- ¿Cómo ha sido la evolución del flat design desde sus inicios en el año 2013, hasta la fecha 2016?
- ¿Qué características del estilo flat design, contribuyen en el diseño de interfaz?
- ¿De qué manera se vincula el estilo Flat Design con el diseño de interfaces gráficas y la experiencia que se desea generar en el usuario?

03

OBJETIVOS

DE INVESTIGACIÓN

- Analizar la evolución en el diseño de interfaces gráficas de productos digitales que resultó en el surgimiento del flat design.
- Determinar las características del estilo flat, que contribuyen positivamente al diseñar una interfaz gráfica.
- Identificar la relación del flat design con el diseño de interfaz moderno.

04

METODOLOGÍA

DE INVESTIGACIÓN

41

SUJETOS

DE ESTUDIO

Según la problemática planteada en la investigación, se hizo una selección de sujetos de estudio por ámbito, se determinó bajo sus experiencias laborales en el campo de: desarrolló interfaces gráficas en sitios web, haciendo énfasis en la interactividad y en la experiencia del usuario (UX / UI) bajo el estilo Flat Design.

- Marcelo Ardón
- Daniel Marroquín
- Sergio López

● MARCELO ARDÓN

Diseñador Gráfico con énfasis en desarrollo Web y Apps
senpaimarcelo@gmail.com

Guatemalteco egresado de la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Rafael Landívar, enfocado en la ilustración digital, en el diseño de productos digitales y diseño UX/UI.

Actualmente labora en *Xoom Corporation*, en productos PayPal, desempeña el puesto de Mobile UI Manager, donde diseña, optimiza, planea y actualiza apps de finanzas digitales (44 empresas en todo el mundo).

Para la investigación aportó su conocimiento sobre el Flat Design y cómo se aplica en las interfaces gráficas de sitios web y aplicaciones móviles. Determinando cómo este estilo de diseño logra generar una experiencia al usuario.



● **DANIEL MARROQUÍN**

*Diseñador Gráfico, Creativo en desarrollo de Páginas web
edmv.new@gmail.com*

Guatemalteco, egresado de la carrera de Diseño Gráfico en la universidad San Carlos de Guatemala.

Creativo en la agencia **Grin Groove**, encargados de brindar estrategias que permiten posicionar a las marcas por medio de herramientas de comunicación. Actualmente trabajan con clientes nacionales e internacionales.

Para la investigación aportó su conocimiento sobre el Flat Design; historia y trascendencia, y cómo se aplica en las interfaces gráficas, enfocada directamente en sitios web. Y determinar cómo este estilo de diseño logra ser la solución para generar una experiencia al usuario más funcional.



● **SERGIO LÓPEZ**

*Diseñador Gráfico, Diseñador de interfaces gráficas de apps.
serlo_mkt@gmail.com*

Guatemalteco, egresado de la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad del Istmo.

Cuenta con estudios de maestría en Marketing Digital, dedicado a generar estrategias de comunicación, diseño y desarrollo de apps móviles para empresas nacionales e internacionales.

Para la investigación aportó su conocimiento sobre el Flat Design; historia y trascendencia, y cómo se aplica en las interfaces gráficas, enfocada directamente en aplicaciones móviles. Y determinar cómo este estilo de diseño logra generar una experiencia al usuario.



41

SUJETOS

DE ESTUDIO

Usuarios para evaluación de páginas web con aplicación de Flat Design

Se tomó una población de 25 personas para realizar un análisis y test de los sitios web seleccionados, esta población son estudiantes de la Universidad Rafael Landívar Campus Central, de diferentes facultades.

Realizar este análisis permitió recabar información sobre cómo un estilo de diseño puede generarle a los usuarios una mejor experiencia de navegación dentro de los sitios web.

4.2

OBJETOS

DE ESTUDIO

Los objetos de estudio que aportaron en la investigación, son sitios web vistas desde su interfaz gráfica y evaluadas desde su diseño.

Cinco sitios web sobresalientes seleccionadas de los sitios certificados (ver anexos) y que cumplen con las especificaciones y características para un buen diseño de interfaces gráficas (GUI), basándose en el estilo de diseño Flat y en UX/UI.

Se evaluará cómo es la navegación dentro de los sitios web y determinar si cumple con especificaciones y las características del estilo gráfico de diseño.

4.2

OBJETOS DE ESTUDIO

Selección de sitios web

INTERFAZ DE SITIOS WEB

- JENNY JOHANNESSON

Sitio Web - Portafolio Digital de Diseñadora

<http://www.jennyjohannesson.com/>

- FCINQ

Sitio Web - Agencia de Publicidad en París

<http://www.fcinq.com/>

- OBLIO

Sitio Web - Agencia de Publicidad en California

<http://oblio.io/>

- BERT

Sitio Web - Portafolio Digital de Diseñador

<https://bert.house/en/>

- SURFHOUSE

Sitio Web - De Comida Española

<http://www.surfhousebarcelona.com/>

4.3

INSTRUMENTOS

DE INVESTIGACIÓN

Con el fin de determinar como un estilo gráfico de diseño genera en las interfaces gráficas de sitios web una mejor experiencia en navegación y usabilidad, se realizó tres instrumentos de investigación, como primer instrumento se realizó una entrevista, seguido de una guía de observación con 10 preguntas de opción múltiple y una encuesta estructurada con 7 preguntas. El objetivo de los instrumentos es para evaluar las características, funciones, diseño de interfaz, interacciones y experiencia con el usuario que generan los sitios web.

● ENTREVISTA

Se realizó una entrevista con los sujetos de estudio, Marcelo Ardón, Daniel Marroquín y Sergio López. El cual sirvió para que dieran a conocer sobre su punto de vista sobre el tema del Flat Design aplicado en sitios web. Se pidió su opinión sobre la funcionalidad que tiene el estilo de diseño aplicado a los sistemas multimedios.

● GUÍA DE OBSERVACIÓN

Se elaboró una guía de observación con 10 preguntas de selección múltiple, con el fin de evaluar las características, funciones, diseño de interfaz, interacciones y experiencias que generan los sitios web.

La guía de observación se le realizó a los expertos en el tema: Marcelo Ardón, Daniel Marroquín y Sergio López.

● SONDEO

Se realizó una encuesta estructurada con preguntas obtenidas de la guía de observación realizada, dicha encuesta se realizó con una muestra de 25 personas, entre los ellos se encuentran estudiantes de 1ero, 2do, 3ero y 4to año de la Facultad de Arquitectura y Diseño.

Cada pregunta cuenta con respuestas de selección múltiple (consta de 6 preguntas), se cuestiona sobre las características, navegación usabilidad, funcionalidad y experiencia que tuvo el usuario tras analizar y testear los sitios web seleccionados.

44

PROCEDIMIENTO

DE INVESTIGACIÓN

Luego de definir el tema de investigación se realizó el planteamiento del problema, en él se plantean las interrogantes que surgen del tema de investigación y las cuales ayudan a definir los objetivos sobre los que se realiza la investigación.

Posteriormente se comenzó un estudio y una pequeña investigación de personas profesionales que tuvieran conocimiento y experiencia en el tema de aplicaciones móviles y sitios web. Luego de establecer a los sujetos y objetos de estudio se plantearon los instrumentos para la recopilación de información para el tema de investigación.

El contenido teórico se desarrolló mediante la recopilación de información, fuentes bibliográficas y electrónicas. Dicha información obtenida sirvió para realizar y estructurar los instrumentos de investigación, los cuales fueron: encuesta y guía de observación.

Dentro de la investigación se realizó una búsqueda de experiencias relacionadas al tema, las cuales apoyen a la información del tema. La recopilación de información en el contenido teórico se enlistó según normativa APA.

Luego de estructurar los instrumentos de investigación, se procedió a entrevistar a los sujetos de estudio y a profesionales, los cuales apoyaron en el tema de investigación con su conocimiento y experiencia.

Luego se procedió a elaborar una guía de observación sobre el funcionamiento de los sitios web y aplicaciones que cuentan con el estilo de diseño Flat.

Tras examinar y analizar los resultados obtenidos de los instrumentos, se elaboró una interpretación basándose en los objetivos, contenido teórico, experiencias de diseño e instrumentos.

Con base a los resultados obtenidos se realizaron las conclusiones y recomendaciones, que responden a los objetivos planteados.

Al concluir con la investigación se adjuntaron anexos los cuales son elementos de apoyo que sirvieron para el desarrollo de la investigación.

Como último punto, se redactó la introducción de la investigación, en la que presenta en una breve descripción de como el estilo Flat Design es utilizado y aplicado en interfaces gráficas y sitios web, generando una mejor experiencia a los usuarios.

5

CONTENIDO TEÓRICO

Y EXPERIENCIAS DE DISEÑO

● GUI

GUI (Interfaces Gráficas de Usuario)

Rouse M.(2016) menciona que una GUI es una interfaz gráfica de usuario para una computadora. El termino interfaz gráfica entro en existencia porque las primeras interfaces de usuario interactivas en computadoras no eran gráficas; estaban orientadas a texto y teclado, por lo general consistió en comandos. En informática GUI es un conjunto de formas y métodos que posibilitan a los usuarios la interacción con un sistema empleando gráficos e imágenes.

En GUI cuando se refiere a gráficos, hace referencia a elementos como botones, iconos, ventanas y tipografías, entre otras. Estas representación funciones, acciones e información en el contenido del sistema. y cuando se refiere sistemas, se refiere a cualquier dispositivo electrónico que cuente con una pantalla y un sistema operativo gráfico. Entre los dispositivos se pueden encontrar, teléfonos inteligentes, computadoras, cajeros automáticos, reproductores de música, consola de juegos, etc. Todos aquellos dispositivos que cuenten con una pantalla visual.

GUI surge de una evolución de la interfaz de línea de comandos tradicional, de los primeros sistemas operativos. La interfaz GUI sin dudas facilita el uso y la curva de aprendizaje de los sistemas operativos y aplicaciones, en comparación a la línea de comandos que requiere memorizar comandos y parámetros, y son muy dependientes del teclado.

● LA INTERFAZ GRÁFICA Y EL DISEÑO VISUAL CON RESPECTO AL USUARIO

El diseño de la composición visual y el comportamiento temporal de una interfaz gráfica de usuario es una parte importante de la programación de un software de aplicación o de un sistema operativo. El objetivo primordial debe ser la eficiencia y la facilidad de uso para el usuario, esta disciplina es llamada usabilidad. Los diseños y métodos de interacción deben estar centrados en el usuario, introduciendo elementos visuales y de texto fáciles de entender y que sigan ciertos estándares.

Estos elementos visuales también son llamados widgets. Al final de este artículo contamos con un cuadro con una extensa variedad de elementos visuales GUI comunes en los sistemas operativos gráficos.

Una interfaz de ventanas es un dispositivo que permite comunicar dos sistemas que no hablan el mismo lenguaje. Restringido a aspectos técnicos, se emplea el término interfaz para definir el juego de conexiones y dispositivos que hacen posible la comunicación entre dos sistemas. Sin embargo, cuando aquí hablamos de interfaz nos referimos a la cara visible de los programas tal y como se presenta a los usuarios para que interactúen con la máquina. La interfaz gráfica implica la presencia de un monitor de ordenador o pantalla constituida por una serie de menús e iconos que representan las opciones que el usuario puede tomar dentro del sistema.

En el caso del hipertexto, la interfaz hipertextual consistiría en el diseño navegacional y el conjunto de herramientas y utilidades que permiten al usuario-lector interactuar con los contenidos. La interfaz proporcionará al usuario el conjunto de posibilidades que podrá seguir durante todo el tiempo que se relacione con el programa, detallando lo que verá y escuchará en cada momento, y las acciones que puede realizar, así como las respuestas que puede ofrecer el sistema. El usuario, además de entender el mensaje, ha de comprender la mecánica operativa que se le ofrece (sintaxis, órdenes, códigos, abreviaturas, iconos, etc.). Una buena interfaz requiere poco esfuerzo por parte del usuario, simplicidad y funcionalidad.

EVOLUCIÓN DE LAS INTERFACES DE USUARIO

```
Microsoft Windows [Versión 10.0.10586]
(c) 2015 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

C:\Users\valeg>cd..

C:\Users>dir
El volumen de la unidad C es Principal
El número de serie del volumen es: 4691-9057

Directorio de C:\Users
27/03/2016 12:13 p. m. <DIR>          .
27/03/2016 12:13 p. m. <DIR>          ..
15/02/2016 10:19 a. m. <DIR>          Administrador
17/06/2016 04:17 a. m. <DIR>          valeg
27/03/2016 12:16 p. m. <DIR>          Default.migrated
13/02/2016 10:18 a. m. <DIR>          Public
0 archivos                0 bytes
6 dirs 421.890.367.488 bytes libres

C:\Users>
```

Interfaz de comandos (CLI)

```
< C:\Users  Command  Options  >
Name      Size  MTime
-----
\All Users      0  Nov 02 2006
\Default        0  Nov 02 2006
\Default User   0  May 16 2012
\Public         0  Sep 22 15:40
\Users         174  Mar 27 19:10
desktop.ini

Name      Size  MTime
-----
The Free Encyclopaedia.txt 211  Jul 09 18:00

Hint: Use C-x t to copy tagged file names to the command line.
```

Interfaz de texto (TUI)



Interfaz gráfica de usuario (GUI)

Evolución de las interfaces gráficas de usuario

Fuente: Toastytech

● INTERFAZ GRÁFICA

González (2004) describe:

La interfaz gráfica son series de elementos gráficos que permiten ayudar a comunicarse con un sistema o una estructura.

Las publicaciones digitales tienen características que permiten que tengan un rendimiento y/o acción con los usuarios, esos elementos gráficos hacen posible comunicarse con un sistema o con una estructura, en el caso de las publicaciones digitales se dan a través de las pantallas de dispositivos.

Un correcto diseño de interfaz gráfica de usuario, así como una correcta decisión del uso de la tecnología, ayuda a que el usuario encuentre en los medios electrónicos una alternativa para obtener información.

● EL PODER DEL CONTENIDO Y LA IMAGEN

El diseño de interfaces gráficas busca ofrecer una serie de recursos gráficos y multimedia como: las imágenes, los videos, animaciones, transiciones, sonidos entre otros.

González (en red) , menciona que una interfaz gráfica:

“Saturada de animaciones y efectos visuales, no mejora la calidad del contenido, pero si se usa para beneficio del usuario estas herramientas, ayuda a reforzar la idea que se quiere transmitir al usuario y se esta cumpliendo de manera eficaz, de fácil usabilidad y de facil memorización para crear una imagen agradable que provoque incluso un estado emocional”.

Una interfaz gráfica debe de cumplir estas características:

- **SENCILLA**

Los elementos gráficos deben de ser de apoyo, para ayudar y guiar, no para confundir saturando con elementos innecesarios.

- **CLARA**

La información debe de ser fácilmente localizable, es decir, bien organizada aplicando jerarquías visuales.

- **FLEXIBLE**

La publicación debe de ser adaptable para poder utilizarse en cualquier navegador o plataforma.

- **CONSISTENTE**

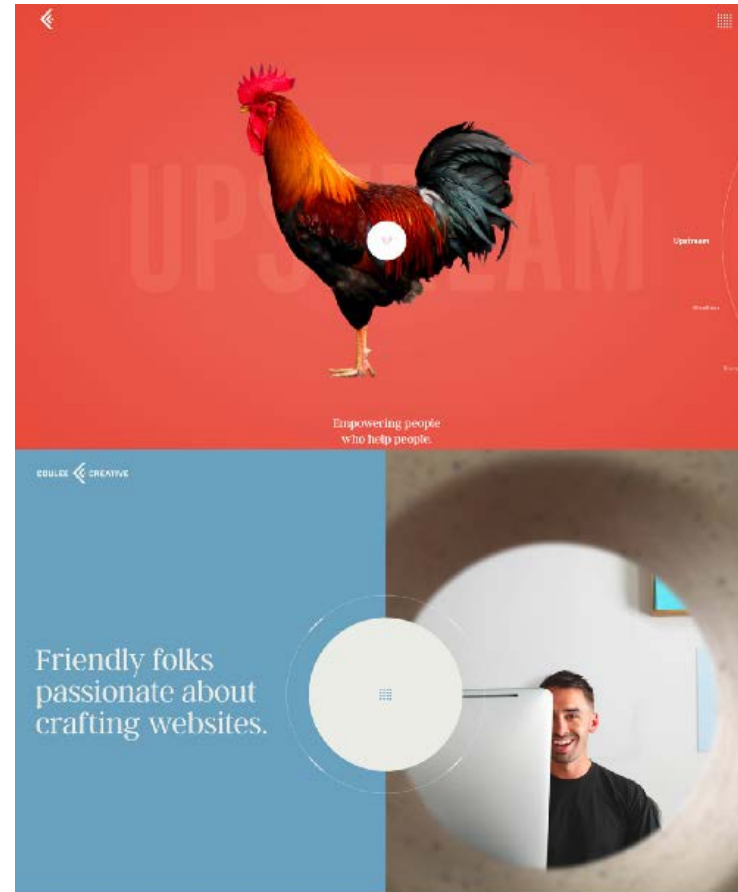
Los elementos deben de tener una semejanza en todas las secciones, deben de estar organizados y definidos permanentemente en todo el contenido, presentando la misma función, sin crear confusión de ubicación.

- **INTUITIVA**

El usuario debe de sentirse seguro navegando dentro de la publicación sin tener que adivinar o analizar como se ejecutan las acciones y funciones.

- **COHERENTE**

Los textos, colores, elementos gráficos, animaciones deben de corresponder al contenido de la publicación.



Interfaz gráfica aplicando las características del Flat Design - Sitio Web (couleecreative)
Fuente: <https://couleecreative.com/>

La referencia muestra a un sitio web, con las características mencionadas anteriormente. Un sitio con contenido simple, estructuras ordenadas, coherentes que permiten que la interfaz sea intuitiva y flexible.

• DEFINICIÓN DE INTERFACES GRÁFICAS DIGITALES

Lewis y Rieman (1993) definen:

Las interfaces básicas de usuario son aquellas que incluyen menús, ventanas, teclado, ratón, los beeps y algunos otros sonidos que la computadora hace, en general, todos aquellos canales por los cuales se permite la comunicación entre el hombre y la computadora.

Dicho de otra forma, la interfaz es la mediadora entre dos sistemas de diferente naturaleza: el hombre y la máquina; ya que además de facilitar la comunicación y la interacción entre ambos, sirve de traductor, pues estos dos sistemas “hablan” lenguajes diferentes: verbo icónico en el caso del hombre y binario en el caso de la computadora.



Interfaz de Windows XP - 2001

Fuente: Toastytech

• EVOLUCIÓN DE LAS INTERFACES GRÁFICAS DIGITALES

La interfaz gráfica nace en el año 1973, con el objetivo de hallar un modelo óptimo de interacción entre la persona y un ordenador.

La etimología de la palabra interfaz está compuesta por dos vocablos Inter que proviene del latín “*inter*” y significa entre o en medio, y “*Faz*” que proviene del latín *facies*, y significa superficie.

Champy (2012) describe en su blog la evolución de las interfaces gráficas. En 1937, varios investigadores se encontraban trabajando en el desarrollo de computadoras digitales, esto usando los dígitos 0 y 1. Durante la Segunda Guerra Mundial se lograron grandes avances en el terreno de la informática, y con esto, el desarrollo de las ideas de Vannevar Bush sobre conceptos como ordenador personal e hipertexto.

Con la llegada del primer mouse, también vino la aparición del primer cursor, que en ese tiempo era representado por una pequeña línea vertical.

Ya desde 1968 fueron las ligas hipertextuales, la edición de texto, la creación colaborativa de documentos, el e-mail, el chat, e incluso el video-conferencia.

La interfaz gráfica de usuario, se convirtió en la solución para los sistemas operativos volviéndolas más visuales y más accesibles para la persona.

WebDesignersDepot (2009) muestra la evolución de las interfaces gráficas de usuarios:

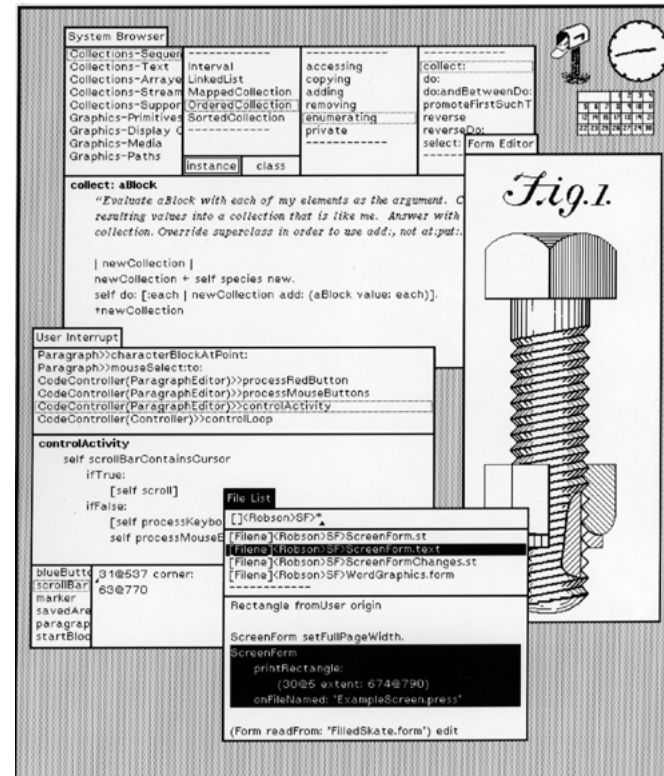
• NACIMIENTO DE LAS INTERFACES GRÁFICAS DIGITALES

Sin embargo, no fue hasta el año 1973 que Xerox Palo Alto Research Center (PARC), con la intención de proponer avances y consolidarse en el creciente terreno de la informática previendo la inminente desaparición del papel en el futuro de las oficinas, desarrolla la primera computadora personal que usó una interfaz moderna: Xerox Alto.

• XEROX ALTO

Lanzada en 1973

Primer ordenador personal, que utilizó una interfaz gráfica de usuario, con fin educativo e investigativo para universidades.



Interfaz Xerox Alta - 1973

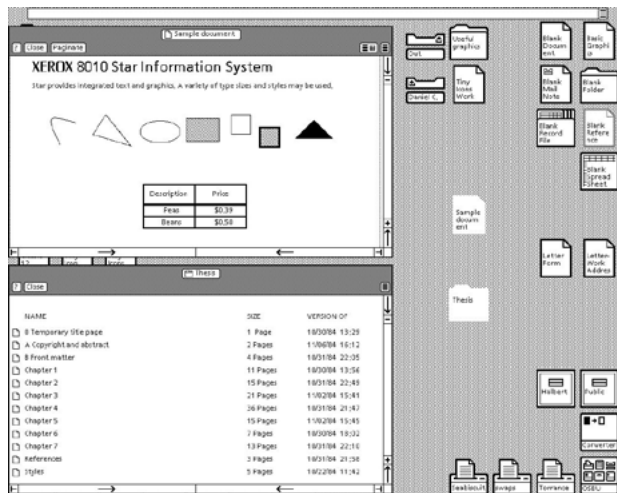
Fuente: Toastytech

● XEROX 8010 STAR

Lanzada en 1981

Primer sistema, que combinó un ordenador de mesa con series de aplicaciones y un diseño de interfaz gráfica. Conocida originalmente como "XEROX STAR", sufriendo cambio en su nombre, primero "ViewPoint" y más tarde "GlobalView".

La interfaz gráfica de usuario que utilizó Xerox Star se basaba en pantalla con Bitmaps, en lugar de solo texto, agregando ventanas, iconos, carpetas, servidores de archivos, de impresoras y correo electrónico.



Interfaz Xerox 8010 STAR - 1981

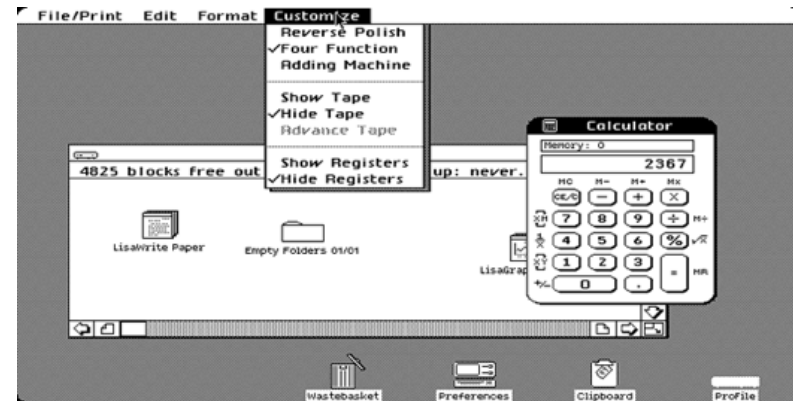
Fuente: Toastytech

● APPLE LISA OFFICE SYSTEM 1

Lanzada en 1983

Conocido como OS (significaba: Office System). Desarrollado por la marca APPLE con la intención de convertir este sistema en un procesamiento para todo tipo de documentos.

El "Lisa" tenía un parecido al GUI de Xerox Star, enfocado en un sistema de cómputo para oficina. "Lisa" contaba con dos modos de usuario "Lisa Office System" y "Workshop".



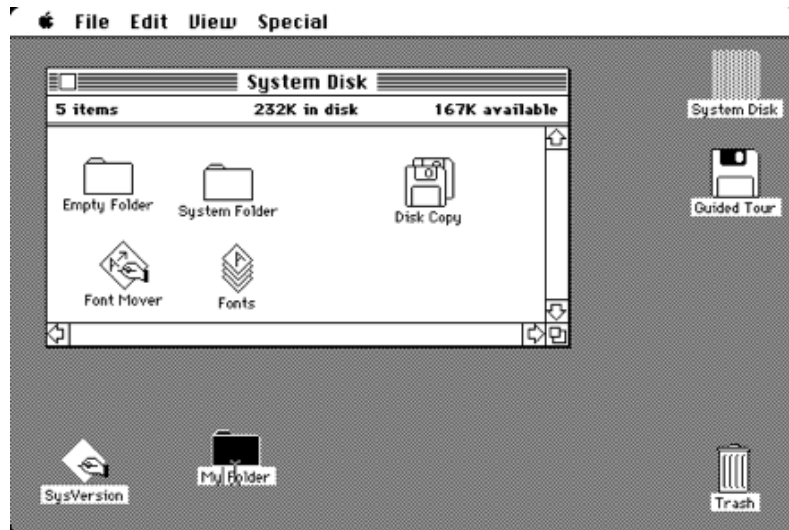
Interfaz Apple Lisa Office System 1 - 1983

Fuente: Toastytech

● MAC OS 1.0

Lanzada en 1984

Primera interfaz gráfica desarrollada por Macintosh, disponía de un sistema operativo moderno, incluyéndole uso de ventanas e iconos, el aspecto más relevante fue la función de arrastrar y soltar iconos.



Mac OS 1.0- 1984
Fuente: Toastytech

● AMIGA WORKBENCH 1.0

Lanzada en 1985

El sistema operativo Amiga, se adelantaron a su tiempo con su interfaz gráfica que ofrecía características imbatibles de la época, el uso de 4 colores (**negro, blanco, azul y anaranjado**), multitareas, sonidos e iconos multiestados (seleccionado y no seleccionado).

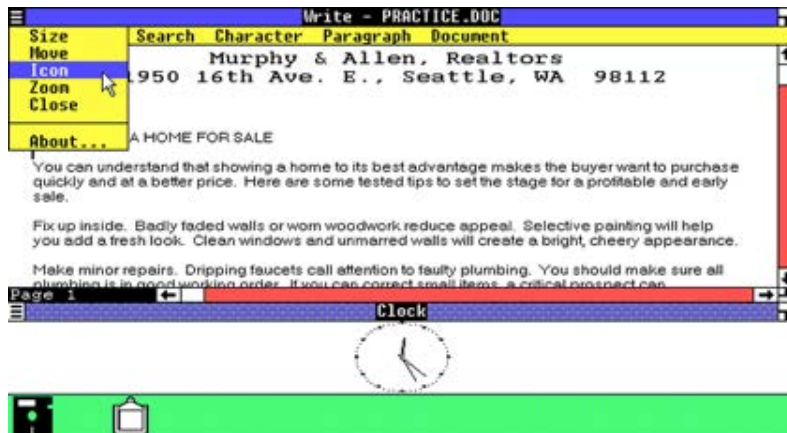


Interfaz Amiga Workbench 1.0- 1985
Fuente: Toastytech

● WINDOWS 1.0X

Lanzada en 1985

Windows desarrolla su primera interfaz gráfica para su sistema MS-DOS, su interfaz disponía de íconos de 32x32 píxeles y gráficos a color, su característica más importante y original fue el ícono animado del reloj.



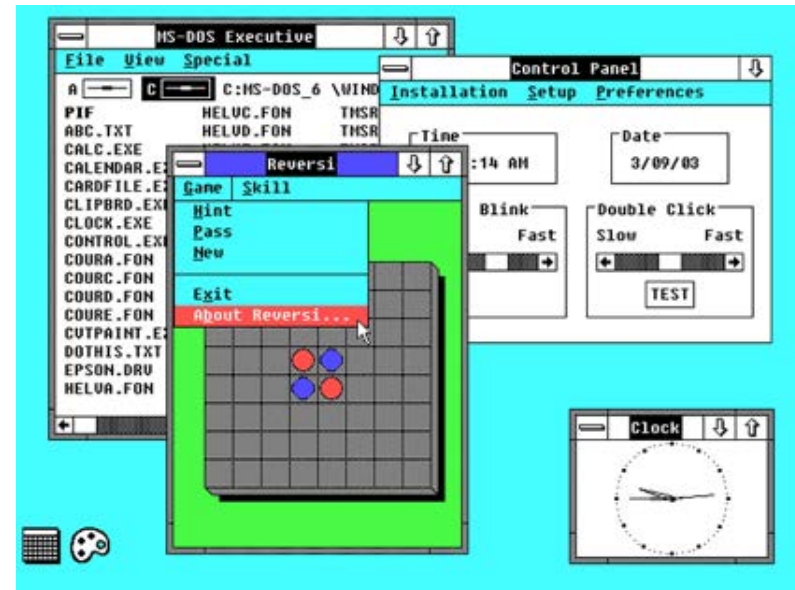
Interfaz Windows 1.0X

Fuente: Toastytech

● WINDOWS 2.0X

Lanzada en 1987

Windows 2.0x mejoró notablemente a la versión anterior de Windows, con gestión de ventanas (superponerlas, redimensionarlas, maximizarlas y minimizarlas).



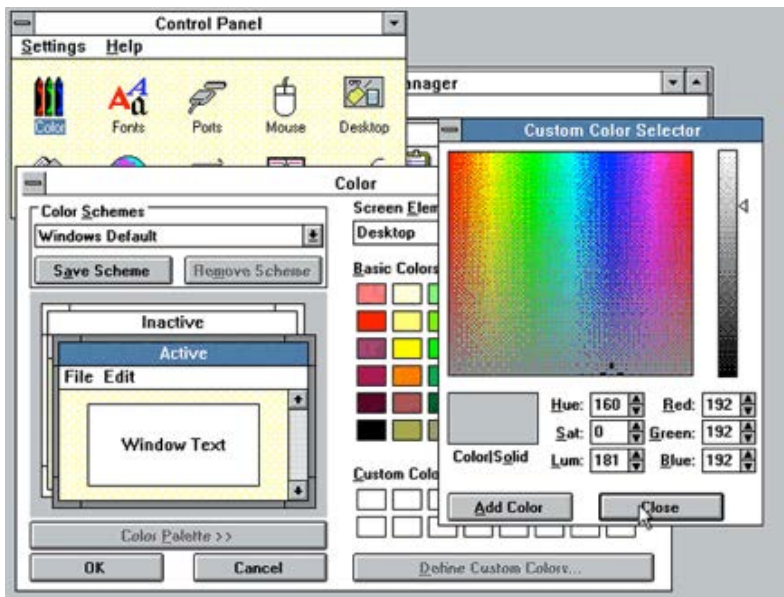
Interfaz Windows 2.0X - 1987

Fuente: Toastytech

● WINDOWS 3.0

Lanzada en 1990

Windows 3.0 una versión de Microsoft enfocada en el entorno visual, logrando resoluciones de 1024x768 pixeles, la interfaz cambió de diseño e íconos con un aspecto mejorado a las versiones previas.



Interfaz Windows 3.0 - 1990

Fuente: Toastytech

● AMIGA WORKBENCH 2.04

Lanzada en 1991

La segunda versión de Amiga OS, incluyó cambios en la interfaz gráfica, presentaba íconos y ventanas con aspectos 3D, distintas resoluciones y profundidad en el color.



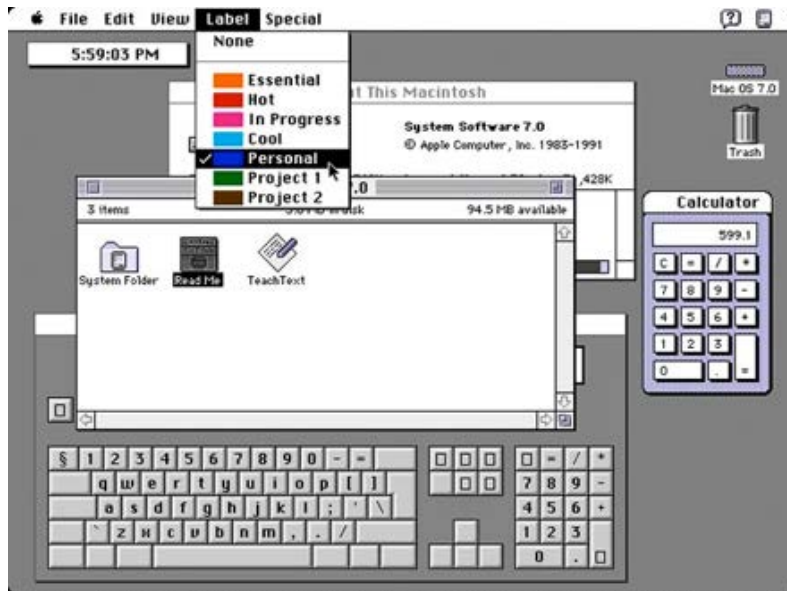
Interfaz Amiga Workbench 2.04- 1991

Fuente: Toastytech

● MAC OS 7

Lanzada en 1991

Primera versión de Mac OS incluyendo la primera interfaz gráfica con soporte para colores, añadiendo tonalidades de gris, azul y amarillo en los iconos de los sistemas.



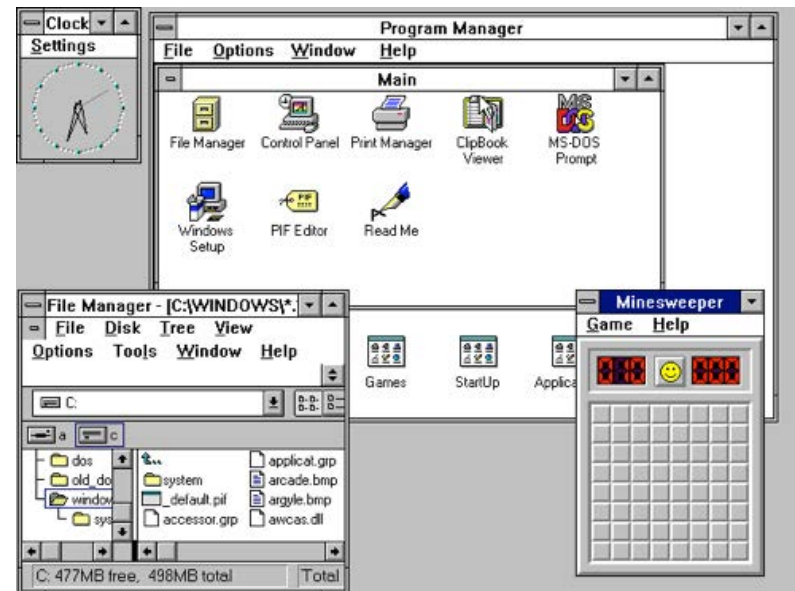
Interfaz de Mac OS 7 - 1991

Fuente: Toastytech

● WINDOWS 3.1X

Lanzada en 1992

Windows 3.1 incluye a su interfaz la tipografía TrueType, además de un nuevo esquema de color denominado HotDog Stand el cual contenía contrastes de rojo, amarillo y negro par dar un aspecto 3D.



Interfaz de Windows 3.1X - 1992

Fuente: Toastytech

● WINDOWS 95

Lanzada en 1995

Primer sistema operativo de Microsoft que integraba una interfaz gráfica de usuario nativa en el sistema. Se le agregó a la interfaz gráfica el botón de inicio (Start) apareciendo por primera vez.



Interfaz de Windows 95 - 1995

Fuente: Toastytech

● MAC OS SYSTEM 8

Lanzada en 1997

Mac OS 8 ya permitía 256 colores, iconos isométricos llamados *pseudo* 3D, su interfaz fue gris platino, siendo una señal de identidad para la marca Apple.



Interfaz de Mac OS System 8 - 1997

Fuente: Toastytech

● WINDOWS 98

Lanzada en 1998

Con un aspecto similar a Windows 95, la interfaz gráfica ya permitía 256 colores para el renderizado visual, incluyendo el concepto de “Escritorio Activo”.



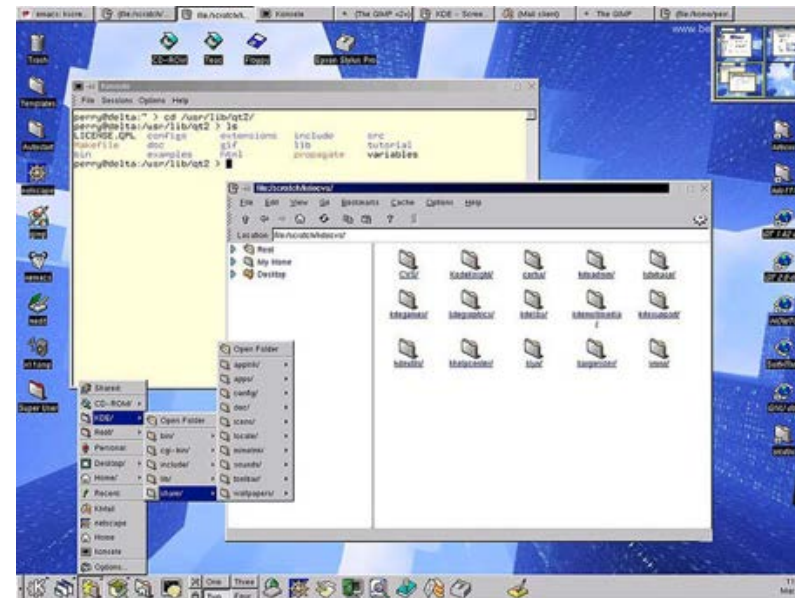
Interfaz de Windows 98 - 1998

Fuente: Toastytech

● KDE 1.0

Lanzada en 1998

Linux marcó un punto de inflexión crucial ofreciendo la primera versión de interfaz gráfica con características similares a Windows, con el fin de convencer a los usuarios de Windows migrar a Linux.



Interfaz de KDE (Linux) 1.0 - 1998

Fuente: Toastytech

● MAC OS X 1.0.0

Lanzada en 2001

Mac OS X un sistema operativo moderno, la interfaz visual conocida como “Aqua” introdujo múltiples cambios, los cuales son imitados por el resto de alternativas. La interfaz gráfica permitía iconos de gran tamaño con *anti-aliasing* (mejorar la calidad grafica) y semi-transparencias, aparece el Dock y el diseño *Eskeumorfo*.



Interfaz de Mac OS X - 2001

Fuente: Toastytech

● WINDOWS XP

Lanzada en 2001

Considerado el mejor sistema operativo de Microsoft en toda su historia, introdujo varios cambios visuales en la interfaz, personalización de interfaz gráfica, temas de interfaz, iconos, notificaciones y sistema de ayuda.



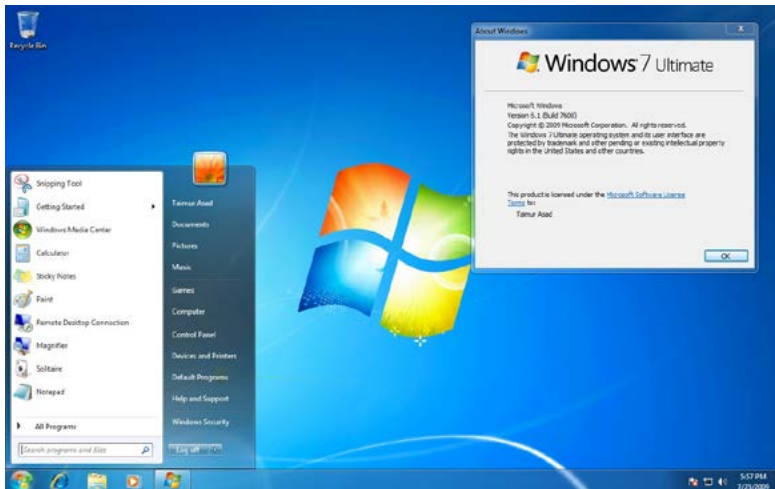
Interfaz de Windows XP - 2001

Fuente: Toastytech

● WINDOWS 7

Lanzada en 2007

6 años pasaron para que Microsoft ofreciera respuesta a Mac OS X, la interfaz gráfica propuso una revolución gráfica, pero su éxito se vio obstaculizado por el mal comportamiento de sus características, pero las mejoras visuales hicieron un producto más atractivo, Microsoft aplica el diseño “Metro”.



Interfaz de Windows 7 - 2007

Fuente: Toastytech

● MAC OS X LEOPARD 10.5

Lanzada en 2007

La sexta generación del sistema operativo de Mac, fue la más importante en cambios visuales de su interfaz con iconos de aspecto 3D, animaciones e interactividad, aparece la aplicación “Finder”, de una manera más dinámica.



Interfaz de Mac OS Leopard - 2007

Fuente: Toastytech

• UN CAMBIO DE LAS INTERFACES GRÁFICAS DE USUARIO

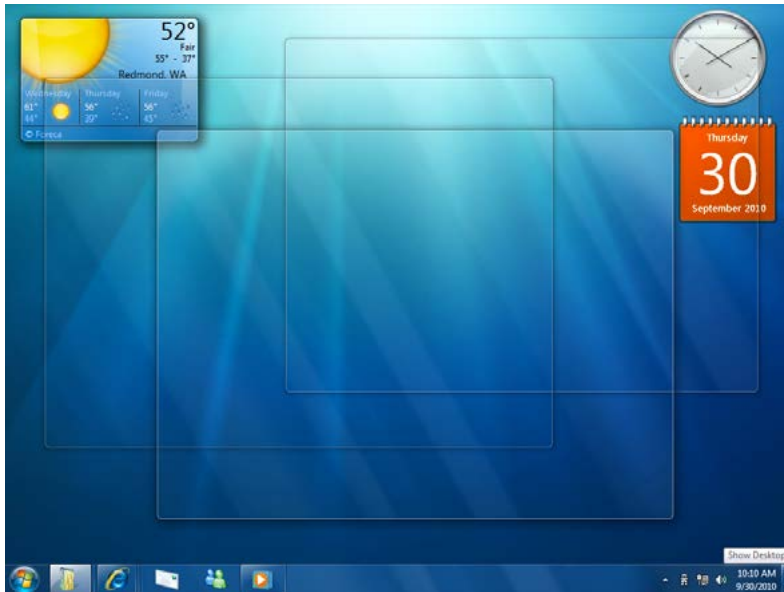
A partir del año 2007 las interfaces gráficas de las marcas **APPLE y MICROSOFT**, le dieron un giro al diseño de interfaces, ya no enfocándose en lo estético, sino que se enfocaron en algo aun más importante, que es el diseño bajo la *“experiencia del usuario”* y *“experiencia de diseño”* *UX/UI*, para dar al usuario una mejor experiencia posible por medio de sus interfaces gráficas, logrando que sus interfaces gráficas presentaran un diseño más simple y sencilla para la interacción con los usuarios..

MICROSOFT WINDOWS
GENERAR UNA EXPERIENCIA AL
USUARIO

● WINDOWS 8

Lanzada en 2012

Con una nueva interfaz, Windows presenta uno de los rediseños más atrevidos en cuando al menú de operaciones. Windows aplica la parte de Modern UI, una interfaz diseñada para ser utilizada de forma táctil. Esto permite acceder a las aplicaciones y a los accesos directos de la interfaz de una manera más fácil. Windows realiza una apuesta por cambiar la forma de interactuar con el ordenador.



Interfaz de Windows 8 - 2012

Fuente: Toastytech

● WINDOWS 10

Lanzada en 2015

Windows 10, presentó una interfaz gráfica similar a Windows 8, apostando por la tecnología touch. Con nuevo menú Modern UI (o Metro).



Interfaz de Windows 10 - 2015

Fuente: Toastytech

● MAC OS X MAVERICKS 10.9

Lanzada en 2013

Octubre de 2013 Apple lanzó la Actualización Mac OS X 10.9 Mavericks, una nueva versión que integra las aplicaciones de iOS como recordatorios, notas, mensajes, iBook y notificaciones instantáneas pero con mucha más personalización.

Esta nueva versión es similar a la versión anterior MAC OS X Mountain Lion 10.8

MAC OS X

GENERAR UNA EXPERIENCIA AL
USUARIO



Interfaz de Mac OS X Mavericks- 2013

Fuente: Apple.com

● MAC OS X YOSEMITE

Lanzada en 2014

Junio de 2014 Apple presentó en la “WWDC 2014” Mac OS X 10.10 Yosemite, una nueva versión del sistema operativo que presenta un rediseño en su interfaz y mejoras en el finder, safari, mail, centro de notificaciones, etc.

La interfaz gráfica de Yosemite apuesta por una experiencia de diseño para el usuario.



Interfaz de Mac OS X Yosemite- 2014

Fuente: Apple.com

● MAC OS X EL CAPITAN 10.11

Lanzada en 2015

Esta nueva versión del sistema operativo mantiene la interfaz de su predecesor OS X Yosemite, centrándose en mejorar la experiencia del usuario y el rendimiento del sistema operativo, con la introducción de “Metal for Mac”, característica del sistema que ya existía para iOS y que hace que la GPU trabaje a un ritmo más veloz.



Interfaz de Mac OS X El Capitan- 2015

Fuente: Apple.com

Las interfaces gráficas surgen como evolución de las interfaces de la línea de comandos que se utilizaban en los primeros sistemas operativos y es básico para un entorno gráfico.

Como se describe en las interfaces gráficas, el entorno que presentan Windows, Linux o Mac, son algunos de los ejemplos más conocidos de mejoras en interfaces gráficas de usuario. La evolución de estas, ha permitido que el usuario interactúe y establezca un mejor contacto cómodo e intuitivo en el ordenador.

Según Lewis y Rieman (1993) la interfaz gráfica establecerá comunicación entre dos sistemas que no hablan el mismo lenguaje.

Por interfaz queda definido el juego de conexiones y dispositivos que facilita la comunicación entre dos sistemas y también a la cara visible de los programas, tal y como se presenta a los usuarios para que interactúen con el ordenador.

• FUNCIONAMIENTO DE LAS INTERFACES GRÁFICAS

Las interfaces de usuario o interfaces gráficas de usuario, es la forma en como se presentan los mandos de un programa en una pantalla, estos pueden ser a través de botones, símbolos, colores o ventanas.

Las interfaces gráficas tienen dos principales funciones, las cuales son informar al usuario acerca de los elementos que tiene a su disposición y para qué sirve cada elemento. Y la segunda es brindarle al usuario la posibilidad de elegir entre la gran cantidad de opciones posibles.

● CARACTERÍSTICAS BÁSICAS PARA EL FUNCIONAMIENTO DE UNA INTERFAZ GRÁFICA

Lamarca J. describe de manera básica las características que debe de tener una interfaz gráfica para que su funcionamiento sea óptimo:

- Facilitar la comprensión, aprendizaje y uso.
- Representación fija y permanente de un elemento determinado contexto de acción.
 - El objeto de interés ha de ser de fácil identificación.
 - Diseño ergonómico mediante menús, barras, acciones y accesos fáciles.

Interacciones físicas, a través de código visual o auditivo (imágenes, botones, íconos, mensajes de texto, navegación, etc.)

- Operaciones rápidas, incrementarles y reversibles con efectos inmediatos
- Existencia de herramienta de ayuda y consulta
- Tratamiento de error bien cuidado y adecuado al nivel del usuario.



Interfaz Gráfica de Mac OS X Yosemite- 2014

Fuente: Imagenes propias

SITIOS WEB

● HISTORIA

Según Campoverde (2014, en la red) “En un principio, las páginas web eran únicamente texto, pero a medida de que ha evolucionado la tecnología, en los ordenadores y en las redes de telecomunicación se han generado nuevas formas de desarrollar páginas web. La inclusión de imágenes fue la más significativa, seguido de los videos, animaciones y espacios 3D, que aportaron a las páginas web valores estéticos, de diseño y de interactividad”.

El diseño de páginas web se ha desarrollado a medida que ha evolucionado Internet. En 1992 solo había alrededor de 50 sitios web. Estadísticas (2005) afirma que la cantidad de sitios web ronda los 8.000 millones de sitios, a los que diariamente se les suma a raíz de 4,400 por día, menciona RojaWeb (2014).

● DEFINICIÓN

Milenium (2016) menciona que, un sitio web es un conjunto de archivos electrónicos y páginas web referentes a un tema en particular, que incluye una página inicial de bienvenida, generalmente denominada home page, con un nombre de dominio y dirección en Internet específicos.

El desarrollo y creación de un sitio web, se realiza bajo un lenguaje de programación, capaz de ser interpretados por distintos navegadores, estos lenguajes puede ser: HTML, PHP, ASP, JSP O RUBY.

En los años 90`s, era necesario e indispensable tener conocimiento sobre el tipo de lenguaje de programación para el desarrollo de las primeras páginas web, personal altamente capacitados en informática y programación fueron capaces de crear softwares especializados para el desarrollo de los sitios web, aplicaciones como el editor de textos fue la herramienta para programar y así ser capaces de ser interpretados en los distintos navegadores.

Los sitios web pueden ser de diversos géneros, destacando los sitios de negocios, servicio, comercio electrónico en línea, imagen corporativa, entretenimiento y sitios informativos.

● CLASIFICACIÓN DE SITIOS WEB POR SU CONSTRUCCIÓN

- Sitios Web Dinámicas
- Sitios Web Estáticas

● SITIOS WEB ESTÁTICOS:

Se le denomina sitio web estático a todas aquellas paginas que no acceden a una base de datos para obtener contenido. Un sitio web estático por lo general es utilizado cuando el propietario del sitio no busca realizar un continuo cambio en la información que presenta la página.

También se las reconoce por no interactuar con el usuario, su lenguaje de programación está basado en HTML y están compuestas principalmente de textos e imágenes.

Las webs estáticas fueron el primer tipo de páginas que aparecieron durante el desarrollo y expansión de Internet, su creación y desarrollo es relativamente fácil al disponer de programas estilos editores de texto que nos permiten programarlas sin tener conocimiento ninguno sobre HTML, esto es una de las grandes ventajas que presentan este tipo de páginas.



Sitio web estática - Tu Gestión
Fuente Propia

● SITIOS WEB DINÁMICOS:

Los sitios web dinámicos por otra parte son todas aquellas que si acceden a una base de datos para obtener información de contenidos y reflejar resultados obtenidos en la base de datos del sitio web. El propietario del sitio web puede agregar, modificar y eliminar contenidos del sitio web a través de un “sistema web”, que por lo general son accesos restringidos al publico, donde solamente el propietario o desarrollador puede acceder a través de un usuario y contra, a esto se le denomina BACK END.

Este tipo de proceso de creación de contenido en webs están desarrolladas bajo lenguajes de programación como PHP, ASP, JSP o RUBY, el manejo de dichos lenguajes requiere de ciertos conocimientos informáticos.

Los primeros sitios web dinámicos se crearon a principios de los años 90, el crecimiento y expansión de la Red, surgen nuevas necesidades, ya que el inmenso volumen de información que existía en la época necesitaba disponer de buscadores como Google, al pasar los años se crean nuevos navegadores como Opera, Safari, Internet Explorer, Chrome entre otros.

Otro gran crecimiento en la Red, fue el desarrollo de las primeras webs de comercio electrónico, como Amazon. Web 2.0 introdujo al desarrollo los primeros sitios web de redes sociales, como Facebook, lanzado en el año 2004.



Sitio web Dinámica - Facebook

Fuente Propia

● EL PRIMER SITIO WEB

Según El Mundo (2015) La primera página web fue creada por Tim Berners-Lee, el 20 de diciembre de 1990, usando un computador NeXT. CERN (*Centro Europeo de Física de Partículas*).

World Wide Web

The WorldWideWeb (W3) is a wide-area [hypermedia](#) information retrieval initiative aiming to give universal access to a large universe of documents.

Everything there is online about W3 is linked directly or indirectly to this document, including an [executive summary](#) of the project, [Mailing lists](#), [Policy](#), November's [W3 news](#), [Frequently Asked Questions](#).

[What's out there?](#)

Pointers to the world's online information, [subjects](#), [W3 servers](#), etc.

[Help](#)

on the browser you are using

[Software Products](#)

A list of W3 project components and their current state. (e.g. [Line Mode](#), [X11 Viola](#), [NeXTStep](#), [Servers](#), [Tools](#), [Mail robot](#), [Library](#))

[Technical](#)

Details of protocols, formats, program internals etc

[Bibliography](#)

Paper documentation on W3 and references.

[People](#)

A list of some people involved in the project.

[History](#)

A summary of the history of the project.

[How can I help?](#)

If you would like to support the web..

[Getting code](#)

Getting the code by [anonymous FTP](#), etc.

Primera Página Web - CERN

Fuente: <https://www.w3.org/History/19921103-hypertext/hypertext/WWW/TheProject.html>

● IMPORTANCIA DEL WWW

Diccionario Definición define a : WWW cómo las iniciales que identifican a la expresión inglesa World Wide Web, el sistema de documentos de hipertexto que se encuentran enlazados entre sí y a los que se accede por medio de Internet. A través de un software conocido como navegador, los usuarios pueden visualizar diversos sitios web (los cuales contienen texto, imágenes, videos y otros contenidos multimedia) y navegar a través de ellos mediante los hipervínculos.

Gracias precisamente a Internet, al uso de la www y por consiguiente, a las diversas páginas web que aquellas presentan los ciudadanos de todo el mundo tenemos la posibilidad de acceder a un sinnúmero de espacios donde podemos encontrar la información sobre un aspecto que estamos buscando, donde tenemos la oportunidad de entretenernos visualizando imágenes interesantes o incluso donde podemos comunicarnos con personas de cualquier rincón de la geografía de nuestro planeta.

Algunas de las web que más afluencia de usuarios tienen en todo el mundo son el buscador Google, el portal de videos Youtube o redes sociales como Facebook.



Navegador Google en 2016

Fuente Propia

• DIFERENCIA ENTRE PÁGINAS WEB Y SITIOS WEB

Cada sitio web tiene una página de inicio (en inglés Home Page), que es el primer documento que ve el usuario cuando entra en el sitio web poniendo el nombre del dominio de ese sitio web en un navegador. El sitio normalmente tiene otros documentos (páginas web) adicionales. Cada sitio pertenece y es gestionado y por un desarrollador, compañía u organización.

Como medio, los sitios web son similares a las películas, a la televisión o a las revistas, en que también crean y manipulan imágenes digitales y texto, pero un sitio web es también un medio de comunicación. La diferencia principal entre un sitio web y los medios tradicionales es que un sitio web está en una red de ordenadores (Internet) y está codificado de manera que permite que los usuarios interactúen con él. Una vez en un sitio web, puedes realizar compras, búsquedas, enviar mensajes, y otras actividades interactivas.

Una página web es parte de un sitio web y es un único archivo con un nombre de archivo asignado, mientras que un sitio web es un conjunto de archivos llamados páginas web.



● NAVEGADORES WEB

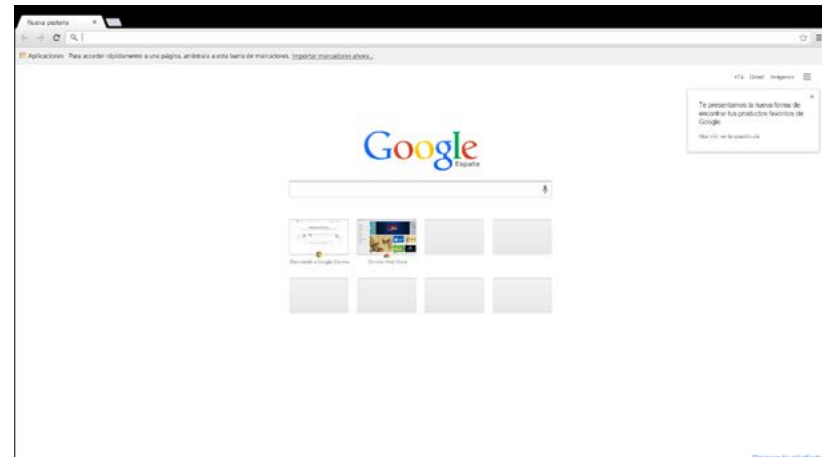
Navegador Google en 2016

Fuente Propia

● GOOGLE CHROME

Google Chrome es el navegador web creado por la compañía Google INC. Considerado como el navegador más rápido del mundo, en poco tiempo que tiene desarrollado Google Chrome cumple con sus objetivos principales, rápido, seguro, práctico, estable y con un sentido minimalista único, que le brinda al usuario la mayor comodidad a la hora de navegar por la web.

Puede ser instalado en casi cualquier sistema operativo y esta disponible en 50 idiomas. El secreto de la rapidez de Google Chrome se basa en la capacidad que tiene el navegador de procesar códigos de JavaScript, los cuales son los que se usan en la mayoría de las páginas web.



● SAFARI

Safari es el navegador web, creado por la compañía Apple. Este navegador fue desarrollado para sistemas operativos de Mac OS. Safari cumple con características de navegación por pestañas, administrador de descargas, integración de motores de búsqueda como Google, Bing y Yahoo.

Safari está disponible para las plataformas Mac OS y Windows, una clara apuesta por los estándares HTML5 y CSS3.



Navegador Safari en 2016

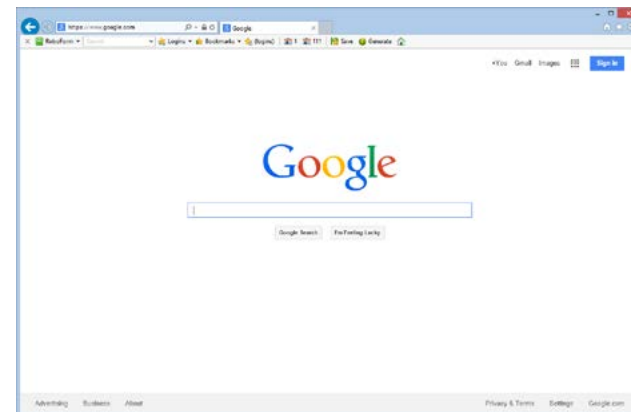
Fuente Propia

● GOOGLE

Internet Explorer fue lanzado en 1995 y se convirtió en el principal competidor de Netscape, el navegador más popular en ese momento. Fue quitándole protagonismo a Netscape hasta alcanzar casi un 90% de mercado de navegadores a nivel mundial entre 2001 y 2005.

Con el tiempo surgieron competidores como Firefox y Google Chrome y comenzó su lento declive.

Durante su larga vida Internet Explorer fue criticado por lento, vulnerable en la privacidad y seguridad, por no respetar los estándares web, haciendo uso y abuso de su posición dominante para establecer sus propios "estándares", trayendo complicaciones en la visualizaciones de los sitios web.



● CLASIFICACIÓN DE SITIOS WEB POR SU TECNOLOGÍA

- Sitios Web - HTML
- Sitios Web - Flash
- Sitios Web - Lenguaje del servidor

● SITIOS WEB HTML:

Según AjaxPeru (2005) Son páginas web estáticas, las cuales se diseñan en lenguaje de mercado, este tipo de lenguaje utilizado o código es el más común y fácil de aprender (código HTML). Este tipo de páginas se pueden realizar en softwares de edición web o en un editor de texto cualquier.

Las desventajas que presenta este tipo de páginas es que además de ser estáticas, son poco recomendables ya que solo se necesita conocimiento en el área de código y diseño web para realizarla.

Sonny T.  

Soy un desarrollador web basado en Nueva York.
Actualmente es Ingeniero Web en Simulmeda y fundador de OneClick Lab.

Proyectos

Correo electrónico feo
Extensión de Gmail para verificar si su correo electrónico está siendo rastreado.

StyleGreed
Encuentre, disfrute y compre todas sus necesidades de moda y belleza en un solo golpe.

Sitio web creada a través de código HTML

Fuente: <http://sonnyt.com/>

● SITIOS WEB FLASH:

Este tipo de páginas web son construidas usando un software llamado Adobe Flash, el cual permite generar animaciones, estas páginas suelen ser muy vistosas por sus efectos, movimientos, sonidos y demás.

En la actualidad Google no acepta páginas web realizadas en adobe Flash, debido a que al leer el contenido del sitio, el buscador no podrá indexar el contenido de esta manera la ágora no puede ser encontrada y será difícil obtener visitas de manera natural.

En cuanto a su diseño, este tipo de páginas cuentan con muchos efectos e imágenes, afectando al contenido de la página, volviendo pesado el archivo final esto por su parte afecta el tiempo de carga y descarga. Este tema es de importancia ya que los visitantes suele ser impacientes, un sitio web debe de tardar no más de 15 segundos en cargar.



Sitio web creada a través Flash.

Fuente: <http://www.puntofuga.com.ar/>

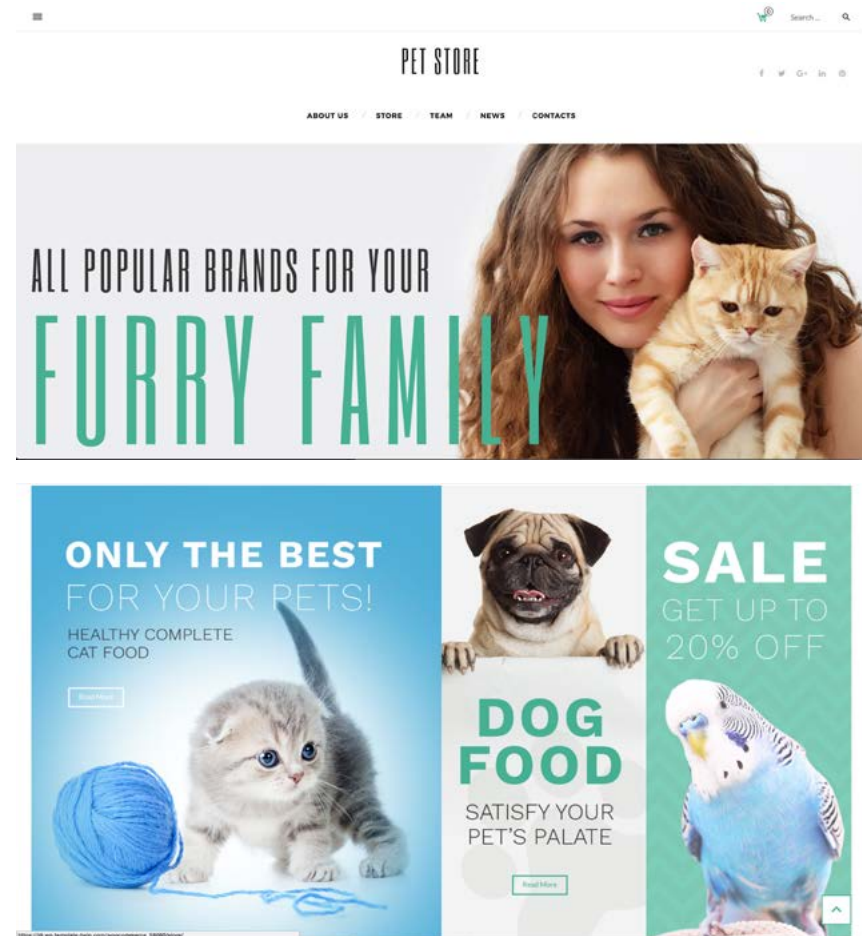
● SITIOS WEB EN LENGUAJE DE PROGRAMACION DE SERVIDOR:

Son páginas dinámicas y están desarrolladas en algún lenguaje de programación de servidor como: PHP, ASP, ColdFusion, Ruby, etc.

Usan además una base de datos para almacenar los contenidos de la página en sí. Para su desarrollo se requiere el uso de estos lenguajes y una serie de conocimientos anexos.

Pueden realizar todo tipo de funcionalidades y son ideales como herramientas de ventas y de interacción con los clientes.

Si están construidas de manera idónea por un profesional de conozca a profundidad las herramientas y la forma en que funciona el Internet pueden convertirse en un elemento fundamental de su empresa.



Sitio web creada a través código PHP

Fuente: <http://www.petstore.com>

● TIPOS DE PÁGINAS WEB

- Sitios Web - E-commerce
- Sitios Web - Servicios
- Sitios Web - Construcción de Marca
- Sitios Web - De Contenido
- Sitios Web - Redes sociales

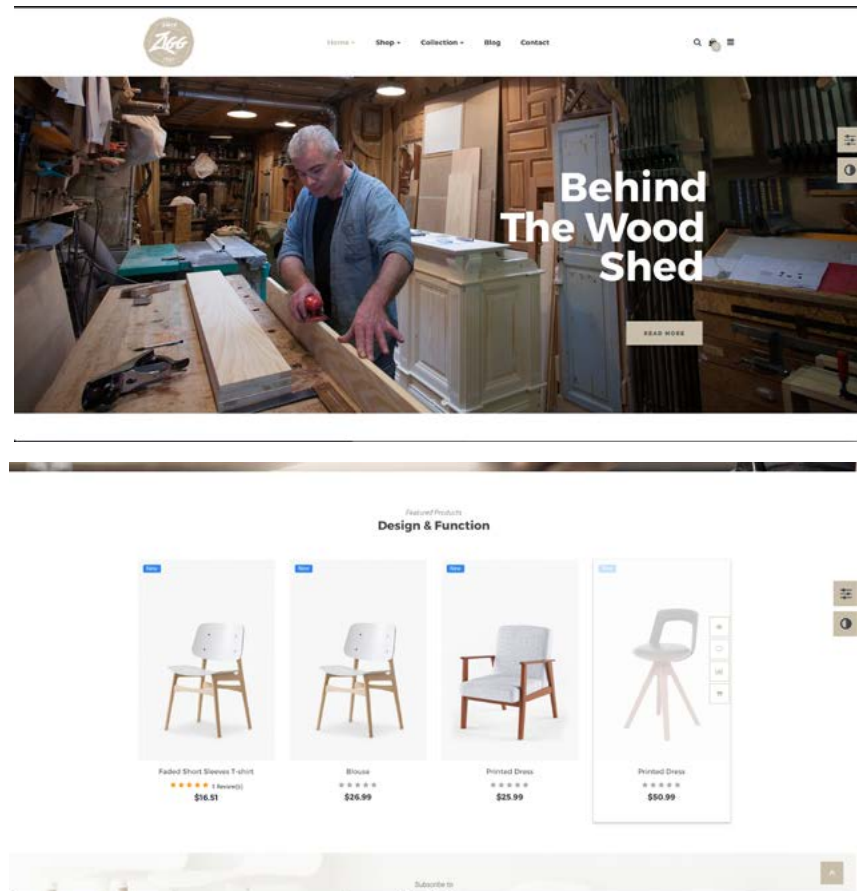
El tener un Sitio Web puede incidir positivamente en los resultados de todas las áreas funcionales de la empresa como marketing y comercial, ventas, compras, recursos humanos, y administración entre otras; ofreciendo al navegante todo tipo de información y servicios de valor agregado para sus clientes, según menciona CodeDimension.

Loli D. (2014) menciona que antes de tener presencia en la web es conveniente conocer cuales son los tipos o clases de páginas web funciones, objetivos y como puede ayudar a un negocio a crecer.

● PÁGINAS WEB DE E-COMMERCE

Bajo este modelo de páginas web las empresas exhiben sus productos en su página para que los clientes puedan adquirir y comprar a través de internet. El objetivo de la página es realizar ventas y transacciones online, teniendo un segundo objetivo el cual es alojar información sobre sus productos.

Amazon es la tienda online más grande y con mayor presencia a nivel mundial.



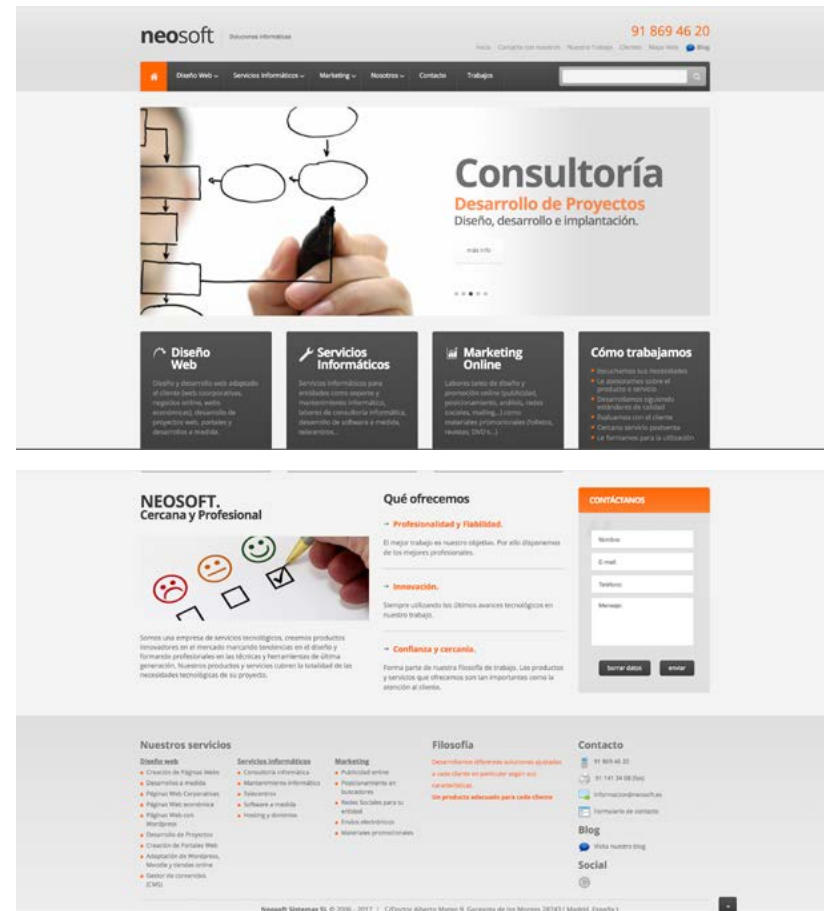
Sitio web creado para e-commerce

Fuente: <http://www.zigg.com>

● PÁGINAS WEB DE - SERVICIOS:

Este tipo de páginas web esta orientadas a brindar información y servicios el cual no poseen del famoso “carro de compras”, por lo que los productos que se encuentran en la página no pueden ser comprados directamente. Este tipo de página tiene como objetivo, estimular a los clientes para que terminen el proceso de compra offline. Y teniendo un segundo objetivo el cual es construir una relación con el cliente a través de el “servicio al cliente”.

Este tipo de paginas cuentan con espacios como departamento de ventas que ayudan a brindar un servicio al cliente que facilite la oración de compra, este tipo de páginas son comúnmente para proveedores de servicios profesionales y todo tipo de negocio que exija un proceso de venta.



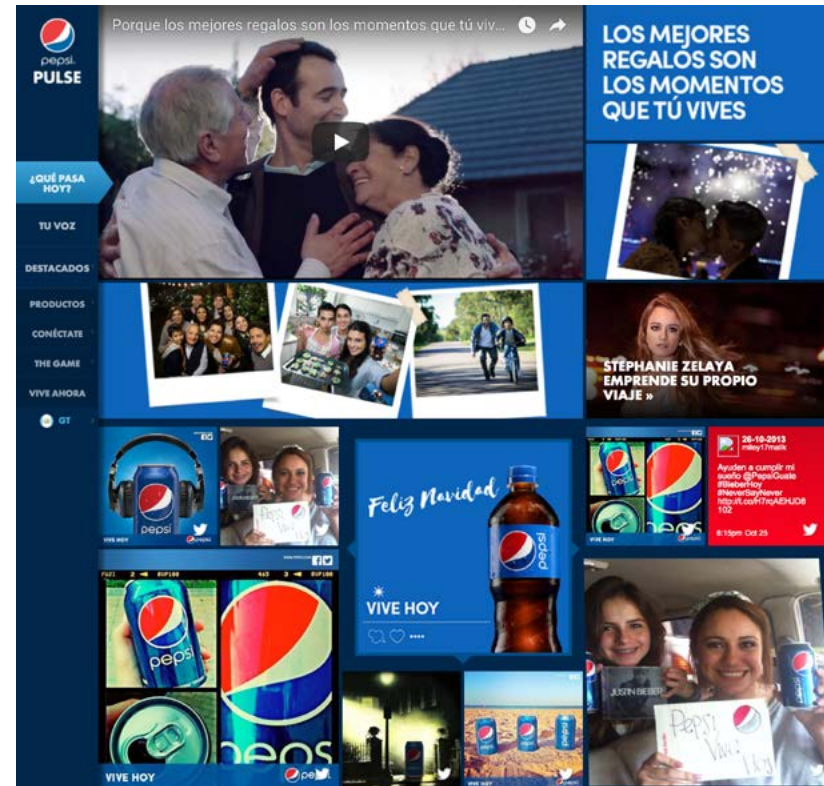
Sitio web creado para soluciones informativas y digitales.

Fuente: <https://www.neosoft.es/>

• PÁGINAS WEB DE - MARCA:

Tipo de páginas web que ofrecen una experiencia para afinar la imagen de una marca en específico. Por lo general los productos no se pueden comprar en línea pero cuentan con opción de compra de material publicitario o promocional de la marca.

Este tipo de sitio es muy utilizado por marcas de productos de consumo masivo y precios bajos como bebidas, alimentos, productos de higiene entre otros.

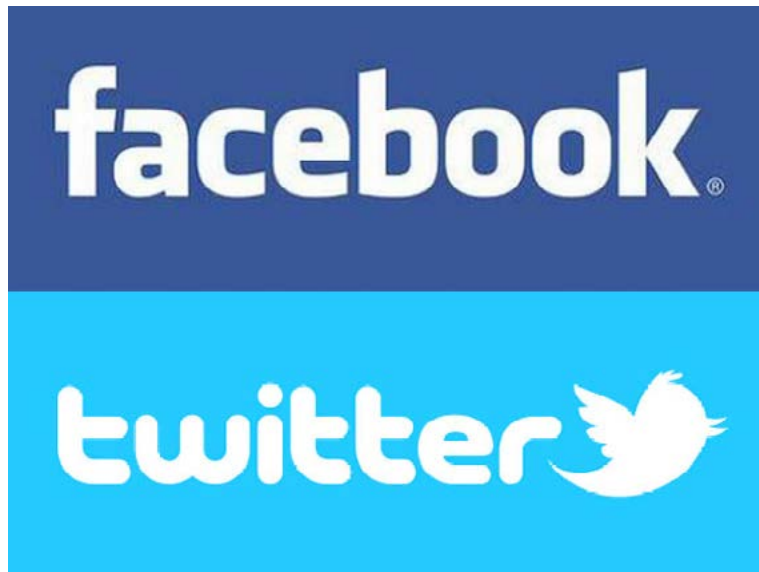


Sitio web oficial de marca de bebidas PEPSI

Fuente: <http://www.pepsi.com/es-gt/d>

● PÁGINAS WEB DE - REDES SOCIALES:

Éstos portales están dedicados a estimular la interacción y la generación y el intercambio de información entre sus usuarios.



Logos de las redes sociales más populares Facebook y Twitter

Fuente: <https://www.oneindia.com/img/2015/06/22-1434965783-socialme-dia--facebook-twitter.jpg>

DISEÑO WEB

El diseño web es una de las disciplinas del diseño, entre las que se encuentra también el diseño gráfico que constituye una de las funciones creativas más elementales del marketing por internet y que tiene por objetivo la producción de sitios web.

Milenium (2017) menciona que el propósito del diseño web no sólo es lograr un efectivo visual agradable y armonía entre los distintos elementos que integran un sitio web, si no también alcanzar un óptimo desempeño entre la operación y el máximo nivel de exposición posible para cumplir satisfactoriamente con la función de promoción para la que son creados los sitios.

El diseño web además de ser una actividad de planificación, diseño, implementación y mantenimiento de los sitios web abarca diferentes aspectos como el diseño gráfico web, diseño de interfaces y experiencia de usuario. Enfocándose en la navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información, interacción de medios entre otros.

Dentro de esta implementación y optimización de audios, textos, imágenes, enlaces, videos y motores de búsqueda.

El desarrollo web cuenta con la colaboración de muchas personas que trabajan en equipos y cubren los diferentes aspectos del proceso de diseño, aunque existen algunos diseñadores independientes que trabajan solos.

Milenium, también menciona que la unión de un buen diseño con jerarquías bien elaboradas de contenidos, aumenta la eficiencia de la web como canal de comunicación e intercambio de datos los cuales brindan posibilidades como el contacto directo entre el productor y el consumidor de contenidos.

● DISEÑO WEB APLICADO

El diseño web o desarrollo de páginas web se basa en la construcción de documentos de hipertexto, para su visualización en diferentes navegadores. Así como asignarle una presentación para diferentes dispositivos de salida, es decir una pantalla de computador, papel o un teléfono móvil.

Estos documentos o páginas web pueden ser creadas:

- Creando archivos de texto en HTML, Asp, Aspx, JavaScript, JSP, Python, Ruby.
- Utilizando un programa visual WYSIWYG o WYSIWYM de creación de páginas.
- Utilizando Script del lado del servidor, para generar la página web.

- El diseño visual de la información que se desea editar. En esta etapa se trabaja distribuyendo el texto, los gráficos, los vínculos a otros documentos y otros objetos multimedia que se consideren pertinentes. Es importante que antes de 'escribir' la página web se realice un boceto o prediseño. Esto facilitará tener un orden claro sobre el diseño.

- Estructura y relación jerárquica de las páginas del sitio web. Para esto, y fundamentalmente para manejar los vínculos entre documentos, se creó el lenguaje de marcación de hipertexto o HTML. Los enlaces que aparecen subrayados en este documento y otros de Wikipedia son ejemplos de hipertexto, puesto que al pulsar sobre ellos conducen a otras páginas con información relacionada. La importancia de la estructura y arborescencia web radica en que los usuarios no siempre entran por la página principal o inicial y en ese caso el sitio debe darle la respuesta a lo que busca rápido, además permitirle navegar por el sitio.

- Posicionamiento en buscadores o SEO, consiste en optimizar la estructura del contenido para mejorar la posición en que aparece la página en determinada búsqueda.

● HTML5

Barbara P. (2013) describe a HTML5 como un lenguaje markup, HTML tiene el significado de: Hyper Text Markup Language. este lenguaje es utilizado para estructurar y presentar el contenido en la web.

HTML5 Introduce algunos elementos que hace que el sitio web sea más accesible y funcional.

Los elementos que introduce HTML5 permite mejorar la navegación y usabilidad de los sitios web en los distintos navegadores.



Logos de HTML5

Fuente: https://www.w3.org/html/logo/downloads/HTML5_Logo_512.png

● NAVEGACIÓN

Los sistemas de navegación son elementos de los sitios web que se aplican a través de las interfaces gráficas, estas permiten que la navegación por las diferentes secciones o páginas que componen el sitio sean ordenadas. Esta navegación se le conoce como MENÚ, son parte fundamental para que los usuarios encuentren fácilmente todo aquello que buscan, exploren el contenido y obtengan una experiencia optima al navegar.

Vega Z (2014) menciona que es indispensable planificar un sistema de navegación ya que es una pieza vital para generar una mayor experiencia al usuario al visitar un sitio web.

● CARACTERÍSTICAS DE UN SISTEMA DE NAVEGACIÓN PLANIFICADO

● **Establecer un modo de ir de un sitio a otro dentro de la web.**

La navegación debe ser clara, concisa, consistente y fácilmente identificable dentro de la página. No se puede olvidar que también debe ser transparente: nadie debe ser consciente de que hay un sistema de navegación o de que está usándolo, esto es parte de la usabilidad del sistema.

● **Hacer evidente al usuario la relación entre el contenido que está visualizando y la navegación del sitio.**

Debemos permitir que el usuario sepa en todo momento dónde se encuentra, hacia donde puede ir desde este punto y que partes del sitio ha visitado ya, mediante cambios de color, texto resaltado u otras formas de destacar visualmente estos aspectos en el menú.

● **Reflejar la arquitectura del sitio al que corresponde sistema de navegación.**

Esto significa que incluso antes de visitar las secciones, el usuario pueda tener una idea aproximada del contenido y dimensión del sitio en su totalidad.

● **Permitir volver a la página de inicio rápidamente.**

En un sitio web la página de inicio sirve como punto de partida y como lugar al que volver cuando nos encontramos perdidos, por eso debe ser sencillo ir a este punto desde cualquier parte del sitio.

● **Que la fuente que se utilice sea clara y grande, con un color que contraste con el fondo.**

Para permitir una buena lectura, que la página adquiera identidad, y sea más fácil para el usuario reconocer puntos estratégicos del sitio.

● TIPOS DE SISTEMA DE NAVEGACIÓN

- Navegación Lineal
- Navegación No Lineal
- Navegación Jerárquica
- Navegación Compuesta

En la fase de planeación de u sitio, se consideran varios tipos de sistemas de navegación, el cual ayude a entender y ofrecerle al sitio flexibilidad y usabilidad para que el usuario entienda el desarrollo de estructura del sitio.

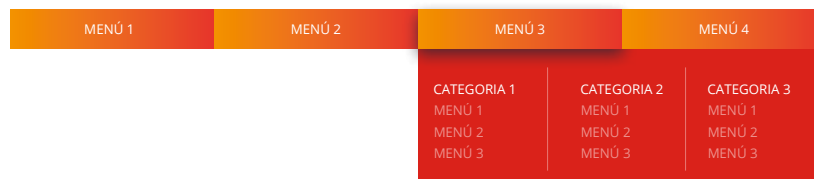
● NAVEGACIÓN LINEAL

Permite un flujo de información más estable.



• NAVEGACIÓN NO LINEAL

Un sistema que permite algunos desvíos controlados, este sistema obliga a regresar al camino principal, además presenta información adicional.



• NAVEGACIÓN JERÁRQUICA

Navegación jerárquica o de árbol. Es una estructura que comienza con una raíz y presenta varias opciones que permiten ir visualizando los sitios o páginas mas específicas de manera desglosada.



• NAVEGACIÓN COMPUESTA

La navegación compuesta es la que combina diferentes sistemas de navegación para permitirle al usuario un recorrido mas personalizado dentro del sitio.



● TENDENCIAS DISEÑO WEB

Las tendencias de diseño se basan en las mejoras de características determinadas, desde el año 2012 un año increíble en el diseño digital, un mundo que esta en los móviles y tabletas sigue en constante crecimiento. Las nuevas ideas y soluciones en la web sigue transformándose de forma dinámica para pensar e interactuar.

Estas nuevas tendencias van cambiando el panorama digital y definiendo nuevos estilos.

Desde el año 2013 el uso de la tipografía comienza a tener presencia. Domestika (2013) menciona que las fuentes como Arial, Verdana o Times New Roman comienzan a desaparecer invitando a fuentes personalizada.

De igual forma un estilo predominante que busca imitar un artefacto o material, el Skeuomorfismo en el mundo digital sigue tomando importancia.

● Momento del diseño Metro

El lenguaje de Microsoft, también conocido como Metro, es la nueva tendencia de diseño aplicado en diseño web. Un diseño que combina colores sonidos, botones con texto, bloques planos en 2D, casilleros brillantes que representan diversas secciones.

Inspirado en el minimalismo, el diseño Metro luce una interfaz que se remota a lo básico y ofrece ambientes simples y ordenados a los usuarios.

Metro diseño es básicamente lo contrario de Esqueuomorfismo, presentando elementos que no se parecen en nada a la vida real. El año que viene, Windows 8 será mucho más común en nuestro entorno tecnológico, y esperamos que este enfoque de diseño influya en la forma de diseñar y pensar en la web.



Diseño Metro

Fuente: <http://inicianet.com/blog/wp-content/uploads/2013/05/flat-metro.jpg>

Tendencias de diseño del año 2013, van tomando fuerza como:

- **DISEÑO WEB PLANO (FLAT DESIGN)**

Un estilo de diseño más claro, sencillo y simple. Un diseño que se caracteriza por diseños sin texturas, relieves, sombras ni brillos.

Estructuras rectangulares y cuadradas.

- **TIPOGRAFÍAS**

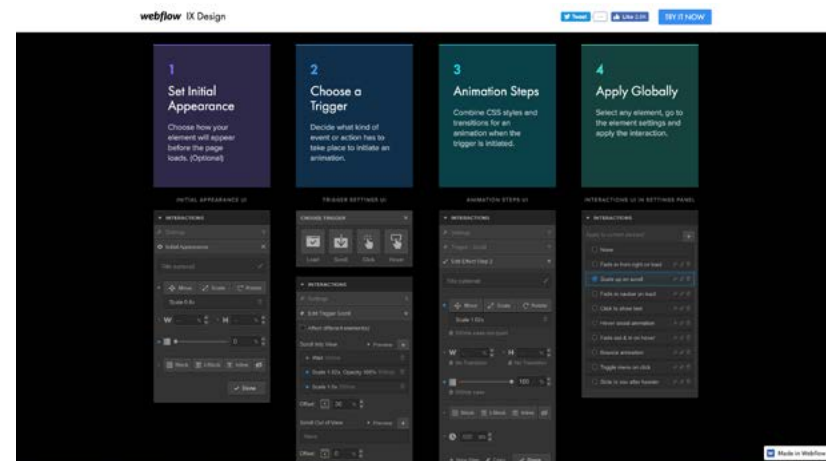
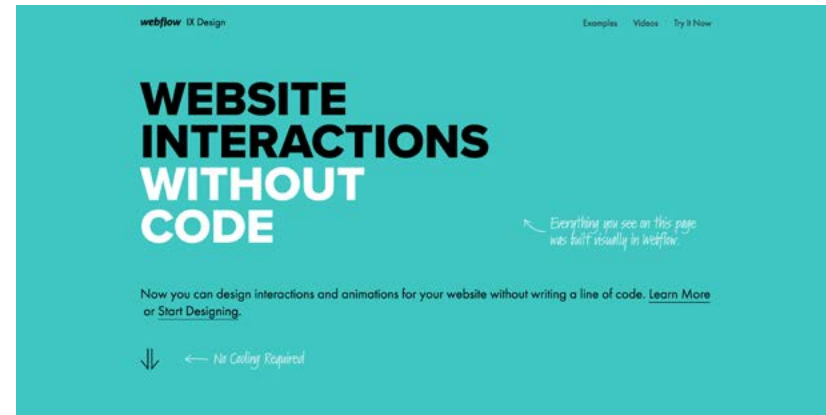
Combinación de distintos tipos de fuentes son parte clave para que la página cobre más personalidad.

- **COLOR**

Las paletas de colores deben de representar equilibrio reflexivo, emocional y artístico.

- **DISEÑO RESPONSIVE**

Un diseño que conste en que la página web se pueda adaptar a los diferentes tamaños de dispositivos, es decir que se vea perfectamente tanto en dispositivos móviles como en pantallas de distintos tamaños.



Sitio Web con Diseño Flat
Fuente: <http://Webflow.com>

A partir del 2015 Olivares (2015) menciona que el diseño digital se basará en el usuario, es por eso que se comienzan a tomar características enfocadas a generar una experiencia al usuario.

● USABILIDAD

La experiencia de Usuario (UX) dictará el diseño, este termino se enfoca en facilitar la interacción al usuario.



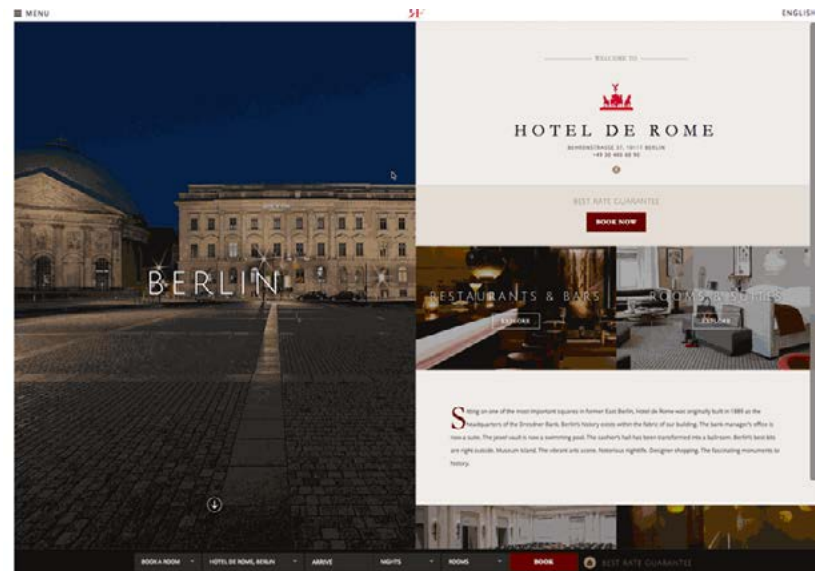
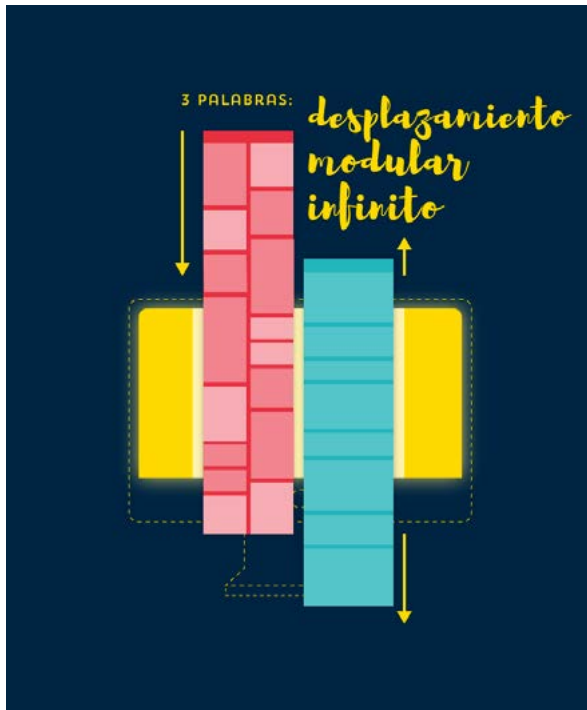
● DISEÑO RESPONSIVE

Con el gran crecimiento de la tecnología y dispositivos, la usabilidad es muy importante en todas las plataformas. La experiencia de usuario para móviles es clave ya que el usuario puede disfrutar de su sitio web al 100% mientras ven su móvil.



● MÓDULOS Y SCROLL

El scroll modular. Lo cual quiere decir que cada módulo dentro de una página web puede tener su propio scroll, con lo que una sola pantalla podría tener varias posibilidades, independientes entre sí, de hacer scroll.



Sitio web aplicando un estilo modular y con scroll infinito en navegación
Fuente: <http://HotelDeRome.com>

● TIPOGRAFÍA

Las tipografías toman gran importancia en el diseño de sitios web. Tipografías de gran tamaño, mayúsculas y cursivas para todos los encabezados. De igual manera tomará importancia la tipografía echas a mano.



Las tendencias de diseño van mejorando cada año, enfocando en mejorar el diseño, usabilidad y navegación de las páginas web. Muchas nuevas mejoras se van incluyendo cada año a las nuevas tendencias, las cuales van a servir para ayudar a los usuarios a que tengan una experiencia completa y satisfactoria al visitar un sitio web a través de las diferentes plataformas.

Entre otras de las tendencias que va adoptando los sitios web son:

- Menús Inteligentes
- Cuadrículas y formas geométricas
- Videos y GIFS
- Tipografía manual
- Diseño para interacción a través de gestos y voz
- Degradado o Bitonos
- Diseños verticales y divididos
- Diseños de Esqueletos (diagramación)
- Aplicaciones Web Progresivas

● DISEÑO RESPONSIVO

● DEFINICIÓN

VG Agencia (en red s.f) menciona que el diseño responsivo o Responsive Design es un nuevo paradigma del desarrollo web. Permite adaptar cada sitio a los diferentes formatos de dispositivos de acceso, smartphones, tabletas, portátiles.

El diseño responsive, es la técnica de diseño web, la cual consiste en buscar la manera correcta y adecuada de visualización de sitios web en distintos dispositivos, ordenadores, tablets o móviles.

40deFiebre (2014) menciona que el diseño responsive se trata de redimensionar y colocar los elementos de la web de forma que se adapten al ancho de cada dispositivo permitiendo una correcta visualización y una mejor experiencia de usuario. Se caracteriza porque los layouts (contenidos) e imágenes son fluidos y se usa código media-queries de CSS3.

El diseño responsive permite reducir el tiempo de desarrollo, evita los contenidos duplicados, y aumenta la viralidad de los contenidos ya que permite compartirlos de una forma mucho más rápida y natural.

VENTAJAS DEL DISEÑO RESPONSIVO

- Carga más veloz del sitio en los dispositivos portátiles
- Mejor lectura, con el tamaño de letra adecuado para una lectura cómoda ya sea en smartphone o tablet.
- Mejor experiencia en la navegación: con botones adaptados para el uso táctil del dispositivo.
- Ahorro de costos, ya que no es necesario desarrollar múltiples versiones del sitio o incluso desarrollar una app para Iphone / Ipad y Android.



Diseño Responsivo de Netflix

Fuente: <http://www.webmastersgallery.com/2015/11/05/netflix-refines-responsive-design-with-the-stack/>

● INTERACCIÓN PARA EL USUARIO

● EXPERIENCIA DEL USUARIO (UX)

Según, Cantú (en red, s.f) menciona que: “El diseño de Experiencia de Usuario o bien el término UX, es la filosofía de diseño que tiene por objetivo comprender el contexto para mejorar la efectividad, que de tal forma resuelvan las necesidades el usuario final, consiguiendo una mayor satisfacción y una mejor experiencia de uso posible con un mínimo esfuerzo”.

Siendo el proceso cuyo objetivo sea diseñar un sistema que ofrezca una gran experiencia al usuario. UX abarca las teorías de una serie de disciplinas como el diseño de interfaz de usuario, usabilidad, accesibilidad, arquitectura de información, menciona Mifsud (2015).

Usability (2015) menciona: para que haya una experiencia de usuario significativo y valioso, la información debe ser:

● ÚTIL:

Su contenido debe ser original y satisfacer una necesidad.

● UTILIZABLE:

El sitio debe ser fácil de usar.

- **DESEABLE:**

Imagen, identidad, marca, y otros elementos de diseño se utilizan para evocar la emoción y la apreciación.

- **CONTENIDO:**

El contenido tiene que ser navegable y localizable de forma interna y externa.

- **ACCESIBLE:**

El contenido tiene que ser accesible a personas con algún tipo de discapacidad (auditiva, visual y de identificación).

- **CREÍBLES:**

Los usuarios deben confiar y creer lo que se presenta.

La experiencia del usuario se refiere a lo que experimenta el usuario, antes, durante y después de interactuar.

“Inventé el término porque pensé que el diseño de interfaces humanas y la usabilidad abarcaban demasiado poco: yo quería cubrir todos los aspectos de la experiencia de las personas con un sistema, incluido el diseño industrial, gráfico, de interfaces, la interacción física y la manual”

Don Norman, 1998.

● DISEÑO PARA EL USUARIO

● INTERFAZ DE USUARIO (UI)

UI es un acrónimo de “*User Interface*”, que básicamente es el diseño de una interfaz fácil de usar y con las mejores condiciones de trabajo. UI pone énfasis en la interacción que tiene el usuario, para lograr una experiencia agradable.

Dentro del proceso de interacción persona-máquina, la interfaz gráfica del usuario es el sistema interactivo que posibilita a través del uso y la representación del lenguaje visual, una interacción amigable con un sistema.

Según González, (2004) la interfaz gráfica de usuario (GUI) utiliza un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar la información y acciones disponibles dentro de la interfaz, haciendo que las acciones sean directas para facilitar la interacción del usuario con el dispositivo.

Para lograr esa interacción Usability (2015), menciona cuales son los mejores fundamentos para diseñar una nueva interfaz, incluyendo la comprensión de objetivos, habilidades, preferencias y tendencias:

- **CONOCER AL USUARIO**

Conocer cuáles son sus objetivos, sus habilidades y sus experiencias de usuario, esto permitirá crear una interfaz que alcance los objetivos.

- **ATENCIÓN A PATRONES**

Muchas interfaces de sitios web son la solución a la necesidad de resolver un problema para mejorar una interfaz.

- **MANTENER COHERENCIA**

Una interfaz consistente permite que los usuarios tengan una mejor comprensión de cómo se va a trabajar las cosas, aumentando la eficiencia.

- **JERÁRQUICA VISUAL**

Se basa en el color, tamaño, colocación de cada elemento y tipografía, creando un camino claro a la comprensión de la interfaz.

- **PROPORCIONAR INFORMACIÓN**

Las indicaciones visuales o mensajes simples pueden mostrar al usuario si sus acciones han llevado al resultado esperado.

- **SER INDULGENTES**

Las interfaces de usuario deben permitir y tolerar un error del usuario.

- **POTENCIAR AL USUARIO**

A través de la interfaz, volver al usuario experto en el manejo de la misma.

- **DEBE DE SER SENCILLO**

Los diseños de las mejores interfaces son invisibles, cuestionarse si es necesario agregar una característica o un elemento adicional a la interfaz.

- **DISEÑADOR DE INTERFACES**

- **NUEVOS PROFESIONALES DIGITALES**

El diseño de sitios web define todos aquellos elementos y características visuales que configuran la experiencia que los usuarios experimentan en una plataforma. El rol de un diseñador de interfaces es definir el estilo visual de la plataforma y elementos que sean parte de la experiencia que se le desea transmitir al usuario. Aspectos como la legibilidad de los textos, la accesibilidad de los contenidos y la usabilidad del sitio en general, se ven afectadas por las decisiones de diseño web.

Pérez J. (2015) hace mención que un diseñador web debe de tener ciertas habilidades y conocimientos técnicos, que le permitan entender las necesidades de los clientes y de los usuarios, para transformarla en soluciones visuales presentes en el diseño. Y describe los conocimientos básicos los cuales son:

● CONOCIMIENTOS TÉCNICOS

- Manejo avanzado de software de diseño web, como por ejemplo Fireworks, Photoshop, Sketch y Muse. Idealmente, debe manejar los comandos para trabajar de forma eficiente y con una alta productividad.

- Conocer la teoría y saber aplicarla para configurar los elementos de forma coherente y significativa. Autores relevantes en esta área son Jesse James Garret y el diseño de la experiencia de usuario, y Donald Norman y sus técnicas centradas en los usuarios.

- Saber medir, analizar y aplicar tipografías, contrastes y estudios como el eye tracking para optimizar la experiencia de usuario.

- Reconocer el concepto creativo de la marca, como la paleta cromática, el tono editorial y la personalidad. Estos elementos se deben traducir en una gráfica coherente.

- Conocer las formas de lenguaje para satisfacer las necesidades del cliente en canales digitales.

- Entender las posibilidades de las plataformas digitales y saber cómo afectan el diseño.

- Manejar las normas de accesibilidad web y saber cómo aplicarlas.

● HABILIDADES

- Disposición para escuchar y familiarizarse con las tareas de la empresa.

- Capacidad para trabajar en equipos multidisciplinarios y entender los requerimientos de cada profesional, en especial de desarrolladores y arquitectos de información. También debe ser capaz de colaborar activamente con otras áreas para que el resultado sea coherente.

- Saber adaptarse a los requerimientos de los clientes. Se debe ganar su credibilidad a partir de argumentos comprobables que le permitan persuadir a las empresas de aplicar las mejores prácticas.

- Capacidad para identificar las necesidades de la empresa. Muchas veces los clientes no saben lo que quieren o están enfocando mal sus esfuerzos y el diseñador debe guiarlos.

- Ser capaz de autocapacitarse y adaptarse a las nuevas opciones que ofrece la tecnología.

● RESPONSABILIDADES

El diseñador sólo podrá poner en práctica todas estas habilidades si se integra a los proyectos desde el comienzo. Un amplio conocimiento de la empresa y los lineamientos iniciales de su estrategia digital le permitirán identificar las bases conceptuales para el diseño de la interfaz.

Una vez que se aprueba el plan inicial, el diseñador de interfaces tendrá las siguientes responsabilidades:

- Participar en el benchmark, estudiando y extrayendo recomendaciones de los sitios escogidos.
 - Mantenerse comunicado con el equipo de arquitectura de información para entender los wireframes y sus requerimientos.
 - Crear propuestas visuales a partir de los wireframes aprobados, entregando argumentos claros que la respalden.
 - Diseñar las propuestas para las vistas desde móviles, pensando en mobile first. La idea es que los elementos no desaparezcan, sino que se reordenen.
 - Presentar las propuestas al cliente, recolectar sus impresiones y traducirlas en optimizaciones.
- Aplicar el feedback sin perder la coherencia de los argumentos iniciales.
 - Diseñar tres páginas tipo, generalmente el home, una portada y un single que presente todas las variables posibles de los elementos. Presentarlas al cliente y recoger las correcciones.
 - Determinar la propuesta final, luego de unas dos iteraciones, y crear el diseño completo del sitio.
 - Diseñar los llamados a la acción para que destaquen de forma apropiada, sin crear distracciones y considerando el comportamiento de los usuarios.
 - Corroborar que el trabajo de front esté bien hecho, ya que a veces se cambian los márgenes, los tamaños de tipografías y el uso de blanco, lo que afecta el diseño.

FLAT DESIGN

ORIGEN DEL ESTILO FLAT

● HISTORIA

A continuación se presenta el origen del Flat Design, describiendo cómo tomó lugar en las tendencias de diseño actuales, junto con sus características principales aplicadas en diseño y sistemas multimedios.

El flat design inspirado en el estilo de diseño suizo, también adoptó la inspiración del minimalismo, que fue una corriente que se basaba en el arte y la arquitectura, en el concepto de “Menos es más” es decir, quitar todo los excesos, ornamentos y elementos innecesarios.

Esta combinación de influencias, lo minimalista y el estilo suizo, es el resultado de lo que se conoce en el mundo digital como **FLAT DESIGN**.

● MINIMALISMO

Estilo de Diseño

NosGustaLoSimple Blog (en red s.f)

Este estilo solucionó varios problemas y tuvo gran importancia en el desarrollo del diseño gráfico.

“Es una corriente artística que solo utiliza elementos mínimos y básicos. El lenguaje cotidiano asocia al minimalismo como todo aquello que ha sido reducido a lo esencial y que no presenta ningún elemento sobrante o accesorios”

Su propósito es hacer que el contenido sobresalga y sea el punto focal. Desde el punto de vista visual, el diseño minimalista está destinado a ser calmado y de llevar la mente a lo básico.

NosGustaLoSimple Blog (en red s.f) también hace referencia a que el minimalismo: “es una manera de entender lo estético, es un paso más allá de la abstracción que lleven a la forma y al color a la máxima simplicidad, No solo el diseño, si no también la música, la arquitectura y la pintura se valen de los principios del minimalismo.

Características propias del estilo minimalismo:

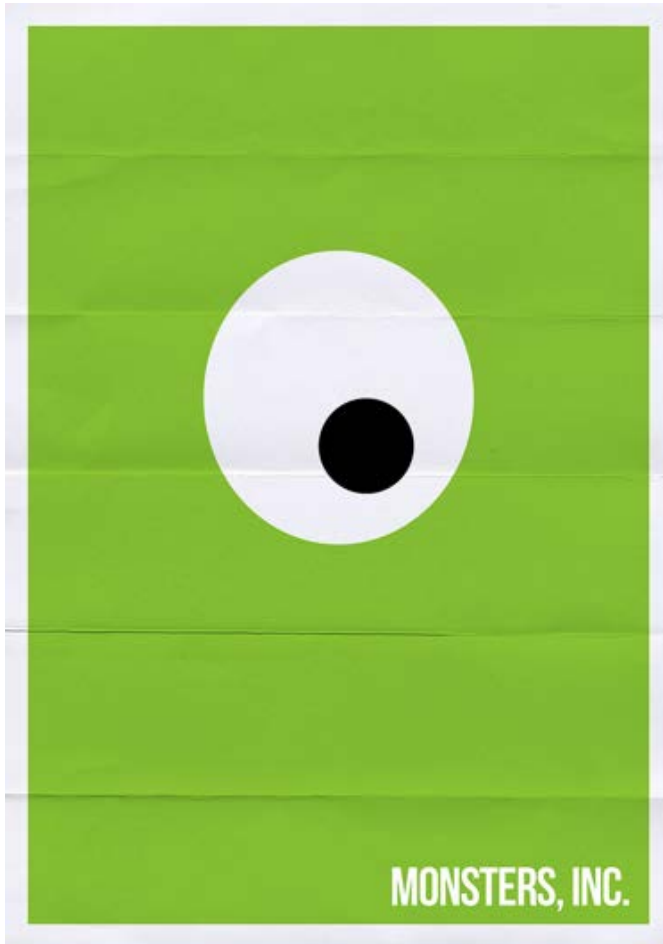
- La abstracción.
- La economía del lenguaje.
- Purismo estructural y funcional.
- Orden.
- Reducción.
- Síntesis.
- Sencillez y concentración.

Este estilo no es solo un movimiento estético fruto de la moda, es un movimiento que esta destinado a durar. Aplicada en arquitectura, diseño industrial, diseño gráfico; publicidad, páginas web, ilustración, etc.

● MINIMALISMO EN DISEÑO GRÁFICO

Este movimiento sigue las características propias del estilo antes mencionadas. El minimalismo busca mostrar la reducción de las formas a lo elemental y lograr transmitir una emoción a través de la mínima expresión.

MINIMALISMO- ABSTRACCIÓN DE ELEMENTOS APLICADOS EN DISEÑO GRÁFICO



Cartel Minimalista - Pelicula Monsters INC.

Fuente:<https://m00nlight.wordpress.com/2011/02/07/cartele-minimalistas-de-peliculas/>

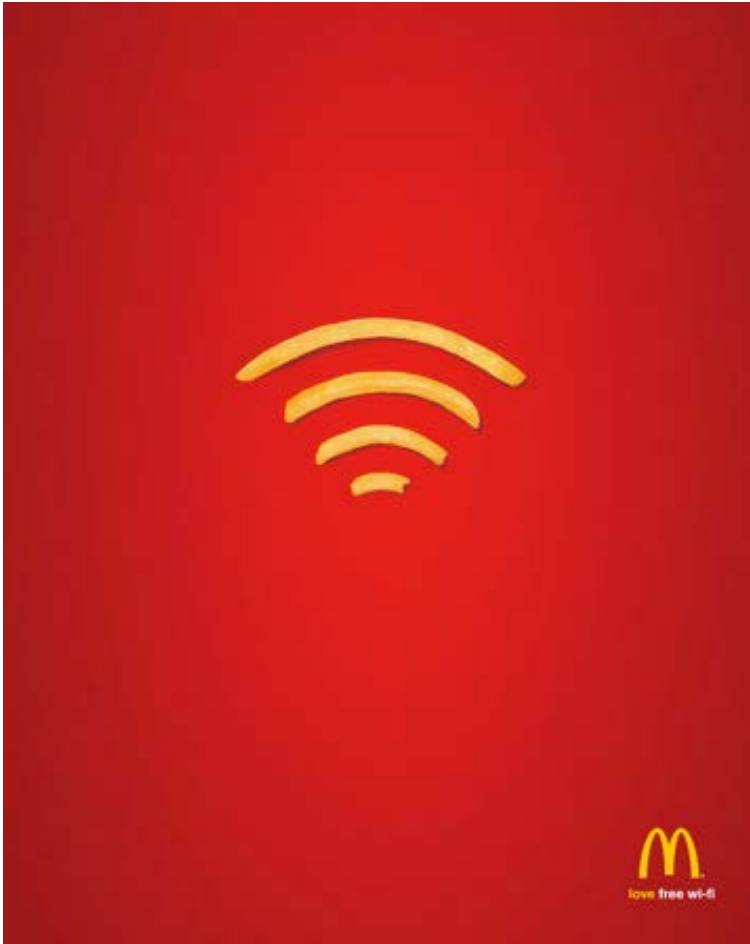
MINIMALISMO- APLICADO A AFICHES PUBLICITARIOS, REFERENTES A LA ARQUITECTURA



Cartel Minimalista - Mac de Niterói - Oscar Niemeyer.

Fuente:<https://modaddiction.net/tag/illustration/page/7/>

MINIMALISMO- APLICADO A AFICHES PUBLICITARIOS, REFERENTES A LA PUBLICIDAD



Cartel Minimalista - Mcdonalds Publicidad

Fuente:<http://www.merca20.com/5-grandes-marcas-que-han-optado-por-publicidad-minimalista/>

Las obras minimalistas buscan mostrar una reducción de elementos y formas por medio de la abstracción, con el fin de crear una emoción o un mensaje a través de su mínima expresión.

● MINIMALISMO

Aplicado en sitios web

Busca no sobrecargar el sitio con elementos innecesarios, que no aportan a la funcionalidad del mismo o al objeto con que fue creado.

Características:

- Manejo de espacios en blanco
- Tipografía efectiva
- Minimizar el efecto en imágenes
- Uso y manejo de color
- Claridad del propósito
- Eliminación de elementos extra



Aplicación del Minimalismo en sitio web, aprovechando espacios para crear composiciones más limpias

Fuente: <https://area17.com/>

● SKEUOMORFISMO

El contraste del Flat Design

Skeuomorph viene del griego skeuos, es decir envase o herramienta y morphe, es decir la forma.

Campbell (2014) lo define como un principio de diseño en el que se toman rasgos del diseño del mundo real físico.

Este término se aplica con mayor frecuencia a las interfaces de usuario (GUI), que la gran parte de diseño se ha propuesto tradicionalmente para recordar al mundo real.

Este estilo de diseño se caracteriza por:

- Imitación de materiales como: el cuero, madera, telas, etc.
- Elementos de aspecto bidimensional.
- Funcionalidades de Flip-Page (acción de pasar una hoja de un libro).
- Presentar la vida real en un espacio digital.

“Los ordenadores deben de ser tan sencillos de utilizarse que hasta un novato podría dominarlo con su instinto” Steve Jobs.



Aplicación del Skeuomorfismo en interfaces gráficas, muestra elementos de diseño lo más parecido a la vida real.

Fuente:<http://glasscanopy.com/flat-design-vs-skeuomorphism-pros-cons/>

● SKEUOMORFISMO

Aplicado en Interfaces Gráficas

El estilo de diseño intenta crear tres dimensiones, en superficies planas, el diseño Skeuomorfismo busca representar un objeto lo más parecido a la vida real para que cualquier usuario pueda reconocerlo.

WebGranth (2014) se refiere a que el diseño Skeuomorphic es la apariencia de una interfaz gráfica que imita. La marca APPLE es el mejor defensor del este movimiento estético.



Iconos con Estilo Skeuomorphism

Fuente:<http://materialdesignblog.com/how-material-design-sparked-evolution-of-web-design/>

ScreenShot - Botón con Estilo Skeuomorphism

Fuente:<http://www.webgranth.com/let%E2%80%99s-get-ready-to-rumble-skeuomorphic-vs-flat-design>

● SKEUOMORFISMO

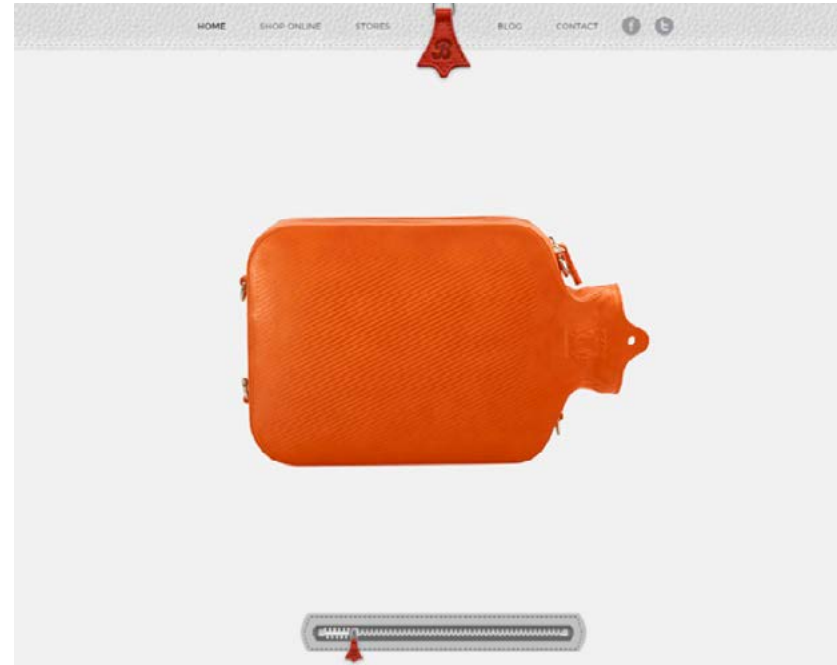
Aplicado en Aplicaciones móviles



Iconos con Estilo Skeuomorphism - Aplicados en Iphone con sistema iOS7
Fuente:<http://www.actualidadiphone.com/recupera-el-aspecto-de-ios-6-en-ios-7-gracias-winterboard-cydia/>

● SKEUOMORFISMO

Aplicado en Sitios web



Screenshot del sitio web Bagigia.
Fuente:<http://www.bagigia.com/>



Screenshot del portafolio digital Fred Stuart.
Fuente:<http://www.fred-stuart.com/FS.html>

Screenshot del sitio web Soviesky Boutique.
Fuente:<http://sovbut.ru/>



FLAT DESIGN

ORIGEN DEL ESTILO DE DISEÑO

García (2013, en la red) describe al Flat Design como: “La reducción de todo tipo de decoración en un diseño de interfaz en app o web, para simplificar el mensaje y facilitar la funcionalidad”.

Es decir que se eliminan todas aquellas texturas, degradados, biselados, sombreados entre otros. Se elimina todo aquello que no aporte al mensaje o información que se quieren transmitir al usuario que interactúan con la interfaz.

● BAUHAUS

Para Abad (en red 2009): “Tras la Primera Guerra Mundial, empiezan a haber notables necesidades en nuevos estilos de diseño. A partir de estas necesidades nace la tipografía elemental, con el fin de transmitir información y comunicar de manera clara y sencilla”.

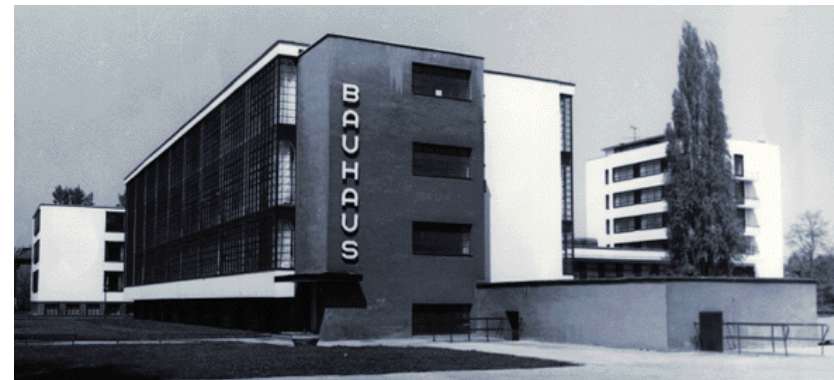
La tipografía elemental nace en la Escuela de Diseño, arte y arquitectura, mejor conocida como La Bauhaus que se define como: “Casa de la Construcción”, fundada en 1919 por Walter Gropius en Weimar Alemania. Esta escuela de diseño nace como la consecuencia de la fusión de dos escuelas de artes que la precedieron.

- Escuela de Artes y Oficios
- Academia de Bellas Artes

Droste (en red 2007) menciona sobre los objetivos de la construcción de la Bauhaus, y la describe como:

“Bauhaus: Se construyó esta escuela con el fin de tener un ideal común, entre artistas y artesanos que debían de trabajar juntos en la construcción del futuro.

Para combinar la arquitectura y las artes aplicadas con la técnica industrial y las necesidades del individuo”.



Edificio de la escuela en Dessau, 1925 -26, en primer plano el volumen con los talleres y la emblemática tipografía diseñada en los propios talleres

Fuente: <http://www.sitographics.com/conceptos/temas/estilos/bauhaus.html>

● DISEÑADORES DE LA BAUHAUS

Theo Ballmer (1902-1965) y Max Bill (1908-1992), Estudiantes de la Bauhaus, considerados como principal vínculo entre el diseño gráfico constructivista y el nuevo movimiento gráfico.

Theo Ballmer 1902 - 1965

Nacido en Basilea, Suiza. Dibujante litográfico.

Ballmer fue estudiante de la Bauhaus, y estuvo bajo la formación de Ernst Keller "Padre del diseño gráfico Suizo" en la escuela de Artes Aplicadas.

En 1926 Ballmer comenzó a trabajar como diseñador gráfico para una de las mayores compañías farmacéuticas de Basilea "Hoffmann-La Roche".

Emplea características modernistas junto con imágenes y áreas planas con color, tipografías geométricas dibujadas con regla y compás en una retícula.



Portada Bureau Bale - (basado en retículas).

Fuente: <http://thinkingform.com/2014/09/29/thinking-theo-ballmer-09-29-1902/>

● MAX BILL

Nació en Winterthur, Suiza. Pintor, Arquitecto y Diseñador Gráfico.

En sus inicios estudio orfebrería, influido por el dadaísmo y el cubismo.

Estudió artes en la Bauhaus de Dessau.

En 1924-1927 Bill estudio arte en la Academia de Artes y oficio de Zurich. Siendo alumno en Dessau e influido por De Stijl, comenzó a planificar un arte basado en matemática y geometría objetiva y autónoma.

Fue director de la Escuela de Ulm y una de las figuras más importantes en 1931, adoptó la teoría del “arte concreto” de Theo van Doesburg, según la cual era posible alcanzar la universalidad con la claridad.

“En 1951 fundó la Hochschule für Gestaltung en Ulm, Alemania, una escuela que continuaba la tradición de la Bauhaus. En esta institución fue rector y director de los departamentos de arquitectura y diseño de producción entre 1951 y 1956. En esta escuela Bill defendió el funcionalismo de la Bauhaus, ya que creía que las formas basadas en las leyes matemáticas poseían una pureza estética, y por lo tanto, universalidad”. Herrero. (2015).



Afiche de Olympische Spiele Munchen 1972 - (*Juegos Olímpicos de Munich*) - Realizado por Max Bill

Fuente:<http://urbatorium.blogspot.com/2013/02/manos-maestras-del-diseno-grafico-max.html>

● TIPOGRAFÍAS

Las obras más importantes de Tschichold, es sin duda la Die Neue Typographie, donde se exponían por primera vez la normalización de las practicas relacionadas con el uso moderno de la tipografía, condenando así a la mayoría de los tipos clásicos y dándole protagonismo a la sans-serif, abogando por medidas estandarizadas de papel y estableciendo directrices para una jerarquía tipográfica.

Jan Tschichold al final de su carrera regresó a una teoría clasicista en la que predominaban diseños centrados, donde los caracteres romanos cobraran de nuevo protagonismo

La esencia de la Nueva tipografía es la claridad, hecho que la opone deliberadamente a la antigua tipografía, cuyo fin era la belleza y cuya claridad no alcanzaba el alto nivel que hoy exigimos. Necesitamos la máxima claridad porque debemos dedicar atención a una extraordinaria cantidad de material impreso, para lo cual se hace obligatoriamente la mayor expresión.

Con estas aportaciones y la creciente demanda de tipografías Sans-serif, el Estilo Suizo alcanzó tener grandes exponentes en el diseño, entre los más importantes se encuentran:

● GUNTER G. LANGE

AKZIDENZ GROTESK (1869)

En 1920, Jan Tschichold describe a la tipografía sans-serif como “un estilo funcional, para una era racional”,

La tipografía Akzidenz pudo haber sido utilizada por la escuela Bauhaus por su simplicidad en los trazos.

Es una tipografía diseñada en 1869, era considerada como tipografía adelantada a su época, dejando camino a la llegada a las nuevas fuentes innovadoras como la Univers o Helvetica.



Gunter. G Lange -Tipografía Akzidenz-Grotesk
Fuente: <https://helveticahaus.com/>

● MAX MIEDINGER

HELVETICA (1954)

Recibe el encargo de Eduard Hoffmann, de modernizar el estilo tipográfico sans-serif, se trataba del rediseño de la AKZIDENZ GROTESK, convirtiéndola en “Neue Hass Grotesk”, los dueños deciden desarrollar una serie completa de la tipo, y renombrarla como “Helvética”.

Que significaba (Suiza en Latín).

Gracias a la utilización masiva de esta tipo en el diseño Suizo o Estilo tipográfico Internacional se posicionó como la tipografía más utilizada de la historia.



Max Miedinger -Tipografía Helvetica
Fuente: <https://helveticahaus.com/>

● K. BAUER / W. BAUM

FOLIO (1957)

Fue diseñada en la misma época que la Helvetica, esta tipografía manejaba muchos rasgos similares a la Helvetica, pero sin embargo cuenta con diferencias que la vuelven única.

Esta tipografía fue muy utilizada, convirtiéndose en popular de la época para los titulares de los periódicos, carteles de teatro y cine. Esta tipografía era muy versátil ya que se podía jugar con las franjas y las líneas.



Gunter. G Lange -Tipografía Akzidenz-Grotesk
Fuente: <https://helveticahaus.com/>

● ADRIAN FRUTIGER

UNIVERS (1957)

Folio, Neue Has Grotesk o Helvética, siendo estas tres tipografías muchas veces confundida entre ellas dado que las tres están basadas en la tipografía Akzidenz Grotesk y las tres fueron prominentemente utilizadas en el estilo Suizo.

La familia Univers, llegó a tener 44 tipos, 16 combinaciones numerales de posición de peso, altura y anchura. Univers cambió a la Linotype Univers .
(que consistía en 63 fuentes)



Max Miedinger -Tipografía Helvetica
Fuente: <https://helveticahaus.com/>

Alcalá (2013) el estilo internacional Suizo, tuvo corrientes de principal desarrollo, estas fuentes fueron dos escuelas de diseño que se originaron en Suiza, una en Basilea y otra en Zúrich.

● ESCUELA DE ZURICH

● Ernest Keller 1891-1968.

Diseñador gráfico y profesor de Zúrich Kunstgewerbeschule desde 1918 hasta 1956.

Keller enseñaba la simplicidad y la claridad en la tipografía, el buscaba conseguir comunicar de forma clara. Por lo que favoreció en el uso de la tipografía haciéndola más elemental, enfocándose en formas geométricas básicas.

● Max Bill 1908-1994.

Arquitecto, escultor, pintor, diseñador industrial y teórico y experto en diseño para impresión.

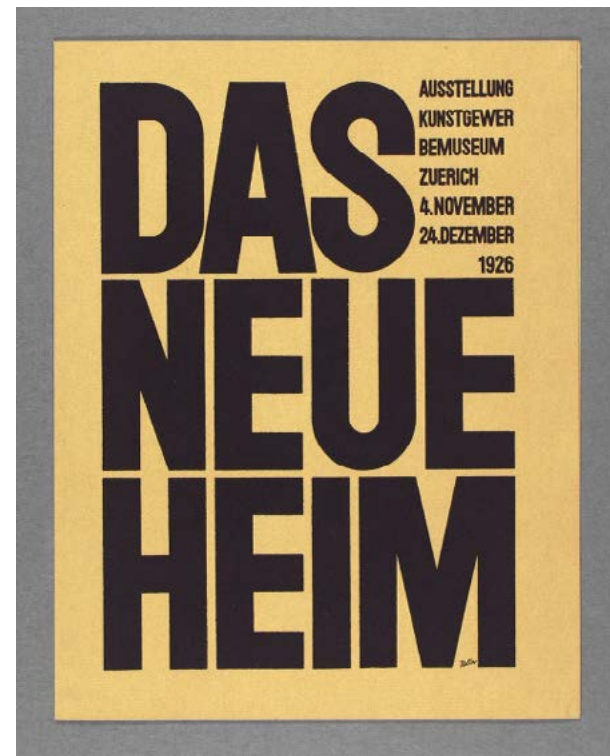
Estudiante de la Bauhaus, en 1931 adoptó el concepto de arte concreto; tendencia de arte dentro de la pintura abstracta.

● Josef Müller Brockmann 1914-1996

Diseñador autodidacta, entro a la escuela de Zúrich dónde recibió clases por parte de Ernest Keller.

Josef Müller Brockmann (1914-1996), Diseñador autodidacta, entró a la escuela de Zúrich donde recibió clases por parte de Ernest Keller

En 1957 Müller, accede a impartir clases sustituyendo a Keller, su metodología se baso en el trabajo personal, desarrollar proyectos relevantes a lo largo del curso académico que el impartía. Fue tan sistemática su método de enseñanza que se ve reflejada en el primer libro publicado por Müller- Brockmann llamado "The Graphic Artist and His Design Problems".



Portada DAS NEUE HEIM - 1926 - (Ernst Keller)

Fuente: <http://quadraforce.com/2011/02/17/ernst-keller-1891-1968/>

● ESCUELA DE BASILEA

Jan Tschichold 1902 - 1974

Diseñador Gráfico, tuvo el aporte mas importante de la época y es considerado la gran influencia que ejerció sobre el estilo internacional Suizo.

Jan a los diecinueve años de edad, ingreso a la Academia de Artes Graficas en Leipzig, donde aprendió de caligrafía, grabados y encuadernados. Desde 1921 a 1925 estuvo en la Escuela de Artes y Oficio de Dresde, donde realizó gran cantidad de carteles caligráficos, para diversas ferias comerciales de la ciudad natal, gracias a sus carteles Jan comenzó a ser reconocido afueras de Alemania como rotulista y caligráfico.

En octubre de 1925 Jan Tschichold publica en la revista Leipzig Typographische Mitteilungen en un artículo del manifiesto con el título Elementare Typographie donde se encuentra 10 principios que consideraba importantes.



Jan Tschichold - (1925)

Fuente: <https://pmcinto5.wordpress.com/2014/03/01/jan-tschichold-typography-titan/>



Jan Tschichold - Elementare Typographie - (1925)

Fuente: <https://kingydesignhistory2012.wordpress.com/2012/05/15/post-8-kay-elementare-typographie-1910-1929/>

1. La nueva tipografía está orientada hacia la función.
2. La función de cualquier pieza de tipografía es la comunicación a partir de los medios que le son propios. La comunicación debe aparecer en la forma más breve, simple y urgente.
3. Para que la tipografía pueda atender fines sociales, se requiere la organización interna de su material, es decir su contenido y su organización externa.
4. La organización interna es la limitación a los medios elementales de la tipografía: letras, números, signos y corondeles obtenidos de la caja o las máquinas de composición. En el mundo actual, la imagen exacta de la tipografía también pertenece a los medios elementales de la tipografía. La forma elemental de la letra es la grotesca o sans serif en todas sus variantes: fina, medium y negrita; desde la estrechada a la expandida. Se puede economizar extraordinariamente a partir del uso exclusivo de letras minúsculas; eliminando todas las mayúsculas.

Las áreas no impresas del papel son elementos perceptibles de diseñar tanto como las formas verbales impresas.

5. La organización externa es la búsqueda compositiva de los contrastes más intensos a través de formas, tamaños y pesos diferenciados los cuales deben corresponder con los valores de su contenido y la creación de relaciones entre los valores formales positivos y los valores negativos.
6. El diseño elemental tipográfico consiste en la creación de la relación lógica y visual entre las letras, las palabras y el texto, la cual queda determinada por las características específicas de cada trabajo.
7. Con el fin de incrementar el carácter de urgencia de la nueva tipografía, se pueden utilizar líneas verticales y diagonales como medios de organización interna.
8. La práctica del diseño elemental excluye el uso de cualquier tipo de ornamento. El uso de corondeles y otras formas elementales inherentes como cuadrados, círculos y triángulos deben estar fundamentados convincentemente en la construcción general. Su uso decorativo-artístico no está en consonancia con la práctica del diseño elemental.

9. El orden de los elementos en la nueva tipografía debería basarse en el futuro en la estandarización del formato en los papeles según las normas DIN. En particular DIN A4 debería ser el básico para los papeles de cartas y otros impresos comerciales.

10. El diseño elemental no es, tanto en tipografía como en otros campos, absoluto ni excluyente. Ciertos elementos varían a partir de nuevos descubrimientos, como, por ejemplo, la fotografía, por lo que el concepto mismo de diseño elemental cambiará necesaria y continuamente.

La mayoría de las familias tipográficas se crearon con una gama completa de series y versiones redondas y cursivas, siempre variando los grosores de los trazos para las tipografías finas y negritas y la anchura para las expandidas y condensadas con la intención de presentar la información de forma clara y ordenada.

Alcalá (2013) describe que: “ El estilo Suizo Internacional a pesar de su gran aporte en la tipografía, su fuerte también fue el desarrollo de carteles, siendo uno de los elementos gráficos más representativos en el mundo del diseño, mostrando gran innovación para poder comunicar sin necesidad de sobrecargar la información”.

El objetivo de realizar diseños funcionales era para lograr emplear la limpieza, legibilidad y objetividad, se logró por medio de tipografías limpias, y de palo seco para lograr un mayor impacto visual.

La finalidad de este estilo era dejar de lado toda expresión artística y personal para poder mostrar una solución más científica y universal. Utilizando las principales influencias del movimiento de la escuela de Bauhaus que permitieron que se realizaran cambios en elementos gráficos de diseños basándose en figuras geométricas como el círculo, triángulo y cuadrado.

Luego de salir de la época modernista con los ideales constructivistas, el estilo Suizo se logra definir como el auténtico estilo de diseño que buscaba la perfección a base de la simplicidad y la buena legibilidad, se basaba en la estética de diseño donde el principio de “la forma sigue a la función” se convirtió en el punto de partida para muchos arquitectos en la época modernista en los años 1930. Este principio de “la forma sigue a la función” tuvo como consecuencia que se manejaran elementos mínimos en tipografías, diseño de contenido, texturas e ilustraciones.

“La perfección se alcanza, no cuando no hay nada más que añadir, sino cuando no hay nada más que quitar.”

Antoine de Saint-Exupéry

El diseño gráfico y el estilo Suizo son elementos fundamentales en historia del diseño y la modernidad. Ya que gracias a su eficiencia y estética simple y atractiva, se extendió por toda Europa hasta llegar a Estados Unidos, donde fue tendencia de diseño 20 años más tarde, es decir comenzó a resurgir en los años 1970.

Los principios del estilo gráfico “Estilo Suizo” se basa en la perfecta y correcta jerarquización de elementos dentro de un contenido, en la legibilidad, la limpieza y la sencillez que manejaban en sus elementos gráficos, cada vez menos decoraciones y ornamentaciones. El estilo Suizo pretende utilizar menos elementos para no dispersar la atención y no crear un efecto contrario a lo que pretendía expresar en sus obras.



Old and New Form in Japan -Armin Hoffman 1959

Fuente: <http://www.cultier.es/estilo-suizo/>

● ESTILO SUIZO

En los años 50, surge en los países de Suiza y Alemania, un nuevo estilo gráfico de diseño, que tomó fuerza y se convirtió en la imagen oficial de muchas instituciones de aquellos países, llamándose de primer momento el “Estilo Tipográfico Internacional”.

A través de los años 70 este nuevo estilo gráfico se fue extendiendo de forma universal por toda Europa y Estados Unidos, llegando a ser un estilo predominante en esa época.

En los años 50 Suiza se alza como una de las más grandes potencias del mundo en el diseño, basándose en la perfección y en la simplicidad de sus trabajos.

● CONTEXTO HISTÓRICO

Para Alcalá (2013, en red): “En la primera mitad del siglo XX, Suiza se encontraba en una situación social, económica y política que ofrecía en el ámbito de la creación gráfica, las mejores condiciones para su libre desarrollo”. Suiza se convertía en el lugar perfecto para comenzar un desarrollo, sin limitaciones y garantizando la libertad de actuación humana, en contraposición a los países como Alemania, Italia y Francia.

Suiza adopta diferentes idiomas tales como el: alemán, francés, italiano y romanche, con lo cual surge la necesidad de realizar distintos formatos multilingües con claridad comunicativa para trascender las barreras del idioma y del nuevo diseño gráfico.

Como consecuencia de esas situaciones, son varios los artistas, pintores y tipógrafos que escogen Suiza como un lugar de residencia y trabajo. Dos grandes hechos van a influir de forma determinante en el posterior desarrollo de la tipografía en este país: La influencia de la Bauhaus, que había cerrado en Alemania en 1933 como consecuencia del creciente nazismo y los influyentes trabajos de Jan Tschichold. (Palma, 2013)

El estilo suizo se caracterizó por basarse en los ideales del modernismo y constructivismo, este estilo resaltaba la pureza, la legibilidad en la comunicación a través de lo simple y lo ordenado, bajo la reducción de ornamentos, priorizando la comprensión para una mejor comunicación una mejor organización en las estructuras y las composiciones asimétricas, debido a todas aquellas características, aquel estilo fue reconocido mundialmente como “Estilo Tipográfico Suizo”



Poster Swiss Design - international typography style

Fuente: <http://simbolizate.com/tag/disenno-suizo/>

● ESTILO TIPOGRÁFICO SUIZO

Meggs (1998) establece que: “El estilo tipográfico Suizo, surge en los años 50 en Suiza y Alemania, un movimiento al que se llamó diseño suizo, o más apropiadamente “Estilo Tipográfico Internacional”. La claridad objetiva de este movimiento de diseño ganó adeptos en todo el mundo. Permaneció como una fuerza importante durante más de 2 décadas y sus influencias continúan hasta el día de hoy. Los detractores del estilo tipográfico internacional se quejan de que está basado en fórmulas y, por tanto, resulta en una uniformidad de soluciones; los defensores argumentan que la pureza del estilo de los medios y la legibilidad de la comunicación permiten que el diseñador alcance una perfección imperecedera de la forma, y señalan la gama inventiva de soluciones por los principales practicantes como evidencia de que ni la fórmula ni la uniformidad son intrínsecas al enfoque, excepto en las manos de talentos menores”.

Las características visuales de este estilo internacional comprenden una unidad visual de diseño lograda por medio de la organización asimétrica de los elementos de diseño sobre una red dibujada matemáticamente. Alemania, Italia y Francia.

Los imitadores de este movimiento creían que la tipografía sans-serif expresaba el espíritu de una era progresiva y que las redes matemáticas eran los medios más legibles y armoniosos para estructurar la información.

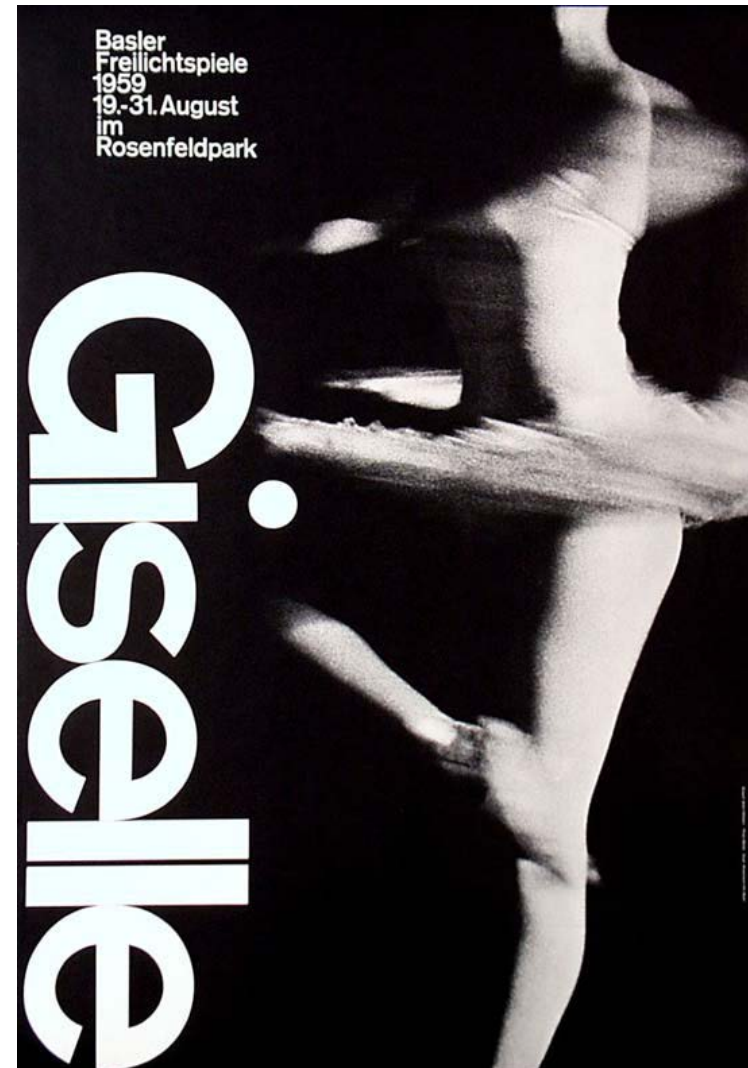
El estilo tipográfico Suizo emerge en los años 50 y llega a ser predominante hasta los años 70, siendo una de las más grandes referencias de la época actual, como un estilo de diseño basado en la teoría sobre la forma tipográfica.

Caracterizándose en los ideales del modernismo, del constructivismo y la tipografía elemental, con el objetivo principal de realizar diseños funcionales caracterizados por la limpieza, legibilidad y objetividad. Y surge la necesidad de una tipografía limpia y de palo seco que causara mayor impacto visual.

Este estilo se sustentaba sobre tres pilares básicos:

- El uso de una rejilla modular que dotaba al diseño de coherencia y estructura interna.
- El empleo de tipografías sans-serif y disposición asimétrica de los distintos elementos del diseño.
- Utilización de la fotografía en blanco y negro en lugar de ilustraciones.

Otros hechos que van a influir en Estilo Tipográfico Suizo: Escuela de Zúrich y Basilea.



Póster Armin Hoffman - 1959

Fuente: <http://www.cultier.es/estilo-suizo/>

● DISEÑADORES DEL ESTILO INTERNACIONAL SUIZO

Los diseñadores que establecieron el estilo internacional suizo, fueron extranjeros, principalmente de países aledaños como Alemania y Francia donde habían sido reconocidos mundialmente, pero debido a la guerra, estos personajes gráficos, se vieron obligados a moverse a Suiza para poder continuar con sus proyectos.

Este estilo de diseño se caracterizaba por representar de forma objetiva toda aquella información visual y verbal, se quería llegar a transmitir de manera clara en base a lineamientos que fueron estableciendo en la época, el manejo de retículas, particularmente la retícula modular la cual permitía un mayor grado de control en la información, combinándolos con otros módulos para generar un diseño limpio y estético.

En base a los lineamientos, su presentación de información permite una composición asimétrica, es decir que el peso visual de los elementos que se encuentran en la composición se reparten de manera desigual con respecto a uno de los ejes principales, ya sean verticales u horizontales, logrando así, crear un efecto de dinamismo o movimiento en la composición.

Lo más importante en la apariencia visual, es la actitud desarrollada por los pioneros, los precursores definieron al diseño, cómo una actividad social útil e importante, rechazando la expresión personal y las soluciones excéntricas.

En su lugar adoptaron un enfoque mas universal y científico para la resolución de los problemas de diseño. En este paradigma el diseñador se define no como un artista sino como un conducto objetivo para la difusión de información importante entre los componentes de la sociedad. El ideal alcanza la claridad y el orden.

El estilo internacional suizo, proceden de las raíces de la Bauhaus y de la nueva tipografía de Jan Tschichold en los años 1920 y 1930.

● ERNST KELLER

Nacido en Aarau, Suiza en 1891. Keller dedicado al dibujo y litografía en 1906.

Se unió a la escuela de artes en Zúrich, Suiza (Escuela de Artes Aplicadas) en año de 1916. Se dedicó a la docencia, la cual le permitió ser la influencia más importante del desarrollo del estilo Suizo, enseñando diseño y tipografía, Keller estableció varios programas de capacitación en diseño y tipografía, donde fue llamado “El Padre del Estilo Suizo”

Keller ha creado un sistema de diseño que se caracteriza por un formato de cuadrícula rígida, diseño estructurado y el tipo de justificación. El núcleo de estas ideas se presentaron por primera vez en el libro *Sistemas Aislados* en Diseño Gráfico por su alumno Josef Müller-Brockmann.



Ernst Keller (1891-1968), 1928, Das Neue Heim, Zurich. (Swiss)

Fuente: publikacjcyfrowefilip.blogspot.com



Ernst Keller (1891-1968), 1928, *Das Neue Heim*, Zurich. (Swiss)
Fuente: publikacjcyfrowefilip.blogspot.com



Kunstgewerbemuseum der Stadt Zürich (Wegleitung 68), 1926
Fuente: <http://wiedler.ch/felix/books/story/532>



Kunstgewerbemuseum der Stadt Zürich (Wegleitung 68), 1926
Fuente: <http://wiedler.ch/felix/books/story/532>

FLAT DESIGN

APLICADO A INTERFACES
GRÁFICAS

El diseño gráfico y el estilo Suizo son elementos fundamentales en historia del diseño y la modernidad. Ya que; gracias a su eficiencia y estética simple y atractiva, se extendió por toda Europa hasta llegar a Estados Unidos, donde fue tendencia de diseño 20 años más tarde, es decir comenzó a resurgir en los años 1970.

Los principios del estilo gráfico “Estilo Suizo” se basan en la perfecta y correcta jerarquización de elementos dentro de un contenido, en la legibilidad, la limpieza y la sencillez que manejaban en sus elementos gráficos, cada vez menos decoraciones y ornamentaciones. El estilo Suizo pretende utilizar menos elementos para no dispersar la atención y no crear un efecto contrario a lo que pretendía expresar en sus obras.

● CARACTERÍSTICAS

Del Flat Design

García (2013) menciona las características principales del Flat Design, aplicado en interfaces gráficas:

● Color:

Se suele utilizar colores vivos en paletas pastel con pocas variaciones de cada color. Se debe de utilizar esquemas de color que ayuden al usuario a “comprender” el diseño de forma visual y así facilitar la interacción.

● COLORES FLAT

PALETA DE COLORES

Cuando se trata de color, en el Flat Design existe una gran variedad de colores que tienden a ser colores brillantes, totalmente saturados que combinan con el color gris o negro.

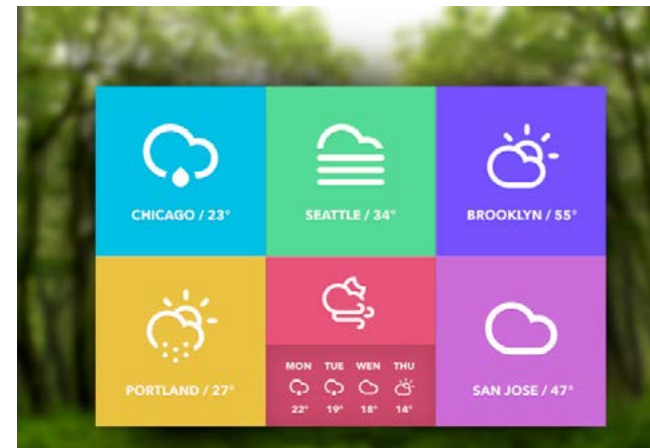
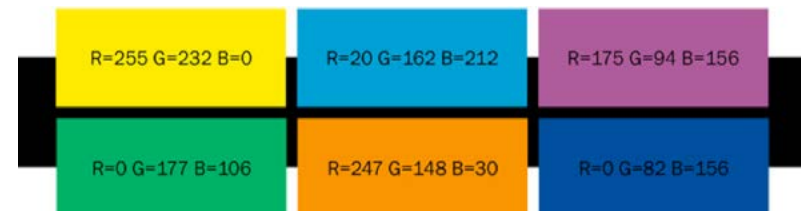
Según FlatUIColors (2015) “El Flat cuenta con una gran lista de colores populares utilizados para el diseño plano, FlatUiColors cuenta con una lista de colores que muestra los valores y códigos para tener el tono correcto”.

Además cuentan con categorías de colores de la manera siguiente:

● COLORES BRILLANTES

Perfecta combinación con fondos blancos y negros que permiten un impacto visual.

Colores: Azul, verde, morado.

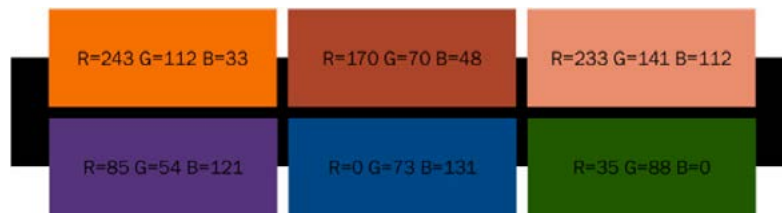


FlatUIColors - Aplicación de colores Brillantes en Apps.

● COLORES RETRO

Gama de colores que funcionan como color dominante, son menos saturados, los colores retro tiene adición del color blanco para que sea un color más opaco, sin llegar a un tono pastel.

Color: Anaranjado, amarillo y rojos, azules. (además de los colores primarios y secundarios).

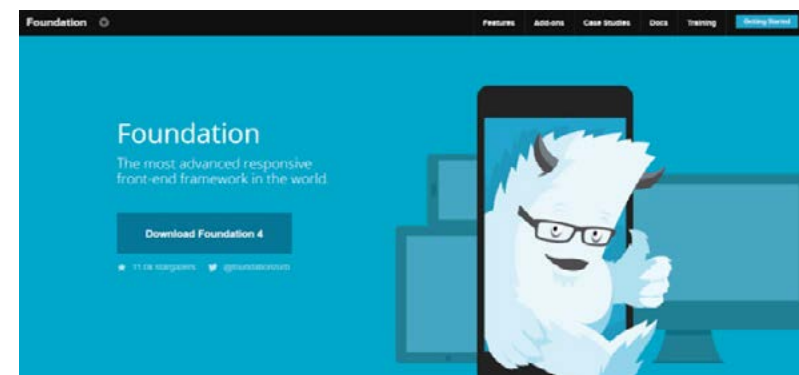


FlatUIColors - Aplicación de colores retros en aplicaciones.

● COLORES MONOTONOS

Combinado en técnicas de flat Design, esta paleta de color se basa en un solo color brillante, para crear un degradado de color, se va sustrayendo el tinte de cada color (100% de tinta = color brillante, 90%, 80%, 70%...)

Color: Azul, gris, verdes



Foundation.com - Aplicación de colores monotonos en web.

● CARACTERÍSTICAS

Del Flat Design

● Tipografías:

La tendencia es utilizar fuentes sans serif para cuerpos de texto. Para títulos sirve casi cualquier fuente de fácil lectura, incluso las creativas y estilizadas. Se suelen utilizar grandes tamaños, al mismo tiempo que se reducen las longitudes de los títulos y subtítulos.

TIPOGRAFÍAS

MÁS USADAS EN EL FLAT DESIGN

El Flat Design es la tendencia de diseño más utilizada desde el 2013. El uso tipográfico en la tendencia se basa en lo simple y lo minimalista, sin texturas, sin efectos, ni sombras entre otros.

El estilo flat Design se ha caracterizado por utilizar tipografías Sans-Serif, con trazos geométricos como: Futura, Century Gothic, Avant, que están basadas en formas geométricas básicas, el círculo, cuadrado o triángulo.

Creativebloq (2015) presenta una lista de fuentes tipográficas muy utilizadas por diseñadores que realizan proyectos bajo el estilo del Flat Design.

● BARON TYPEFACE

“Tipografía en mayúscula para pantallas”, el diseñador se inspiró en las Sans-Serif clásicas, trazos rectos y proporciones exactas. Esta tipografía cuenta con múltiples familias tipográficas: Bold, Light, Normal y Condense.

Diseñada por el diseñador gráfico Frank Hemmekam.



Behance - Tipografía Baron.

● AILERONS TYPEFACE

Inspirada en aeronaves de la década de los 40. Tipografía con trazos limpios y toda su familia se encuentran en mayúsculas.

Diseñada por el brasileño Adilson de Olivera, como proyecto experimental de modelos aéreos.



Behance - Tipografía Ailerons

● LANGDON

Combinación de tipografías basada en la figura geométrica: círculo. Permite que sea una tipografía legible, confiable y elegante.

Diseñada Steven Bonner, ilustrador y tipógrafo.



Behance - Tipografía Langdon

● MONTSERRAT

Inspirado en carteles antiguos, letreros luminosos y marquesinas tradicionales de los barrios de Buenos Aires, Argentina. La tipografía Montserrat es un tipo con estilo geométrico, que tiene ajustes ópticos sutiles. El resultado es esta familia sans serif con múltiples versiones y múltiples posibilidades, tanto en el mundo editorial, digital y como en el corporativo.

Diseñada por Julieta Ulanovsky

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789
\$??+ -* / = % " ' # @ & _ ()
.,:;?! \ | { } < > [] ~ ^

Behance - Tipografía Montse

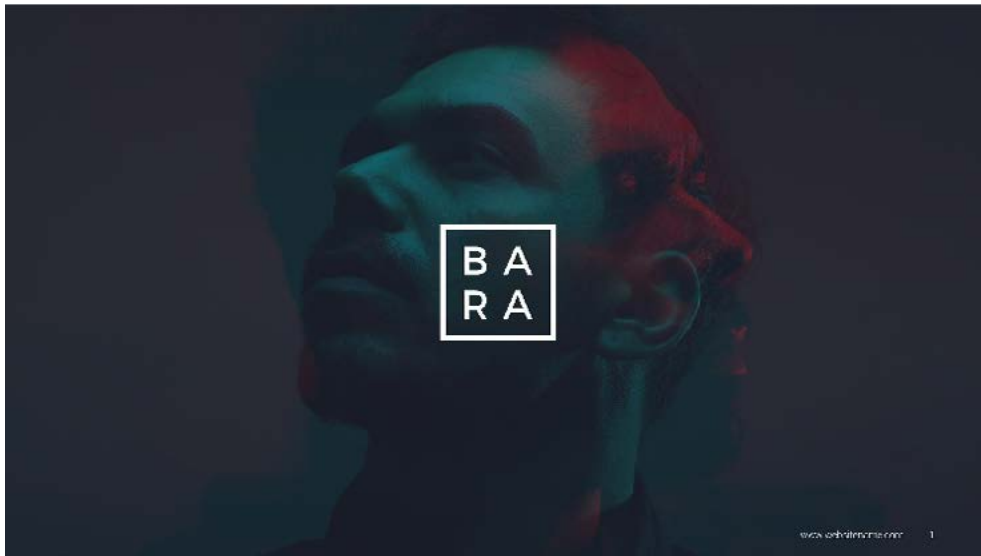
● ADAM

Inspirada por la tipografía "Futura", cuenta con trazos limpios, geométricos; adecuada para títulos, subtítulos y carteles.

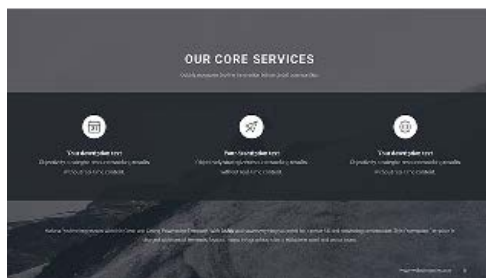
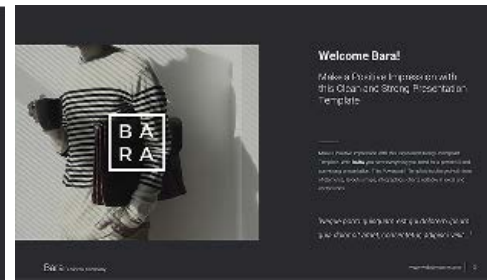
Diseñada por Shrenik Ganatra.



Behance - Tipografía Adam



Aplicación de Tipografías en sitios web - Montserrat
Fuente: <https://ui8.net/products/bara-business-company>

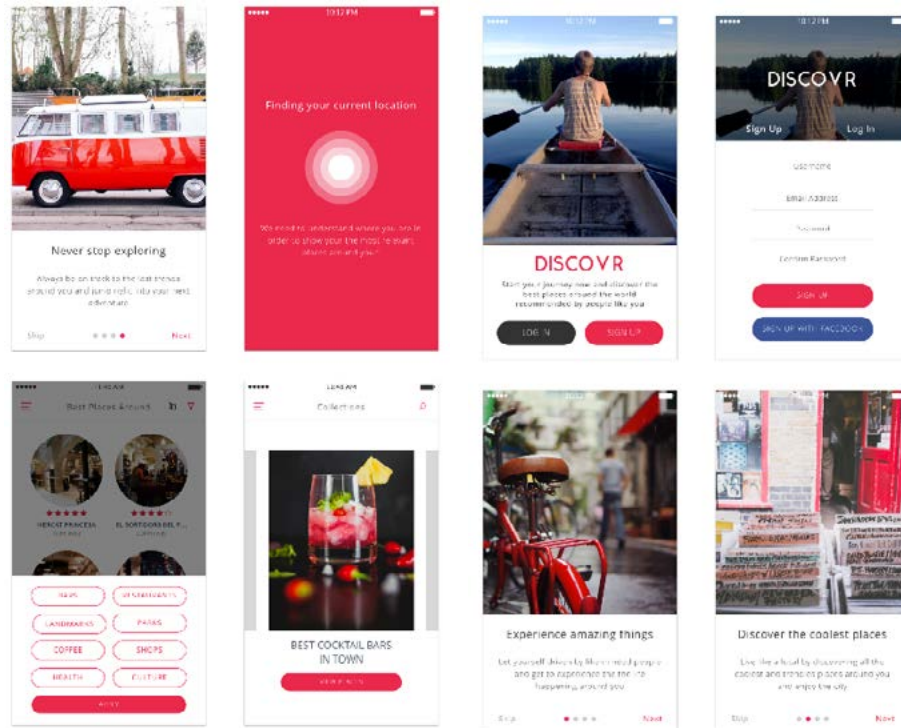




DISCOVER

An all inclusive travel discovery UI Kit for iOS

Aplicación de Tipografías en aplicaciones móviles - Adam
Fuente: <https://ui8.net/products/bara-business-company>



● CARACTERÍSTICAS

Del Flat Design

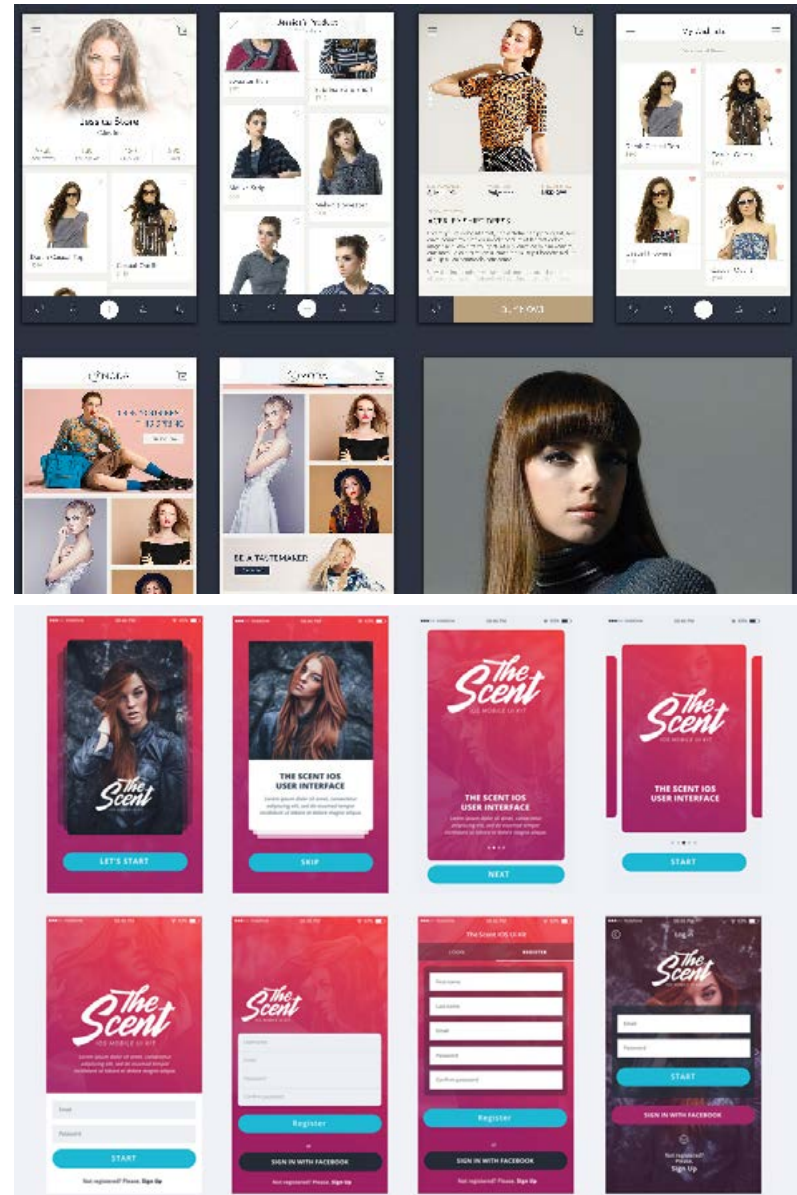
● Mensaje:

Si se puedes decir algo en 4 palabras, no lo digas con 10. Se debe de ser directo y utilizar llamadas a la acción. El mensaje suele ir reforzado con códigos de color para dar jerarquía o importancia a la información.

● UN MENSAJE CLARO

En el Flat Design se eliminan todos aquellos elementos innecesarios, llegando a su mínima expresión, y logrando que el mensaje sea accesible y claro.

El uso de la retícula modular permite generar jerarquías visuales en las composiciones, tanto para diseño de interfaces gráficas web y apps.



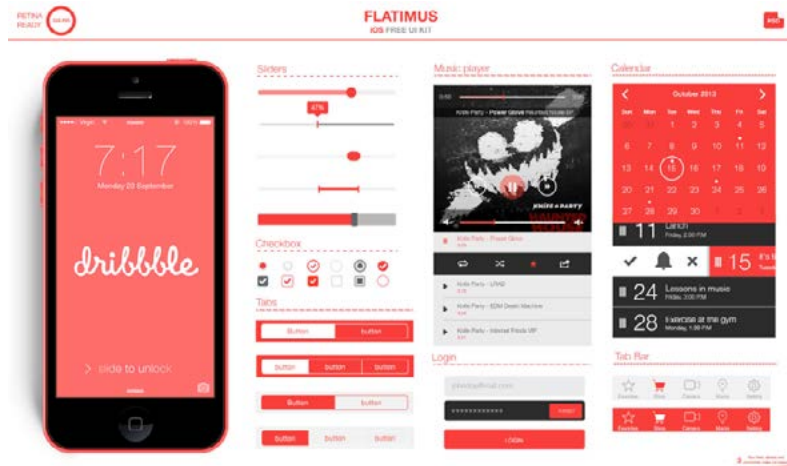
● CARACTERÍSTICAS

Del Flat Design

● Botones:

Íconos y botones sencillos, con formas rectas para ofrecer un diseño nítido y así lograr obtener una perfecta legibilidad en la composición.

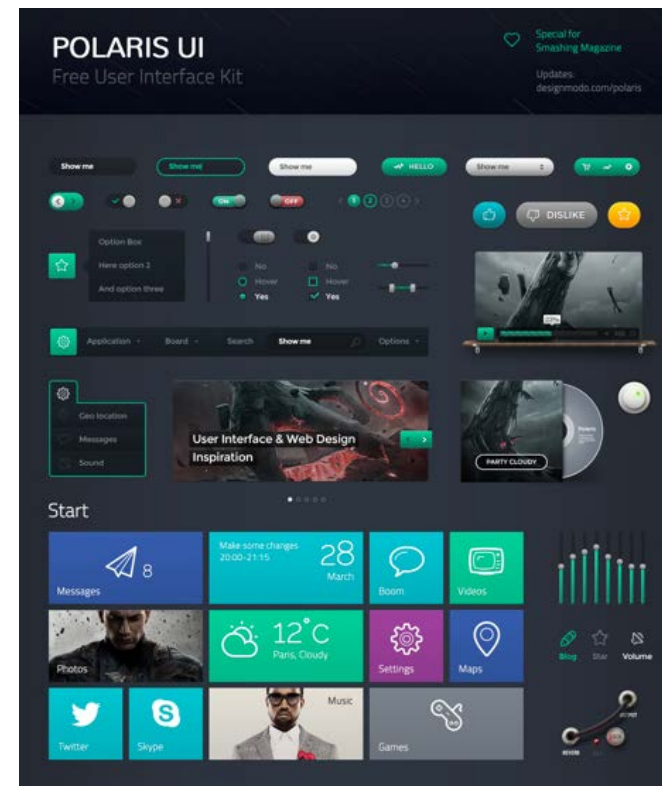
Los botones deben de ser sencillos, simples, utilizando los colores planos. El diseño de los botones se basará en la estructura del diseño, cada botón deberá responder a un “call to action” para que el botón cumpla su objetivo y su legibilidad.



thedesigninspiration.com - Layout de diseño para App.

● Íconos:

Los íconos son elementos que dan un toque profesional, que facilitan al uso del sitio, haciéndolo más amigable para el usuario guiándolo en la navegación. Los íconos deben de ser visualmente legibles en la navegación, consiguiendo un efecto de “clic”.



thedesigninspiration.com - Layout de diseño para App.

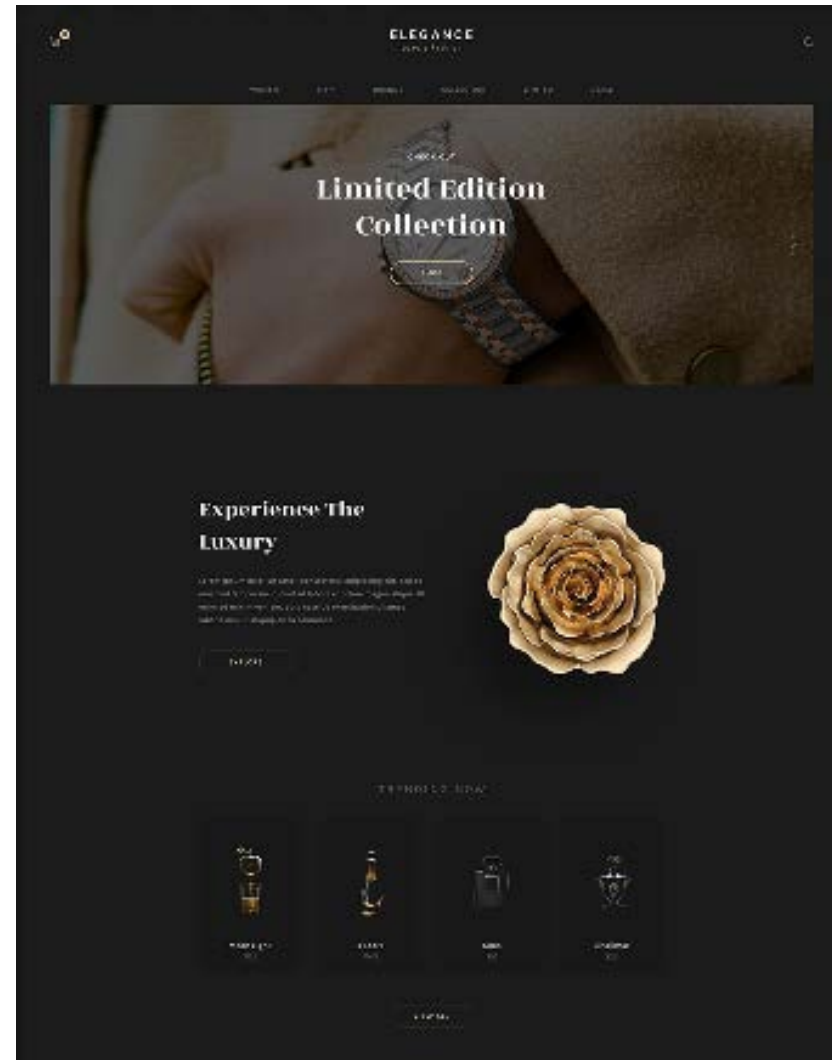
● CARACTERÍSTICAS

Del Flat Design

● Efectos Visuales:

La reducción de efectos visuales en las composiciones, permiten generar diseños más limpios y simples, ayudando a los usuarios a navegar de manera más intuitiva.

La ausencia de efectos innecesarios que recargan el ambiente visual del diseño. No siempre se emplean sombras, degradados, texturas u ornamentos para facilitar la sensación de Diseño Plano y ofrecer un estilo limpio y minimalista.



Ui8 - Manejo de diseño plano, reducción de efectos visuales para Sitio Web ELEGANCE.

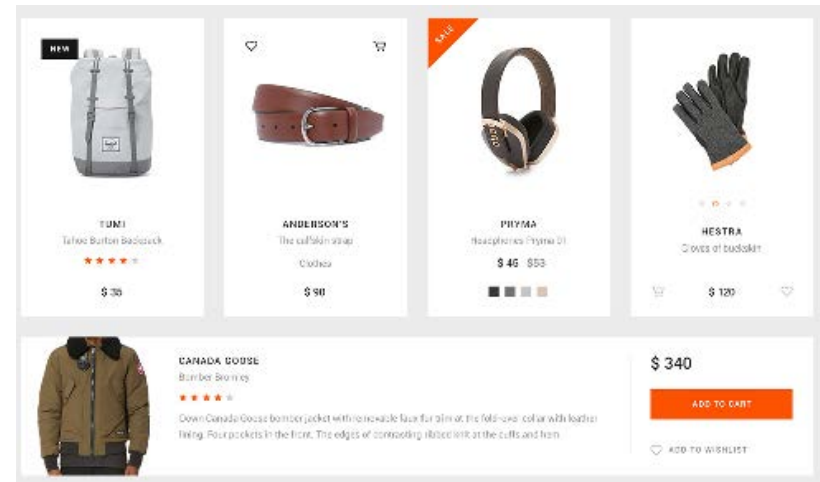
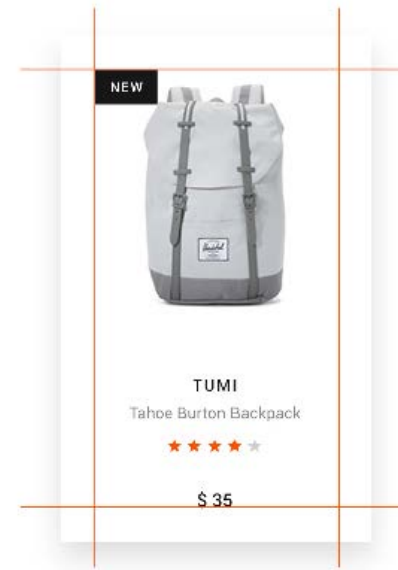
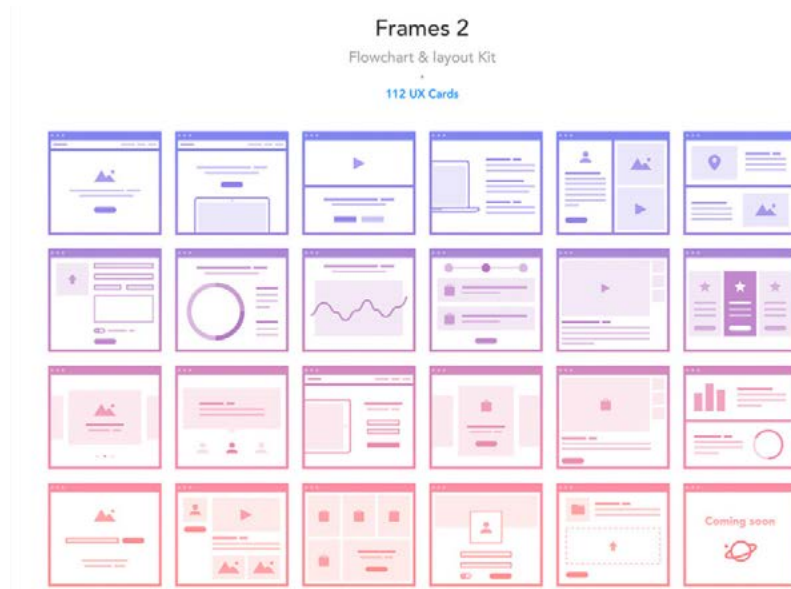
● CARACTERÍSTICAS

Del Flat Design

● Geometría:

Uso de formas geométricas para destacar imágenes y para las composiciones gráficas relacionadas.

El diseño Flat se basa en estructuras bajo figuras geométricas, como el círculo, triángulo y cuadrado.



Ui8 - Layout de diseño para App.

● NUEVAS CARACTERÍSTICAS

Del Flat Design

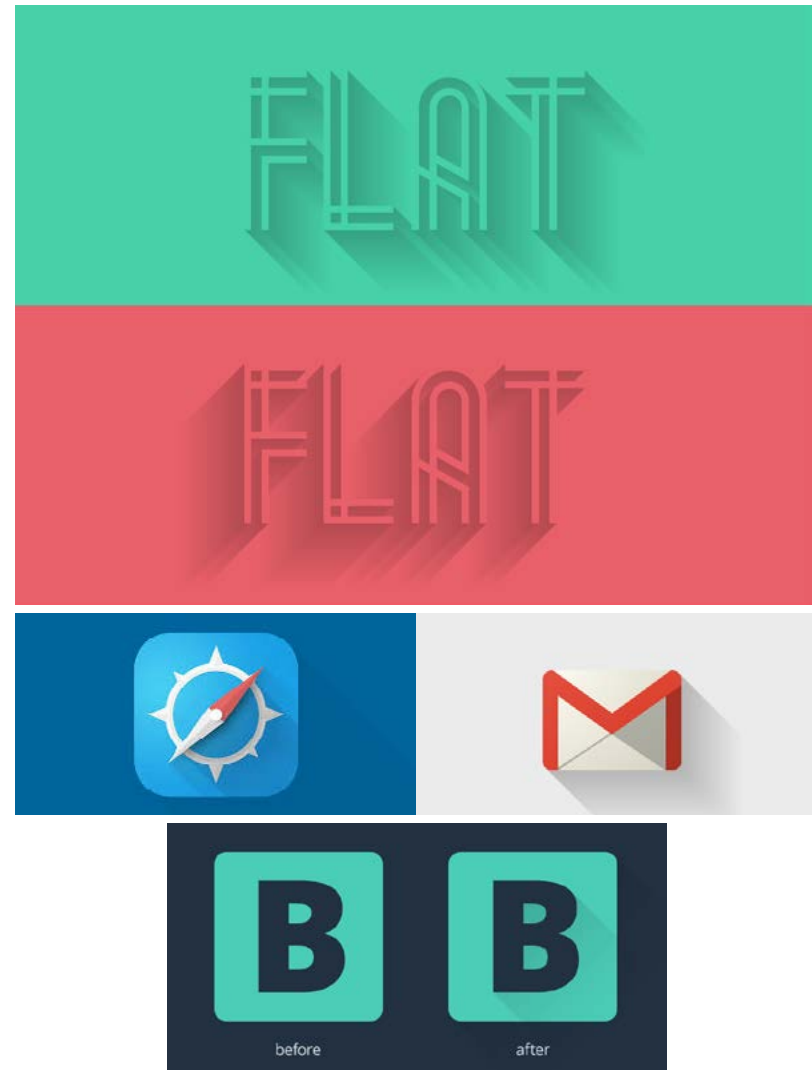
Cada año el estilo Flat va adoptando nuevas características, se debe a que el estilo de diseño es adaptable a las nuevas tendencias de diseño.

● **Color:** el estilo Flat presenta a los usuarios diseños con colores en Degradado, haciendo un diseño más atractivo visualmente para los usuarios.

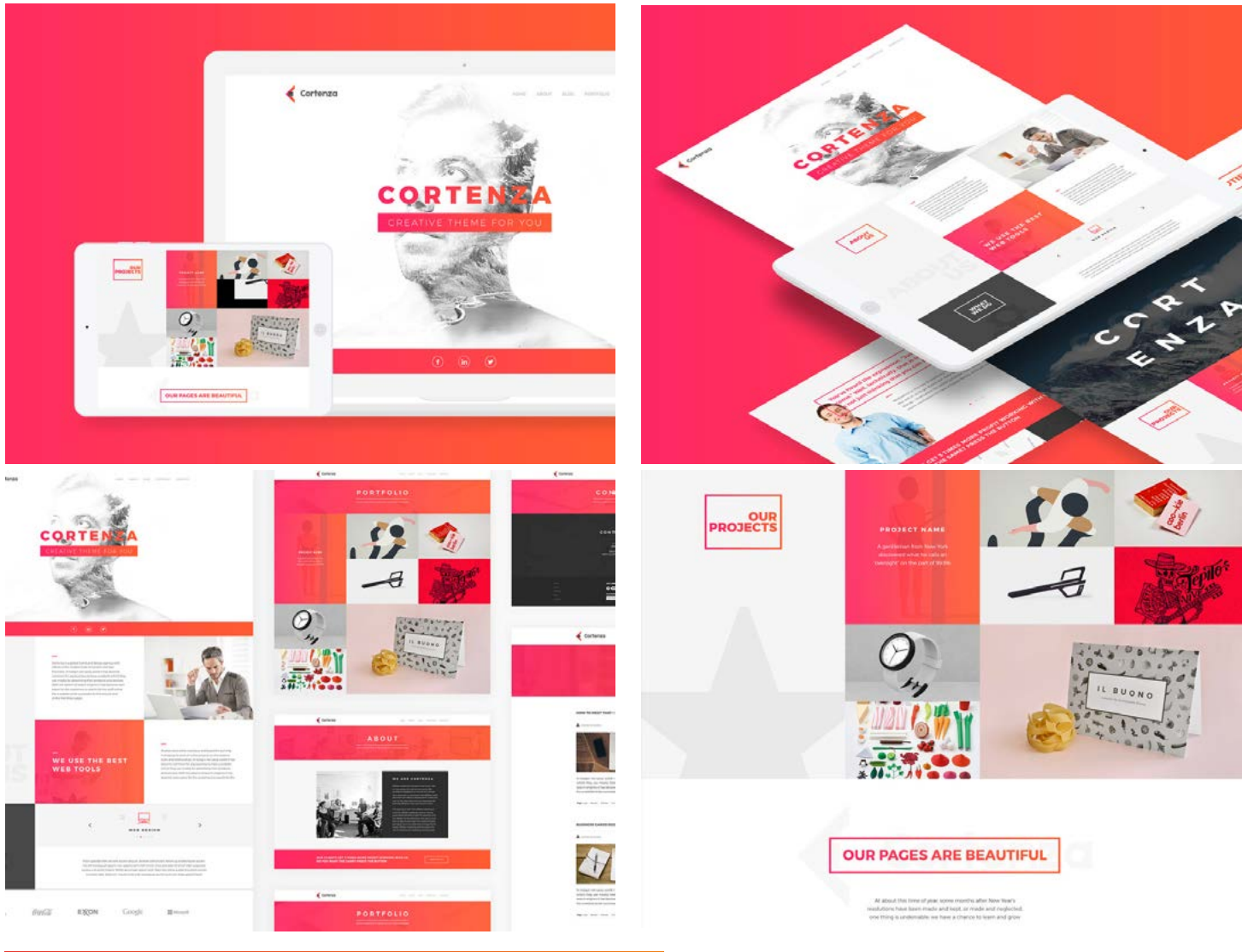
● **Sombras:** una característica visual, la cual permite generar efectos de profundidad en los diseños.

● **Imágenes:** una característica en el cual presenta imágenes de gran tamaño para hacer énfasis en los contenidos, eliminando texto y elementos innecesarios.

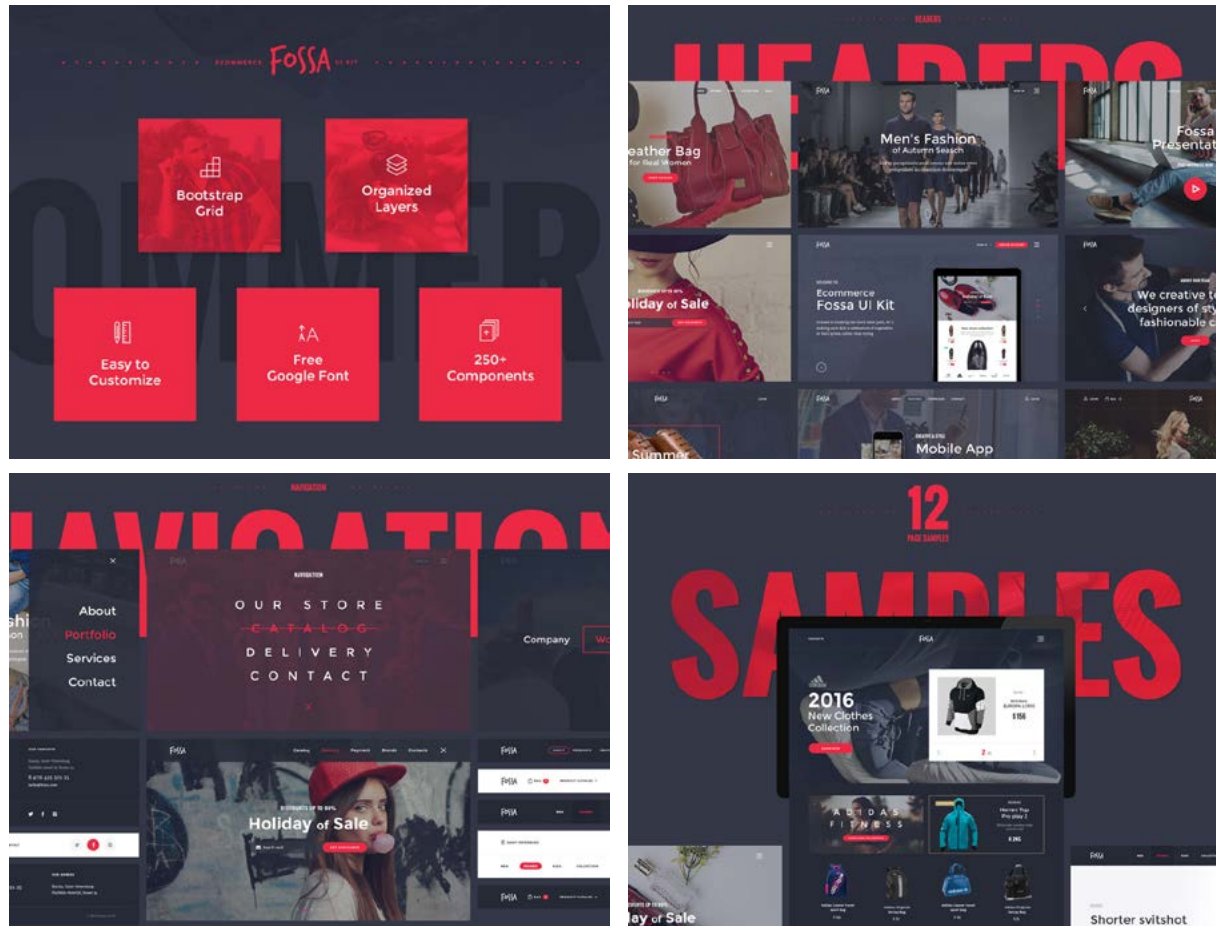
● **Efectos visuales:** según ArteEscrito (2016) el Long Shadow es la nueva tendencia bajo el estilo Flat Design. El Long Shadow es una técnica del diseño en el cual los objetos muestran sombras "desproporcionadamente" largas.



Estilo Long Shadow - Aplicado en Ilustración, imágenes, tipografía e íconos.

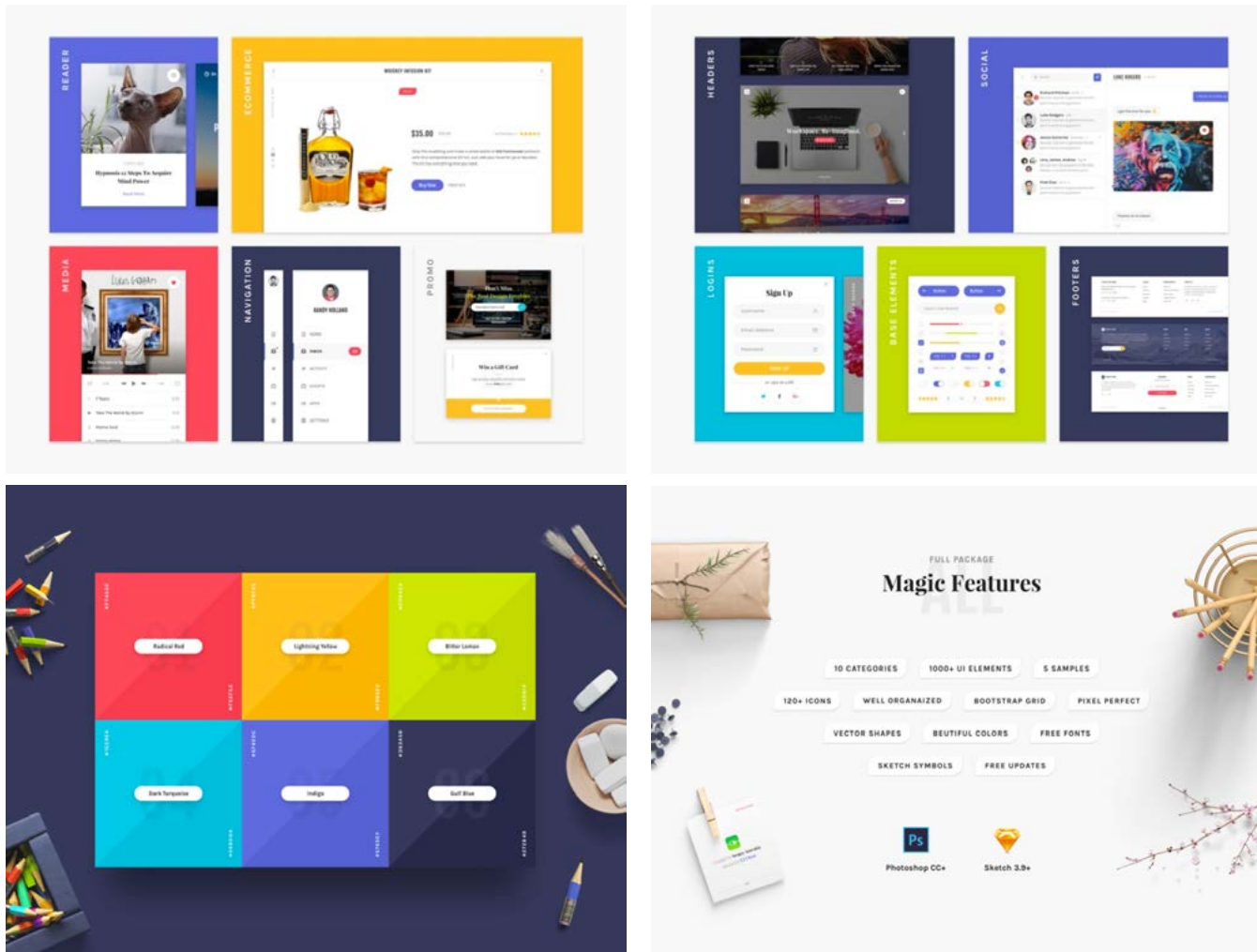


Recursos para el Diseño Web Plano, Aplicación de efectos visuales en degrade de colores y manejo de imagenes de gran tamaño.
Fuente:<https://ui8.net/products/cortenza>



FOSSA - Características del Flat Design, Aplicación de Tipografías e imágenes de gran tamaño.

Fuente: <https://ui8.net/products/fossa-ecommerce-ui-kit>



Recursos para el Diseño Web Plano. Aplicación de sombras- Long Shadow
Fuente:<http://www.esandra.com/flat-design-recursos-diseno-web-plano>

05

EXPERIENCIAS

DESDE DISEÑO

A continuación se presenta 2 diseñadores, con experiencia en el estilo Flat Design, su aporte radica en la función del Flat Design, aplicado a interfaces gráficas (sitios web y apps móviles).

Los siguientes sujetos son:

Michael Flarup

Diseñador gráfico Digital

Steve Clayton

Chief Storyteller and EIC, Microsoft



Michael Flarup

Fuente: <https://twitter.com/flarup>

● MICHAEL FLARUP

DISEÑADOR GRÁFICO

Entrevista extraída de su blog “**Pixel Resort**”, realizada en el año 2015. Michael Flarup, es un diseñador gráfico de origen Danés, nacido en la ciudad de Copenhague, Dinamarca.

En los últimos 15 años Michael ha trabajado en cientos de proyectos personales, para clientes y para grandes empresas. Comenta que se siente realmente orgulloso de poder haber trabajado con grandes empresas, creando productos, servicios, eventos y recursos que han sido experimentados por millones de personas.

Cada proyecto le permite contar una historia a las personas y de como ha crecido como diseñador.

Alguno de sus trabajos se pueden observar en:

ROBOCAT: Empresa de construcción y desarrollo de aplicaciones para iOS.

Visita: <http://robo.cat/>

PIXEL RESORT: Blog creado en 2006, el cual aporta suministros, soluciones de diseño, charlas y diversión para todo el mundo.

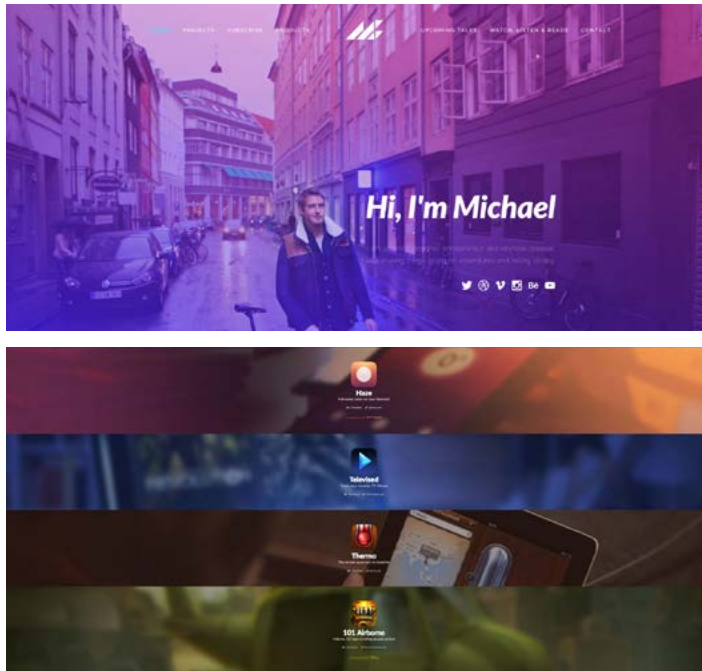
Visita: <http://www.pixelresort.com>

SPILHUSET: Espacio de trabajo mágico para la comunidad creativa, situada en el corazón de Copenhague, desarrolladores de juegos y tecnología para satisfacer las necesidades de las nuevas empresas que les ayuda a pensar, construir y celebrar sus Éxitos.

Visita: <http://spilhuset.com/>

APP ICON WARS: Creador y desarrollador de Íconos conmemorando la saga de Star Wars.

Visita: <http://appiconwars.com/>



Michael Flarup / Screenshots

Fuente: flarup.co

● En tus palabras de diseñador ¿Qué es el Flat Design?

El Flat Design se ha convertido en una forma popular de describir al diseño que deja a un lado los detalles y el adorno, favoreciendo a un diseño con aspecto más limpio y en 2 dimensiones.

● ¿El Flat Design esta haciendo una “reaparición” como todos dicen? ¿Por que ahora?

El Flat Design ha existido desde ya hace mucho tiempo y puede ser rastreado de nuevo en los principios del grabado, del “estilo suizo” o en la estética de diseño de Paul Rand. Una de las grandes razones por las que cada vez en más popular, es debido a la cantidad y complejidad de información que necesitamos en nuestras vidas. Con el diseño de interfaces más avanzadas con mayor volumen de contenido, viene el deseo de “limpiar” las interfaces con este estilo. Existe acumulación de este estilo en los desarrolladores y diseñadores web, el cual se ha utilizado durante mucho tiempo y es la respuesta a una aplicación más fácil y más amigable dentro de las plataformas.

● **Desde tu perspectivas ¿El Flat Design equivale al Minimalismo?**

Ciertamente hay algo de “minimalista” en el estilo y los detalles, pero no creo que el Flat Design equivale inherentemente al minimalismo. Existen un montón de interfaces con diseño “plano” donde la gente debe tener cuidado para no confundirlo con otros estilos.

● **¿Por qué crees que compañías como Google ha comenzado a cambiar a Flat Design?**

Los lazos del Flat Design, son maravillosos, las interfaces cada vez son más avanzadas, con mayor volumen de contenido, la mayor capacidad de respuesta y soporte de las plataformas. Todas esto está impulsando a los dispositivos móviles táctiles y hace que sea una dirección sólida a la compañía de Google.

● **¿Qué hace que el Flat Design tenga éxito?**

En mi opinión el Flat Design, se basa en una jerarquía visual clara con una mínima cantidad de desorden. El Flat Design es importante para las interfaces móviles ya que entiende las restricciones en las que se esta trabajando de forma correcta. Un ejemplo es que sin la “profundidad”, el contraste de elementos crea una mejor atención, y se convierte en un reto de comunicación en lo que se puede interactuar y en lo que no se puede.

● **¿La batalla entre el Skeumorphism y el Flat Design terminará? ¿Es necesario poner fin o la gente lo reinventará con un mejor diseño?**

El Skeumorphism es el contrario al Flat Design, y se han apuntado en una lucha completamente incomprendida. El tema, la textura, la profundidad o la iluminación en una interfaz es considerado Skeumorphism. La ilusión por creer que la ausencia de estas cosas se considera “plano”.

Todos estamos cansados de este debate, uno no es mejor que otro diseño “no un martillo es mejor que un destornillador”. Un diseño minimalista plano y un diseño temático son las herramientas de los diseñadores. Son diferentes diseños y cada uno con diferente enfoque, donde cada uno cuenta con ventajas y desventajas, ambos pueden trabajar fantásticamente en el contexto adecuado. Debemos de dejar de pensar en que el estilo es la evolución de uno al otro.

● **¿Por qué el Flat Design crea aplicaciones que son inherentemente más fáciles de entender sin tanto adorno como otros diseños?**

No lo creo. La mayor parte de los bordes de corte planos de diseño en iOS como las aplicaciones Clear o Haze, dependen de un tutorial de bienvenida que describe como utilizar la aplicación. Esto no es necesariamente un mal trabajo, pero hace que los diseñadores se enfrenan a un reto mayor en el diseño de este tipo de experiencias.

● **¿Qué te gustaría ver en el nuevo Flat Design, para interfaces de usuario? ¿Podría ser mejor?**

No estoy seguro de que haya alguna cosa que haga "mejor" al Flat Design, es en sí mismo una dirección llevada al extremo.

Pero estoy absolutamente seguro, que sin embargo, vamos a ver variaciones que harán que la terminología existente sea obsoleta. Lo que vamos a llamar a Flat Design y a lo "temático" será el ¿"Subtle Design"? (diseño sutil). Podremos poner fin a este estilo en interfaces y apreciar enfoques para mejor fortaleza y debilidades.

● **¿Cómo el Flat Design esta afectando o como afectará al diseño en el futuro?**

Creo que en parte lo que estamos viendo ahora es una contra-reacción a las interfaces móviles "temáticas", ciertamente existe una reacción de limpiar y minimizar las huellas en las interfaces. No veo al Flat Design como el fin de todo sentido, el diseño es un péndulo que se balancea al ritmo de la sociedad desde hace mucho tiempo y espero que podamos seguir explorando nuevos estilos para los usuarios.

HAZE

App móvil



Haze App
Fuente: <http://gethaze.com/>

CLEAR

App móvil



Clear App
Fuente: <https://itunes.apple.com/gt/app/clear-tasks-reminders-to-do/id493136154?mt=8>



Steve Clayton

Fuente: <http://www.eventbrite.com/e/smc-seattle-the-art-of-corporate-story-telling-tickets-8139504477>

● STEVE CLAYTON

STORYTELLER CHIEF

*Entrevista extraída de su blog "Microsoft- Stories Design".
realizada en el año 2015*

Steve Clayton, es editor y narrador de la empresa Microsoft, gestiona plataformas de medios corporativos "propiedad" de Microsoft.

Steve trabaja con equipos a través de Microsoft para contar historia de la empresa, utiliza medios como Facebook, Twitter y YouTube.

Además ha destacado en el trabajo de grupos y productos de Microsoft Research, con el objetivo de proporcionar una visión desde dentro de la empresa y mostrarle a la gente lo que se viene en la era tecnológica.

Pasa mucho tiempo con los desarrolladores, investigadores, etnógrafos, sociólogos y cineastas de la empresa el cual consigue destacar a través de sus plataformas y blogs.

EL DISEÑO MODERNO DE MICROSOFT – MODERN UI.

- **Yendo más allá de diseño plano**
 - **Un viaje de diseño.**

Al crecer, soñaba con convertirme en piloto de carrera de Formula Uno, la velocidad, la tecnología de vanguardia y la competencia me enganchó. Al mismo tiempo, estaba fascinado por la idea de trabajar en el diseño y ser parte de la creación de las cosas que son tan hermosas, únicas, agradables y de gran personalidad.

Hace 16 años tomé el camino que me llevó a Microsoft, donde la tecnología era increíble y la competencia abundaba, sin embargo Microsoft era casi sinónimo de diseño, es decir hasta hace unos tres años, cuando un brillante sujeto de la comunidad de diseñadores comenzó a pensar de forma diferente sobre el diseño donde en última instancia estableció el espíritu de diseño de Microsoft.

“La decisión de Microsoft para centrarse en el “Flat Design”, creando un tipo de esquema visual donde todo se mira de forma suave y uniforme, sobre el resto de la tecnología y de la interfaces de usuarios”

Nick Bilton – The New York Times



Aunque el diseño plano o Flat Design es muy popular de momento, hay algo más profundo que pasa en Microsoft, con mi pasión por el diseño, me sumergí en la comunidad creativa y me dieron un asiento de primera fila en el viaje que tiene sus raíces, las cuales se remontan a finales de los años 90, con el uso audaz de la tipografía y la interfaz limpia.

Pero realmente saltó a la vida a finales del año 2010, con el lanzamiento de Windows Phone y avanzando con Windows 8.1 y Xbox One.

Microsoft está a la vanguardia en el diseño.



Comunidad Creativa Microsoft

Fuente: <https://www.microsoft.com/en-us/stories/design/>



Interfaz grafica de Windows 8.1

Fuente: <http://www.clubic.com/windows-os/windows-8/article-518329-6-windows-8.html>

● La aparición de un diseño moderno.

Para el año 2010 la tecnología era omnipresente en nuestras vidas, casi de manera excesiva. Las cosas se habían vuelto demasiado complejas y no se centraban en las personas, cada vez con más controles y palancas la ubicuidad y la complejidad se convirtieron en una barrera a lo que aspirábamos a hacer con el software.

Era tiempo de un cambio.

En febrero de ese año, el diseño conduce a la compañía a poner una nueva marcha en dirección al diseño, por lo que se decidió que era suficiente; ya era hora de volver a centrarse en la persona y poner mayor énfasis en una consistencia de diseño a través de nuestros productos como Windows, Office, Windows pone y Xbox.

Ahora cuando nos fijamos en un teléfono Windows, tabletas o pc todo se ve como una familia de dispositivos unidos. Utilizar estos dispositivos se comportan como familia, compartiendo contenido, configuración y experiencia.

Este diseño estaba siendo testigo de algo más que diseño, iba más allá de la interfaz de usuario llamado UX. Microsoft estaba presenciando dentro de la empresa una experiencia más allá de un solo dispositivo o aplicación.

● Modern UI

¿Quién fue a dictar este nuevo diseño? Nadie, pero todo fue mas allá del diseño plano, profundizando en tres influencias externas fundamentales y un conjunto de principios de diseño que fueron orgánicamente adoptando por todos los equipos de diseño de la empresa.

● Bauhaus

Se centraba en que la “función”, eliminando decoraciones para centrarse en lo funcional, en la información actual se practica el uso de materiales que imitan la vida real, tales como el vidrio, metal, cuero, efectos de sombras, reflejos y destellos fueron intentos para adornar la experiencia sin ser funcional.

“El contenido de la interfaz, está canalizado en el interior por la Bauhaus” – Sam Moreau, director de diseño en Windows.

● El Estilo Suizo

Segunda influencia, un estilo gráfico que hace hincapié en la limpieza, legibilidad y objetividad. Las características del estilo suizo son tipografías de gran tamaño, el uso de sistema de rejillas para el diseño, y el uso de colores brillantes y planos.

● Diseño de movimiento

Tercera influencia, que se basa en los primeros pioneros que utilizaban en el diseño gráfico, la tipografía y el movimiento para crear secuencia de títulos, que permitían marcar una etapa emocional, uno de esos pioneros fue Saul Bass.

En la creación de un escenario para la creatividad de Microsoft, los diseñadores entendieron que no solo podría apoyar las actividades de movimiento, si no que también podría ayudar a facilitar el uso y crear un impacto



Saul Bass: carteles de cine

Fuente: <http://www.nocturnar.com/comunidad/threads/saul-bass.634563/>

- **Trazando los principios de diseño de Microsoft.**

Estas tres influencias respaldan los principios de diseño de Microsoft.

Orgullo de la artesanía: Dedicar tiempo y energía a las pequeñas cosas, lograr que cada pixel sea perfecto.

Rápida y Fluida: Los productos que se sienten, llevan la interfaz a la vida del usuario.

- **¿Qué sigue para el diseño de Microsoft?**

Ha sido un viaje fascinante a lo largo de los tres años, he visto diseñadores refinar y perfeccionar cuidadosamente los principios de diseño de la compañía.

“Me gusta cuando Microsoft se está moviendo lejos del Skeuomorphism y pensando más en el contacto y usuario” – Yves Behar.

El diseño de Microsoft es algo diferente, han traído la personalidad a la tecnología, este es un viaje de varios años, así que hay mucho por hacer.

Hace dieciséis años me unía a una compañía conocida por la vanguardia de su diseño y que en su tecnología cambiaría al mundo. Fue suficiente para comprobar mi pasión por el diseño, ahora soy parte de la empresa que combina tecnología y diseño brillante para que nuestras experiencias de trabajo sean exitosas.



Mobile App UI Design Principles

Fuente: <https://www.codementor.io/design/tutorial/mobile-app-ui-design-principles>

06

DESCRIPCIÓN

DE RESULTADOS

GUÍA DE ENTREVISTA

A continuación se presentan la descripción de los resultados de las entrevistas realizadas a los sujetos de estudio que forman parte del desarrollo del tema de investigación.

● MARCELO ARDÓN

1.¿Conoces el origen del Flat Design?

Tuvo origen del estilo de diseño Suizo adoptando características y mejorándolas hasta la fecha. Además que tiene características del estilo Minimalista.

2.¿Como definiría al estilo Flat Design, aplicado en páginas web y apps móviles?

El estilo Flat design considero que es consecuencia de los diseñadores digitales finalmente llegando a términos o comprendiendo el medio en el que diseñan. Es una respuesta al pensamiento de la buena navegación, la clara experiencia de usuario, y la comunicación efectiva de mensajes y funcionalidades. Es un estilo simple y efectivo, un tanto vacío y prístino.

3.¿Por qué consideras que el Flat Design se ha convertido en una tendencia gráfica, en el diseño visual de interfaces para páginas web y Apps móviles?

Tristemente (e inevitablemente), el diseño web ha ido evolucionando en base a tendencias visuales. Por ser una rama tan joven de diseño, los profesionales han creado estándares y prácticas generales en busca de una manera de aprovechar y hacer buen uso de las ventajas que provee el medio digital.

Desde el uso del diseño esquemórfico hasta el flat design, los diseñadores buscaron formas de crear una experiencia navegable, utilizable, y legible. El Flat design es una de estas exploraciones.

4.¿Por qué consideras que el Flat Design está sobresaliendo entre otros diseños?

La importancia del flat design radica no tanto en su composición o rasgos visuales. Se encuentra en el pensamiento filosófico del diseño funcional. De la usabilidad antes que la estética, de que lo que sirve es bello y viceversa. La falta de sombras, elementos lineales, y colores sólidos no son lo importante detrás de la tendencia si no el porqué del surgimiento de estos elementos.

5.¿Consideras que el Flat Design ha venido a revolucionar el estilo de diseño, que se manejaba con anterioridad en páginas web y apps móviles?

Sí, del pensamiento que surgió del flat design surgieron nuevas tendencias, otras ideas con la misma base. Que los productos digitales deben ser efectivos dentro de su medio. Deben ser fáciles de utilizar y de entender. Podríamos atribuir (en pequeña parte) que el Flat Design vino a promover o a facilitar el desarrollo del User Experience (UX) como una rama válida y necesaria para el mundo digital.

6.¿Qué características conoces del Flat Design aplicado en diseño visual de páginas web y Apps móviles?

Simpleza de trazo y de formas, excesivo uso de abstracción de elementos, formas básicas, colores planos, el rechazo a la sombra, a lo 3D, a lo esquemático.

7.¿Qué ofrece este estilo de diseño, para desarrollar interfaces gráficas para páginas web y Apps móviles?

Las ideas que quiso promover el flat design para el diseño de interfaces fueron la legibilidad de elementos y la claridad de mensajes, así como fomentar el pensamiento de lo funcional como principal foco de investigación. Sin embargo, no siempre fueron fructíferos estos esfuerzos, la simpleza del flat design lleva, en muchos casos, a la pérdida de diversidad de composición visual.

8.Según su experiencia en el diseño gráfico, aplicado en páginas web ¿Cuáles consideras que son las ventajas y desventajas que presenta el Flat Design para el diseño visual páginas web y apps móviles?

Hablo bastante de esto en las anteriores preguntas. Pros (en el buen uso): claridad y legibilidad. Contras: pérdida de diversidad visual, falta de dinamismo en los elementos. Y por ser tendencia de diseño, falta de personalidad de marca y de mensajes.

9.¿Consideras que el Flat Design, es una mejora en el diseño de interfaces para páginas web o es una simple moda que pone por encima la estética frente a la usabilidad?

Fue un paso en la dirección correcta. Todos los diseñadores de productos digitales hemos aprendido lo que teníamos que absorber del flat design. Creo que es buen momento para seguir adelante y desarrollar lo aprendido, buscar nuevas formas de cumplir los cometidos del pensamiento filosófico de la tendencia.

10.Conoces el término UX y UI (Experiencia de Usuario - Interfaz de Usuario)¿Crees que estos términos son indispensables para desarrollar la imagen visual de las interfaces de páginas web y apps móviles?

Sin duda, son la base del diseño funcional. El UX y el UI se complementan, son dos ramas que sirven el mismo cometido. El hacer un buen producto que la gente utilice.

11.¿Por qué consideras que el Flat Design ha tomado mucha importancia en la actualidad para darle una buen experiencia al usuario a través del diseño, en la navegación de páginas web y las apps móviles?

Por la misma importancia que se le da a lo legible, a lo entendible, a lo utilizable. Los principios del UX. El flat design nos enseñó de como pensar diferente para web, en como aprovechar el medio de otra manera que otras ramas del diseño no lo hacen.

● DANIEL MARROQUÍN

1.¿Conoces el origen del Flat Design?

Estilo de diseño que adopto características del Estilo Suizo y Minimalista en cuanto a sus características de tipografías, retículas y reducción de elementos.

2.¿Como definiría al estilo Flat Design, aplicado en paginas web?

Considero que es uno de los aportes más relevantes a la hora de plantear una landing page, ya que emite sensación de orden y limpieza. Visualmente se ha encontrado más atractivo crear composiciones a base de "Flat Design" por el concepto de funcionalidad y minimalismo que irradia al ser plasmado en paginas web.

3.¿Por qué consideras que el Flat Design se ha convertido en una tendencia gráfica, en el diseño visual de interfaces para páginas web?

En la actualidad se ha erradicado más a nivel gráfico porque ahora se busca sobresalir con pequeños detalles gráficos pero funcionales, lo que más ha llamado la atención son los iconos que se han creado con esta tendencia, buscando que los diseñadores plasmen un mensaje claro y conciso.

4.¿Por qué consideras que el Flat Design está sobresaliendo entre otros diseños?

El Flat Design no solo aporta atractivo visual, sino fomenta la frase "Menos es más" y "Entre más funcional, más bello". Sobresale porque el usuario busca la simpleza en las formas, elementos visuales y navegación, no la complejidad que evoca otras tendencias.

5.¿Consideras que el Flat Design ha venido a revolucionar el estilo de diseño, que se manejaba con anterioridad en páginas web?

Si, ha evolucionado constantemente desde que surgió, por su mayor rendimiento en la comprensión y legibilidad tanto en paginas web como en App móviles, creando el aporte de facilitar la navegación y aportó crear estructuras ordenadas y organizadas.

6.Qué características conoces del Flat Design aplicado en diseño visual de páginas web?

La falta de saturación tanto de color como de elementos gráficos, el rechazo de sombras cargadas, amplias formas mixtas, formas con alto volumen y contraste.

7.¿Qué ofrece este estilo de diseño, para desarrollar interfaces gráficas para páginas web?

Alta simpleza en el manejo de jerarquías y secciones dentro de las páginas web, aportación de de nuevos estilos dentro del mismo estilo como el “long shadow” aplicado a elementos gráficos, iconos, tipografías y trazos lineales además de crear dinamismo en transiciones de botones, imágenes, navegación, etc.

8.Según su experiencia en el diseño gráfico, aplicado en páginas web ¿Cuáles consideras que son las ventajas y desventajas que presenta el Flat Design para el diseño visual páginas web?

Como ventajas considero que se realiza mucho lo simple, las composiciones son sencillas pero funcionales, permite darle énfasis al manejo de tipografía, crea limpieza, y favorece a los usuarios porque se crean interfaces creativas de manera simple y concreta.

Como desventajas, la creación de elementos muy simples se vuelve monótono, permitiendo espacios muy blancos y se puede interpretar que carece de información o contenido (un mal manejo de este estilo gráfico puede mostrar a los usuarios un mal desarrollo gráfico, por su poco contenido, y falta de creatividad.)

9.¿Consideras que el Flat Design, es una mejora en el diseño de interfaces para páginas web o es una simple moda que pone por encima la estética frente a la usabilidad?

Si, considero que vino a evolucionar la forma de pensar y transmitir el mensaje visual que manejan los diseñadores, al aplicar la tendencia se plasman ideas figurativas e icónicas que logran la simpleza en las propuestas finales. El flat Design impuso la forma de crear iconos más simples, hasta incluso personajes con planos de color, quitando el alto uso de luces, sombras y alusión de 3D.

10.Conoces el término UX y UI (Experiencia de Usuario - Interfaz de Usuario)¿Crees que estos términos son indispensables para desarrollar la imagen visual de las interfaces de páginas web?

Si, como usuario, principalmente busca que al navegar en la página le cree impacto visual, y que se sorprenda conforme pase las secciones, esto se logra estudiando al usuario, y creando interfaces interactivas, que no solo sean estáticas sino se implemente transiciones, animaciones ó gifs animados.

11.¿Por qué consideras que el Flat Design ha tomado mucha importancia en la actualidad para darle una buen experiencia al usuario a través del diseño, en la navegación de las paginas web?

La navegación es la centralización de toda página web, es lo que la hace interesante y generar la visita de usuarios, considero que es de suma importancia la experiencia, ya que de forma virtual se llega a transmitir mensajes que generan emociones y sensaciones por medio del asombro que se genera si la pagina posee buena interacción y puntos visuales atractivos.

● SERGIO LOPÉZ

1.¿Conoces el origen del Flat Design?

Es una mezcla de dos estilos de diseño, uno el estilo minimalista y el otro el estilo suizo, de hecho el Flat Design tomó características del estilo suizo para poder desarrollar este nuevo movimiento/tendencia.

2.¿Cómo definiría al estilo Flat Design, aplicado en apps móviles?

Como una solución a un rediseño más sofisticado y elegante que permite lograr una buena respuesta por parte del usuario, lograr transmitir un mensaje de manera efectiva y clara es fundamental para lograr una buena experiencia para el usuario.

3.¿Por qué consideras que el Flat Design se ha convertido en una tendencia gráfica, en el diseño visual de interfaces para apps móviles?

En cada cierto tiempo aparecen tendencias de diseño de forma natural, el Flat Design se puede decir que es la solución hacia un diseño más simple y funcional. Diseñar con el estilo Flat, no es simplemente reducir y eliminar elementos para que se vea “bonito”, es conocer sus características que lo hacen o que lo han llevado a convertirse en una tendencia gráfica de diseño.

Muchos diseñadores nacionales e internacionales mezclan estilos para generar nuevas experiencias, el Flat Design aparece en muchas de ellas ya que permite realizar diseños más legibles, navegables y funcionales.

4.¿Por qué consideras que el Flat Design está sobresaliendo entre otros diseños?

Por el estilo que ha adoptado de otros estilos de diseño, llevándolo a una solución para el diseño funcional. El Flat Design es una “moda” en los móviles porque permite definir áreas a través de sus retículas, ofrece mejor usabilidad, tiempos de carga más rápidas, identificar de mejor manera los hipervínculos, botones, secciones, imágenes etc.

La funcionalidad del Flat design ha hecho que siga “sobreviviendo” durante estos años.

5.¿Consideras que el Flat Design ha venido a revolucionar el estilo de diseño, que se manejaba con anterioridad en apps móviles?

Sí, se ha notado en la retícula modular, y en el uso distintivo de tipografía, porque son elementos que se toman en su mayoría como punto focal, y la aplicación esencial de la composición.

6.¿Qué características conoces del Flat Design aplicado en diseño visual de apps móviles?

La utilización de colores planos, el manejo de retículas y ejes, la eliminación de todo aquel elemento bidimensional, también se puede decir que este estilo elimina todo aquel adorno superfluo de la composición que lo hace “innecesaria”

7.¿Qué ofrece este estilo de diseño, para desarrollar interfaces gráficas para apps móviles?

La factibilidad de la simpleza, y la funcionalidad, hoy en día el Flat Design permite enfatizar en el uso variado de tipografías, en una paleta de colores variada, desde colores brillantes, sobrios, retro, neutrales, etc. También en el uso de widgets (pequeñas aplicaciones, de mejora), además en ilustraciones 2D, tipo de diagramaciones a base de retículas. El Flat Design permitió adaptarse a muchas características de estilos pasados y en el transcurso de los años fueron mejorando para mejor funcionalidad.

8.Según su experiencia en el diseño gráfico, aplicado en app móviles ¿Cuáles consideras que son las ventajas y desventajas que presenta el Flat Design para el diseño visual de apps móviles?

(Pro)Permite crear interfaces gráficas mucho más simples y sencillas. Uso variado de tipografías, la reducción de elementos que hace que sea más vistosa, limpia y sencilla.

(Contras) puede presentar problemas de navegación y usabilidad, creando confusión sobre los elementos, es decir, los botones y los enlaces. Un mal manejo de este estilo de diseño puede llegar a lucir demasiado simple, no siendo una solución para transmitir un mensaje visual.

9.¿Consideras que el Flat Design, es una mejora en el diseño de interfaces para apps móviles o es una simple moda que pone por encima la estética frente a la usabilidad?

El Flat Design es una tendencia muy utilizada para diseño de apps, sin duda puede ser una mejora en cuanto a aligerar la carga a comparación de un desarrollo web. Para diseñar apps móviles un diseñador se centra en la experiencia del usuario y la interacción.

La usabilidad es lo primordial hoy en día, una app con todas las funciones lo vuelve más práctico y atractivo para el usuario.

10. Conoces el término UX y UI (Experiencia de Usuario - Interfaz de Usuario)? ¿Crees que estos términos son indispensables para desarrollar la imagen visual de las interfaces de apps móviles?

Estos términos se utilizan para realizar un proceso de diseño, pero no necesariamente de diseño gráfico. Conocer estos términos nos permite solucionar una problemática, ya sea de diseño o de estructura y desarrollo.

Estos términos nos ayudan a que podamos comunicar o transmitir un mensaje de manera clara y sencilla dentro de la navegación de una app, si utilizas estos términos y trabajas bajo un estilo de diseño (conociendo sus características) se logrará crear un impacto visual.

11. ¿Por qué consideras que el Flat Design ha tomado mucha importancia en la actualidad para darle una buena experiencia al usuario a través del diseño, en la navegación de las apps?

El Flat Design es un diseño infinitamente adaptable, desde dispositivos y resoluciones para las pantallas de Interfaces Gráficas, este estilo al pasar de los años irá adaptando nuevas formas y descubrimientos. Por lo que considero que su simplicidad lo hace el mejor estilo.

Y ha tomado importancia ya que sus características y elementos aportan más allá que una moda, es un estilo que aporta una estrategia de diseño y un valor diferencial en comparación a otros estilos.

INSTRUMENTOS DE ANÁLISIS

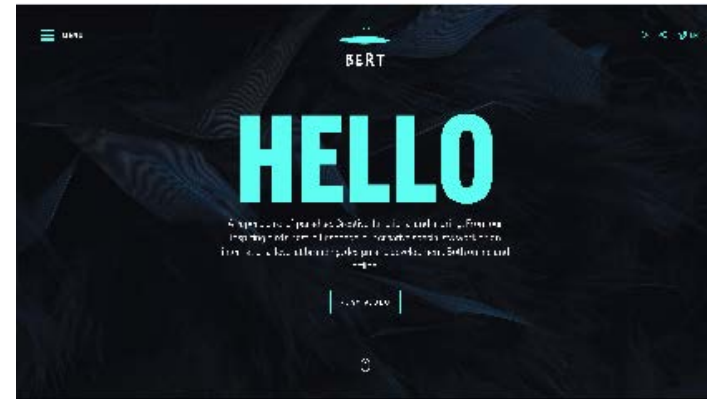
ENCUESTA

De acuerdo a la entrevista realizada a los expertos en el tema, se determinó qué y cuáles aspectos se deben de evaluar y que características, tanto de funcionalidad como de diseño aplican en los objetos de estudio. Esta información fue de utilidad para desarrollar los dos instrumentos de investigación.

01

BERT
























SCREENSHOT - SITIO WEB



BERT

SCREENSHOT - SITIO WEB

 = No. de respuestas por persona
RESULTADOS DE SONDEO- ESTUDIANTES

	RESPUESTA No.1	RESPUESTA No.2	RESPUESTA No.3
PREGUNTA No.1 Logras identificar el estilo de diseño del sitio web:	Si, porque cuenta con características específicas de un estilo de diseño determinado.	No, porque no cuenta con recursos comunicativos de diseño que lo permitan establecer como tal.	Cual considera que es:
	 = 25 PERSONAS	 = 0 PERSONAS	 = FLAT : 22  = MINIMALISTA : 1  = MATERIAL DESIGN : 1
PREGUNTA No.2 El sitio web ofrece rutas y funciones de navegación, las cuales permite que sea:	Entendible, porque cuenta con una interfaz simple para los usuarios.	Intuitiva, porque es fácil de descifrar, utilizar y navegar.	Compleja, porque el diseño no permite una navegación lógica.
	 = 16 PERSONAS	 = 9 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.3 Cómo valoras el diseño y el aspecto de la interfaz gráfica del sitio web.	Bueno, porque es innovador e interactivo para los usuarios.	Normal, porque es una aplicación poco innovadora y similar a muchas otras.	No me gusta, porque es compleja y monotoná.
	 = 22 PERSONAS	 = 3 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.4 El diseño del sitio web ofrece ilustraciones	Claros, que permiten una mejor comprensión con el contenido del sitio.	Relevantes al tema.	Confusas, porque no tienen relación con el contenido.
	 = 20 PERSONAS	 = 5 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.5 Cómo considera que es la navegación dentro del sitio web.	Clara y concisa, porque cuenta con un contenido e ideas con pocas y adecuadas palabras.	Con enlaces coherentes e identificables, que permiten facilitar la navegación.	Desorganizada y confusa.
	 = 23 PERSONAS	 = 2 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.6 Cómo evaluarías la navegación dentro del sitio web.	Innovadora, por el diseño del sitio web.	Normal, cuenta con lo básico para un sitio web.	Compleja, por desorden visual en el sitio web.
	 = 25 PERSONAS	 = 0 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.7 Cómo de satisfecho estas por el sitio web.	Muy satisfecho	Satisfecho	Poco satisfecho
	 = 19 PERSONAS	 = 6 PERSONAS	 = 0 PERSONAS

BERT

SCREENSHOT - SITIO WEB

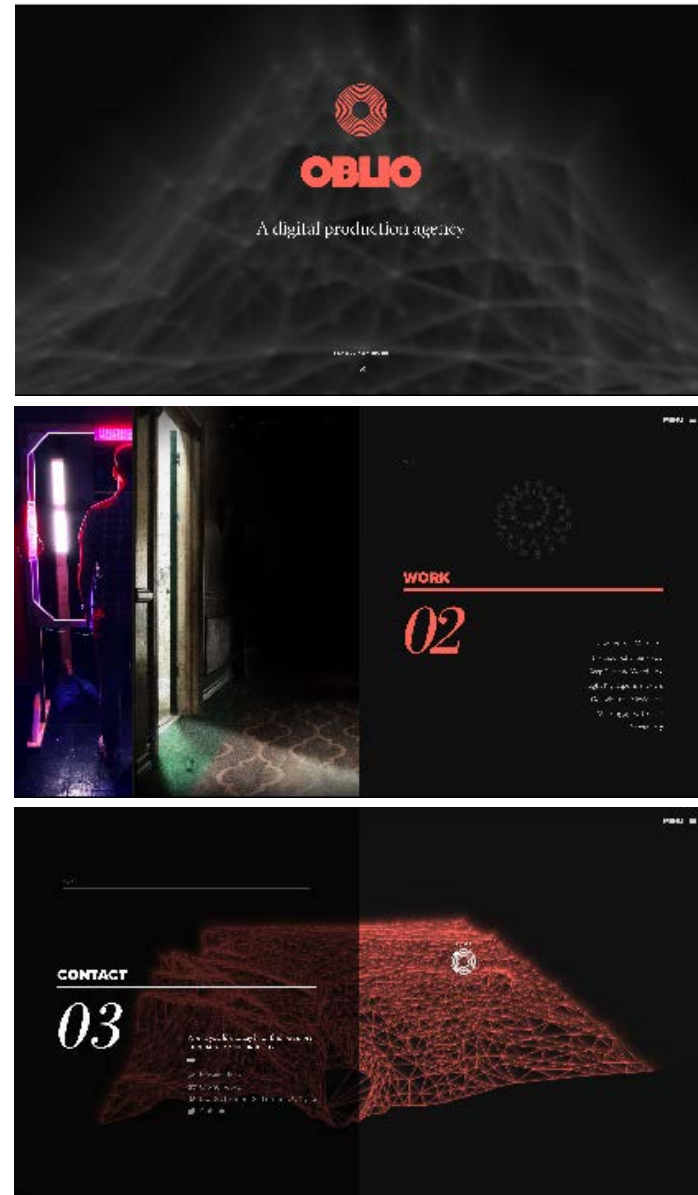
RESPUESTA DE GUÍA DE OBSERVACIÓN- ESTUDIANTES  = No. de respuestas por persona

Es compatible con los navegadores	Google Chrome	✓	Safari	✓	Mozilla Firefox	✓	Internet Explorer	✓
Se logra identificar el estilo gráfico de diseño en el sitio web	Minimalista	✓	Futurista		Flat	✓	Cubismo	
El diseño del sitio web establece	Adaptación a distintas pantallas (responsive)	✓	Jerarquías visuales, que establecen un orden en la composición.		Implicaciones de colores.	✓	Optimización de recursos para una mejor carga y velocidad del sitio web.	✓
La interfaz gráfica del sitio web maneja	Botones (menús, accesos, desplegables)	✓	Iconos, notificaciones, mensajes emergentes	✓	Efectos visuales, ventanas emergentes, descripciones	✓	Imágenes, galerías, sliders	✓
El contenido del sitio web	Contiene información necesaria y de interés para el usuario.	✓	Permite generar una navegación intuitiva y de fácil acceso a los contenidos.	✓	Es coherente con el diseño de la interfaz gráfica.	✓	Es concisa y sencilla.	✓
La experiencia del usuario permite:	Que el sitio web sea descifrable	✓	Sea clara y de fácil navegación.	✓	Confiable y familiar para los usuarios.	✓	Deleitante e innovadora.	✓

02

OBLIO























SCREENSHOT - SITIO WEB



OBLIO

SCREENSHOT - SITIO WEB

 = No. de respuestas por persona
 RESULTADOS DE SONDEO- ESTUDIANTES

	RESPUESTA No.1	RESPUESTA No.2	RESPUESTA No.3
PREGUNTA No.1 Logras identificar el estilo de diseño del sitio web:	Si, porque cuenta con características específicas de un estilo de diseño determinado.	No, porque no cuenta con recursos comunicativos de diseño que lo permitan establecer como tal.	Cual considera que es:
	 = 20 PERSONAS	 = 5 PERSONAS	 = FUTURISTA : 10  = FLAT : 10  = MINIMALISTA : 5
PREGUNTA No.2 El sitio web ofrece rutas y funciones de navegación, las cuales permite que sea:	Entendible, porque cuenta con una interfaz simple para los usuarios.	Intuitiva, porque es fácil de descifrar, utilizar y navegar.	Compleja, porque el diseño no permite una navegación lógica.
	 = 10 PERSONAS	 = 15 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.3 Cómo valoras el diseño y el aspecto de la interfaz gráfica del sitio web.	Bueno, porque es innovador e interactivo para los usuarios.	Normal, porque es una aplicación poco innovadora y similar a muchas otras.	No me gusta, porque es compleja y monotona.
	 = 20 PERSONAS	 = 5 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.4 El diseño del sitio web ofrece ilustraciones	Claros, que permiten una mejor comprensión con el contenido del sitio.	Relevantes al tema.	Confusas, porque no tienen relación con el contenido.
	 = 10 PERSONAS	 = 13 PERSONAS	 = 2 PERSONAS
PREGUNTA No.5 Cómo considera que es la navegación dentro del sitio web.	Clara y concisa, porque cuenta con un contenido e ideas con pocas y adecuadas palabras.	Con enlaces coherentes e identificables, que permiten facilitar la navegación.	Desorganizada y confusa.
	 = 11 PERSONAS	 = 12 PERSONAS	 = 2 PERSONAS
PREGUNTA No.6 Cómo evaluarías la navegación dentro del sitio web.	Innovadora, por el diseño del sitio web.	Normal, cuenta con lo básico para un sitio web.	Compleja, por desorden visual en el sitio web.
	 = 20 PERSONAS	 = 0 PERSONAS	 = 2 PERSONAS
PREGUNTA No.7 Cómo de satisfecho estas por el sitio web.	Muy satisfecho	Satisfecho	Poco satisfecho
	 = 12 PERSONAS	 = 13 PERSONAS	 = 0 PERSONAS

OBLIO

SCREENSHOT - SITIO WEB

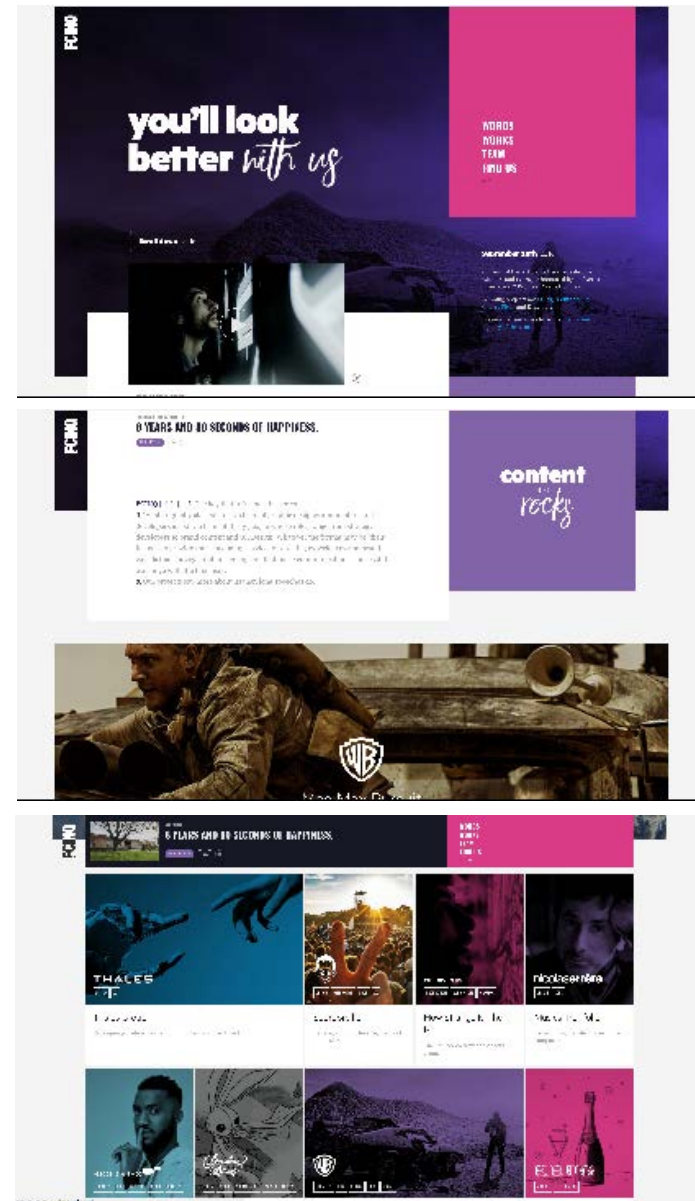
RESPUESTA DE GUÍA DE OBSERVACIÓN- ESTUDIANTES  = No. de respuestas por persona

Es compatible con los navegadores	Google Chrome	✓	Safari	✓	Mozilla Firefox	✓	Internet Explorer	✓
Se logra identificar el estilo gráfico de diseño en el sitio web	Futurista	✓	Bauhaus		Flat	✓	Surrealismo	
El diseño del sitio web establece	Adaptación a distintas pantallas (responsive)	✓	Jerarquías visuales, que establecen un orden en la composición.	✓	Implicaciones de colores.	✓	Optimización de recursos para una mejor carga y velocidad del sitio web.	✓
La interfaz gráfica del sitio web maneja	Botones (menús, accesos, desplegados)	✓	Módulos y textos modulares.	✓	Efectos visuales, ventanas emergentes, descripciones		Imágenes, galerías, sliders	✓
El contenido del sitio web	Facilita la interacción al usuario.	✓	Permite generar una navegación intuitiva y de fácil acceso a los contenidos.	✓	Elimina toda la información innecesaria	✓	Ofrece efectos visuales como videos multimedia.	✓
La experiencia del usuario permite:	Que el sitio web sea descifrable		Que el sitio web sea moderna y agradable	✓	Confiable y familiar para los usuarios.	✓	Deleitante e innovadora.	

03

FCINQ

SCREENSHOT - SITIO WEB


























03

FCINQ

SCREENSHOT - SITIO WEB

 = No. de respuestas por persona
RESULTADOS DE SONDEO- ESTUDIANTES

	RESPUESTA No.1	RESPUESTA No.2	RESPUESTA No.3
PREGUNTA No.1 Logras identificar el estilo de diseño del sitio web:	Si, porque cuenta con características específicas de un estilo de diseño determinado.	No, porque no cuenta con recursos comunicativos de diseño que lo permitan establecer como tal.	Cual considera que es:
	 = 21 PERSONAS	 = 4 PERSONAS	 = MATERIAL DESIGN : 5  = FLAT : 15  = CUBISMO : 5
PREGUNTA No.2 El sitio web ofrece rutas y funciones de navegación, las cuales permite que sea:	Entendible, porque cuenta con una interfaz simple para los usuarios.	Intuitiva, porque es fácil de descifrar, utilizar y navegar.	Compleja, porque el diseño no permite una navegación lógica.
	 = 8 PERSONAS	 = 15 PERSONAS	 = 2 PERSONAS
PREGUNTA No.3 Cómo valoras el diseño y el aspecto de la interfaz gráfica del sitio web.	Bueno, porque es innovador e interactivo para los usuarios.	Normal, porque es una aplicación poco innovadora y similar a muchas otras.	No me gusta, porque es compleja y monotoná.
	 = 14 PERSONAS	 = 10 PERSONAS	 = 1 PERSONAS
PREGUNTA No.4 El diseño del sitio web ofrece ilustraciones	Claros, que permiten una mejor comprensión con el contenido del sitio.	Relevantes al tema.	Confusas, porque no tienen relación con el contenido.
	 = 10 PERSONAS	 = 11 PERSONAS	 = 4 PERSONAS
PREGUNTA No.5 Cómo considera que es la navegación dentro del sitio web.	Clara y concisa, porque cuenta con un contenido e ideas con pocas y adecuadas palabras.	Con enlaces coherentes e identificables, que permiten facilitar la navegación.	Desorganizada y confusa.
	 = 14 PERSONAS	 = 112 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.6 Cómo evaluarías la navegación dentro del sitio web.	Innovadora, por el diseño del sitio web.	Normal, cuenta con lo básico para un sitio web.	Compleja, por desorden visual en el sitio web.
	 = 19 PERSONAS	 = 6 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.7 Cómo de satisfecho estas por el sitio web.	Muy satisfecho	Satisfecho	Poco satisfecho
	 = 12 PERSONAS	 = 13 PERSONAS	 = 0 PERSONAS

FCINQ

SCREENSHOT - SITIO WEB

 = No. de respuestas por persona

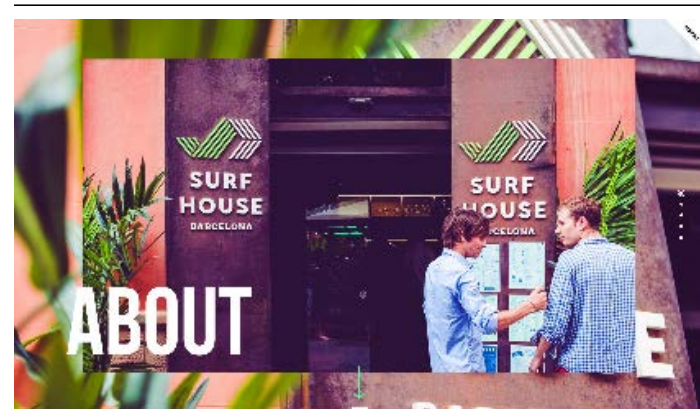
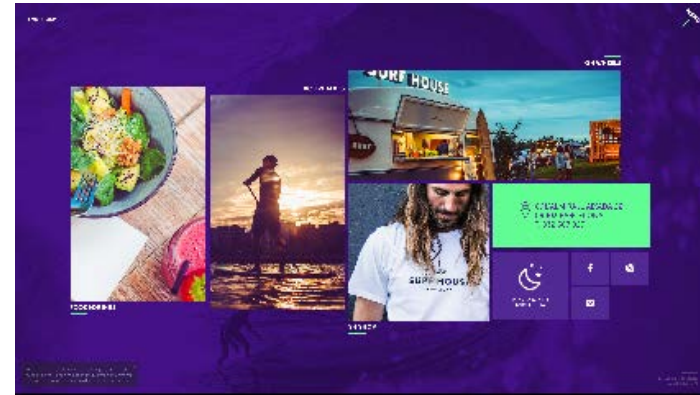
RESPUESTA DE GUÍA DE OBSERVACIÓN- ESTUDIANTES

Es compatible con los navegadores	Google Chrome	✓	Safari	✓	Mozilla Firefox	✓	Internet Explorer	✓
Se logra identificar el estilo gráfico de diseño en el sitio web	Minimalista		Futurista		Flat	✓	Cubismo	
El diseño del sitio web establece	Adaptación a distintas pantallas (responsive)	✓	Jerarquías visuales, que establecen un orden en la composición.		Implicaciones de colores.	✓	Optimización de recursos para una mejor carga y velocidad del sitio web.	
La interfaz gráfica del sitio web maneja	Botones (menús, accesos, desplegables)	✓	Iconos, notificaciones, mensajes emergentes	✓	Efectos visuales, ventanas emergentes, descripciones	✓	Imágenes, galerías, sliders	✓
El contenido del sitio web	Contiene información necesaria y de interés para el usuario.		Permite generar una navegación intuitiva y de fácil acceso a los contenidos.	✓	Es coherente con el diseño de la interfaz gráfica.	✓	Es concisa y sencilla.	
La experiencia del usuario permite:	Que el sitio web sea descifrable	✓	Sea clara y de fácil navegación.		Confiable y familiar para los usuarios.	✓	Deleitante e innovadora.	

04

SURF HOUSE BARCELONA
























SCREENSHOT - SITIO WEB



04 SURF HOUSE BARCELONA

SCREENSHOT - SITIO WEB

 = No. de respuestas por persona
 RESULTADOS DE SONDEO- ESTUDIANTES

	RESPUESTA No.1	RESPUESTA No.2	RESPUESTA No.3
PREGUNTA No.1 Logras identificar el estilo de diseño del sitio web:	Si, porque cuenta con características específicas de un estilo de diseño determinado.	No, porque no cuenta con recursos comunicativos de diseño que lo permitan establecer como tal.	Cual considera que es:
	 = 25 PERSONAS	 = 0 PERSONAS	 = FUTURISTA : 2  = FLAT : 20  = MATERIAL DESIGN : 3
PREGUNTA No.2 El sitio web ofrece rutas y funciones de navegación, las cuales permite que sea:	Entendible, porque cuenta con una interfaz simple para los usuarios.	Intuitiva, porque es fácil de descifrar, utilizar y navegar.	Compleja, porque el diseño no permite una navegación lógica.
	 = 3 PERSONAS	 = 22 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.3 Cómo valoras el diseño y el aspecto de la interfaz gráfica del sitio web.	Bueno, porque es innovador e interactivo para los usuarios.	Normal, porque es una aplicación poco innovadora y similar a muchas otras.	No me gusta, porque es compleja y monotona.
	 = 24 PERSONAS	 = 1 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.4 El diseño del sitio web ofrece ilustraciones	Claros, que permiten una mejor comprensión con el contenido del sitio.	Relevantes al tema.	Confusas, porque no tienen relación con el contenido.
	 = 20 PERSONAS	 = 5 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.5 Cómo considera que es la navegación dentro del sitio web.	Clara y concisa, porque cuenta con un contenido e ideas con pocas y adecuadas palabras.	Con enlaces coherentes e identificables, que permiten facilitar la navegación.	Desorganizada y confusa.
	 = 15 PERSONAS	 = 10 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.6 Cómo evaluarías la navegación dentro del sitio web.	Innovadora, por el diseño del sitio web.	Normal, cuenta con lo básico para un sitio web.	Compleja, por desorden visual en el sitio web.
	 = 24 PERSONAS	 = 1 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.7 Cómo de satisfecho estas por el sitio web.	Muy satisfecho	Satisfecho	Poco satisfecho
	 = 18 PERSONAS	 = 7 PERSONAS	 = 0 PERSONAS

04 SURF HOUSE BARCELONA

SCREENSHOT - SITIO WEB

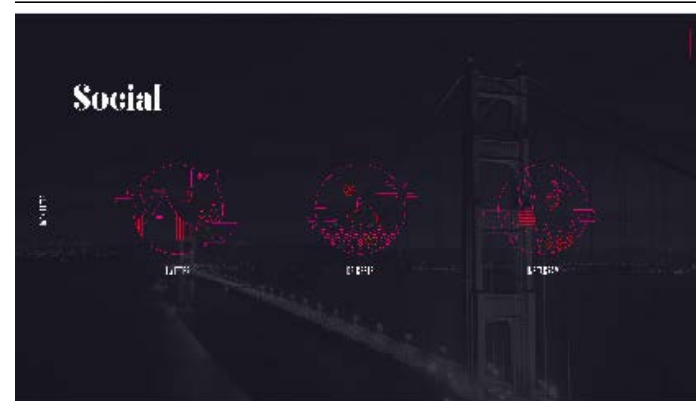
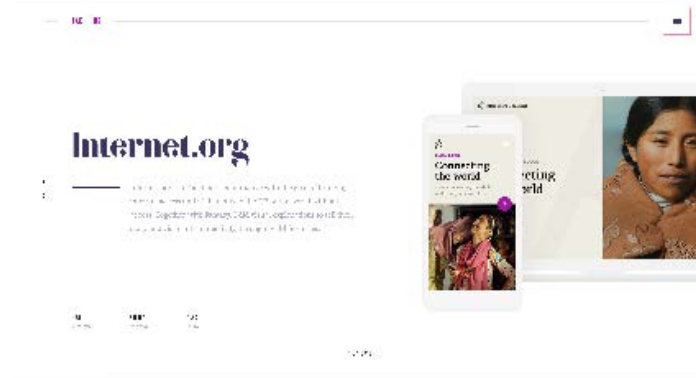
RESPUESTA DE GUÍA DE OBSERVACIÓN- ESTUDIANTES

Es compatible con los navegadores	Google Chrome	✓	Safari	✓	Mozilla Firefox	✓	Internet Explorer	✓
Se logra identificar el estilo gráfico de diseño en el sitio web	Minimalista		Futurista		Flat	✓	Cubismo	
El diseño del sitio web establece	Adaptación a distintas pantallas (responsive)	✓	Jerarquías visuales, que establecen un orden en la composición.	✓	Implicaciones de colores.	✓	Optimización de recursos para una mejor carga y velocidad del sitio web.	✓
La interfaz gráfica del sitio web maneja	Botones (menús, accesos, desplegables)	✓	Iconos, notificaciones, mensajes emergentes	✓	Efectos visuales, ventanas emergentes, descripciones	✓	Imágenes, galerías, sliders	
El contenido del sitio web	Contiene información necesaria y de interés para el usuario.	✓	Permite generar una navegación intuitiva y de fácil acceso a los contenidos.	✓	Es coherente con el diseño de la interfaz gráfica.	✓	Es concisa y sencilla.	
La experiencia del usuario permite:	Que el sitio web sea descifráble	✓	Sea clara y de fácil navegación.	✓	Confiable y familiar para los usuarios.	✓	Deleitante e innovadora.	✓

05

JENNY JOHANNESSON
























SCREENSHOT - SITIO WEB



JENNY JOHANNESSON

SCREENSHOT - SITIO WEB

 = No. de respuestas por persona
 RESULTADOS DE SONDEO- ESTUDIANTES

	RESPUESTA No.1	RESPUESTA No.2	RESPUESTA No.3
PREGUNTA No.1 Logras identificar el estilo de diseño del sitio web:	Si, porque cuenta con características específicas de un estilo de diseño determinado.	No, porque no cuenta con recursos comunicativos de diseño que lo permitan establecer como tal.	Cual considera que es:
	 = 23 PERSONAS	 = 2 PERSONAS	 = FUTURISTA : 2  = FLAT : 19  = MINIMALISTA : 4
PREGUNTA No.2 El sitio web ofrece rutas y funciones de navegación, las cuales permite que sea:	Entendible, porque cuenta con una interfaz simple para los usuarios.	Intuitiva, porque es fácil de descifrar, utilizar y navegar.	Compleja, porque el diseño no permite una navegación lógica.
	 = 14 PERSONAS	 = 11 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.3 Cómo valoras el diseño y el aspecto de la interfaz gráfica del sitio web.	Bueno, porque es innovador e interactivo para los usuarios.	Normal, porque es una aplicación poco innovadora y similar a muchas otras.	No me gusta, porque es compleja y monotona.
	 = 22 PERSONAS	 = 3 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.4 El diseño del sitio web ofrece ilustraciones	Claros, que permiten una mejor comprensión con el contenido del sitio.	Relevantes al tema.	Confusas, porque no tienen relación con el contenido.
	 = 20 PERSONAS	 = 5 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.5 Cómo considera que es la navegación dentro del sitio web.	Clara y concisa, porque cuenta con un contenido e ideas con pocas y adecuadas palabras.	Con enlaces coherentes e identificables, que permiten facilitar la navegación.	Desorganizada y confusa.
	 = 19 PERSONAS	 = 6 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.6 Cómo evaluarías la navegación dentro del sitio web.	Innovadora, por el diseño del sitio web.	Normal, cuenta con lo básico para un sitio web.	Compleja, por desorden visual en el sitio web.
	 = 25 PERSONAS	 = 0 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.7 Cómo de satisfecho estas por el sitio web.	Muy satisfecho	Satisfecho	Poco satisfecho
	 = 15 PERSONAS	 = 10 PERSONAS	 = 0 PERSONAS

JENNY JOHANNESSON

SCREENSHOT - SITIO WEB

RESPUESTA DE GUÍA DE OBSERVACIÓN- ESTUDIANTES

Es compatible con los navegadores	Google Chrome	✓	Safari	✓	Mozilla Firefox	✓	Internet Explorer	✓
Se logra identificar el estilo gráfico de diseño en el sitio web	Minimalista		Futurista		Flat	✓	Cubismo	
El diseño del sitio web establece	Adaptación a distintas pantallas (responsive)		Jerarquías visuales, que establecen un orden en la composición.	✓	Implicaciones de colores.	✓	Optimización de recursos para una mejor carga y velocidad del sitio web.	
La interfaz gráfica del sitio web maneja	Botones (menús, accesos, desplegables)	✓	Iconos, notificaciones, mensajes emergentes		Efectos visuales, ventanas emergentes, descripciones	✓	Imágenes, galerías, sliders	✓
El contenido del sitio web	Contiene información necesaria y de interés para el usuario.	✓	Permite generar una navegación intuitiva y de fácil acceso a los contenidos.		Es coherente con el diseño de la interfaz gráfica.	✓	Es concisa y sencilla.	
La experiencia del usuario permite:	Que el sitio web sea descifrible		Sea clara y de facil navegación.	✓	Confiable y familiar para los usuarios.	✓	Deleitante e innovadora.	✓


























01
SHAZAM
SCREENSHOT



01 SHAZAM SCREENSHOT

 = No. de respuestas por persona
RESULTADOS DE SONDEO- ESTUDIANTES

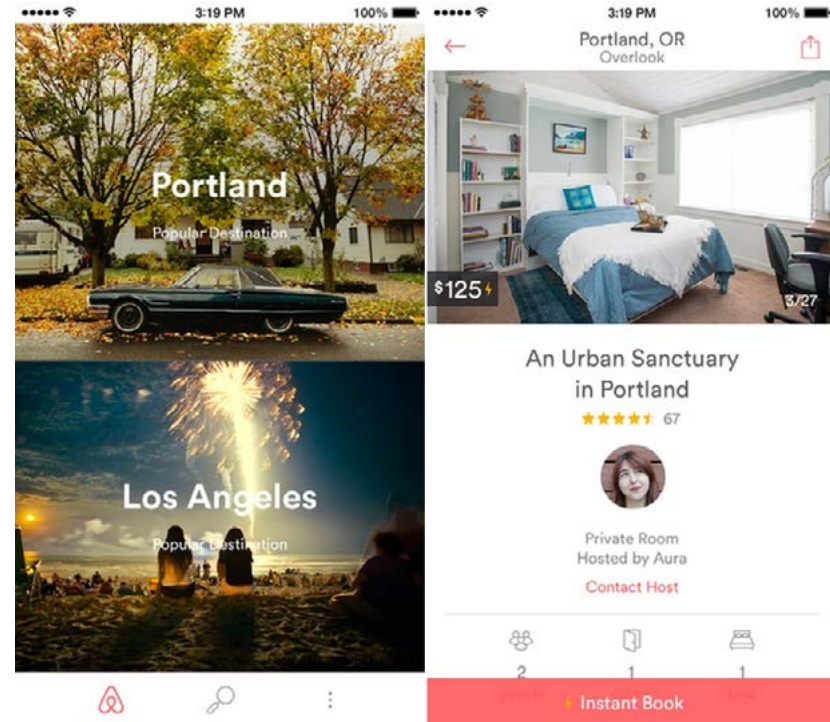
	RESPUESTA No.1	RESPUESTA No.2	RESPUESTA No.3
PREGUNTA No.1 Logras identificar el estilo de diseño de la aplicación:	Si, porque cuenta con características específicas de un estilo de diseño determinado.	No, porque no cuenta con recursos comunicativos de diseño que lo permitan establecer como tal.	Cual considera que es:
	 = 24 PERSONAS	 = 1 PERSONAS	 = FLAT : 20  = MINIMALISTA : 4  = MATERIAL DESIGN : 1
PREGUNTA No.2 La app móvil ofrece rutas y funciones de navegación, las cuales permite que sea:	Lógica, por su estructura y diseño	Amigable, descifrando de manera rápida los accesos y rutas	Confusa
	 = 17 PERSONAS	 = 7 PERSONAS	 = 1 PERSONAS
PREGUNTA No.3 La app móvil presenta accesibilidad para los usuarios	Con lector de pantallas.	Interfaces de gestos especializadas	Reconocimientos de voz
	 = 0 PERSONAS	 = 6 PERSONAS	 = 19 PERSONAS
PREGUNTA No.4 El diseño de la app móvil es:	Innovadora, porque presenta interacción con el usuario.	Tradicional, porque cuenta con las características básicas de una app.	Aburrida, porque no cuenta con contenido ni interacción para el usuario.
	 = 16 PERSONAS	 = 9 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.5 La aplicación móvil permite vincularse con:	Redes sociales (facebook, pinterest, twitter, instagram)	Paginas Web externas	
	 = 22 PERSONAS	 = 3 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.6 La aplicación móvil puede ser potable en otros dispositivos	Iphone	Android	Windows (Phone)
	 = 25 PERSONAS	 = 25 PERSONAS	 = 25 PERSONAS
PREGUNTA No.7 Cómo de satisfecho estas por la aplicación.	Muy satisfecho	Satisfecho	Poco satisfecho
	 = 20 PERSONAS	 = 5 PERSONAS	 = 0 PERSONAS



02

AIRBNB

SCREENSHOT


























AIRBNB

SCREENSHOT

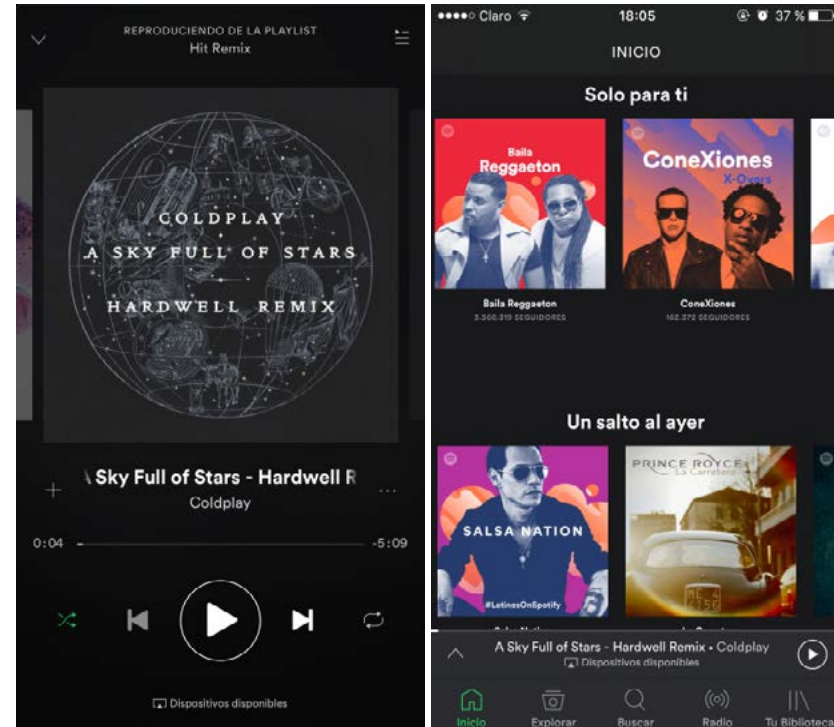
 = No. de respuestas por persona

RESULTADOS DE SONDEO- ESTUDIANTES

	RESPUESTA No.1	RESPUESTA No.2	RESPUESTA No.3
PREGUNTA No.1 Logras identificar el estilo de diseño de la aplicación:	Si, porque cuenta con características específicas de un estilo de diseño determinado.	No, porque no cuenta con recursos comunicativos de diseño que lo permitan establecer como tal.	Cual considera que es:
	 = 16 PERSONAS	 = 9 PERSONAS	 = FLAT : 10  = MINIMALISTA : 10  = CUBISTA : 5
PREGUNTA No.2 La app móvil ofrece rutas y funciones de navegación, las cuales permite que sea:	Lógica, por su estructura y diseño	Amigable, descifrando de manera rápida los accesos y rutas	Confusa
	 = 18 PERSONAS	 = 59 PERSONAS	 = 2 PERSONAS
PREGUNTA No.3 La app móvil presenta accesibilidad para los usuarios	Con lector de pantallas.	Interfaces de gestos especializadas	Reconocimientos de voz
	 = 0 PERSONAS	 = 19 PERSONAS	 = 6 PERSONAS
PREGUNTA No.4 El diseño de la app móvil es:	Innovadora, porque presenta interacción con el usuario.	Tradicional, porque cuenta con las características básicas de una app.	Aburrida, porque no cuenta con contenido ni interacción para el usuario.
	 = 15 PERSONAS	 = 9 PERSONAS	 = 1 PERSONAS
PREGUNTA No.5 La aplicación móvil permite vincularse con:	Redes sociales (facebook, pinterest, twitter, instagram)	Paginas Web externas	
	 = 25 PERSONAS	 = 0 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.6 La aplicación móvil puede ser potable en otros dispositivos	Iphone	Android	Windows (Phone)
	 = 25 PERSONAS	 = 25 PERSONAS	 = 25 PERSONAS
PREGUNTA No.7 Cómo de satisfecho estas por la aplicación.	Muy satisfecho	Satisfecho	Poco satisfecho
	 = 20 PERSONAS	 = 2 PERSONAS	 = 3 PERSONAS



03
SPOTIFY
SCREENSHOT

























SPOTIFY

SCREENSHOT

 = No. de respuestas por persona

RESULTADOS DE SONDEO- ESTUDIANTES

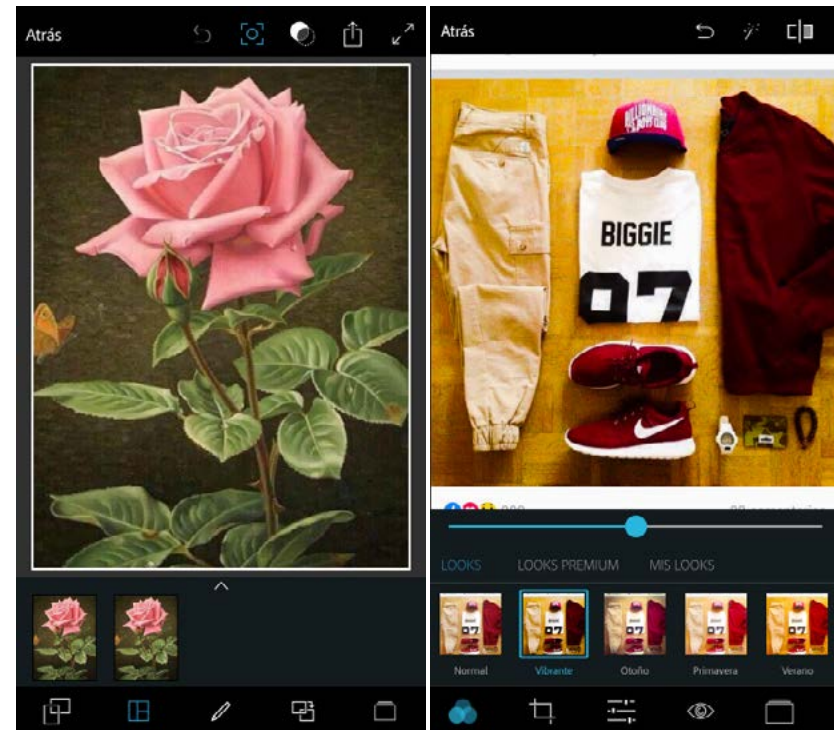
	RESPUESTA No.1	RESPUESTA No.2	RESPUESTA No.3
PREGUNTA No.1 Logras identificar el estilo de diseño de la aplicación:	Si, porque cuenta con características específicas de un estilo de diseño determinado.	No, porque no cuenta con recursos comunicativos de diseño que lo permitan establecer como tal.	Cual considera que es:
	 = 25 PERSONAS	 = 0 PERSONAS	 = FLAT : 23  = MINIMALISTA : 2
PREGUNTA No.2 La app móvil ofrece rutas y funciones de navegación, las cuales permite que sea:	Lógica, por su estructura y diseño	Amigable, descifrando de manera rápida los accesos y rutas	Confusa
	 = 16 PERSONAS	 = 9 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.3 La app móvil presenta accesibilidad para los usuarios	Con lector de pantallas.	Interfaces de gestos especializadas	Reconocimientos de voz
	 = 22 PERSONAS	 = 3 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.4 El diseño de la app móvil es:	Innovadora, porque presenta interacción con el usuario.	Tradicional, porque cuenta con las características básicas de una app.	Aburrida, porque no cuenta con contenido ni interacción para el usuario.
	 = 20 PERSONAS	 = 5 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.5 La aplicación móvil permite vincularse con:	Redes sociales (facebook, pinterest, twitter, instagram)	Paginas Web externas	
	 = 23 PERSONAS	 = 2 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.6 La aplicación móvil puede ser potable en otros dispositivos	Iphone	Android	Windows (Phone)
	 = 25 PERSONAS	 = 0 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.7 Cómo de satisfecho estas por la aplicación.	Muy satisfecho	Satisfecho	Poco satisfecho
	 = 19 PERSONAS	 = 6 PERSONAS	 = 0 PERSONAS



04

PHOTOSHOP EXPRESS























SCREENSHOT



04 PHOTOSHOP EXPRESS

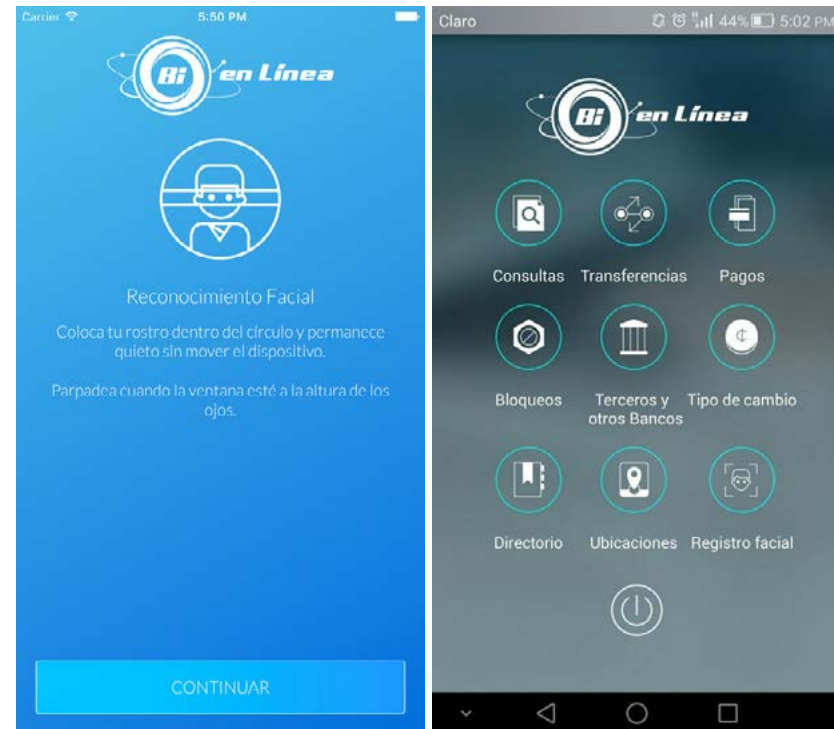
SCREENSHOT

 = No. de respuestas por persona
 RESULTADOS DE SONDEO- ESTUDIANTES

	RESPUESTA No.1	RESPUESTA No.2	RESPUESTA No.3
PREGUNTA No.1 Logras identificar el estilo de diseño de la aplicación:	Si, porque cuenta con características específicas de un estilo de diseño determinado.	No, porque no cuenta con recursos comunicativos de diseño que lo permitan establecer como tal.	Cual considera que es:
	 = 25 PERSONAS	 = 0 PERSONAS	 = FLAT : 10  = MINIMALISTA : 15
PREGUNTA No.2 La app móvil ofrece rutas y funciones de navegación, las cuales permite que sea:	Lógica, por su estructura y diseño	Amigable, descifrando de manera rápida los accesos y rutas	Confusa
	 = 22 PERSONAS	 = 3 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.3 La app móvil presenta accesibilidad para los usuarios	Con lector de pantallas.	Interfaces de gestos especializadas	Reconocimientos de voz
	 = 0 PERSONAS	 = 25 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.4 El diseño de la app móvil es:	Innovadora, porque presenta interacción con el usuario.	Tradicional, porque cuenta con las características básicas de una app.	Aburrida, porque no cuenta con contenido ni interacción para el usuario.
	 = 20 PERSONAS	 = 5 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.5 La aplicación móvil permite vincularse con:	Redes sociales (facebook, pinterest, twitter, instagram)	Paginas Web externas	
	 = 25 PERSONAS	 = 0 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.6 La aplicación móvil puede ser potable en otros dispositivos	Iphone	Android	Windows (Phone)
	 = 25 PERSONAS	 = 25 PERSONAS	 = 25 PERSONAS
PREGUNTA No.7 Cómo de satisfecho estas por la aplicación.	Muy satisfecho	Satisfecho	Poco satisfecho
	 = 22 PERSONAS	 = 3 PERSONAS	 = 0 PERSONAS

























05
BI EN LÍNEA
SCREENSHOT



05 BI EN LÍNEA

SCREENSHOT

 = No. de respuestas por persona
RESULTADOS DE SONDEO- ESTUDIANTES

	RESPUESTA No.1	RESPUESTA No.2	RESPUESTA No.3
PREGUNTA No.1 Logras identificar el estilo de diseño de la aplicación:	Si, porque cuenta con características específicas de un estilo de diseño determinado.	No, porque no cuenta con recursos comunicativos de diseño que lo permitan establecer como tal.	Cual considera que es:
	 = 21 PERSONAS	 = 4 PERSONAS	 = FLAT : 21  = MINIMALISTA : 4
PREGUNTA No.2 La app móvil ofrece rutas y funciones de navegación, las cuales permite que sea:	Lógica, por su estructura y diseño	Amigable, descifrando de manera rápida los accesos y rutas	Confusa
	 = 20 PERSONAS	 = 5 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.3 La app móvil presenta accesibilidad para los usuarios	Con lector de pantallas.	Interfaces de gestos especializadas	Reconocimientos de voz
	 = 25 PERSONAS	 = 25 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.4 El diseño de la app móvil es:	Innovadora, porque presenta interacción con el usuario.	Tradicional, porque cuenta con las características básicas de una app.	Aburrida, porque no cuenta con contenido ni interacción para el usuario.
	 = 22 PERSONAS	 = 3 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.5 La aplicación móvil permite vincularse con:	Redes sociales (facebook, pinterest, twitter, instagram)	Paginas Web externas	
	 = 25 PERSONAS	 = 25 PERSONAS	 = 0 PERSONAS
PREGUNTA No.6 La aplicación móvil puede ser potable en otros dispositivos	Iphone	Android	Windows (Phone)
	 = 25 PERSONAS	 = 25 PERSONAS	 = 25 PERSONAS
PREGUNTA No.7 Cómo de satisfecho estas por la aplicación.	Muy satisfecho	Satisfecho	Poco satisfecho
	 = 23 PERSONAS	 = 2 PERSONAS	 = 0 PERSONAS

07

INTERPRETACIÓN

Y S Í N T E S I S

01

ANALIZAR LA EVOLUCIÓN EN EL

DISEÑO DE INTERFACES GRÁFICAS DE PRODUCTOS DIGITALES QUE RESULTÓ EN EL SURGIMIENTO DEL FLAT DESIGN

Antes de poder introducir el tema del Flat Design, se hace necesario conocer cómo un movimiento de diseño ha perdurado a lo largo del tiempo y como sus características fueron parte importante para que nuevos estilos gráficos de diseño pudieran adaptarlo.

El estilo de diseño Flat, se origina en el año 2010, pero no es hasta el año 2013 cuando comienza a tener importancia en el diseño gráfico. Este estilo de diseño tiene sus raíces en Suiza, fue en la primera mitad del siglo XX, Suiza fue un país idóneo para que artistas se desarrollaran artísticamente, debido a que la problemática social impedía ese crecimiento, sin embargo también afectó el sistema económico y político de países aledaños como Alemania, Italia y Francia. Grandes artistas, pintores y escultores decidieron migrar hacia Suiza en busca de una mejora para su vida y desarrollo artístico.

En la investigación los sujetos de estudio, Árdon, López y Marroquín coinciden en que el estilo Flat se origina del Estilo Suizo, un movimiento que se basa en elementos y figuras geométricas básicas, tales como el círculo, cuadrado y triángulo. Abad (2009) hace mención a que el Estilo Suizo se basa también en la reducción y eliminación de todos aquellos elementos o motivos ornamentales superflúos que fueran innecesarios en las composiciones realizadas.

Philipp (1998) dice que, aquel movimiento llamado Estilo Suizo, llegó a tener un gran impacto en la cultura artística hasta los años 70`s, en donde la dependencia de los elementos como la tipografía era muy utilizada por los diseñadores de la época, y que a través del tiempo fueron adoptando y el cual permitió que se desarrollara y evolucionara dicho movimiento.

El Estilo Suizo se convirtió en un medio de difusión de información dejando de lado aquello que se relaciona con la expresión personal.

Es importante mencionar que las características visuales que presentaba el Estilo Suizo, permitieron generar muchas innovaciones sobre el tema artístico y publicitario. La necesidad en esa época de buscar transmitir y comunicarse se convertiría en un tema muy importante. Philipp (1998) menciona que los diseñadores de la época no se definirán como artistas, si no como un objeto conductor para la difusión de información visual, el Estilo Suizo se enfocó en buscar la claridad objetiva.

El Estilo Suizo estableció pilares básicos, los cuales lo ayudarían a transmitir un mensaje mucho más claro, simple y ordenado, estas características son las siguientes:

- Se basaron en el uso de un sistema de rejillas modulares, las cuales permiten lograr una composición asimétrica de los distintos elementos gráficos de diseño
- La aplicación de tipografías Sans Serif y la posición asimétrica de los distintos elementos gráficos de diseño.
- La utilización de la fotografía en blanco y negro sustituyendo a la ilustración.

Aquellas características que se formaron en el Estilo Suizo, son la base y los pilares que permitieron que un nuevo estilo flat surgiera. Un mismo estilo evolucionado y enfocado en transmitir el mensaje más claro, simple y ordenado posible.

Así, el Estilo Suizo comenzó a evolucionar en la comunicación y a tomar un papel importante para la sociedad a la llegada de la era digital en el año 1973, la cual tenía como objetivo principal hallar un modelo óptimo de interacción entre los ordenadores y las personas.

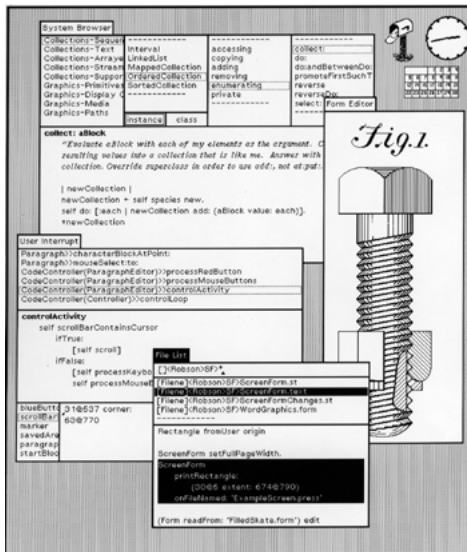
Esta interacción se logró a través de las interfaces gráficas para los usuarios. Bonsiepe (1998), menciona que las interfaces gráficas fueron una gran solución para los sistemas operativos de los ordenadores, volviéndolos más visuales y accesibles para las personas.

Desde la aparición de la primera interfaz gráfica para los usuarios en el año 1973, la interacción ordenador-persona cada vez se ha vuelto más importante, a través de los años han surgido muchas mejoras en las interfaces gráficas, tomando nuevas adaptaciones, características, apariencias más personalizadas y mejoras en funcionalidad haciéndolas mucho más amigables con el usuario.

Desde 1973 con la interfaz gráfica Xerox Alto, las mejoras han sido visuales y de funcionalidad, facilitando cada vez más a los usuarios poder comprender y navegar de una manera fácil y sencilla cada interfaz. Sin embargo en el año 2013 las interfaces gráficas para los usuarios dan un giro en torno al diseño, dejando a un lado únicamente lo estético y enfocándose en el usuario y la experiencia que se le desea dar al navegar sobre la interfaz, dicha experiencia busca cumplir y mejorar una necesidad.

El inicio de las interfaces gráficas se da con la interfaz llamada Xerox Star, esta interfaz fue creada por la marca Xerox y la cual se componía solo de ventanas emergentes y texto, el diseño de la interfaz constaba de iconos y carpetas, todos estos elementos se presentaban en la pantalla principal. En el transcurso de los años las interfaces gráficas fueron evolucionando y adquiriendo nuevas funciones y elementos, en el año de 1985 la primera interfaz gráfica que ofrecía diferentes y nuevas características únicas en su época fue "Amiga Workbench 1.0" la cual presentaba cambios visuales y de interacción, dicha interfaz contaba con una paleta de color en su interfaz, sonidos, accesos multitareas e íconos con aspectos personalizados.

Grandes empresas de tecnología lanzaban sus propias interfaces gráficas debido a sus sistemas operativos, cada interfaz contaba con características cada vez más personalizadas, sin embargo mantenían una misma función para los usuarios, la cual era ser una alternativa más para obtener información. En el año 2000 marcas reconocidas en la industria digital y tecnológica como Apple y Microsoft comenzarían a crear interfaces gráficas cada vez más personalizadas a su estilo, con nuevas características que las diferenciaran entre ellas. Apple fue la primera marca en dar ese giro a las interfaces gráficas con su versión "Aqua", una interfaz visual del sistema operativo de Mac OS.



Interfaz Xerox Alta - 1973
Fuente: Toastytech

Apple con el lanzamiento de Aqua, inició marcando su preferencia por un estilo de diseño llamado Skeuomorfismo, propio de Apple el cual buscaba representar elementos en tercera dimensión, sus elementos de diseño se vuelven más uniformes al aspecto de las aplicaciones de Mac OS. Apple tenía como objetivo incorporar el color, la profundidad, transparencias y texturas visuales en sus interfaces. Campbell (2014) define al estilo de Apple como, el principio de diseño en el cual se toma por primera vez el rasgo gráfico y físico del mundo real. Este estilo y lenguaje visual comienza a tener un mayor protagonismo en el año 2003, mostrando al mundo un alto nivel visual en detalles, Apple utilizó este sistema de representación para las interfaces gráficas de sus productos.



Interfaz Gráfica de iPhone Primera Generación

Fuente: <http://clipset.20minutos.es/wp-content/uploads/2017/06/iphone-1.jpg>



Interfaz Gráfica de Sistema Operativo Mac OS X Aqua

Fuente: <https://cn.pling.com/img//hive/content-pre1/13548-1.jpg>

Las interfaces gráficas que presentaría Apple se iban basando en la creación en elementos en tercera dimensión, con efectos y características que se seguían proyectando sobre una superficie plana. Apple buscaba dar un giro al diseño, un diseño que se pareciera lo más parecido a elementos de la vida real, dejando a un lado el tema de navegación, Apple buscaba sobresalir por un diseño único y funcional.



Interfaz gráfica - Mac IOS 6

Fuente: <https://webadictos.com/2010/08/19/snow-transformation-pack/>

iOS 6



Diseño de iconos con estilo Skeuomorfico

Fuente: <http://25-horas.com/2012/01/17/skeuorfismo-avance-o-retroceso/>

En la imagen No.1 se puede observar detalladamente como se presenta el estilo Skeuomórfico, busca representar ejemplos de simulación de conceptos analógicos en plataformas enteramente digitales, Apple buscaba dar un diseño más amigable, más sencillo para permitirle a la persona entender el funcionamiento de las aplicaciones.

El diseño Skeuomórfico se comporta de forma similar a el funcionamiento de elementos en la vida real.



Interfaz de Ebook - Estilo Skeuomorfico

Fuente: <https://webadictos.com/2010/08/19/snow-transformation-pack/>

En la imagen No.2 se puede observar la aplicación "Ebook" la cual es una aplicación que permite descargar y almacenar archivos, artículos, revistas o libros permitiendo leerlos desde la aplicación simulando un libro, periódico o revista digital. Esta aplicación contaba con gestos que permiten pasar las páginas por medio de los dedos de la mano, respaldados por elementos y animaciones con una estética realista.



Imagen 2 - iBook de Apple

Fuente: <http://25-horas.com/2012/01/17/skeuorfismo-avance-o-retroceso/>

Paralelamente, otra gran compañía llamada Microsoft buscó estar a la altura de Apple, por ello sacaron al mercado su sistema operativo llamado Windows XP, para muchos usuarios el mejor sistema operativo con una interfaz gráfica que ha existido. Esta interfaz gráfica podía ser personalizada, modificada al gusto de los usuarios, intercambiando aspectos en íconos, menús, temas, notificaciones y varios sistema de ayuda.

Ambas marcas de tecnología fueron evolucionando en sus interfaces cada año, innovando cada vez más con el objetivo de presentar un diseño más amigable cada año, más simple de utilizar en los dispositivos.

Sin embargo no solo las marcas iban a evolucionar, también los dispositivos, que cada año se volverían más pequeños y por consiguiente las interfaces gráficas deberían de acoplarse a ese cambio, añadiendo mejoras con respecto a todos sus aspectos visuales, los cuales sirven para mejorar la calidad de la interacción con los dispositivos, volviendo su interfaz más intuitiva de utilizar y comprender.

Apple a través de los años tenía la intención de representar un aspecto realista con su estilo propio, sin embargo este estilo de diseño no buscaba enfocarse más que el aspecto visual, generando a los usuarios una experiencia diferente de interacción agregando un valor más alto en su detalle digital.

Con el lanzamiento del Iphone primera generación, Apple buscaba representar esas mismas características que presentó en Aqua en su dispositivo móvil, una interfaz gráfica que contenía las mismas funciones y características. El Skeuomorfismo creó una conexión con el realismo visual, tratando de imitar materiales y texturas del mundo real, el realismo que proponía era una forma de vincular el futuro de los dispositivos e interfaces para que los usuarios se sintiera a gusto con las nuevas tecnologías. Durante muchos años las aplicaciones de Apple presentaban cada vez una interfaz simulando nuevas texturas y efectos cada vez más realistas, entre sus aplicaciones más recordadas se encuentran: el calendario, la calculadora, notas, Ebook, micrófono, entre otros.

Iglesias (2013) menciona que el estilo Skeuomórfico se trataba de una copia imperfecta y no de algo real, es decir que las aplicaciones que funcionan como agenda, block de notas y calculadora, no son como una agenda o un block de notas hechos de papel, esta situación fue generando rechazo por parte de algunos usuarios. Y Apple cada año iba presentando aplicaciones y pantallas cada vez más realistas.



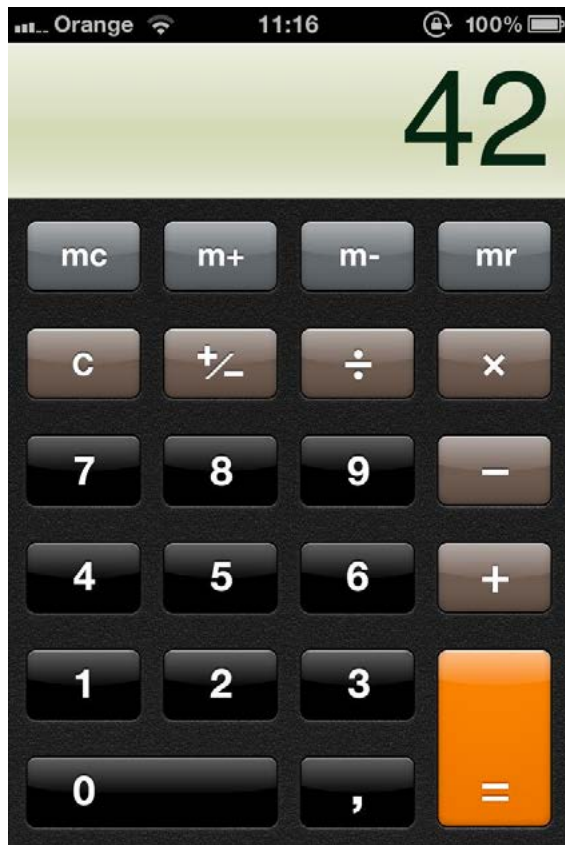
Imagen 3 - Aplicación Móvil de Apple - Record

Fuente: http://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/art_rich_usingiphoneipad-voicerecmtgs/elementLinks/rich5_fig01.jpg



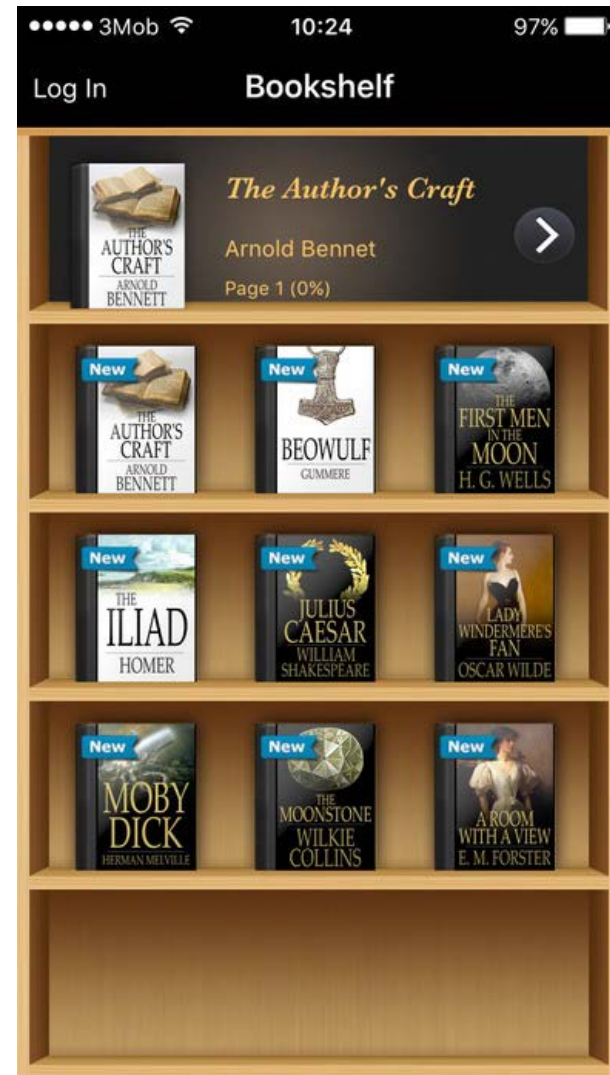
Estilo Skeuomorfico - Iconos de Iphone 1era Generación

Fuente: <http://qweos.net/blog/tag/iconos/>



Interfaz de Calculadora de Apple

Fuente: <https://applemate.wordpress.com/category/trucos-2/page/2/>



Interfaz de Ebook de Apple

Fuente: <https://itunes.apple.com/ie/app/ebook-reader/id381260755?mt=8>

Clayton (2015) menciona que en el año 2010 la tecnología era omnipresente en la vida de las personas de una manera muy excesiva, por lo que era tiempo de dar un gran salto al cambio. Microsoft se pone en dirección del diseño enfocándose directamente en la persona y su reacción, viendo las debilidades que presentaba el diseño de Apple, Microsoft re aparece con un estilo de diseño mucho más amigable, llamándolo Modern UI, Clayton hace referencia a que el estilo Modern iba más allá que un simple diseño plano, ese estilo de diseño se había basado e influenciado por tres grandes movimientos externos en conjunto de principios de diseño.

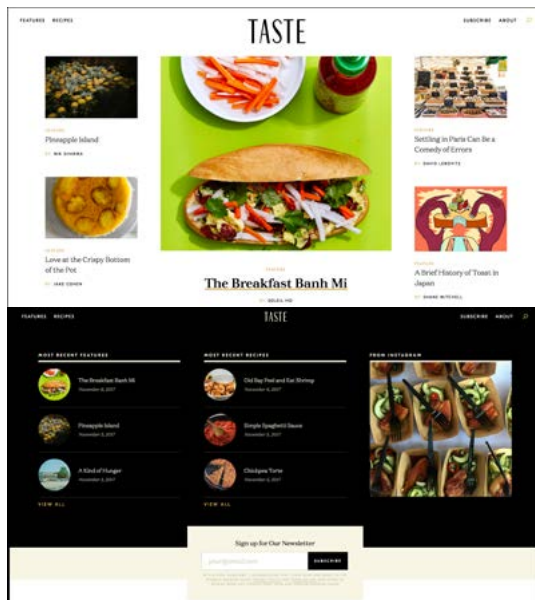
El Modern UI es la respuesta a las debilidades del Skeuomorfismo. Este estilo de diseño se basó en la filosofía de “menos es más” o “menos pero mejor”, el Modern UI o mejor conocido como Flat Design cumple con ciertas características que tanto Árdon como López mencionan, y es que el estilo Flat se basa en la reducción de todo tipo de decoración en un diseño, llegando a simplificar el mensaje para facilitar su comprensión y funcionalidad.

El Flat Design, surge como necesidad a una mejor comunicación y se basó en tres movimientos externos, los cuales fueron: La Bauhaus, Estilo Suizo y Diseño en Movimiento.

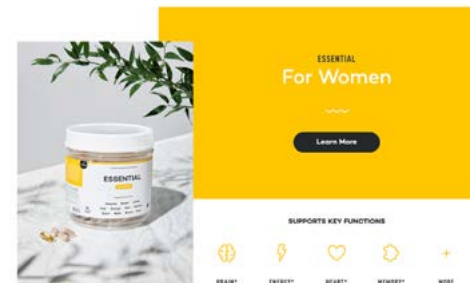
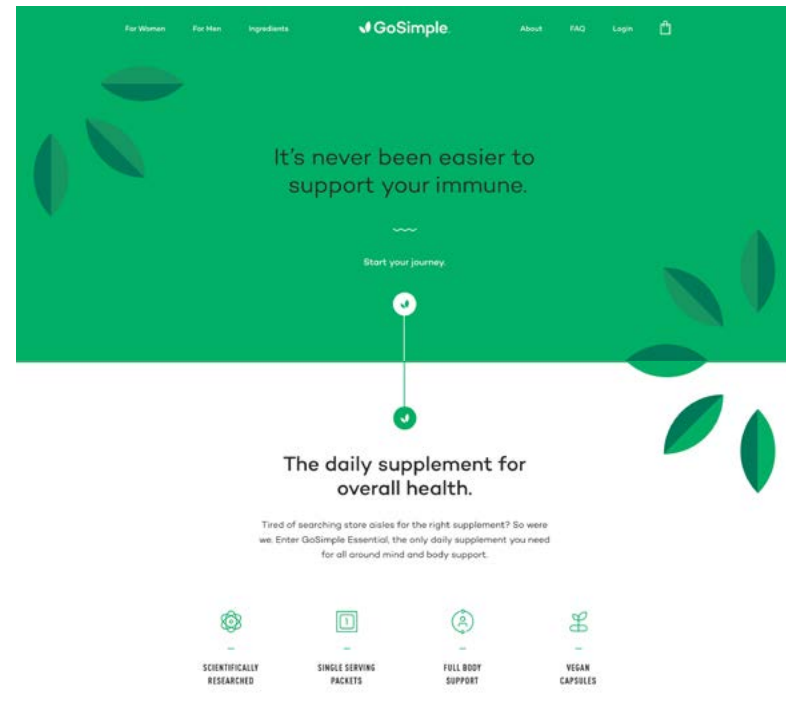
El estilo Flat, inspirado en estos tres movimientos, adoptó características del estilo minimalista, la cual es una corriente basada en el arte y la arquitectura y que tiene como principal característica eliminar todos los excesos, ornamentos y elementos innecesarios. Flarup (2014) menciona que el Flat Design ha existido desde hace mucho tiempo atrás, rastreando por la estética de diseño de Paul Rand en el Estilo Suizo. El estilo Flat se ha vuelto cada vez más popular debido a la cantidad y complejidad de información que necesitamos en nuestras vidas, y con el diseño de interfaces cada vez más avanzado, con mayor volumen de información y contenido viene el deseo de limpiar las interfaces con el estilo Flat.



Muchas aplicaciones móviles y sitios web comenzaron a optar por esas características específicas del estilo, optaron por presentar un contenido mejor estructurado, poco a poco todas aquellas imágenes que representaban tridimensionalidad y elementos de la vida real, comienzan a perder protagonismo por elementos planos y simples los cuales son fáciles de interpretar por parte del usuario. El Flat Design dio un paso en la dirección correcta, según menciona Árdon todos los diseñadores de productos digitales están aprendiendo a absorber este estilo de diseño, un estilo que permite seguir viendo hacia adelante, como también lo menciona Clayton en su entrevista.



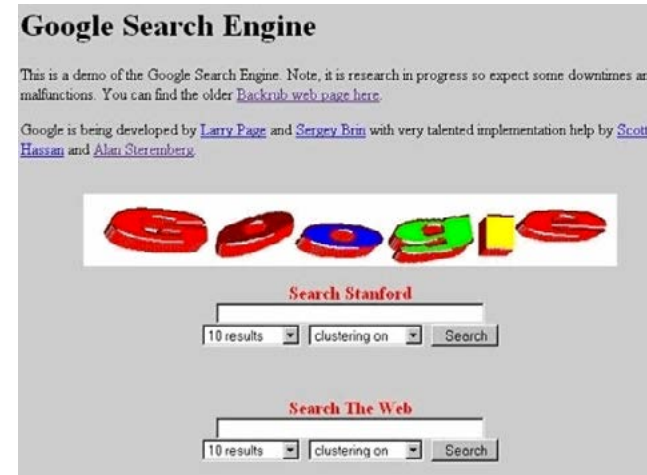
Interfaz gráfica de Go Simple - Sitio web enfocado a la salud
Fuente: <https://gosimple.com/>



Desde el comienzo de las creaciones de sitios web, el enfoque principal era informar e investigar, por lo que los sitios web contenían gran cantidad de información textual, saturando el contenido del sitio, afectando en que el sitio se convirtiera en un sitio estático, sin ninguna interacción que ayudara a mejorar la navegación para los usuarios que visitaban dicho sitio.

A través de los años surgen nuevas formas y herramientas de búsqueda de información, los sitios web mantenían su estructura estática, sin mostrar interacción alguna. El buscador Google es la representación de una evolución en su interfaz gráfica a través de los años, desde sus inicios en el año 1997, el buscador de Google ha ido modificando y mejorando su interfaz hasta llegar a una opción mucho más simple de utilizar por parte de los usuarios.

En su comienzo el buscador de Google, mostraba dos tipos de buscadores, limitando la búsqueda en general. A través de los años se fueron eliminando secciones, volviendo la navegación mas fácil para los usuarios, Google opto por la eliminación de todos aquellos elementos que fueran innecesarios, sin embargo este cambio no solo se dio en su interfaz si no también en el diseño de su logotipo, adoptando nuevas tendencias y estilos, Google comenzó a ser más simple.



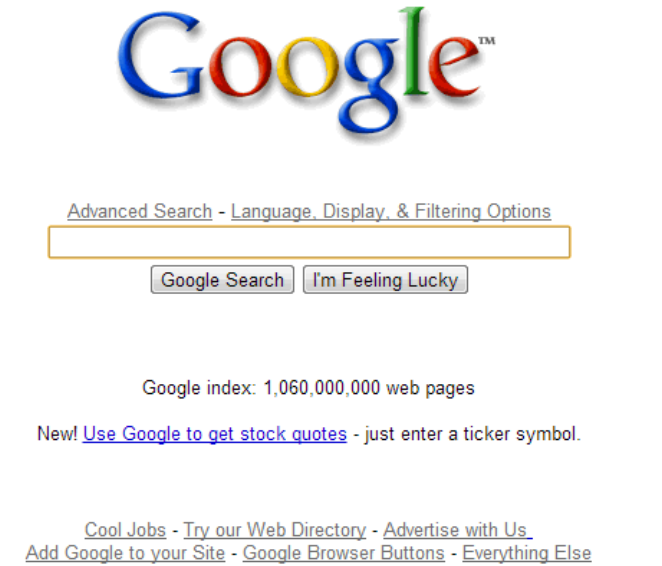
Interfaz de Google en 1997

Fuente: <http://www.emezeta.com/articulos/la-evolucion-de-google-1997-2013>



Interfaz de Google en 1998

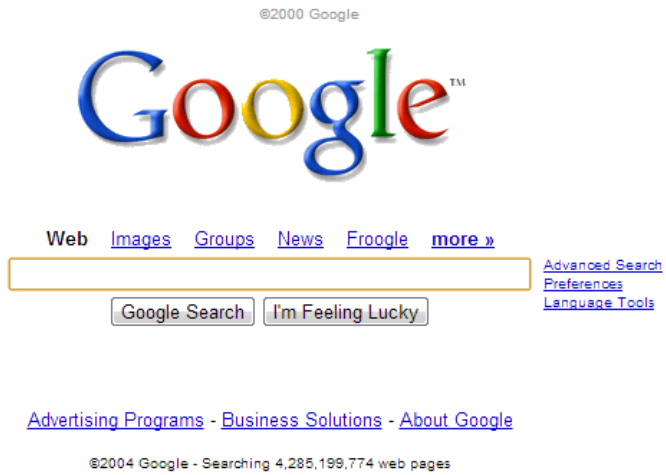
Fuente: <http://www.emezeta.com/articulos/la-evolucion-de-google-1997-2013>



Google index: 1,060,000,000 web pages

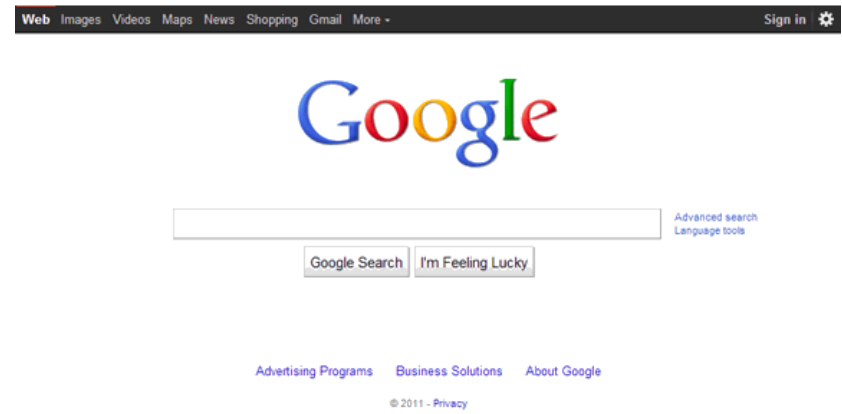
New! [Use Google to get stock quotes](#) - just enter a ticker symbol.

[Cool Jobs](#) - [Try our Web Directory](#) - [Advertise with Us](#)
[Add Google to your Site](#) - [Google Browser Buttons](#) - [Everything Else](#)



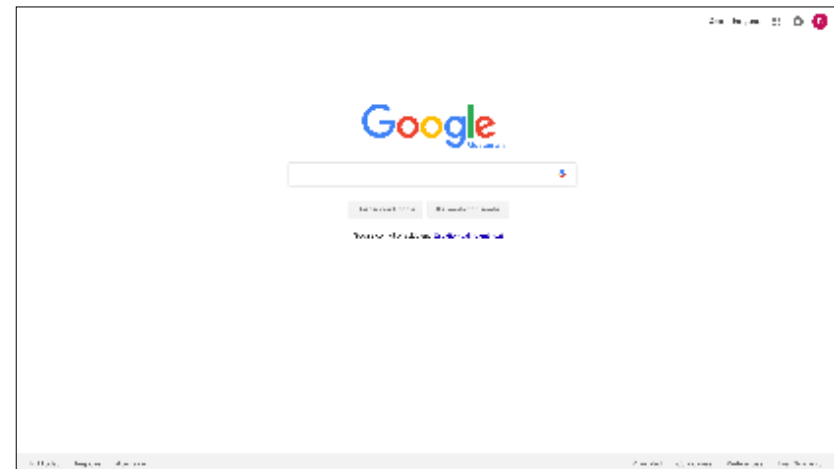
Interfaz de Google en 2004

Fuente: <http://www.emezeta.com/articulos/la-evolucion-de-google-1997-2013>



Interfaz de Google en 2011

Fuente: <http://www.emezeta.com/articulos/la-evolucion-de-google-1997-2013>



Interfaz de Google en 2016

Fuente Propia

Pero no solamente Google como empresa grande optaría por dar un cambio en su imagen, Apple al ver que Microsoft con su diseño Moderno respondió a las necesidades de mejorar su navegación, interacción y diseño, optó por no mantenerse fiel a su estilo Skeuomorfo, aplicando y eliminando elementos innecesarios. Así surgió un diseño más simple, plano y funcional para representarse en sus interfaces gráficas tanto para pantallas, aplicaciones y dispositivos móviles. Apple cambiaría su diseño por completo.



Interfaz de Pantalla de Bloqueo 2006 vs Pantalla de Bloqueo 2016

Fuente: http://www.impulsonegocios.com/contenidos/2013/06/11/Editorial_25861.php

Interfaz de Calculadora 2006 vs Calculadora 2016

Fuente: http://www.impulsonegocios.com/contenidos/2013/06/11/Editorial_25861.php



Su diseño representado elementos reales y tridimensionales cambia por un diseño Flat.

Comparación de interfaz gráfica de IOS 6 / IOS 7 - Cambio en diseño de interfaz gráfica de Apple.

Fuente: <http://osxdaily.com/2013/06/11/ios-7-vs-ios-6-visual-comparison/>



A través de las características del Flat Design, es que muchas interfaces gráficas han cambiado en torno a su diseño y estructura, volviéndolas más amigables y atractivas visualmente, debido a esas características muchos sitios web están desarrollados tomando como inspiración de su diseño al estilo flat. Garcia (2013) menciona que el estilo Flat permite simplificar su funcionalidad, mensaje y elementos gráficos, para que se presente todos los elementos necesarios y que aporten de manera positiva al diseño de la interfaz.

Entre las características que aplican los diseñadores toman en cuenta para desarrollar productos digitales con estilo Flat se encuentran las siguientes:

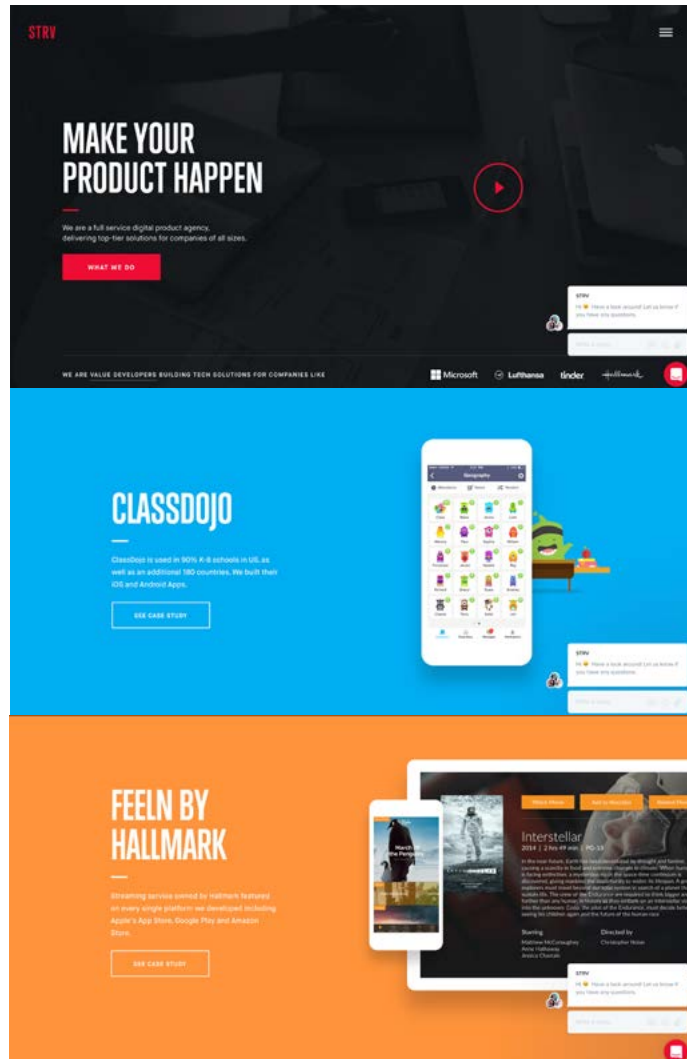
02 DETERMINAR LA CARACTERÍSTICAS

DEL ESTILO FLAT, QUE CONTRIBUYEN POSITIVAMENTE AL DISEÑAR UNA INTERFAZ GRÁFICA

01 GEOMETRÍA

La estructura del Diseño Flat se basa en figuras y elementos geométricos, elementos como el círculo, cuadrado y triángulo. Estas estructuras geométricas permiten crear secciones bien distribuidas y módulos estructurados que permiten generar composiciones más ordenadas, El estilo Flat permite experimentar con nuevas opciones y distribuciones, no necesariamente debe de ser ordenado como un tablero de ajedrez, en el cual todos los elementos, líneas y columnas son iguales. El Flat permite experimentar en cuanto a estructuras libres pero difíciles de adivinar, volviéndolas interesantes y atractivas visualmente para los usuarios, este tipo de estructuras aplica para la maquetación de sitios web y aplicaciones móviles.

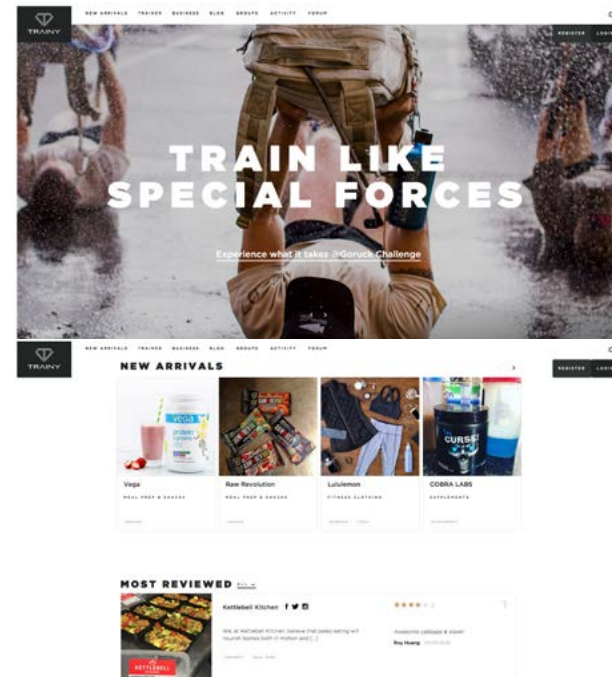
Árdon y Marroquín, desarrolladores de sitios web y aplicaciones móviles mencionan que el estilo Flat se basa en una estructura jerárquicamente ordenada, todo comienza desde la distribución del contenido, imágenes, fotografías, iconos, botones y termina con la interacción que cada elemento tendrá para brindar una navegación agradable para el usuario. Cada elemento creado en el diseño debe de ser simple y fácil de entender.



Interfaz de STRV - Sitio web enfocado en Marketing Digital
Fuente: <https://www.strv.com/>

02 RETÍCULA O GRID

Es la característica más importante en el desarrollo del Flat Design, esta característica debe de ser aplicada para diseñar sitios web y aplicaciones móviles, aplicar esta característica hará que el diseño presente un orden que facilite guiar el contenido creando grupos de contenido, ordenados visualmente.



La retícula es un sistema que se basa en modelos de un mismo tamaño, un sistema complejo, que aporta funcionalidad, facilidad, flexibilidad y movilidad en la estructura de los elementos. Este sistema permite crear una gran cantidad de posibilidades y variedades de diseños, sin caer en estructuras sobrecargadas de elementos.



Grid Flat

Fuente: <http://skillcrush.com/2012/10/11/grid-systems/>



Google Play Store

Fuente: google.com

04 COLOR

La aplicación de color se basa en referencias de los años 80's, colores flúor y brillantes, los cuales puedan crear contrastes visuales, ya sea con las imágenes, textos y elementos de fondo. Los colores le dan vida a las aplicaciones y sitios web, el color es uno de los pilares más fuertes del estilo Flat.

● MONOCROMÁTICO

Se utiliza una paleta de color que está compuesta de colores con la misma frecuencia.



● CONTRASTE

Colores en contraste, se diferencia en las características que se basa en dos o más colores que interactúan en el diseño. Los colores en contraste se pueden basar en:

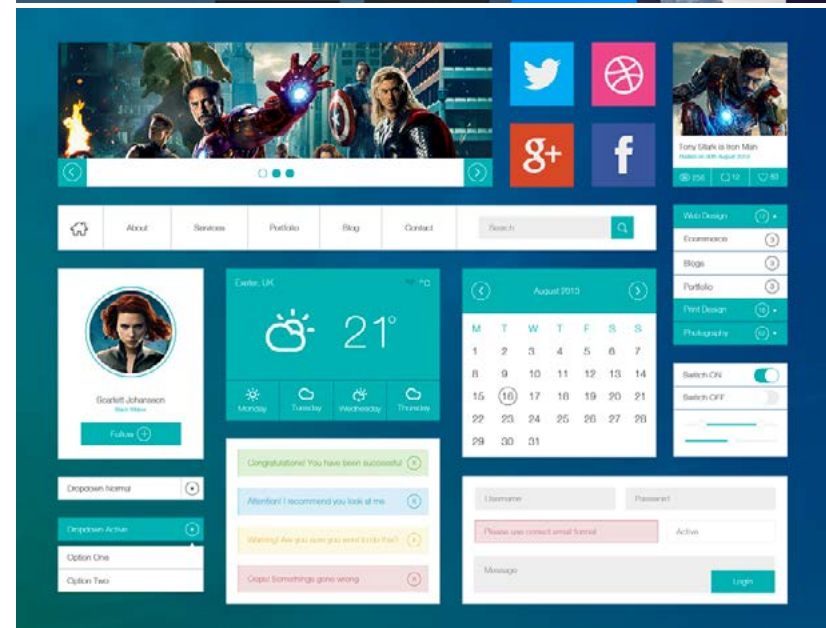
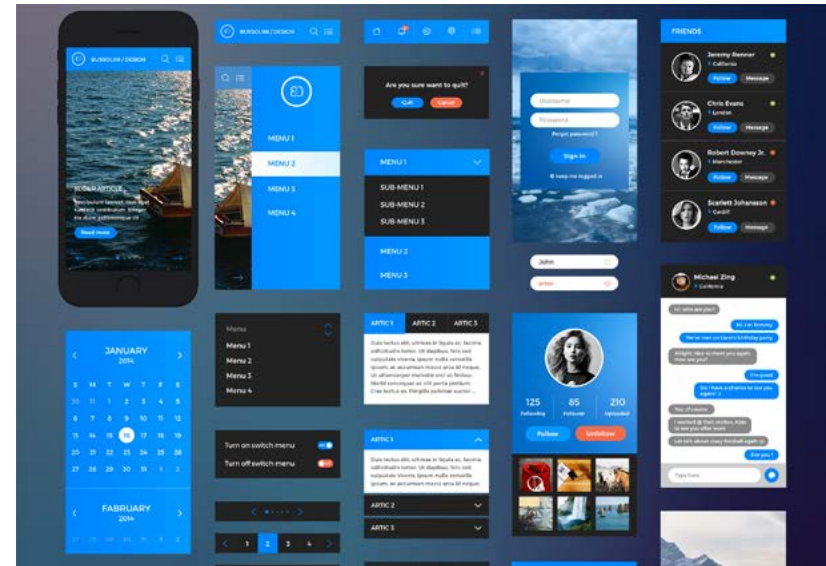
- Contraste de colores cálidos y fríos.
- Contraste de colores complementarios.
- Contraste de saturación
- Contraste simultáneo
- Contraste de claro y oscuro



Fancy Mobile App UI KIT
Fuente: MobileUi8.com

● VENTAJAS DEL COLOR

La selección de una paleta de color reducida, caracteriza al flat design pero al usar tonos brillantes favorecen tanto en el contraste sobre fondos oscuros e imágenes utilizadas en el estilo. mejorando la visibilidad de la interfaz gráfica en cualquier situación, ya que ayudan a generar variedad y un contraste que marca los puntos focales en el diseño, todo esto garantiza que las aplicaciones y sus contenidos sean fáciles de reconocer y distinguir.



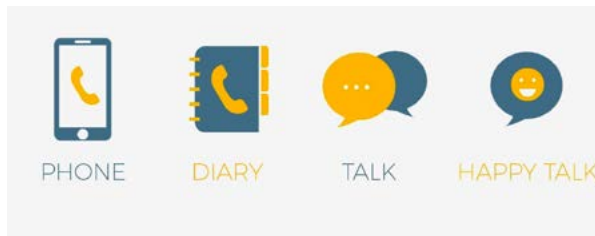
Aplicación de colores brillantes sobre fondos oscuros y claros.
Fuente: MobileUi8.com

05 TIPOGRAFÍA

EstudioCreativo (2013) menciona que la tipografía se ha convertido en un elemento fundamental en el diseño gráfico, las tipografías cada vez van evolucionando a estilos más artísticos y originales.

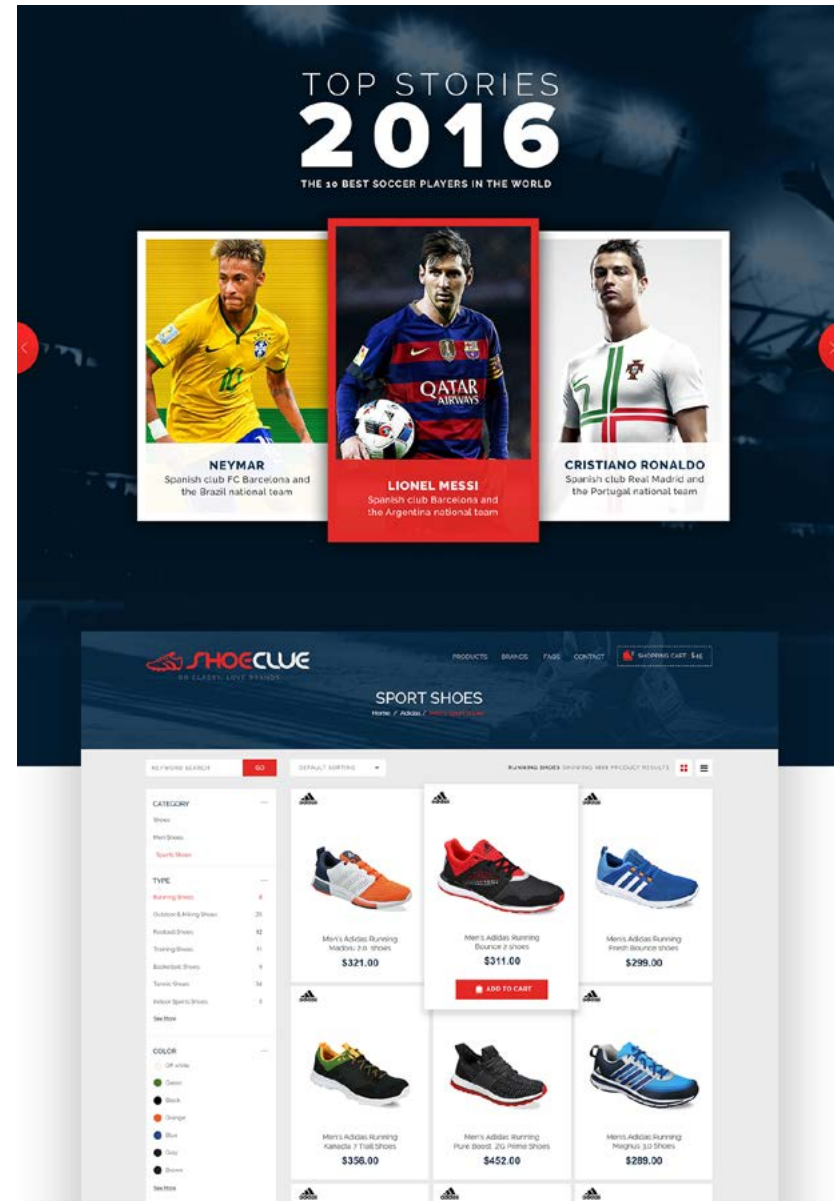
Según CreativeBlog el estilo Flat se ha caracterizado por el uso de tipografías Sans-Serif, las cuales presentan trazos muy simples, geométricos y con pocos elementos ornamentales. El uso tipográfico es esencial en las composiciones ya que genera constancia visual y textual.

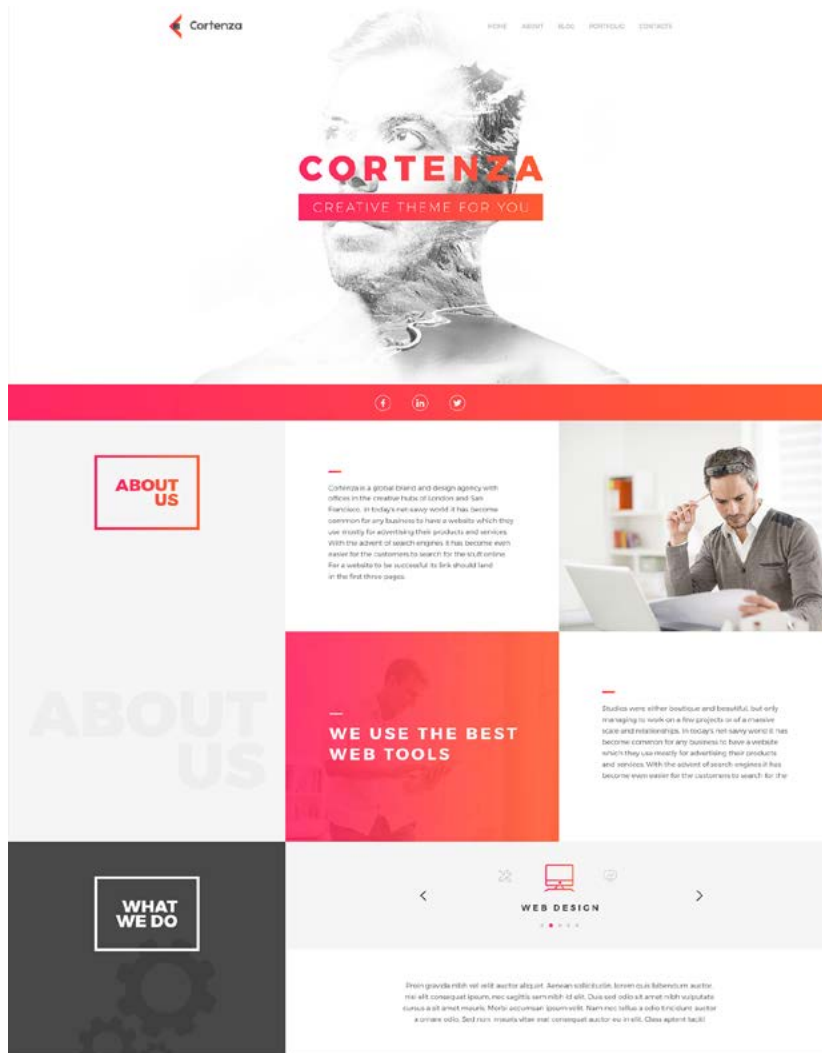
El manejo de tipografías sans-serif permite que la lectura sea fluida por su claridad y limpieza.



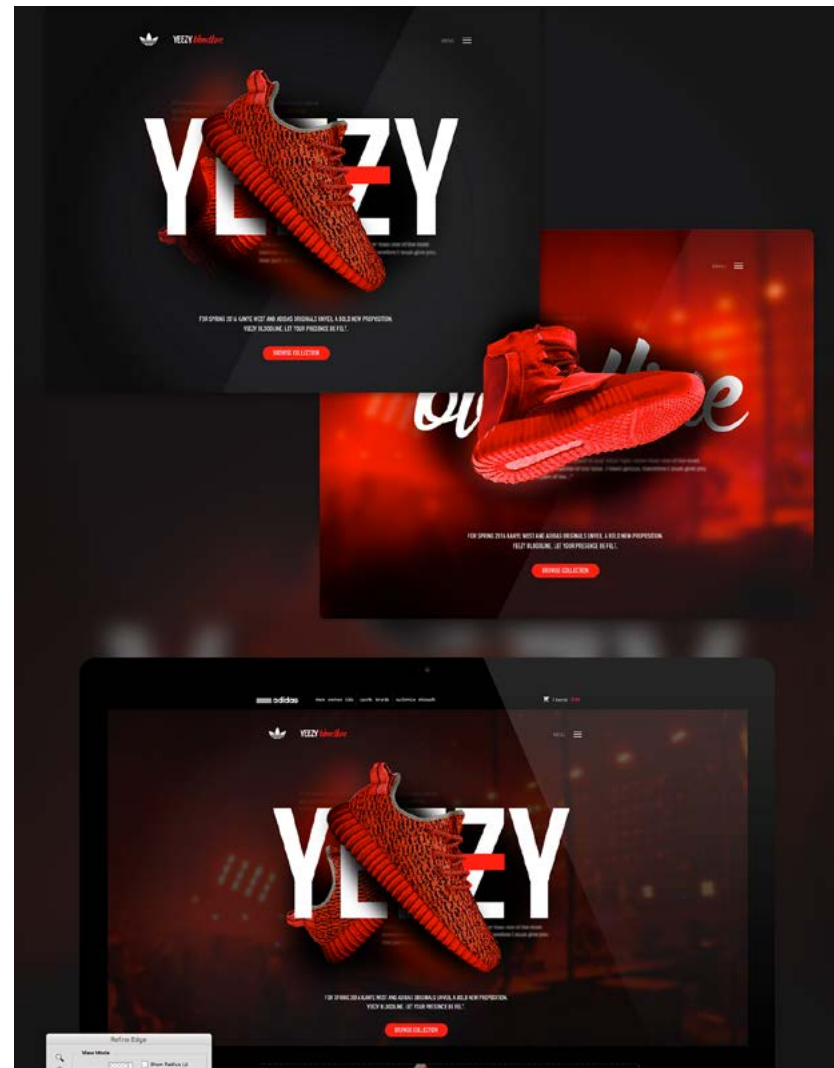
Shoe Clue Adidas - Interfaz Gráfica y Experiencia para el Usuario.

Fuente: Adidas.com





Cortenza - Interfaz Gráfica y Experiencia para el Usuario.



Adidas Yeezy - Interfaz Gráfica y Experiencia para el Usuario.

06 EFECTOS VISUALES

El Flat Design maneja un estilo de efectos visuales en dos dimensiones, es decir todo aquello que sólo tiene dos dimensiones, lo que se proyecta de manera plana en un espacio físico, pueden ser a través del color, tipografías, diagramaciones, entre otros. Los sujetos de estudio Árdon, Marroquín y López están de acuerdo en que el estilo de diseño Flat es funcional, sin el uso de adornos, sin sombras, relieves o colores en degradados que le den un aspecto de profundidad. Sin embargo cabe mencionar que desde el año 2015 el estilo Flat ha evolucionado en sus características aplicando nuevas formas de representar a su estilo.

40deFiebre (2014) menciona que el Flat Design es un estilo abierto a adquirir nuevas características de mejora, entre esas se encuentra:

- **COLOR**

Aplicación de colores en degradado, volviendo visualmente más atractivo al diseño.

- **LONG SHADOW**

Efecto de sombras desproporcionadamente largas.

- **IMÁGENES**

Imágenes de gran tamaño, haciendo énfasis en el contenido.

- **EFFECTOS VISUALES**

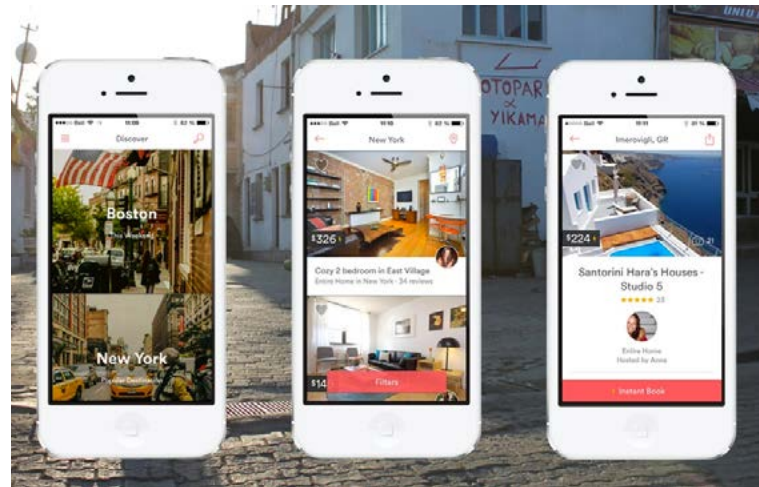
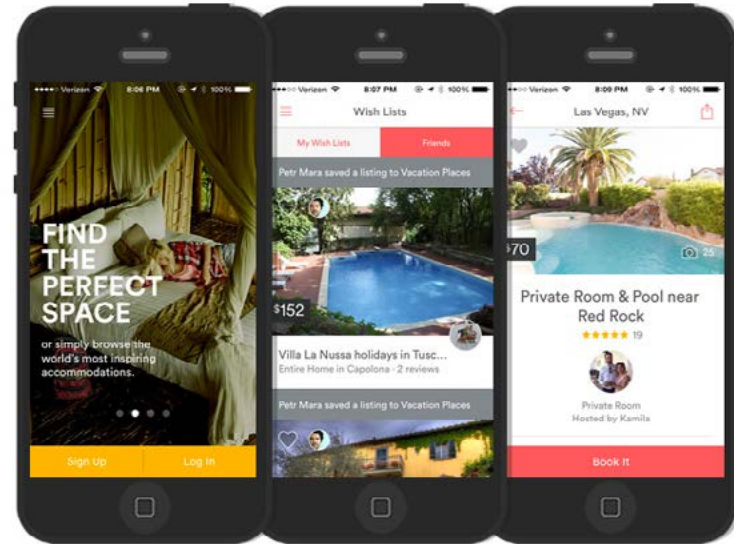
Efectos que permiten generar profundidad con un diseño plano.

Añadir nuevas características en el aspecto visual, hace que el Flat Design se vuelva más versátil al poder adquirir y aplicar nuevas formas de representar su diseño, pero sin perder la característica clave del estilo al representar su contenido en dos dimensiones.

Antes de que el Flat Design optara por adquirir nuevas características, este se basaba en la eliminación de elementos y efectos visuales que parecieran menos realistas. A diferencia de como se diseñaba en el Skeuomorfismo, el Flat hace que su diseño sea funcional, por su comprensión y diseño simplificado pero directo, esto permite facilitarle al usuario la interacción que se tenga dentro de un sitio web, aplicación móvil o interfaz gráfica.

Una representación de la evolución en cuanto a mejora del estilo Flat, es la aplicación AIRBNB, una aplicación enfocada al alquiler de apartamentos, habitaciones privadas y compartidas al rededor del mundo, volviéndose una aplicación favorita para viajeros. Desde su lanzamiento, la aplicación AIRBNB fue adaptándose y mejorando su usabilidad y navegación.

Manejando un estilo de diseño Flat en su interfaz gráfica, pone en práctica todas las características del estilo Flat, basando el uso de tipografías, colores, navegación, interacción y el uso de iconografía. Con las nuevas actualizaciones se puede observar como la estructura de interfaz gráfica cambia, enfocándose en una mejor navegación, adaptando las nuevas características que el estilo Flat adopta, como es el uso de imágenes de gran tamaño, iconos más simples con acciones específicas,

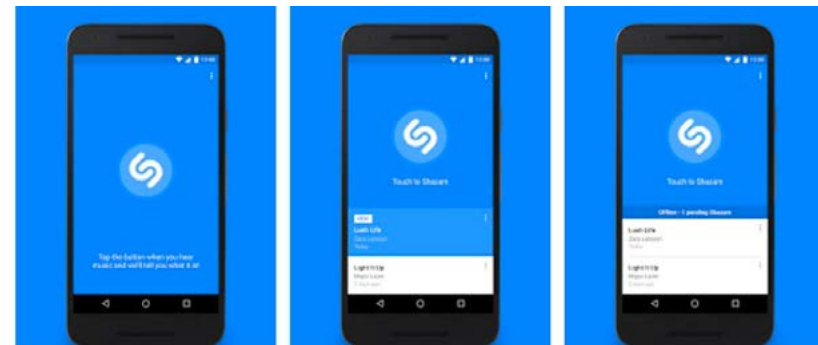
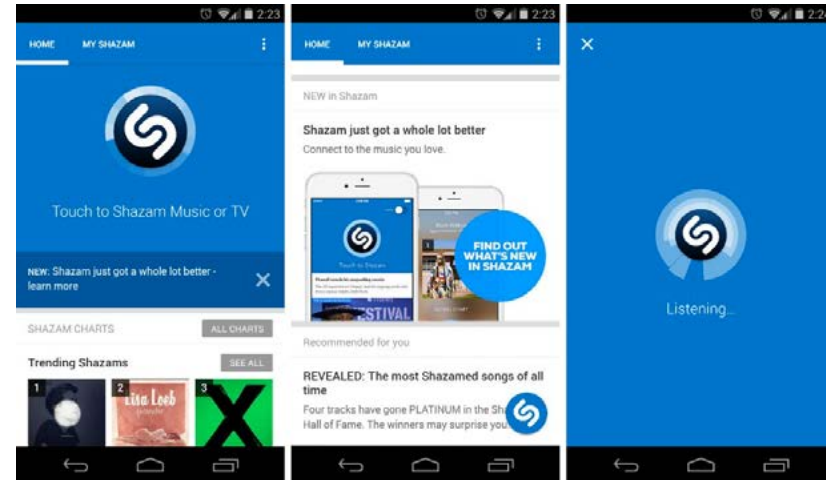


AIRBNB App - Mejoras en Interfaz gráfica (2015-2017)

Otra aplicación que opta por mejoras en su estilo Flat con nuevas características es la aplicación SHAZAM, una aplicación utilizada por más de 100 millones de personas, su función se basa en identificar música, letra de canciones y sus nuevas actualizaciones permiten compartir y descubrir nueva música. Esta aplicación ha sufrido cambios a través de los años por sus nuevas actualizaciones.

La versión 10.0.1 muestra un estilo Flat, adaptando características mejoradas del estilo, como el uso de sombras, creando profundidad en el diseño. También existen mejoras en cuanto a la navegación y usabilidad.

La versión 11.0.1 opta por un estilo sin el uso de sombras, volviendo a un diseño más plano, eliminando características (íconos) de la interfaz primaria, su navegación es más amigable e intuitiva al ser más directa.



Shazam App - Mejoras en Interfaz gráfica (2015-2017)

07 ELEMENTOS GRÁFICOS

Otra de las características principales del estilo Flat es el manejo y uso de elementos gráficos simplificados, esta característica se utiliza en gran cantidad ya que ayuda a que el usuario se sienta cómodo navegando, el uso de elementos gráficos se puede observar en el uso de botones, iconos, colores, tipografías, entre otros. Muchos diseñadores y desarrolladores optan por utilizar elementos gráficos simples para representar alguna acción, Árdon considera que es la manera correcta de representar al Flat Design, el uso de elementos simples pero que son fáciles de interpretar.

Antes de colocar elementos gráficos de apoyo que ayuden a fortalecer el contenido y navegación, se debe de hacer la pregunta de ¿Es realmente necesario?, desarrollar elementos que en realidad aporten al diseño puede resultar funcional en muchas ocasiones, sin embargo analizar y deshacer los elementos que en su momento llevaron tiempo realizarlos, puede resultar aún más funcional, ya que su ausencia presenta un valor más importante para el diseño.

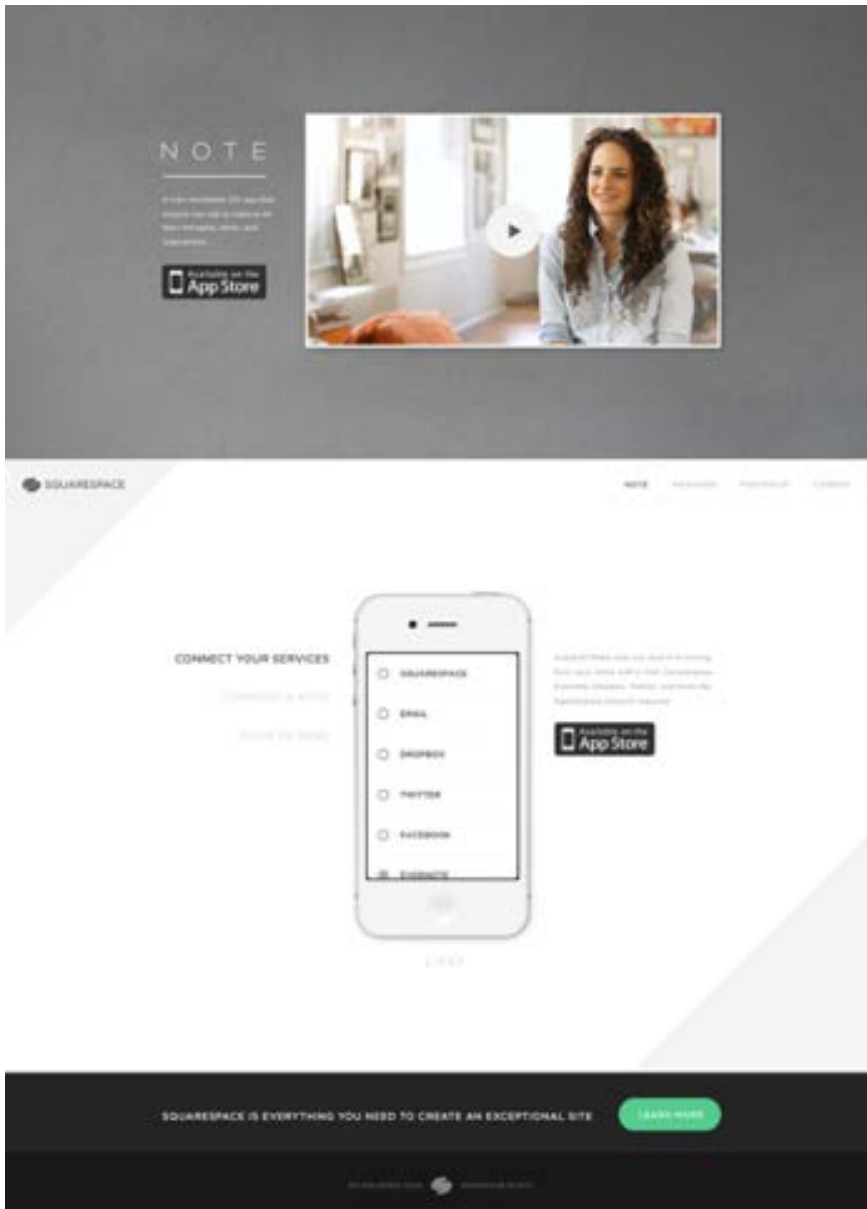
Utilizar elementos más simples serán más intuitivos para el usuario se se logra garantizar que llegue a identificarlos fácilmente. Aún si la utilización de elementos simples puede ser considerado como falta de creatividad por parte de diseñadores y usuarios.



Shazam App - La simplificación de elementos gráficos se vuelve más intuitivo. Durante años Shazam utilizó la opción TAG, como la sección donde se guardan todas las búsquedas realizadas en Shazam, sin embargo optó por cambiar a un ícono más personalizado llamado "Mi Shazam" el cual tiene la misma función.

Reducir o eliminar elementos, íconos, textos, imágenes presenta un valor más importante en el diseño ya que permite presentar accesos "necesarios" para los usuarios dentro de la interfaz gráfica.

Estos cambios se realizan y van de la mano a una mejora en navegación e interacción.

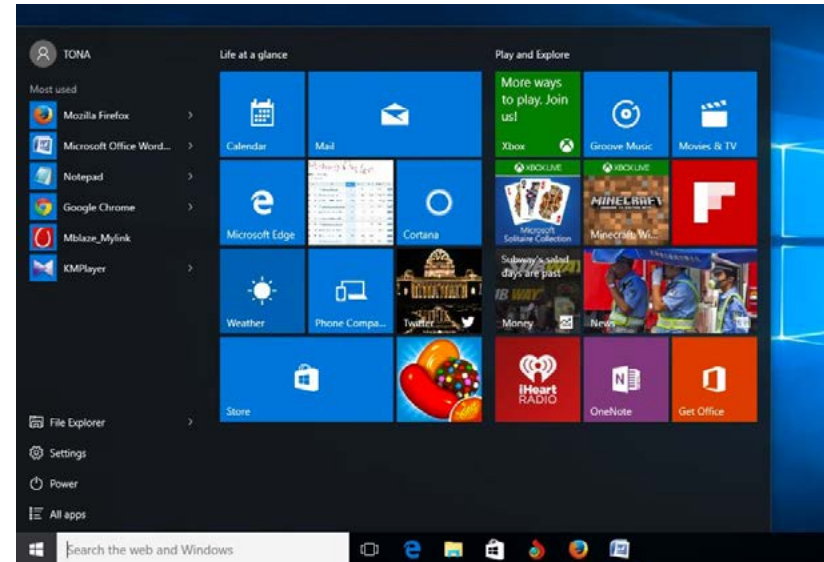


NEUE YORKE WEB PAGE / Elementos y Diagramación -<http://neueyorke.com/>

ÍCONOS Y BOTONES

Muchas marcas comerciales, tecnológicas y de servicios se basan en una estructura para desarrollar íconos de intensificación para aplicaciones. Esta estructura utiliza una figura geométrica cuadrada con bordes redondeados, como base. La estructura se divide en 5 secciones (líneas verticales) que ayuda a determinar el tamaño del ícono y sus proporciones.

El Flat Design se caracteriza por el manejo de sus íconos y botones, marcando una nueva moda y estilo, los “Flat Icons” prescinden de los detalles como degradados, sombras y efectos tridimensionales, esto como objetivo de potenciar la simplicidad por crear un mayor y mejor impacto visual sobre los fondos simples. Microsoft con su lanzamiento del Modern UI, hace referencia muy puntual a este estilo de diseño de íconos y botones.



Los objetos de estudio hicieron evidente el objetivo del diseño Flat, muchos sitios web y aplicaciones móviles, están optando por un estilo más simple enfocándose en la tipografía, imágenes de gran tamaño, colores planos, transiciones, animaciones y sobre todo por una estructura modular y geométrica, el cual permite crear visualmente un contenido más ordenado, dinámico e intuitivo, sin generar en los usuarios una confusión por no poder navegar dentro de las plataformas.

Estas características puntuales del estilo Flat, han sido parte importante para el desarrollo del diseño de productos digitales. Un sitio web o una aplicación móvil no sólo una pieza estética, sino también debe de ser funcional y el estilo Flat aporta positivamente en este aspecto mejorando aspectos que los usuarios consideran importantes como el tiempo de carga de un sitio web y la usabilidad de la web, volviéndola más óptima en muchas condiciones.

El Flat Design se ha convertido en un recurso ideal para crear interfaces web de alta usabilidad. Aplicado también para el desarrollo y la excelente solución para crear sitios web responsivos, todos aquellos sitios adaptables a diferentes dispositivos, el uso de botones de gran tamaño los hace más fáciles de accionar con los dedos y los colores llamativos permiten crear jerarquías visuales que llevan al usuario a navegar de mejor manera.

Los diseñadores gráficos actuales enfocados en el desarrollo de interfaces gráficas para sitios web, consideran que el diseño plano es mucho más fácil de interpretar que cualquier otro estilo, ya sea por la cantidad de elementos y efectos visuales que se pueden agregar.

El diseño Flat brinda un atractivo poder de comunicación, gracias a su simplicidad y adaptabilidad.

IDENTIFICAR LA RELACIÓN

DEL FLAT DESIGN CON EL DISEÑO DE INTERFAZ MODERNO.

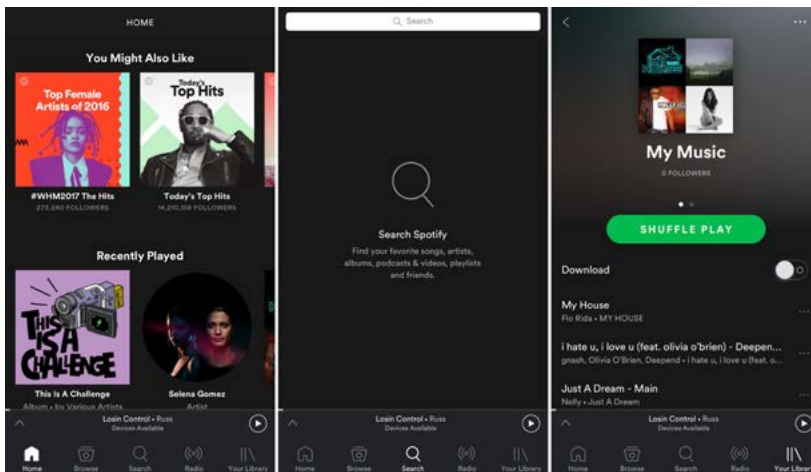
Teniendo conocimiento sobre las características que definen al Flat Design, se debe de conocer como ese estilo de diseño se relaciona con el diseño de interfaz moderno, enfocada a los usuarios. Con la aparición de las interfaces gráficas de usuario en el año de 1973, las cuales tenían como objetivo principal hallar un modelo óptimo para la interacción entre la persona y un ordenador. La interfaz gráfica es el espacio visual de los ordenadores y los dispositivos.

Clayton (2013) menciona que en el año 2010, la tecnología es omnipresente en la vida de los usuarios, casi de manera excesiva. Por lo que la aparición de un estilo nuevo de diseño iba a revolucionar el diseño de interfaces gráficas aplicadas a sitios web y aplicaciones móviles. La marca Microsoft tenía al alcance de sus manos un cambio, el cual se involucraría en enfocarse directamente en la persona y poner mayor énfasis en la consistencia del diseño en sus productos. Microsoft iría más allá de un diseño de interfaz, se enfocaría en la persona con el diseño UX/UI.

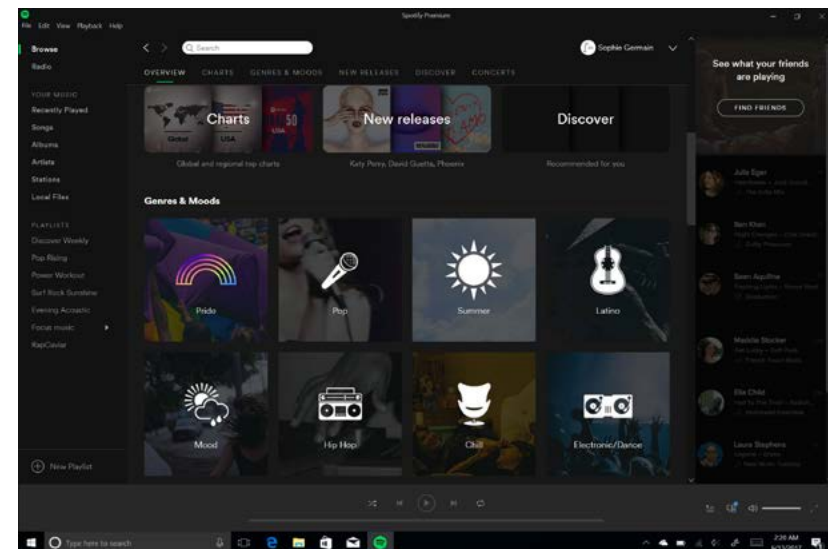
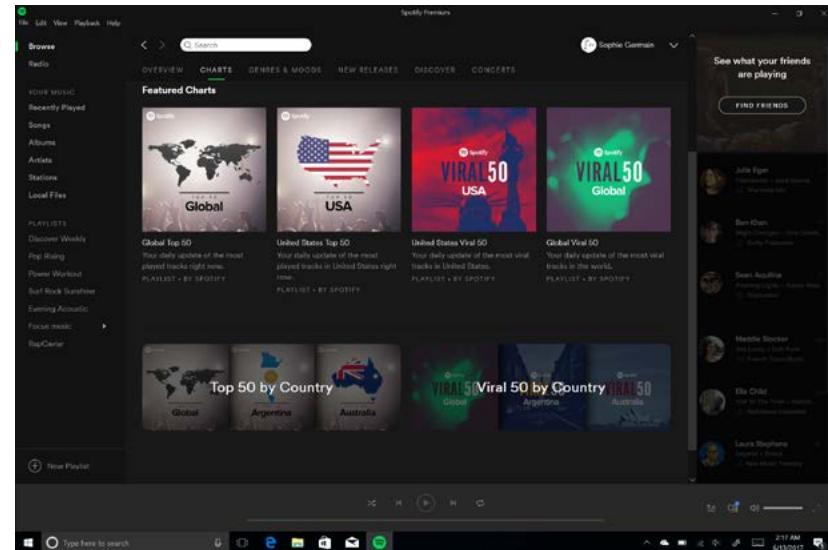
Antes de entrar en el tema de diseño de interfaz gráfica, es importante mencionar que el término UX, se define como la Experiencia del Usuario, y hace énfasis directamente al usuario y la experiencia que se quiere lograr transmitir a través del diseño de interfaces. UX, se enfoca en la experiencia que tendrá el usuario antes, durante y después de haber interactuado con alguna interfaz gráfica. López en su entrevista comenta que, el diseño UX es un proceso de diseño, pero que no necesariamente esta vinculado con el diseño gráfico, el término resulta muy fundamental para un diseño basado en la experiencia, donde al usuario se le permita comprender de mejor manera el funcionamiento de una interfaz, buscando la motivación por navegar y que el resultado final de su interacción cumpla con sus expectativas y sus necesidades.

De acuerdo a los resultados que se obtuvieron en los objetos de estudio, la aplicación de música Spotify, cumple con un diseño efectivo, tanto estético como de funcionalidad, la aplicación se centro en un mejor navegación que permite que el usuario pueda realizarlo sin dificultad. Esto se debe a que gracias a las funciones de su interfaz, su navegación permite que sea una aplicación amigable con los usuarios, facilitándole los accesos a la cantidad de contenido que tiene la aplicación, además de proporcionar una estructura lógica basada en un diseño simple.

La interfaz gráfica de la aplicación Spotify, cuenta con diferentes accesos a través de un sitio web como una aplicación móvil, cada acceso esta estructurado para cada plataforma, facilitando su navegación, cada acceso es una vía rápida para poder navegar, encontrar, explorar y reproducir su contenido.



Spotify - Interfaz gráfica de Spotify (sitio web y aplicación móvil)



Árdon en su entrevista, añade que el término UX es la base para un diseño funcional. Aplicado en el diseño gráfico, el objetivo del diseño UX es mejorar la satisfacción de los usuarios, en cuanto a la utilidad y usabilidad en la interacción con los dispositivos,

Mifsud (2015) menciona que para generar una gran experiencia para el usuario, se debe tener un objetivo y conocer sobre disciplinas de diseño como conocer sobre la usabilidad, accesibilidad y la arquitectura de información, con el fin de comprender el contexto para mejorar la efectividad y crea una solución para resolver una necesidad al usuario final, llegando así a conseguir que el usuario tenga la mejor experiencia posible con un mínimo esfuerzo.

Por otra parte el término UI se define como Diseño de Interfaces, este término hace énfasis en el dispositivo directamente, es decir en la interfaz gráfica. Esta se basa en resolver una problemática de diseño, como corregir textos, plataformas, formularios, imágenes, etc. Algo más enfocado en la funcionalidad y consistencia de diseño.

En este punto es donde la marca Microsoft, con su estilo de diseño Modern UI, que luego evolucionaría al Flat Design, buscarían resolver una problemática de diseño, esta problemática abarcaría en como darle al usuario la facilidad de interactuar con dispositivos y gran cantidad de contenido y en como evolucionar y desligarse del estilo de moda (de esos tiempos) llamado Skeuomorfismo.

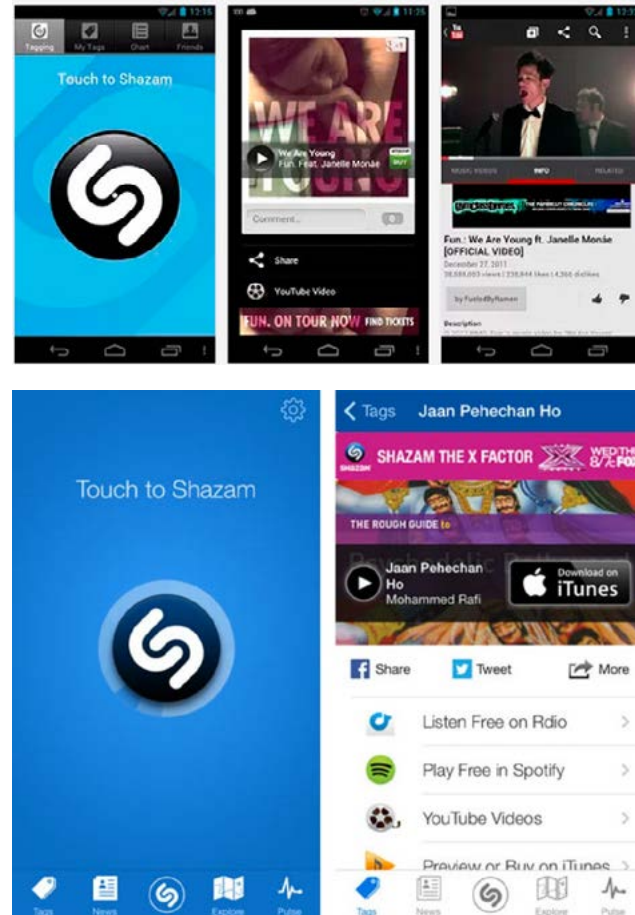
Clayton, afirma que aquel estilo de diseño llamado Flat Design, no surge de un momento a otro, el estilo Flat se basó en los principios de diseño de influencias externas; entre ellas se encuentran la escuela de la Bauhaus, un estilo que se centra en la "función", eliminando todo aquello que era innecesario. Seguido del Estilo Suizo, el cual influyó por su limpieza, simplicidad, legibilidad y objetividad del diseño. Y por último se basó en el Diseño de movimiento, el cual se basa en la tipografía y en movimientos para crear secuencias gráficas, estas secuencias marcan emociones positivas en las personas.

Microsoft presentó algo diferente, un estilo con personalidad, el cual cambiaría el diseño de las interfaces gráficas.

Cabe mencionar que la tecnología ha ido evolucionando a través de los años, y la sociedad se vuelve más dependiente de ella. Con la aparición del internet, surgen los sitios web, las cuales Campoverde (2014) hace mención de que al comienzo, los sitios web, eran puramente texto, hasta que en los siguientes años se comenzó a incluir imágenes, videos y animaciones, las cuales dieron lugar a que los sitios web tomarán un valor en la sociedad, un valor informativo, de diseño y de interactividad.

Con la aparición de los sitios web y las aplicaciones móviles, la era tecnológica empieza a tomar más importancia en la sociedad.

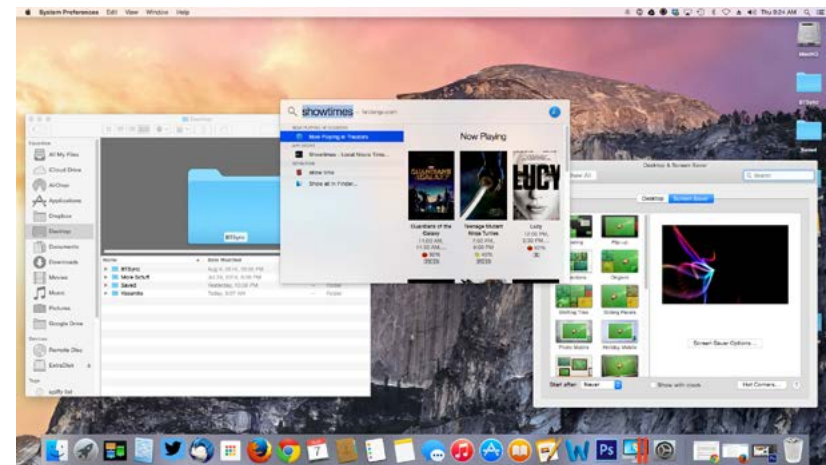
Una de las aplicaciones que ha trascendido y evolucionado constantemente en su diseño es la aplicación móvil SHAZAM, lanzada en el año 2008. Su primera versión presentaba una interfaz gráfica simulando elementos en tercera dimensión y texturas visuales simulando metales. A través de los años la aplicación buscó resolver problemas de funcionamiento y diseño. Por lo que en sus versiones recientes y con un nuevo estilo de diseño, Shazam opta por mejorar su interfaz gráfica con un estilo mas plano y simple, eliminando todos aquellos elementos que se consideraban innecesarios como botones y accesos. Shazam se enfocaría en el funcionamiento total de la aplicación, con el fin de mejorar la experiencia de los usuarios a través del diseño UX/UI.



Shazam - Interfaz gráfica de Shazam (Aplicación 2008 - 2015)

El estilo Flat ha permitido crear nuevas formas de presentar las interfaces gráficas, no solamente enfocada en diseño y estética sino también en funcionalidad y usabilidad. Este estilo de diseño relacionado con las interfaces gráficas y el diseño para usuarios gira entorno a una nueva experiencia, enfocado directamente con los usuarios. El diseño Flat permite facilitar la interacción con los usuarios a través de sus principios de diseño, buscando crear un diseño 100% funcional.

Muchas marcas a nivel mundial han optado por rediseñar sus plataformas a un estilo simple, pero enfocado en una experiencia en navegación. Apple una marca con un estilo de diseño propio, al ver que su diseño no cumplía con las necesidades de los usuarios opta por mejorar, con el sistema operativo Yosemite; su interfaz gráfica sufre cambios de diseño, presenta un diseño plano, dejando a tras su estilo Skeuomórfico, enfocándose también en generar experiencias nuevas a los usuarios. Apple con cada nueva actualización de sus sistemas operativos se enfoca en facilitar la navegación y usabilidad en beneficio de sus usuarios.



Shazam - Interfaz gráfica de Mac OsX (Aqua - Yosemite)

iOS 6 vs iOS 7 Icon comparison



íconos en comparación (IOS 6 - IOS 7) Diseño Skeuómorfico Vs. Flat Design

Este estilo de diseño simplificado busca nuevas formas de cumplir su cometido del pensamiento filosófico de la tendencia, por lo que relacionado con el diseño UX/UI, el estilo Flat se enfoca en pensar más allá del contacto con el usuario. Es un estilo que también se vincula con las nuevas tendencias en diseño y tecnología, este estilo de diseño responde a la flexibilidad de estas nuevas tendencias. El Responsive Design y el estilo Flat ha tomado importancia en los últimos años, ya que los usuarios exigen que lo que se ve en un sitio web, también se pueda ver en dispositivos móviles y disfrutar del 100% del contenido, independientemente del hardware utilizado. Este estilo permite facilitar el diseño de estructura para que pueda adaptarse perfectamente a cualquier resolución y dispositivos.

Marcas mundiales que cuentan con plataformas en sitios web optan también por tener presencia en dispositivos de menor tamaño, estas marcas ya no piensan solo en un diseño estético, si no en la experiencia que desean generar a todos sus usuarios, es por eso que sus plataformas están disponibles para todos los dispositivos móviles y ordenadores, haciendo más accesible la interacción y usabilidad de su contenido.

El estilo permite llegar a comunicar de una manera más clara y sencilla, Árdon comenta que el Flat Design fomenta un pensamiento basado en la funcionalidad como un principio fundamental de su diseño. Por lo que el estilo aporta gran cantidad de ventajas el diseño de las nuevas interfaces gráficas de usuario, tanto para sitios web como para aplicaciones móviles.



Responsive design - Netflix

Fuente: <https://www.webdesignerdepot.com/2015/11/what-netflix->

Los diseñadores de la actualidad que buscan diseñar y desarrollar sitios web y aplicaciones móviles deben de conocer las características y los principios para que el enfoque que le den a sus diseños cumplan una necesidad a los usuarios. Cantú menciona que el diseño de Experiencia, es la filosofía que el diseño tiene para comprender el objetivo y el contexto de mejorar la efectividad resolviendo una necesidad al usuario final, consiguiendo una mayor satisfacción y mejor experiencia con un mínimo esfuerzo. El contenido en el desarrollo se tiene que basa en:

- **UTILIDAD**

Contar con un contenido original que busque resolver una necesidad informativa.

- **UTILIZABLE**

Contenido fácil de comprender y utilizar.

- **DESEABLE**

Evocar una emoción con el contenido.

- **CONTENIDO**

Debe de ser útil.

- **CREÍBLE**

El contenido debe de ser creíble y confiable para el usuario.

Pero no solamente se debe de enfocar en el contenido si no también en como mejorar las condiciones de utilizarlo, es por eso que de la mano va el diseño de Interfaz (UI), el cual pone énfasis en la interacción que tiene el usuario, para lograr una experiencia agradable. González (2004) menciona que la interfaz gráfica de usuario, utiliza un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar la información y acciones disponibles dentro de la interfaz, haciendo que las acciones sean directas para facilitar la interacción del usuario con el dispositivo.

Para lograr esa interacción, existen fundamentos para diseñar interfaces, las cuales ayudan a comprender los objetivos, las habilidades, preferencias y tendencias.

- **CONOCER AL USUARIO**

Conocer cuáles son sus objetivos, sus habilidades y sus experiencias de usuario, esto permitirá crear una interfaz que alcance los objetivos.

- **ATENCIÓN A PATRONES**

Muchas interfaces de sitios web son la solución a la necesidad de resolver un problema para mejorar una interfaz.

- **MANTENER COHERENCIA**

Una interfaz consistente permite que los usuarios tengan una mejor comprensión de cómo se van trabajar las cosas, aumentando la eficiencia.

● JERÁRQUIA VISUAL

Se basa en el color, tamaño, colocación de cada elemento y tipografía, creando un camino claro a la comprensión de la interfaz.

● PROPORCIONAR INFORMACIÓN

Las indicaciones visuales o mensajes simples pueden mostrar al usuario si sus acciones han llevado al resultado esperado.

● SER INDULGENTES

Las interfaces de usuario deben permitir y tolerar un error del usuario.

● POTENCIAR AL USUARIO

A través de la interfaz, volver al usuario experto en el manejo de la misma.

● DEBE DE SER SENCILLO

Los diseños de las mejores interfaces son invisibles, siempre debe cuestionarse si es necesario agregar una característica o un elemento adicional a la interfaz.

Con las características anteriores, se hace evidente la funcionalidad del estilo flat al considerarlo en conjunto con el diseño de interfaz. Considerando que ayuda a mantener la coherencia de una aplicación al centrarse en la consistencia de sus elementos y patrones, facilita la creación de jerarquía gracias a su uso de colores y tipografía y se centra principalmente en la meta final de dejar solo lo necesario para fomentar una interacción efectiva.

“Me gusta cuando Microsoft se esta moviendo lejos del Skeuóromorfismo y pensando más en el contacto y el usuario”- **Yves Behar**.

08 CONCLUSIONES

01 ANALIZAR LA EVOLUCIÓN EN EL DISEÑO DE INTERFACES GRÁFICAS DE PRODUCTOS DIGITALES QUE RESULTÓ EN EL SURGIMIENTO DEL FLAT DESIGN

Conocer el origen de los nuevos estilos de diseño, que cada año van tomando mayor importancia en el área de diseño gráfico, se determinó que el Flat Design nace como respuesta a una necesidad por un diseño más simple y sencillo, a lo que se realizaba en años anteriores, al tener el diseño Skeuomórfico, un estilo basado en lo realista. El Flat surge y va adoptando características del estilo pasado, entre ellos el Estilo Suizo, Bauhaus y Minimalista

La aparición de nuevos estilos de diseño nace como respuesta a nuevas necesidades. El Flat Design hace que los elementos realistas se queden atrás, este estilo ya no se basa solo en la parte de estética, si no también en la parte funcional, mejorando la navegación, usabilidad y tiempos de carga. Estas características son de importancia para los usuarios, y fueron la solución que resultó en un diseño más intuitivo y funcional. “Lo Sencillo es intuitivo”.

Atrás quedaron todos aquellos elementos realistas, que únicamente le quitaban importancia al diseño, robando protagonismo y solo enfocándose en lo atractivo, ahora la estética debe de ser funcional.

El Flat Design rompe con lo mencionado, eliminando todo lo superfluo; es decir sombras, degradados y texturas, para enfocarse más en la tipografía, el color, el contenido e íconos, volviendo a los sitios web y a las aplicaciones móviles más rápidas en tiempos de carga y mejor manejo y usabilidad.

Conocer de este nuevo estilo de diseño, es conocer la necesidad de la sociedad que se encuentra en constante comunicación y aprendizaje. El estilo Flat, permite generar mensajes de manera más directa y se logra a través de jerarquías, llamadas de atención, vínculos, tipografías, imágenes y botones. Es diseño gráfico más sencillo, pero con estructuras complejas.

El Flat Design desde su origen, ha ido evolucionando y adaptando nuevas formas y características que lo hacen más funcional para aplicarlo en interfaces gráficas en sitios web y aplicaciones móviles.

DETERMINAR LA CARACTERÍSTICAS

DEL ESTILO FLAT, QUE CONTRIBUYEN POSITIVAMENTE AL DISEÑAR UNA INTERFAZ GRÁFICA

Diseñar bajo un estilo de diseño requiere conocer fundamentos básicos del estilo y sus características propias que lo definen. El diseño Flat cuenta con una serie de características propias que la diferencian de otros estilos de diseño, siendo un estilo flexible y adaptable a cualquier plataforma visual. En relación con los sitios web y aplicaciones móviles, diseñar bajo el estilo del Flat Design permite diseñar un estilo basado en funcionalidad y estética.

Cada característica propia del estilo Flat se utiliza con un propósito, actualmente los sitios web utilizan este tipo de diseño, ya que manejan diseños simples y sencillos basados en imágenes totalmente limpias, tipografías legibles y elegantes y el uso variado de colores sólidos. Desde que Microsoft lanzó su diseño Moderno para nuevos sistemas operativos, los diseñadores creativos, empresas y marcas optan por ese estilo de diseño, una tendencia que se utiliza por su fácil elaboración.

IDENTIFICAR LA RELACIÓN

DEL FLAT DESIGN CON EL DISEÑO DE INTERFAZ MODERNO.

Las características principales que presenta el estilo Flat para que sus interfaces gráficas sean de fácil estructuración, rapidez en carga de contenido se debe a su diseño simple e intuitivo.

El Flat Design es sencillamente un diseño plano, aplicado a sitios web el diseño se basa en figuras geométricas, colores planos e íconos. Este estilo elimina todos aquellos elementos que son innecesarios, en su momento de creación se eliminó todas aquellas sombras, efectos de profundidad, biselados, gradientes y efectos tridimensionales, agostó por un diseño minimalista y simple.

Sin embargo el estilo se ha presentado flexible con el paso del tiempo, a través de los años sus características se han complementado con nuevas. Actualmente el Flat Design cuenta con características de: sombras, degradados y efectos tridimensionales. Estas nuevas características se implementaron al estilo flat, pero a su forma, una característica muy propia del Flat Design, es el Long Shadow.

Se concluye que el nuevo estilo de diseño Flat, ha revolucionado al diseño aplicado en interfaces gráficas de sitios web y aplicaciones móviles, favoreciendo en el diseño y la comunicación.

Como desarrollador y diseñador, ya no se busca que los sitios web y aplicaciones se basen solamente en un diseño estético, sino que ahora se busca un diseño funcional y adaptable. A través de los años el Flat Design ha aportado características positivas para el diseño gráfico, una apariencia sencilla pero compleja de llevar a cabo, el cual debe apoyarse en tener un conocimiento profundo de las características del Flat para cumplir con los objetivos, para que el desarrollo cumpla a función de facilitar la comunicación a los usuarios a través de las interfaces gráficas.

El diseño Flat se complementa con el diseño para el usuario y diseño de interfaces, enfocándose en brindar un valor agregado extra a todos los sitios web y aplicaciones móviles, enfocándose directamente en el usuario para poder así determinar sus necesidades y como este estilo de diseño puede llegar a ser una solución de comunicación para los usuarios.

Conocer qué siente el usuario al ingresar y navegar en un sitio web o aplicación móvil determinada, es parte importante para saber si el diseño que se realizó fue el correcto y si corresponde a las necesidades del usuario. El diseñador gráfico y desarrollador además de conocer las características principales del estilo, debe de tener un conocimiento general sobre el diseño UX/UI, para poder así brindarle al usuario una experiencia y sensaciones positivas antes, durante y luego de la navegación, conociendo, comprendiendo y percibiendo de manera clara e inmediata la funcionalidad de los sitios web o aplicaciones móviles, volviéndolas así más intuitivas para los usuarios, sin crear ninguna confusión.

La relación de las interfaces gráficas modernas y el estilo Flat, es la búsqueda paralela que tienen ambos por diseñar una experiencia orientada a la navegación, el diálogo y exploración efectiva de las interfaces creadas.

08 RECOMENDACIONES

01 ANALIZAR LA EVOLUCIÓN EN EL DISEÑO DE INTERFACES GRÁFICAS DE PRODUCTOS DIGITALES QUE RESULTÓ EN EL SURGIMIENTO DEL FLAT DESIGN

Conocer la importancia de un estilo de diseño, permite identificar sus características principales y poder aplicarlo correctamente al diseño de sitios web y aplicaciones móviles. Se recomienda que cuando se necesite realizar un sitio web o aplicación con el estilo de diseño Flat, se considere que ese estilo es una solución que favorece a los usuarios a interactuar en una interfaz más simple e intuitiva.

Entre las características que se recomienda para que el diseño sea totalmente funcional en la parte de usabilidad, es brindar un mensaje claro, una navegación intuitiva que le permita al usuario navegar sin dificultad y en cuanto a diseño, se debe de conocer la estructura que permitirá diseñarlo con orden y jerarquía, la aplicación de color, tipografía e íconos que ayuden a facilitar la absorción del contenido.

DETERMINAR LA CARACTERÍSTICAS

DEL ESTILO FLAT, QUE CONTRIBUYEN
POSITIVAMENTE AL DISEÑAR UNA
INTERFAZ GRÁFICA

Luego de determinar las características del estilo, se recomienda basarse y guiarse en las mismas, para generar un diseño muy limpio, claro y funcional.

Se debe de conocer el proceso de diseño para conseguir una interfaz adecuada y enfocada en el estilo. Como proceso previo a desarrollar una interfaz se debe de conocer el enfoque del sitio o aplicación, para así poner en práctica las características del estilo.

Las características que se recomiendan darles énfasis durante el proceso son:

- **GRID**

Ayuda a establecer un orden y así facilitar la guía de trabajo, contribuyendo así a generar un orden visual y definir grupos de contenidos con sus funciones.

- **COLOR**

El color es un componente clave en todo diseño y más en diseño de interfaces gráficas, el número de colores a utilizar en una interfaz gráfica debe ser reducido ya que busca crear contraste visual con las imágenes, textos, tipografías y fondos.

- **TIPOGRAFÍA**

La tipografía es clave en este estilo de diseño, ya que el principal objetivo es que sea fácil de leer.

- **ÍCONOS**

El uso de iconos son un factor clave en el Flat, refuerza el diseño para que su mensaje se entienda rápidamente.

02 IDENTIFICAR LA RELACIÓN

DEL FLAT DESIGN CON EL DISEÑO DE INTERFAZ MODERNO.

Los sitios web y aplicaciones móviles, desarrollado por diseñadores basándose en el estilo Flat, deben tomarse en cuenta una serie de estándares y deben de respetarlos para cumplir el objetivo de diseño. El Flat ayuda a eliminar aquellos elementos y efectos de diseño innecesarios, haciendo que su estructura sea más simple, clara y limpia.

Se recomienda conocer el estilo de diseño para poder aplicar correctamente sus características, sin caer en en elementos que no aporten en su diseño, también de la mano se debe de conocer el desarrollo del diseño UX/UI, para que cuando se diseñe un sitio web o aplicación, se lleve un proceso que permita establecer objetivos que se enfoquen en facilitar las necesidades de los usuarios. El estilo Flat se vuelve una herramienta que contribuye a la fácil navegación por su estructura lógica e intuitiva, volviendo a las aplicaciones más atractivas e innovadoras.

09 REFERENCIAS

A

Abad, A. (2009) **El Estilo Suizo y la Tipografía en sus carteles**. Barcelona, España: Catálogo de Exposición.

Alcalá N. (2013.) **Estilo Suizo**.
Disponible en: <http://www.cultier.es/estilo-suizo/>
/Fecha de Consulta: Marzo 2016.

B

Bonsiepe. G (s.f) **Del Objeto a la Interfaz**. Buenos Aires, Argentina: Editorial Ediciones Infinito

C

Cantú. P (s.f) User Experiencie Disponible en: <http://blog.acantu.com/> /Fecha de consulta Febrero 2016

Campoverde. D. (2014) **Historia y Evolución de las paginas web**. Disponible en: <https://prezi.com/ldyeqymn9iaw/historia-y-evolucion-de-las-paginas-web/> /Fecha de consulta Marzo 2016

Champy N. (2012) **Evolución de interfaces gráficas**. Disponible en: <https://nyldagalanic.wordpress.com/2012/01/15/interfaces-graficas-gui-definicion-y-evolucion/> / Fecha de Consulta Noviembre 2016

ComputerHope (2015) **Web Site**. Disponible en: <http://www.computerhope.com/jargon/i/internet.html>

CreativeBlog (2016) **Web design The beginner's guide to flat design The beginner's guide to flat design**

Disponible en: <http://www.creativebloq.com/>

/Fecha de Consulta: Marzo 2016

Cummings, M. (2007) **What is UX?**. Disponible en web. <http://uxdesign.com/about-user-experience-design/article/what-is-ux/4>

/Fecha de consulta: Marzo 2015/

D

Droste, M. (2006) La Bauhaus 1919-1933 "Reforma y Vanguardia" Bremen, Alemania.

E

El estilo tipográfico internacional, (s.f.) Carolina Montes Victoria. Recuperado de <https://taller5-histdeseno8a-b.wikispace.com/file/view/EL+ESTILO+TIPOGRAFICO+INTERNACIONAL.pdf>

El Mundo (2015) **Internet: Nacimiento de la World Wide Web**. Madrid, España.

Disponible en: <http://www.elmundo.es/tecnologia/2015/12/21/56784b70268e3ed6308b465a.html> /Fecha de Consulta Marzo 2016

F

FlatUIColors (s.f) **Flat Design Colors** Disponible en: <https://flatuicolors.com/>

/Fecha de consulta: Marzo 2016

G

GlassCanopy (2014) **Flat Design vs. Skeuomorphism: Pros and Cons** Disponible en: <http://glasscanopy.com/flat-design-vs-skeuomorphism-pros-cons/>

/Fecha de Consulta Febrero 2016

Gonzalez. L (2004) **El diseño de Interfaz grafica de usuario para publicaciones digitales**, Mexico, Disponible En revista Digital No. 5 www.revista.unam.mx/vol.5/num7/art44/ago_art44.pdf /Fecha de consulta Marzo 2016

Gonzalez. G. (2013) **¿Qué es el Long Shadow Design?** Disponible en: <http://artescritorio.com/long-shadow-design-28802/>

/Fecha de Consulta: Marzo 2016.

H

Herrero S. (2015) **Historia del Diseño, Max Bill.**
Disponible en web: http://historiadissenyidep.blogspot.com/2015/01/max-bill_24.html
/Fecha de Consulta Marzo 2016

I

INACAP Universidad Tecnológica de Chile (2010).
Diseño Gráfico – Cultura II y Estilo. Veronica Palma V.

J

Jan Tschichold, **la nueva tipografía.** (s.f.) Cultier,
Consulta 6 de Marzo de 2016 de <http://www.cultier.es/jan-tschichold-la-nueva-tipografia/>

L

LanceTalent (s.f) **Desarrollo App Movil** Disponible en:
<https://lancetalent.com/>
/Fecha de consulta Febrero 2016

Lance Talents (2014) **Los 3 tipos de aplicaciones móviles: ventas e inconvenientes.** Disponible en web:
<http://www.lancetalent.com/blog/tipos-de-aplicaciones-moviles-ventas-inconvenientes/>
/Fecha de consulta: Marzo 2015/

M

Meggs, Philip B (1998) **Historia del diseño Grafico,**
Mexico: Editorial Trillas, Edición Mc Graw-Hill.

Milenium (2016) ¿Qué son Sitios Web? Disponible en:
<http://www.informaticamilenium.com.mx/es/temas/que-son-los-sitios-web.html>
/ Fecha de Consulta Noviembre de 2016.

Mifsud J. (2015) **¿Qué es Diseño UX?** Disponible en:
<https://www.usertesting.com/blog/2015/09/16/what-is-ux-design-15-user-experience-experts-weigh-in/>
/Fecha de consulta Marzo 2016 .

N

NosGustaLoSimple Blog (s.f) **El Minimalismo** Disponible en:
<http://nosgustalosimple.blogspot.com/>
/Fecha de consulta: Marzo 2016

P

Pimienta, P. (2014) **Tipos de aplicaciones móviles y sus características**. Disponible en web: <http://deideaaapp.org/tipos-de-aplicaciones-moviles-y-sus-caracteristicas/> /Fecha de consulta: Marzo 2015/

R

RojaWeb (2014) **Capture More Leads, Win More Business**. Disponible en: <http://www.rojaweb.com/>

T

Toastytech (2012) **Evolución de interfaces Gráficas**. Disponible en: <http://www.Toastytech.com/> / Fecha de Consulta: Marzo 2015

U

Usability (2016) a. User Experience Basics. Gobierno USA Disponible en <http://www.usability.gov/what-and-why/user-experience.html> /Fecha de Consulta Marzo 2016

Usability (2016) b. Usability Evaluation Basics. Gobierno USA Disponible en <http://www.usability.gov/what-and-why/user-experience.html> /Fecha de Consulta Marzo 2016

Usability first (2015) Introduction to user-centered design. Disponible en web: <http://www.usabilityfirst.com/about-usability/introduction-to-user-centered-design> /Fecha de consulta: Marzo 2015

V

Vega. E (2005) Jan Tschichold. **Die neue Typographie.** Alemania <http://eprints.ucm.es/11937/1/tschichold.pdf>

W

WebdesignerDepot.com (2009) **Operating System Interface Design Between 1981-2009.** Disponible en: <http://www.webdesignerdepot.com/2009/03/operating-system-interface-design-between-1981-2009/>
/Fecha de consulta Marzo 2016

WebdesignerDepot.com (2009) **Web Evolution.** Disponible en: <http://www.webdesignerdepot.com/newsletter/>
/Fecha de consulta Marzo 2016

WebGranth (s.f) **Skeuomorphic vs. Flat Design: Know More About Skeuomorphic & Flat Design** Disponible en: <http://www.webgranth.com/let%E2%80%99s-get-ready-to-rumble-skeuomorphic-vs-flat-design>
/Fecha de Consulta: Marzo 2016

Z

Zorzini. C. (2014) What is UI Design, Exactly? Disponible en: <http://inspiredm.com/ui-design-exactly/>
/Fecha de consulta Marzo 2016

1 - 9

40 de Fiebre. (2012) **¿Qué es Responsive Design?** Disponible en: <https://www.40defiebre.com/que-es/disenio-responsive/>
/Fecha de consulta Noviembre 2016