2. El proyecto

Existe una necesidad real por parte de la empresa SICTEL (Sistemas Integrales de Cómputo y Telecomunicaciones) por eficientar sus procesos productivos y ventas, una de las áreas que mayor impacto tienen dentro del mercado donde se enfoca esta empresa es la solución de problemas en el área de tecnología de información, como parte de una reestructuración de los procesos utilizados, se propone, para tal fin, aplicar un método a seguir para la creación de soluciones informáticas para internet, teniendo presente que este plan metodológico sólo es aplicable en esta empresa, por contar con características únicas que hacen del desarrollo de este modelo como una necesidad específica.

Como parte de la comprobación del modelo sugerido se hace la aplicación del proceso en el sitio de internet de la empresa.

En el siguiente capítulo se cubren los elementos inherentes a la realización del proyecto, así como una pequeña parte teórica sobre la realización de un proyecto y sus diferencias con otro tipo de proyectos.

2.1 Los proyectos

Muchas veces las compañías confunden el enfoque del proyecto, porque piensan que los proyectos son los mismos, y esto es muy distante de la realidad, existen muchas diferencias entre ellos, por ejemplo, los proyectos en web, los proyectos para el desarrollo de software, proyectos de publicidad y los proyectos tradicionales.

Es muy importante determinar la diferencia entre proyecto, porque si determinamos el tipo de proyecto, seremos capaces de establecer un proceso a seguir, en la siguiente tabla se muestra las diferencias de un proyecto para web.(BURDMAN:1999)

Proyectos Web	Proyectos desarrollo de software	Proyectos publicidad	Proyectos Tradicionales
Los gerentes de proyecto no son siempre los gerentes de ventas	diferente	Similar	diferente
El calendario de desarrollo es muy corto	puede ser similar	similar, sin desarrollo técnico	similar
Cambios en el enfoque del proyecto durante la fase de implementación	Similar, pero sin cambios drásticos en precio y tiempo	diferente	similar
Estándares de precios no existen en proyectos web	similar	diferente	diferente
El rol de los miembros del equipo es menos especializado	diferente	diferente	diferente
Los clientes generalmente son reacios a cubrir los costos del desarrollo web, especialemente durante la fase de planeación	diferente	diferente	diferente
Las responsabilidades del gerente del proyecto son muy amplias	diferente	similar	diferente

1.-Los gerentes de proyecto no son los gerentes de venta: En un proyecto, muchas veces el gerente del proyecto no es siempre la persona que maneja las expectaciones del cliente.

2.- Los calendarios de desarrollo son dramáticamente cortos: La mayoría de los proyectos web son de tiempos muertos, proyectos con un casi nulo calendario de desarrollo. La razón es que el web es un fenómeno relativamente nuevo, así que la gente en los dos lados (cliente y desarrollador) desestiman el tiempo y los recursos necesarios para completar un proyecto en web.

3.- Tecnologías nuevas son usadas usualmente sin soporte técnico: los parches son usados en software nuevo cuando están en versión Beta, casi siempre porque ofrecen nuevas y divertidas opciones que tanto el cliente como el desarrollador están dispuesto a usar.

4.- Cambios en el enfoque del proyecto cambian durante la fase de implementación. Esto es lo que ocurre en la mayoría de los proyectos web, pero esto no suele suceder en proyectos de publicidad porque resulta carísimo cambiar una impresión una vez que ya ha sido enviada a impresión. Sin embargo, los clientes y líderes de proyecto deben entender que los cambios de enfoques durante la fase de implementación son muy caros y deben llevar un seguimiento.

5.- Estándares de precios no existen en proyectos web: En el mundo de la publicidad, los precios por proyecto resultan un tanto fáciles de tasar. Sin embargo, es muy difícil estandarizar el precio de un proyecto web.

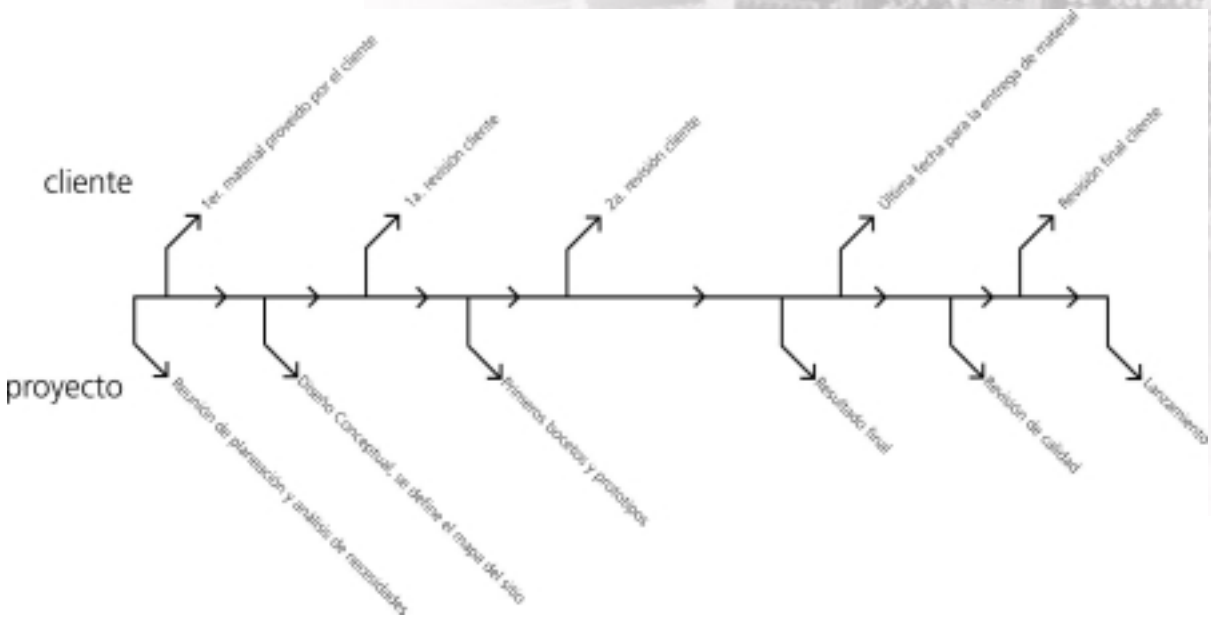
6.- El rol de los miembros del equipo es menos especializado: en un proyecto web, un desarrollador de base de datos también puede ser el programador de HTML y un diseñador también puede ser un arquitecto de información. Los roles son menos especializados.

7.- Los clientes generalmente son reacios a cubrir los costos del desarrollo web, especialmente durante la fase de planeación. Generalmente es difícil que los clientes quieran pagar por la fase de planeación en un proyecto para web, pues ellos esperan ver bocetos y prototipos lo más pronto posible.

8.- Las responsabilidades del líder de proyecto son muy amplias.- puede ser desde el responsable por el calendario de actividades y presupuesto hasta negociar contratos y contratar gente.

2.1.1 Calendario de trabajo

Es muy importante establecer un calendario de trabajo para el desarrollo del proyecto, porque de esta forma tanto el equipo de trabajo y el cliente tendrá una visión más clara del tiempo que se necesita para desarrollar cada una de las fases del proyecto, asi mismo el equipo tendrá que ajustarse al calendario de trabajo para que los requerimientos necesarios sean entregados a tiempo.



2.2 PRINCIPIOS PARA EL DESARROLLO DE UN SITIO WEB EFICAZ

*ENFOCARSE EN LOS USUARIOS Y EN SUS ACTIVIDADES, NO EN LA TECNOLOGÍA. (Este es el principios más importante y el principal)

Para que una aplicación en internet funcione tiene que ser desarrollada teniendo en cuenta siempre a los usuarios, debemos de conocer sus hábitos, costumbres, conocer a fondo a nuestro público meta...

ES IMPORTANTE RESPONDER A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS!!!!!

1.- ¿Para quién va a ser diseñado el producto o servicio?

¿ Quién es el público meta?

¿ Es el cliente y el usuario la misma persona?

2.- ¿Para qué es el producto o servicio?

¿ Que actividades se intenta respaldar?

3.- ¿Cuáles son los problemas del usuario en este momento?

¿Qué le gusta y qué le disgusta de la forma en que trabaja en estos momentos?

4.-¿Cuáles son las aptitudes y el conocimiento que poseen ahora los usuarios?

¿ Están motivados para aprender?

¿ cómo los motivamos?

5.- ¿Cómo los usuarios conceptualizan y trabajan con la tarea principal?

6.- ¿Cuál es la forma en que los usuarios les gusta trabajar o prefieren trabajar?

¿Cuál solución será la correcta?

¿De qué forma los cambiará?

El primer paso para desarrollar un buen proyecto es contestar a las preguntas anteriores?

2.2.1 Definir quién será el público meta

Es importante definir quién será el publico meta, pues es en ellos donde se concentrará todos los esfuerzos del grupo realizador para tomar las decisiones correctas. Es importante también identificar de una forma mas empírica quién sera el publico secundario.

Es primordial colaborar con el publico meta para aprender acerca de ellos

EL SOFTWARE NO DEBE SER DISEÑADO PARA ELLOS, NI POR ELLOS, SINO CON ELLOS(JOHNSON:2000,13)

Entender las tareas:

-decidir cual es la meta principal

-profundizar sobre la meta principal

-Colaborar con los usuarios para entender mejor la meta principal.

PREGUNTAS COMUNES.....

¿Qué tareas hace el usuario que sea relevante al área de aplicación de la tarea?

¿Qué tareas son más comunes y cualés son menos?

¿Cuáles son los pasos de cada tarea?

¿Cuál es el resultado de cada tarea?

¿De dónde proviene la información que se utiliza para realizar cada tarea y como se utiliza la información resultante de la tarea realizada?

¿Quiénes realizan cada tarea?

¿Qué herramientas se utilizan para realizar cada tarea?

¿Qué problemas, si es que hay, tiene el personal para realizar cada tarea?

¿Qué tipo de errores son comunes?

¿Cuáles son las causas de cada uno de estos problemas?

¿Qué terminología es utilizada por el personal al realizar las tareas?

¿De qué forma se relacionan tareas diferentes?

¿Qué tipo de comunicación con otra persona se necesita para realizar cada tarea?

2.2.2 Considera como primer punto la función, después la presentación.

Antes de realizar un diseño muy elaborado donde la estética sea la predominante en un sitio en internet, se debe considerar la funcionalidad de la página, es mucho más importante que un sitio se despliegue con rapidez, que sea lento a causa de un uso excesivo de gráficos y animaciones.

2.2.3 Adapta tu punto de vista al del usuario sobre la tarea a realizar

Hay que tratar de presentar un lenguaje cotidiano y natural

- No haga que los usuarios realicen tareas sobrenaturales.
- Use el vocabulario del usuario, no el suyo.

2.2.4 no hacer que el usuario trabaje de más

Es muy importante facilitarle la tarea a los usuarios, entre más sencillo sea para ellos, mayor será la eficacia que tendrá el proyecto

- Las tareas comunes deber ser difíciles de realizar
- No de a los usuarios problemas extras para solucionar.

2.2.5 promueva el aprendizaje de afuera hacia adentro, no de adentro hacia afuera.

Adaptarse al usuario, no haga que el usuario se adapte a usted. Hay que ser consistente, dado que es más sencillo y práctico que el aprendizaje se genere de afuera hacia adentro, que vicerversa, pues se invierten más recursos al intentar que el usuario aprenda algo generado por el sistema.

2.2.6 entrega información no sólo datos.

Esto es muy importante, pues es común saturar una página con datos irrelevantes, es preferible asignar recursos para contratar a una persona encargada del contenido de nuestro sitio, que genere información más que sólo datos.

2.2.7 Haga pruebas con los usuarios para detectar problemas.

Para que una aplicación en web sea exitosa es necesario realizar pruebas constantes con los usuarios para evaluar y detectar y solucionar los problemas que surjan.

2.3 Definición del Proyecto

No es tan sencillo como parece, se tiene que determinar lo siguiente

- Misión del proyecto
- Objetivos
- Riesgos
- Necesidades

Para definir la misión del proyecto necesitamos cumplir con las siguientes tareas

- Identificar los objetivos del proyecto
- Identificar a los usuarios
- Determinar el alcance del proyecto

Y tenemos que responder a las siguientes preguntas:

- ¿Qué vamos a hacer?
- ¿Para quién vamos a hacerlo?
- ¿Cómo lo vamos a hacer?

La propuesta sería la siguiente:

La compañía SICTEL (Sistemas Integrales de Cómputo y Telecomunicaciones necesita mejorar su imagen corporativa a través de internet, actualmente la página de internet de la empresa carece de una buena planeación, no tiene un estructura consistente y no refleja el profesionalismo y competitivad que son los ejes fundamentales de SICTEL.

NUESTRA MISIÓN ES MEJORAR LA IMAGEN CORPORATIVA DE LA EMPRESA A TRAVÉS DE INTERNET, CON LA INFORMACIÓN SOBRE LOS PRODUCTOS QUE OFRECEN, LOS SERVICIOS, SUS PRINCIPALES CLIENTES ASI COMO LA INFORMACIÓN BASICA DE LA EMPRESA, MISIÓN, VALORES, EQUIPO DE TRABAJO (STAFF), ESTO ES IMPORTANTE, PUES ASI LOS POTENCIALES CLIENTES TENDRÁN UN MEJOR VISIÓN DE LE EMPRESA. ADICIONALEMENE LA PÁGINA DEBE SER ACTUALIZADA CONSTANTEMENTE CONFORME SURJAN NUEVOS CLIENTES, SE GENEREN NUEVAS ALIANZAS Y PRODUCTOS.

La misión debe ser

- específica
- medible
- realística
- limitada en tiempo
- alcanzable

2.4 Planeación y desarrollo del proceso.

Uno de los puntos más importantes durante el proceso de planeación es el conocer a nuestro público meta por medio de entrevistas, investigación de mercados, mesas de discusión, recopilación de las necesidades del usuario y lo más importante la definición de una estrategia y los pasos de desarrollo.

Es importante para el cliente y para el equipo de trabajo determinar cuáles serán los pasos de desarrollo. Así que una de las primeras cosas a realizar con el equipo de trabajo y el cliente es la de determinar cuales serán las etapas del proceso y especificar que se obtendrá de cada una de las etapas...(BURDMAN:1999)

1ª fase.- Durante esta fase, se determina el objetivo de sitio basado en la investigación previa realizada, lo que se obtendrá de esta fase será un pequeño documento donde claramente se especifica cuales serán los objetivos, los requerimientos, y quién será el publico meta. Este documento provee al equipo de trabajo una base para trabajar.

2ª fase.- Durante esta fase el equipo creativo y el técnico realizan diseño paralelos del sitio. Mientras que el equipo creativo está diseñando la interfase con el usuario y las interacciones el equipo técnico esta diseñando la programación y las aplicaciones que serán usadas en el sitio. La culminación de esta etapa será el documento donde se especifican las funciones técnicas y funcionales del sitio, el esquema de la arquitectura del sitio y el diseño gráfico del sitio debidamente firmado por el cliente.

3ª fase.- La producción. Durante esta fase es donde se construye el sitio, cualquier cambio importante debe ser monitoreado minuciosamente. Si el cliente requiere de un cambio en este punto del proceso de desarrollo, una orden de cambio debe ser solicitada. El final de esta fase es el sitio mismo. Una guía de producción es creada también en esta fase.

4ª fase.- Pruebas.-En esta etapa se realizan pruebas para comprobar la eficiencia del sitio para que este listo para lanzarlo a producir. Nuestro gerente de calidad desarrolla un plan basado en el documento de alcance y las especificaciones de funcionalidad para probarlo nuevamente.

2.4.1 Fases de Desarrollo de un proyecto web.

PLANEACIÓN DEL PROYECTO

estrategia

- metas y Objetivos
- focus groups
- investigación
- propuesta de proyecto

diseño y especificaciones

-desarrollo de concepto
-diseño creativo
-diseño técnico
-pruebas de usabilidad en el prototipo

DOCUMENTO CREATIVO

IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO

producción

lanzamiento

ESPECIFICACIONES FUNCIONALES

PLAN DE PROYECTO

PROTOTIPO

PLAN DE PRUEBAS COMPLETO

El documento creativo es el que define el objetivo del proyecto acompañado con una descripción de la audiencia y de su sentir acerca de la empresa. Es la base del sitio y debe ser lo que el equipo de trabajo utiliza para aterrizar el proyecto y enfocarse mientras diseñan y construyen el sitio.

2.5 El documento Creativo

DOCUMENTO CREATIVO

Nombre del cliente:SICTEL (Sistemas Integrales de Cómputo y Telecomunicaciones

Fecha:1-marzo-2003

Nombre del Proyecto:Sitio Internet para la empresa SICTEL

Cliente Ing. Héctor López Miranda.

Producto:sitio en internet Autor Original:_SICTEL (Sistemas Integrales de Cómputo y Telecomunicaciones)_____

EL PROYECTO

(se describe cual es el alcance, finalidad, objetivo del proyecto)

NUESTRA MISIÓN ES MEJORAR LA IMAGEN CORPORATIVA DE LA EMPRESA A TRAVÉS DE INTERNET, CON LA INFORMACIÓN SOBRE LOS PRODUCTOS QUE OFRECEN, LOS SERVICIOS, SUS PRINCIPALES CLIENTES ASI COMO LA INFORMACIÓN BASICA DE LA EMPRESA, MISIÓN, VALORES, EQUIPO DE TRABAJO (STAFF), ESTO ES IMPORTANTE, PUES ASI LOS POTENCIALES CLIENTES TENDRÁN UN MEJOR VISIÓN DE LE EMPRESA. ADICIONALEMENE LA PÁGINADEBE SER ACTUALIZADA CONSTANTEMENTE CONFORME SURJAN NUEVOS CLIENTES, SE GENEREN NUEVAS ALIANZASY PRODUCTOS.

LOS OBJETIVOS

(los objetivos que se buscan en la realización de este proyecto)

- El objetivo principal del proyecto es dar a conocer la empresa, en donde el mismo sitio demuestre el profesionalismo y la vanguardia de la empresa SICTEL._____

- Crear una página que sea altamente usable, esto quiere decir, que la navegación sea natural y lógica, de rápido acceso, con ligas activas y de fácil lectura, sencilla pero sin llegar a ser simplista._____

PERSONALIDAD Y TONO:

(Cuál es el tono y la forma de dirigirse al usuario: cuál será la personalidad general que el proyecto debe comunicar)

La personalidad a mostrar por parte del proyecto será sencilla sin llegar a ser simplista, el tono será cortés y amable sin llegar a ser muy formal, el proyecto debe comunicar frescura, juventud, profesionalismo, disponibilidad, flexibilidad, responsabilidad y vanguardia

PENSAMIENTO ACTUAL DEL USUARIO:

(que es lo que piensa el usuario acerca de la marca, los productos, el proyecto actual [sí aplica])

La empresa SICTEL cuenta con una reputación muy respetable dentro del sector público, pues es provedor de servicios de cómputo y telecomunicaciones de varias dependencias federales como son la Secretaría de Educación Pública (SEP), Secretaria de Salubridad (SSA), Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica (CONALEP), Tribunal Electoral del Poder Judicial de la Federación. Ellos conforman el usuario pricipal de la empresa, en general la visión del usuario hacia la empresa es profesionalismo, eficiencia, sin embargo en el campo de internet no aplica esta visión pues no existe un proyecto que cumpla las expectaciones tanto de la empresa como del cliente.

PENETRACIÓN PARA LA AUDIENCIA:

(Que es lo que queremos que nuestra audiencia piense después de haber usado nuestro producto)

Que sea un ejemplo de la excelencia en el servicio y que mantiene un estándar de calidad alto que posiciona a la empresa como una de las mejores empresas para la solución de sus necesidades tanto en cómputo como en telecomunicaciones.

2.6 Análisis de necesidades del usuario

El análisis de necesidades del usuario establece la base de trabajo para todo el proceso de diseño. El objetivo principal de esta etapa es definir los objetivos y limitantes y el de desarrollar un entendimiento de la audiencia acerca de lo que quiere.(:250)

Cuatro actividades principales están incluidas en el análisis de necesidades del usuario:
Investigación: Para entender a nuestra audiencia y las necesidades del negocio.
Análisis: Analizar la información para entender las prioridades
Especificaciones: Especificar nuestros objetivos, asunciones, y obligaciones de diseño.
Documentación: documentar todas las decisiones realizadas.

El objetivo del análisis de necesidades del usuario

Definir la audiencia, identificar los metas del usuario, definir las metas de la empresa, establecer objetivos de usabilidad, identificar las limitaciones y obligaciones de diseño, definir especificaciones de diseño.

Estableciendo los objetivos: Para que se está creando un sitio web, para quién esta dirigido, y que se necesita para construir el sitio.

La siguiente forma, similar al documentto creativo, constituye un complemento y la base principal de la investigación que nos ayudará al desarrollo del sitio.
La diferencia más importante con la forma anterior es que nos da información a nivel pragmático.

2.7 Forma para determinar los elementos que constituíran el sitio web

Entrevista con el cliente/ información sobre el sitio web

Nombre del proyecto: Sitio internet SICTEL_____

Fecha___10-marzo-2003___

Información para contacto:

NOMBRE:Héctor López_____ ROL:__Director General._____

TELEFONO:_01-55-5344-2368_____

FAX__01-55-2344-2378_____ e-mail:hectorl@gruposictel.com_____

Contacto principal: Hector López_____

EQUIPO DEL PROYECTO:

Nombre ROL TELEFONO FAX e-mail

_____n/d_____vendedor_____

_____n/d_____lider_____

_Cesar Martinez Ezeta_líder de diseño_____

_____líder de desarrollo_____

Calendario del proyecto y actividades a realizar:

FECHA ACTIVIDAD

15 abril de 2003_____ Junta Inicial

25 abril2003_____Primeros bocetos

5 de mayo 2003_____retroalimentación del bocetaje

15 de mayo2003_____ 2ª entrega de bocetos

17 mayo_____focus groups

19 de mayo_____Aprobación final de bocetos

30 de mayo_____user testing

6 de junio_____ultima revisión de calidad

15 de junio_____lanzamiento

Descripción del Negocio / organización:

(pagina en internet actual, mercado principal, principales productos / servicios, ventajas competitivas)

La página de internet actual se encuentra en http://www.gruposictel.com.mx siendo su mercado principal medianas y grandes empresas, así como dependencias federales y

paraestatales con necesidades de cómputo y telecomunicaciones, cuenta con dos soluciones de sistemas de información: «Sistema para la Administración de la Asistencia Médica»y «Sistema para la Adminstración Financiera (aplicada a la Aministración Pública en sus tres niveles de gobierno)», las ventajas competitivas con las que cuenta ésta empresa es la vanguardia y la experiencia profesional con la que cuentan sus empleados y cuerpo directivo, lo que la hacen junto con las alianzas con las que cuenta, una empresa líder en su campo de trabajo, es tal su competitividad, se ha convertido en proveedor de compañías gigantes en TI.

Competencia(paginas web, por que son buenas o malas, diferencia)

Actualmente el número de empresas que representan la competencia directa de la empresa es muy grande, algunas de ellas son www.hp.com.mx, www.ibm.com.mx, www.gedas.com.mx, http://www.maint.net/Cableado.htm, http://www.consein.com/serv_tecn.htm, www.gb-itsolutions.com.mx. la mayoria de estas compañías cuentan con un excelente desarrollo en sus sitios web, la mayoria de ellos tienen una excelente usabilidad, son rápidas de accesar, con ligas actualizadas y con una excelente navegación.

Otros sitios web que sean agradables:

no aplica

Objetivos de la página web: (razones principales y objetivos del proyecto, y como se medirá el éxito)

- El objetivo pricipal del proyecto es dar a conocer la empresa, en donde el mismo sitio demuestre el profesionalismo y la vanguardia de la empresa SICTEL._____

- Crear una página que sea altamente usable, esto quiere decir, que la navegación sea natural y lógica, de rápido acceso, con ligas activas y de fácil lectura, sencilla pero si dejar de ser simple.___

Publico meta(negocio o consumidor, audiencia concreta, rangos de edades, habilidades de computo, consideraciones de plataformas, tamaños de pantallas.

El publico meta del proyecto será empresarios de medianas y grandes empresas, así como líderes de dependencias federales y paraestatales interesadas en la solución de sus necesidades de tecnología de información, redes, y cableado estructurado, en un rango de edad entre los 30 y 50 años, las plataformas a usar serán windows, y los tamaños de pantalla serán de 800 X 600 pixeles, ya que aún es el estándar en el diseño de páginas

Consideraciones de diseño

¿Cuál es el logo?___entregado por la empresa_____

¿Qué tipografías se utilizan? _____no tiene ninguna determinada__

Qué colores?_____no los tiene determinados

Que otros elementos de diseño constituyen la identidad de la empresa?__ninguno más que el logo_____

Secciones del sitio (ejemplo: home, bienvenida, acerca de, productos.)

El sitio web contará con 7 secciones: inicio, quiénes somos, soluciones, productos, clientes, alianzas y una liga exclusiva para los clientes; en la sección de inicio se dará la información básica de la empresa; en quiénes somos el usuario accesará la información sobre la visión, misión, equipo de trabajo y organización de la empresa SICTEL; en las soluciones el usuario tendrá acceso a la información sobre los servicios que ofrecen, como son soluciones TI, redes, cableado estructurado; productos, en esta sección se accesará dos productos con los que actualmente cuenta la empresa; clientes, se desplegará información sobre los clientes y los servicios proveídos; alianzas, información sobre las alianzas que han formado, y finalmente, una liga en la cual solo accesarán los clientes pues estará protegido con una contraseña para poder ingresar.

2.8 Análisis de tareas.

El análisis de tareas (BRINK:2002) se refiere a un grupo de técnicas para describir varios aspectos de cómo trabaja la gente.

Esto puede incluir análisis de procedimientos, de trabajo, de flujo de trabajo, y de errores. Análisis de procedimientos es un conjunto de técnicas para analizar los procedimientos que la gente realiza para una tarea especifica. Análisis de trabajo es un conjunto de todas las tareas que las personas realizan como parte de un trabajo o para lograr un objetivo general. Análisis de flujo de trabajo examina el flujo de información y control que es necesario para completar un proceso que puede incluir múltiples personas y múltiples tareas. Análisis de errores determina donde, cuando, y bajo que circunstancias un error puede ocurrir.

Análisis de tareas para el diseño de un sitio web:

SI observamos una página web, los procedimientos para usarlo son usualmente arbitrarios. Entonces para que molestarse con el análisis de tareas. Las respuestas son que los sitios web no sólo están hechos de una sola página, y la interacción entre usuarios y páginas web no es necesariamente arbitraria. Necesitamos considerar por lo menos tres distintos niveles cuando llevemos a cabo una análisis de tareas:

1.- Necesitamos tener una perspectiva muy amplia. Quienes son los grupos de usuarios que usarán el sitio y cómo interactúan con otros usuarios del sitio en el curso de las responsabilidades de trabajo.

2.- Necesitamos considerar las páginas que un solo usuario navegará para lograr sus objetivos.

3.- Necesitamos direccionar los procedimientos que el usuario utilizará en cada una de las páginas.

Casos de uso:

Fueron desarrollados por Ivar Jacobson como una forma de analizar el desarrollo de software desde la perspectiva de cómo el usuario regularmente interactúa con el sistema.

2.9 Arquitectura de información.

La arquitectura de información se refiere a la estructura u organización de un sitio en internet. Especialmente como diferentes páginas del sitio están relacionadas entre sí. Involucra diferentes cosas como análisis, planeación, organización de las páginas, proporciona pistas para ayudar a los usuarios a orientarse, técnicas de etiquetado, y diseño de navegación. Los principales puntos están basados en diseño de base de datos y recuperación de información, con fuertes influencias en los campos de interacción de usuario-computadora, y sicología

COMO NAVEGA LA GENTE.

Una análisis de información puede explicar mucho de lo que sucede en el siguiente escenario: en cada punto, el usuario busca lo que sea en la pantalla que le proporcione una pista de donde esta y de cómo puede acercarse a su objetivo.

El estilo de navegación depende de la tarea asignada.

EL público determina la forma en la que navegan, dependiendo de lo que estén tratando de obtener. En las acciones de búsqueda de información, los usuarios quieren encontrar algo, entonces sólo siguen las ligas hasta encontrarlo. Sin embargo, cuando no tienen una idea clara de que es lo que buscan, exploran más.

NAVEGACIÓN HUMANA

A pesar de que el término navegación se orina del latin "nave", el término se usa de una forma muy general. Se refiere a la práctica y la habilidad de los animales, así como de los humanos en encontrar el camino y el moverse de un lugar a otro por cualquier medio. Generalmente moverse de lugar a lugar requiere el conocimiento de donde uno está partiendo. Donde la meta es, cuales son los posible caminos, y como va progresando durante el movimiento (http://cognet.mit.edu/MITECS/Entry/pick) .

2.9.1 Procedimientos para desarrollar la arquitectura de un sitio.

La arquitectura de un sitio viene de tomar todos los materiales y organizarlos en una estructura que ayude al usuario a navegar eficientemente. Está información se presentará en un diagrama que es usado para guiar el desarrollo del sitio. También se puede crear detalles de especificación para el contenido, navegación, y mantenimientos del sitio web. Todo este trabajo de diseño será basado en el análisis de los requerimientos del sitio.

Desarrollo de la arquitectura.

1.-Revisar lo realizado anteriormente: revisar los resultados de los análisis de requerimientos y tareas, revisar las versiones anteriores del sitio que se está desarrollando y los de la competencia, esto originará una lista de contenido potencial y un posible esquema de organización:

Después de realizar un estudio de la información obtenida, de revisar las versiones anteriores del sitios y de aquellos sitios que constituyen la competenica princiapal de SICTEL se obtuvo la

siguiente lista de contenido y el esquema de organización:

el sitio contará con 7 secciones: INICIO,QUIENES SOMOS, SOLUCIONES, PRODUCTOS, CLIENTES, ALIANZAS y MAPA.

INICIO: información básica de la empresa, resaltando la calidad como eje fundamental de la empresa. Tendrá 5 ligas permanentes, quienes somos, soluciones, productos, clientes, alianzas y mapa del sitio.

QUIENES SOMOS: Información básica de la empresa.

SOLUCIONES: los servicios proporcionados

PRODUCTOS:Los productos con los que cuentan

CLIENTES: la cartera de clientes

ALIANZAS: principales aliados en el negocio

MAPA DEL SITIO

2.- Evaluar el contenido. Identificar los elementos del contenido revisando que información hay disponible y que información necesita el usuario. Especificar y diseñar el contenido necesario. Crear un inventario de contenido para el sitio y saber que piezas de contenido se necesitan todavía desarrollar.

Después de realizar la evaluación del contenido existente se ha determinado que la información existente es la adecuada para la creación del nuevo sitio. Se tiene información de las 5 partes que conformarán el sitio, conforme el sitio crezca se desarrollará soluciones alternas apegados al diseño establecido.

3.-Crear y evaluar la estructura central. Generar una lluvia de ideas de las categorías de contenido y estructura del sitio. Crear una organización del contenido basado en la estructura de la información, de las tareas, de los tipos de usuario. Decidir que contenido debe de estar integrado en una misma página.

El contenido del sitio será el siguiente, dividido de la siguiente forma:

INICIO:**SICTEL** es un proveedor líder en sistemas de comunicación y software para empresas, incluyendo agencias de gobierno y otras organizaciones. Ofrecemos voz, voz y datos convergentes, gestión de relaciones con clientes, operación en red de servicios múltiples, productos y servicios de cableado estructurado.

Para **SICTEL** Calidad significa:

- Altos niveles de disponibilidad de servicio

- Tener flexibilidad ante todos los requerimientos

- Disponer de un elevado índice de cumplimiento frente a las fechas comprometidas

-Brindar excelente atención al cliente

- Entender a cada cliente para ofrecerle la mejor solución con el fin de satisfacer completamente sus necesidades

QUIENES SOMOS:NUESTRA VISIÓN

Obtener el liderazgo empresarial en el mercado de la integración de soluciones de cómputo y telecomunicaciones.

NUESTRA MISIÓN

Proporcionar a nuestros clientes los mejores Sistemas Integrales de Cómputo y Telecomunicaciones. Asegurarle soluciones altamente competitivas, que rebasen sus expectativas, los mantengan a la vanguardia, e incluso, se adelanten al futuro.

VALORES

Confianza.- Es la base de nuestro desempeño. Nuestros proveedores y colaboradores conocen la importancia de realizar nuestro trabajo con cordialidad, oportunidad, honradez y eficiencia para dar total seguridad al cliente; toda vez que los compromisos que tomamos son a largo plazo.

Voluntad.- Somos una organización que tiene muy claros sus objetivos, la voluntad y la perseverancia son nuestra clave para alcanzarlos.

Respeto.- Mantener una relación respetuosa con nuestros clientes, proveedores, colaboradores y competidores nos permite un equilibrio y un desarrollo sanos.

Innovación.- Nuestras soluciones siempre persiguen hacer mejor las cosas y estar a la vanguardia con tecnología de punta.

Compromiso.- En SICTEL, sabemos que nuestros clientes requieren de un servicio de alta calidad que satisfaga sus

necesidades, que les permita delegar responsabilidades.

ORGANIZACIÓN

El Grupo Sictel está formado por empresas que tienen actividades, organización y recursos independientes que le permiten utilizar la infraestructura y especialización de cada una de ellas para ofrecer al mercado de los sistemas integrales de cómputo y telecomunicaciones completos.

SOLUCIONES:Nuestra misión es brindarle asesoría profesional a su empresa en la implementación de redes, entregándole soluciones reales e integrales a costos inmejorables.

DISEÑO E INSTALACION DE SISTEMAS DE CABLEADO ESTRUCTURADO

Sictel diseña, instala, y certifica sistemas de cableado estructurado para Instalaciones, residenciales, comerciales e industriales, apegado a los pricipales estándares de la industria y con el respaldo de los principales fabricantes.

En Cableado Estructurado contamos con una amplia línea de productos para todo tipo de redes, cables y conectores. Agregado por supuesto el respaldo de fabricantes líderes y garantías de alta confiabilidad y durabilidad.

Si necesita productos para su red Ethernet, Token Ring, FDDI, CDDI, Frame Relay o ATM e interconectar sus computadoras personales a su centro de computo, o sus equipo de telefonía a su PBX, nuestros línea de productos son los indicados para cubrir cada una de sus necesidades de interconexión.

Nuestros asesores tienen la respuesta a cada una de sus preguntas, conocen plenamente los productos y estan dispuestos a brindarle el mejor servicio, por lo que tenga la plena seguridad de que nuestra solucion propuesta sera acorde a las necesidades de su red.

Mantenimiento Preventivo y Correctivo del Equipo de Cómputo

Para prevenir fallas mecánicas o eléctricas en los periféricos de la computadora (teclado, mouse monitor, etc.) y en el C.P.U., es recomendable una limpieza preventiva (limpieza, lubricación, verificación y ajustes) al menos cada 6 ó 12 meses dependiendo de las necesidades del equipo.

También es necesario darle mantenimiento al software o programas de computo, ya que el continuo uso genera una serie de cambios en la configuración original del sistema, causando bajas en el rendimiento que al acumularse con el tiempo pueden generar problemas serios.

Así como el equipo de cómputo requiere de mantenimiento, las impresoras acumulan del medio ambiente polvo, residuos de cinta, tinta o papel y partículas que dañan su funcionamiento, el propio uso genera el desajuste de las piezas y partes que impiden impresiones de calidad. En virtud de lo anterior es recomendable realizar un mantenimiento preventivo cuando menos una vez al año.

Servicios

Servicios de Mantenimiento Preventivo y Correctivo a equipos de computo por evento o por contrato, con tiempos de respuesta reducidos, disponibilidad de refacciones de las principales marcas e ingenieros con experiencia en servicio a equipos de cómputo.

Precios

Impresoras de matriz de puntos

Impresoras de Inyección de tinta

Impresoras Laser

C.P.U., Monitor y teclado

Este servicio incluye limpieza y servicio (mano de obra) en sitio, no incluye partes.

El Mantenimiento Preventivo Programado. Este un aspecto muy importante para toda empresa. Ya que esto garantiza la buena operacion del sistema, evitando las ‘caidas inesperadas del equipo’.

El Mantenimiento Preventivo Programado. Se realiza basado en una evaluacion previa al sistema de equipo de computo/red. Se determinan las necesidades y la frecuencia con que estos se deben ejecutar. Este puede ser realizado en dias habiles, y no hábiles y festivos, con el proposito de no afectar las operaciones de su empresa.

La frecuencia de la realizacion de esos mantenimientos depende del grado de utilización del sistema, la paqueteria utilzada y la habilidad de los usuarios. Desarrollamos los programas basados en sus necesidades especificas.

La frecuencia de estos programas puede ser: semanal, quincenal, mensual, trimestral, semestral o anual.

Mantenimiento Preventivo Integral abarca desde el diagnóstico del CPU, defragmentacion, chequeo antivirus, etc, pasando por el chequeo de la integridad del sistema de arranque (BOOT) chequeo de integridad del cableado estructurado, hasta el reemplazo de partes fundamentales de la computadora/red.

¿Como se realiza?

Llegado el momento de realizar el Mantenimiento Preventivo, nuestro personal lo visitara con el equipo de trabajo apropiado, realizará el servicio y las pruebas de funcionamiento correspondiente. El equipo defectuoso podra ser llevado a nuestro laboratorio para su correspondiente reparación.

SISTEMAS DE INFORMACION.

Nuestros servicios en informática cubren la mayoría de las necesidades de nuestros clientes:

- Consultoría
- Desarrollo de sistemas
- Venta de productos
- Dataware housing
- Cómputo móvil
- e-Business
- Diseño y creación de sitios web

REDES DE DATOS

Actualmente es imposible pensar en una empresa que no tenga red de datos y las que no la tienen están evaluando la posibilidad de poner una lo antes posible.

Contar con una red de datos nos permite tener intercambio de archivos con todas las computadoras de nuestra oficina así como con computadoras de otras oficinas, acceso a Internet y correo electrónico.

SICTEL cuenta con personal especializado y con el material de diagnóstico e instalación más novedoso para hacer su red de datos en una pequeña fracción de tiempo en comparación con otras empresas sin dejar de lado la calidad.

Nuestro servicio satisface las necesidades de conexión a altas velocidades de las redes de comunicaciones, ya que permite integrar múltiples servicios sobre nuestra infraestructura de red.

Las empresas experimentan una creciente necesidad de ancho de banda para el correcto funcionamiento de sus aplicaciones críticas.

El aumento en el volumen de transacciones, la aparición de tráfico multimedia y la necesidad de minimizar los tiempos de respuesta ha demostrado que los actuales servicios de interconexión de redes no se adaptan a las necesidades del mercado. Por eso, a través de SICTEL se presta un servicio de transporte de datos de última tecnología que provee interconexión de Redes de Área Local a alta velocidad, con recursos de red de uso exclusivo para el cliente.

Nuestras Redes proveen una base sólida con una excelente relación costo beneficio para clientes que necesiten interconectar sus redes de datos para:

Facilitar y optimizar la utilización de aplicaciones críticas distribuidas. En estos esquemas la interacción entre empleados en distintas ubicaciones geográficas suele presentarse como un cuello de botella.

Brindar una única infraestructura de red, donde convivan aplicaciones con distintos requerimientos de tráfico entre dos o más locaciones. Estos requerimientos pueden incluir tráfico asimétrico, tráfico LAN esporádico y transporte constante para aplicaciones de videoconferencia o voz sobre IP.

Interconectar las redes de procesamiento de datos de distintas locaciones que cuentan con equipamiento ATM y que buscan una interconexión a alta velocidad.

Conectar las redes LAN de más de dos locaciones geográficas.

Integrar en una misma infraestructura las redes de datos transportadas en protocolos ATM, IP, X.25, Frame Relay, etc.

REDES DE TELEFONIA

Los sistemas de comunicaciones y en especial la Telefonía o comunicaciones de voz son un elemento básico en la infraestructura de cualquier empresa. SICTEL proporciona en este campo:

Estudio de necesidades de voz

Tendido del cableado de voz necesario (y, en su caso, de datos)

Instalación de centralitas y terminales telefónicos

Programación, pruebas y formación en el cliente

REDES DE VIDEO CONFERENCIA

La videoconferencia permite a un grupo de personas ubicadas en lugares distantes llevar a cabo reuniones como si estuvieran todas en una misma sala. Los participantes se pueden escuchar unos a otros y pueden verse en vídeo.

Imágenes o archivos de computadoras se pueden compartir también por todos los participantes. Un sistema de videoconferencia puede proveer de todas las opciones de presentación y de intercambio de información que son posibles en una reunión cara a cara. Las reuniones periódicas de directivos son un buen candidato de realizarse mediante videoconferencia.

Un sistema de videoconferencia es una herramienta, como un teléfono o un fax. Pero además representa una arma estratégica en un mercado de información de alta competitividad. Efectivamente, compartir información de manera eficaz y económica es un requisito para sobrevivir en todas las áreas de la industria, negocios, gobierno, educación y entretenimiento.

PRODUCTOS: Sistema para la administración de la asistencia Médica:Es un Sistema de Información que permite registrar, administrar, controlar y evaluar las actividades médicas y administrativas de las instituciones hospitalarias para mejorar la calidad de los servicios y disminuir costos.

Sistema de Administración Financiera (aplicable a la Administración Publica en sus tres niveles de gobierno)

Es un sistema de información que permite registrar, administrar, controlar y evaluar los recursos financieros de las instituciones públicas, en sus tres niveles de gobierno, para la correcta administración del gasto público.

CLIENTES: Lista de clientes y liga para accesar a su página internet

ALIANZAS:**SICTEL** también ofrece servicios profesionales para la gestión de las relaciones con clientes y empresas y servicios con valor agregado para la operación externa de mensajería y otras porciones del sistema de comunicaciones de las empresas. SICTEL pretende usar su posición de liderazgo en los sistemas de comunicación empresariales y de software. Nuestra amplia cartera de productos y servicios y nuestras alianzas estratégicas con otros líderes en los servicios de consultoría y de nuevas tecnologías, ofrece a nuestros clientes soluciones totales para las comunicaciones del comercio electrónico. Definimos el comercio electrónico como el uso interno y externo de herramientas de comunicación y redes electrónicas para interactuar, colaborar y realizar transacciones de negocios con los clientes, proveedores, socios y empleados de las empresas.

SICTEL es una de las empresas líderes en el mercado, ofreciendo soluciones de computación integrales, las cuales están preparadas para proporcionar, en forma confiable, una nueva generación de servicios de telecomunicaciones. Estas soluciones disponen de las capacidades para ayudar a los proveedores de servicio en cada aspecto de su negocio:

4.- Crear las especificaciones finales del sitio.- obtener la firma del cliente para la aprobación de la organización, etiquetas, crear el diagrama final, especificaciones de contenido, de diseño y de mantenimiento.

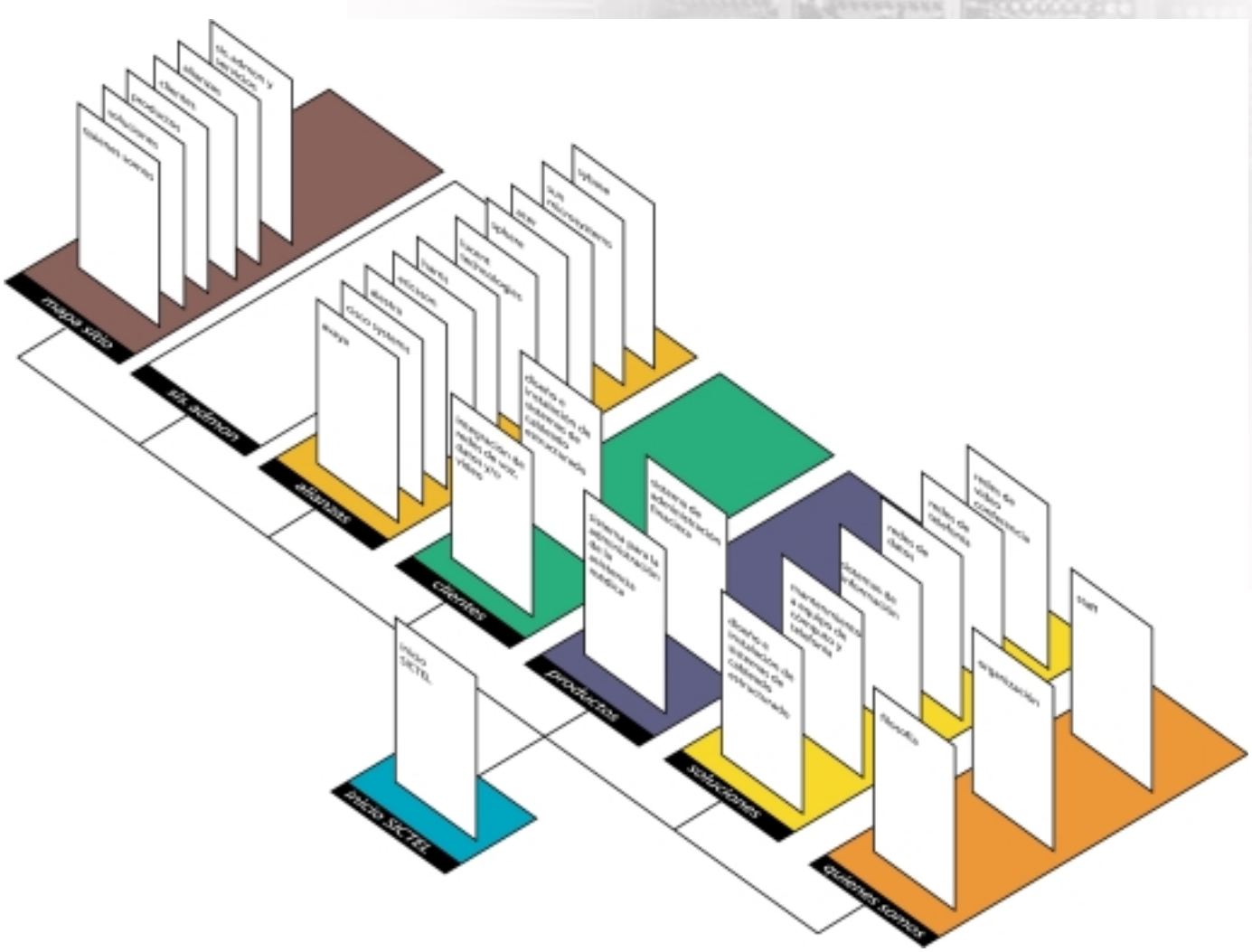
Las especificaciones finales serán: resolución 800 X 600 px, Internet Explorer 4 o mayor. El contenido del sitio ya ha sido determinado y las especificaciones de diseño se exponen en el siguiente apartado de este capitulo, el Diagrama del Sitio se localiza en la siguiente página.

5.- implementar la arquitectura del sitio y verificarla. Crear la página web y actualizarla según se necesite. Comprobar que el sitio cumple con las especificaciones realizadas.

6.- Capacitar al personal técnico del cliente para el mantenimiento del sitio.

Se necesita capacitar a una persona del staff para que realice el mantenimiento adecuado del sitio conforme a las especificaciones realizadas anteriormente.

2.9.2 Arquitectura sitio SICTEL



2.10 Solución gráfica al proyecto “sitio web GRUPO SICTEL”

Una de las etapas más importantes en el desarrollo de un sitio web es el desarrollo de la interfase gráfica, dado que la parte gráfica de un sitio web es la parte con la que el usuario interactuará, es aquí donde es importante resaltar y enfatizar la importancia del diseñador, ya que está en él resolver las necesidades tantos gráficas como de funcionalidad en un proyecto de este tipo, por eso es importante que el diseñador de información sea involucrado desde el inicio de un proyecto enfocado al internet, el será una pieza importante en la detección de problemas, investigación, desarrollo de arquitectura.

“La metodología proyectual de Bruno Munari constituye un elemento importante en la solución de problemas de diseño, y dado que las necesidades del proyecto en esta etapa radica en la solución de un problema gráfico, este modelo es necesario considerarlo.

La metodología proyectual consiste en unas operaciones necesarios, en un orden lógico distado por la experiencia, Su finalidad es conseguir un máximo resultado con el mínimo esfuerzo. En el campo del diseño no es correcto proyectar sin método, pensar de forma artística buscando una idea sin hacer previamente un estudio.

Creatvidad no quiere decir improvisación sin método: de esta manera sólo se genera confusión, la serie de operaciones del método proyectual para el diseñador no es algo absoluto, es algo modificable, si se encuentra un objetivo que mejore el proceso.”Bruno Murani”

2.10.1 Antecedentes

SICTEL es un proveedor líder en sistemas de comunicación y software para empresas, incluyendo agencias de gobierno y otras organizaciones. Ofrecemos voz, voz y datos convergentes, gestión de relaciones con clientes, operación en red de servicios múltiples, y productos y servicios de cableado estructurado.

SICTEL cuenta con una cartera de clientes en dos ramas de servicios: diseño e instalación de sistemas de cableado estructurado, dentro de esta rama SICTEL tiene clientes como son: Tribunal electoral del Poder Judicial de la Federación, Instituto de seguridad y servicios sociales para los trabajadores del estado, Colegion Nacional de Educación Profesional Técnica, Pronósticos para la Asistencia Publica; dentro la rama de integración de redes de voz, datos y/o video tenemos a las siguientes empresas,Secretaria de Educación Publica, Secretaría de Salud, Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica, Inustrias Peñoles, Montepío Luz Saviñon, gedas north america, Secretaría de Comercio y Fomento Industrial.

Las ganancias aproximadas de la empresa son de alrededor de 20 millones de pesos anuales, lo que la posiciona como una empresa econónimicamente fuerte capaz de ofrecer a sus clientes altos estándares de calidad.

Para SICTEL Calidad significa:

- Altos niveles de disponibilidad de servicio.

- Tener flexibilidad ante todos los requerimientos.

- Disponer de un elevado índice de cumplimiento frente a las fechas comprometidas.

- Brindar excelente atención al cliente.

- Entender a cada cliente para ofrecerle la mejor solución con el fin de satisfacer completamente sus necesidades.

la filosofía de la empresa es:

VISIÓN

Obtener el liderazgo empresarial en el mercado de la integración de soluciones de cómputo y telecomunicaciones.

MISIÓN

Proporcionar a nuestros clientes los mejores Sistemas Integrales de Cómputo y Telecomunicaciones. Asegurarle soluciones altamente competitivas, que rebasen sus expectativas, los mantengan a la vanguardia, e incluso, se adelanten al futuro.

VALORES

Confianza.- Es la base de nuestro desempeño. Nuestros proveedores y colaboradores conocen la importancia de realizar nuestro trabajo con cordialidad, oportunidad, honradez y eficiencia para dar total la seguridad al cliente; toda vez que los compromisos que tomamos son a largo plazo.

Voluntad.- Somos una organización que tiene muy claros sus objetivos, la voluntad y la perseverancia son nuestra clave para alcanzarlos.

Respeto.- Mantener una relación respetuosa con nuestros clientes, proveedores, colaboradores y competidores nos permite un equilibrio y un desarrollo sanos.

Innovación.- Nuestras soluciones siempre persiguen hacer mejor las cosas y estar a la vanguardia con tecnología de punta.

Compromiso.- En SICTEL, sabemos que nuestros clientes requieren de un servicio de alta calidad que satisfaga sus necesidades, que les permita delegar responsabilidades.

ORGANIZACIÓN

El Grupo Sictel está formado por empresas que tienen actividades, organización y recursos independientes que le permiten utilizar la infraestructura y especialización de cada una de ellas para ofrecer al mercado de los sistemas integrales de cómputo y telecomunicaciones completos:

SICTEL- telecomunicaciones

SICTEL- servicios

SICTEL- sistemas de información

arrendadora SICTEL.

STAFF.-

SICTEL está conformado de la siguiente manera

2.10.2 Planteamiento del Problema

Desarrollo de interfase gráfica para el sitio web de la empresa SICTEL, enfatizando la usabiliadad del producto, reestrucutrando el sitio actual, mejorando la navegación, accesabilidad, el diseño de información del sitio.

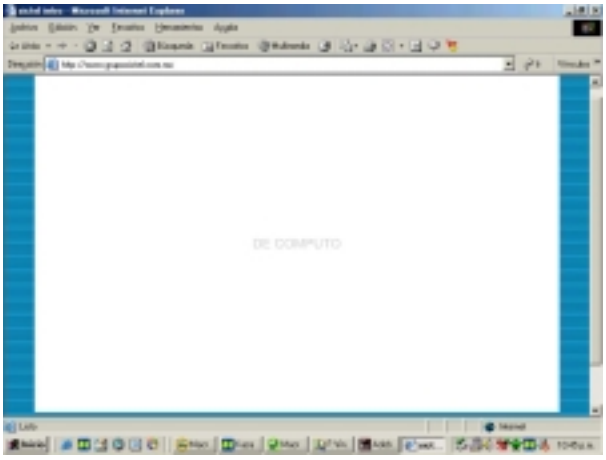
2.10.2.1 Perceptor.

El perceptor del proyecto serán empresarios, directivos, dueños de medianas y grandes empresas interesadas en la solución de sus necesidades de tecnolo´gia de información, redes y cableado estructurado, en un rango de edad entre los 30 y 50 años.

2.10.2.2 Detección de necesidades.

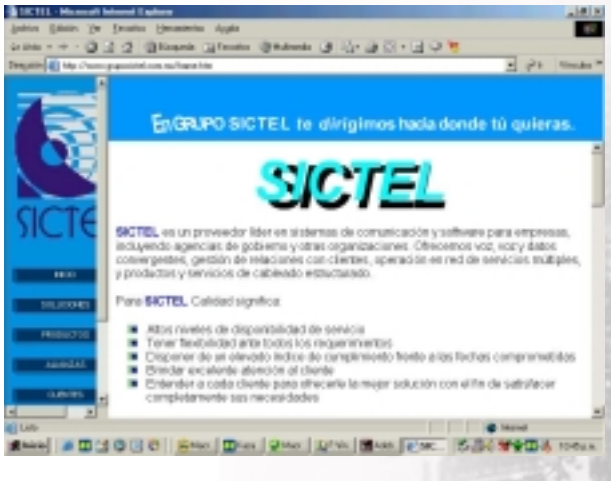
SITIO WEB con acceso a 7 ligas dentro del mismo sitio: quiénes somos, soluciones, productos, clientes, alianzas, sis. admon y sistemas y mapa del sitio.
cada página dentro del sitio contará con la información pertinente para cada lugar.

2.10.2.3 Problemas detectados en el sitio actual.



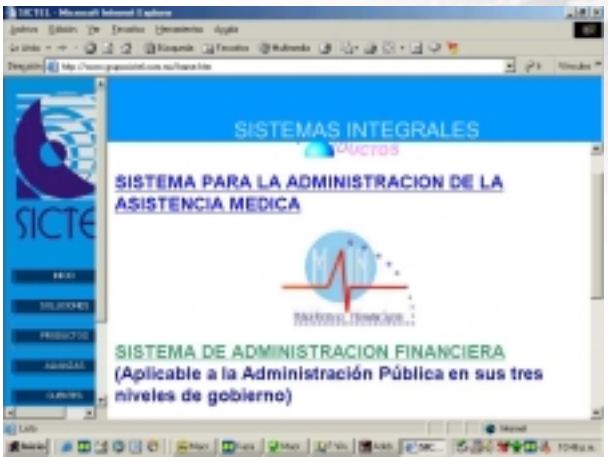
Página Inicial:

Uso inadecuado de animación flash en la primera página que el usuario accesa: es inapropiado porque carece de justificación, no hay un propósito real de dicha página, pues no aporta ninguna información relevante, de hecho ninguna, además el tamaño de la ventana no es el adecuado para el standar establecido de 800 X 600 pixeles, esta animación resulta un tanto molesta porque contiene un loop que se repite sin razón



SICTEL home

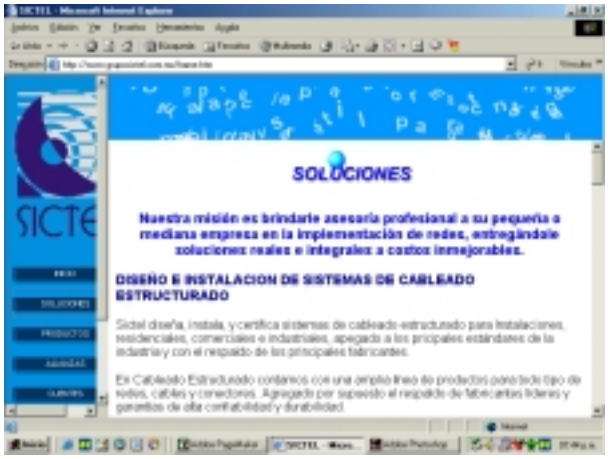
- El tamaño de la página no es el correcto para el estándar de 800 X 600 pixels, el uso de animaciones flash nuevamente es incorrecto, dado que no aporta nada importante, el uso de frames al igual es innecesario, pues es un sito pequeño que no necesita de tal uso.



Productos SICTEL

- El tamaño de página no es el correcto, el uso de frames inadecuado, animación flash sin justificación.

tiene dos logos que nos llevan a dos aplicaciones que constituyen los productos de la compañía, estos deberían abrirse en otra página independiente de la compañía, lo que sucede por el contrario en la página de soluciones.



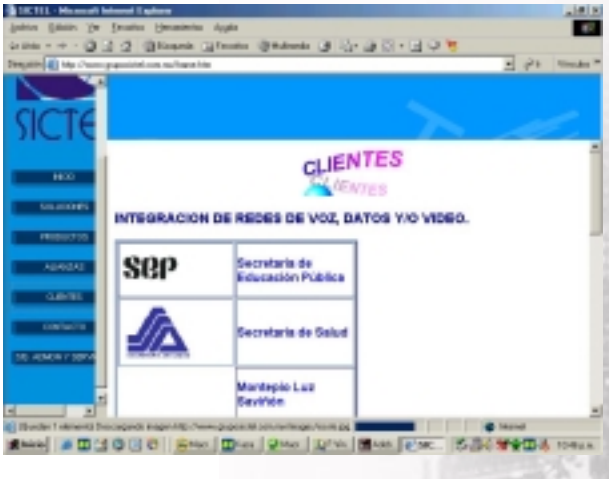
Soluciones SICTEL

Tiene seis opciones de las cuales solo un es activa y nos lleva a otra página que no es de gran ayuda, pues toda la información puede estar contenida en una sola página.

El uso de animaciones flash es inadecuado

el uso de imágenes no sigue un patron, no existe una reticula editorial.

El uso de frames es incorrecto.

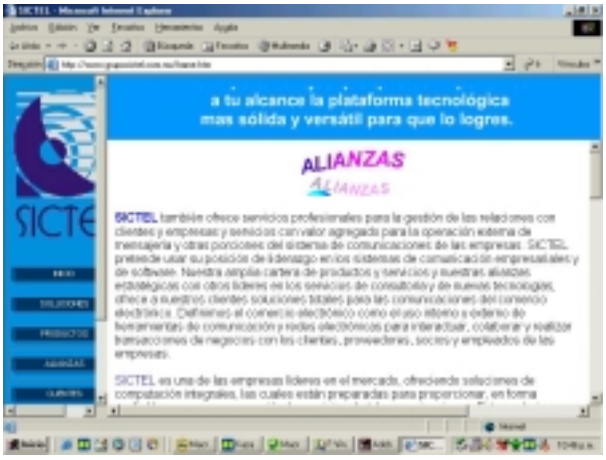


clientes SICTEL

La sección de clientes se divide en dos, una en la cual se despliegan los clientes de INTEGRACIÓN DE REDES DE VOZ; DATOS Y/O VIDEO y la otra que es DISEÑO E INSTALACIÓN DE SISTEMAS DE CABLEADO ESTRUCTURADO.

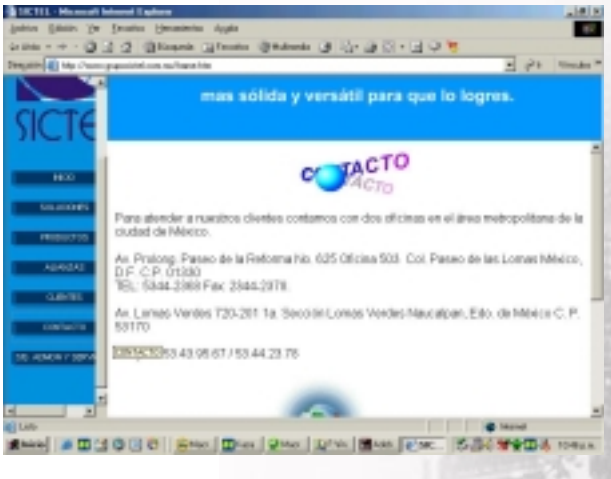
las páginas de los clientes deben ser completamente independientes, no deben desplegarse dentro de la misma página de la empresa SICTEL, pues se puede generar una confusión en la relación a la autoría de la páginas de los clientes.

se deben revisar algunas de la ligas , pues estas no funcionan y ademas el texto e imagen no son activos al mismo tiempo.



alianzas SICTEL.

nuevamente el uso de frames es inadecuado, las páginas no siguen un estándar de 800 X 600 pixeles, el uso de animaciones flash es inadecuado, el tamaño de las tipografías es muy grande no existe una reticula editoral para la distribución de texto, el logotipo de la empresa es muy grande lo que quita espacio para desplegar mas información falta de imagen para dar enfásis a cada una de las páginas, escaso uso de color, lo que la convierte en prácticamente una pagina monocromática.



contacto SICTEL

la página de contacto puede ser eliminada y la información dada en esta página puede se desplegada en todas las páginas.

2.10.2.4 Conceptualización.

La etapa de conceptualización representa el paso más importante dentro del proceso de diseño, pues después de haber analizado la información concerniente al perceptor y al emisor, se deben de tomar los conceptos principales, que pueda haber entre las dos partes, para que exista una coherencia emisor-receptor y viceversa. La conceptualización también nos habla de cuál será el mensaje que queremos dar a nuestro público meta.}

Los conceptos que se obtuvieron en la lluvia de ideas fueron los siguientes:

-innovación	- cables	- datos	- voz
- Héctor López	- vanguardia	- confianza	- voluntad
- dinamismo	- respeto	- seriedad	- innovación
- compromiso	- responsabilidad	- rapidez	- calidad
- funcionalidad	- sencillez	- compromiso	- seriedad
- profesionalismo	- humanismo	- servicio al cliente	- confiabilidad
- experiencia.	- frescura		

de esta lluvia de ideas los conceptos en los que se basará el desarrollo gráfico de nuestra solución gráfica para el sitio de la empresa SICTEL serán:

- innovación	- vanguardia	- confianza	- dinamismo
- rapidez	- calidad	- funcionalidad	- confiabilidad
-profesionalismo	- sencillez	- frescura	

tenemos por lo tanto que el sitio SICTEL debe reflejar los siguientes conceptos a través de todas sus páginas

2.10.2.5 Visualización.

La visualización representa la traducción gráfica del proceso de conceptualización, esto ocurre después de tomar los conceptos que se deseen representar.

2.10.2.5.1 Color

> *"El color se ha convertido en una especie de lenguaje visual debido a su fuerte contenido de significación.*
> *cada color nos presenta o sugiere algo. Es una parte tan importante en nuestra percepción que cualquier violación a nuestros paradigmas sobre el color de ciertos objetos, puede resultar abrumadora"*

El uso de color en el web es un asunto muy delicado, dado que las diferentes tonalidades del color varían de monitor a monitor y de plataforma a plataforma, la forma más segura del manejo de color en el web es el uso de los colores hexadecimales pues no dan una cierta igualdad en plataformas y monitores.

> *"Los 216 colores de la Web*
> *Los primeros dolores de cabeza de los diseñadores web comienzan con el manejo de color y el frustrado intento por mantenerlos en diferentes monitores.*
> *Con 24 bits de color, los JPEGs pueden mostrar millones de colores, pero la mayoría de la gente tiene monitores de 8 bits (256 colores). Los sistemas operativos Macintosh y Windows no usan los mismos 256 colores, tienen tan solo 216 colores en común. Hay 216 colores "seguros" para los gráficos para internet también llamados colores "WebSafe", todos los otros colores fuera de este espectro se mostrarán con puntos mezclados para simular variantes de colores.*
> *El rango de colores hexadecimales va de 000000 a FFFFFF, estos son números hexadecimales representando los valores de rojo, verde y azul . Los 2 primeros caracteres representan al **rojo**, los 2 siguientes al **verde**, y los 2 últimos al **azul**.*
> *Los valores aceptados en el formato hexadecimal son:*
> *00 - 33 - 66 - 99 - CC - FF"(http://ezine.webarkstudio.com/articulos.php?articulo=10)*

En el web el uso del color debe ser muy bien planificado, dado que muchos usuarios tienen alguna deficiencia en la captación del color, es por eso que el color debe ser usado con mucha prudencia.

"El color fabrica todo un universo imaginario. Nos hace viajar a las islas, nos sumerge en el mar o nos sostiene en pleno cielo"
(Grafismo Fundamental - Abraham Moles /Luc Janiszewski).

En el caso del sitio SICTEL, tenemos que una parte importante para marcar la diferencia entre páginas será el uso del color, tenemos asi, que debemos especificar 7 colores principales para cada página que constituye nuestro sitio: INICIO, QUIENES SOMOS, SOLUCIONES, PRODUCTOS, CLIENTES, ALIANZAS Y MAPA DEL SITIO.

INICIO.- Para la página de Inico se utilizara el verde #0009999 este verde fue escogido por su significación, pues pertenece a los colores friós, produciendo frescura y confortación. tiene un suave atractivo. Es la señal de balance y normalidad. el verde puede ser usado para guiar al individuo hacia determinados lugares.
Dando lugar a la incorporación de uno de los conceptos utilizados que es la frescura.

QUIENES SOMOS.- el color naranja #FF6600
es importante el uso de este color en esta página pues buscamos un color que desmuestre la pasión y la fuerza del equipo de trabajo de la empresa, el rojo es la mejor opción.

PRODUCTOS.- azul #333366
es el símbolo de la profundidad, suscita una predisposición favorable.
Es un color que debe demostrar seriedad en los productos que se realizan así como profundidad en ellos.

SOLUCIONES.- amarillo #FFCC00

El color amarillo denota calidez, innovación dinamismo, por ser el color del sol, encaja con el concepto de calidez que se le debe imprimir a las soluciones que ofrece la empresa.

CLIENTES.- verde #33CC66

es el color con el que se identificará la sección de clientes, el verde denota confiabilidad, un punto muy importante para el cliente y su relación con cualquier empresa.

ALIANZAS: naranja #FF9900

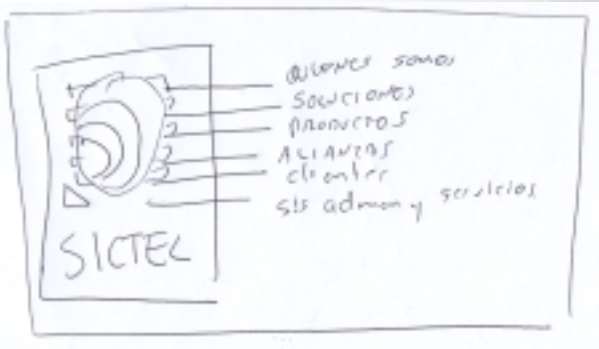
el color naranja tiene una cualidad dinámica y energética que es sinonimo de las alianzas por tener una fuerza activa.

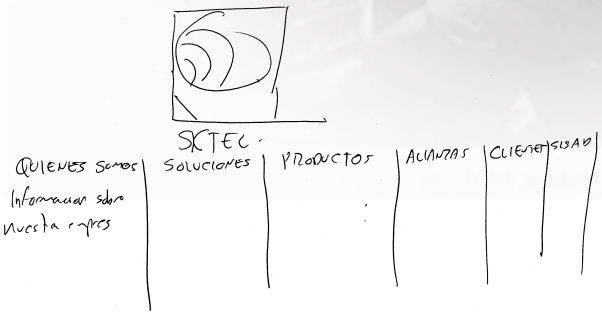
MAPA DEL SITIO.- marron # 663333

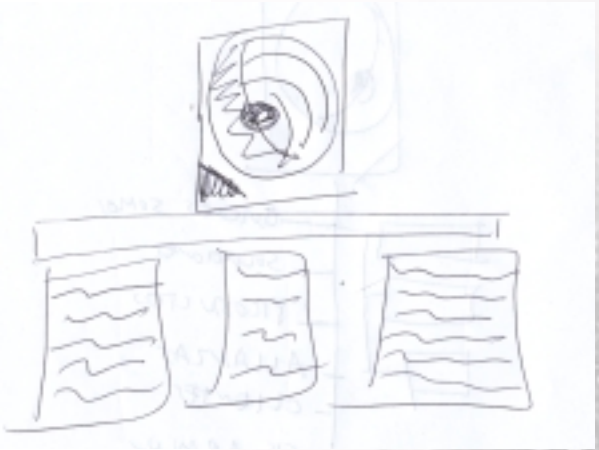
el color de la tierra, relacionamos el color de la tierra con un mapa, los primeros mapas fueron para representar al planeta tierra.

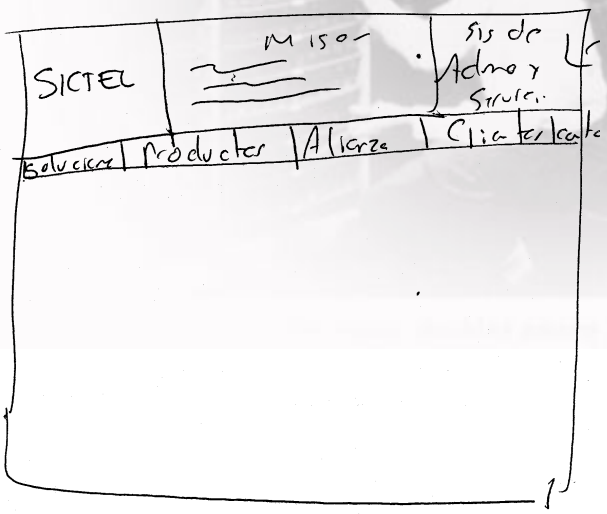
2.10.2.5.2 Bocetaje

El bocetaje constituye la búsqueda por encontrar la mejor solución a la interfase gráfica es un proceso laborioso que culmina con la elección del mejor boceto para adaptarlo con el color al proyecto, a continuación se muestra la parte del bocetaje del proyecto:







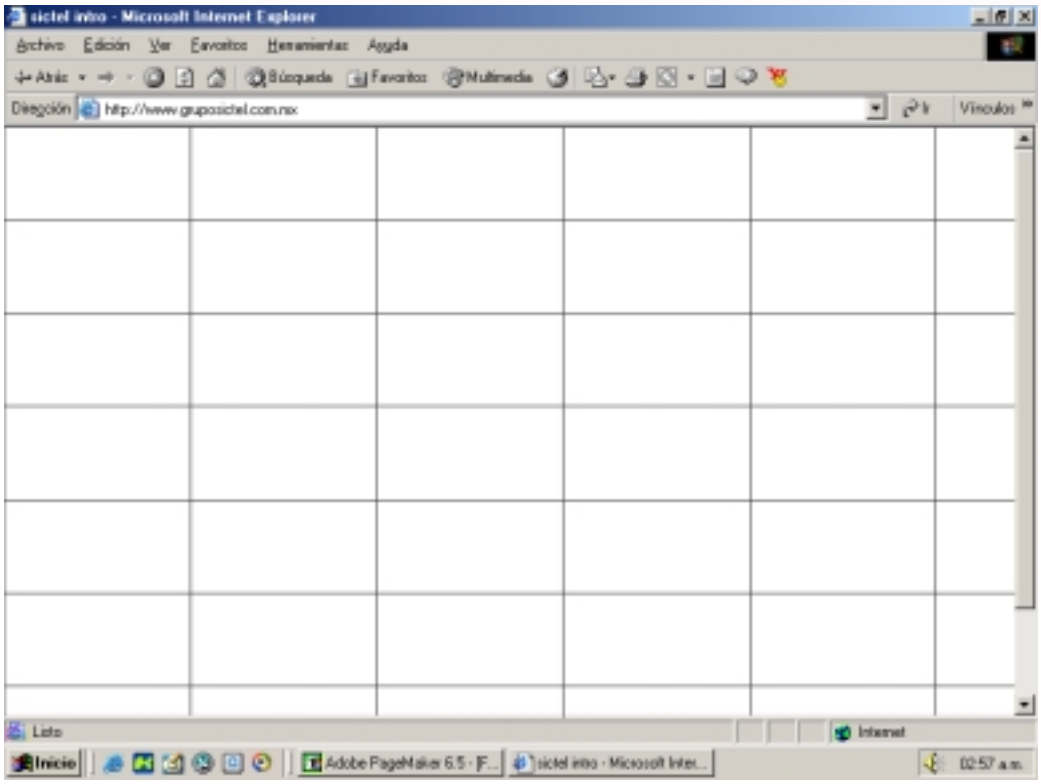

SICTEL
Mison
Sis de Admo y Sruc.
Soluciones
Productos
Alianza
Clientes

soluciones productos alianzas clientes sis. admon y servicio
sictel

En base a éste último boceto se desarrollo la versión final del sitio, las decisiones de diseño se describen a continuación

2.10.2.5.3 Retícula tipográfica.-

Para obtener la mayor ventaja del espacio visual dentro de la ventana del explorador es necesario realizar una retícula para distribuir armoniosamente todos los elementos que incluíra nuestra página:



2.10.2.5.4 Tipografía.

La tipografía a usar en botones y titulos sera la futura normal, sin ninguna variación, se escogió esta tipografía por ser altamente legible, sans serif.

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
!”#$%&()=?¡*¨][_:;
1234567890
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
!”#$%&()=?¡*¨][_:;
1234567890
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

La tipografía para texto en general sera arial y trebuchet, por ser fuentes instaladas en la mayoría de las plataformas, que tienen muy buena legibilidad, el tamaño de la fuente sera de 12 puntos.

trebuchet ns

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
!”#$%&()=?¡*¨][_:;
1234567890
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
!”#$%&()=?¡*¨][_:;
1234567890
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

arial

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
!”#$%&()=?¡*¨][_:;
1234567890
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
!”#$%&()=?¡*¨][_:;
1234567890
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

2.11 El resultado final es el siguiente:

La parte superior derecha nos dirá en que página del sitio nos encontramos, esta irá acompañada con una foto que enfatizará el lugar donde nos encontramos

En la parte superior de la página habrá dos botones que nos llevarán al inicio del sitio y al mapa del sitio

El logotipo de la empresa siempre estará desplegado en la parte superior izquierda

Botones de las secciones del sitio

2.11.1 INICIO

2.11.2 QUIENES SOMOS

Esta parte es el contenido que se encuentra en la sección donde nos encontramos y tenemos una liga que nos regresa al inicio del sitio

Esta información se encuetran en todas las páginas del sitio y es información sobre como contactar a la empresa

La animación en flash le dará dinamismo al sitio, esta es discreta sin llegar a ser molesta y es de gran utilidad pues le confiere al sitio cierta movilidad

2.11.3 PRODUCTOS

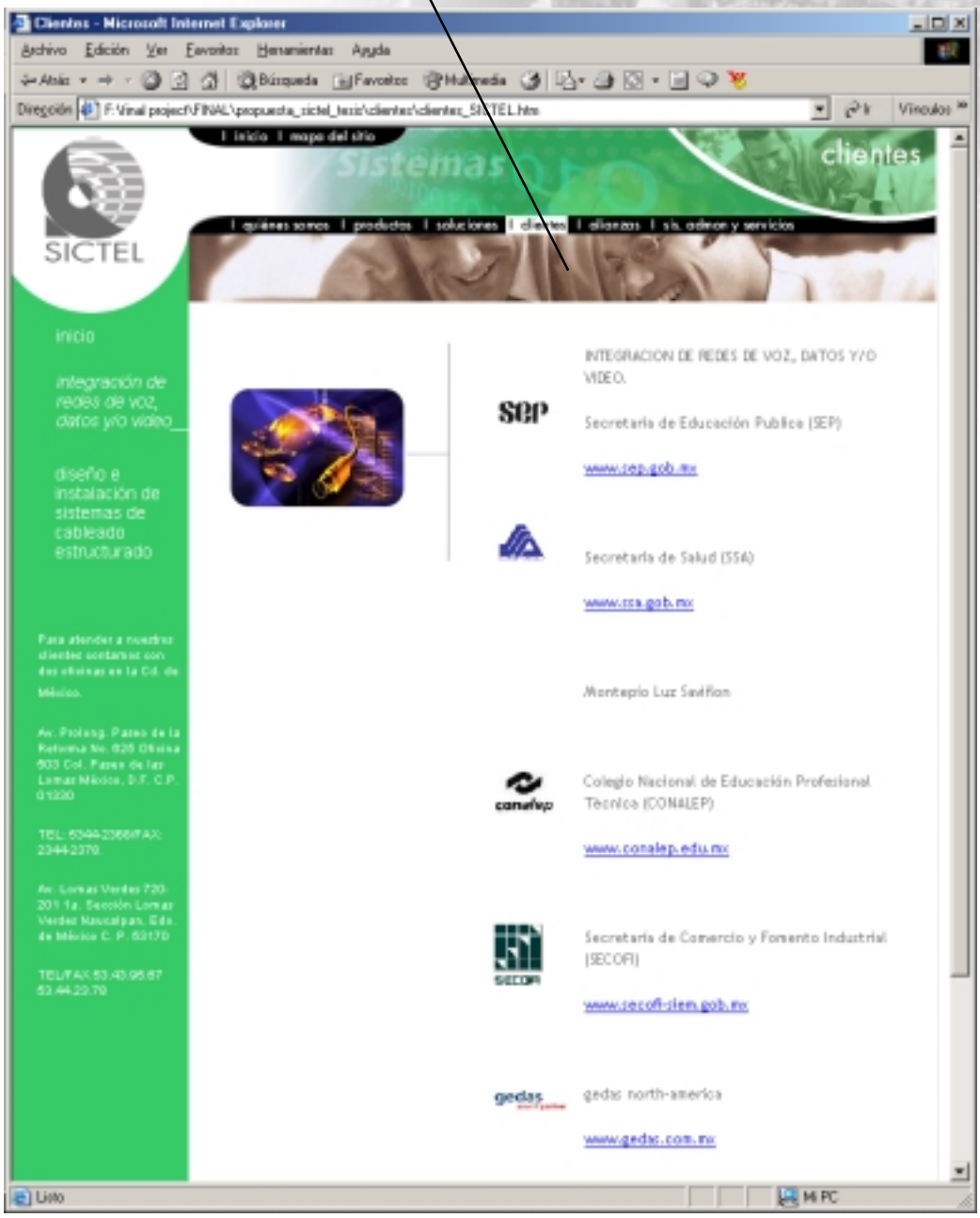
Ésta parte de la página será solo utilizada para desplegar texto

El pie de página indica el final de la información desplegada

Esta sección es para fotografías ayudan al el texto desplegado a indentificar de forma más clara el tema tratado.

2.11.5 CLIENTES

La foto incluída en esta sección de la página nos sirve para enfatizar junto con la tipografía que se encuebntra en la parte superior derecha en que lugar del sitio se encuentra el usuario.



2.11.6 ALIANZAS

El cuadro blanco con la tipografía en negro, nos indica en que lugar del sitio nos encontramos.

2.11.7 MAPA DEL SITIO

2.12 Uso de fotografía

El uso de fotografáa durante el desarrollo del sitio web jugó un papel muy importante, el de refozar el significado del contenido de cada una de las páginas. se utilizaron de tres formas:
como fondo en la parte superior derecha de cada página, como cabecera de cada una de las páginas y como soporte al texto desplegado.

INICIO

presenta a una persona tratando de tocar el sol, el uso de esta fotografía fue con el fin mostrar innovación, vanguardia, profesionalismo.

QUIENES SOMOS

Un grupo de trabajo, una foto semejando el grupo de trabajo de la empresa.

PRODUCTOS

productos relacionados con internet y tecnología de información.

SOLUCIONES

Una de las mejores formas de representar metafóricamente la solución a una idea es mediante un foco encendido.

CLIENTES

Un gerente de ventas en reunión con potenciales clientes.

ALIANZAS

Para que una máquina funcione bien necesita de engranes, al igual que las empresas necesitan de alianza para poder ofrecer un mejor servicio, para funcionar mejor.

MAPA DEL SITIO

los lentes son símbolo de búsqueda, es por eso que se incluyó esta fotografía a la página del mapa del sitio, junto con una servilleta en la cual está dibujado la arquitectura de un sitio.