



**DISEÑO
DE IDENTIDAD
Y SITIO WEB
PARA EL SISMEN**

Diplomante: **William Bledman Aranguren**

Tutor: D.C.V **Emilio García Martín**

Asesor: M.C **Nayda Blanco**



**DISEÑO
DE IDENTIDAD
Y SITIO WEB
PARA EL SISMEN**

Diseño centrado en el usuario...

▮ AGRADECIMIENTOS

A mi **mamá** y mi **papá** por apoyarme siempre y hacer que no me de por vencido, ellos son los verdaderos héroes en esta larga historia, los quiero mucho.

A mi **súper hermano**, por estar conmigo ser mi mejor amigo y colega del alma.

A mi **abuelita** linda, a mi **abuelo Roberto**, “ Esto es para ti pipo”.

A Osiris, Chago, Sonia y Carmencita, por empujarme y preocuparse mucho.

A Anyelis por ser la niña más linda del mundo.

A toda mi familia en general

A Emilio por ayudarme por encima de mosquitos y fumigaciones, por comprender y ser excelente tutor y amigo.

A Nayda por jalarme las orejas y hablarme claro.

Al Pichy por entenderme y ayudarme.

Al profe Richard, Alfredo, Marlén y a Miriam mis mejores maestros en toda esta etapa de mi vida, siempre los voy a recordar

A Eric Ortega, a Nayelis, a Meylin, al Fernan, a Laurita, a Yoan, a Rolan, buenos compañeros y colegas dentro y fuera del ISDi, los quiero.

Y a la vida por ponerme donde estoy hoy

Gracias...

RESUMEN

El siguiente trabajo de diploma tiene como objetivo fundamental desarrollar soluciones de diseño comunicativo, para la implementación del nuevo sitio web e identidad del Sistema de Atención Integral a los Menores (SISMEN en lo adelante), perteneciente al MININT. La ejecución y desarrollo del proyecto es producto de una solicitud del Instituto Superior del MININT (ISMI en lo adelante) al Instituto Superior de Diseño (ISDi en lo adelante). Para el desarrollo del trabajo se contó con un diplomante, un tutor y un asesor, para de este modo conformar un equipo de trabajo para la realización de la tarea encomendada.

El proyecto se nutre de los resultados obtenidos en los procesos investigativos realizados en las etapas de necesidad y problema, y se reafirman en la toma de decisiones e implementación, en las etapas de concepto y desarrollo.

El proceso investigativo sobre la labor realizada en el SISMEN y sus particularidades, jugó un gran papel ya que a raíz de dicha investigación se tomaron decisiones específicas para que el público meta al que esta dirigido en trabajo se sienta satisfecho con el producto encargado.

ÍNDICE

Introducción	08	Concepto Óptimo.....	72	Tarjeta de Presentación.....	116
Capítulo I Etapa de Necesidad.		La web.....	73	Aplicaciones de la Web.....	121
Solicitud y Necesidad.....	10	Mapa de Contenidos.....	74	Zonificación de Inicio.....	122
Validación.....	11	Árbol de Navegación.....	75	Zonificación de Interiores.....	124
Condicionantes.....	12	Zonificación.....	77	Cabezal.....	126
Alcance.....	13	Selección Tipográfica.....	78	Opciones de Usuario.....	127
Estrategia de Gestión.....	14	Sistema de Grillas.....	80	Interacción.....	130
		Iconografía del Sitio.....	82	Menú Principal.....	132
		Conclusiones del Capítulo.....	83	Buscadores.....	134
Capítulo II Etapa de Problema.		Capítulo IV Etapa de Desarrollo.		Botones.....	137
Problema, Objetivos y Procedimiento.....	16	La Identidad.....	87	Formularios.....	138
Análisis del Problema.....	17	Construcción del Imagoti-		Eventos.....	143
Factor Contexto.....	18	po.....	88	Notas de Prensa.....	145
Factor Función / Uso.....	20	Tipografía de la Identidad.....	90	Ventana de Vídeos.....	147
Factor Tecnológico.....	37	Composición y Límites de Construcción.....	91	Conversaciones.....	149
Factor Mercadológico.....	51	Gama de Colores.....	92	Aplicaciones de la web.....	150
Requisitos de Diseño.....	61	Variantes Cromáticas.....	93	Diseño de PC.....	153
		Área de Restricción.....	94	Diseño de Tablet.....	173
Capítulo III Etapa de Concepto.		Prohibiciones.....	96	Diseño de Móvil.....	181
Discurso de Identidad.....	63	Ubicación.....	97		
Rasgos de Estilo.....	65	Gráfica de Apoyo.....	101	Conclusiones	195
Premisas Conceptuales.....	66	Aplicaciones de la Identidad.....	104	Recomendaciones.....	196
Selección de la Premisa.....	67	Documentos.....	105	Bibliografía.....	197
Alternativas.....	68	Sobre para Documento.....	107	Anexo 1: Cronograma de Trabajo.....	198
Rompecabezas.....	69	Carpeta.....	110	Anexo 2: Tabla Metodológica.....	199
Estrellas.....	70	Disco CD/DVD.....	113	Anexo 3: Cuestionario.....	200
Alternativas Conceptuales.....	71			Anexo 4: Glosario de Términos.....	202

INTRODUCCIÓN

El Sistema de Atención a Menores es el centro educativo especial perteneciente al MININT, el cual fue fundado en el año 1994, por la necesidad de controlar la situación de los menores, para prevenir los casos en que estos fueran cómplices de delitos o receptores de violación de sus deberes y derechos. El organismo tiene como función prevenir las conductas desviadas y las transgresiones de la ley de los menores de edad, con una serie de principios sociopolíticos y éticos, respetando el acuerdo tratado en el VIII Congreso de las Naciones Unidas sobre Prevención del Delito y Tratamiento al Delincuente, en el tema “Prevención de la delincuencia juvenil, justicia de menores y protección de la juventud de todo el mundo.

Dentro de la propia institución del SISMEN se encuentran diferentes sectores encargados de cumplir la labor social. Las escuelas especiales de conducta, el Centro de Evaluación, Análisis y Orientación a Menores (CEAOM), el Consejo de Atención a Menores (CAM), las Escuelas de Formación Integral (EFI) y el Centro de Protección para Niños, Niñas y Adolescentes (CPNNA), los cuales juegan un papel muy importante en el proceso de fortalecimiento en este segundo nivel educativo.

El presente Trabajo de Diploma se fundamenta en la necesidad que tiene el SISMEN de tener su propia imagen institucional a nivel nacional. El trabajo tiene como objetivo ajustarse a las necesidades del centro para cubrir todos los sectores que refuercen la imagen de la institución.

El proyecto constará de cuatro etapas fundamentales para llevar a cabo un buen proceso de diseño: Necesidad, Problema, Conceptualización y Desarrollo.

En la primera etapa (Necesidad) se precisa la demanda de diseño y se valida la necesidad, teniendo en cuenta el impacto humanitario, económico y sustentable que llevaría el desarrollo del proyecto. En esta etapa se definen las condicionantes que posibilitara la funcionalidad de los resultados y su ajuste en tiempo real. La finalización de esta etapa concluye con la estrategia de gestión que comprende la complejidad, alcance, logística e integrantes del proyecto.

En la segunda etapa del proyecto se define y se analiza el problema, obteniendo los objetivos específicos, y generales del trabajo. Se levanta todo tipo de información con el fin de aportar datos para una clara visión y concepción en el desarrollo del trabajo. Para mayor eficacia de este estudio

se definen una serie de factores (función, uso, tecnológico, contextual y de mercado) que ayudarán a facilitar la elaboración de los requisitos de diseño, objetivos que serán de suma importancia para la siguiente etapa.

Posteriormente pasamos a la etapa de Conceptualización, se define un discurso de identidad que derivan de los rasgos de la institución, precisando luego de esto atributos generales y específicos, que nos aportaran los datos necesarios para los rasgos de estilos que definen las soluciones creadas, se establecen las premisas conceptuales, las cuales perfilan la dirección del proceso creativo con el objetivo de encontrar las alternativas y variantes del sitio web, culminando con la redacción del concepto óptimo.

El último capítulo, pero no el menos importante, visualiza el desarrollo de las soluciones de diseño, en él se establecen grupos de pautas para la construcción de las interfaces, además del comportamiento sistémico de las múltiples aplicaciones que correspondan con el concepto definido con las interfaces.

Todo el contenido informativo que abordan estas cuatro importantes etapas se muestran de manera resumida en el presente libro y se representan de forma más detalladas en el Manual de Estilos del Sitio Web generado.



En esta primera etapa, se determinará la necesidad del cliente, así como la validación de la misma. Se recogerán todos los requerimientos necesarios atendiendo a la proyección humanitaria, económica y sustentable, así como condicionantes, tiempo y alcance del proyecto.

CAPÍTULO 1 ETAPA DE NECESIDAD

|| SOLICITUD

El ISMI, en conjunto con el SISMEN solicita al ISDi el diseño de los signos de identidad visual del organismo, así como su sitio web.

|| NECESIDAD

El organismo necesita contar con una imagen institucional, la cual comunique la labor que se cumple en la entidad, así como una plataforma informativa que le permita gestionar toda la información que se genera en el SISMEN, para ello se creará un sitio web propio del SISMEN, que se adapte a la dinámica de trabajo de los organismo que pertenecen a la institución.



VALIDACIÓN

HUMANISMO

Este proyecto desde el punto de vista humano tiene un alto impacto ya que contribuirá a mejorar las condiciones y resultados de trabajo del SISMEN, entidad encargada de la atención y reinserción de menores con problemas de conducta. El centro funciona siguiendo los acuerdos tratados en el VIII Congreso de Naciones Unidas, por lo tanto, ayudar a estos menores es una labor con altos valores humanos.

ECONÓMICO

La realización de este proyecto que será implementado en un ámbito digital se caracteriza por generar menos gastos, desde el punto de vista económico, ya que para su implementación no será necesario incurrir en gastos de producción, su finalidad no consta de implementaciones en medios de divulgación, como son los casos de gráfica ambiental, medios televisivos y soportes de editorial, con los cuales no necesita un respaldo económico, para cumplir los objetivos generados en todo el proceso de desarrollo.

SUSTENTABLE

Los medios de comunicación que se emplearán en el desarrollo del trabajo, es a partir del medio digital, a modo que no representará un daño directo al medio ambiente. Estas aplicaciones interactúan con tecnología digital para su funcionamiento, proporcionando al usuario una fuente de información directa y rápida, sin necesidad de acudir a soportes impresos o productos que dañen al medio ambiente, al contrario, este permite satisfacer la creciente demanda de información de los usuarios de una forma segura y conservadora del entorno.

CONDICIONANTES

CONSUMO

La identidad debe caracterizar la misión y el trabajo que se realiza en el SISMEN, por lo que el identificador debe comunicar de manera precisa esta labor. El sitio puede ser visitada desde varios soportes digitales, ya sea máquinas de escritorio, maquina portátil, tableta o celular, siempre y cuando esté conectada a la red interna del MININT. Por lo tanto, el diseño del sitio web se adaptará a cada uno de estos dispositivos. Además, será frecuentado por públicos conocedores o no de las nuevas tecnologías; por lo que el diseño será lo más funcional posible, simple y con un alto grado de usabilidad.

CIRCULACIÓN

El proyecto tendrá un alcance nacional, se empleará como vía de difusión principal el medio digital, específicamente en la Red Interna del MININT (en lo adelante RIM), ya que la información que en ella circula solo puede ser mostrada a un personal autorizado (oficiales del MININT), y no usada como información social, por lo tanto, en el diseño del sitio estará enfocado a usuarios nacionales e internos de una entidad particular, por lo que no aparecerán enlaces a sitios que exijan conexión a internet o infomed.

PRODUCCIÓN

El diseño del sitio web, el cual será administrado directamente por el personal del MININT de todo el país, estará montado en la plataforma ASP.NET que no presenta limitantes a la hora de generar soluciones de diseño, ya que la plataforma admite cualquier tamaño de imagen, cualquier cantidad de texto, cualquier tipografía, puntaje o cualquier gama de colores etc.

ALCANCE

El trabajo de Diploma constará de cuatro etapas fundamentales para su desarrollo, las cuales son:

- Necesidad
- Problema
- Concepto
- Desarrollo

Por lo tanto, el alcance del proyecto estará definido por:

- Diseño de Identidad Visual
- Manual de Identidad
- Diseño de interfaz para sitio web
- Manual de normativas, para implementar las pautas de interfaz gráfica



ESTRATEGIA DE GESTIÓN

PARTICIPANTES

El equipo de trabajo por la parte de diseño estará conformado por un solo estudiante William Bledman Aranguren, con la tutoría de D.I. Emilio García Martín y la asesoría de la M.C Nayda Blanco. Mientras que por la parte de desarrollo informático estarán el Capitán Jorge Luis Ponjuan Piferrer, el informático García Jiménez(trabajador civil) y la Capitana Yoramys Rodríguez Acosta.

TIEMPO

El trabajo de diploma se desarrollará en un plazo de 23 semanas, tiempo establecido por el departamento de Diseño de Comunicación Visual del ISDI. Comenzando el 4 de enero y culminando el 6 de junio de 2016 con la entrega del proyecto finalizado.

COMPLEJIDAD

El nivel de complejidad del proyecto será de carácter balanceado ya que en el desarrollo de esta aplicación se empleará una amplia gama de soportes tecnológicos. Estas particularidades específicas, hacen que el proceso investigativo de cada una de las herramientas que componen el sitio se ajusten a las características y limitantes de cada una de las zonas donde lo requieran, logrando de este modo una visualidad uniforme en todos los soportes. Además de que la tipología del proyecto atendiendo al contenido informativo de carácter nacional e interno para usuarios específicos, precisa una investigación de carácter exhaustiva atendiendo a referentes y homólogos.

LIMITANTES

A raíz del vínculo entre el SISMEN y el ISMI, correspondiente a la organización a la que pertenecen, todo el flujo de información que circula entre ambos está dada por vía correo, salvo algunos encuentros que se realicen entre ellos a los cuales no tenemos acceso por limitantes de los organismos pertenecientes al MININT, por lo que en algún momento pudiera verse afectada las etapas investigativas del trabajo. A raíz de esto el desarrollo del trabajo se vió afectado, por la pérdida de tiempo que implicaba la búsqueda de información al centro, sin obtener los resultados necesarios para una amplia investigación. Es por ello que se determinó que las decisiones a tomar en las etapas de concepto y desarrollo, estuvieran dadas por la colaboración de tutor, asesor y diplomante.

En este segundo capítulo se tomarán todas las herramientas necesarias para determinar los objetivos del proyecto, así como un estudio e investigación institucional donde circulará y funcionará el proyecto, definido por factores y requisitos de diseño.

CAPÍTULO 2

ETAPA DE PROBLEMA

PROBLEMA

Diseño de identidad visual para el SISMEN, el cual comunique la labor y misión que se realiza en el organismo y un sitio web que permita a los trabajadores del SISMEN, manejar la información del centro de manera rápida y sencilla.

OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES

Diseñar la Identidad Visual y el sitio web del SISMEN.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diseñar la Identidad Visual del organismo.
- Diseñar el manual de Identidad Visual.
- Diseñar las diferentes pantallas de los dispositivos donde funcionará el sitio web.
- Diseñar el manual de estilos del sitio.

PROCEDIMIENTO

Se definirán cuáles son las fuentes de información con que se cuenta, los métodos y técnicas a aplicar, los segmentos de público a quien serán dirigidos las encuestas, dimensiones o aspectos que se analizarán y los indicadores que determinarán el modo de encuesta.

Se utiliza como método de ayuda para un futuro desarrollo de factores de diseño que puedan influir en el desarrollo del proyecto, se llevará a cabo una amplia investigación, utilizando los términos y métodos que habitualmente utilizamos en el proceso de diseño.

Los elementos de mayor importancia a estudiar serán:

- Las características y la misión del SISMEN
- Características de los públicos.
- Sitios web nacionales pertenecientes al MININT
- Características funcionales de la plataforma ASP.NET



ANÁLISIS DEL PROBLEMA

SISMEN

El SISMEN es una institución perteneciente al MININT, es un organismo que comprende diferentes centros donde la prioridad principal es la protección y reivindicación de menores, centros como las EFI, CEAOM, CAM y CPNNA; que en conjunto con la Dirección de Menores forman el SISMEN.

MISIÓN

Prevenir y enfrentar los hechos delictivos cometidos por menores y conductas sociales de elevada peligrosidad e impacto social, desarrollar la evaluación y tratamiento educativo de los menores comisores y proteger a los que resulten víctimas de delitos. Reeducar a los menores que llegan al centro, con el objetivo de reinsertarlos en la sociedad y eliminar todo rasgo de inadaptación social.



FACTOR CONTEXTO

El SISMEN como organismo perteneciente al MININT, se encuentra situado en el municipio Plaza, en el 8vo piso del edificio situado en Lombillo y Boyeros. El SISMEN nace al igual que el Consejo del Ministerio de Educación con el acuerdo establecido en el decreto ley No.64, que dispone de las medidas que corresponden a menores que han sido expuestos a su disposición a tenor de los regulados en el artículo 20 de referido texto legal. Los organismos pertenecientes al SISMEN, los cuales se encargan de que estas funcionen correctamente, son las EFI, el CEAOM, las CAM y las CPNNA, que son las escuelas a la que es matriculador cada menor según su comportamiento.



FACTOR CONTEXTO

EL SITIO WEB

La web que recopila toda la información relacionada con el SISMEN, es la propia RIM, llamada Tarea Victoria, donde se reúnen todos los temas de interés relacionados con el MININT, quiere decir que el departamento de atención al menor no goza de un sitio hecho particularmente para ellos. El modo de conexión hacia la "Tarea Victoria", llega a todas las PC, vinculadas al organismo, como la intranet del MININT llamada "webmin", donde podemos encontrar todos los servicios que brinda el MININT en general. El personal que navegará por estas redes tienen como requisito principal, ser integrante de la institución. El tiempo que se estima para estar conectados a las RIM, es ilimitado, es decir que no cuenta con una cuota determinada. Los usuarios se conectan a las RIM, por medio de PC generalmente, con los sistemas operativos de Windows 7 y 8.1, navegan desde oficinas o laboratorios, en caso de ser estudiantes de la academia. Se visitan los sitios desde los navegadores Mozilla Firefox y Google Chrome.

FACTOR FUNCIÓN / USO

El MININT es el único órgano en el país, encargado de la protección al ciudadano, y al orden interior. En este organismo se desarrollan diversas ramas de especialidades con el fin de cumplir la misión del mismo, es entonces donde entra el SISMEN, organismo que tiene la misión de controlar y reivindicar, a menores de edad con características disfuncionales en sociedad.

A partir de las opciones que brinda el SISMEN, el sitio web a diseñar será la herramienta encargada de contener toda la información en cuanto a menores se refiere, con el fin de que el personal que trabaja en este ámbito, tenga el sitio web a su disposición para desarrollar las acciones con el fin de alcanzar el cumplimiento de su labor.



FACTOR FUNCIÓN / USO

LA MARCA

Actualmente el organismo no presenta una identidad propia que lo caracterice, ya que al ser un organismo perteneciente al MININT se subordina a su identificador añadiéndole las siglas SISMEN. Esto en muchos casos se realiza sin respetar un patrón en la selección tipográfica a la hora de redactar documentos que circulan en las oficinas y escuelas de la institución en todo el país. Por lo que no existe un identificador que represente a la entidad, ni mucho menos una estrategia de comunicación para dicho organismo.



FACTOR FUNCIÓN / USO

EL PÚBLICO

El SISMEN, está conformado por un personal que atiende todos los procesos orientados hacia el menor, procesos que son monitoreados por el personal del centro en función. Este personal tiene características variadas, ya que la única condición para navegar en el sitio, es ser oficial del MININT. Condición que hace que el público sea más amplio, y con características diferentes, como se mencionó anteriormente. En el sitio pueden navegar tanto jóvenes graduados, oficiales o adultos mayores. Por lo tanto, el sitio es visitado por personal que entiende las nuevas tecnologías, y otra parte que no esta familiarizado con las mismas. Por lo que el diseño a implementar será lo más simple posible, para lograr un mayor entendimiento entre usuario y software, garantizando la funcionalidad del mismo.

Los públicos que frecuentan el sitio del SISMEN son:

- Oficiales del SISMEN
- Oficiales rurales
- Trabajadores sociales



FACTOR FUNCIÓN / USO

PÚBLICO INTERNO

Este público está conformado por el personal del SISMEN, cuyas edades oscilan entre los 25 y 60 años, los cuales están encargados de gestionar toda la información que se publicará en el sitio, así como informáticos, encargados de la correcta circulación del sitio. Este personal es conocedor de las nuevas tecnologías, así como de la correcta funcionalidad del sitio. Este público interno accede de manera constante a la administración del portal, así como la administración del sitio, ya que están encargados del funcionamiento y la supervisión de los mismos.



FACTOR FUNCIÓN / USO

PÚBLICO EXTERNO

Es un público muy diferenciado, con características variables, ya que es un personal que puede no estar familiarizado con las nuevas tecnologías, ya que es el sector que radica en las zonas rurales, operando como guardias civiles, Jefes de Sector o trabajadores sociales que en un momento determinado podrían acudir al sitio en búsqueda de información sobre la conducta de algún menor en especial, o conocer más sobre el trabajo del organismo.

FACTOR FUNCIÓN / USO

MODO DE USO DEL SITIO WEB

El objetivo del diseño de un sitio web está orientado al estudio de usabilidad, es decir, la zona que estudia cómo el usuario comprende la web, así como las características que hacen que éste tenga un tipo de comportamiento en la red. Por lo tanto, el modo de uso de un sitio web está determinado por el tipo de navegación que se diseñará para la navegación del mismo.

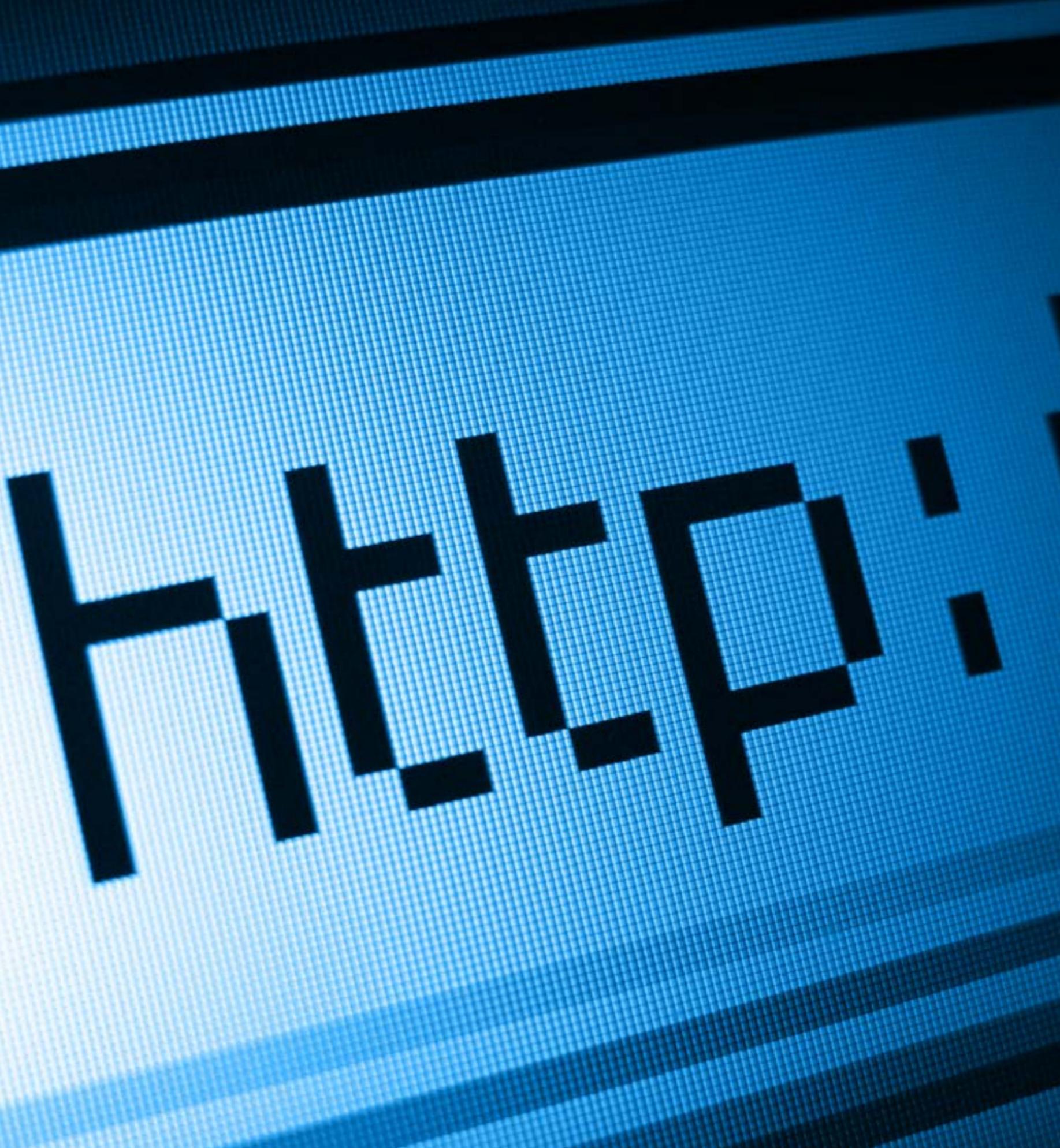
FRECUENCIA DE USO DEL SITIO WEB

La frecuencia de uso está definida por la facilidad de acceso que tenga el usuario al conectarse. La frecuencia de actualización que éste tenga estará condicionada por los niveles de visitas que éste realiza al interactuar con la web. En este caso la mayor frecuencia de uso cae sobre los oficiales pertenecientes a la propia institución, ya que la ser los que más acceden y están vinculado con la información que en él se maneja, tienen mayor frecuencia de uso que el público externo.

FACTOR FUNCIÓN / USO

LA INFORMACIÓN

La información que aparecerá en el sitio será variable debido a las diferentes funciones que se realiza en el centro, en ella aparecerá información representada en forma de cuerpo de texto, formularios, videos y fotos. Sin embargo, la función principal debido a la dinámica de trabajo y modo de uso del personal será buscar y agregar información acerca de cualquier tema que sea de suma importancia para el organismo.



FACTOR FUNCIÓN / USO

LA WEB

El SISMEN actualmente no cuenta con un sitio web que le sirva para difundir los temas que éste aborda, por este aspecto son dependientes de la intranet de las RIM, para comunicar los servicios que este brinda, servicios que se ven afectados ya que la intranet no se adapta a la dinámica de trabajo que el organismo necesita, además que puede ser frecuentado por personal ajeno a estas actividades.

El contenido de la web estará orientado a facilitar la búsqueda de información de los usuarios con todo el tema que respecta a menores, y así hacer actualizable la información que se encuentra en el sitio, como eliminar la misma. El sitio tendrá funciones de gestor de contenidos, sin ser exactamente un gestor de contenidos, desde el punto de vista de plataformas como Drupal, WordPress, Joomla o Moodle.

FACTOR FUNCIÓN / USO

PORTADORES DE FUNCIÓN

El sitio web deberá ser de carácter informativo y estadístico, ya que él comprende toda la información relacionada con el SISMEN, como base de datos. A través del sitio web se puede consultar la información de los diferentes menores que se encuentran en escuelas o centros penitenciarios.

Las aplicaciones que se diseñarán para implementar la web, tendrán carácter identificativo, estas serán creadas de forma sistémica y comunicativa, de forma que el lenguaje a utilizar será un lenguaje claro y directo.

Los portadores de función que serán reconocidos en el sitio son los siguientes:

- Reconocimiento de usuario.
- Búsqueda de información. **(BÁSICO)**
- Añadir información. **(BÁSICO)**
- Edición de información.
- Imprimir información.
- Visualizador de videos e imágenes.

La información será mostrada a partir de galerías, cuerpos de textos y formularios.

FACTOR FUNCIÓN / USO

TIPOS DE NAVEGACIÓN

LINEAL

La navegación lineal permite un flujo de la información más estable, es muy útil cuando se quiere explicar al usuario paso a paso, pues permite que el usuario reciba la información en un orden adecuado, únicamente con la opción de ir adelante y atrás.

JERÁRQUICA

Navegación jerárquica o de árbol. Esta estructura comienza con una página principal o raíz y se presentan varias opciones que permite ir visualizando páginas más específicas. Éste tipo de navegación ofrece conceptos muy detallados que se desglosan bajo conceptos más generales.

COMPUESTA

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

NO LINEAL

Es adecuada cuando se tiene que conservar el camino general, pero hay que dar lugar a ligeras variaciones, tales como saltarse determinadas páginas. Permite algunos desvíos controlados, la estructura obliga a regresar al camino principal, y normalmente al tener un desvío lateral es porque se muestra una pequeña información adicional.

MIGAS DE PAN

Consiste en una línea de texto en la que se indica el recorrido seguido y la forma de regresar. Permite que el usuario conozca la ruta de su ubicación en directorios y subdirectorios y navegue a través de ella.



FACTOR FUNCIÓN / USO

LOS BUSCADORES

Pueden ser clasificados de acuerdo a la manera en que obtienen las direcciones ubicadas en su base de datos. Existen tres tipos:

ÍNDICES DE BÚSQUEDA

Está organizado a partir de categorías en función de las cuales se divide la información. La administración de los índices de búsqueda está a cargo de un equipo humano, que se encarga de construir la base de datos del buscador. Yahoo es uno de los más conocidos.

MOTOR DE BÚSQUEDA

Aquí la recopilación de páginas web es realizada a través de un programa llamado araña, el cual recorre de forma permanente la web e introduce las direcciones en la base de datos. Éste vincula a la página con las primeras 100 palabras que se pueden leer en ella. Ejemplos son Google y Bing.

METABUSCADORES

La característica principal es que carecen de una base de datos propia, utilizan la de otros motores de búsqueda. Su objetivo principal es el de brindar eficiencia y facilidad en la búsqueda. Dos de más conocidos son Metacrawler y Buscopio.*1)

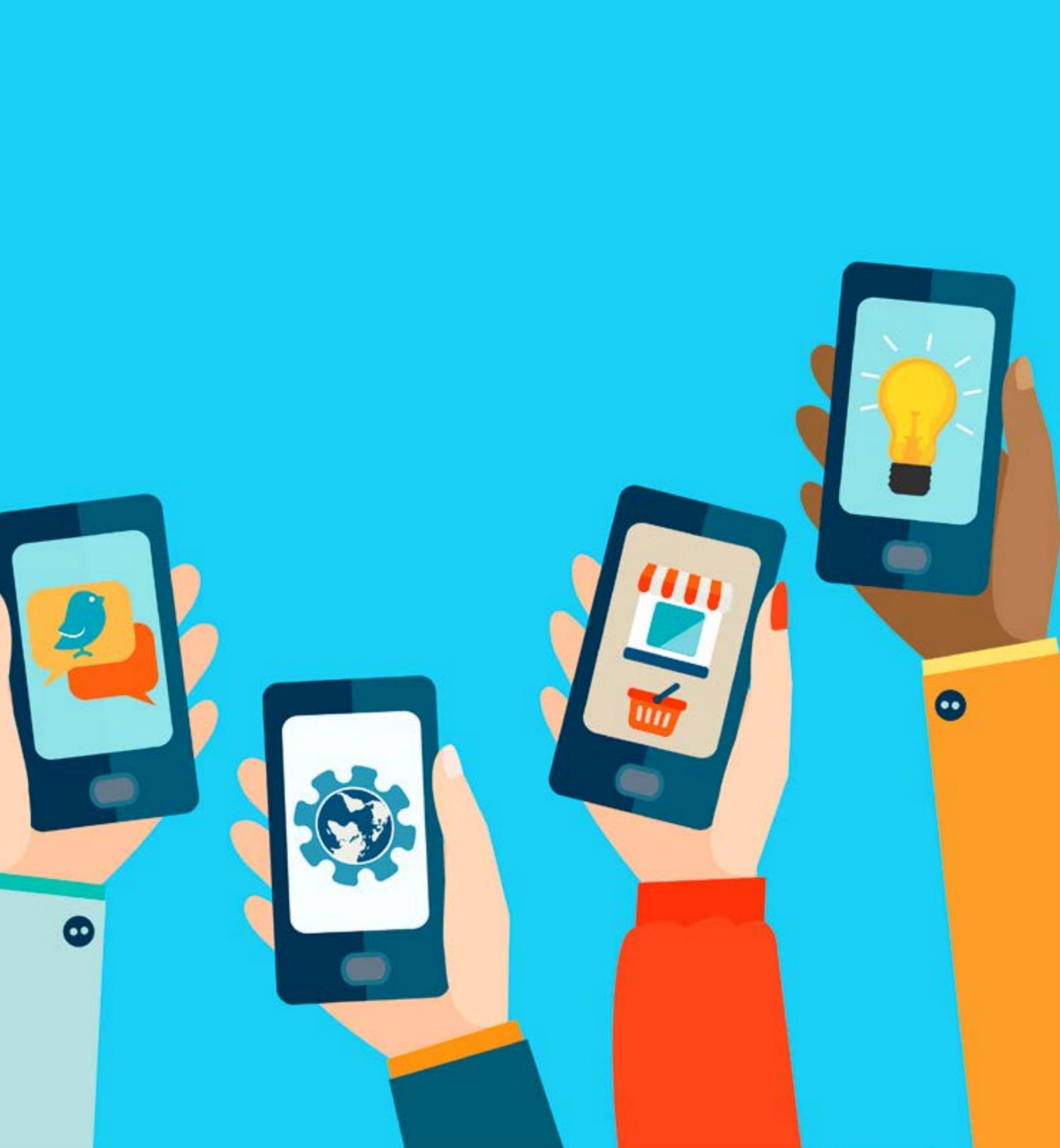
*1- Tomado de - "Tesis de Identidad y sitio web del DIIE", Caballero Alejandro, Requeiro Antonio

FACTOR FUNCIÓN / USO

REGISTROS

Los registros serán cortos y solo se utilizarán los datos realmente necesarios. La reutilización de los campos de e-mail para "nombre de usuario" y la sustitución de la dirección por el "código postal" reduce el número de campos en un formulario. Otra alternativa es crear un registro extenso y pedir todos los campos necesarios para crear una relación cliente - sitio. Una vez registrado, se debe ofrecerá la opción de guardar los datos. Se identificará al usuario por defecto mostrando su nombre en la página para que pueda cambiar o cerrar la sesión cuando quiera.(*1)

*1- Tomado de - "Tesis de Identidad y sitio web del DIIE", Caballero Alejandro, Requeiro Antonio



FACTOR FUNCIÓN / USO

USABILIDAD

Se refiere a la capacidad de un software de ser comprendido, aprendido, usado, y atractivo para el usuario en condiciones específicas de su uso.

Medida en la que un producto se puede usar por determinados usuarios para conseguir objetivos específicos con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso especificado.

Estándar ISO 9126
(*1)

*1- Tomado de - Conferencia de Usabilidad 2015-2016, Instituto Superior de Diseño "

FACTOR FUNCIÓN / USO

10 PRINCIPIOS DE USABILIDAD

1- Visibilidad del estado del sistema. Un sistema siempre debe mantener informado al usuario acerca de lo que está pasando, utilizando para ello un feedback adecuado, en un tiempo razonable.

2- Concordancia entre el sistema y el mundo real. El sistema debe hablar el lenguaje del usuario con palabras, frases y conceptos familiares a él, más allá de los términos orientados al sistema. Se deben seguir las convenciones del mundo real logrando que la información aparezca en un orden lógico y natural.

3- Control y libertad del usuario.

- Es el equilibrio entre la libertad explorativa y salidas de emergencia.
- Permite a los usuarios conducir la interacción.
- Hace a los usuarios inteligentes para que resulte obvio cómo proceder.
- Dar a los usuarios la posibilidad de deshacer acciones.

4- Consistencia y estándares. Los usuarios no deben lidiar con diferentes palabras, situaciones o acciones que signifiquen lo mismo. Seguir las convenciones de la plataforma.

5- Prevención de errores. Aunque un mensaje de error bien diseñado es bueno es mucho mejor cuidar el diseño y evitar los problemas. Intente eliminar las posibilidades de error, o bien determine cuáles serían y muéstrelas a los usuarios con una opción de confirmación antes que realicen la acción.

6- Reconocimiento antes que nada. El usuario no tiene por qué recordar la información de un diálogo anterior en presencia de otro. Las instrucciones para el uso del sistema deben ser visibles o fácilmente accesibles cuando es necesario.

7- Flexibilidad y eficiencia de uso. Aceleradores, invisibles al usuario novato, deberían entregar rapidez en la interacción de los usuarios expertos, de tal modo que el sistema satisfaga a ambos. Permita a los usuarios automatizar acciones frecuentes.

8- Diseño estético y minimalista. Utilizar los elementos mínimos y básicos que permitan concentrar al usuario en la realización del trabajo y no en el diseño del entorno. Evitar la información que no esté directamente vinculada al contenido.

9- Ayude a los usuarios. Los mensajes de error deben ser expresados en un lenguaje natural sin códigos específicos del sistema. Deben indicar con precisión el problema e indi-

car en forma constructiva la posible solución.

10- Ayuda y documentación. Aunque se piense que lo mejor es que el sistema sea utilizable sin manuales ni guías de uso siempre es necesario incluir algún tipo de ayuda y documentación. Al respecto toda información proporcionada debe ser fácil de encontrar, enfocada en la tarea del usuario y listando los pasos concretos a realizar, y por sobre todo, no ser demasiado larga. (*1)

FACTOR FUNCIÓN / USO

ÍCONOS PARA MEJORAR EL CONTENIDO

Los íconos sustituyen una unidad de significado (idea, concepto, acción) que representada con texto ocuparía más espacio. La principal ventaja es que mediante íconos se pueden representar más unidades en un menor espacio.

Por ello los íconos son de gran utilidad en interfaces en las que es muy importante obtener una funcionalidad máxima en el mínimo espacio y con la máxima rapidez, generalmente aplicaciones.

El significado de la mayoría de íconos debe ser aprendido, pero esto no es problema cuando el uso es muy frecuente y repetido.

Los íconos también son adecuados para interfaces donde es importante el aspecto visual y no tanto la operatividad. Cuando despertar la curiosidad del usuario forma parte integral del objetivo del sitio o cuando se desea que el usuario investigue y descubra por sí mismo el funcionamiento de la interfaz, los íconos juegan un gran papel. (*1)

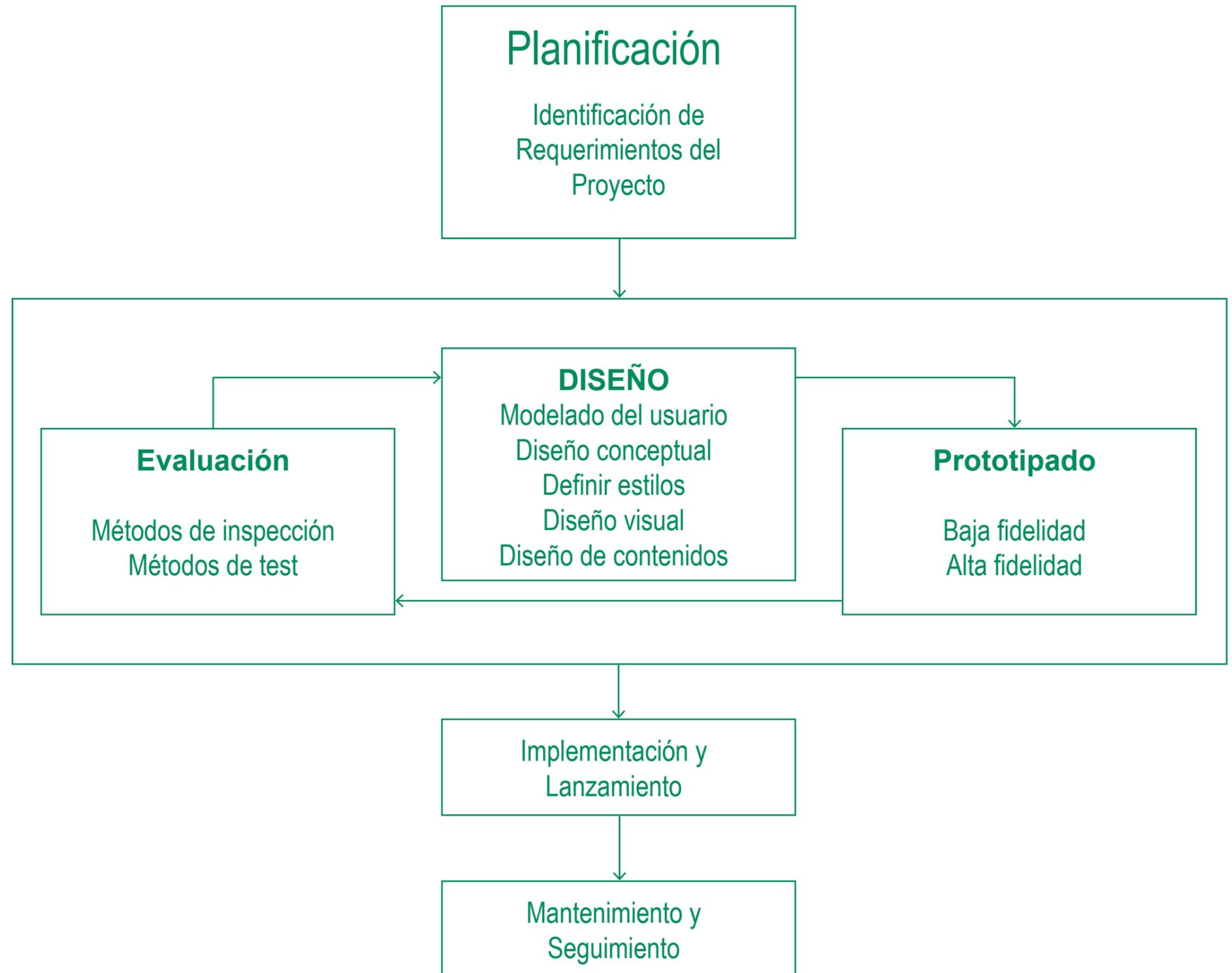
FACTOR FUNCIÓN / USO

DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

El Diseño Web Centrado en el Usuario se caracteriza por asumir que todo el proceso de diseño y desarrollo del sitio web debe estar conducido por el usuario, sus necesidades, características y objetivos. Centrar el diseño en sus usuarios (en oposición a centrarlo en las posibilidades tecnológicas o en nosotros mismos como diseñadores) implica involucrar desde el comienzo a los usuarios en el proceso de desarrollo del sitio; conocer cómo son, qué necesitan, para qué usan el sitio; testar el sitio con los propios usuarios; investigar cómo reaccionan ante el diseño, cómo es su experiencia de uso; e innovar siempre con el objetivo claro de mejorar la experiencia del usuario.

El proceso de Diseño Web Centrado en el Usuario propuesto en este trabajo se divide en varias fases o etapas, algunas de las cuales tienen carácter iterativo.

Como indica el esquema, las fases de “diseño”, “prototipado” y “evaluación” son cíclicas e iterativas. Esto quiere decir que todo lo que se diseñe debe ser constantemente evaluado a través de su prototipado, para así poder corregir errores de usabilidad desde los primeros momentos del desarrollo. Evaluar el sitio web únicamente una vez finalizado su desarrollo haría mucho más costosa la reparación de errores de usabilidad, ya que siempre es más económico reconducir un diseño que rediseñar completamente el sitio.



FACTOR FUNCIÓN / USO

DISEÑO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

Como en el mundo de las PC de escritorio, hay navegadores que no respetan las intenciones del proveedor del contenido. Hay diferencias en la interpretación entre los navegadores y hay también deficiencias en la puesta en práctica. Por deficiente nos referimos al no poder soportar las características obligatorias de un estándar o una recomendación relevante como otros bugs o errores en la puesta en práctica.

Se recomienda *testear* el sitio Web desarrollado en los navegadores que utilizan los dispositivos móviles y sobre los dispositivos móviles reales, ya que los emuladores de navegadores móviles en la práctica no funcionan exactamente igual que dentro del propio dispositivo. Evitar tener que hacer entrar al usuario a un subdirectorio dentro de un dominio por la misma dificultad. Proporcionar solamente una navegación mínima en la parte superior de la página. Cualquier otro elemento de navegación secundario se puede poner al pie de la página si realmente es necesario.

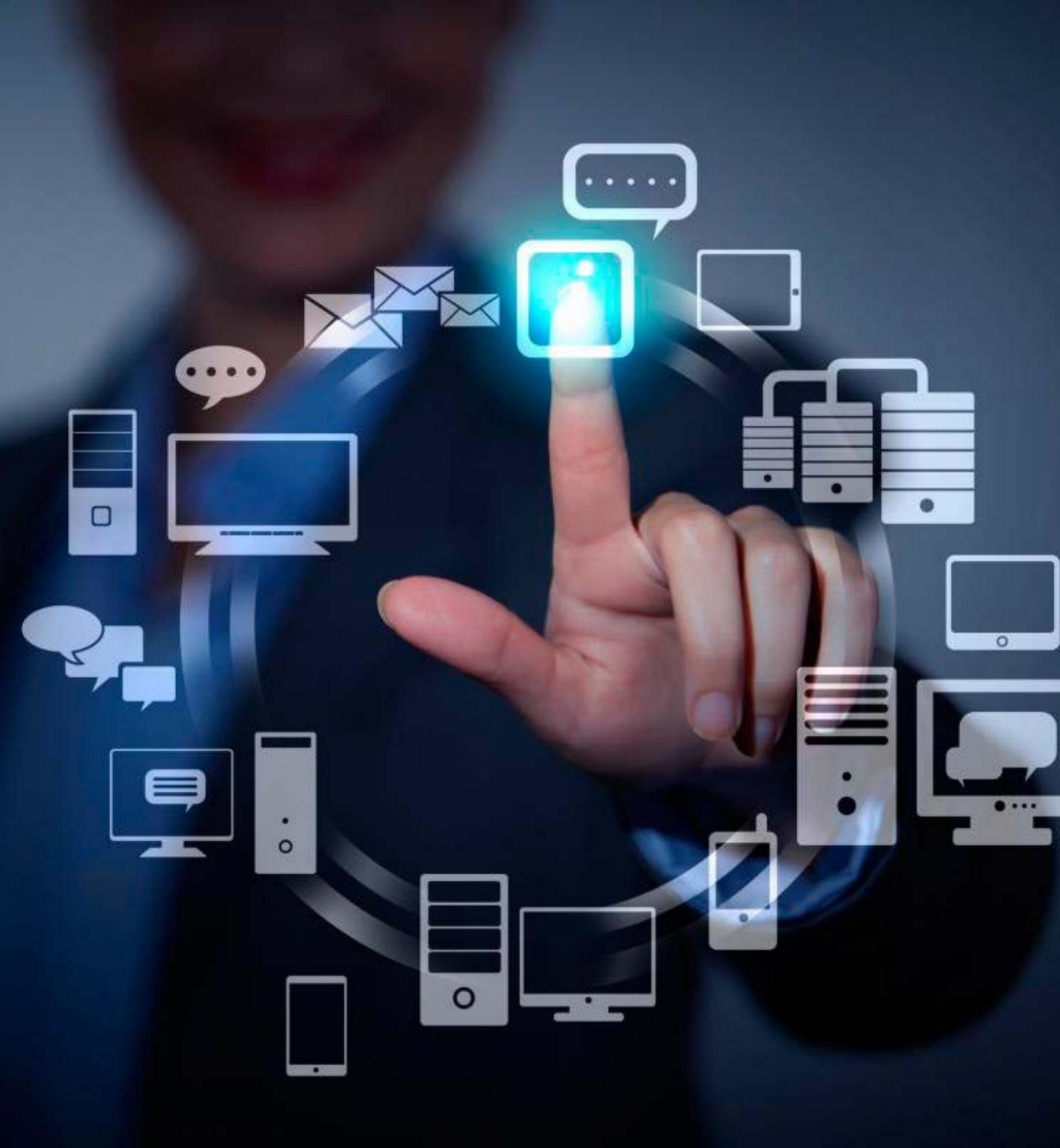
Es importante que los usuarios puedan ver el contenido de la página de una vez cuando la misma haya cargado sin la necesidad de realizar *scroll*. Proporcionar los *links* básicos en una sola línea. Proveer mecanismos de navegación consistentes, incluir atajos de teclado para dispositivos sin *pointing device* (*puntero de selección en la pantalla*) así el usuario podrá saltar grupos de contenidos. Informar sobre *links* que apunten a contenido en otro formato, de modo que los usuarios no se descarguen contenido que su dispositivo no puede visualizar o interpretar. No utilizar los mapas de imagen a menos que el dispositivo los soporte con eficiencia.

Arriba, abajo, izquierda, derecha y entrar están disponibles en la mayoría de los dispositivos móviles, aún si no cuentan con *pointing device*. No generar cambios de ventana o *pop ups* sin avisarle al usuario. Muchos dispositivos móviles no pueden soportar más de una ventana abierta. Asegurarse de que el tamaño total de la página sea apropiado a las limitaciones de la memoria del dispositivo. Si las páginas son demasiado pesadas pueden tomar mucho tiempo para cargarse. Además, los dispositivos móviles en general tie-

nen restricciones para visualizar páginas grandes. No usar imágenes para espaciar. El mecanismo popular de utilizar 1 *píxel* no funciona en una variedad de pantallas.

Asegurarse que la información proporcionada a color es decodificada correctamente en pantallas monocromáticas. Asegurarse también de proporcionar un buen contraste entre figuras y fondo. Los dispositivos móviles a menudo no tienen buen contraste de color y se utilizan en general en condiciones de la iluminación poco ideales. No utilizar *frames*, ya que muchos dispositivos móviles no los interpretan. No utilizar tablas, a no ser que se sepa de antemano que el dispositivo las soporta. El contenido se debe diseñar con esta limitación en mente. Aun cuando el dispositivo soporte *scripts*, no lo utilizarlos a menos que no haya otra manera de lograr sus objetivos. Los *scripts* aumentan el consumo de energía disminuyendo la vida de la batería. Evitar las medidas absolutas para permitir que el navegador se adapte el contenido a la medida de pantalla.(*1)

*1- Tomado de - sitio "desarrolloweb.com"



FACTOR TECNOLÓGICO

El SISMEN es una institución perteneciente al MININT, por lo cual el Sitio Web estará sujeto a la infraestructura tecnológica de este. El departamento informático del centro, cuenta con los recursos necesarios para la implementación y mantenimiento de la web.



RECURSOS

C#:

Es un lenguaje orientado a objetos y con seguridad de tipos que permiten a los desarrolladores compilar aplicaciones sólidas y seguras que se ejecutan en .NET Framework. Puede utilizar C# para crear aplicaciones cliente de Windows, servicios XML, componentes distribuidos, aplicaciones cliente-servidor y aplicaciones de base de datos. Visual C# proporciona un editor de código avanzado, cómodos diseñadores de interfaz de usuario, depurador integrado y numerosas herramientas más para facilitar el desarrollo de aplicaciones basadas en el lenguaje C# y .Net Framework. La sintaxis de C# es sencilla y fácil de aprender. La sintaxis de C# basada en signos de llave podrá ser reconocida inmediatamente por cualquier persona familiarizada con C, C++ o Java. La sintaxis de C# simplifica complejidades de C++ y proporciona características eficaces tales como tipos de valor que admiten valores NULL, enumeraciones, delegados, expresiones lambda y acceso directo a memoria, que no se encuentran en Java. C# admite métodos y tipos genéricos, que proporcionan mayor rendimiento y seguridad de tipos, e integradores, que permiten a los implementadores de clases de colección definir comportamientos de interacción personalizados que el código cliente puede utilizar fácilmente. Las expresiones Language-Integrated Query (LINQ) convierten

FACTOR TECNOLÓGICO

la consulta fuertemente topada en una construcción de lenguaje de primera clase.

PLATAFORMA ASP. NET:

Visual Studio permite a los desarrolladores crear sitios y aplicaciones web, así como servicios web en cualquier entorno que soporte la plataforma .NET (a partir de la versión .NET 2002). Así se pueden crear aplicaciones que se comuniquen entre estaciones de trabajo, páginas web, dispositivos móviles, dispositivos embebidos, consolas, etc.

Constituyéndose en un conjunto de herramientas que comprende todos y cada uno de los aspectos que están relacionados con la mayoría de los escenarios sobre los que puede realizarse programación de aplicaciones informáticas.

El núcleo del IDE de desarrollo, el propio Visual Studio, se erige sobre un editor de código/interfaz que soporta los más variados lenguajes (desde Html5 + JQuery, a C++ para dispositivos embebidos, pasando por Phyton con Django, o XMAL para Windows Phone), proporcionando múltiples herramientas de refactorización y aceleración de la codificación.

FACTOR TECNOLÓGICO

DESARROLLADORES DEL MININT

Los desarrolladores de softwares, aplicaciones y sitios web del MININT, se encuentran situados en el ISMI, los cuales trabajan con la anteriormente mencionada plataforma ASP.NET, que brinda muchas opciones a la hora de diseñar y crear un sitio web o cualquier otro software. El personal que en este centro radica trabaja esta plataforma combinando plantillas pautadas por Bootstrap, framework desarrollado por la empresa Twitter que simplifica el proceso de creación de diseños web combinando CSS, HTML y Java Script.

FACTOR TECNOLÓGICO

VENTAJAS DE TRABAJAR CON BOOTSTRAP

Podemos crear interfaces que se adapten a los distintos navegadores (Responsive Design) tanto de escritorio como tablets y móviles a distintas escalas y resoluciones.

Contiene un sistema de rejilla o retícula fluida y configurable de 12 columnas por defecto pensada para móviles, que cumple con el diseño web responsive.

El tamaño de letra por defecto de Bootstrap es 14px y el interlineado es 20px. Estos valores se aplican tanto al cuerpo de texto como a todos los párrafos. Estos últimos también incluyen un margen inferior cuyo valor es la mitad que su interlineado (10px por defecto).

Incluye 180 iconos creados mediante una fuente especial llamada Glyphicon Halflings. Aunque esta fuente normalmente no es gratuita, su creador permite utilizar estos iconos gratuitamente dentro de Bootstrap.

Sirve como herramienta ágil para construir interfaces.

Se integra perfectamente con las principales librerías Javascript, por ejemplo, JQuery.

Ofrece un diseño sólido usando LESS y estándares como HTML5 Y CSS3.

Es un *framework* ligero que se integra de forma limpia en proyectos actuales, con docenas de componentes funcionales completos. Dispone de distintos *layout* predefinidos con estructuras fijas a 940 píxeles de distintas columnas o diseños fluidos.

Funciona con todos los navegadores actuales. Bootstrap está pensado para ayudar a personas de todos los niveles, diseñador o desarrollador, un experto o un principiante. Utilizable como un conjunto completo o para empezar algo más complejo.*1)

FACTOR TECNOLÓGICO

DESVENTAJAS DE TRABAJAR CON BOOTSTRAP

Aunque la curva de aprendizaje es liviana, el usuario se deberá familiarizar con su estructura y nomenclatura.

Por defecto ya tiene anchos, márgenes y altos de línea.

Es complicado (o casi imposible) cambiar de versión si se ha realizado modificaciones profundas sobre el núcleo.

Si se necesita añadir componentes que no existen, quizá haya que personalizarlos para que mantengan la coherencia. (*1)

FACTOR TECNOLÓGICO

RESOLUCIÓN DE PANTALLA

Un estudio global, realizado por StatCounter desde enero del 2009 hasta enero del 2013, tomando en cuenta más de 15 mil millones de páginas vistas al mes, determinó que 1366x768 px, la resolución estándar de Windows 7 y 8 es la resolución más usada en internet, pasando a segundo lugar la resolución 1024x768 px. A pesar de no ser ya el estándar, se sigue desarrollando como base el formato mínimo 1024x768 px, ya que no se puede despreciar a un 10-15 % del público potencial. Es fundamental tener en cuenta este tamaño mínimo para la usabilidad y el primer impacto del usuario.

Teniendo en cuenta que las barras de navegación y *scrolls* tienen un tamaño, el área visible y útil de esta resolución sería 960x580 px aproximadamente. En el caso de las tabletas el tamaño de la pantalla oscila entre 5 y 10 pulgadas, aunque con el aumento de dimensiones de los Smartphone la barrera se torna un poco difusa y se limita a funciones. La tendencia de los actuales compradores, es mantenerse

por debajo de las 8 pulgadas, pues el mercado, en general, ha manifestado desinterés por dispositivos móviles demasiado grandes y difíciles de manipular. Las resoluciones para las tablas oscilan entre 1024x768 px en proporción 4:3 y 1024x600 px para 16:9 dependiendo también del tamaño de la tabla aunque las más pequeñas solo admiten resoluciones inferiores a 800x600 px.

El progreso de los Smartphone se traduce a un mayor tamaño y calidad de las pantallas. Estudios revelan que las dimensiones más comunes son 240x320 px de alto en posición vertical, aunque existen posibilidades que algunos modelos se establezcan en los 320x480 px. En cuanto a resolución aparece que la densidad del píxel aumenta parejo con la cantidad, lo que significa que las pantallas se vuelven más grandes al mismo tiempo que más precisas.

El SISMEN, por ser un organismo subordinado al MININT, goza de los beneficios que este ofrece para el cumplimiento de las actividades laborales, y desde el punto de vista

tecnológico cuenta con material de primera, por lo que las prestaciones de sus PC nos ayudan a tomar la información antes expuesta como dato a tener en cuenta para su puesta en práctica. Además, de los resultados del cuestionario realizado en las oficinas del SISMEN, reafirmamos estos datos. Monitores de como mínimo 24 pulgadas, mientras que los teléfonos celulares y tabletas electrónicas oscilaban entre 4 y 10 pulgadas, por lo tanto, la resolución más cómoda para trabajar en estas dimensiones según la página web startcounter, es 1366x768px en el caso de las PC, mientras que, para celulares y tabletas, se usará una medida que comprenda la cantidad de pulgadas, que sería 1024x768px para y para celulares usamos una medida estándar de 320x480px.(*1)



FACTOR TECNOLÓGICO

CONECTIVIDAD

Las redes pertenecientes al SISMEN, gozan de libre acceso a la conectividad de personal de los organismos, estos no cuentan con una cuota mensual que regule el tiempo y actividad de su conexión a estas redes. Las velocidades de conexión en las RIM, está dado por el servidor ubicado en cada organismo perteneciente. Según la encuesta realizada a los trabajadores informáticos encargados de este punto, fuimos informados que la conexión puede llegar hasta 1GB de velocidad.

FACTOR TECNOLÓGICO

LA TIPOGRAFÍA DEL SITIO

Hace un tiempo el uso de algunas tipografías en la Web podía resultar problemático, pues había que limitarse a emplear las llamadas fuentes seguras que estaban en el rango de las predeterminadas en cada sistema. Gracias a la WC3 y la implementación del HTML5 y CSS3 los diseñadores y desarrolladores web pueden emplear cualquier fuente que se desee, siempre y cuando se cuente con la licencia de uso o sea una tipografía libre.

El procedimiento consiste en incluir el archivo de la fuente en el servidor, y será automáticamente descargado por el dispositivo del usuario cuando la necesite. La mayoría de los navegadores soportan archivos de tipo .ttf (True Type Fonts) y .otf (OpenType Fonts), a excepción de Internet Explorer 9 y versiones superiores, que soporta el tipo *.eot (Embedded OpenType).

El uso adecuado de una tipografía en web depende del contraste visual entre fuentes, los bloques de texto y el blanco de la página. Los usuarios no leen el texto, lo escanean to-

mando palabras y frases individuales, detienen su mirada en titulares, textos enfatizados, gráficos e imágenes, por lo que se deben resaltar las palabras importantes utilizando variantes tipográficas y cambios de color. Windows trabaja por defecto con una resolución de 96 dpi, determinando en la tipografía una equivalencia de 10 pt (puntos) y 13 px. Conforme aumenta la resolución de pantalla, disminuye el tamaño relativo de las fuentes, válido tanto para puntos como píxeles. Las fuentes diseñadas para el medio digital están concebidas para funcionar en una grilla de píxeles donde cada carácter está pensado y optimizado en función a ésta. Las tipografías están diseñadas para ser usadas en tamaños específicos, como cuerpo 8, 9, 10, 12, 14.

En diseño web tienes dos opciones para usar fuentes que el usuario no tiene instaladas en su ordenador, usar Google Fonts o usar la propiedad de CSS3 @font-face. La ventaja principal de Google Fonts es que la fuente siempre se muestra, mientras que con @font-face es posible que en

alguna versión de algún navegador no esté disponible. La otra ventaja de Google Fonts es que es más rápido de configurar, pero el principal contra que tiene es que añades más peticiones HTTP a la carga de la página web en cuestión, lo que se traduce en que el rendimiento web disminuye. Otra desventaja de Google Fonts es que puede haber una demora en mostrarse la fuente, lo que implica que primero se verá la fuente por defecto. Existen una serie de fuentes que podemos usar para diseño web con @font-face. Siempre es necesario que la tipografía en cuestión traiga consigo web-fonts. Algo también a tener en cuenta es descargar la tipografía que admita acentos, ya que no todas lo traen consigo, así como diferenciar las fuentes que se pueden usar para titulares de las que son para texto, pues estas últimas no deben cargar la vista.(*1)



FACTOR TECNOLÓGICO

EL CAMINO TIPOGRÁFICO

Una de las características más importantes a tener en cuenta a la hora de diseñar una página web es la tipografía a utilizar. Lo más importante para nuestros visitantes es que nuestro contenido sea interesante y original, pero sobre todo debe ser legible y no dificultar la lectura, además de utilizarlo a nuestro favor para tener un diseño mucho más atractivo y diferenciador.

Google Fonts nos ofrece una gran cantidad de fuentes para utilizar en nuestra web sin ningún tipo de problema, desde fuentes tipo 'script', 'sans serif' o 'serif'. Sin embargo, tenemos que usarlas con criterio, pues no todas sirven para textos largos ya que dificultan en gran medida la lectura. A continuación, vamos a mostrar las 5 fuentes más utilizadas por los mejores diseñadores para las páginas web de sus clientes, extraído de la página web LogoPlanet. (*1)

FACTOR TECNOLÓGICO

LAS TIPOGRAFÍAS MAS USADAS

Open Sans:

La fuente más utilizada por su simplicidad y legibilidad para cualquier texto, ya sean grandes bloques o titulares. Es la fuente 'Arial' del diseño web, con una extensa familia para combinar entre sí y poder destacar y contrastar aquello que más nos interese, por lo que se vuelve una de las fuentes más versátiles de Google Fonts.

Roboto:

Una gran tipografía 'sans serif' utilizada en una gran cantidad de páginas webs que visitamos cada día. La combinación de sus líneas curvas y sus remates geométricos la convierten en una fuente muy visual, la cual se previsualiza muy bien en dispositivos móviles. Algo muy importante para las webs actuales.

Avenir:

La saturación del diseño con el uso de la helvética ha provocado que los diseñadores tengan que buscar otras alternativas, siendo la 'Avenir' una de ellas y quizás con una estética más elegante. Además, cuenta con una gran familia para poder alternar en el diseño de nuestras webs.

Ubuntu:

La familia Ubuntu nos permite tener una fuente muy legible y decorativa en textos como el menú, botones y otras partes de nuestra web. Muy atractiva en sus remates, pero puede resultar pesada si se usa de ella en textos demasiado largos.

Montserrat:

Una de las fuentes más utilizadas en diseño web, sobre todo para el uso de grandes titulares. Resulta muy visual si se combina en colores claros con un fondo oscuro. Quizás no está tan extendida para bloques de texto de gran longitud. (*1)



FACTOR TECNOLÓGICO

EL RESPONSIVE DESIGN ?

El responsive design, o como se conoce RWD (del inglés, Responsive Web Design) es una filosofía de diseño y desarrollo cuyo objetivo es adaptar la apariencia de las páginas web al dispositivo que se esté utilizando para visualizarla. Hoy día las páginas web se visualizan en multitud de tipos de dispositivos como tabletas, Smartphone, libros electrónicos, portátiles, PCs,... Además, aún dentro de cada tipo, cada dispositivo tiene sus características concretas: Tamaño de pantalla, resolución, potencia de CPU, capacidad de memoria,... Esta tecnología pretende que, con un solo diseño web, tengamos una visualización adecuada en cualquier dispositivo. (*1)

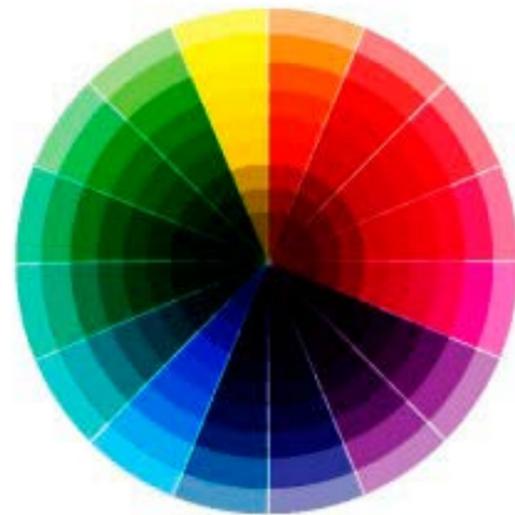
*1- Tomado de - "Wikipedia"



FACTOR TECNOLÓGICO

VENTAJAS DEL RESPONSIVE DESIGN

- Los elementos de la Web se harán más pequeños, guardando la proporción entre ellos.
- Los componentes dentro del cabezal se acoplarán uno de bajo del otro en orden de jerarquía.
- Los menús tienden a posicionarse de forma vertical o a esconderse de forma tal que solo se despliegan a elección del usuario.
- Las imágenes se acoplan una de bajo de otra o se eliminan dejando solamente las necesarias realizando un zoom en la zona de interés de estas.
- Las columnas de textos se simplifican a una sola, reduciendo el ancho y en ocasiones la cantidad de información de los textos.
- La iconografía presenta responsive design al disminuir el nivel de detalle cuando se produce su reducción o simplemente adaptarse al nuevo tamaño proporcionalmente al dispositivo.

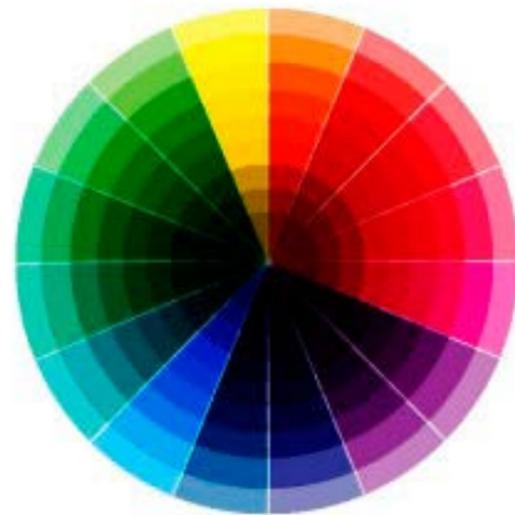


FACTOR TECNOLÓGICO

EL COLOR EN LA WEB ?

Cuando se crea un sitio web, la elección de los colores es una tarea delicada, a pesar de parecer fácil. Seleccionar una correcta paleta cromática es importante para comunicar eficazmente el mensaje, crear conciencia de marca y alcanzar a nuestra audiencia. (*1)

**1- Tomado de - Ideas Marketing/ Como elegir colores para un sitio web*



EL COLOR EN LA WEB

Una paleta de colores relacionada con su objetivo:

Hay que elegir los colores pensando en nuestra audiencia. Las personas de diferentes edades tienen diferentes reacciones a los colores. Por ejemplo, las personas de cierta edad se encuentran generalmente más cómodas en sitios web con colores más sobrios y moderados. Los colores más relajantes les resultan más atractivos. Los jóvenes, por el contrario, apreciarán los colores más vivos y brillantes. Hacer la distinción entre público adulto y joven mediante el uso de los colores apropiados para cada categoría es importante. También tenga en cuenta la temática de su sitio web. Los colores tierra por ejemplo son usados muchísimo en restaurantes latinos. El marrón, la terracota, el amarillo y el naranja funcionan muy bien para este objetivo. Los colores con una base verde se relacionan con el pensamiento conservador y ecológico. El negro es muy apreciado como fondo para sitios relacionados con actividades musicales o nocturnas.

FACTOR TECNOLÓGICO

Contraste entre fondo y texto:

El color del texto debe estar en contraste con el color de fondo. Esto es muy importante porque el contenido escrito es normalmente el aspecto más relevante de un sitio web. Un texto de alto contraste es el más fácil de leer, y el texto negro sobre un fondo blanco es la mejor combinación para facilitar la lectura. Además del blanco, otros colores efectivos de fondo son el gris claro y el negro. Si lo que promocionamos es un determinado producto, lo mejor es destacarlo usando un fondo de gran contraste para que el producto sea el centro de atención.

Una paleta de colores para todo el sitio:

Esta es la manera de darle uniformidad y sentido de unidad a nuestro sitio web. No use demasiados colores diferentes, con tres o cuatro es suficiente. Todo el resto debería estar en la gama de estos colores principales. (*1)



FACTOR MERCADOLÓGICO

ESTUDIO DE HOMÓLOGOS Y SIMILARES

Identidad

Nacionales

En el ámbito nacional SISMEN es la única institución que desempeña este trabajo especializado con menores y adolescentes, esto quiere decir que no existe otro referente nacional que cumpla las actividades y funciones que en él se realizan. La identidad a la que se subordina el SISMEN la cual es la del organismo base que el MININT, está compuesta por un escudo bicolor, rojo y negro; simbolizando las acciones del 26 de julio, a sus extremos está situado una rama de laurel y otra de encina como mismo se encuentra en el escudo nacional. El escudo guarda la hoja de un machete mambí en su interior del cual se puede observar la empuñadura del mismo en la zona superior de dicho escudo. De estos elementos sobresale una estrella a la cual se le disminuyó el perfilado, provocando que los elementos del escudo y las ramas convivieran de manera armónica entre sí. Todos estos elementos están circunscritos en un área de forma circular por el cual lo rodea el nombre "MINISTERIO DEL INTERIOR", acompañado de su genérico en la zona inferior "Nuestra Fuerza es la Fuerza del Pueblo", con dos estrellas más pequeñas en los laterales de la circunferencia.

CONCURSO DE ARTE DÓNIX
MI MUNDO



MÁS POR ELLOS



Todos podemos
sonreír



YO IMPULSO
CHILE

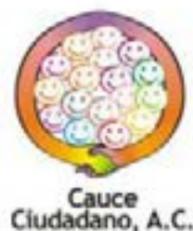
ONG

FACTOR MERCADOLÓGICO

EVALUACIÓN DE HOMÓLOGOS Y SIMILARES

Internacionales

No se conocen organismos internacionales que realicen las funciones y actividades que en el SISMEN se llevan a cabo, ya que este tipo de acciones están centrados mayormente ONG, las cuales se encargan de ayudar a niños con estas y otras diversas situaciones. Es por ello que se decidió analizar las marcas que representan estas instituciones. Para realizar este estudio de homólogos se seleccionaron identidades de organizaciones como, **Children's Rights**, **Infancia Solidaria**, **Gaia**, **Más Por Ellos**, **Save the Children**, **Sin Fronteras IAP**, **Dibujando un Mañana**, **CEIDAS**, **Fundación PRO Niños de la Calle**, **Mensajeros de la Paz México**, **Cuidarte**, **Tlanchinollan**, **AIFAM**, **Equidad para la Infancia**, **AlianzaMX**, **Somos**, **Eres una ONG**, **Almas Especiales**, **Todos Podemos Sonreír**, **Yo impulso Chile ONG**.



FUNDACIÓN PRO NIÑOS DE LA CALLE, I. A. P.



World Vision México



Por los derechos de niñas, niños y adolescentes

FACTOR MERCADOLÓGICO

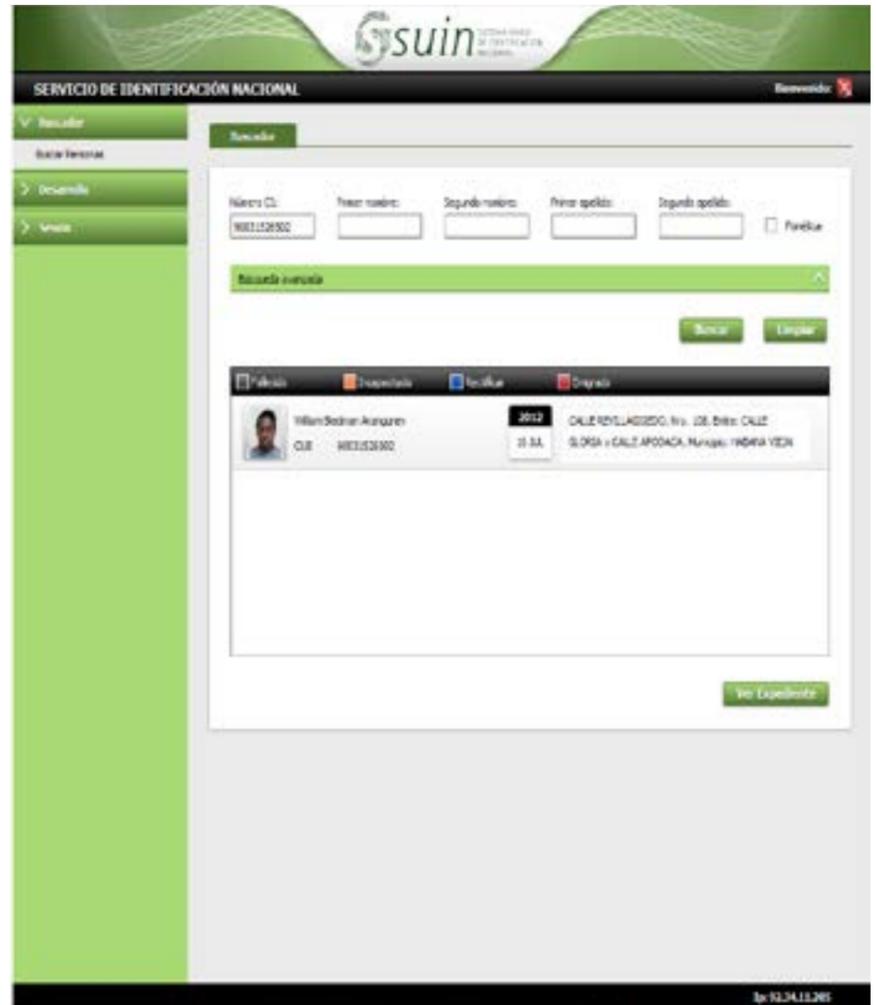
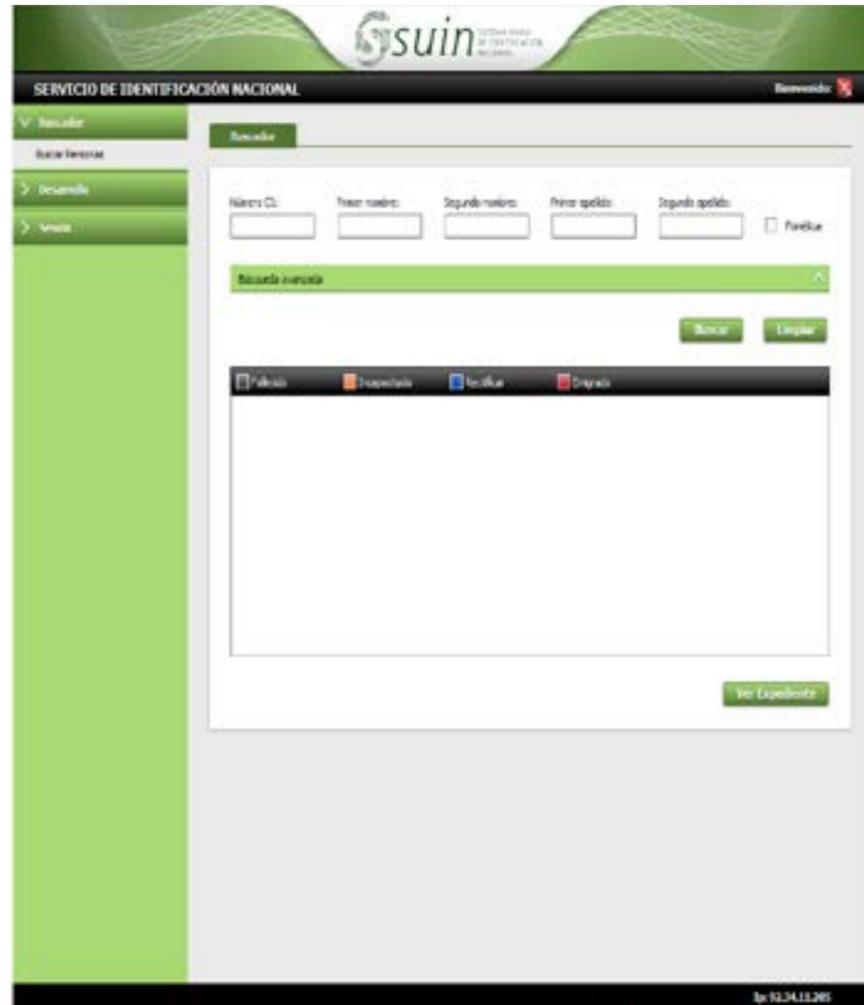
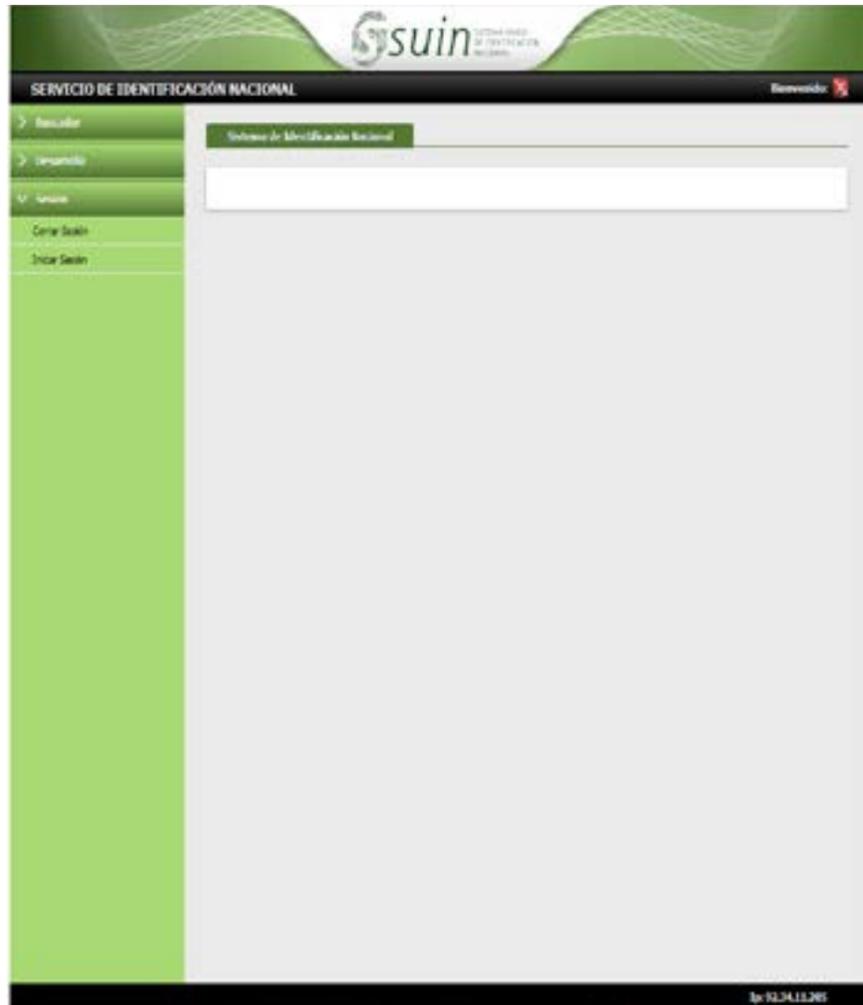
Internacionales

Las instituciones internacionales analizadas no responden al mismo sistema de control de ayuda como la del SIMEN, por sus particularidades en sus bases. Es por esto que muchos de estos referentes mantienen rasgos visuales que no corresponden con los de una futura visualidad del organismo nacional. En la mayoría de estos identificadores resaltan el rasgo infantil por encima de todo, llámese representación de niños, rasgos caligráficos infantiles, variedad de colores contrastantes (mayor mente la utilización de colores primarios), utilización de elementos que caracterizan a los menores y a la inocencia infantil (corazones, cometas de papel, representación de casas por niños), utilización gráfica de las manos como elemento de ayuda mundial, que en fin es lo que necesitan estos niños. Tipográficamente utilizan logotipos desenfadados, muy caligráficos, flexibles y armónicos, dando en todo momento la intención de comunicar cual es la función de la institución. Compositivamente se utiliza mucho general un identificador con soluciones imagotipadas en conjunto con soluciones logotipadas, y genéricos, tos estos con rasgos homogéneos, con el objetivo de no crear dependencias de entre sí, por si es necesario utilizar solamente uno en cualquier instancia. Facilitando de esto modo el objetivo de las ONG, el cual es potenciar el cuidado y la ayuda al menor.

FACTOR MERCADOLÓGICO

Web

Para llevar a cabo el análisis sincrónico de homólogos se revisaron sitios pertenecientes al mismo círculo de actividad homologas al SISMEN, se analizaron web tanto a nivel nacional, como internacional que se ajustaran a la dinámica de trabajo que quiere comunicar el organismo. Se realizó un análisis estructurado para cubrir todas las dudas en cuanto a zonificación, ubicación de los contenidos, dinámica del sitio, colores empleados, tipografías usadas, así como recursos gráficos utilizados.



FACTOR MERCADOLÓGICO

Nacional

Desde el punto de vista nacional, solo se analizó el sitio web perteneciente al departamento de identificación nacional de Cuba, llamado Sistema Único de Identidad Nacional (SUIN), que además el mismo circula en las RIM.

Desde el punto de vista estructurado se observó que el sitio estaba compuesto de un menú principal, el cual estaba ubicado en la zona lateral izquierda de la pantalla a un 20% de tamaño según el formato del lienzo de la pantalla. Dejando entonces los otros 80% de espacio para el contenido del sitio, facilitando de este modo un mayor espacio para visualizar la información. Se observó también que en toda la zona superior de la pantalla se destinó la ubicación de la identidad del organismo acompañado con la gráfica de apoyo del mismo.

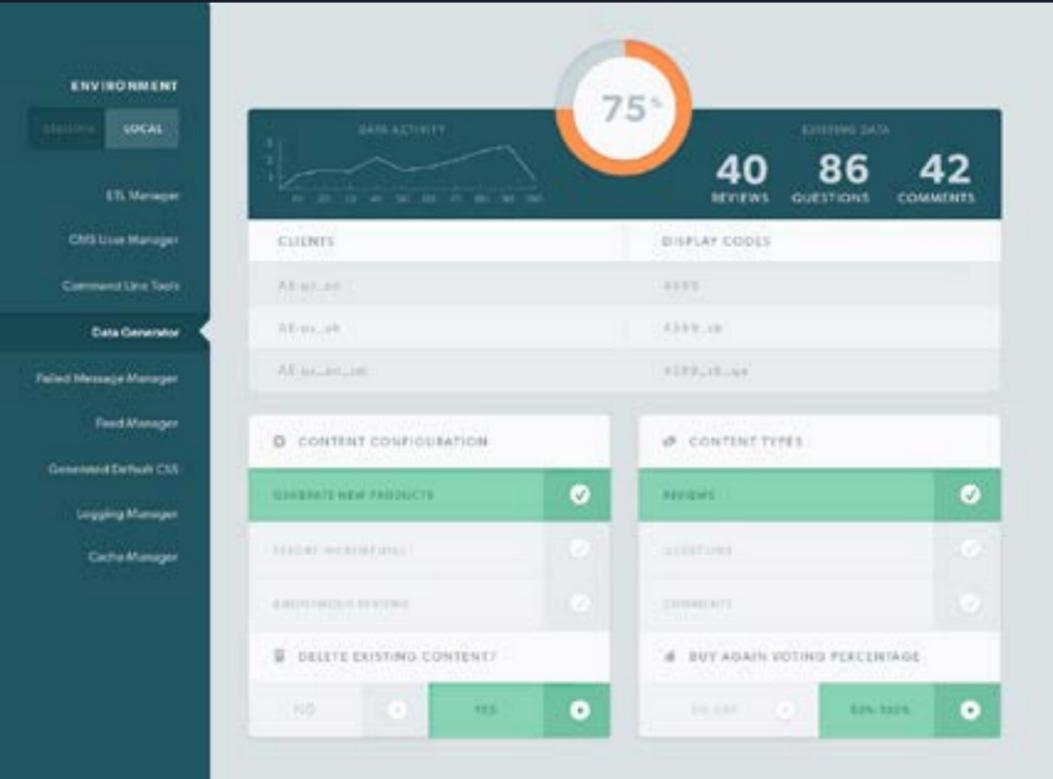
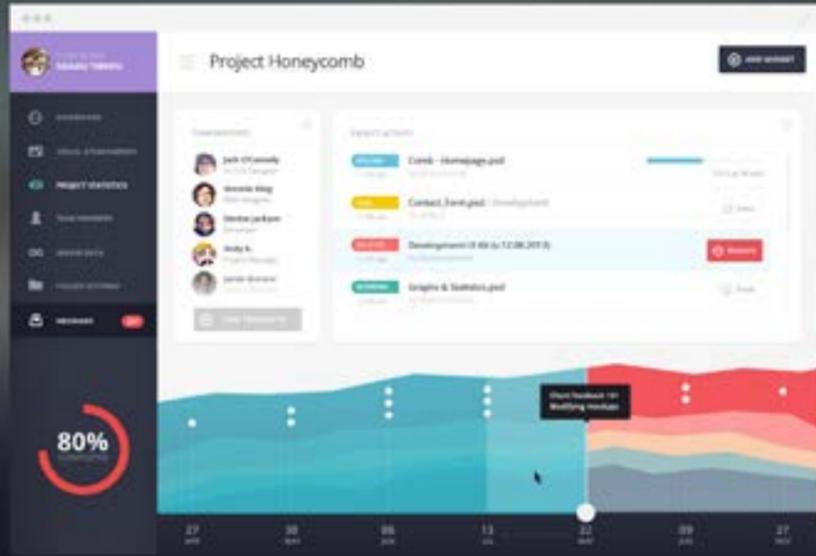
Cromáticamente el color utilizado fue el verde, ya que el organismo pertenece al MININT, es por ello que se le atribuye a la web un matiz del color institucional de la entidad.

Tipográficamente en todo el sitio se utiliza una tipografía Sans Serif, variándola ya sea en tamaño, mayor peso visual con las variantes tipográficas que aporta la tipografía utiliza-

da, como su variación en caja baja o alta.

Gráficamente la página se apoya en recursos gráfico como la utilización de degradados vinculados con colores planos, dejando para la zona de información colores grises y blancos, en aras de facilitar y hacer más cómoda la lectura del usuario que interactúa con el sitio.

A modo general, a pesar de que el sitio del SUIN, no cuenta con una gráfica contemporánea, cumple la función por la cual fue creada, ya que es bastante sencilla, no distrae al usuario a la hora de realizar su trabajo, y orienta al usuario en todo momento la función que realiza, de este modo facilitando el modo de uso de la web.



FACTOR MERCADOLÓGICO

Internacional

Para realizar un análisis desde el punto de vista internacional, se buscaron sitios web que se adaptaran a la dinámica de trabajo del organismo, para ello se frecuentaron sitios de estadísticas y de tecnología, sitios donde el interés de los desarrolladores y del usuario es visualizar la información como elemento más importante en la web, obviando contenidos de carácter promocional o de venta, donde la publicidad abunda en la mayor parte de la página, distrayendo la atención del usuario.

En todos los sitios que se analizó se observó que la barra de menú estaba ubicada en la zona lateral derecha con un 20 o 25% en relación con el ancho del lienzo de la pantalla, dejando el otro mayor porcentaje para la visualización de la información. Los botones de la barra de menú estaban acompañados en muchos de los casos por íconos, con el objetivo de facilitar la lectura rápida del usuario al interactuar en la web, ya que es más fácil identificar un símbolo familiar que leer una información y que los usuarios que frecuentan estas páginas tienen un objetivo específico y rápido en la web. Los buscadores de información se ubicaban en las zonas superiores, ya sea en el centro superior del lienzo o en la zona superior derecha del lienzo, trabajando de este modo en ayudar a la experiencia de usuario. La zona del

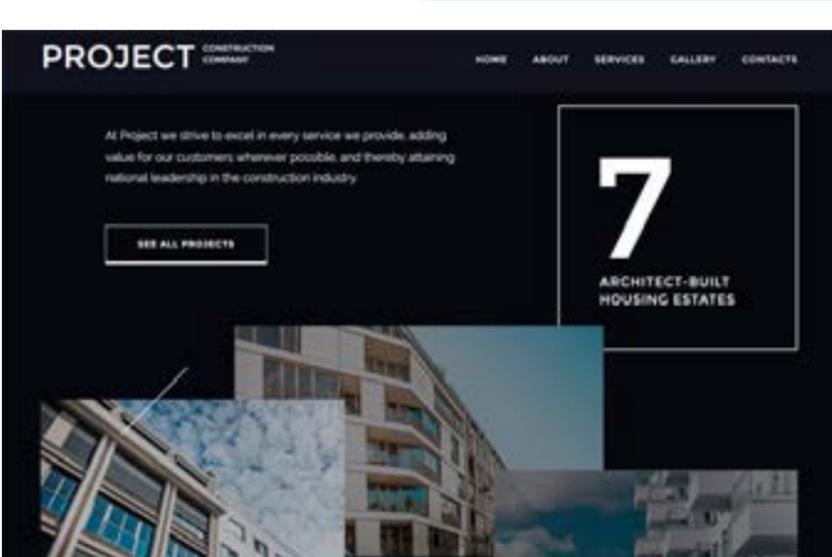
perfil del usuario estaba situada en muchos de los casos en el extremo superior derecho del lienzo, aunque en algunos casos pasaba al extremo superior izquierdo.

Cromáticamente los colores utilizados en la web no exceden de 5 selecciones, obviando el blanco y el gris, dejando estos últimos como fondos para los campos de texto, para no provocar una lectura engorrosa o poco legible. Mientras que los otros colores son usados para resaltar información importante ya sea a modo de gráficos y titulares. De ellos derivan tintes para separar cromáticamente la información menos y más importante, así como separa por bloques dicha información.

En la observación tipográfica realizada en los sitios apreciamos una homogeneidad en la selección del tipo de letra, ya que el tipo Sans Serif fue el que predominó en todas. Llámese utilización en los campos de texto para botones, titulares, mensajes flotantes y lógicamente cuerpos de texto. Esto ocurre ya que el empleo de tipografías Sans Serif facilita la lectura de cualquier información ya sea digital o impresa. Es por ello que los desarrolladores y diseñadores que conforman páginas web utilizan mucho el tipo Sans Serif para trabajar en sus páginas. Los contrastes tipográficos estaban dados ya sea por color o por variantes en la familia tipográfica escogida.

Los recursos gráficos utilizados para la visualización de la web son muy positivos, ya que vinculan las nuevas tendencias de la web para darle un estilo desenfadado visualmente a la página sin obviar el objetivo principal del sitio que es dar un carácter funcional.

La información está organizada de forma jerárquica según la frecuencia de uso que el usuario interactúa con la misma. En un primer nivel se sitúa la información que más frecuenta el usuario mientras que luego esta va descendiendo de nivel en dependencia de mayor o menor grado de interés.



FACTOR MERCADOLÓGICO

TENDENCIAS EN LA WEB

Existen ciertas tendencias para la web que se han ido generalizando a partir del 2014, estas son empleadas en la mayoría de las webs que son lanzadas a la internet. Las más empleadas y evidentes son:

Responsive Design:

El responsive design es actualmente el más efectivo a causa de toda la gran cantidad de dispositivos que existen en el mercado y con tan variadas resoluciones de pantalla.

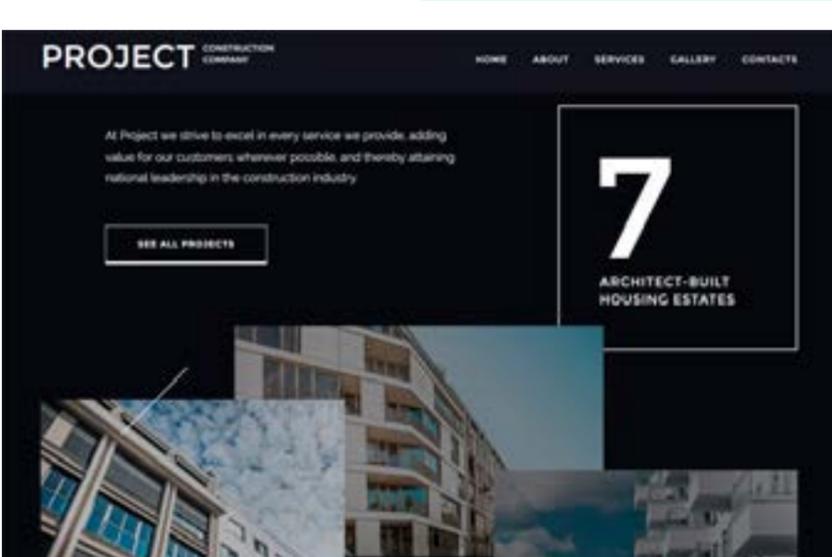
Fin de la barra lateral:

Esta técnica se está empleando en mayor medida en sitios web tipo *magazine* o blogs, consiste en eliminar la barra lateral del sitio para ofrecer una lectura y visual óptima. Para el usuario un sitio sin barra lateral es más fácil y más ameno de leer y recorrer debido a que no hay contenido paralelo, que interfiera con su lectura.

Compartir en las Redes Sociales:

Esto genera mayor interacción para compartir los contenidos desde la misma página.(*1)

*1- Tomado de - www.manuelbaronetti.com



FACTOR MERCADOLÓGICO

Minimalismo y Tipografía:

La sencillez y la utilización de elementos puntuales, combinados con una tipografía clara, logran dar el equilibrio perfecto, apuntando a diseños planos y de alto impacto visual.

Flat Design o diseño web plano:

Es una tendencia muy marcada en el 2013 que seguro seguirá en auge y crecimiento durante este 2014. Este diseño aporta gran simpleza y modernidad a los sitios web. Fue una de las tendencias más importantes y difundidas durante el año pasado debido a su gran impacto y mejoras que ofrece en las experiencias de los usuarios.

Flat shadows o sombras planas:

Van de la mano con el diseño web plano, su uso correcto puede dar un salto de calidad visual a un sitio web. Aunque en primera instancia el uso de sombras y gradientes para los diseños web flat está prohibido, con una excepción. Si empleas sombras a tus diseños web planos, estas sombras también deberán ser planas. Es vital el uso de JavaScript o algún plugin que nos ayude en el proceso de desarrollo. (*1)

*1- Tomado de - www.manuelbaronetti.com

REQUISITOS DE DISEÑO

USO Y FUNCIÓN

- No utilizar colores de gran impacto visual para no distraer la atención del usuario en su función básica, utilizar el color que tributa a la institución acompañados de colores más suaves con el objetivo de garantizar la funcionalidad y legibilidad de los contenidos.
- Para la tipografía a utilizar se tendrá en cuenta el puntaje en los diferentes soportes, con el fin de garantizar mayor grado de legibilidad.
- El diseño estará orientado a la experiencia del usuario.
- La web tendrá como principales funcionalidades, buscar y añadir información, con una localización rápida y precisa por parte del usuario.

CONTEXTO

- El diseño de la identidad debe responder a la labor y la misión que tiene como objetivo el organismo
- Al sitio web se accederá desde cualquier navegador, sin la necesidad previa de instalar complementos o actualizaciones para consumir los servicios del mismo.

TECNOLÓGICO

- Utilizar el Diseño Adaptado garantizando que el sitio se adapte a los diferentes dispositivos
- Hacer buen uso de los recursos gráficos, con el fin de lograr una correcta visualidad y funcionalidad de la web.
- El sistema de grilla o retícula fluida será la pauta por defecto por Bootstrap.

La familia tipográfica a usar en el sitio responderá a la simplicidad y legibilidad que puedan ofrecer ya sea en textos pequeños o grandes.

MERCADOLÓGICO

- Integrar al diseño de la web enlaces hacia otros sitios de las RIM
- El diseño del sitio debe tener un equilibrio entre la funcionalidad y un buen impacto visual.
- Diseñar una pantalla de reconocimiento de usuario.

En este tercer capítulo se listará un discurso de identidad del cual derivarán los rasgos de la institución, precisando luego de esto atributos generales y específicos, que nos aportaran los datos necesarios para los rasgos de estilos que definen las soluciones creadas. Se establecerán las premisas conceptuales, las cuales perfilan la dirección del proceso creativo con el objetivo de encontrar las alternativas y variantes del sitio web, culminando con la redacción del concepto óptimo.

CAPÍTULO 3

ETAPA DE CONCEPTO

DISCURSO DE IDENTIDAD

ATRIBUTOS DE DISEÑO

Generales

- **Humano** Sistema de Atención a Menores. Garantiza la tutela, control y protección de menores de edad. Trabajo de carácter humanitario.
- **Profesional**. Organismo de carácter profesional.
- **Seguridad**. Forma parte del sistema de seguridad de Cuba.
- **Control**. Controla a todos los menores que radican en escuelas con características especiales

Específicos

- **Cubano**. Es el único organismo con estas características en el país y se subordina al **MININT**
- **Educativo**. El principio social del SISMEN es reivindicar de forma educativa a los menores con problemas de conducta.
- **Interno**. Organismo de carácter nacional e interno.
- **Digital**. Toda la información relacionada con el SISMEN se encuentra en la base de datos de la web
- **A menores**. El centro está orientado únicamente a menores de edad
- El centro tiene como **misión** principal reinsertar y formar a los menores para la sociedad



▮ ATRIBUTOS A COMUNICAR

La Cubanía

La Misión

A Menores

La Educación

El Humanismo

Del MININT

▮ RASGOS DE ESTILOS

| Formales

Se utilizarán elementos rectos con un ligero suavizado en los bordes, con el objetivo de aludir a la misión y objetivo que tiene el organismo, así como los rasgos humanos presentes en la institución. Se vincularán elementos que caractericen a ambos sectores, ya sea el educativo como el educado.

| Tipográficos

Empleo de contrastes tipográficos y el uso de fuentes del tipo sans serif, para garantizar una mayor legibilidad y personalidad a la hora de definir caminos logotipados, así como cuerpos de texto y titulares.

| Compositivos

Se elaborarán composiciones simétricas y equilibradas, donde tenga relación y convivencia tanto rasgos de la educación especial como la de los menores.

| Cromático

Se utilizarán las variantes cromáticas del color verde como color institucional, blancos, negros y grises para reforzar contrastes en las formas y en la maquetación sin perder la simplicidad y el buen impacto visual.



PREMISAS CONCEPTUALES

1 | Utilizar una imagen que caracterice las particularidades del centro, según la interacción alumno profesor.

2 | Resaltar el equilibrio familiar existente entre los menores y el personal que trabaja en los centros de formación del SISMEN.

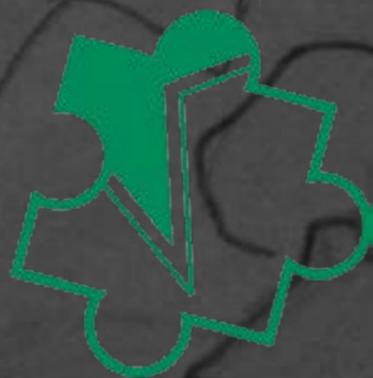
3 | Utilizar elementos que me comuniquen la misión y el objetivo que se propone el SISMEN para realizar sus funciones.



Alternativa 1



Alternativa 2



Alternativa 3

SELECCIÓN DE LA PREMISA

Después de un análisis de las premisas se decidió que las premisas no.2 y no.3 se ajustaban más al concepto educativo; ya que la familia tiene la capacidad de formar al menor, y por otra parte la función específica de la ficha del rompecabezas es reinsertarse en un todo, y ese todo vendría siendo para el menor, la sociedad. Estas premisas no resaltan las conductas negativas por los que los menores llegaron al centro, sino que trabaja en los puntos positivos para elevar la calidad de vida del menor metafóricamente. Después de los análisis de las premisas no.2 y no.3 se decidió escoger la premisa **no. 3** ya que encaja perfectamente con la misión y los objetivos que persigue el SISMEN para con los menores, que no es más que formarlos e insertarlos en la sociedad.

SISMEN

DIRECCIÓN DE MENORES DEL MININT

SISM^eN

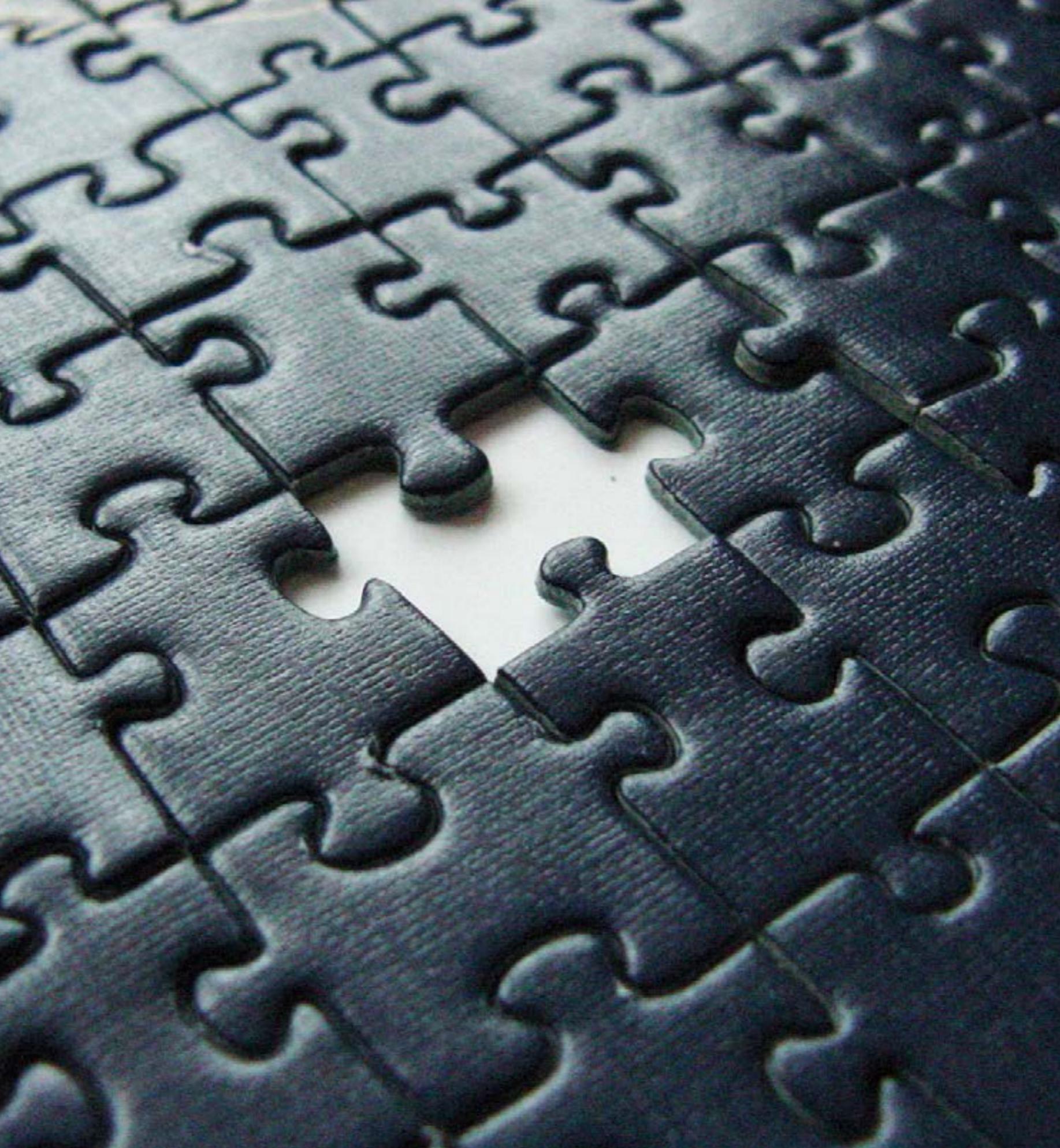
SISMEN

DIRECCIÓN DE MENORES DEL MININT

ALTERNATIVAS

Después de determinar que la premisa No.3 era la que más se ajustaba al concepto que queríamos comunicar, se pasó a generar las diferentes variantes que este concepto nos podría aportar.

- Se trabajaron con variantes tipográficas aludiendo al concepto de reinserción de jóvenes con problemas de adaptación social. Para ellos se seleccionaron las siglas del organismo en este caso SISMEN, haciéndoles una variación tipográfica a uno de sus caracteres, ya sea por la vía del color, dimensión o estilo tipográfico, para comunicar el problema de adaptación de un joven en particular, y que de este modo ellos se sintieran identificados con su conducta ante la sociedad. Esta variante fue desechada ya que en muchas marcas se usa este camino para comunicar un sinfín de alternativas que no se adapta a nuestro trabajo. Se decidió seguir buscando un camino que se refiera más al objetivo del organismo, a los menores y al instituto como pertenencia del MININT.



ROMPECABEZAS

Un rompecabezas es un juego que se puede jugar en soledad, o que suele involucrar a un único jugador mientras los otros miran. Por ejemplo y a partir de una situación inicial dada, consiste en llegar a una situación objetivo aplicando cierto número de reglas.

Existen diferentes tipos de rompecabezas, en los que se destacan el rompecabezas de combinación, donde su representación más icónica la tiene el cubo de Rubik, y los rompecabezas mecánicos donde se destacan el que se usó para el desarrollo de la identidad. Este último puede jugarse ya sea en solitario y en grupos, según la dificultad del mismo. El juego consiste en armar una figura en específico, la cual fue fragmentada en diferentes piezas de diferentes formas, las cuales tienen un sistema de enlazamiento una respecto a la otra que facilita la composición de la figura. Los rompecabezas son juegos didácticos que desarrollan la capacidad de solucionar determinadas en diferentes circunstancias, además que eleva el coeficiente intelectual en edades tempranas. Los rompecabezas suelen ser creados para niños de tempranas edades para desarrollar mucho más rápido su coeficiente intelectual, pero también hay rompecabezas de este tipo creado para adolescentes y personas mayores, lógico que estos son creados con un grado de complejidad mucho mayor según la edad para la que son enfocados, ya sea aumento de tamaño, fichas más pequeñas, o una imagen mucho más complicada.

Canal de las Estrellas



ESTRELLAS



La estrella de cinco puntas es una de las que aparecen con más frecuencia en todo tipo de manifestaciones artísticas y culturales. En especial, es uno de nuestros símbolos patrios. Esta tiene una gran presencia en los logotipos de muchas marcas comerciales. Sirvan los siguientes como ejemplos: Converse, Mercedes Benz, Humility, Texas Special Needs, General Models, Night walks, UEFA Champions League, Envision, Bryant Karnes, Autentica, Austar, The Creative Company, Cinecita, Bluestar, etc. También las estrellas de 5 puntas son muy usadas para el diseño de banderas, ya que la estrella de 5 puntos comunica semánticamente humanismo, por el número de sus segmentos (cinco dedos, cinco sentidos). Simboliza también la autoridad, la ley y el Estado; y a su vez representa igualdad, unidad, integración e internacionalismo (cinco continentes). Hay países incluso que utilizan más de una en la composición de su bandera.





ALTERNATIVAS CONCEPTUALES

- Se decidió tomar una estrella con rasgos muy suavizados y gestuales, la cual se forma a partir de la construcción de un rompecabezas. Esta idea a pesar de ser desechada, se adaptaba al concepto de la premisa seleccionada el cual era la integración, solo teníamos que realizar variantes compositivas en las formas para generar una identidad que se ajustara a los requisitos a comunicar.

- Fue entonces donde a partir de una ficha de rompecabezas comenzamos a generar las diferentes variantes de la identidad del SISMEN.

A partir del camino escogido con la variante no.2, se realizó un despliegue de variantes gráficas para determinar el identificador final del organismo, para ello se realizaron ajustes de tamaño, variación de la forma, buscando la síntesis de los signos visuales, sin que estos perdieran su objetivo comunicativo.

CONCEPTO ÓPTIMO

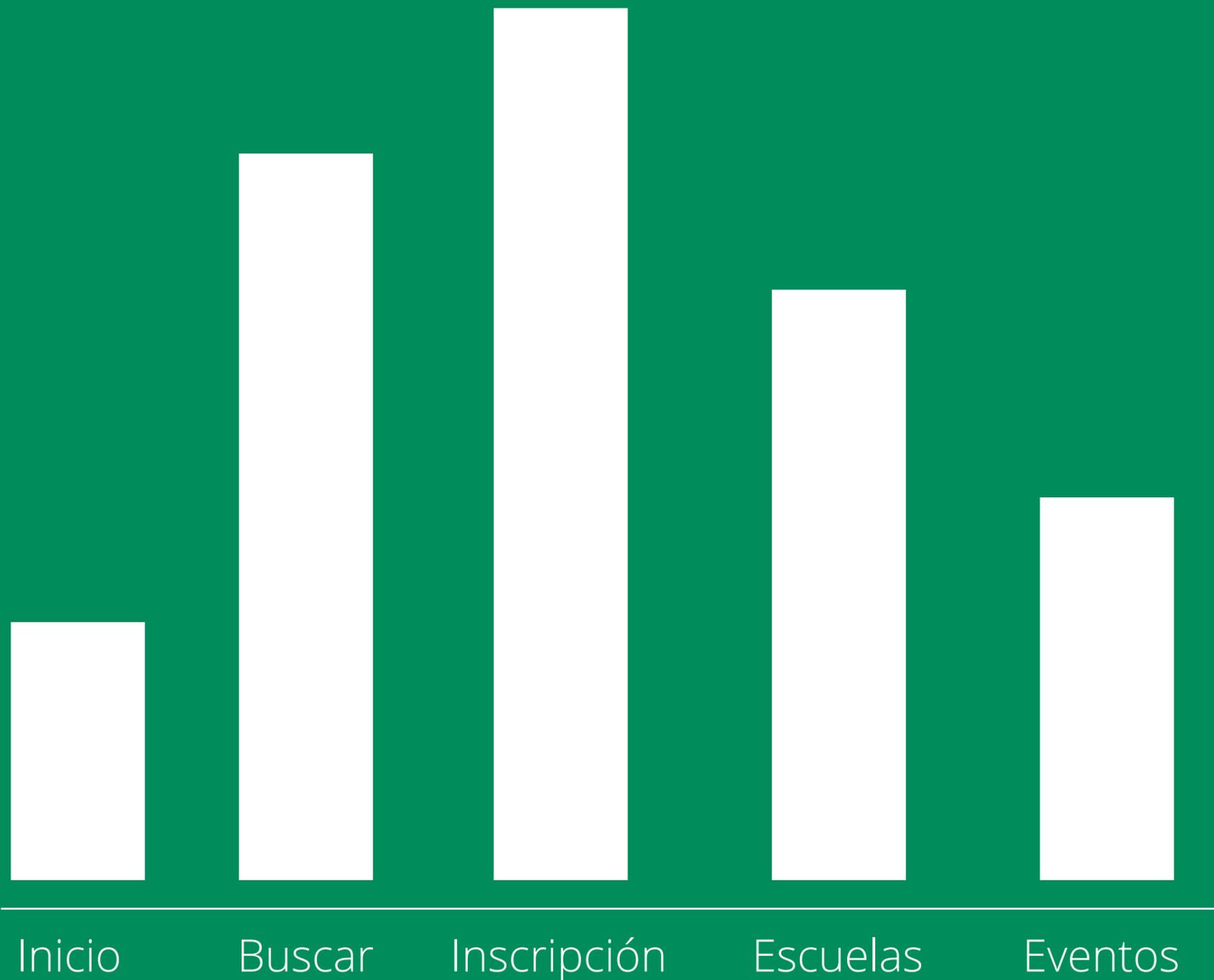
La utilización del verde como color institucional, los rasgos geométricos de la forma, así como la ligera gestualidad y flexibilidad que adoptan sus terminaciones, comunican las características del organismo. Por otra parte, la centralización de la estrella blanca de cinco puntas (utilizada por el MININT, y además ser protagonista indispensable en nuestra bandera nacional) que va penetrando de forma ascendente en la figura, apoya más el concepto de comunicación sobre la labor que realiza dicho organismo, las cuales son liderazgo, firmeza, autoridad y de ley. Además de hacer protagonista determinante en la comprensión final de la composición a la pieza del rompecabezas, juega un papel muy importante ya que al observar la identidad sin percatarnos de la solución logotipada, nos comunica que la entidad se encarga de interactuar con menores de edad. Luego la inclinación de 45 grado que se realiza es para comunicar la interacción y la dinámica de los menores que radican en el centro.



"El diseño de páginas a veces monopoliza toda la atención. Después de todo, con los navegadores webs actuales, solo es posible ver una página a la vez. El sitio en sí nunca viene representado explícitamente en la pantalla. Pero desde el punto de vista de la usabilidad, el diseño del sitio es más importante que el diseño de la página"

Jakob Nielsen

LA WEB



Frecuencia de uso de la web: Análisis del cuestionario, ver más en "anexo 3"

MAPA DE CONTENIDOS

Página de Inicio: Notas de prensa sobre información pertinente al SISMEN y últimas publicaciones de usuarios del sitio

Nueva Inscripción: Registro de nuevo menor que ingresa a algunas de las escuelas pertenecientes al SISMEN. Los formularios se deberán llenar atendiendo a bibliografía del menor, expediente y los datos del tutor que lo representa.

Escuelas: Se encuentra la información detallada sobre todas las escuelas que forman parte del SISMEN, así como el listado de menores que protegidos por el SISMEN.

Eventos: Brinda la opción de observar calendario, ver las actividades pendientes en el transcurso del mes, así como añadir nuevas y compartirlas con tus contactos.

Enlaces: esta casilla permite visitar otras páginas webs como la intranet, correo, y ver información sobre algún contacto que aparezca en el sitio observando su ficha en el SUIN.

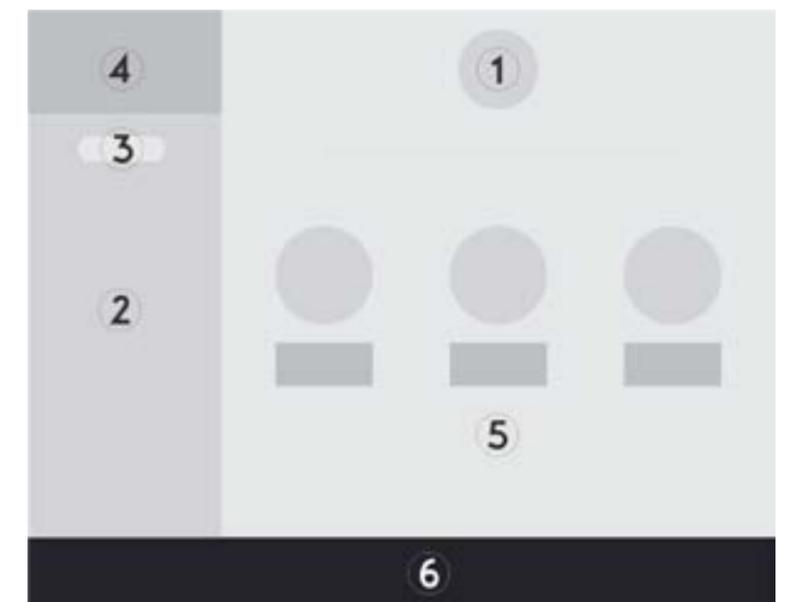
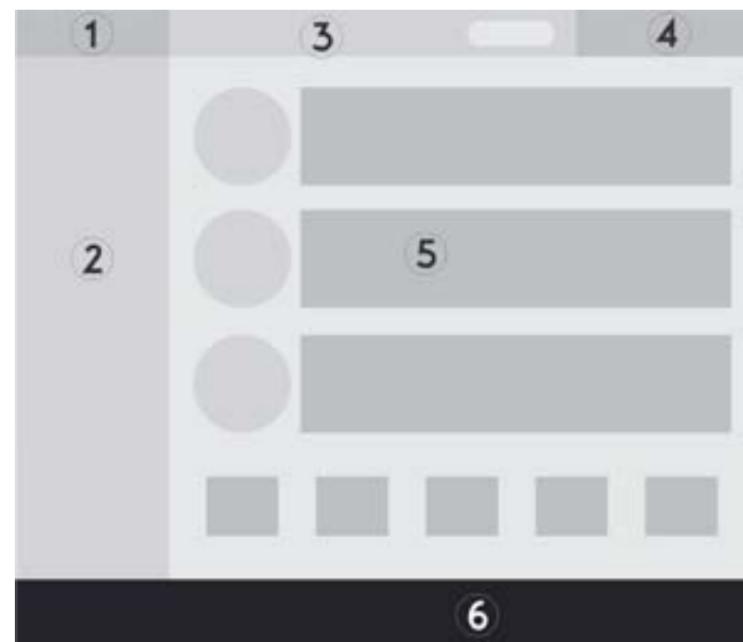
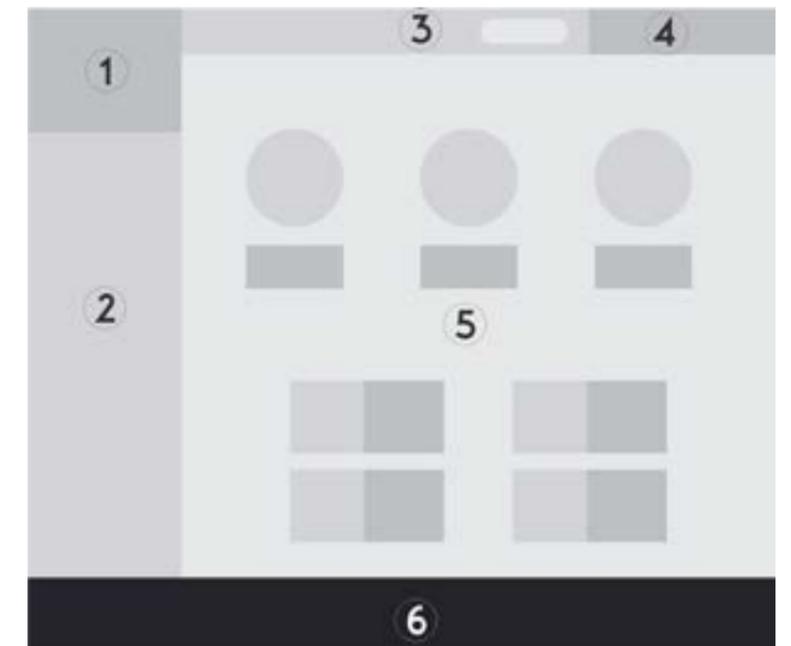
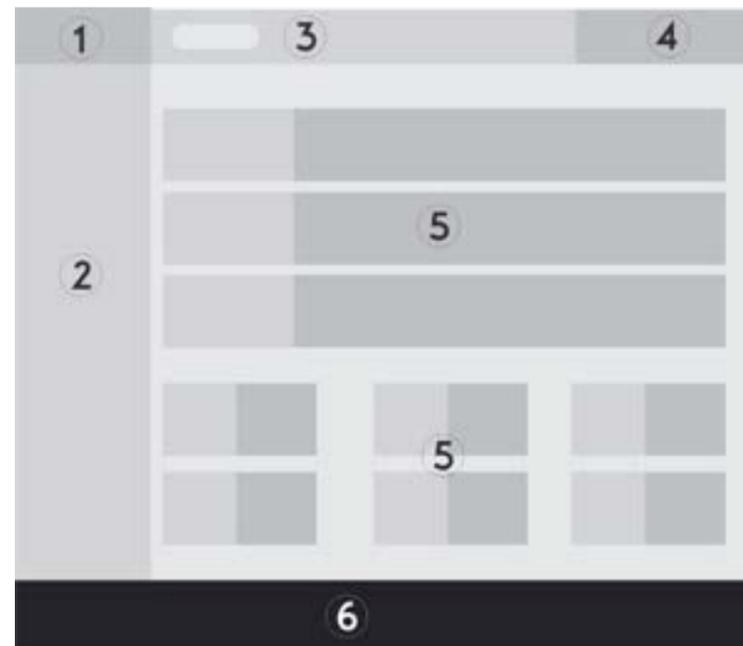
▮ ÁRBOL DE NAVEGACIÓN

El modo en el que está estructurado el sitio está pensado de tal forma para que el usuario interactúe en el de forma rápida y precisa, ubicando la información y las opciones de más frecuencia de trabajo en un primer plano.

ZONIFICACIÓN

A partir del estudio realizado en las etapas investigativas, se determinó que la posición del menú principal sería ubicado en la zona lateral derecha, mientras que el buscador debería ser ubicado en la zona superior, ya que el estudio de referentes nacionales e internacionales nos ayudó a estructurar el maquetado de la web. Se realizaron variantes diferentes manteniendo esta pauta la cual nos ayudaría a facilitar la interacción de un usuario que busca funcionalidad en el sitio.

- 1- Identidad
- 2- Menú principal
- 3- Buscador
- 4- Opciones de usuario
- 5- Contenido de la web
- 6- Pie de página



SELECCIÓN TIPOGRÁFICA

Para la selección tipográfica se realizó un estudio acerca de las fuentes más usadas en web funcionales. El resultado de esta investigación (la cual fue realizada en la etapa de problema) nos aportó el criterio de selección de una de las fuentes más usadas en la web. Las fuentes que se estudiaron fueron:

- Roboto
- Avenir
- Ubuntu
- **Open Sans**
- Montserrat

La tipografía seleccionada fue la Open Sans ya que nos aportaba buena legibilidad, y variantes tipográficas. A parte de ser una de la más usadas por diseñadores y desarrolladores en sus sitios.

Open Sans es una fuente humanista del tipo Sans Serif diseñada por Steve Matteson. Open Sans se diseñó ajustado su altura para conseguir unas formas abiertas y una apariencia neutral, pero a la vez familiar. Está optimizada tanto para la impresión como para su uso en la web gracias a su excelente legibilidad. Su popularidad viene de su uso en un gran número de aplicaciones de Android y es utilizada extensamente en las páginas web de Google.

La fuente más utilizada por su simplicidad y legibilidad para cualquier texto, ya sean grandes bloques o titulares. Es la fuente 'Arial' del diseño web, con una extensa familia para combinar entre sí y poder destacar y contrastar aquello que más nos interese, por lo que se vuelve una de las fuentes más versátiles de Google Fonts.

SISMEN

MININT

DIRECCIÓN

Menores

menores

ayuda

Tutela al menor

Ley de protección

El Estado

MÁXIMO

Open Sans Light

Open Sans Light Italic

Open Sans Regular

Open Sans Italic

Open Sans Semibold

Open Sans Semibold Italic

Open Sans Bold

Open Sans Bold Italic

Open Sans Extrabold

Open Sans Extrabold Italic

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

1234567890.:,:;`´ (!?) +-*/=

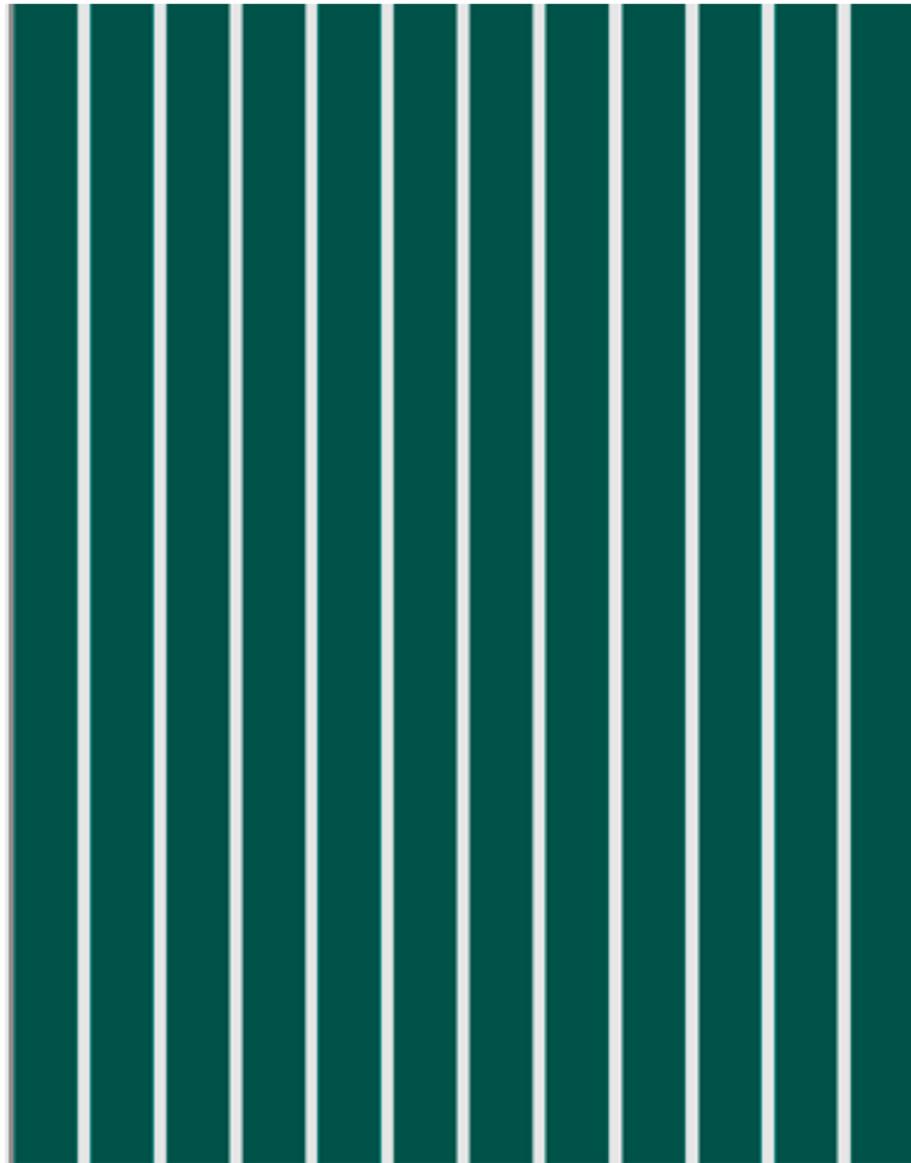
SISTEMA DE GRILLAS

La selección de la grilla estuvo dada por las investigaciones realizadas en el factor tecnológico, en el que se decidió pausar como sistema de grillas la utilizada por Bootstrap. Ya que esta nos brinda una mayor flexibilidad en los diferentes dispositivos en el cual se diseñará el sitio. La tabla contendrá la información detallada para cada uno de los dispositivos.

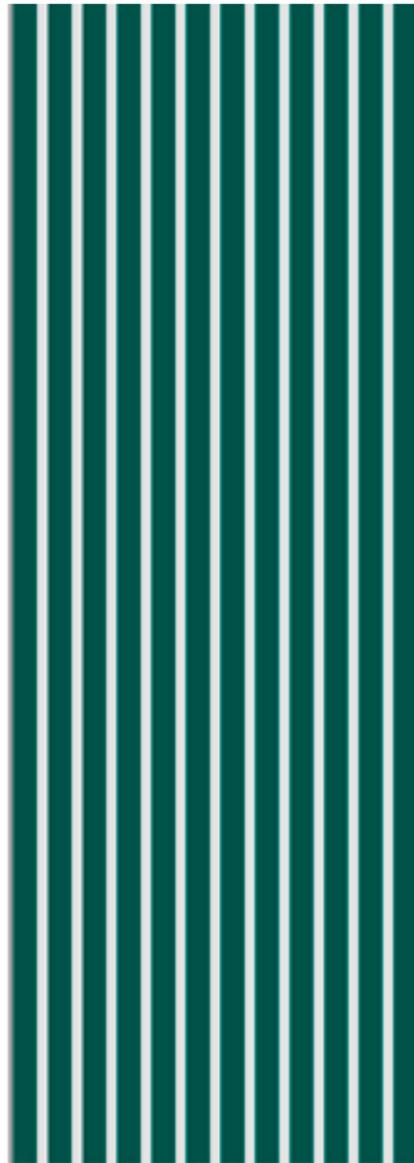
Dispositivos	Ancho de lienzo	Ancho de columna	Medianil	Bordes
PC	1366px	94px	20px	10px
Tablet	768px	44px	20px	10px
Smartphone	320px	300px		10px

▮ SISTEMA DE GRILLAS

PC



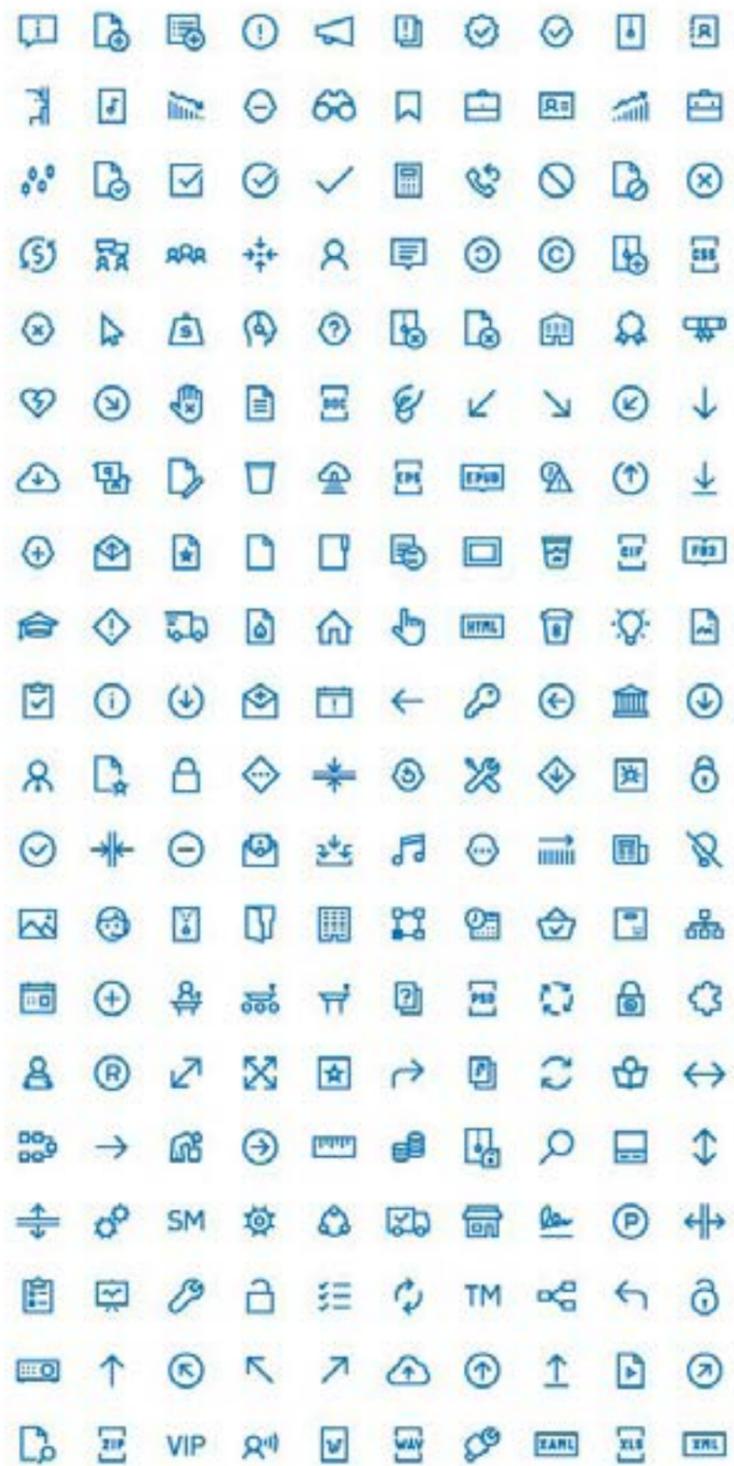
Tablet



Smartphone



200 Windows 10 Icons by Icons8



ICONOGRAFÍA DEL SITIO

Para la selección icónica del sitio se exploraron caminos que nos aportaran, alto grado de legibilidad, simplicidad y contemporaneidad, para de este modo se integraran perfectamente a la visualidad del sitio y la lectura rápida de los usuarios. Para ello se seleccionaron el paquete de íconos de uso por Windows en su versión 10, que nos ofrece un sistema de iconos con excelente lectura, simplicidad y buen impacto visual.



CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO

A partir de la premisa generada para el identificador, que no era más que agrupar signos pertenecientes de los dos públicos, llámese, el oficial encargado de velar por el cuidado y progreso del menor, y el menor que llega a los centros de formación en busca de una ayuda para mejorar su calidad de vida (educador y educado).

Luego de esto surgieron alternativas conceptuales que nos ayudaron a llevar a cabo el desarrollo de una identidad que jugara el rol específico para ambos públicos. Durante el desarrollo de sus variantes conceptuales se depuró la solución jestualizando y suavizando las terminaciones para reflejar el carácter educativo-infantil de la labor en el SISMEN sin perder obviar las composiciones geométricas de la forma, aludiendo a la entidad principal el MININT, organismo autoritario y posicionado firmemente en nuestro país como supervisor y controlador del orden público.

Se trabajó en el estudio del identificador en las diferentes áreas donde este convivirá, así como el equilibrio de los pesos visuales de la solución mediante el empleo de color.

Quedando definido el mapa de contenidos de la web, así como el árbol de navegación y familia tipográfica que se implementará en el sitio, se pasó al diseño del mismo. Para ello se seleccionaron alternativas de zonificación y el sistema de grillas en cual estará montado la web.

Después de generar las diferentes pantallas que se determinaron en los requisitos, se trabajará en la siguiente etapa de Desarrollo en todas las funciones de la web y la identidad.

En este capítulo se verán implementadas todas las decisiones tomadas a lo largo de las 3 etapas anteriores, así como la composición y construcción de identidad y sitio web.

CAPÍTULO 4 ETAPA DE DESARROLLO



SISMEN
Sistema de Atención a Menores

LA IDENTIDAD

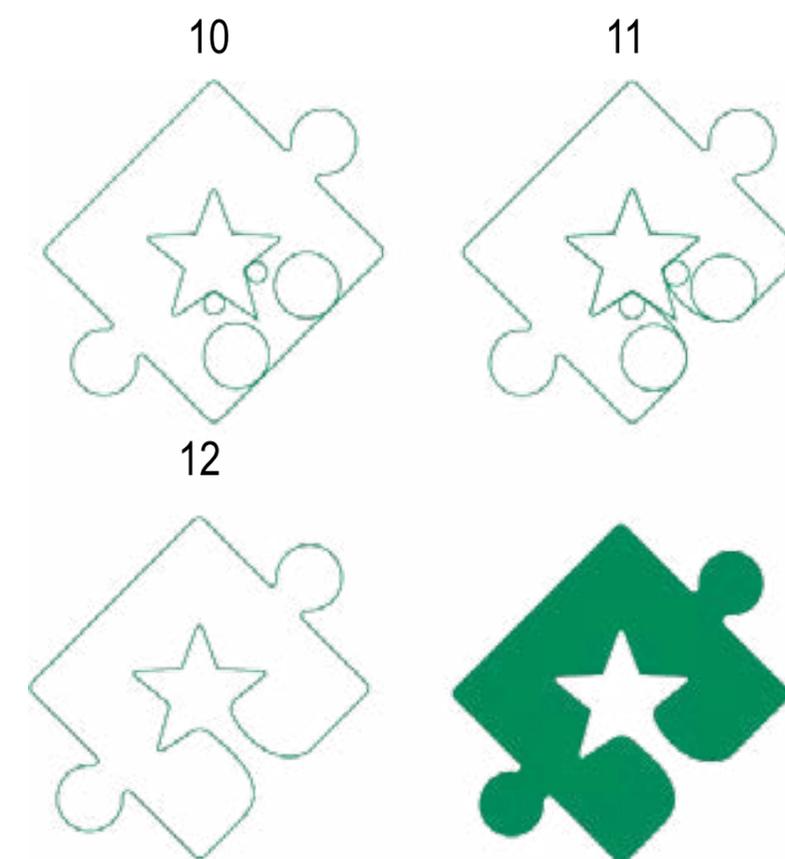
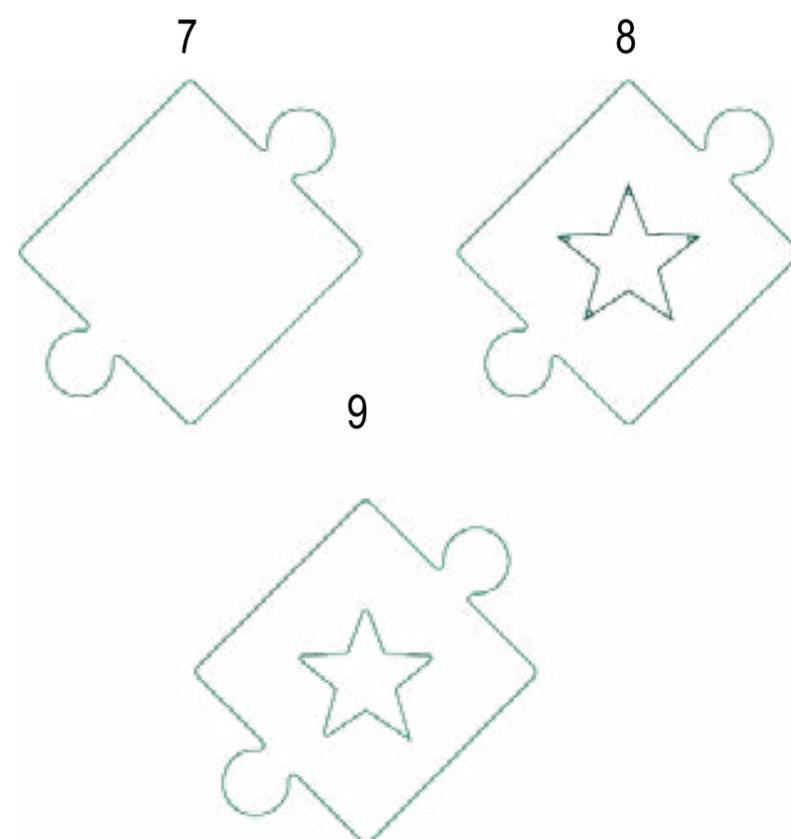
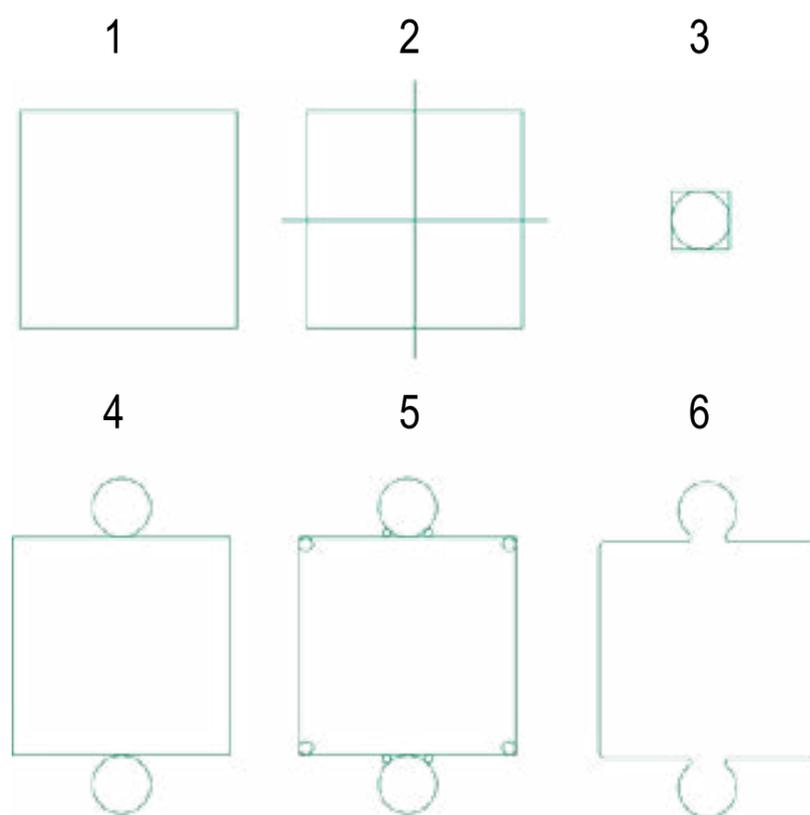
Tomamos una de las piezas que conforman el rompecabezas para comunicar la labor y misión que se cumple en el SISMEN. Se redondea las puntas de esta para comunicar el carácter humano que tiene el organismo. El ángulo de 45 grados que se realiza en la pieza, comunica el dinamismo que tiene el organismo, así como los menores que radican en ellos. Se toma la estrella de cinco puntas, ya que esta comunica el patriotismo, la unidad cubana y elemento importante en nuestra bandera, para que forma parte del imagotipo, cumpliendo una función autoritaria en la figura. El modo en que esta está representada alude a la oquedad de las piezas del rompecabezas esperando otras piezas para formar un todo.

La selección cromática responde al color institucional del MININT, realizando ajustes en los tintes para hacer esta más interesantes ya que la composición también está orientada a los menores.



CONSTRUCCIÓN DEL IMAGOTIPO





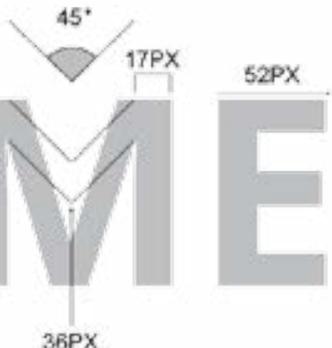
1- Para la construcción de del imagotipo se parte de un cuadrado al cual se le coloca en sus cuatro puntas círculos de un tamaño mínimo, con el objetivo de redondear los mismos (con el objetivo de comunicar los rasgos humanos del organismo). Luego se colocan dos circunferencias en la zona superior e inferior para aludir a las orejas de la pieza del rompecabezas. Para unir estos tres elementos (1 cuadrado y 2 circunferencias) se realiza el trazado de la figura, respetando sus rectas y curvas.

2- Una vez terminado el trazado se rota la figura 45 grados a la derecha (para comunicar la función activa que tiene el centro, y muchas de las características particulares de los menores) quedando en forma de rombo, a dicha figura se le coloca en su centro una estrella de 5 puntas que fue circunscrita en una circunferencia. A dicha estrella se le redondean los bordes como mismo se le realizó al cuadrado para de este modo integrar ambas piezas.

3- Luego se colocan dos circunferencias en varios extremos de la punta inferior derecha de la estrella, y dos circunferencias más a la diagonal derecha del cuadrado, para de este modo realizar el trazado de la entrada de la estrella a la ficha. Una vez terminado este procedimiento se le coloca el color verde institucional a la forma y se realiza una limpieza general de la marca para lograr la efectividad buscada.

SISMEN

SISMEN



SISMEN

SISMEN

SISMEN

Sistema de Atención a Menores

TIPOGRAFÍA DE LA IDENTIDAD

Para la selección logotipada se estudiaron diferentes composiciones y variantes tipográficas de logo y genérico, buscando siempre mantener el concepto definido. Se seleccionó nuevamente la tipografía Open Sans, ya que sus rasgos nos aportaban firmeza, solidez, autoridad y a su vez rasgos humanos en las ligeras inclinaciones de sus rasgos tipográficos. Se utilizó la variante Bold, para darle más solidez y equilibrio a la composición que se encontraba debajo del imagotipo que tiene un gran peso visual en la composición. Se le realizó un ajuste tipográfico en la consonante "M", buscando que esta tuviera el mismo ángulo de 45 grados que tiene el imagotipo, y se realizó un ajuste de tamaño en la vocal "E", para equilibrar los espacios del logotipo. Al genérico se le aplicó la variante regular de la familia Open Sans, buscando el equilibrio nuevamente y la compensación de los pesos visuales de la marca en general.



Versión original de la identidad
Vertical



Versión original de la identidad.
Horizontal

COMPOSICIONES Y LÍMITES A REDUCIR



Mínimo de reducción. Vertical
Impresión: 31x32mm
Medio Digital: 116x119px



Versión original de la identidad. Horizontal
Impresión: 59x21mm
Medio Digital: 221x77px

Se pautaron diferentes variantes compositivas debido a la extensión de la marca, y con el objetivo de garantizar mayor rendimiento de la identidad en los diferentes soportes.



Versión original de la identidad sin ge-
nérico. Vertical



Versión omitiendo genérico.
Horizontal



GAMA DE COLORES

R:0	C:85.82	R:0	C:89.51
G:128	M:24.77	G:84	M:38.93
B:94	Y:71.7	B:75	Y:63.7
	K:10.09		K:41.2
#00805E		#00544B	
R:0	C:100		
G:0	M:100		
B:0	Y:100		
	K:100		
#000000			

La selección cromática está dada por el color que identifica a los organismos de seguridad en el país, MININT. De dicho color se extrajeron colores que resultaran activos y pasivos es por ello el resultado de dos tonalidades de verdes uno más oscuro, mientras que el otro es mucho más claro. La selección de los grises está dada para crear leves contrastes cromáticos para diferenciar el contenido y para garantizar la legibilidad.



VARIANTES CROMÁTICAS

Para la identidad se pautaron diferentes gamas cromáticas que adoptará la identidad tal como se muestran en las imágenes. La primera de ellas es la versión original del identificador, las otras variantes fueron pautadas para los diferentes soportes.

- Variante a todo color (original)
- Variante a todo color
- Variante económica
- Variante en blanco y negro

La implementación sobre otros tintes se pautarán en la versión en blanco y negro debido al nivel de claridad del tinte del fondo.



ÁREA DE RESTRICCIÓN

El identificador en ninguno de los casos deberá ser invadido por textos e imágenes ya que este posee márgenes de seguridad con el objetivo de garantizar la legibilidad del mismo.

Ya una vez definido el área donde se ubicará el identificador, se le añade un espacio alrededor del mismo y se extrae de la solución logotipada la letra "S", y se coloca según muestra el gráfico de restricción.

De esta forma la composición ganara en ligereza, equilibrio y aire perceptivo.

Sunt anihic totas nia voluptat fugiti dit quatur ates re eari videllanis mi, temporit pa doluptat occullit-
tis as venisque consequas dendipis nest endus, omnist aut offic torepe voluptas aut officie ndantios
molupta erorero dolupta tessinc iissendaeped ut reperumquia vende sinim fugitate quae dero intio-
nerit es erorept iberuptatur sitam ut r
luptatiore nit erios con perfern atend
que serum vel ius que prore nissinim
ciumquo omnia cusapid es molupta t
chit, tenemporro et fugit, odi coresed
doluptio de est, utat as et dollatium s
quaerione rerovid eligent emporepuc
ria sitibus ullorec tistotate seque volu
Doluptatur, quiaest, senet laceati ide
exerest inullacietus ab idunt que ratu
ea que nihillorum, omnis ad ut la doli
nimi, que por alistiasped unt ut et, con preicipis antur, omnis raecum qui blaudae asiminc iduntibus,
qui demolluptat poribustias disquam incia quibus doluptatur? Quis restibus, none cor animendi do-
lupti nimod elicipisitas illabo. Dis rem faceper umquis estiur sust, cus rent occus, occus, aut recaepe



nin et aut lam ut haritiatum ella vo-
im rehentí quam nem fugita sitiúsda
sediciatem aut et ut modia vendu-
ltae dem acietur, to iur rae dolorer-
quiam si reperi to es volendae renisti
a con cone mo ilibusaectet ea ea
o est unditescium, sintios doluptio-
ero mos quatem autemperunt.
iam ex expellante commo odi aut
tet ad quissim iliquia dolupit, qui id
am que eaqui il et experib usciiste



ÁREA DE RESTRICCIÓN

El identificador en ninguno de los casos deberá ser invadido por textos e imágenes ya que este posee márgenes de seguridad con el objetivo de garantizar la legibilidad del mismo.

Ya una vez definido el área donde se ubicará el identificador, se le añade un espacio alrededor del mismo y se extrae de la solución logotipada la letra "S", y se coloca según muestra el gráfico de restricción.

De esta forma la composición ganara en ligereza, equilibrio y aire perceptivo.



PROHIBICIONES

Recomendamos no aplicar variantes que modifiquen la visualidad de la identidad, ya que la violación de estas medidas afectan el correcto funcionamiento del identificador.

- Mantener la composición (imago tipo, logotipo, genérico).
- Mantener las proporciones pautadas.
- No utilizar fondos que dificulten el entendimiento del identificador.
- Los fondos cromáticos deberán ser blancos y solamente grises que no excedan un 20%.
- No usar filtros ni efectos en el identificador (degradados, relieve, transparencias, perspectivas).
- No variar las composiciones del identificador.
- No rotar, inclinar o reflejar.
- No usarlo sobre algún texto o imagen sin tener en cuenta su límite de restricción.
- Mantener los colores que se pautan en este libro.





UBICACIÓN

La correcta ubicación del identificador en el formato garantizará su convivencia de un modo ordenado y coherente. Se debe respetar lo pautado en ella para de este modo garantizar un funcionamiento óptimo del identificador.

Esta variante sitúa a la identidad en las diferentes zonas de un formato "Carta", listo para la impresión. La identidad se colocó en una de las vistas en el centro del formato en la zona superior, siendo el formato colocado de forma vertical. Mientras que los otros se colocaron en el centro del formato y en la zona inferior, siempre en el centro del formato.





▮ UBICACIÓN

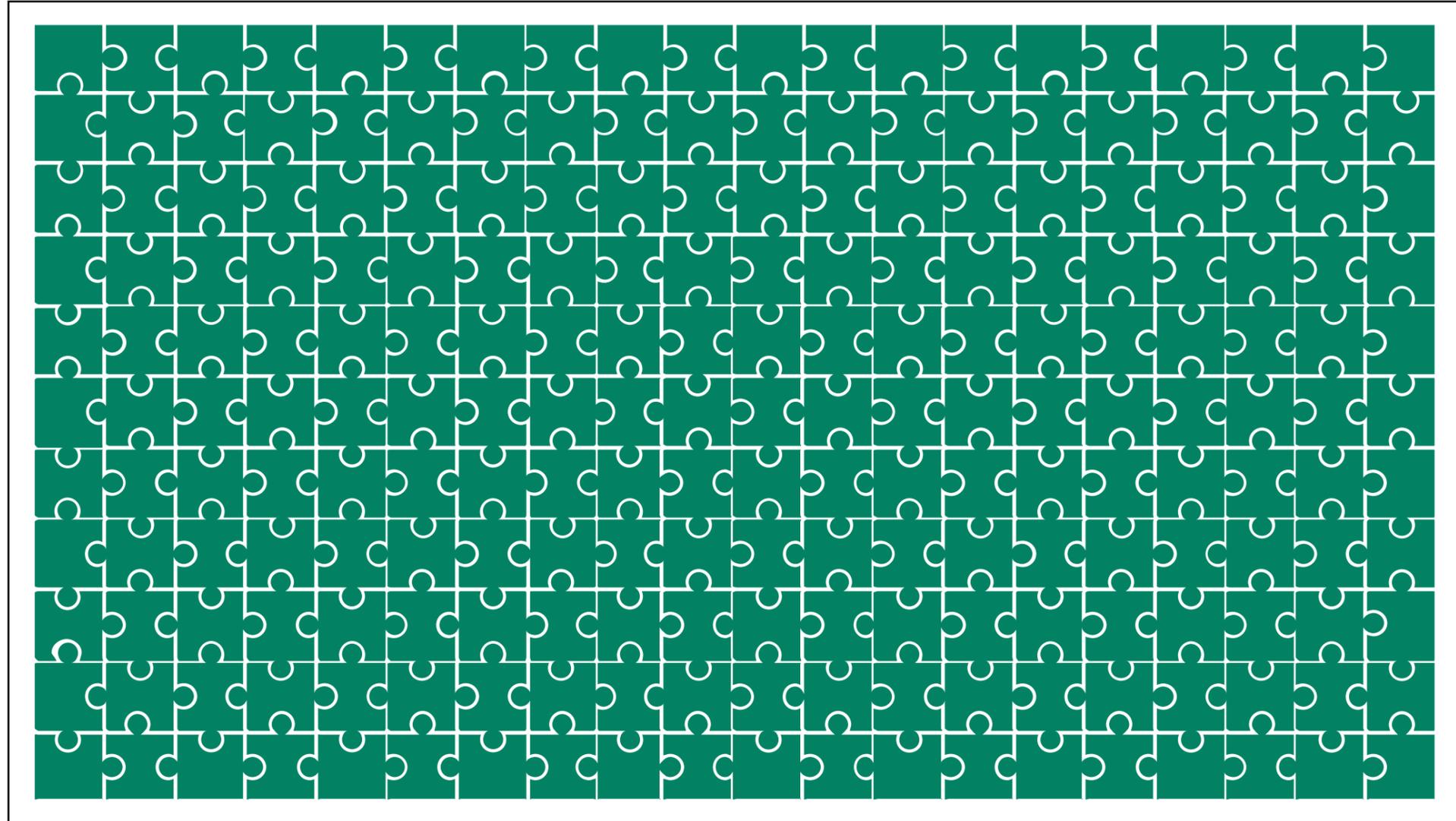
La correcta ubicación del identificador en el formato garantizará su convivencia de un modo ordenado y coherente. Se debe respetar lo pautado en ella para de este modo garantizar un funcionamiento óptimo del identificador.

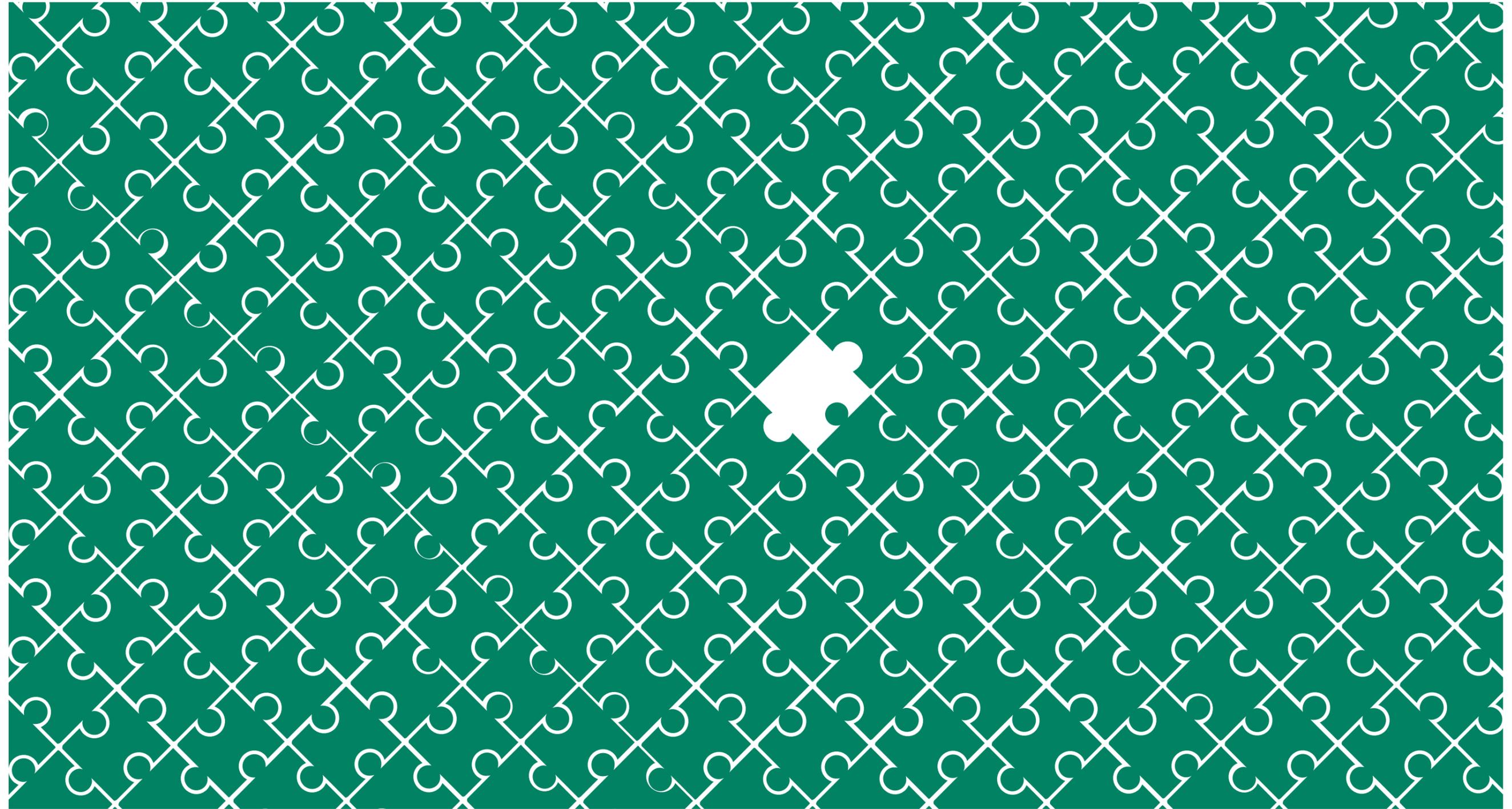
Estas variantes recogen la composición a la horizontal en un mismo formato en las diferentes posiciones en las que se puede colocar el identificador. Buscando siempre la legibilidad y la funcionalidad de la misma.



GRÁFICA DE APOYO

A partir de la pieza del rompecabezas, elemento principal en el identificador para responder a la misión y objetivos del SISMEN, esta se utiliza con el objetivo de crear una trama que conviva en armonía con el identificador y atribuya al concepto a comunicar. Estas piezas encajarían unas con otras formando un todo que es la composición del rompecabezas. A la gráfica de apoyo se le sustrajo una pieza en su trama, aludiendo de este modo que esta pieza faltante es la del identificador.







APLICACIONES



DOCUMENTO

Formato: A4 (210x297mm).

Cuerpo de texto: Open Sans Regular 12pt.

Fecha: Open Sans Semibold 11pt.

Año: Open Sans Regular 11pt.

Destinatario: Open Sans Semibold 14pt.

Cargo de destinatario: Open Sans Light 13pt.

Remitente: Open Sans Semibold 12pt.

Cargo de remitente: Open Sans Light 11pt.

Párrafo: Alinear izquierda

Unidad de medidas: mm



Ajor. Mónica Robles
Directora Nacional del SISMEN

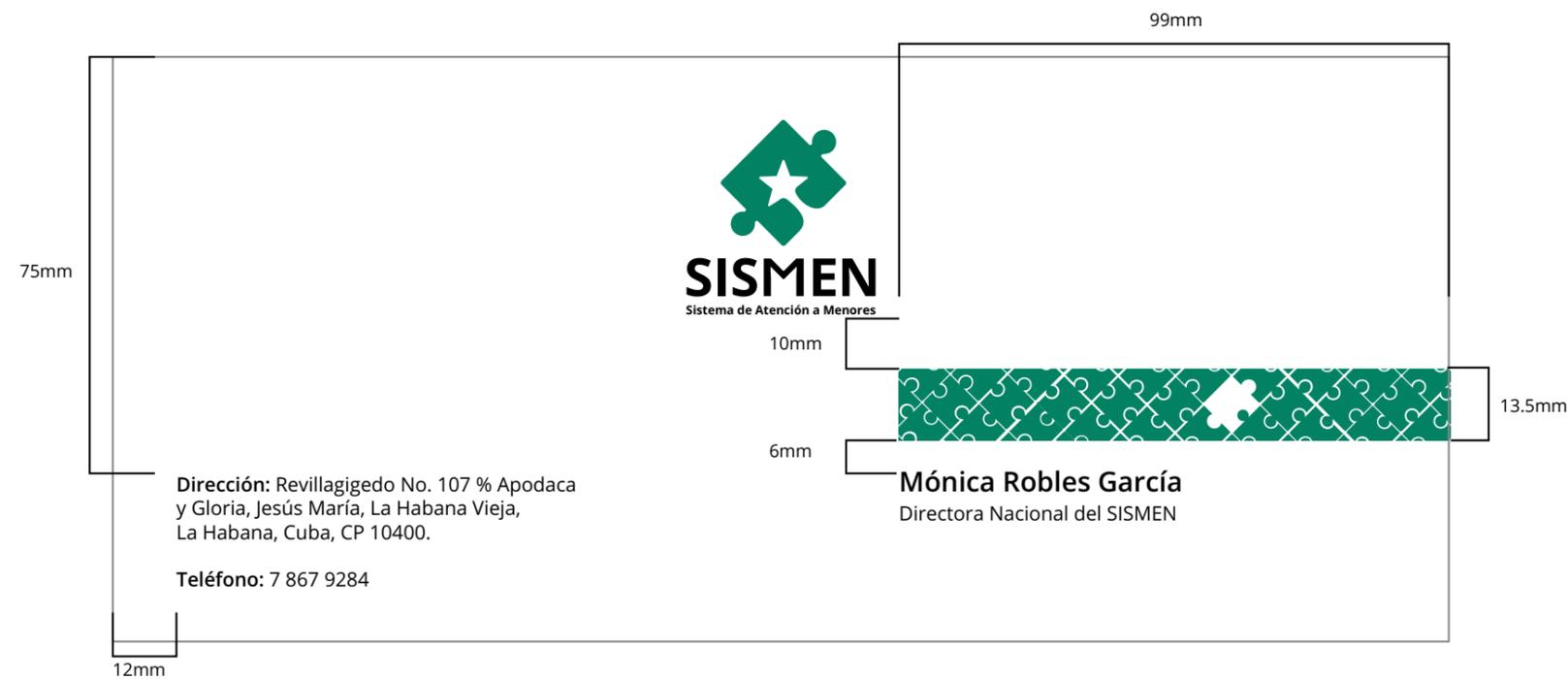
15 Marzo de 2016
Año 58 de la Revolución

To te debetis exortuodum archi laborena stat aut volorem fugit ipsunde pa voluptati alit et volest aute
l que dicit ante vertova auto moluptassum quat harumquata nonserro bersper sperio debis ditatus
sequum ran volvex esia non porempo ptopped quosped ignimet hiliae solupta nobit mincipedit h
arue
Tem quia dent, odit im reviduro omnis illa andipist untur? Quia voligent re se odio occuscia sus. Suntu
a seque is asperum latpudat aliquam ea nobit it ditendit dolorempera in culpa volis vel tum inum ne
cus si non rem doluptatque volupta ne velet volit si cum veignimin et utem samus. Ut farcae etur s
umquid mi, nisum doluptatque volupta ne velet volit si cum veignimin et utem samus. Ut farcae etur s
ade magnitu illa re cum qui discedamus, si omnimet vendae voluptu rempon busdam ea consequt i
n cusam, illam, que et reica, odit nam, sitatiam volupta ssequida aliqui dux, omnimus, volo tem eturis
molvres nes et uti doleccora et esto te volvres chilt ad unreniet quibus aute qui con explate res molo
bestener plaudus.
Et alibus lobvribunda consequtis ex et rehenis arum voluptatemo blab inia dolum ipsuistrum est, sus
et quatur silvribus dis ewerchi ciedelle ndamenti quae nonsed quo quis dolendexerat duciat volut odi
nimuam nus, con cusandunt et panchi iquiduc itatendi aut maia dolor sequo totatem dolign ihillest
vellet, ego sinulum quaectem fugitis expellaci optatus.
Ot sed maxim aut ate elustinto debet, sunt pari qui occus. Bis secus moluptatiore sunt rem. Molupta
tur, consequt sum equatem quos ant que nus alit haritat. Ciaepror sitatqui qui voloriae pliam laut lis
ex estiore pudipiduntio commissera sim vena qui s



Tte. Alexander Castillo
Activista de las CAM

SOBRE PARA DOCUMENTO



Formato: 240x105.

Dirección: Open Sans Semibold 10pt.
Open Sans Regular 10pt.

Teléfono: Open Sans Semibold 10pt.
Open Sans Regular 10pt.

Justificado a la derecha

Nombre: Open Sans Semibold 14pt.

Cargo: Open Sans Regular 10pt.

Justificado a la izquierda

Unidad de medidas: mm





Myor. Mónica Robles
Directora Nacional del SISMEN

To te delibus excipudam archit laboreria sitat aut volorem fugit ip
t que ilcis ente ventora adit moluptasum quat harumquatia re
sequam rati volores esta non porempo iporeped quasped ignit
arunt.

Tem quis dent, olli en revibusto omnis idia andipist untur? Qu
s seque ix asperum latquatet aliquam es nobit lit ditendit dok
cus si non rem doluptaquis volupta ne velest volor si cum ve
Umquid in, nosam altatecus conxedi asesequi repere, inctia
ata magnitit illes re cum qui dolestiamus, si omnimet ven
n cusam, illam, que et reius, odi nam, sitatiam volupta sse
molores nes et lat dolecepro et esto te volorer chilit ad un
besteniet pluribus.

Et alibus ulparitunda consequos ex et rehenis arum voluptateimo bilab inia dolem
et quatur sitroribus dis exerchi cidella ndamenti quae nonsed quo quis dolendeserat
nimusam nus, con cusandunt et parchii iquiduc itatendi aut maio dolor sequo totatem dolign
velest, exsi sinullum quaectam fugitis expelliact optatus.
Os sed maxim aut ate eiuntinto debil, sunt pari qui occus, Bis secus moluptatiore sunt rem. Molupta
tur, consequo sum eaquatem quos ant que nus alit haritat, Ciaepror sitatqui qui voloriae pilam laut lis
ex estiore pudipiduntio commissera sim veria quis

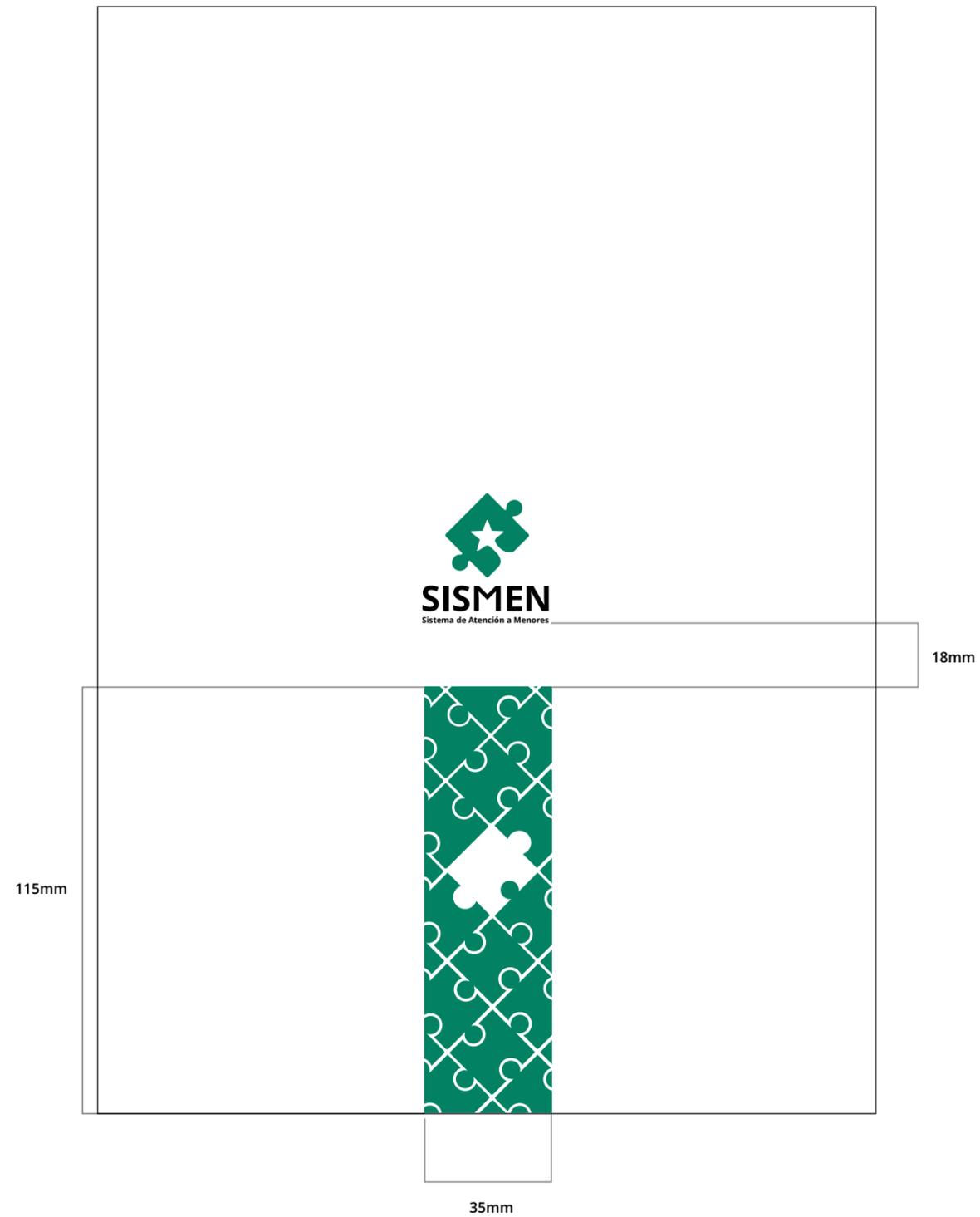
Tte. Alexander Castillo
Activista de las CAM

de 2016
nón

CARPETA

Formato: 209x297.

Unidad de medidas: mm







Mr. Andrés Andrés
Calle de la Paz 1234567890

12 March 2014
No. 1234567890

Dear Mr. Andrés, we are pleased to inform you that your application for the position of Director General has been received and is being reviewed. We will contact you again once a decision has been reached. Thank you for your interest in SISMEN.

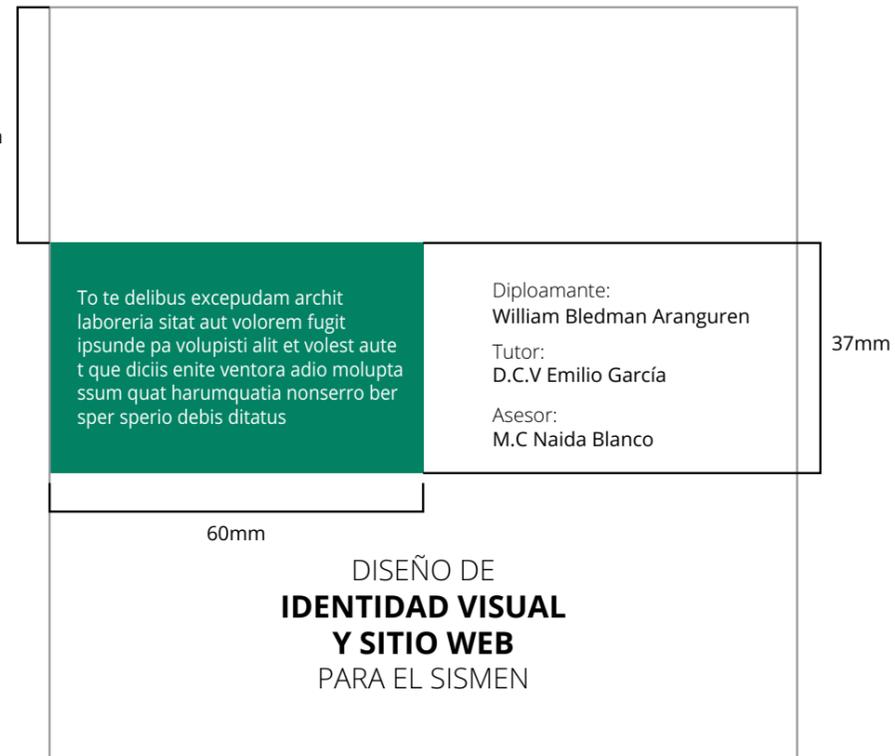
Mr. Andrés Andrés
Director General



Avda. de la Libertad 1234567890
Calle de la Paz 1234567890
Teléfono: 1234567890

Mónica Robles García
Directora General





DISCO CD / DVD

Formato: 125x120.

Empleo de color verde institucional.

Cuerpo de texto: Open Sans Regular 9pt.

Título del trabajo: Open Sans Light 13pt.
Open Sans Bold 14pt.

Autores: Open Sans Light 9pt.
Open Sans Regular 9pt.

Unidad de medidas: mm



Tu es el diseñador, el arquitecto, el
dibujante, el que crea el mundo con tu
pluma y tu mente, el que crea el mundo
y que vive en él, el que vive en él, el que
vive en él, el que vive en él, el que vive
en él, el que vive en él, el que vive en él.

**DISEÑO DE
IDENTIDAD VISUAL
Y SITIO WEB
PARA EL SISMEN**

Disenador:
William Bedemán Aránguez
Tutor:
D.C.M. Emilio García
Ayudante:
M.C. Naida Blanco



Disenador:
William Bedemán Aránguez
Tutor:
D.C.M. Emilio García
Ayudante:
M.C. Naida Blanco

**DISEÑO DE
IDENTIDAD VISUAL
Y SITIO WEB
PARA EL SISMEN**





Diploamante:
William Bledman Aranguren
Tutor:
D.C.V Emilio Garcia
Asesor:
M.C Naida Blanco



DISEÑO DE
**IDENTIDAD VISUAL
Y SITIO WEB**
PARA EL SISMEN

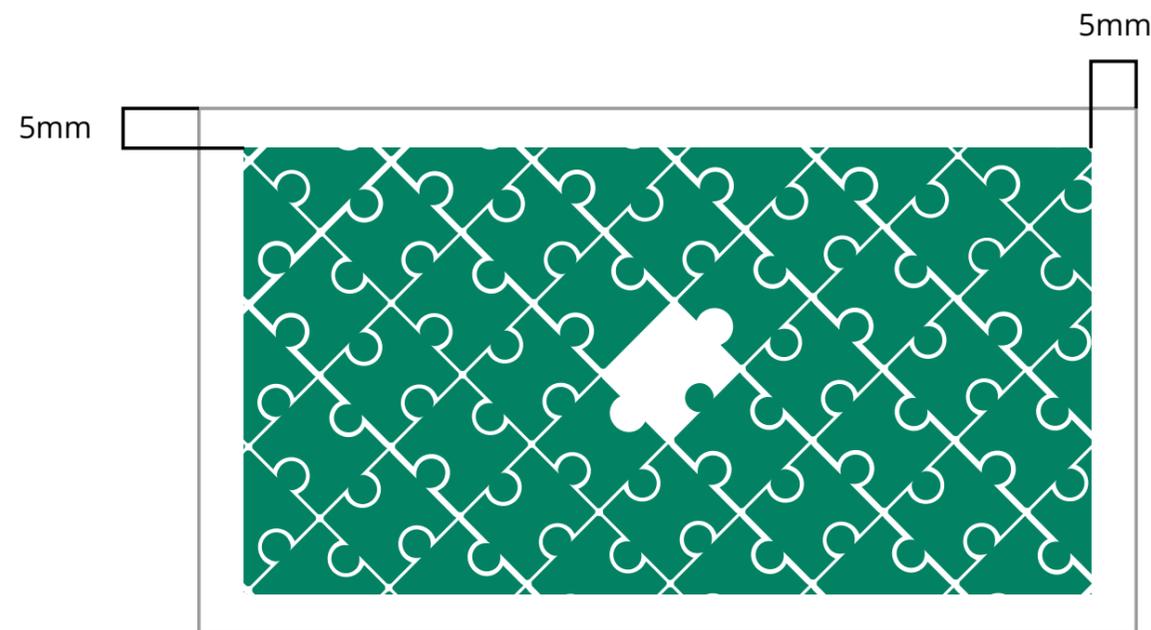
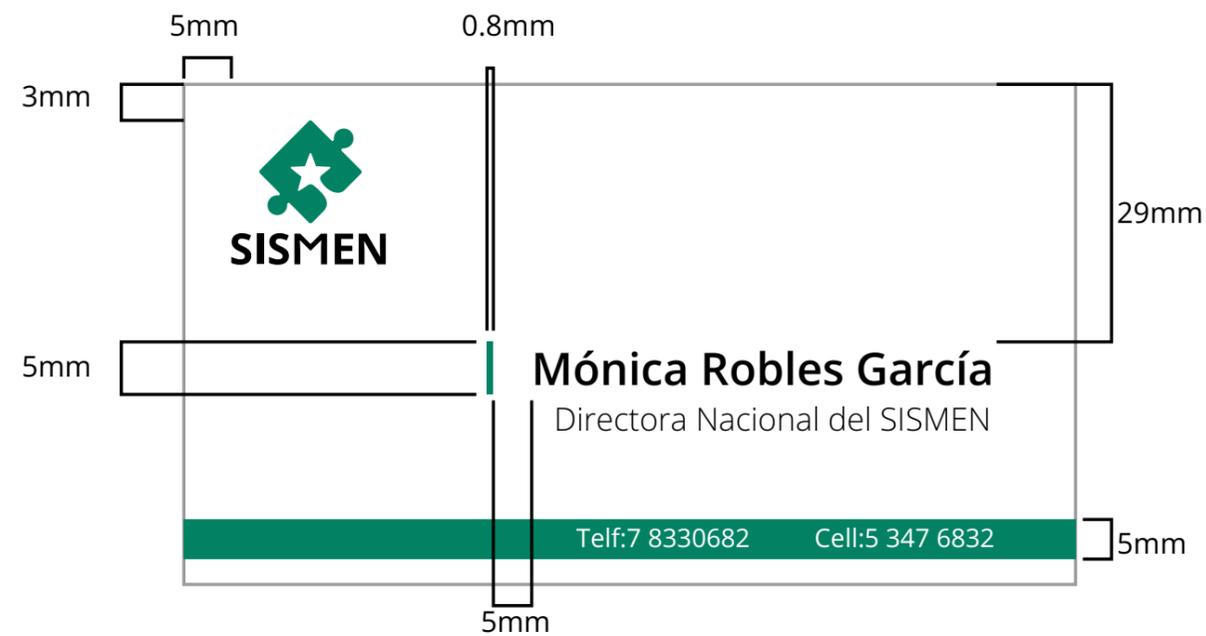


Myor. Mónica Robles
Directora Nacional del SSISMEN

delibus excepudam archit laboreria sitat aut volorem fugit ipsi
diciis enite ventora adio moluptassum quat harumquatia n
am rati volores estia non porempo rporeped quasped in
quis dent. odi im reribusto omnis idia andipin
ue is asperum latquatet aliquam es nobis
non rem doluptaquas volupta ne vel
uid mi, nosam alitatecus consedi
agnihil illes re cum qui dolest
illam, que et reius, ord
es et lati dolecepr
atibus.

15 Marzo
Año 58 de l





TARJETA DE PRESENTACIÓN

Formato: 99x55.

Empleo de color verde institucional.

Nombre: Open Sans Semibold 14pt.

Cargo: Open Sans Light 13pt.
Open Sans Bold 14pt.

Autores: Open Sans Light 10pt.

Teléfonos: Open Sans Regular 8pt.

Unidad de medidas: mm

la
SMEN

ell:5 347 6832



SISMEN

Mónica Robles García
Directora Nacional del SISMEN

Telf:7 8330682

Cell:5 347 6832

Robles García
nal del SISMEN

832



Mónica Robles García
Directora Nacional del SISMEN

Tel: 7 8330682

Cell: 5 347 6832





15 Marzo de 2016
Año 58 de la Revolución

Carra Robles
Directora del SISMEN

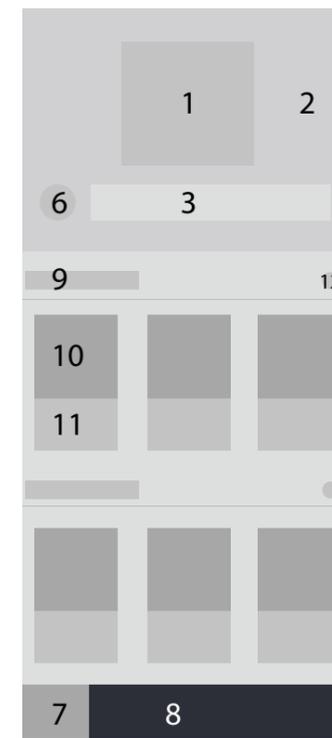
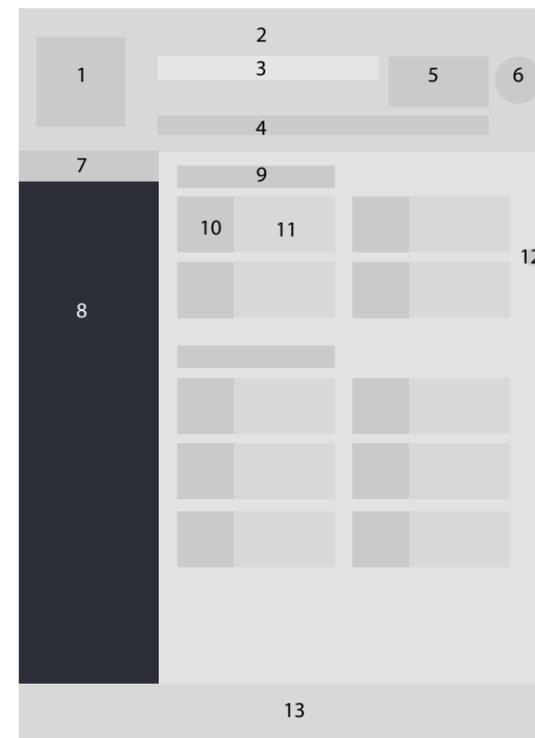
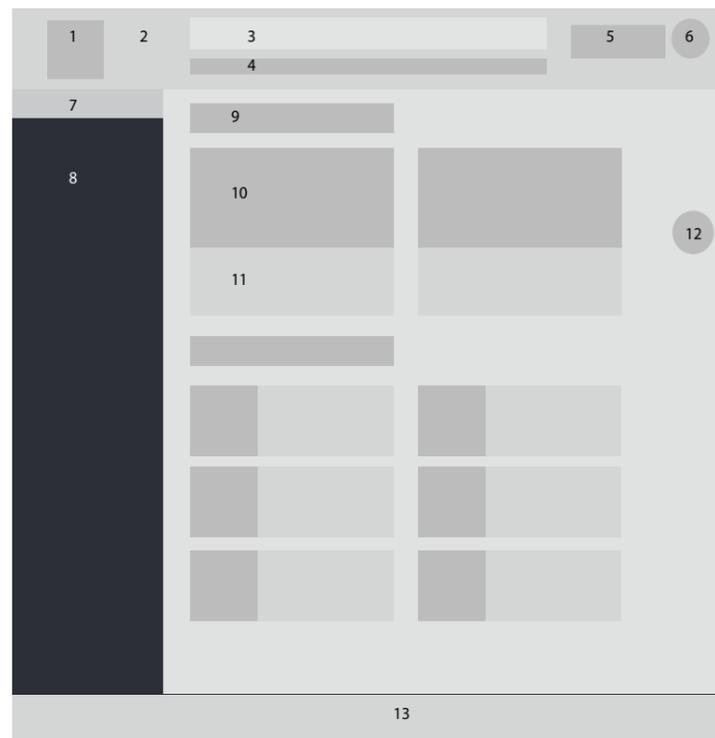


ipsum archet laboreria sitat aut volorem fugit ipsunde pa voluptisti alit et voliest aute
entiora adio moluptassum quat harumquatia nonserro bersper sperio debis ditatius
estia non poreped r poreped quasped ignimet hilliae solupta nobit mincipedit h
im renibusto omnis idia andipist untur? Quia volligent re se odio occuscia sus.Suntu
latiquatet aliquam es nobit lit ditendit dolorempera in niulpa voles vel lum inium ne
antafecus consedi aesequi reperi, inctia sum dolesero consedipsa voluptius dolupt
cum qui dolestiamus, si omnimet vendae voluptu tempori busdam ea consequi
et reius, odi nam, sitatiam volupta ssequidis aliqui dus, omnimus, volo tem eturis
receptro et esto te volorer chilit ad unteniet quibus aute qui con explate res mri
consequos ex et rehenis arum voluptatemo blab inia dolium ipsur
des exerchi cidella ndamenti quae nonsed quo quis dolendese
quactam fugitis expellaci optatus.
eumirito debit, sunte pari qui occus. Bis ser
quatem quos ant que nus alit haritat. Cis
commissera sim veria qui.s

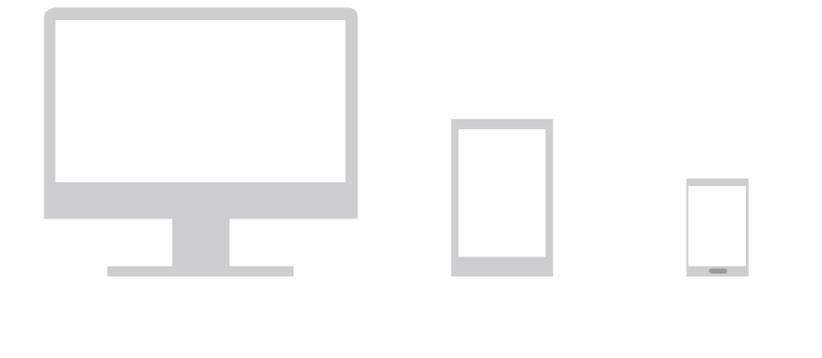
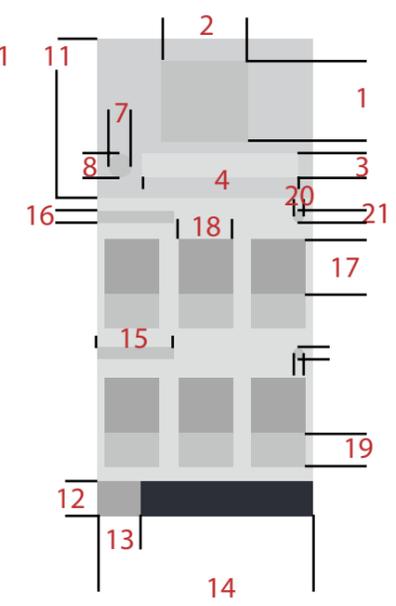
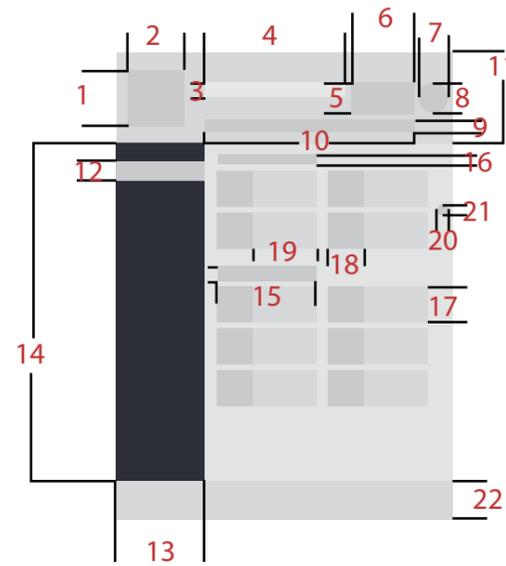
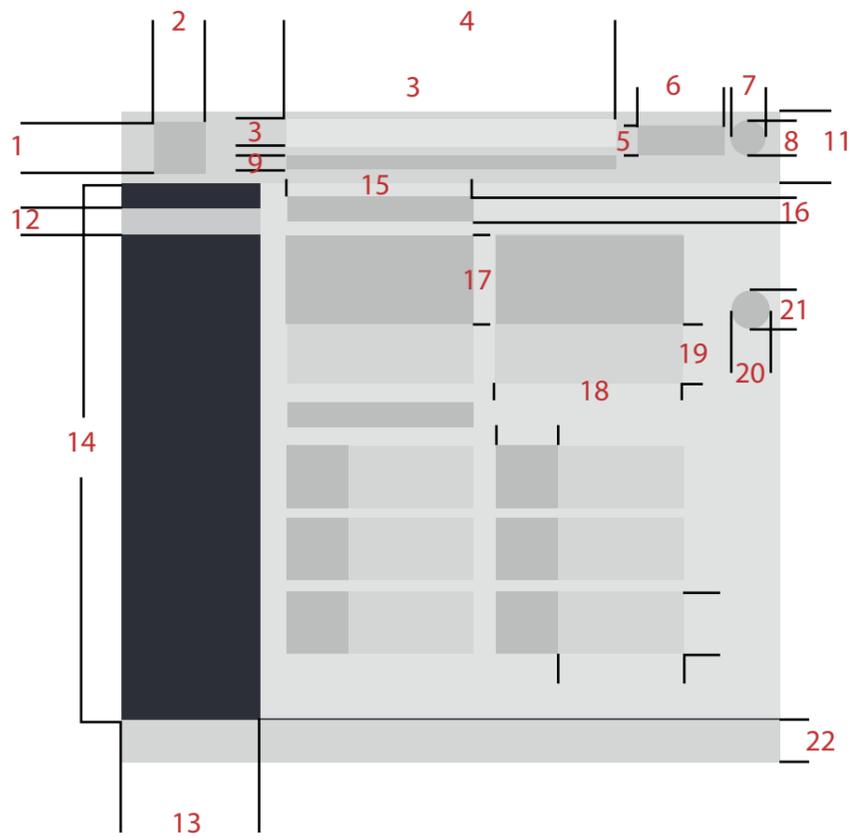
http://www.

LA WEB

ZONIFICACIÓN DEL INICIO

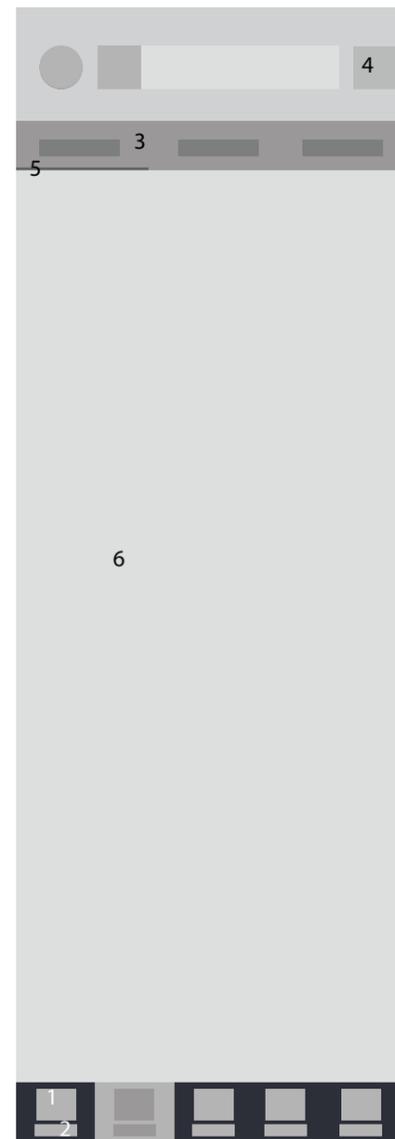
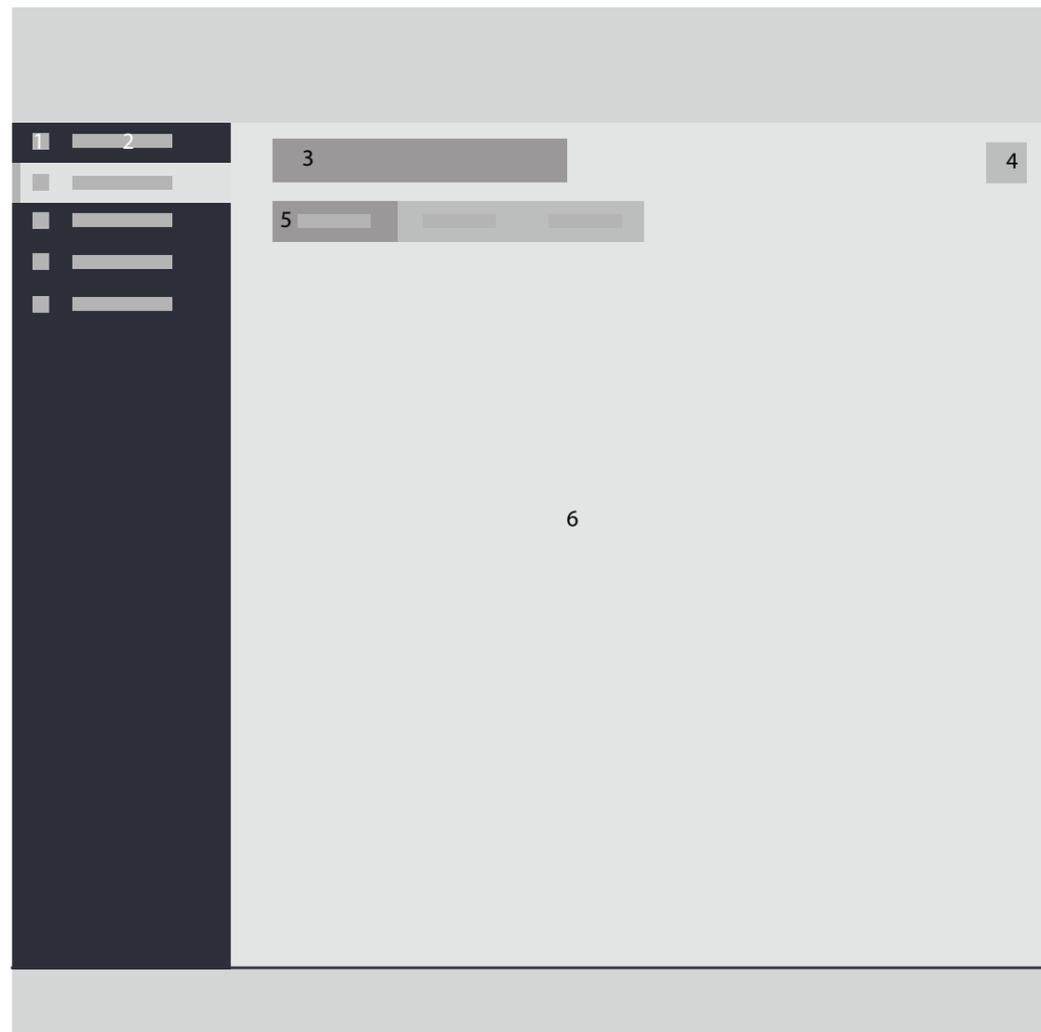


- 1- Identidad
- 2- Cabezal
- 3- Buscador
- 4- Barra de navegación
- 5- Nombre y datos de usuario
- 6- Foto de usuario
- 7- Botón
- 8- Manú principal
- 9- Titular
- 10- Foto
- 11- Área de cuerpo de texto de noticias
- 12- Botón de carucell o ver más información
- 13- Pie de Página

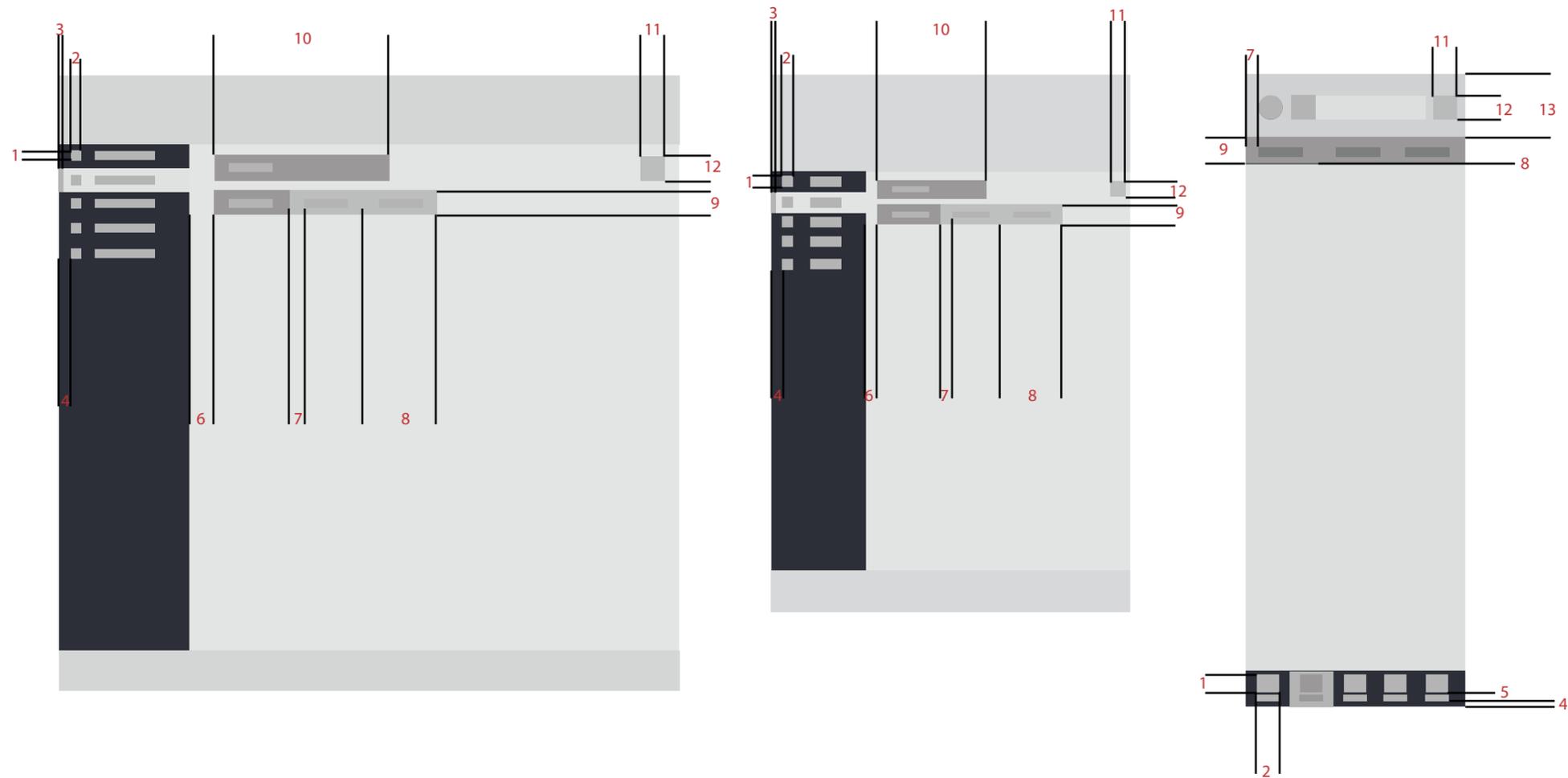


1- 108px	1- 129px	1- 119px
2- 108px	2- 129px	2- 119px
3- 57px	3- 34px	3- 35px
4- 684px	4- 321px	4- 233px
5- 61px	5- 73px	5- _____
6- 181px	6- 145px	6- _____
7- 73px	7- 68px	7- 35px
8- 73px	8- 68px	8- 35px
9- 28px	9- 28px	9- _____
10- _____	10- 478px	10- _____
11- 151px	11- 205px	11- 234px
12- 52px	12- 44px	12- 52px
13- 288px	13- 202px	13- 64px
14- 1107px	14- 769px	14- 320px
15- 53px	15- 228px	15- 114px
16- 390px	16- 32px	16- 18px
17- 128px	17- 80px	17- 81px
18- 389px	18- 80px	18- 81px
19- 123px	19- 147px	19- _____
20- 80px	20- 26px	20- 17px
21- 80px	21- 26px	21- 17px
22- 88px	22- 83px	22- _____

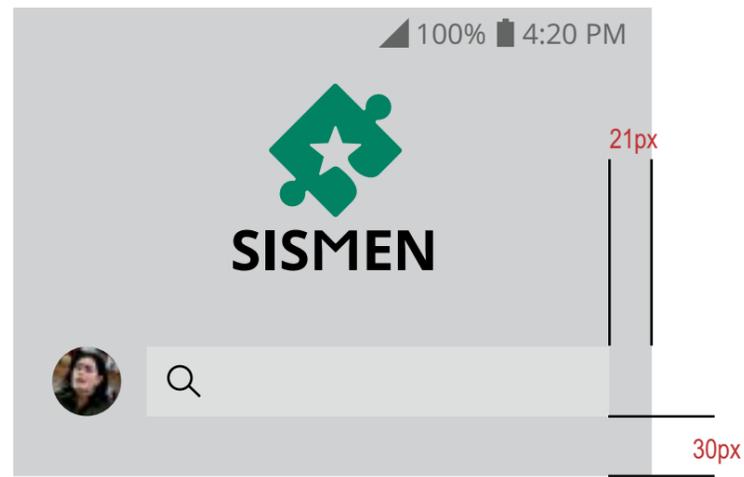
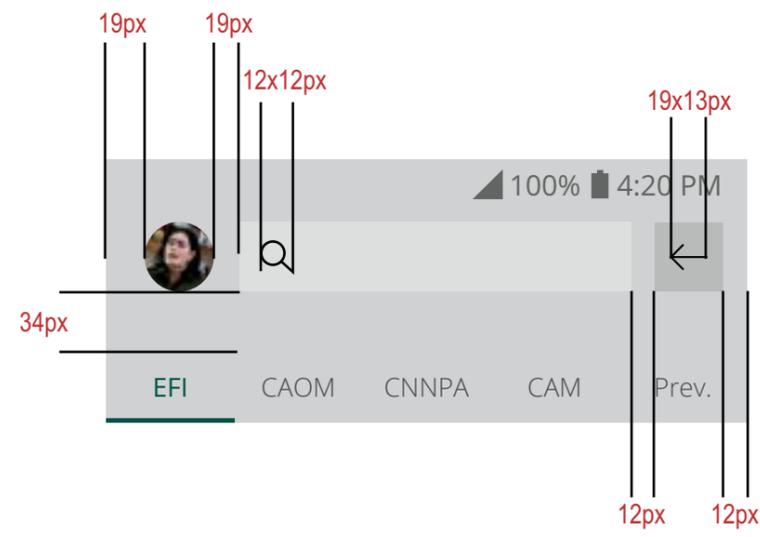
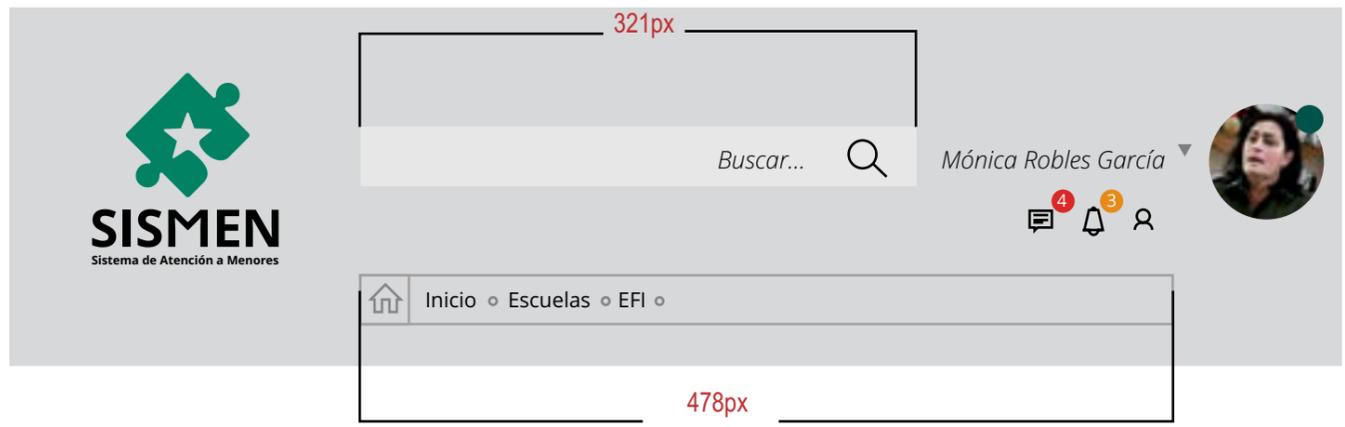
ZONIFICACIÓN DE PÁGINAS INTERIORES



- 1- Ícono de apoyo (Hipervínculo)
- 2- Nombre de Hipervínculo
- 3- Barra del nombre de la página
- 4- Botón "Atrás"
- 5- Submenú
- 6- Contenido



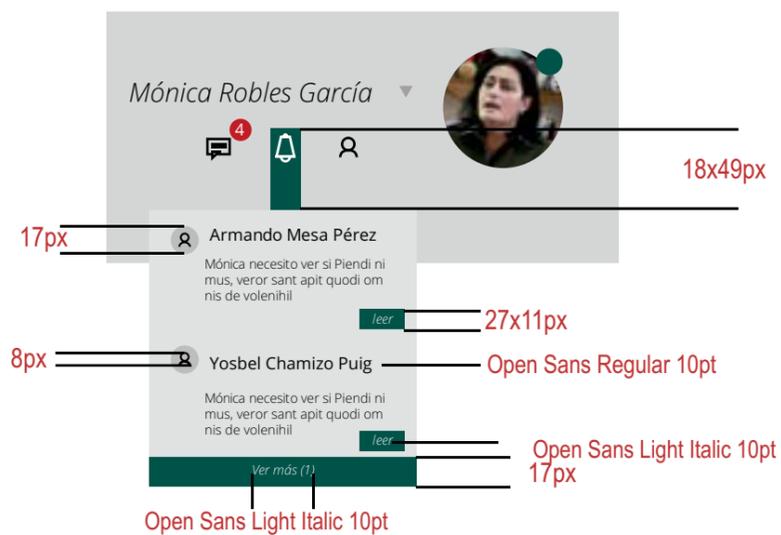
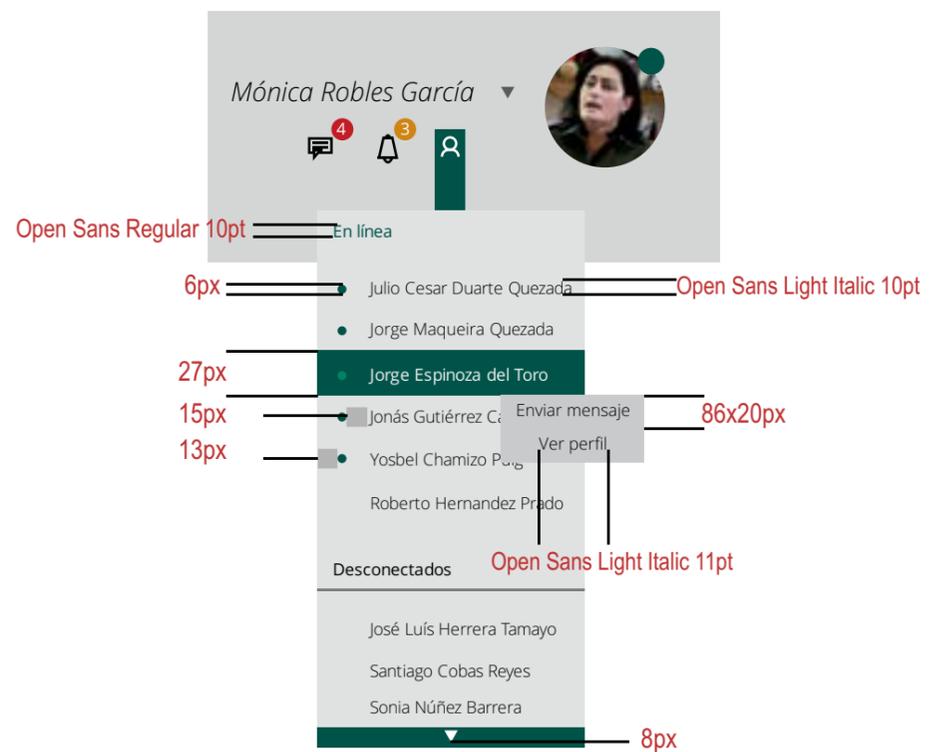
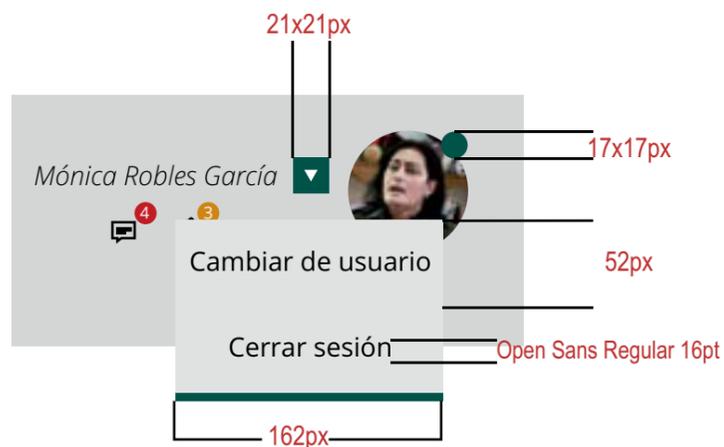
- | | | |
|-----------|-----------|-----------|
| 1- 18px | 1- 16px | 1- 27px |
| 2- 18px | 2- 16px | 2- 27px |
| 3- 10px | 3- 10px | 3- _____ |
| 4- 27px | 4- 24px | 4- 10px |
| 5- _____ | 5- _____ | 5- 5px |
| 6- 55px | 6- 29px | 6- _____ |
| 7- 37px | 7- 29px | 7- 21px |
| 8- 163px | 8- 131px | 8- 2px |
| 9- 52px | 9- 44px | 9- 32px |
| 10- 390px | 10- 228px | 10- _____ |
| 11- 53px | 11- 32px | 11- 35px |
| 12- 53px | 12- 32px | 12- 35px |
| 13- _____ | 13- _____ | 13- 131px |



CABEZAL

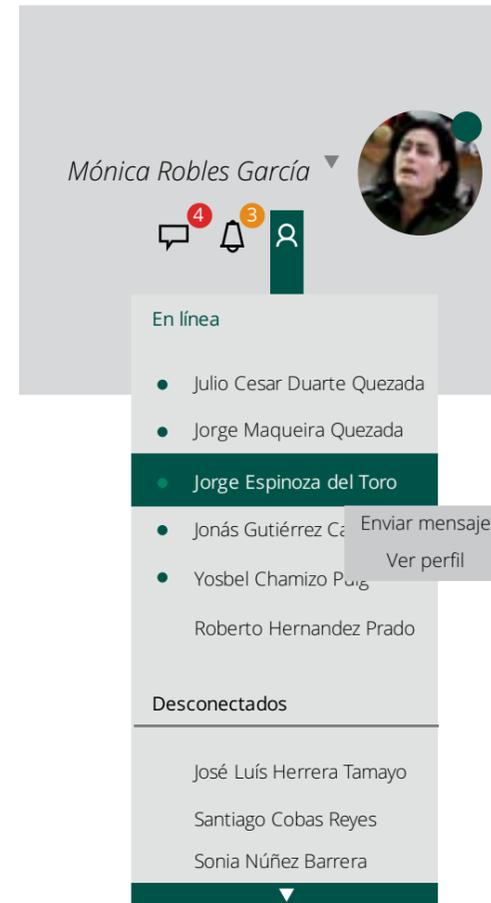
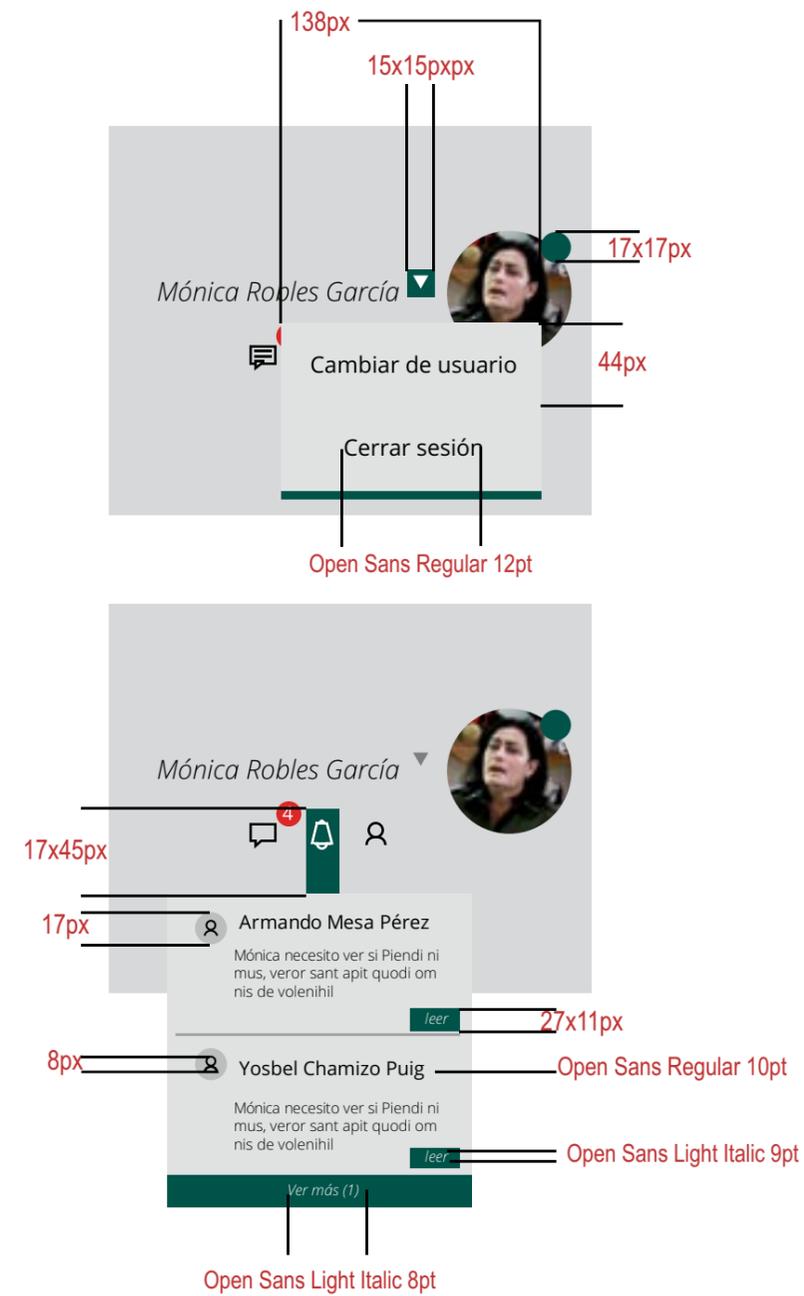
La estructura del cabezal se mantiene en las resoluciones de PC y Tablet, variando solamente la altura del mismo, y las dimensiones de la barra de buscar y navegación. Mientras que en la vista para celular se cambia la ubicación de los elementos con el fin de buscar una funcionalidad óptima.

OPCIONES DE USUARIO EN PC



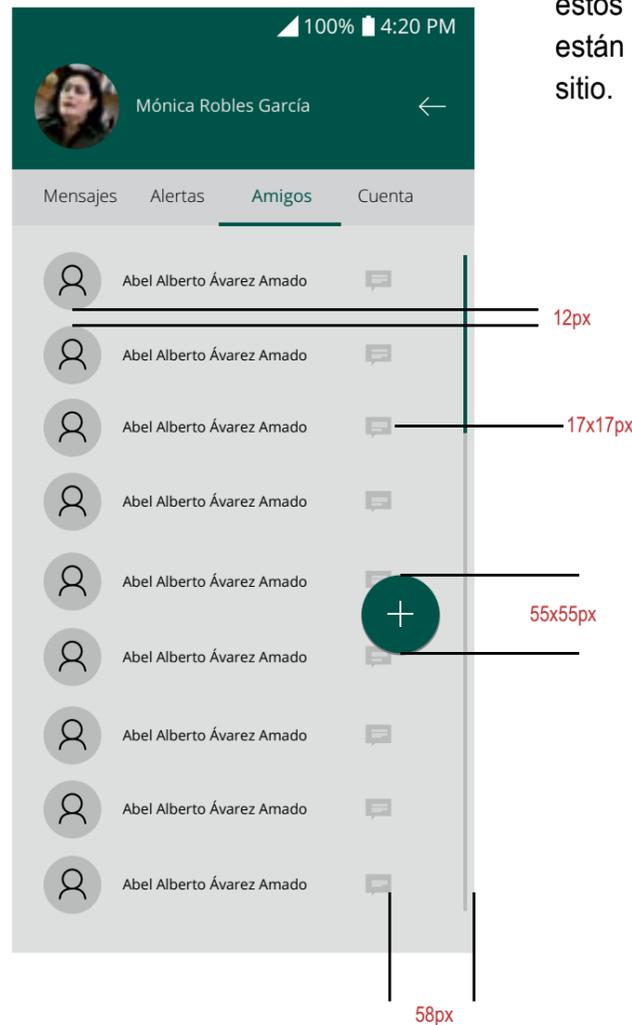
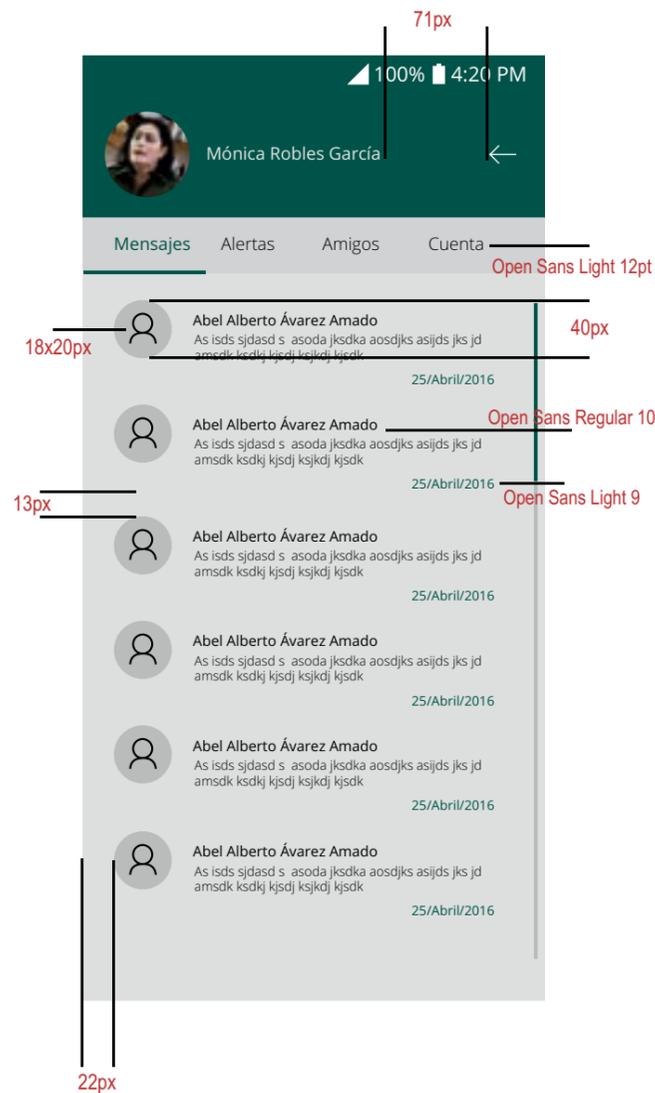
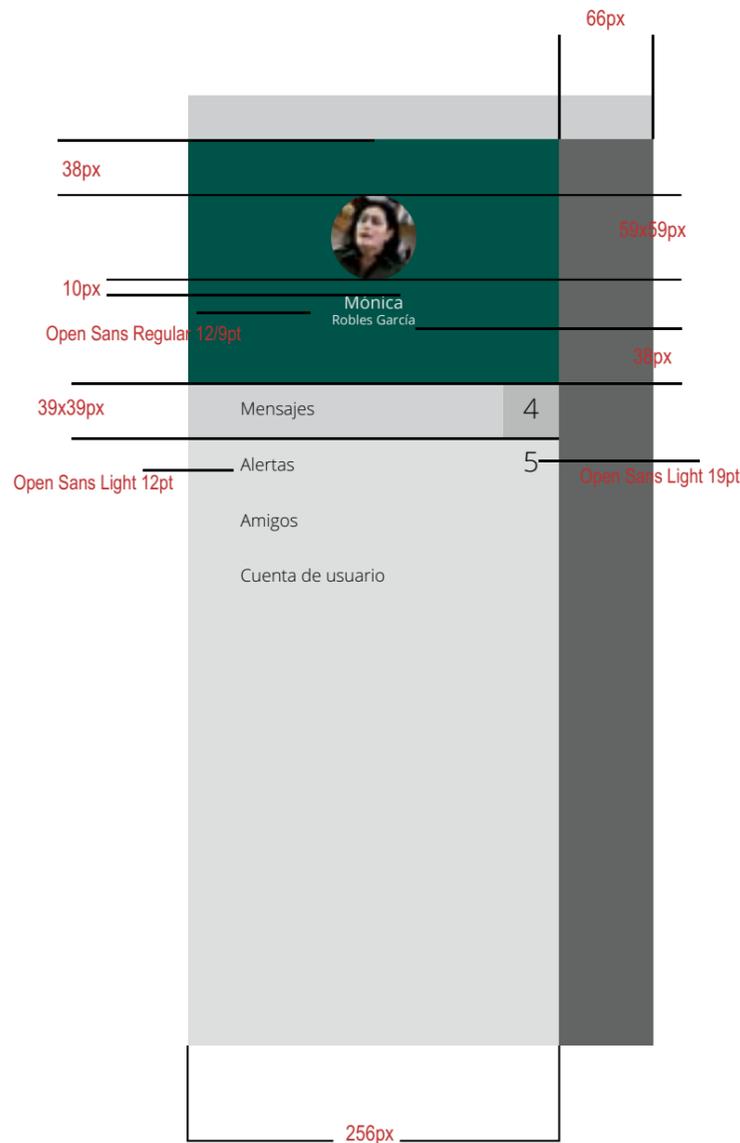
Maquetado de opciones de cambiar o cerrar cuenta de usuario, así como nuevos mensajes recibidos, alertas de actividades y lista de contactos favoritos, conectados o desconectados. El comportamiento de los contenidos en PC y Tablet, son muy semejantes solo cambia en algunos casos debido a facilitar la legibilidad del usuario.

OPCIONES DE USUARIO EN TABLET



Maquetado de opciones de cambiar o cerrar cuenta de usuario, así como nuevos mensajes recibidos, alertas de actividades y lista de contactos favoritos, conectados o desconectados. El comportamiento de los contenidos en PC y Tablet, son muy semejantes solo cambia en algunos casos debido a facilitar la legibilidad del usuario.

OPCIONES DE USUARIO EN MÓVIL



La resolución para móvil presenta cambios en el maquetado de las opciones de usuario, con el objetivo de facilitar la experiencia del mismo. Las zonas donde están distribuidos estos contenidos son familiares para el usuario y además están situadas en lugares cómodos para interactuar con el sitio.

The screenshot displays the SISMEN website interface. At the top, there is a fixed header (Cabezal Fijo) containing the SISMEN logo, a search bar, and user information for Mónica Robles García. Below the header is a main navigation menu (Menú principal Fijo) with options like Inicio, Nueva Inscripción, Escuelas, Eventos, and Enlaces. The main content area (Área de movimiento) shows a profile for a child with C.I. 08031526502, including fields for names, birth date, sex, and parents' names. A red box highlights the header and menu, and a red double-headed arrow indicates the scrollable content area.

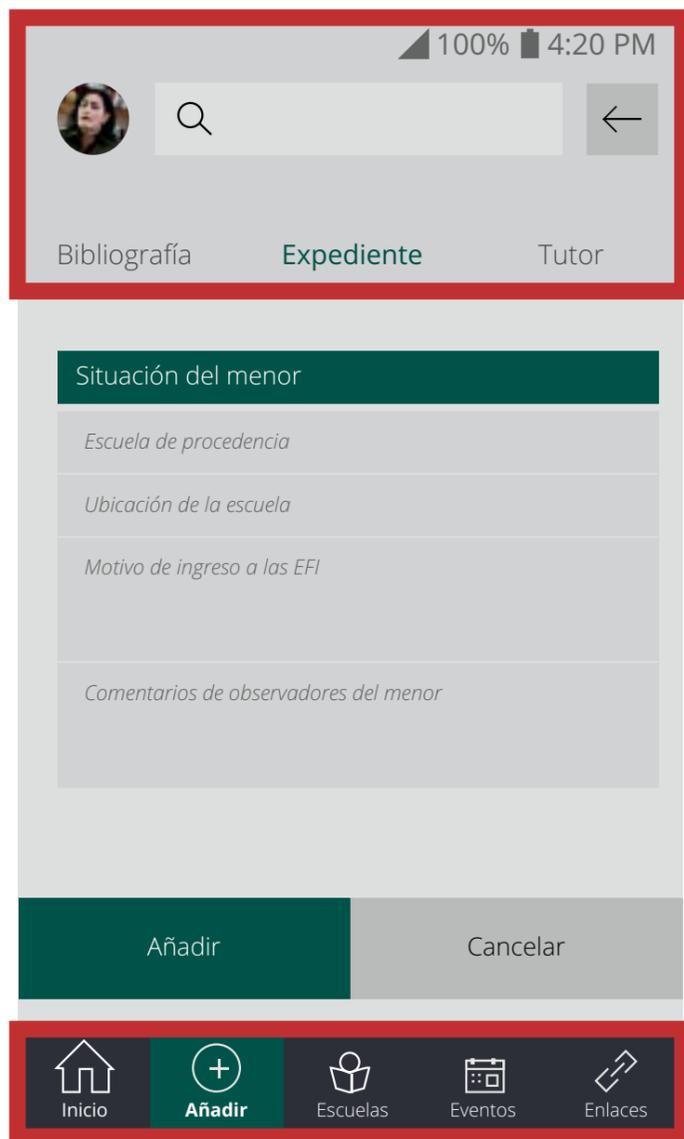
Cabezal Fijo

Área de movimiento (Contenidos)

Menú principal Fijo

INTERACCIÓN EN PC / TABLET

Se mantuvo un cabezal fijo, al igual que, un menú principal, para facilitar la interacción del usuario con el sitio. Para de este modo evitar en las páginas donde el scroll sea largo, el usuario tenga que desplazarse hacia arriba para cambiar de contenido.



Cabezal Fijo



Área de movimiento
(Contenidos)

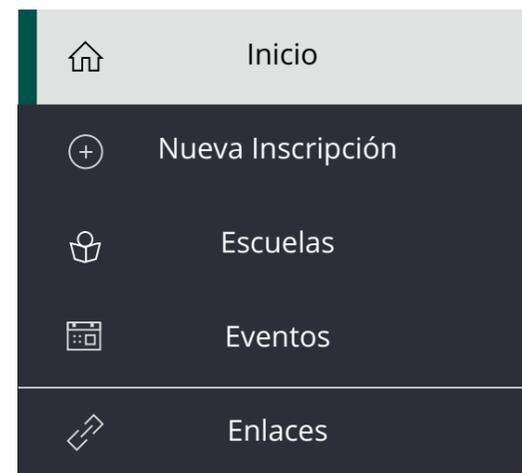
Menú principal Fijo

INTERACCIÓN EN MÓVIL

Se mantuvo un cabezal fijo, al igual que, un menú principal, para facilitar la interacción del usuario con el sitio. Para de este modo evitar en las páginas donde el scroll sea largo, el usuario tenga que desplazarse hacia arriba para cambiar de contenido.

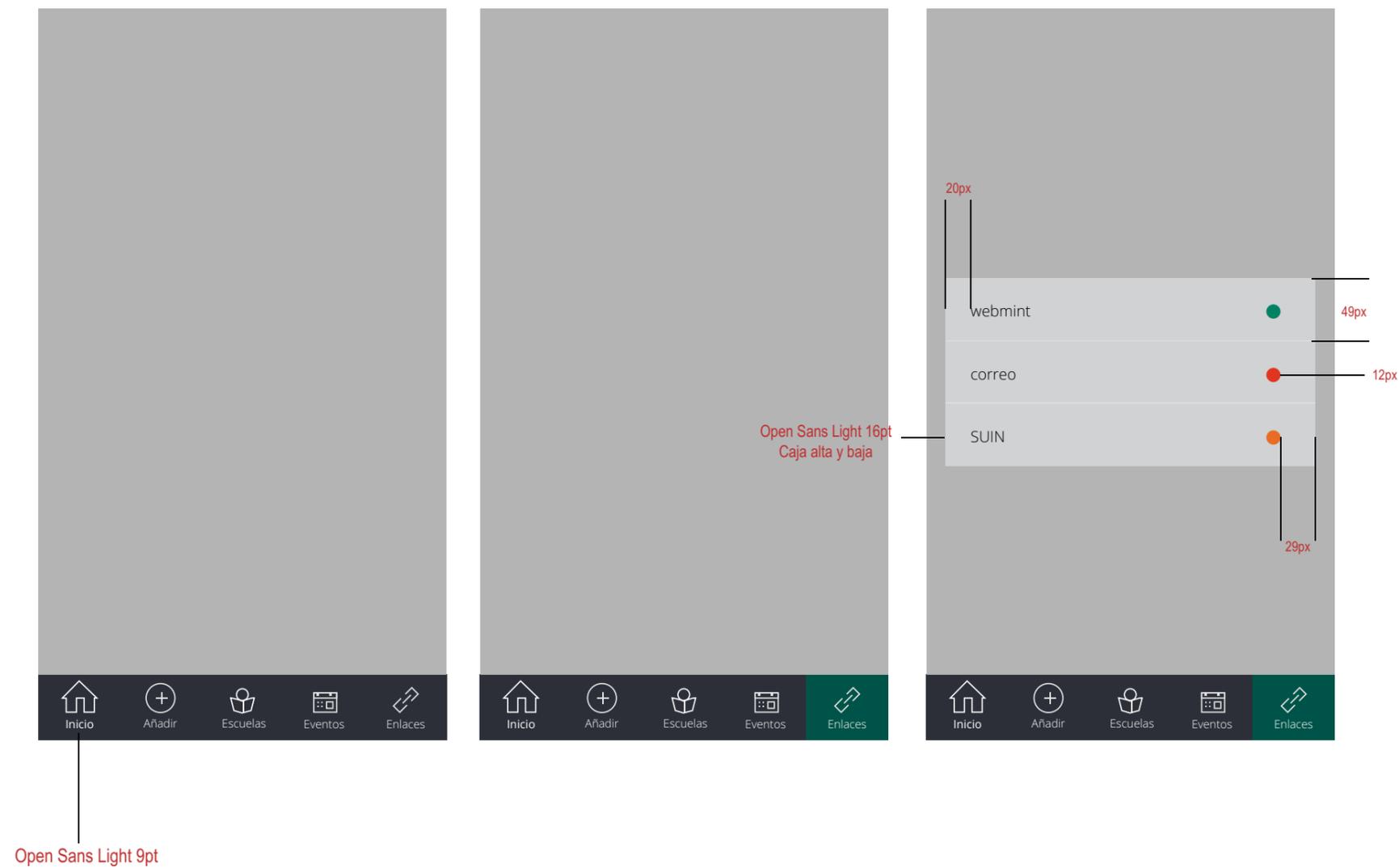
MENÚ PRINCIPAL PC / TABLET

Comportamiento del menú principal en dispositivos PC y Tablet

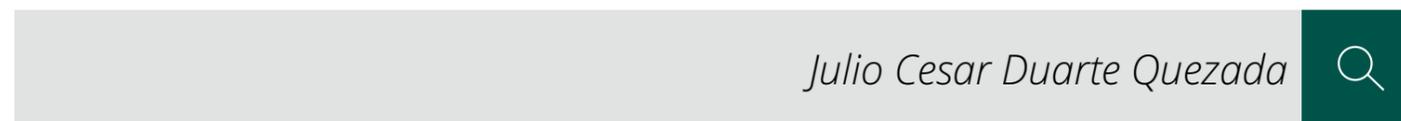
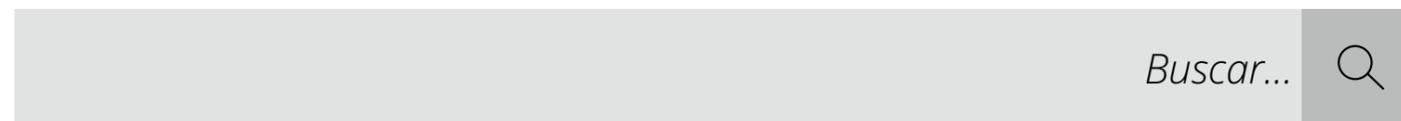
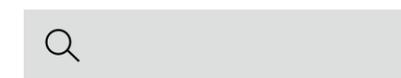
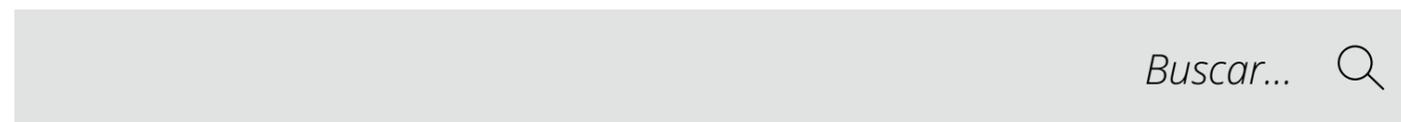


MENÚ PRINCIPAL PARA MÓVIL

Comportamiento del menú principal en dispositivo móvil



COMPORTAMIENTO DE LOS BUSCADORES



Salida del texto de derecha a izquierda

Salida del texto de izquierda a derecha

Julio Cesar Duarte Quezada

Resultados de la búsqueda

- Julio César Duarte Quezada
Director de las EFI
- Julio César Duarte Martínez
Tutor
- Julio César Duarte García
Educador de las CAM

Otros resultados

Contactos

- Julio César Torres Cuevas
Director de las EFI
- Julio César García Capote
Director de las EFI
- Julio de la Caridad Dominguez
Director de las EFI

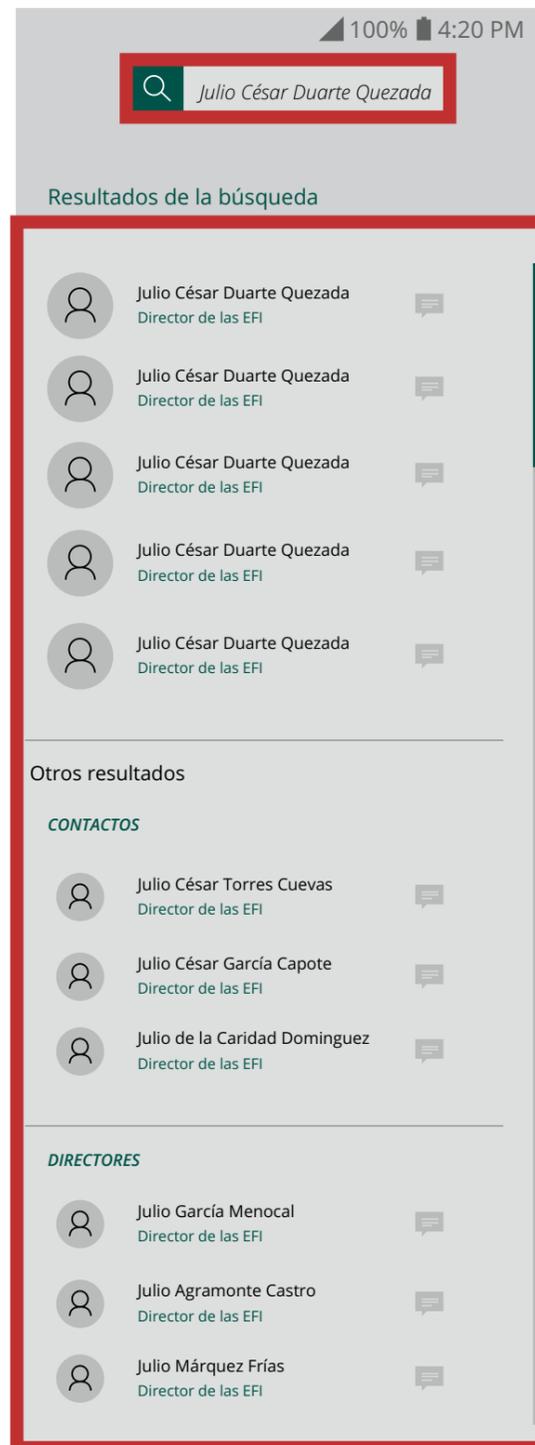
Directores

- Julio García Menocal
Director de las EFI
- Julio Agramonte Castro
Director de las Prevención
- Julio Márquez Frías
Director de las CAOM
- Julio Manuel Aldama Yopart
Director de las CAM

Escuelas

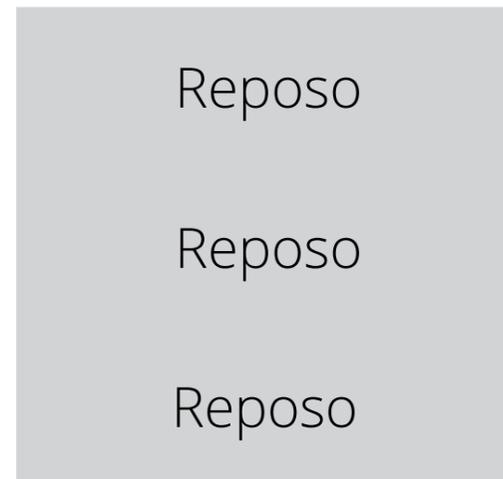
- 26 de Julio
Escuela Secundaria de las EFI
- Siempre Julio
Escuela Primaria de Prevención
- Memorias del 26 de Julio
Escuela Secundaria del CAM

BUSCADOR PARA PC / TABLET

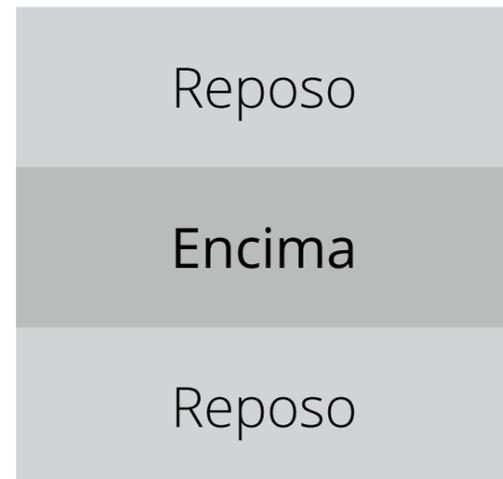


BUSCADOR PARA MÓVIL

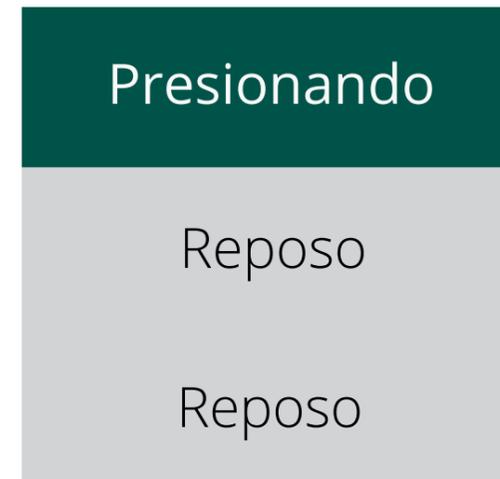
COMPORTAMIENTO DE BOTONES



Open Sans Light
Negro



Open Sans Regular
Negro



Open Sans Regular
Blanco

FORMULARIOS PARA PC

Esta son las opciones que permiten a los trabajadores del SISMEN, a tener archivados y registrados a todos los menores de edad que radican en los centros, así como la información de los padres y tutores.

The image shows a web form for a child's profile with the following elements and annotations:

- Navigation:** A top bar with three tabs: "Bibliografía" (highlighted in dark green), "Expediente", and "Datos del Tutor".
- Section Header:** A dark green bar labeled "Datos personales" with a height of 60px.
- Profile Picture:** A circular photo of a child with a height of 127px and a width of 127px.
- Identification:** A text field containing "C.I. 08031526502" with a font of "Open Sans Boldc 18pt" and a height of 222px.
- Personal Data:** A grid of fields for: 1erNombre (José), 2do Nombre (Alberto), 1er Apellido (Álvarez), 2do Apellido (Amado), C.I. (08031526502), Sexo (M), Tomo (35), Folio (208), País (Cuba), Fecha de Nacido (15 | Mar | 2008), Municipio (Centro Habana), Registro (Centro Habana), and Provincia (La Habana). This section has a height of 206px.
- Parents:** Fields for "Madre" (Magalis López Amado | SUIN) and "Padre" (José Esteban Álvarez Tamudo | SUIN) with a height of 954px.
- Section Header:** A dark green bar labeled "Direcciones actuales" with a height of 63px.
- Addresses:** Fields for "Dirección permanente" (Calle Maloja, Nro. 64, Entre Calle Ángeles y Calle Rayo, Municipio Centro Habana) and "Dirección transitoria". This section has a height of 21px.
- Buttons:** A row of buttons: "Imprimir" (highlighted in dark green, height 135px), "Noticar error", and "Cancelar" (height 52px). The text "Open Sans Light 14pt" is positioned below the "Imprimir" button, and "Open Sans Regular 14pt" is positioned above it.

FORMULARIOS (INTERACCIÓN)

Nueva Inscripción | EFI

Bibliografía | Expediente | Datos del Tutor

Datos personales



C.I. 08031526502

1er Nombre José | 2do Nombre Alberto | 1er Apellido Álvarez | 2do Apellido Amado

C.I. 08031526502 | Sexo M | Tomo 35 | Folio 208 | País Cuba

Fecha de Nacido 15 Mar 2008 | Municipio Centro Habana | Registro Centro Habana | Provincia La Habana

Madre Magalis López Amado | SUIN | Padre José Esteban Álvarez Tamudo | SUIN

Direcciones actuales

Dirección permanente Calle Maloja, Nro. 64, Entre Calle Ángeles y Calle Rayo, Municipio Centro Habana

Dirección transitoria

Imprimir | Noticar error | Cancelar

Añadir nuevo menor | EFI

Sexo

F

M

Fecha de Nacido 15 Mar 2008

12

13

14

15

17

CAOM

CNNPA

CAM

EFI

Preve.

País

cl

Cuba

Colom..

Canad..

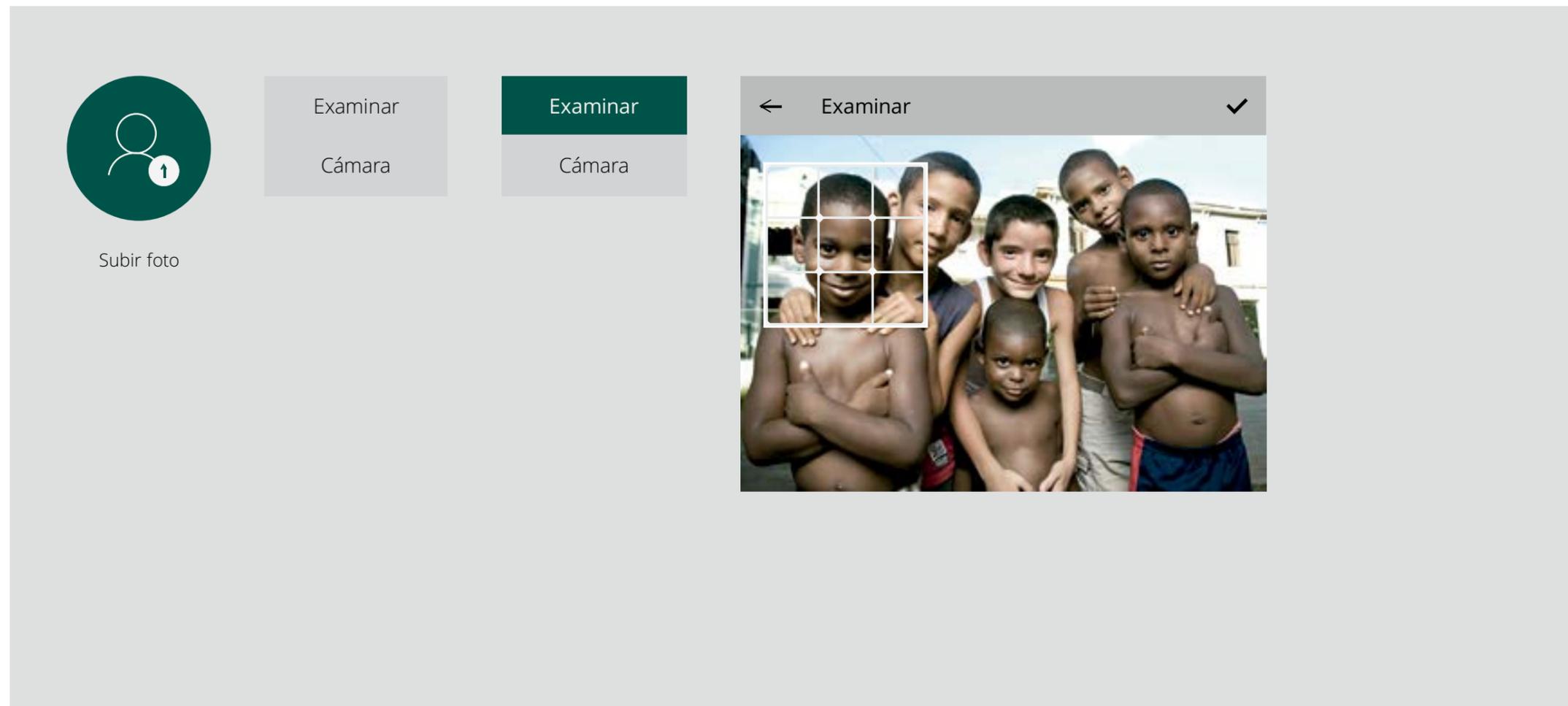
Provincia

La

La Habana

La Isla

FORMULARIOS (INTERACCIÓN)

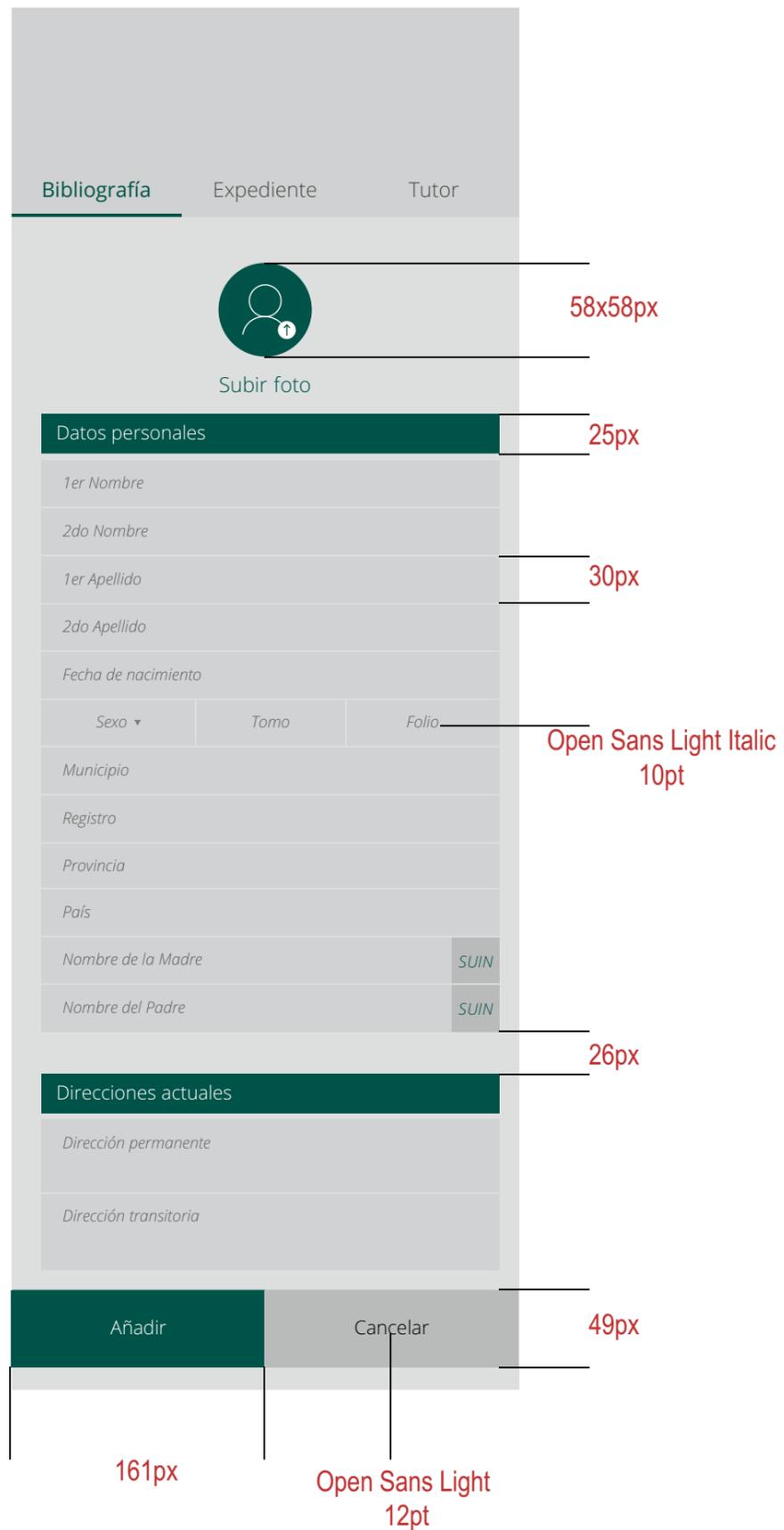


The image shows a mobile form layout with the following elements and dimensions:

- Navigation Bar:** Three tabs: 'Bibliografía' (19px height), 'Expediente', and 'Datos del tutor'.
- Section Header:** 'Datos personales' (32px height).
- Profile Picture:** A circular icon with a person silhouette and an upload arrow, labeled 'Subir foto' (70x70px).
- Form Fields:**
 - '1er Nombre' and '2do Nombre' (36px height).
 - '1er Apellido' and '2do Apellido' (14px height).
 - 'Fecha de Nacimiento' (date picker), 'Sexo' (dropdown), 'Tomo', and 'Folio' (14px height).
 - 'Municipio', 'Registro', 'Provincia', and 'País' (14px height).
 - 'Nombre de la Madre' and 'SUIN' (14px height).
 - 'Nombre del Padre' and 'SUIN' (14px height).
 - 'Direcciones actuales' (496px height).
 - 'Dirección permanente' (14px height).
 - 'Dirección transitoria' (14px height).
- Buttons:** 'Añadir' and 'Cancelar' (44px height).
- Form Width:** 131px.
- Form Total Height:** 139px.

FORMULARIOS PARA TABLET

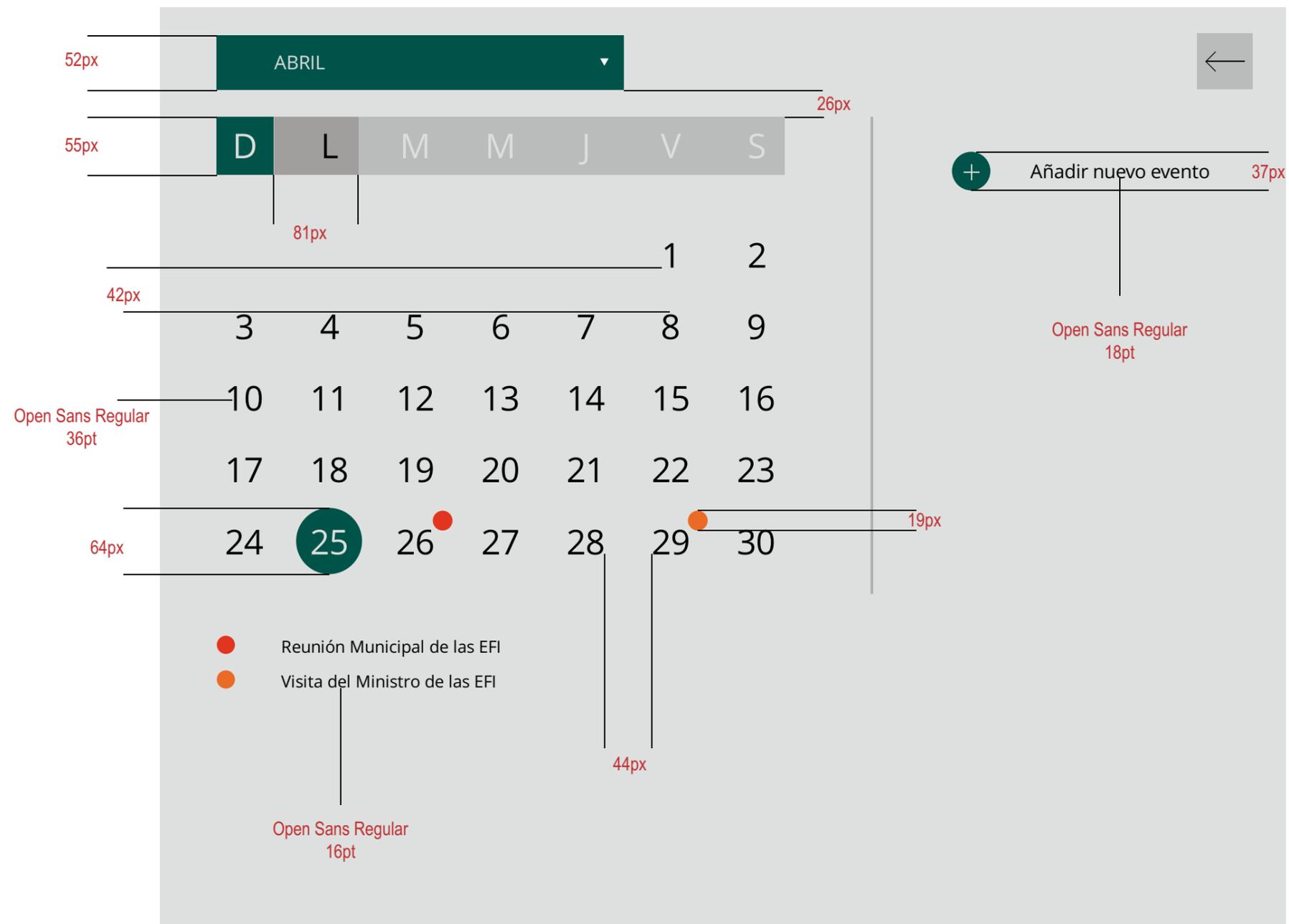
En la pantalla del Tablet se utiliza el mismo espacio de testear contenido para orientar al usuario la descripción del campo a llenar. En este se mantiene el mismo estilo tipográfico



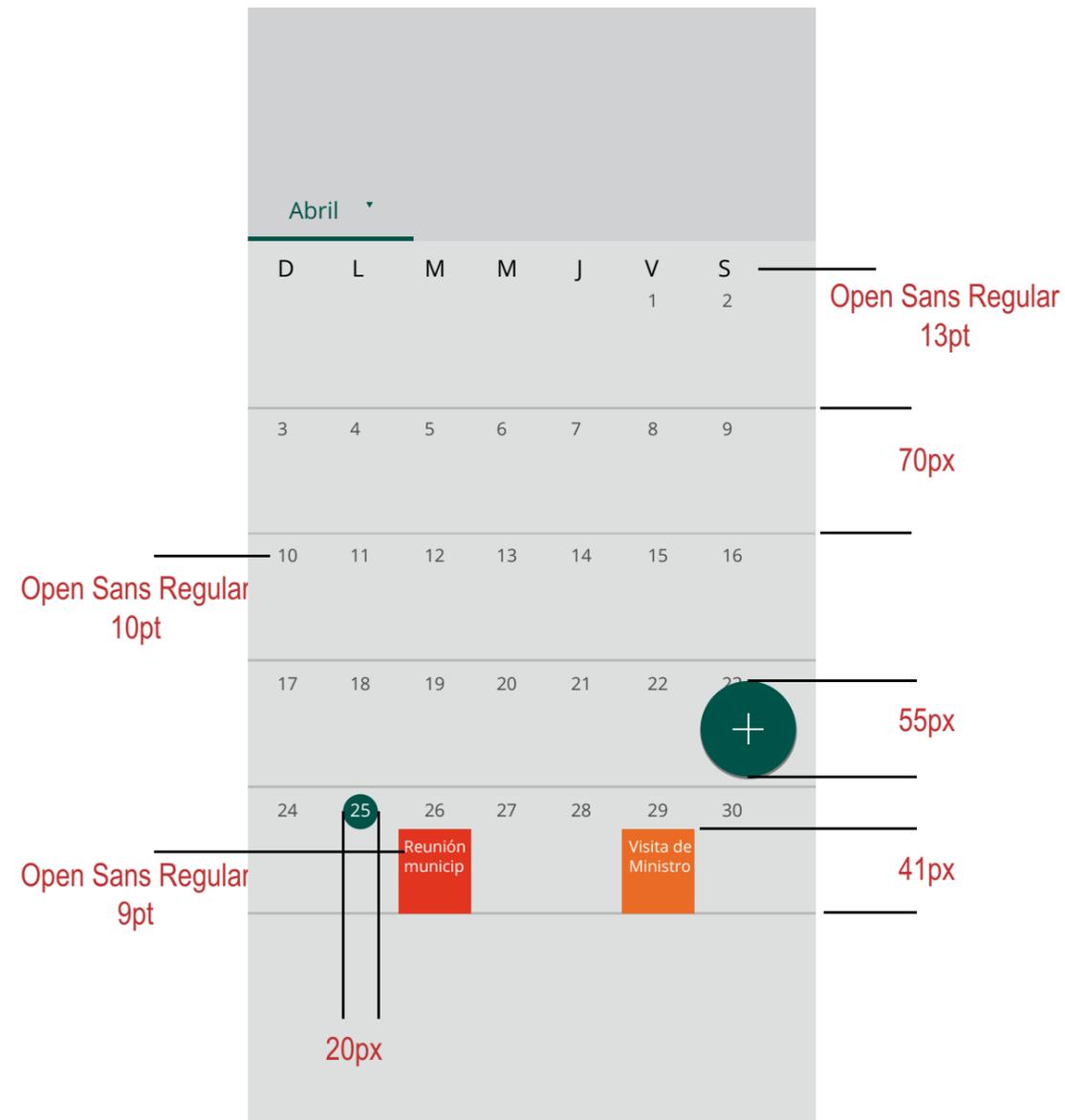
FORMULARIOS PARA MÓVIL

En la pantalla diseñada para móvil se distribuyen los contenidos de tal forma que el usuario interactúe cómodamente con el sitio, manteniendo el modo de función de los campos de texto de la vista de Tablet.

EVENTOS PARA PC / TABLET



La casilla de eventos nos permite visualizar las próximas actividades en nuestro calendario, así como compartir actividades en común con otros usuarios conectados. Estas actividades llegan a nuestro perfil y al de otros usuarios relacionados con esta, en forma de notificaciones.



EVENTOS PARA MÓVIL

La casilla de eventos nos permite visualizar las próximas actividades en nuestro calendario, así como compartir actividades en común con otros usuarios conectados. Estas actividades llegan a nuestro perfil y al de otros usuarios relacionados con esta, en forma de notificaciones.



28px



317px

36px

15 de Abril 2016

Celebración de los juegos escolares en el CAOM

Siminvel ius quibus nobis aut ommo tempero coremporem hilia ad qui cuscipsae cum a pe sed et molor a cor simus. Aximilis auda del et intibusandi blabo. Onseni quuntia a sitaturem qui rem eost quodios volorem corerem rem quae est, eatur resequam faceperum rest officitin et quatemquo quaeruntur andi non comnihitio. Nequam quam laccus invent, aspernamus ideribus nulpa coreri torum et, odi ut omnimpore ium iundam sundand entorro ex et ut renis andicia con coressit restet ide quam susam reperuntion rehent explit quame ni ra ipicias ad molori sapide nus eossi totate eos qui to modia dolorio vid evero idit alitatiatis as ad et volo con nonsequo qui qui apis accus porporrupid enis es volorum, veni qui ducimil inte cus coriorum nat ute nonse-dipsam re officia atempos verro temolupis isque pa nihil magnihi liquas aute adi voluptatio. Sitiame pre sed ut quisimus solupta quiatat enectis erum harchite occum ab imilla vel idempor epelectam fuga. Otatiustium saperibus mossi cum ad qui que reicipsanto blam simagnihitas dolorro vidundio tet occus.

Abo. Xerum hitam et de con estibus sum audant. Itat am, nonem harchicillo in enis aut la vidunt. Is quas et parcimus moloreh endionsequam nulpa in parum rem harias placcum laut dolestiorem volor aut autat qui dollore pudanda

Piendi nimus, veror sant apit quodi omnis de volenihil ipsanti onsequae verum hilit etur moditaqui aut que aut aborerio vellorem conserum, od quaes sitat. Siminvel ius quibus nobis aut ommo tempero coremporem hilia ad qui cuscipsae cum a pe sed et molor a cor simus.

Aximilis auda del et intibusandi blabo. Onseni quuntia a sitaturem qui rem eost quodios volorem corerem rem quae est, eatur resequam faceperum rest officitin et quatemquo quaeruntur andi non comnihitio. Nequam quam laccus invent, aspernamus ideribus nulpa coreri torum et, odi ut omnimpore ium iundam sundand entorro ex et ut renis andicia con coressit restet ide quam susam reperuntion rehent explit quame ni ra ipicias ad molori sapide nus eossi totate eos qui to modia dolorio vid evero idit alitatiatis as ad et volo con nonsequo qui qui apis accus porporrupid enis es volorum, veni qui ducimil inte cus coriorum nat ute nonse-dipsam re officia atempos verro temolupis isque pa nihil magnihi liquas aute adi voluptatio.

Sitiame pre sed ut quisimus solupta quiatat enectis erum harchite occum ab imilla vel idempor epelectam fuga. Otatiustium saperibus mossi cum ad qui que reicipsanto blam simagnihitas dolorro vidundio tet occus.

Open Sans Light 14pt

44px



Myor. Tereza Valdez Aguirre
Directora del CAOM



62px

21px

Open Sans Light 14pt

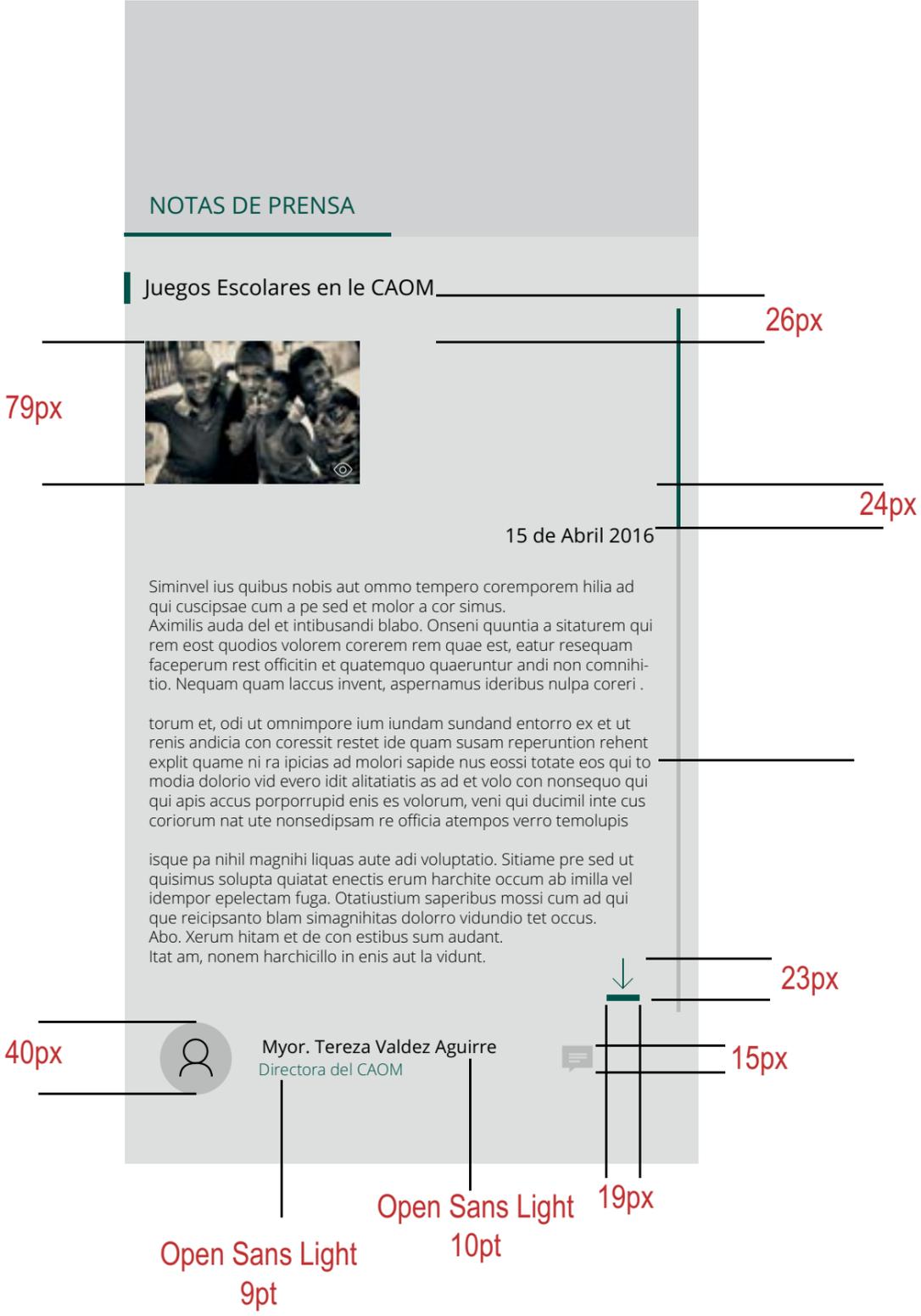
Open Sans Light 18pt

45px

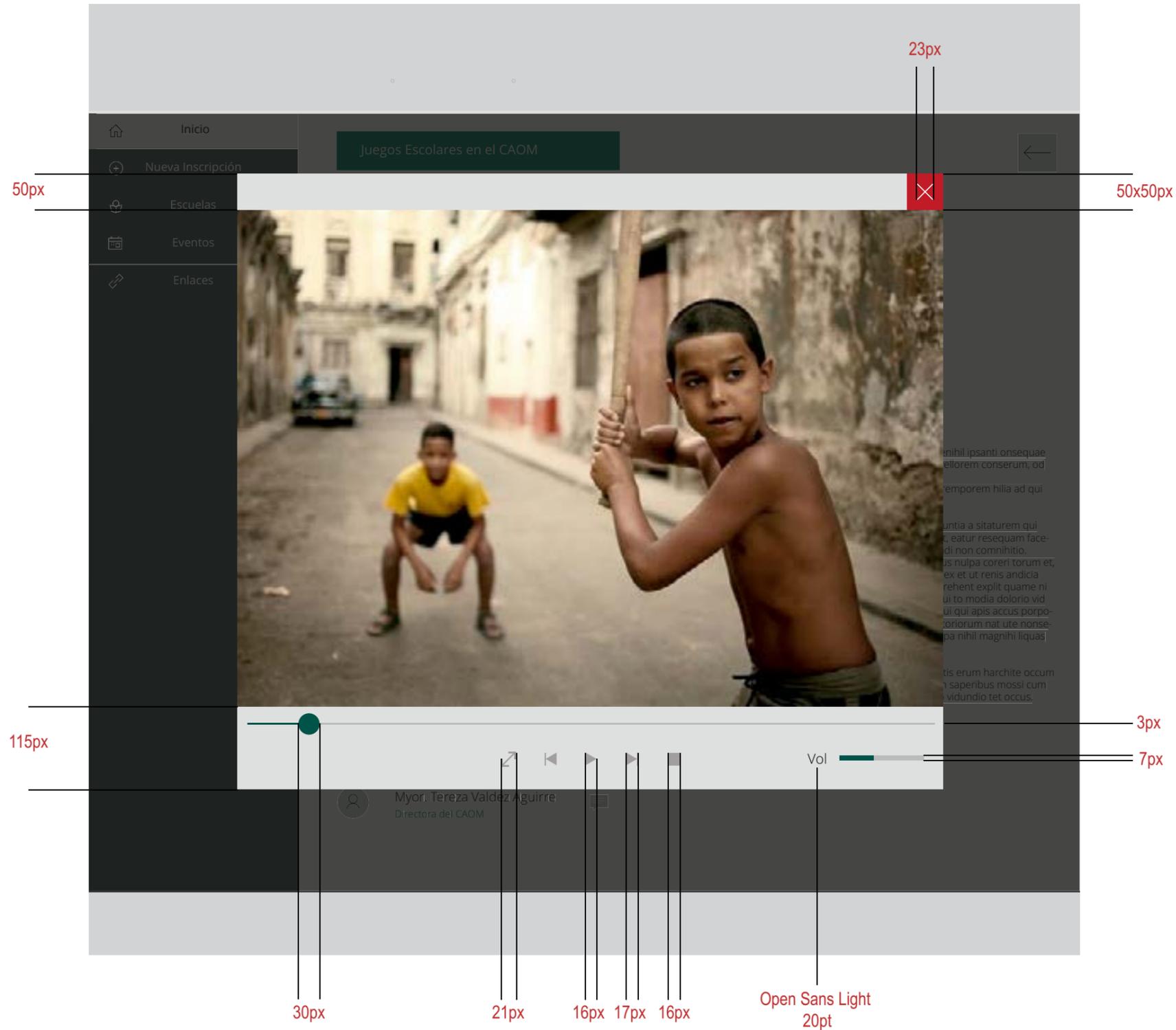
45px

NOTAS DE PRENSA PARA PC / TABLET

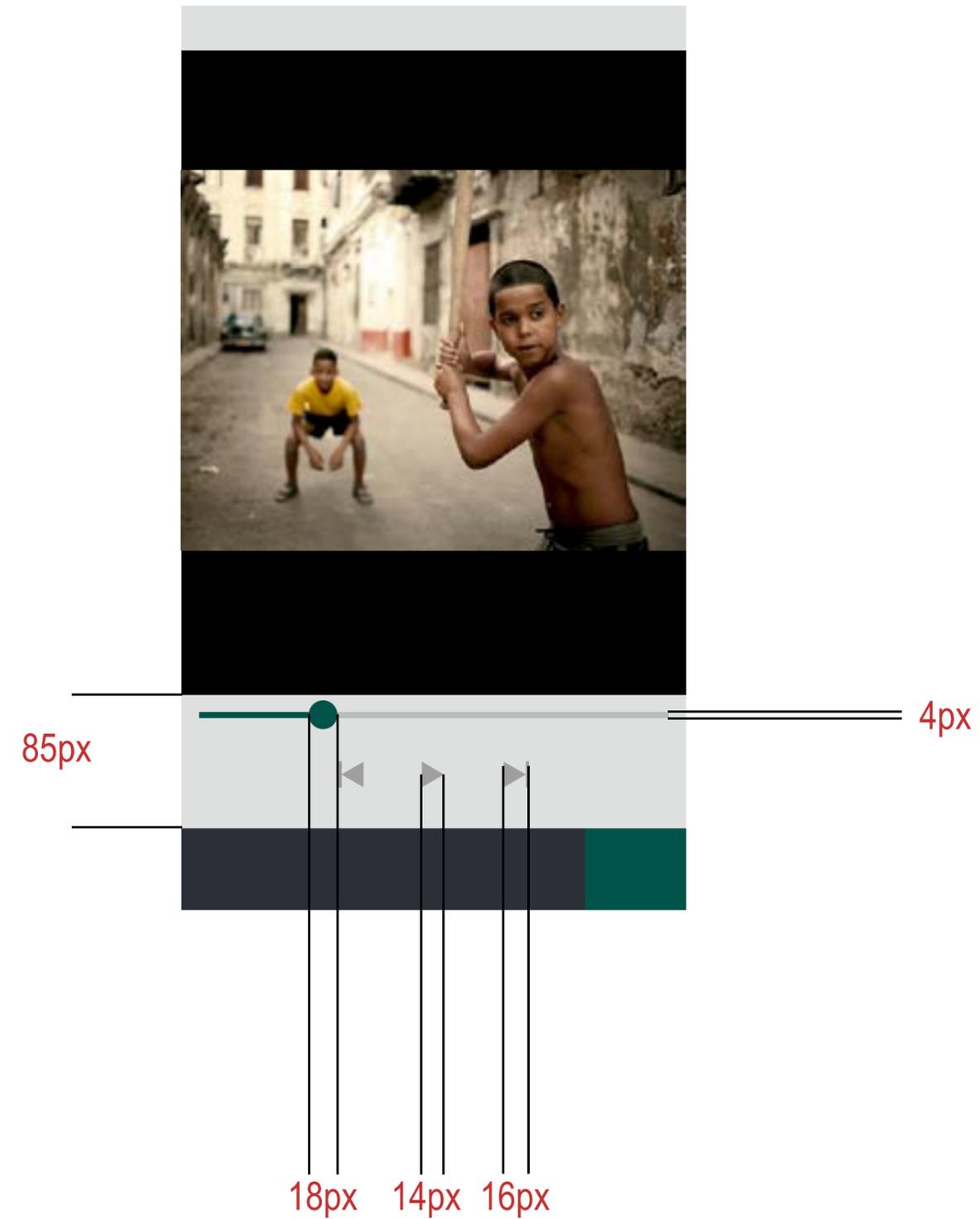
NOTAS DE PRENSA PARA MÓVIL



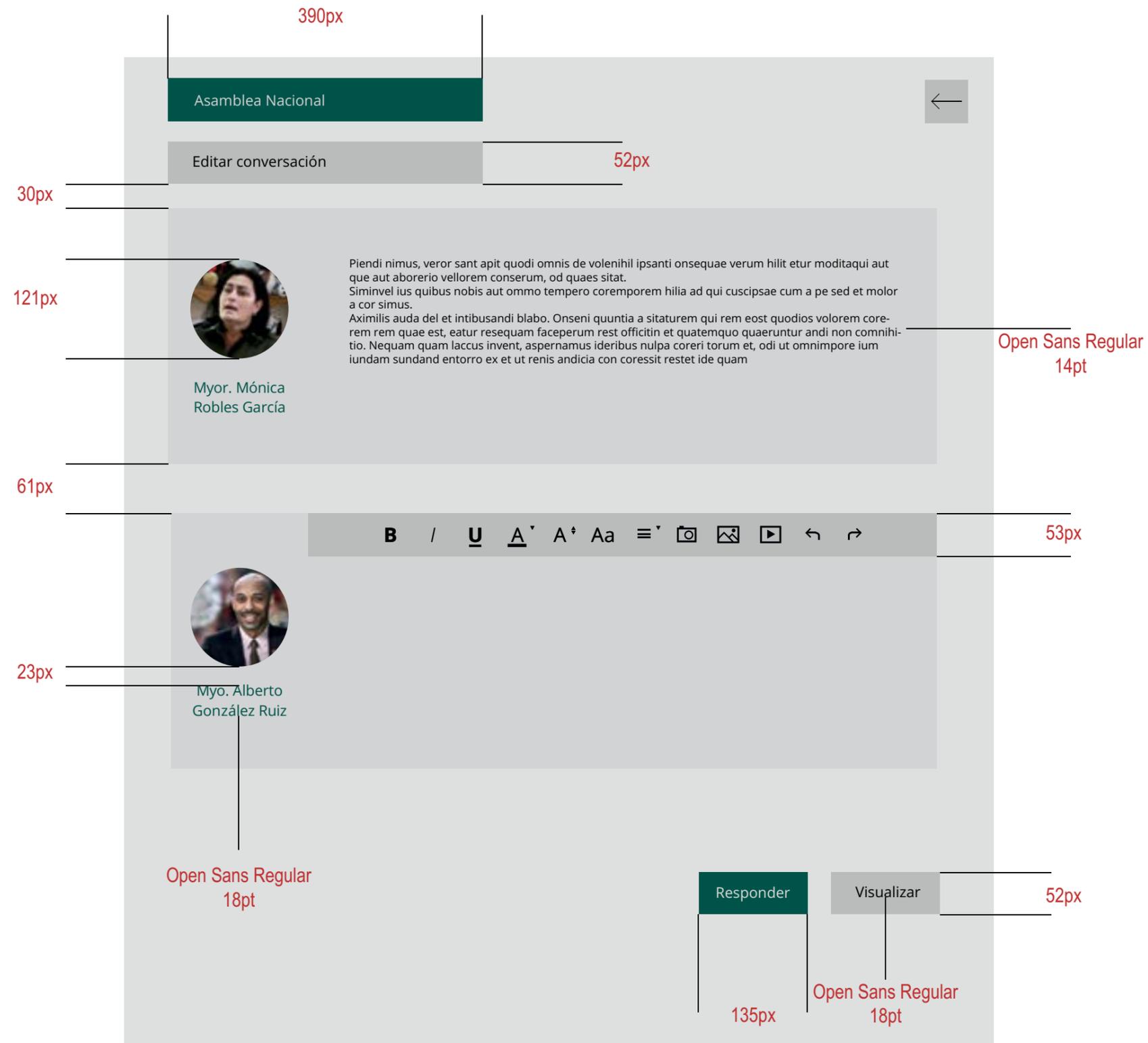
VENTANA DE VIDEOS PARA PC / TABLET



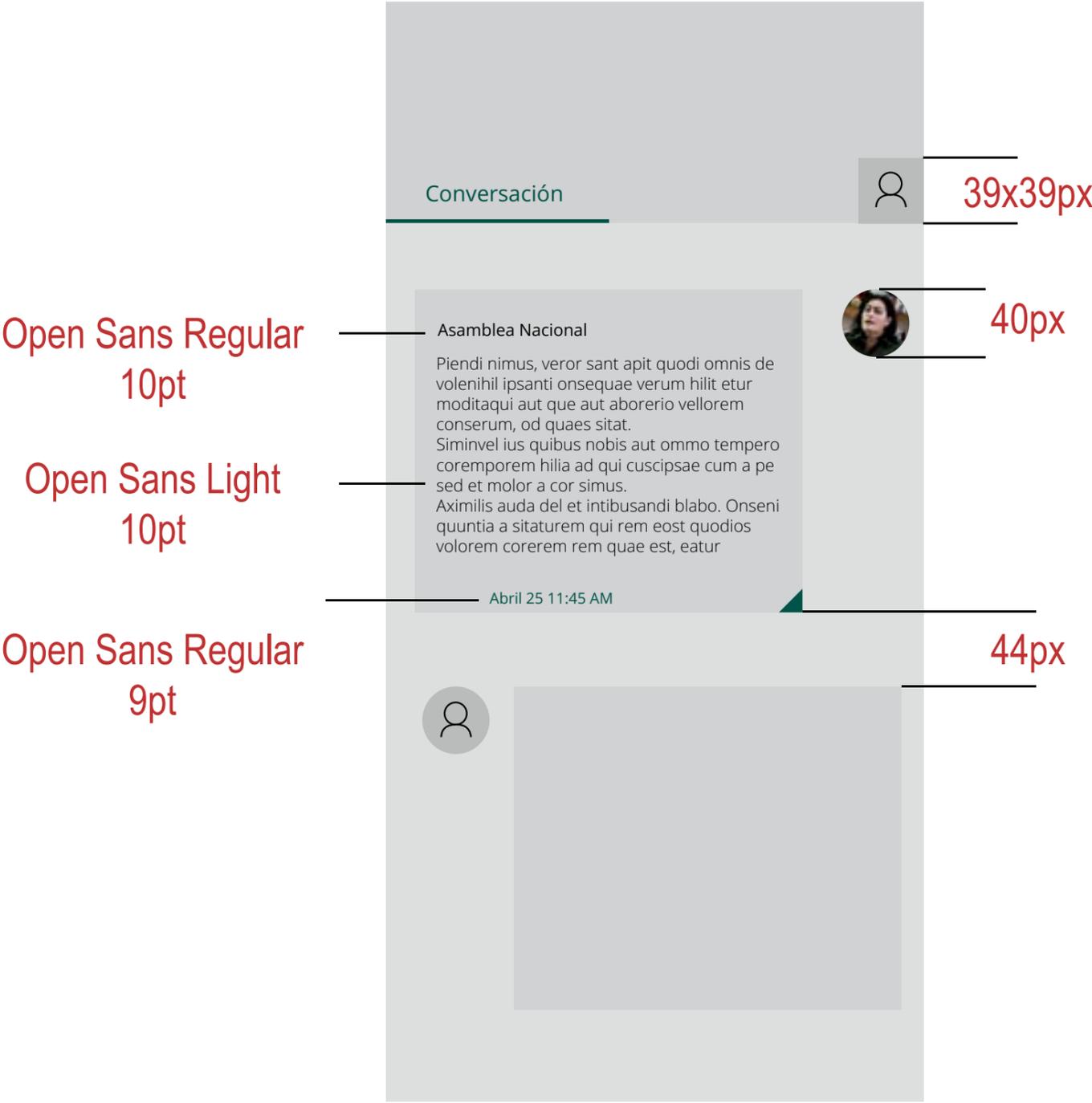
VENTANA DE VIDEOS PARA MÓVIL



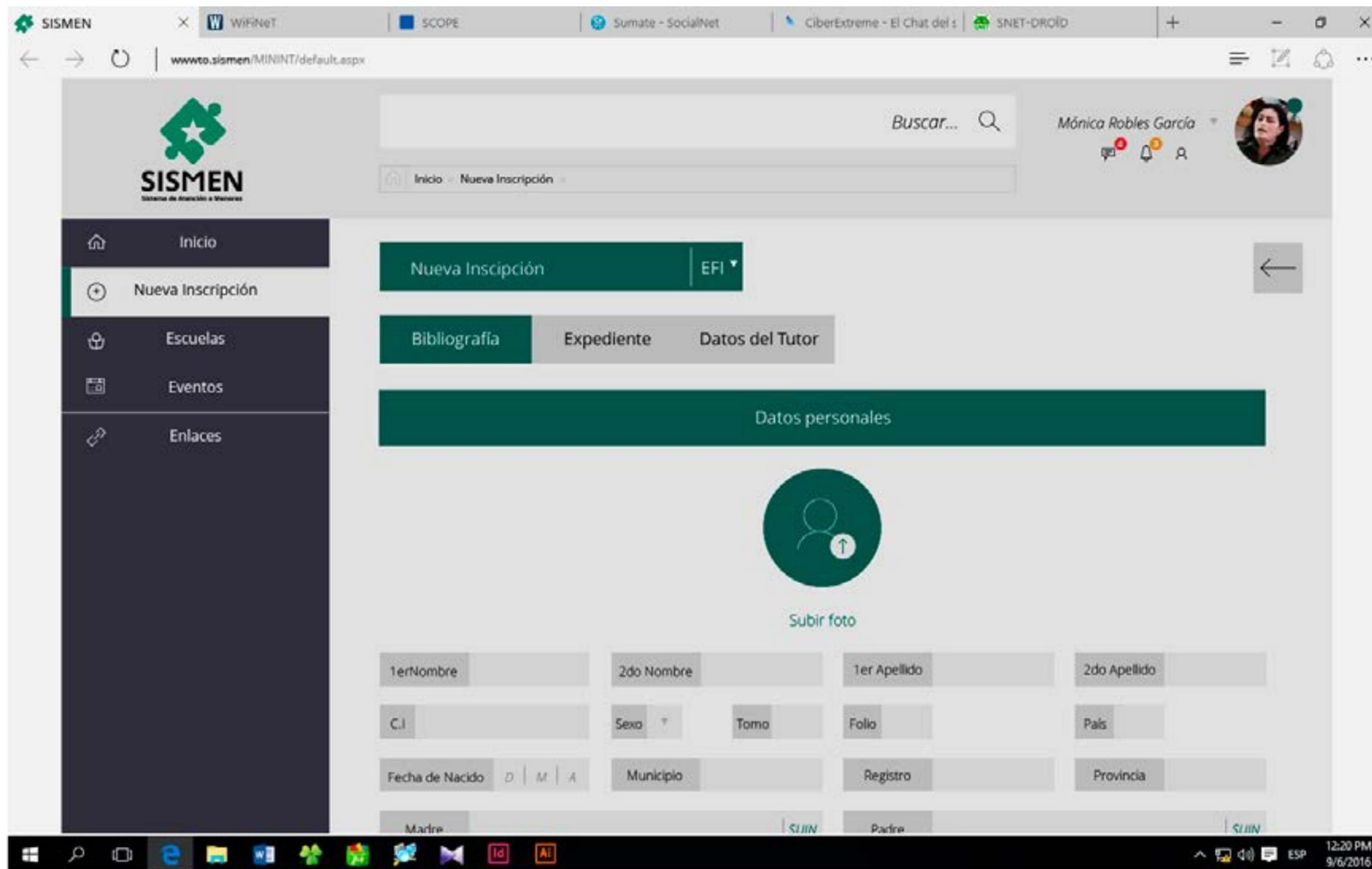
CONVERSACIÓN PARA PC / TABLET

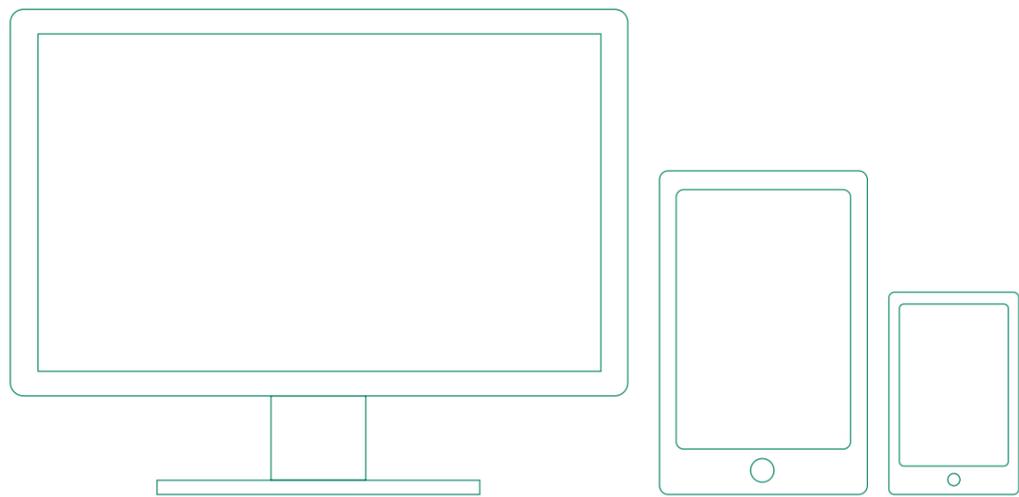
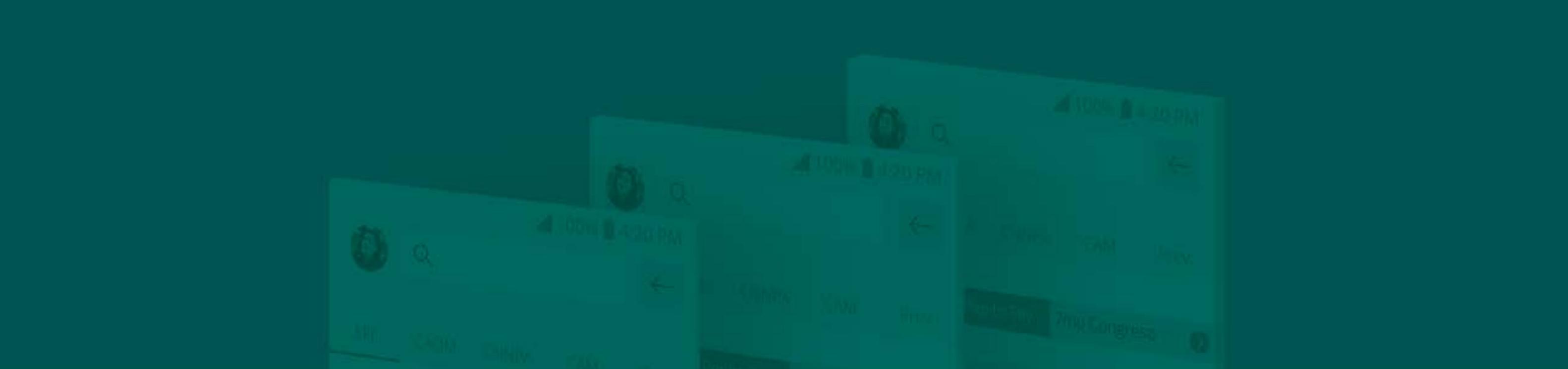


CONVERSACIÓN PARA MÓVIL

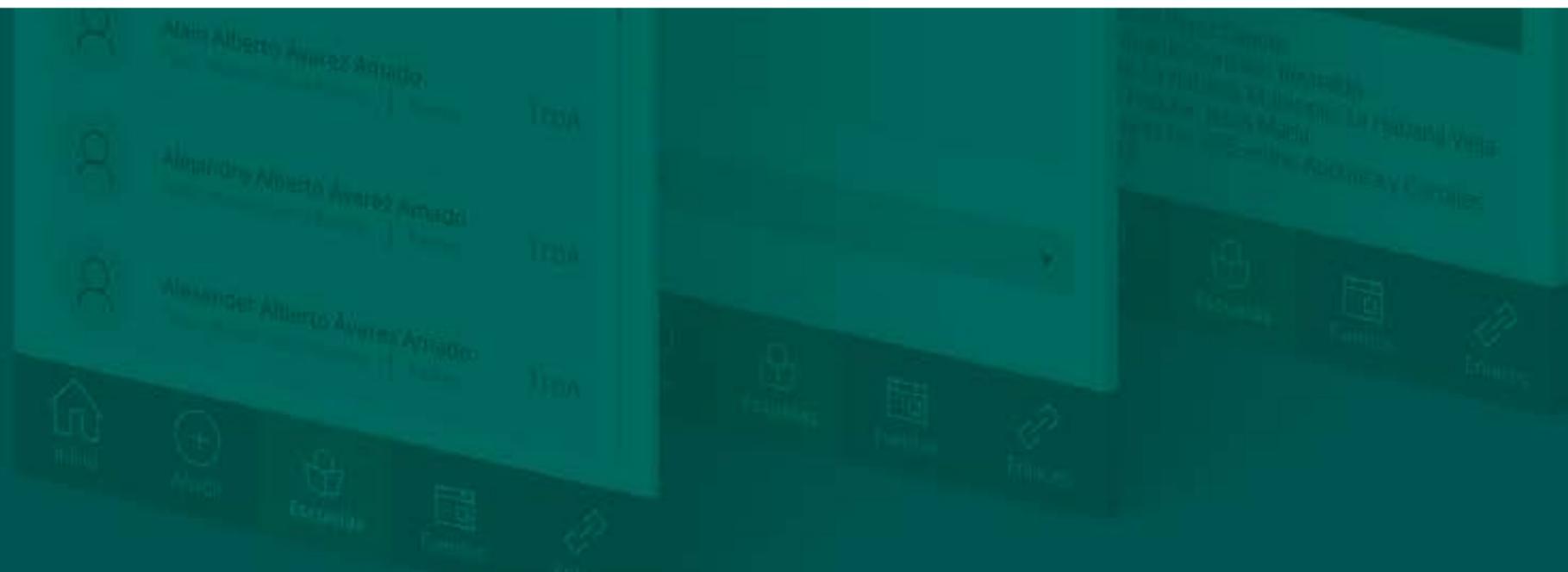


FAVICON





APLICACIONES



|| DISEÑO ORIENTADO A LA PC



|| DISEÑO ORIENTADO A LA PC



|| DISEÑO ORIENTADO A LA PC



|| DISEÑO ORIENTADO A LA PC



|| DISEÑO ORIENTADO A LA PC



|| DISEÑO ORIENTADO A LA PC



|| DISEÑO ORIENTADO A LA PC



|| DISEÑO ORIENTADO A LA PC



|| DISEÑO ORIENTADO A LA PC



|| DISEÑO ORIENTADO A LA PC



|| DISEÑO ORIENTADO A LA PC



|| DISEÑO ORIENTADO A LA PC



|| DISEÑO ORIENTADO A LA PC



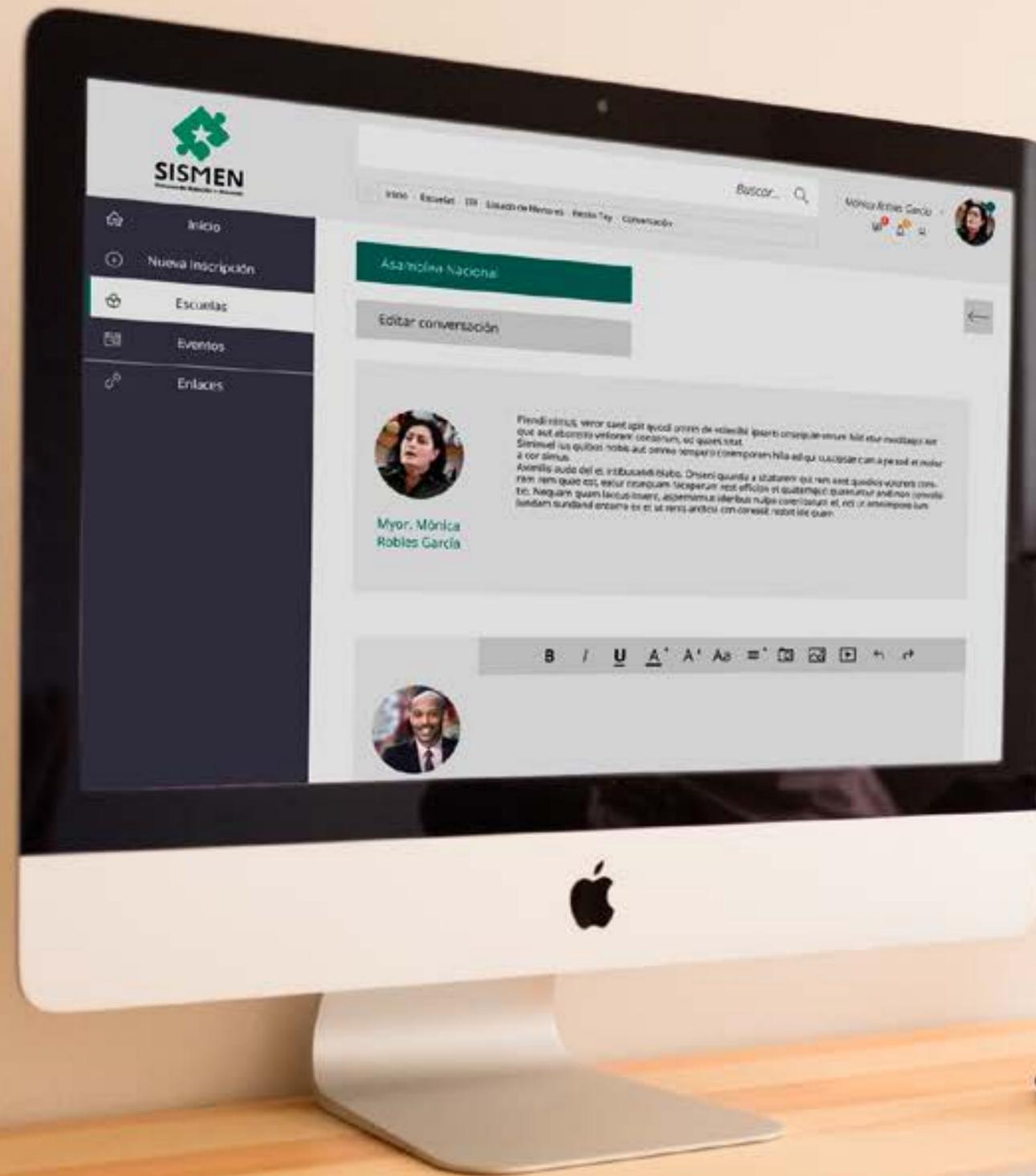
|| DISEÑO ORIENTADO A LA PC



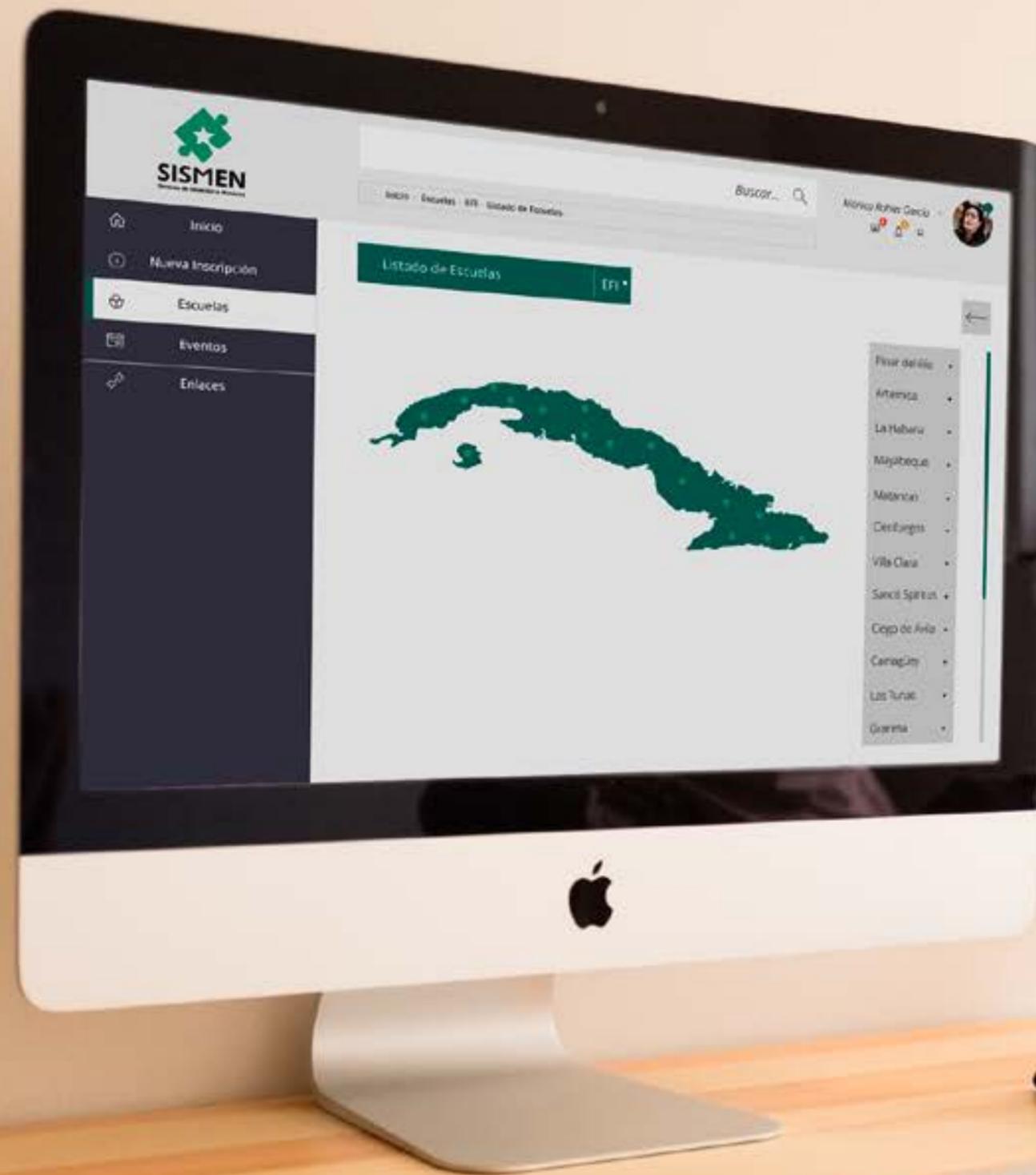
|| DISEÑO ORIENTADO A LA PC



|| DISEÑO ORIENTADO A LA PC



|| DISEÑO ORIENTADO A LA PC



|| DISEÑO ORIENTADO A LA PC

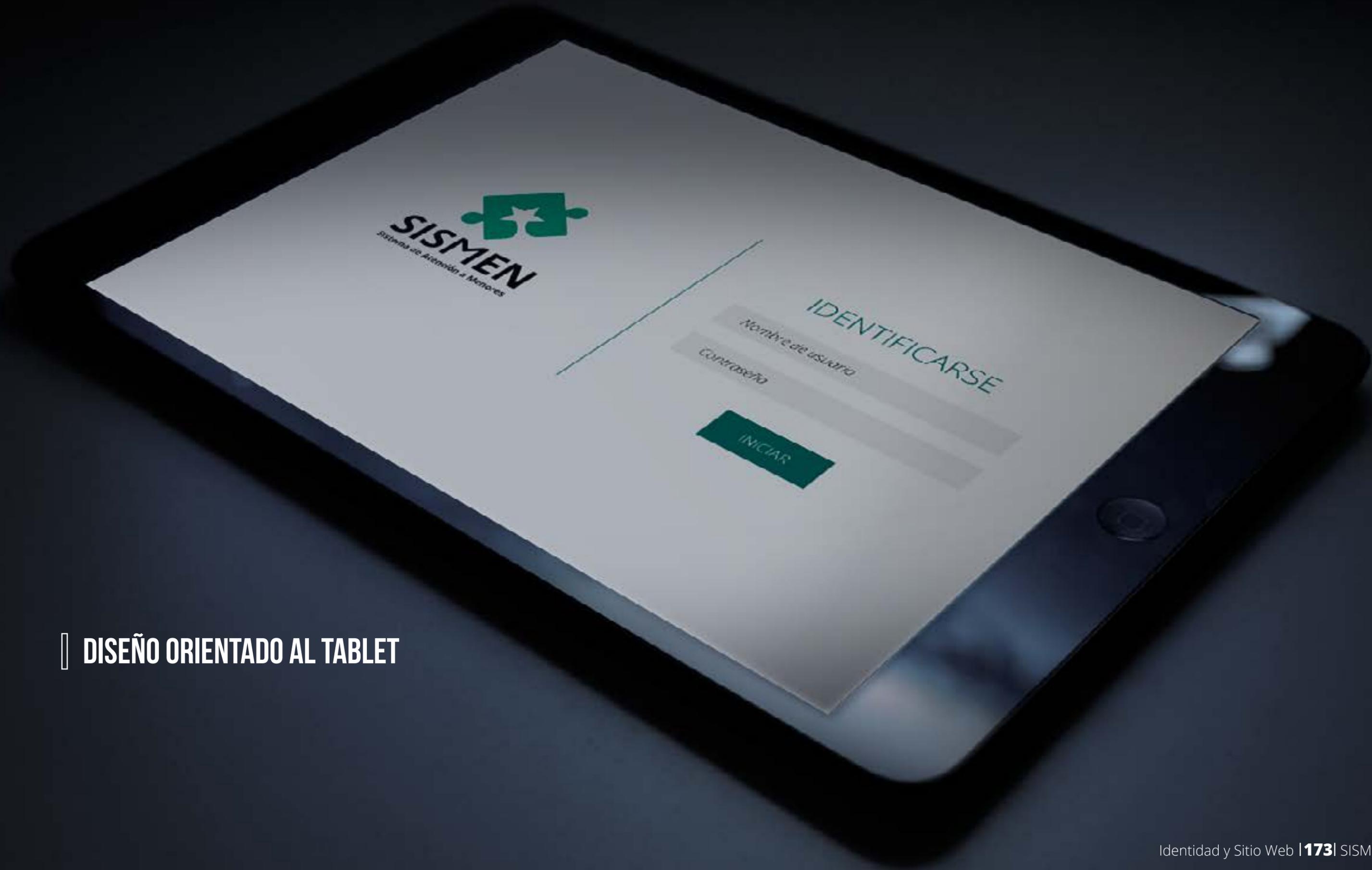


|| DISEÑO ORIENTADO A LA PC



|| DISEÑO ORIENTADO A LA PC





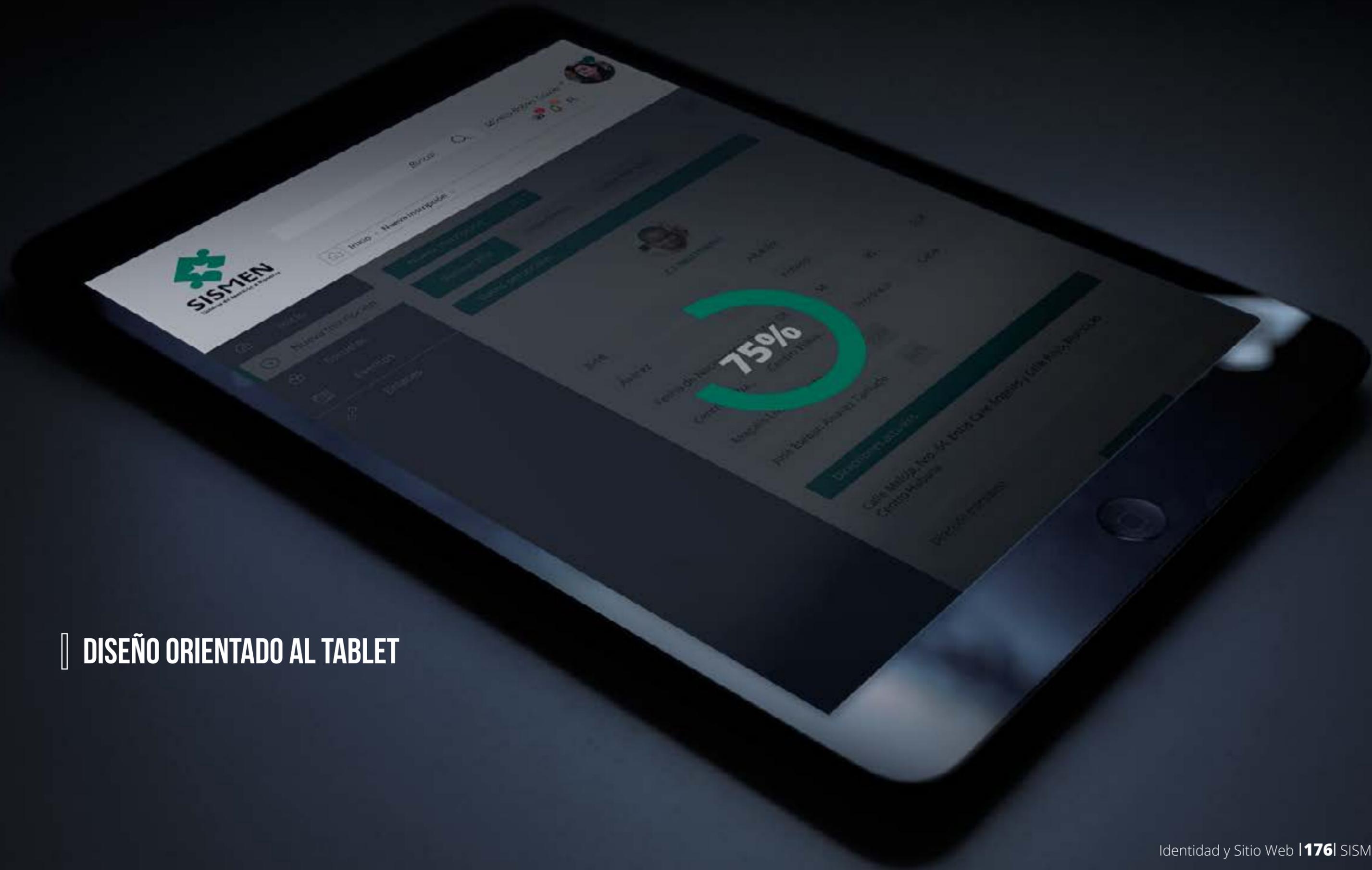
|| DISEÑO ORIENTADO AL TABLET



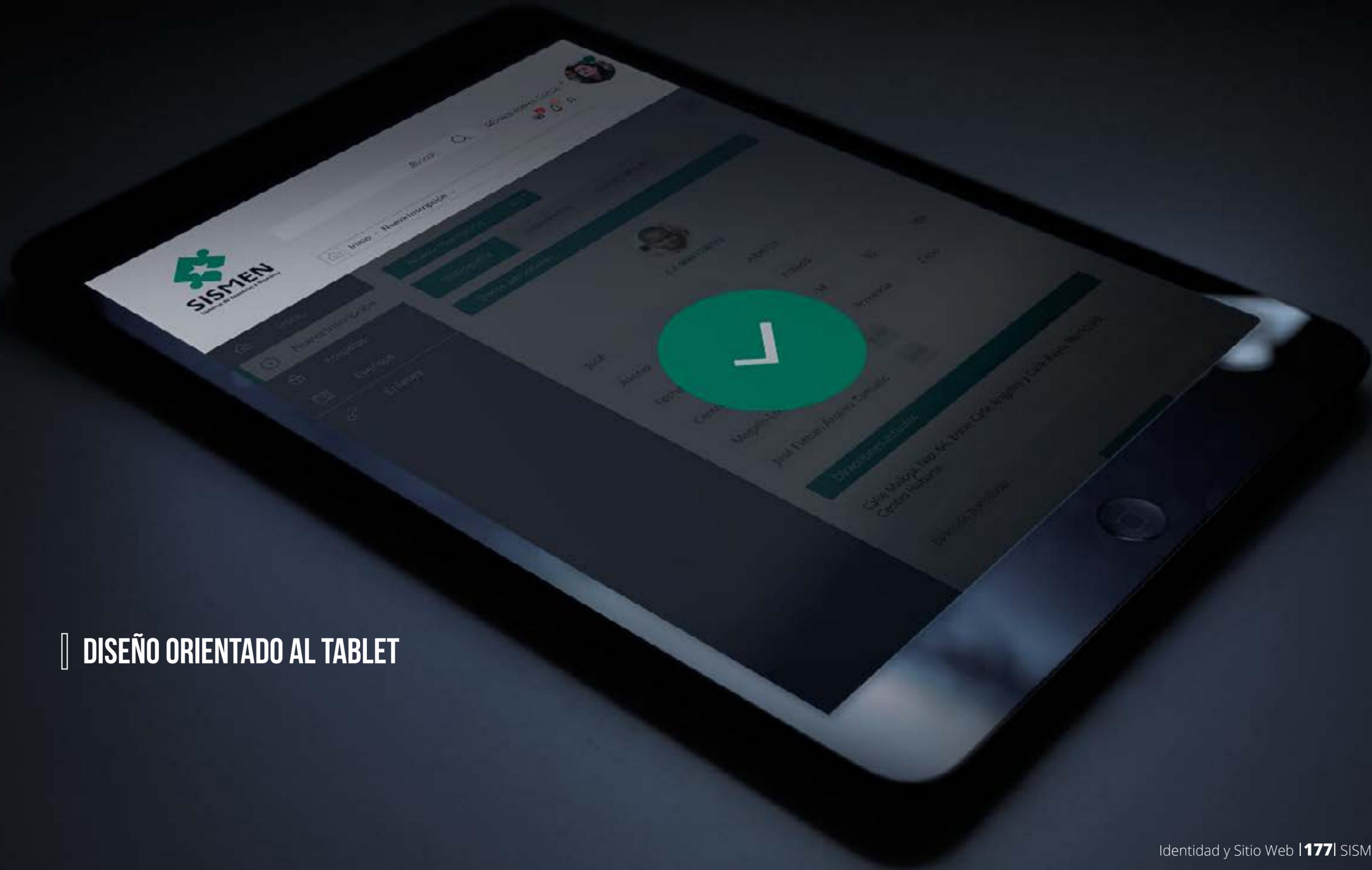
|| DISEÑO ORIENTADO AL TABLET



|| DISEÑO ORIENTADO AL TABLET



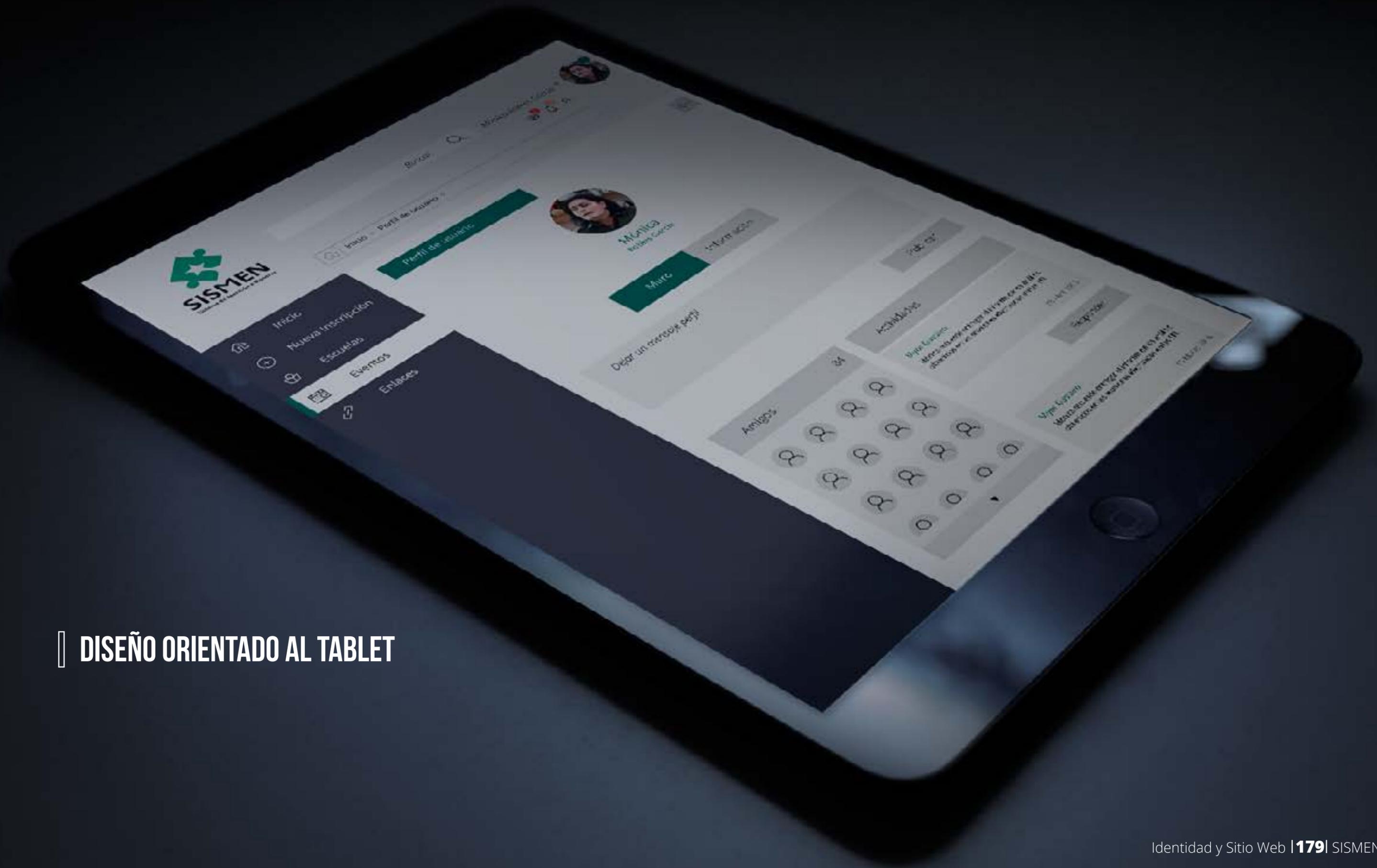
|| DISEÑO ORIENTADO AL TABLET



|| DISEÑO ORIENTADO AL TABLET



|| DISEÑO ORIENTADO AL TABLET



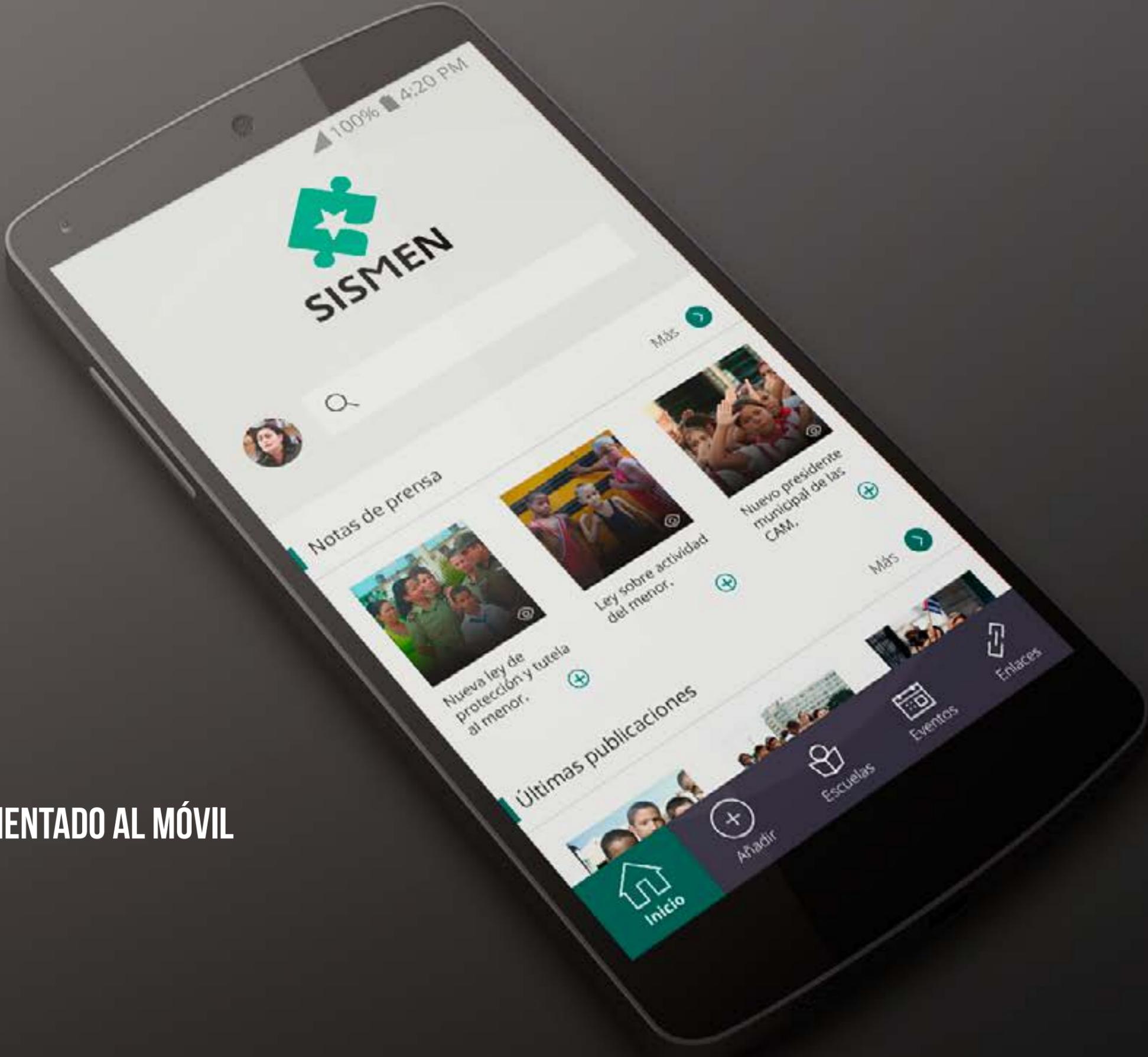
|| DISEÑO ORIENTADO AL TABLET



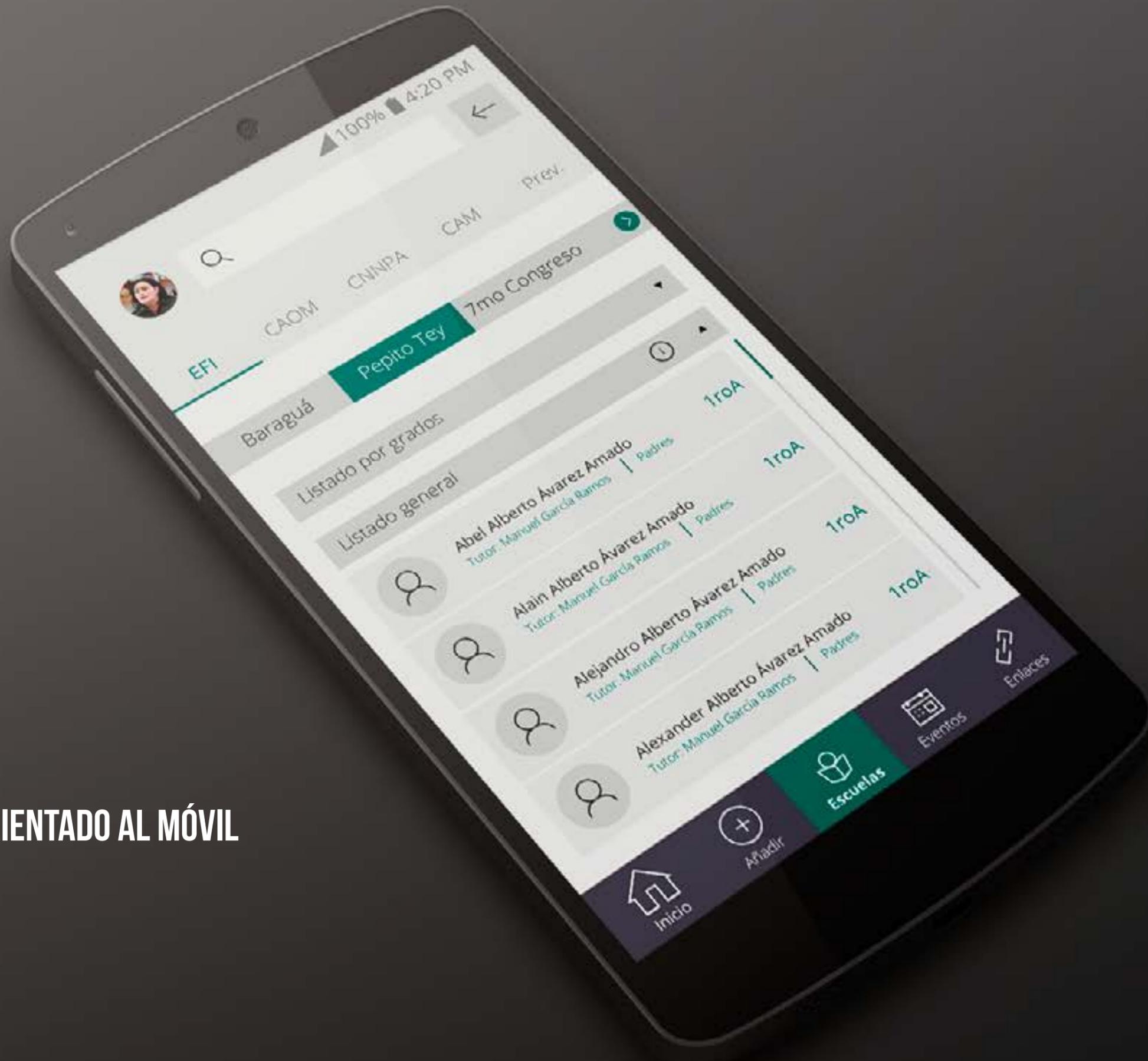
|| DISEÑO ORIENTADO AL TABLET



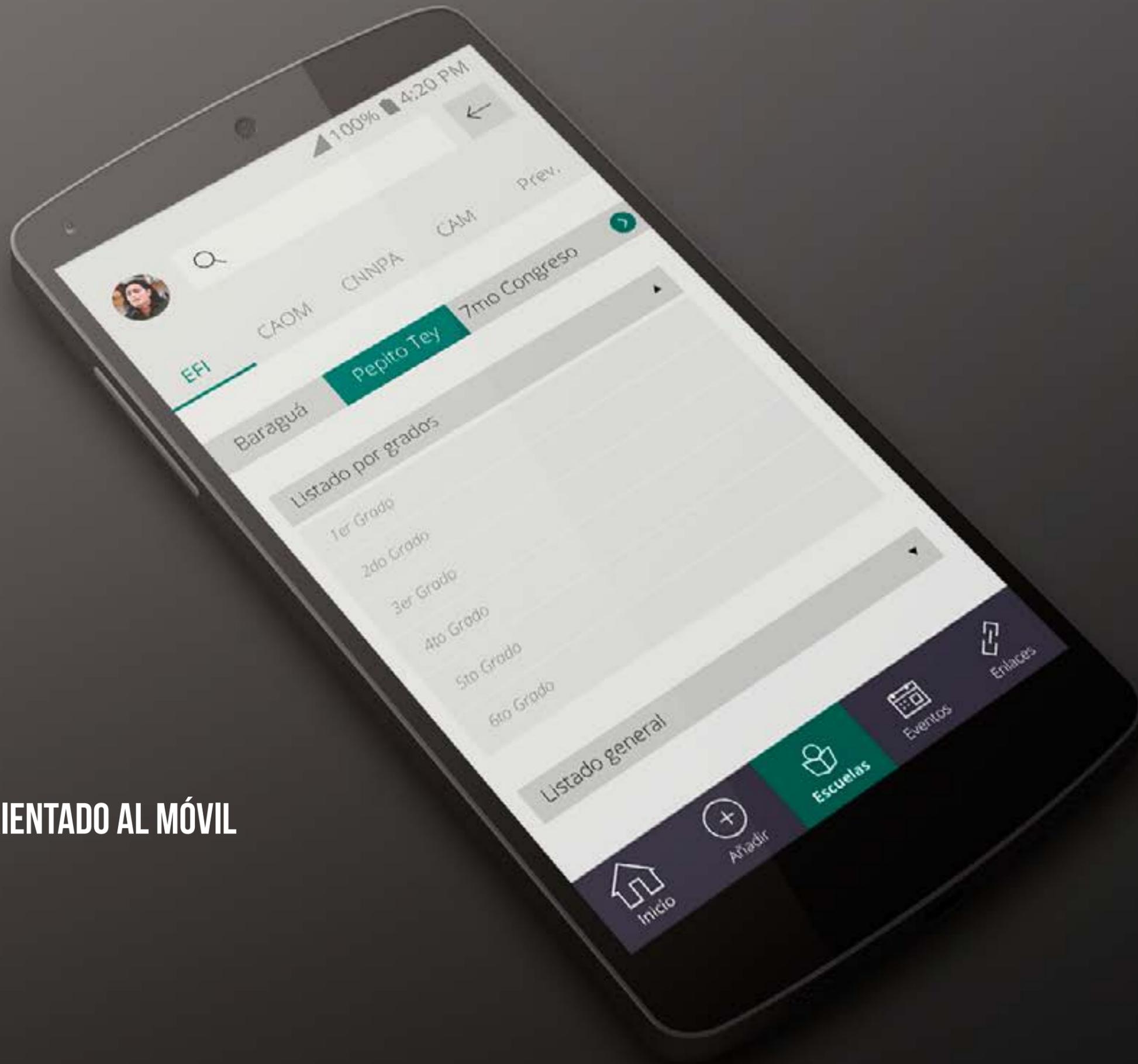
|| DISEÑO ORIENTADO AL MÓVIL



|| DISEÑO ORIENTADO AL MÓVIL



|| DISEÑO ORIENTADO AL MÓVIL



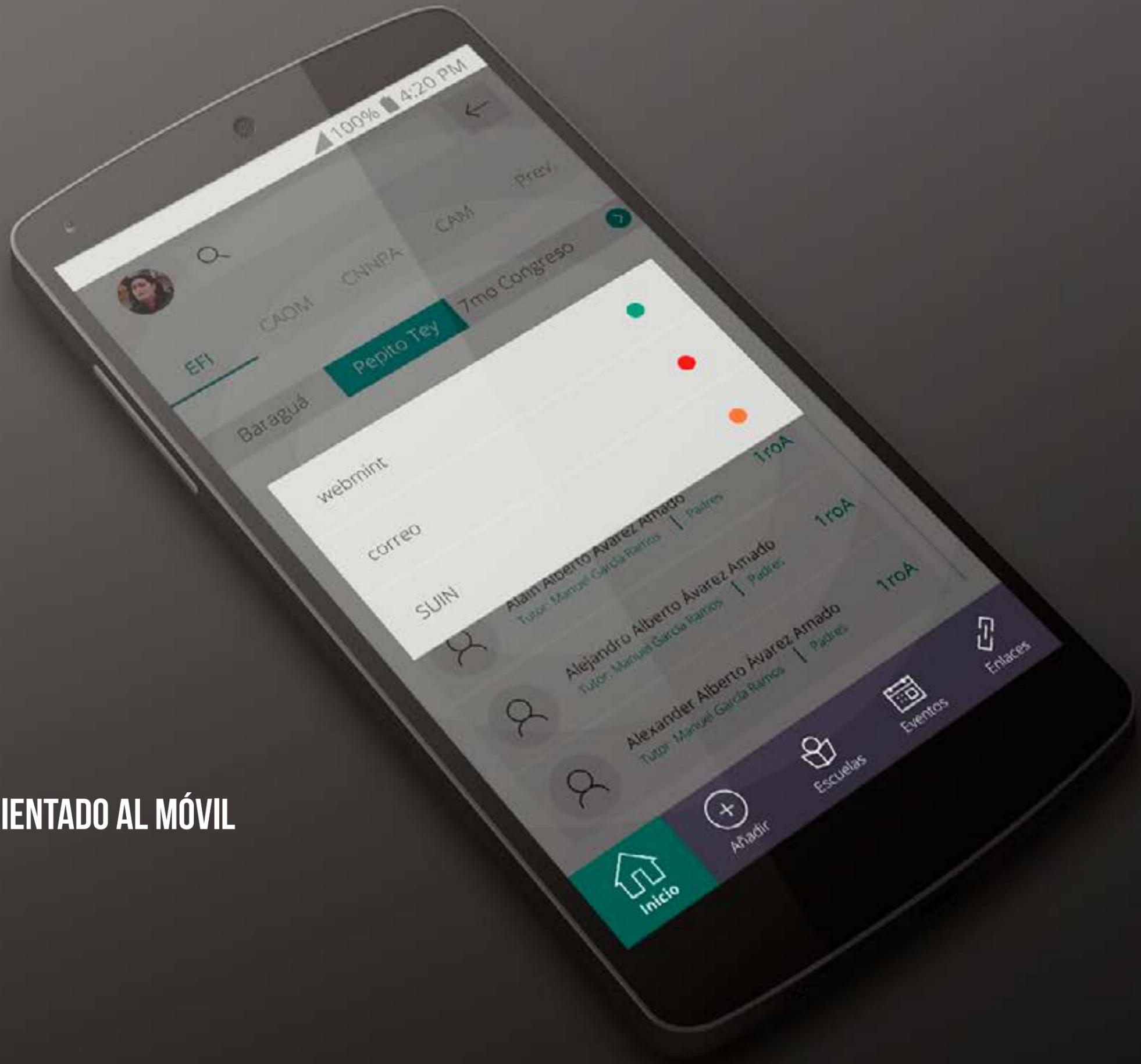
|| DISEÑO ORIENTADO AL MÓVIL



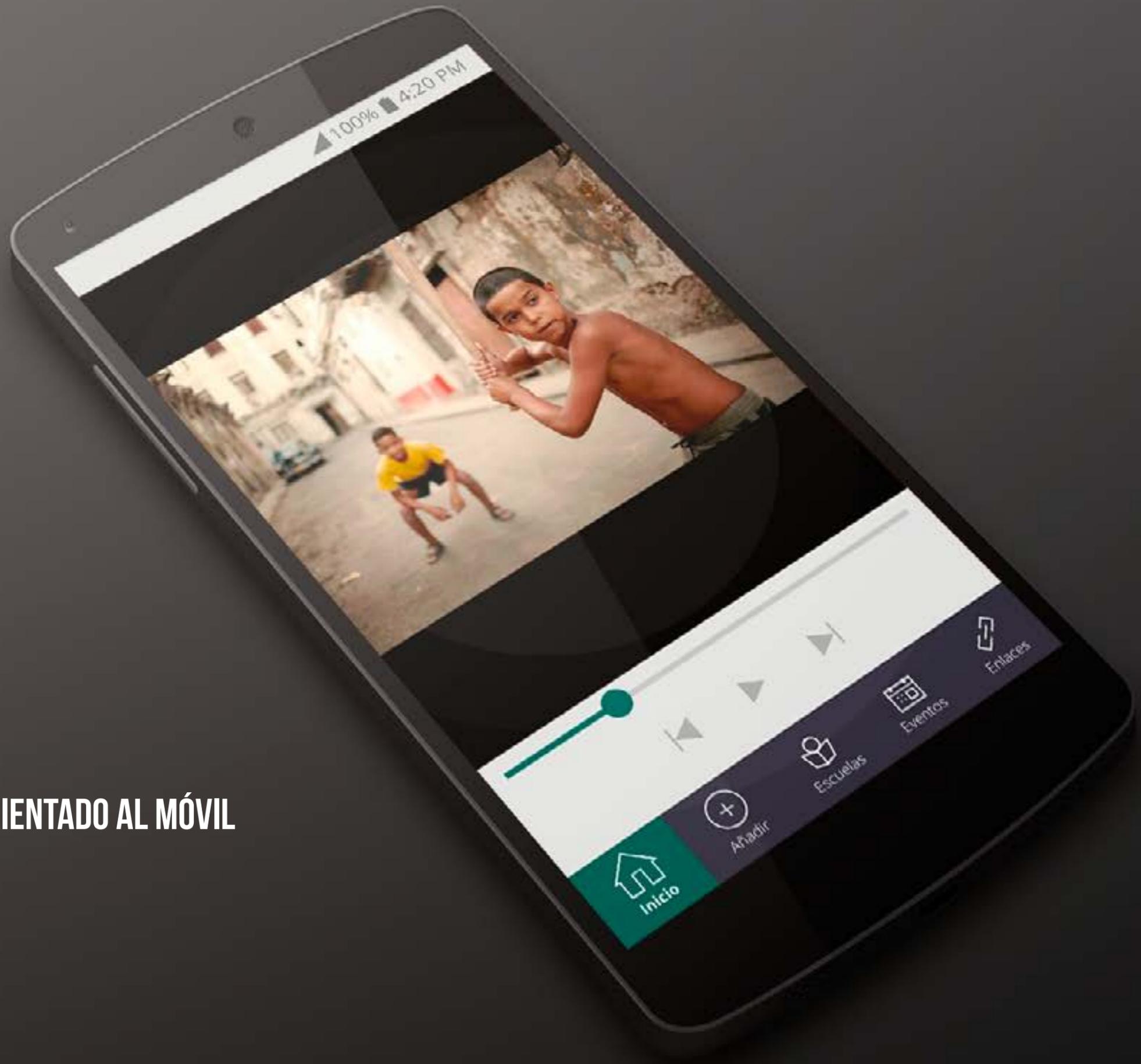
|| DISEÑO ORIENTADO AL MÓVIL



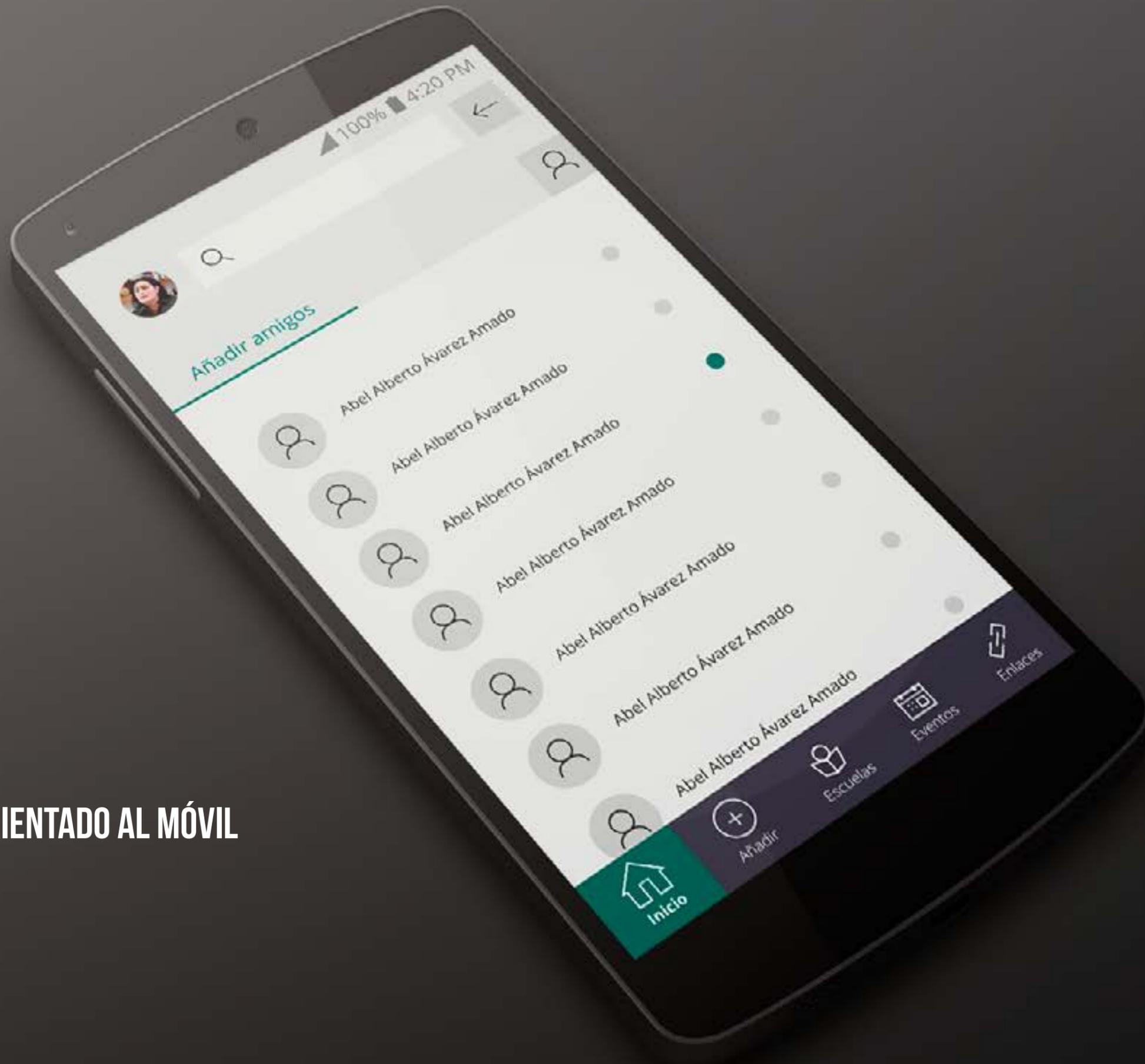
|| DISEÑO ORIENTADO AL MÓVIL



|| DISEÑO ORIENTADO AL MÓVIL



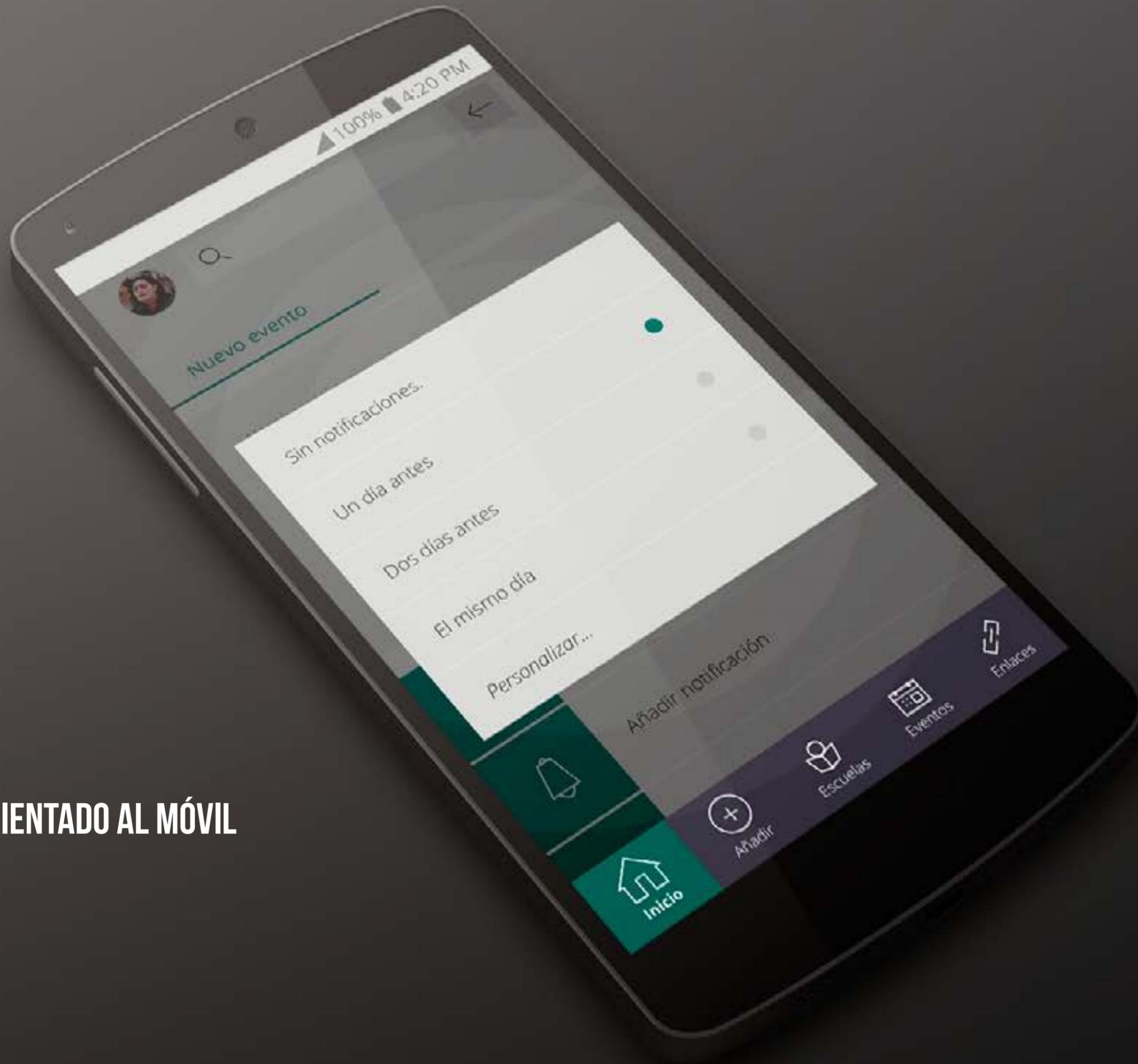
|| DISEÑO ORIENTADO AL MÓVIL



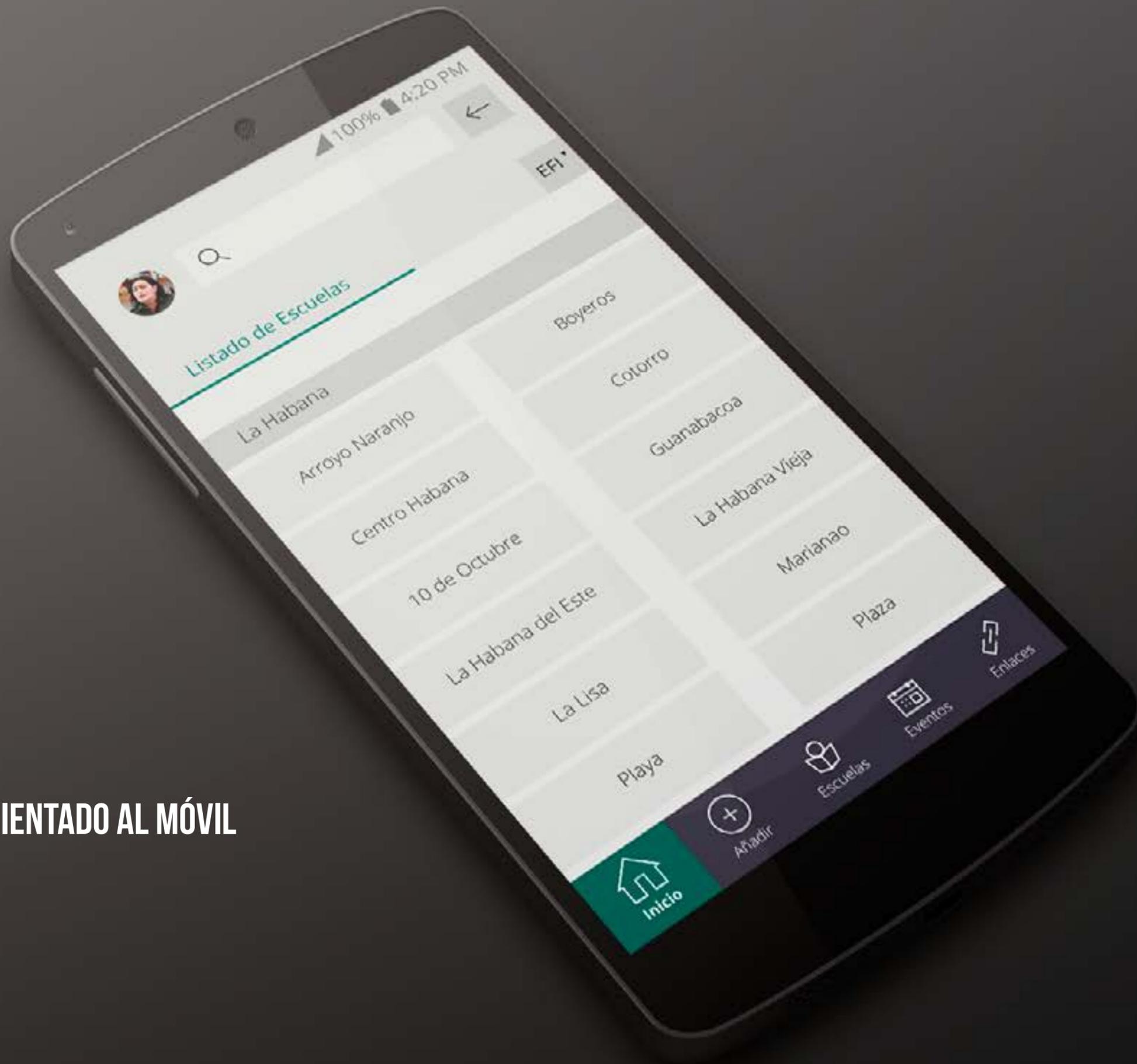
|| DISEÑO ORIENTADO AL MÓVIL



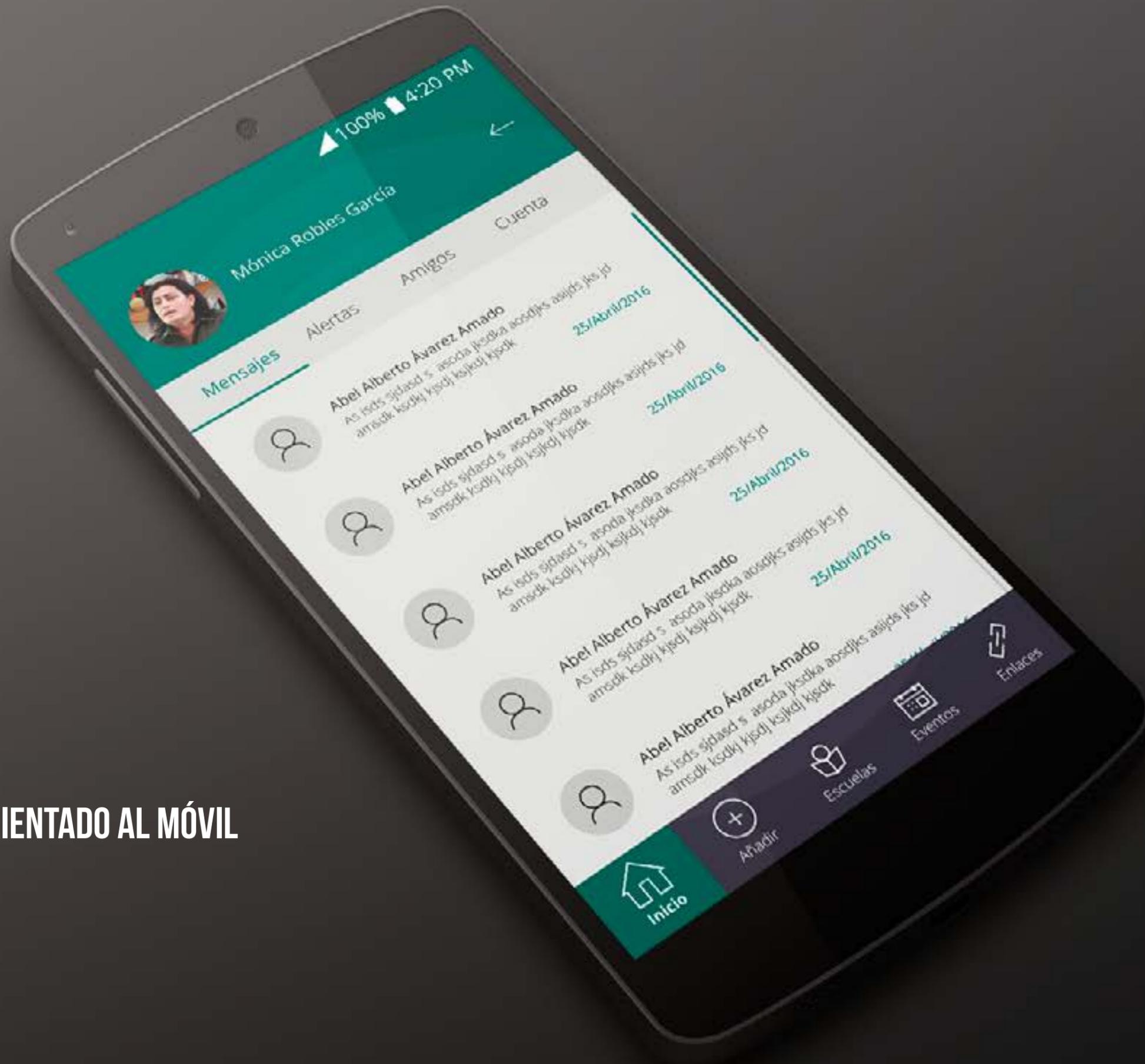
|| DISEÑO ORIENTADO AL MÓVIL



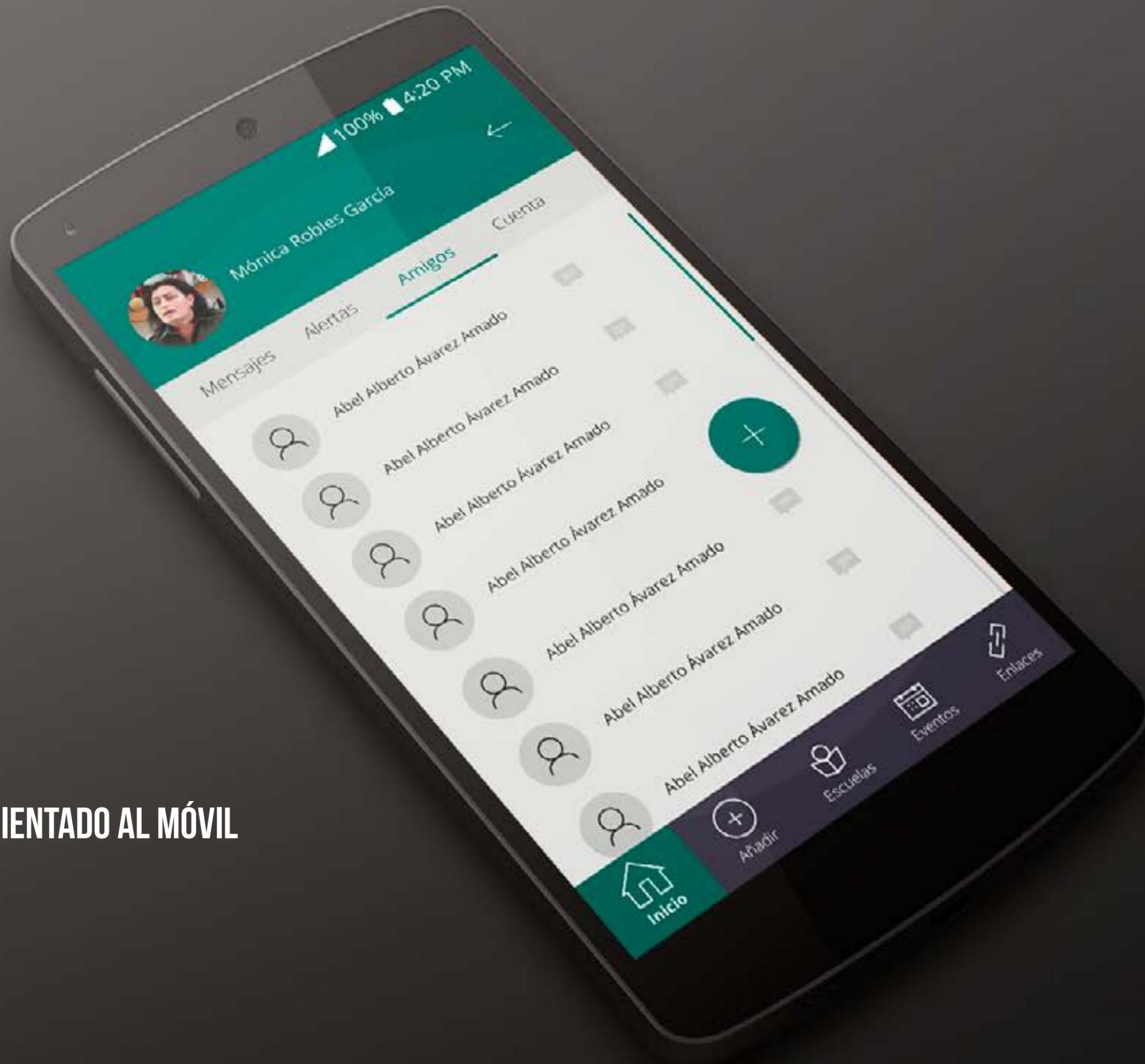
|| DISEÑO ORIENTADO AL MÓVIL



|| DISEÑO ORIENTADO AL MÓVIL



|| DISEÑO ORIENTADO AL MÓVIL



|| DISEÑO ORIENTADO AL MÓVIL

CONCLUSIONES

El Trabajo de Diploma se efectuó en un periodo de cinco meses y cinco días, en el cual se cumplieron todos los objetivos definidos en el alcance de forma satisfactoria. Se diseñaron los Signos de Identidad Visual para el SISMEN y el diseño de las diferentes pantallas en los diferentes dispositivos para la nueva web del mismo.

El cumplimiento de estos objetivos es producto de el correcto desarrollo de las etapas de diseño, así como la profundidad de las investigaciones realizadas respecto al instituto, llámese, estudio del público meta, estudio de la labor realizada, estudio orientado a las nuevas tendencias del diseño web y estudio de identidad. Esta investigación dio lugar al desarrollo de soluciones que respondían a la demanda del cliente y de este modo satisfacían las necesidades del mismo.

El despliegue de estas soluciones constituyó el proceso de comunicación orientado tanto a la imagen institucional como al sitio web. Este Trabajo de Diploma contribuirá de manera significativa en el modo de trabajo del personal que integra el SISMEN, ya que todas las decisiones tomadas en el proyecto ayudarán a este personal al cumplimiento de su trabajo; además el trabajo ayudará la sociedad ya que la labor de cuidar y formar a niños y niñas tiene un alto grado humanitario a nivel mundial.

La identidad responde al funcionamiento y a la misión que

tiene el SISMEN para efectuar su trabajo, la misma está comunicando en todo momento las características del centro (dinamismo, la parte de un todo, patriotismo, reinserción, formador y solución).

El sitio web está diseñado de manera que el personal se sienta cómodo trabajando en las páginas, ya que estas fueron diseñadas agilizar el trabajo de este personal, proporcionando una navegación fácil, exacta, rápida, con una visualidad agradable y en sintonía con los signos de identidad.

Este trabajo cuenta con un Manual de Identidad Visual, el cual norma todas las decisiones tomadas, así como la correcta implementación y uso de la identidad. También cuenta con un Manual de Estilos para el desarrollo del sitio web. Ambos manuales pautarán y ayudarán el funcionamiento y la implementación del trabajo en general.

A partir de lo antes expuesto, el trabajo tiene una respuesta completa al encargo de diseño encomendado.

RECOMENDACIONES

Las implementaciones de cada uno de los resultados obtenidos en este trabajo deberán ser monitoreados por un personal calificado para esta tarea, llámese:

- Equipo de diseñadores gráficos.
- Equipo de programadores informáticos

Para de este modo asegurar que cada una de las decisiones pautadas en este proyecto no sean violadas y se efectúen correctamente todas estas normativas, ya sea en la identidad, como en la web.

El Manual de Identidad se debe tener en cuenta cada vez que se quiera generar piezas de comunicación, respetando todas las normativas y regulaciones que se tomaron para una correcta implementación de los signos visuales.

BIBLIOGRAFÍA

Conferencias

- Departamento de Comunicación Visual: "Usabilidad." Conferencia de la asignatura Interfaz Gráfica de 3er Año, 2do Semestre, Instituto Superior de Diseño, La Habana, 2015.

Libros

- Nielsen, Jakob: " Usabilidad. Diseño de sitios web ". Pearson Educación S. A., Madrid, 2000.

Tesis

- Hassan, Yusef y Martín Fernández, Francisco. Diseño Web Centrado en el Usuario. Usabilidad y Arquitectura de la Información. Universidad de Granada, num. 2, 2004.
<<http://www.hipertext.net>>

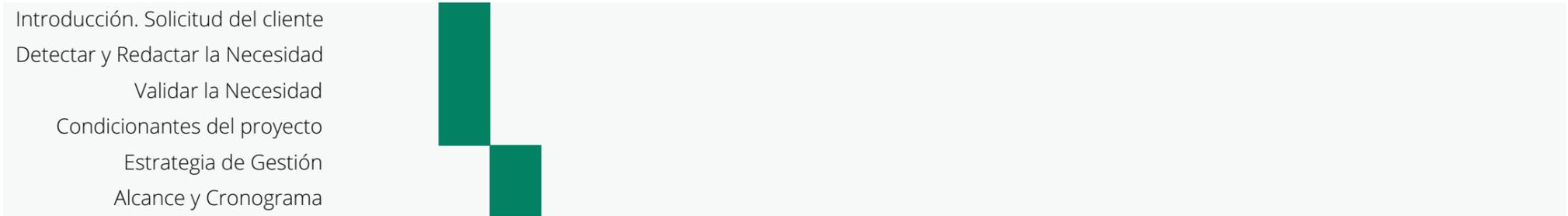
- Caballero, Alejandro y Requeiro, Antonio. Diseño del sistema de identidad visual y pautas de interfaz gráfica de la Dirección de Identificación, Inmigración y Extranjería. Instituto Superior de Diseño, 2015, La Habana.

Sitios Webs

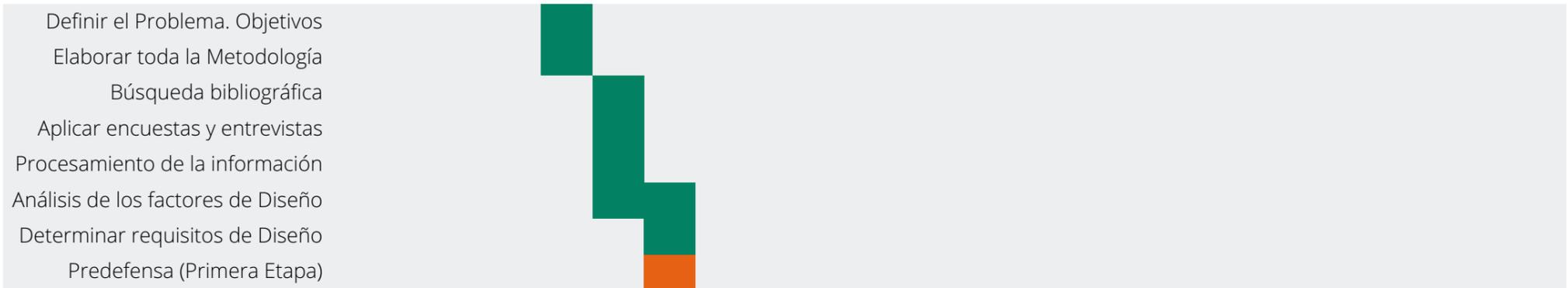
- logoplanet.es
- hipertext.net
- desarrolloweb.com
- librosweb.es
- mitziweb.com
- www.starcounter.com
- www.nosolousabilidad.com
- www.usabilidad15pasos.com
- www.ideasdel marketing.com
- www.esandra.com
- www.aulacm.com
- www.lacetalent.com

Cronograma de Trabajo	Enero			Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio			
	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

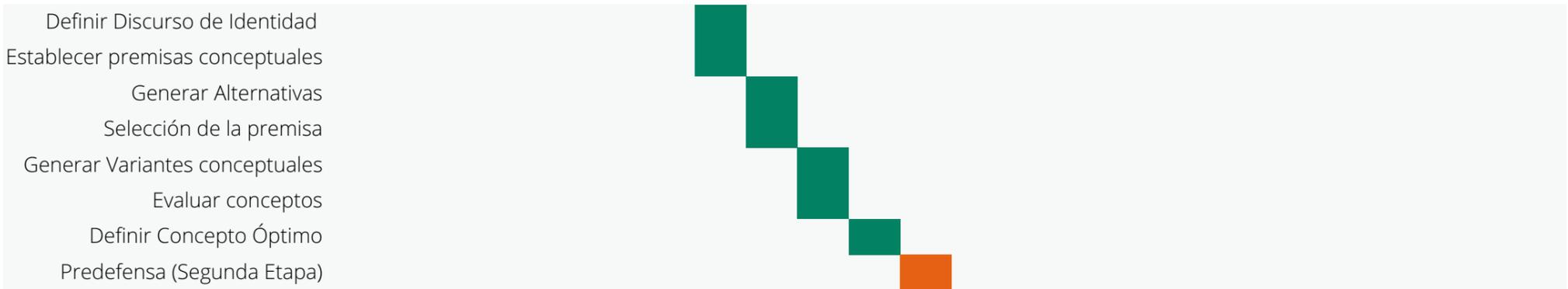
Etapa de Necesidad



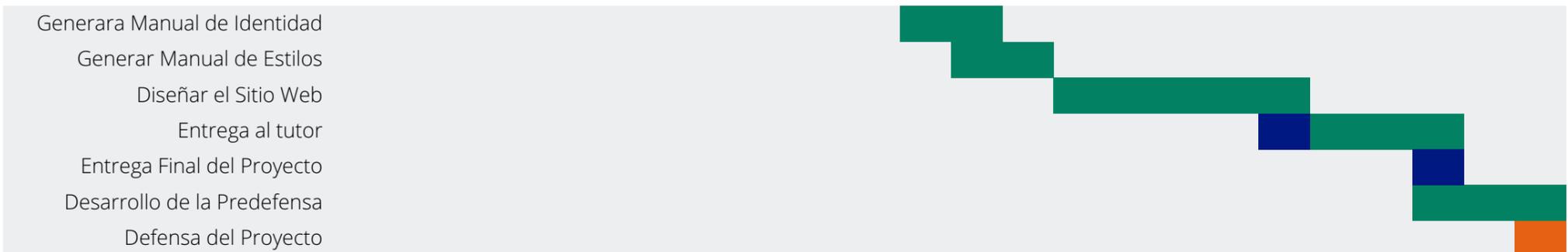
Etapa de Problema



Etapa de Concepto



Etapa de Desarrollo



CRONOGRAMA DE TRABAJO

ANEXO 1

LEYENDA:

- Semanas de Trabajo
- Defensas
- Entregas

TABLA METODOLÓGICA

ANEXO 2

Fuente de Información	Métodos y Técnicas	Muestras	Variables	Dimensiones	Indicadores
Bibliografía del cliente	Revisión bibliográfica, entrevista	Intencional	Imagen Institucional	Comunicación Actualidad	<ul style="list-style-type: none"> - Funcionamiento - Estado de la comunicación - Misión - Objetivo Social
				Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Humanos - Financieros - Materiales
Similares nacionales	Observación estructurada		Similares nacionales	Sitio web	<ul style="list-style-type: none"> - Cabezal - Estructura del página - Menús - Listas - Botones
				Características Funcionales	Recursos Funcionales
Cliente Contexto Bibliografía Especializada	Cuestionario		Sede	Características	<ul style="list-style-type: none"> - Modo de circulación - Normativas - Disponibilidad de Tecnología
			Públicos	Interno Externo	<ul style="list-style-type: none"> - Frecuencia de uso - Actitud ante los servicios - Actitud ante el consumo de información

PROYECTO DE TRABAJO DE DIPLOMA

A partir de la solicitud del Centro de Desarrollo de software del ISMI, de realizar el diseño de interfaces visual que será aplicado a la nueva web perteneciente al SISMEN. Por lo que el Instituto Superior de Diseño encomienda la solicitud del cliente, a modo de Trabajo de Diploma, al estudiante de 5to año de la facultad de Comunicación Visual William Bledman Aranguren, para garantizar el cumplimiento del encargo de diseño, con la tutoría y asesoría de los Diseñadores de Comunicación Visual, Emilio García y Nayda Blanco.

Este cuestionario tiene como objetivo principal, proporcionar toda la información requerida acerca de todo lo relacionado con el proyecto del SISMEN. Su finalidad es garantizar la perfecta funcionalidad en el diseño de las interfaces para la dinámica de trabajo que necesita la institución.

Nota: Cualquier duda con alguna pregunta del cuestionario, por favor dejar en blanco, para prevenir respuestas erradas. Gracias y disculpe las molestias ocasionadas.

- Cuestionario -

Mencione cual es el interés del SISMEN con el trabajo.

Contar con una plataforma informativa que permita la gestión de toda la información que se genera en el SISMEN, que comprende un grupo de organismos que garantizan la correcta función del organismo del ministerio

-CEAOM Centro Evaluación a Menores

-CAM Consejo Atención a Menores

-EFI Escuelas de Formación Integral

-Centro de Protección para Niños, Niñas y Adolescentes CP-NNA

a) Enuncie condiciones a tener en cuenta en el desarrollo del trabajo.

Sencillo ___X

Aprovechamiento de recursos gráficos

Experiencia de usuario ___X

No hay limitantes con el software

b) Mencione que acciones podrían delimitar el desarrollo del trabajo.

Ninguna

CUESTIONARIO EN EL SISMEN

ANEXO 3

¿Quiénes usan la aplicación? Marque del 1 al 5 el personal que más las usen, siendo el 1 el valor mínimo y el 5 el valor máximo.

Oficiales del SISMEN ___5

Oficiales rurales ___4

Trabajadores civiles del centro ___1

Civiles ___1

Otros: Trabajadores sociales_3

En qué sectores será usada la aplicación. Marque del 1 al 5 el personal que más las usen, siendo el 1 el valor mínimo y el 5 el valor máximo.

Oficinas del SISMEN ___5

Entidades del MININT ___3

Hogares ___1

Empresas del país ___1

Otros: No

QUESTIONARIO EN EL SISMEN

ANEXO 3

- Cuestionario -

En qué sectores será usada la aplicación. Marque del 1 al 5 el personal que más las usen, siendo el 1 el valor mínimo y el 5 el valor máximo.

Oficinas del SISMEN __5
Entidades del MININT __3
Hogares __1
Empresas del país __1
Otros: No

¿Cuál es el rango de edades que más usan la aplicación? Marque del 1 al 5 el personal que más las usen, siendo el 1 el valor mínimo y el 5 el valor máximo.

18-25 años __1
25-40 años __5
40-60 años __4
60 en adelante __1

¿Qué tipo de información tendrá la aplicación? Responda Si o No.

Cuerpos de texto: *si*
Formularios: *si*
Tablas: *si*
Cuestionarios: *no*
Exámenes: *no*
Galerías: *si*
Otros:

¿Cuáles son las actividades de los trabajadores de la entidad con la aplicación?

Editar Info *_si*
Eliminar *_si*
Imprimir y exportar *_si*
Buscar Info *_ si*
Subir información *_ si*
Visualizar imágenes *_ si*
Visualizar videos *_ si*
Otros:

¿Cuáles son los dispositivos más usados para trabajar con la aplicación? Marque del 1 al 5 el personal que más las usen, siendo el 1 el valor mínimo y el 5 el valor máximo.

PC __5
Tabletas __1
Celulares __3
Otros__

¿Cuáles son las características generales de las PC de los trabajadores con acceso a la aplicación? Atendiendo a:

Pulgadas del monitor: *24 mínimo*
Resoluciones más usadas: *1366x768*
Memoria RAM: *2GB – 4GB*
Tarjeta Gráfica: *Variable*
Sistema Operativo: *Windows 7 y Windows 8.1*

█ GLOSARIO DE TÉRMINOS

ANEXO 4

Null: El término null o nulo o DG es a menudo utilizado en la computación, haciendo referencia a la nada. En programación, null resulta ser un valor especial aplicado a un puntero (o referencia) usado para indicar que el puntero no apunta a un objeto o dato válido. Usualmente se utiliza el valor 0 (cero) para significar null, debido a que muchos sistemas operativos consideran el intentar acceder a una dirección de memoria tan baja como un error. Null es también utilizado en varias otras disciplinas y no únicamente en programación.

Bugs: El término Bugs puede referirse a: Bichos en inglés. En informática, a un Error de software.

Scroll: Se denomina scroll, desplazamiento, rollo o voluta al movimiento en 2D de los contenidos que conforman el escenario de un videojuego o la ventana que se muestra en una aplicación informática (por ejemplo, una página web visualizada en un navegador web).

Links: Links es un navegador web de código abierto en modo texto —y gráfico a partir de su versión 2 en modo terminal

Pop up: El término anglosajón pop-up (en español: ventana emergente) denota un elemento emergente que se utiliza generalmente dentro de terminología web. El término denomina a las ventanas que emergen automáticamente (generalmente sin que el usuario lo solicite). A menudo, las ventanas emergentes se utilizan con el objeto de mostrar un aviso publicitario de manera intrusiva. Una técnica relacionada a esta es la denominada pop-under (que consiste en abrir de manera intempestiva nuevas ventanas que se sitúan detrás de la ventana en uso).

Frame: Un frame, fotograma o cuadro es una imagen particular dentro de una sucesión de imágenes que componen una animación. La continua sucesión de estos fotogramas producen a la vista la sensación de movimiento, fenómeno dado por las pequeñas diferencias que hay entre cada uno de ellos.

Script: En informática un script, archivo de órdenes, archivo de procesamiento por lotes o guion es un programa usualmente simple, que por lo regular se almacena

en un archivo de texto plano. Los scripts son casi siempre interpretados, pero no todo programa interpretado es considerado un script. El uso habitual de los scripts es realizar diversas tareas como combinar componentes, interactuar con el sistema operativo o con el usuario. Por este uso es frecuente que los shells sean a la vez intérpretes de este tipo de programas.

Feedback: La realimentación también referida de forma común como retroalimentación es un mecanismo por el cual una cierta proporción de la salida de un sistema se redirige a la entrada, con objeto de controlar su comportamiento. La realimentación se produce cuando las salidas del sistema o la influencia de las salidas del sistema en el contexto, vuelven a ingresar al sistema como recursos o información. La realimentación permite el control de un sistema y que el mismo tome medidas de corrección con base en la información realimentada.

INSTITUTO SUPERIOR DE DISEÑO
CURSO: 2015-2016