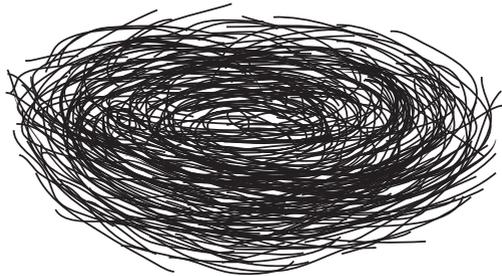




**ESPOL**  
*"Impulsando la sociedad del conocimiento"*

# ESTUDIO SOBRE LINEAMIENTOS DE DISEÑO WEB INTERACTIVO BASADOS EN STORYTELLING



**LIWEB**

**Licenciatura en Diseño Web y  
Aplicaciones Multimedia**

---

## **BROCHURE DE PROCESOS**

Tema:

Estudio sobre lineamientos de diseño  
web interactivo basados en storytelling.

Autores:

María José Bravo Macías

Irina Analí Moreano Guijarro

Paralelo #1

**Firma del Profesor**

.....

MSc. Diego Carrera

## **Contenido:**

### **GENERALIDADES**

1. Resumen del proyecto
2. Antecedentes
3. Planteamiento del problema
4. Justificación
5. Objetivos generales y específicos

### **PROYECTO**

1. Metodología de trabajo
2. Propuesta de lineamientos
3. Diseño del prototipo
  - a. Concepto
  - b. Línea gráfica
  - c. Tipografía
  - d. Colores
4. Desarrollo del prototipo
5. Evaluación
  - a. Guía de lineamientos
  - b. Prototipo
6. Cronograma de trabajo
7. Presupuesto

### **CONCLUSIÓN**

1. Resultados obtenidos
2. Conclusiones

### **REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA**

1. Referencias
2. Bibliografía





# GENERALIDADES

# 1

## RESUMEN DEL PROYECTO

El presente proyecto consiste en desarrollar una propuesta de lineamientos de diseño interactivo basado en storytelling para la creación de un sitio web que exponga contenidos de forma atrevida y divertida relacionados a la escritora de fantasía juvenil, Carolina Andújar; específicamente de una de sus obras: Vampyr (una historia de vampiros que se desarrolla en Europa del siglo XIX); en la cual se aplican y evalúan los tips propuestos. Se utilizará la metodología ágil SCRUM, que incluye: buscar y analizar información, proponer y evaluar tips de diseño interactivo, elaborar bosquejos del sitio web basado en los tips de diseño propuestos, programar un prototipo aplicando los tips y storytelling, y subir el proyecto a la web.



Figura 1. Fuente: <https://pixabay.com/es/>



## 2

# ANTECEDENTES



Figura 2. Fuente: <https://pixabay.com/es/>

Los diseñadores web deben enfrentar nuevos desafíos para crear interfaces web dinámicas que puedan crear efectos sorprendentes y emociones positivas para los usuarios de la web.

Mediante el estudio y la fusión de diferentes campos de investigación (usabilidad, diseño gráfico, diseño afectivo, interacción Hombre-Máquina, experiencia de usuarios, entre otros), el diseño de sitios web puede abordar mejor las demandas de los usuarios, que ahora exigen

sitios que sean atractivos, dinámicos e impredecibles.

Actualmente, existen publicaciones que hablan sobre diseño interactivo, diseño web y storytelling, de manera individual. Sin embargo, no existe ninguna que muestre una relación entre todos estos temas, por lo que se vuelve interesante y necesario proponer algunos lineamientos relacionados, y que funcionen como una guía para los diseñadores web.

## 3

# PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA



Figura 3. Fuente: <https://pixabay.com/es/>

El problema que se planteó es la escasez de lineamientos de diseño web estandarizados para el diseño de sitios web interactivos. Esto puede ocasionar que los sitios web tengan interfaces poco atractivas, aburridas o recargadas para el usuario, bajando la calidad de la experiencia de los mismos.

En la guía de tips se presentarán los resultados del análisis y comparación de los distintos criterios existentes en relación al diseño web interactivo para, de esta forma, unificar las ideas encontradas y adaptarlas al concepto de storytelling. Siguiendo lo propuesto en la guía, se desarrollará un prototipo para presentar de forma atrevida y divertida los contenidos de la escritora de fantasía juvenil, Carolina Andújar (Ver Figura 8-9).



# 4

## JUSTIFICACIÓN

Es importante realizar un análisis y una guía de lineamientos para el diseño interactivo por diversas razones, entre ellas: el impacto del diseño y la HCI (Interacción Hombre-Máquina) en el diseño web, la búsqueda de nuevas formas orientadas al desarrollo de interfaces web, la adecuada diagramación para dar visibilidad a los elementos relevantes en el sitio, la importancia del concepto a transmitir al usuario, el alto porcentaje de rebote en los sitios web y la posibilidad de aprovechar una oportunidad de mercado, respondiendo a la demanda de sitios web divertidos e innovadores.

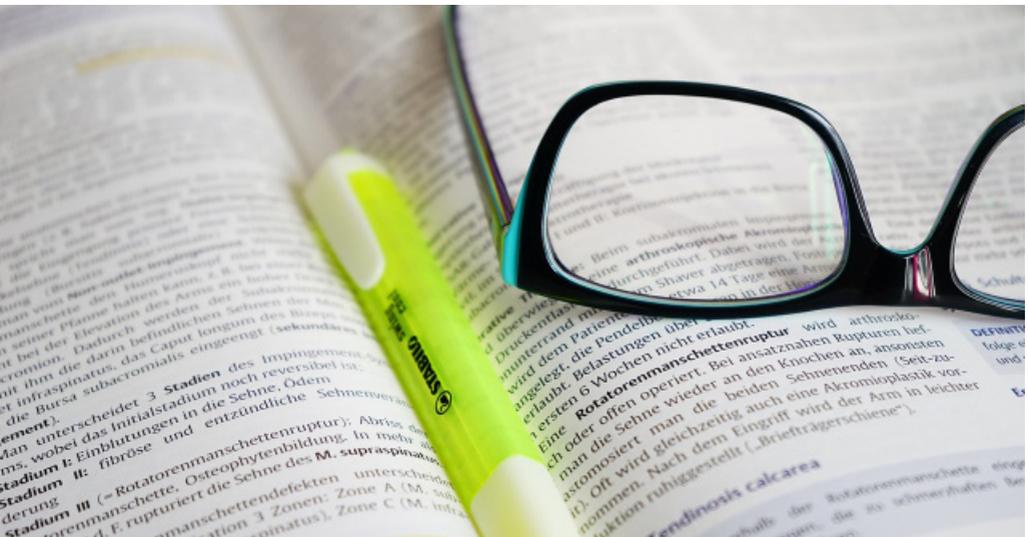


Figura 4. Fuente: <https://pixabay.com/es/>

# 5

## OBJETIVOS GENERAL Y ESPECÍFICOS



Figura 5. Fuente: <https://pixabay.com/es/>

### Objetivo General

Desarrollar una propuesta de lineamientos de diseño interactivo de un sitio web basado en storytelling, utilizando la metodología ágil SCRUM, para la presentación de contenidos de forma atrevida y divertida relacionados a la escritora de fantasía juvenil, Carolina Andújar.

### Objetivos Específicos

1. Buscar y analizar información.
2. Proponer y evaluar tips de diseño interactivo.
3. Elaborar bosquejos del sitio web basado en los tips de diseño propuestos.
4. Desarrollar el prototipo, aplicando los tips y storytelling.
5. Desplegar las páginas a la nube.



# PROYECTO

# 1

## METODOLOGÍA DE TRABAJO

El proyecto se dividió en dos fases principales: la elaboración de la propuesta con los tips para diseño interactivo y la construcción del prototipo, basado en los tips propuestos.

Para la realización de la propuesta de la guía de lineamientos de diseño, primero se realizará una búsqueda de información actual sobre tendencias de diseño web. Luego de la recopilación y del análisis de la información, se realizará una comparación entre los lineamientos de diseño existentes en el mercado y se seleccionarán aquellos que se puedan aplicar al concepto de storytelling.

Para el desarrollo de la segunda fase del proyecto, aplicando la metodología SCRUM, se plantea elaborar los bosquejos de diseño del sitio web, siguiendo los tips planteados en la guía. Se pretende recibir retroalimentación de cada una de las versiones de los bosquejos realizados; así se realizarán cambios y correcciones necesarias hasta obtener los bosquejos finales que se emplearán en la programación del prototipo (Ver Figura 8-9).



Figura 6. Fuente: <https://pixabay.com/es/>



## INVESTIGACIÓN

---

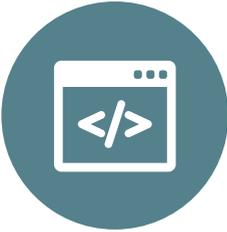
Tendencias de diseño web, lineamientos existentes, nuevas formas de diseño interactivo, aspectos de diseño y estética básicos, funcionalidad, experiencia de usuario y storytelling.



## DISEÑO

---

Bosquejos del prototipo, línea gráfica del sitio web y guía de lineamientos, identidad corporativa, storyboard, ilustraciones y composición gráfica de escenas.



## PROGRAMACIÓN

---

Desarrollo de páginas estáticas, empleando HTML5 y CSS3. Implementación de páginas con animaciones y parallax, utilizando librerías de Javascript.



## FOLLETERÍA

---

Impresión de brochure con la guía de lineamientos de diseño web interactivo.



## EVALUACIÓN

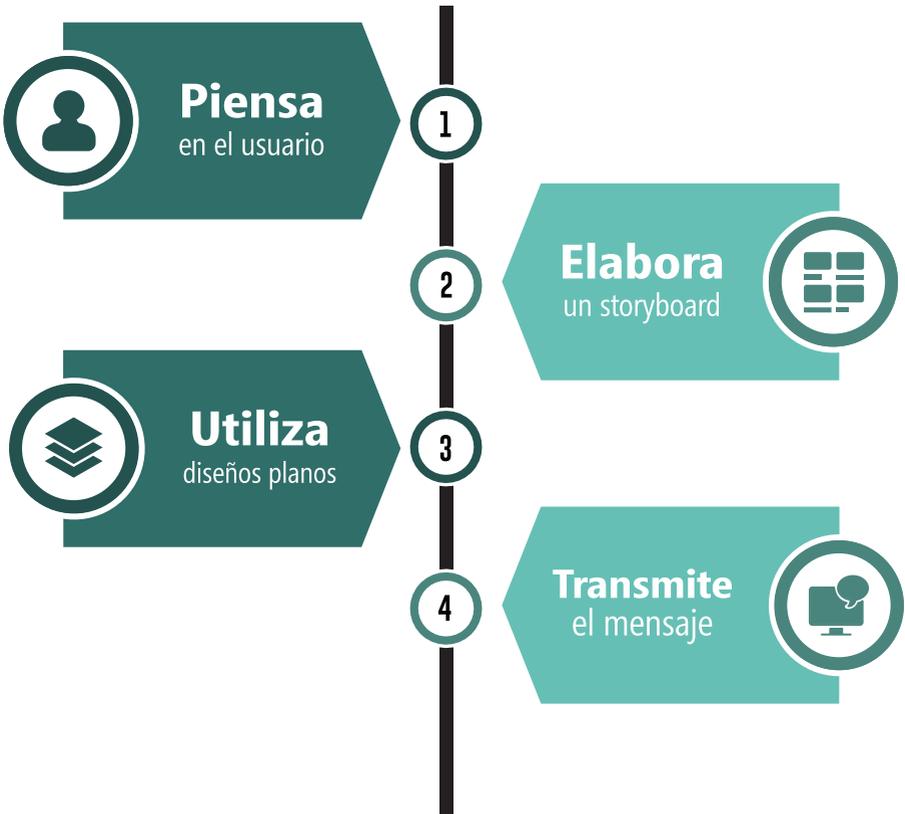
---

Resultados de encuestas sobre guía de lineamientos y estadísticas de visitas, impresiones, clics y mapas de calor del sitio web.

# 2

## PROPUESTA DE LINEAMIENTOS

Luego de lo mencionado en el apartado anterior, se elaboró una guía con los tips más importantes para el desarrollo de sitios web interactivos.





**Reduce**  
el texto a usar

5

**Define**  
los colores



6

**Aa**

**Escoge**  
la tipografía

7

**Anima**  
con parallax



8



**Mejora**  
la calidad

9

**Innova**  
tus diseños



10

# 3

## DISEÑO DEL PROTOTIPO



Figura 7. Fuente: <https://pixabay.com/es/>

### Concepto Comunicacional

Eficaz y eficiente.

### Concepto Creativo

Para el desarrollo de este proyecto se utilizaron tendencias como flat design, storytelling y parallax para narrar la reseña de uno de los libros de la escritora.



## IM Fell DW Pica

Regular/Italic

Esta tipografía se utilizó para destacar el nombre de la autora en el logotipo. También se empleó para los títulos y frases promocionales de las novelas. Es una fuente con serifa, de aspecto desgastado y antiguo, pero legible.

## Open Sans

Regular

Se utilizó esta tipografía para el contenido más extenso. Además de los elementos del menú y pie de página. Es una fuente Sans-Serif o Palo Seco, sencilla y de muy fácil lectura en pantallas.

## Colores y Justificación



#A21414

Sangre, fuego o la fuerza del Espíritu Santo.



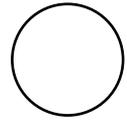
#232323

Luto o hace referencia a los entierros o difuntos.



#282828

Falta de luz, la sombra o la niebla.



#FFFFFF

Representa a Dios.

## Contexto

Carolina Andújar es una escritora de fantasía juvenil. Sus novelas tienen temáticas y elementos góticos (Vampiros, brujas, demonios, entre otros) y se situán en Europa del siglo XIX. De acuerdo a este contexto, se seleccionó una línea gráfica basada en el estilo gótico (Ver Figura 8-9).

## Elementos Decorativos

Los elementos empleados están asociados a las catedrales de la arquitectura gótica y al siglo XIX. Los elementos que se usaron son ornamentales con terminaciones en puntas, redondeadas o cilíndricas, con líneas finas y delgadas (Ver Figura 8-9).

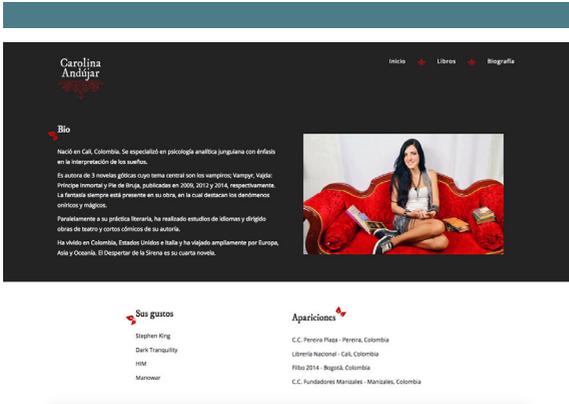


Figura 8. Sección de Bio del sitio web. Fuente: Elaboración propia.



Figura 9. Escena del storyboard con parallax. Fuente: Elaboración propia.



# 4

## DESARROLLO DEL PROTOTIPO



● HTML5<sup>1</sup>



● CSS3<sup>2</sup>

● SVG<sup>3</sup>

● Transitions<sup>4</sup>

● Bootstrap<sup>5</sup>

● FontAwesome<sup>6</sup>



● JQuery<sup>7</sup>

● JQuery Modernizr<sup>8</sup>

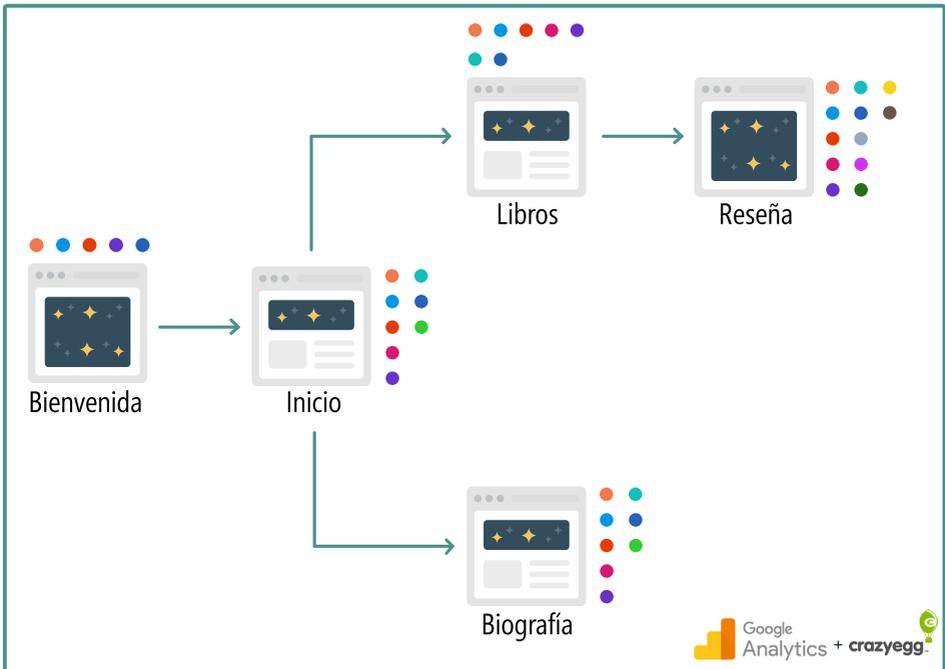
● ScrollReveal<sup>9</sup>

● Respond<sup>10</sup>

● Animate Enhanced<sup>11</sup>

● Parallax<sup>12</sup>

● Howler<sup>13</sup>



## 5

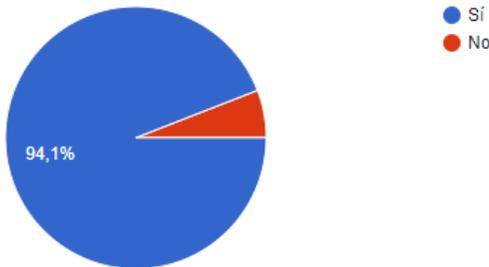
# EVALUACIÓN

La evaluación del proyecto se desarrolló en dos partes. Primero, se realizó una retroalimentación y evaluación de la guía de tips propuestos para diseño interactivo por medio de dos encuestas. Posteriormente, se evaluaron diferentes características del prototipo utilizando estadísticas obtenidas por medio de Google Analytics (métricas de visitas, audiencia, tráfico, impresiones, eventos, entre otros) y Crazy Egg (mapas de calor).

## Guía de Tips: Encuesta sobre diseño interactivo.

¿Cree usted que el uso de Flat Design (diseño plano) le parece adecuado para la estética del sitio?

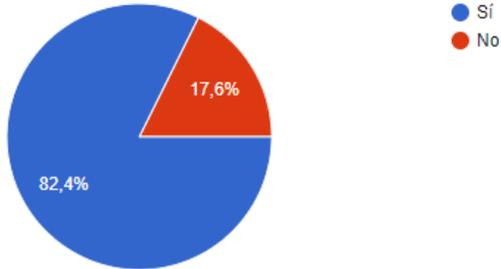
17 respuestas





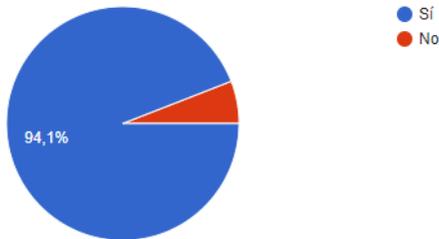
¿Cree usted que la cantidad de texto utilizada es la adecuada?

17 respuestas



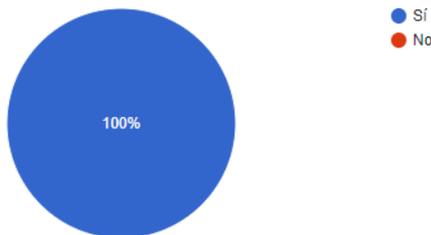
¿Cree usted que la tipografía es legible y adecuada para la temática del sitio?

17 respuestas



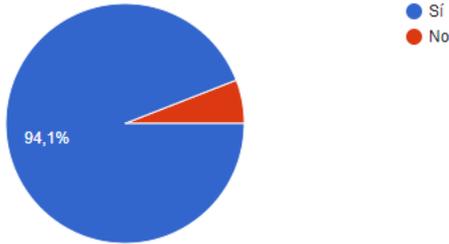
¿Cree usted que los colores utilizados son adecuados para transmitir la temática del sitio?

17 respuestas



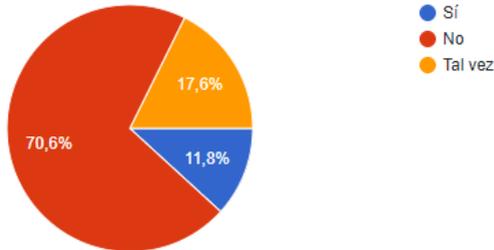
¿Cree usted que las animaciones y efectos empleados en el sitio son los adecuados?

17 respuestas



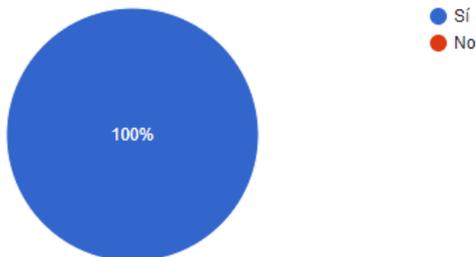
¿Siente que las animaciones empleadas en la página lo confunden?

17 respuestas



¿Considera que las imágenes e ilustraciones utilizadas tienen una buena calidad?

17 respuestas

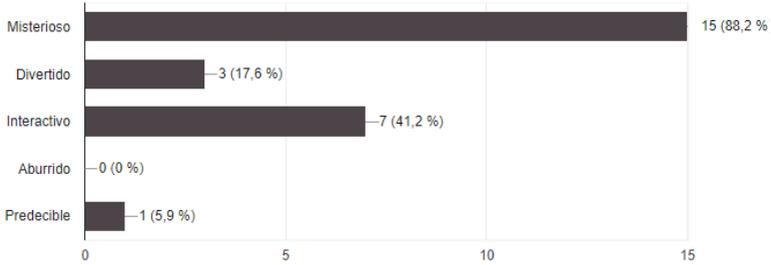




## ¿Cuales de las siguientes características definen al sitio?



17 respuestas



## Guía de Tips: Encuesta sobre reseña de Vampyr.

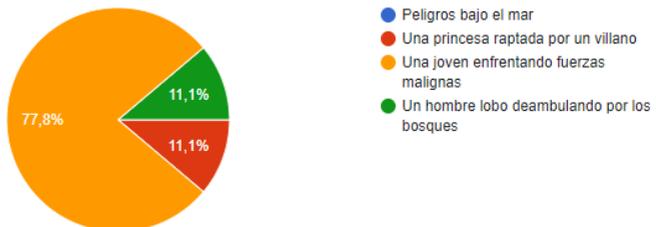
### De manera general, ¿Cuál cree usted que es la temática de la historia?

18 respuestas



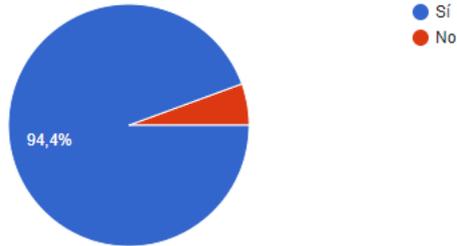
### ¿Cuál cree usted que es el mensaje de esta breve reseña?

18 respuestas



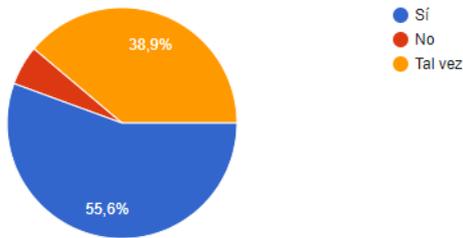
## ¿Cree usted que los elementos y el sonido son los adecuados para la historia que se contó?

18 respuestas



## ¿Estaría usted interesado/a en adquirir el libro para continuar leyendo la historia?

18 respuestas





# Prototipo: Google Analytics

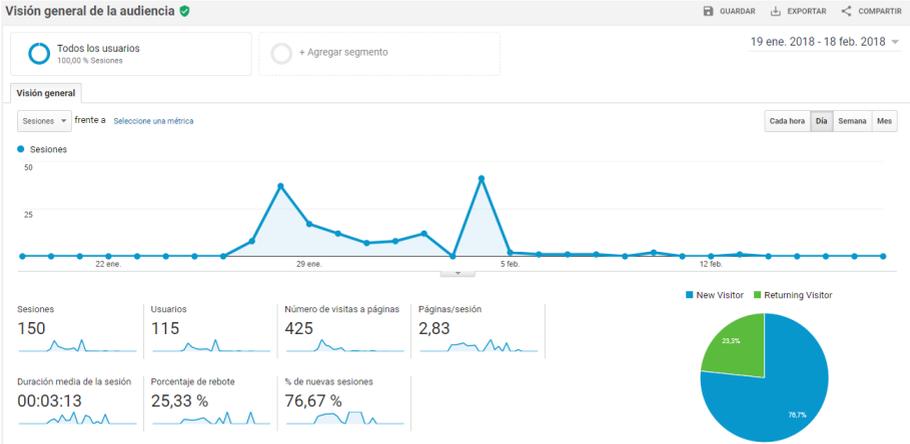


Figura 10. Vista general de la audiencia. Fuente: Elaboración propia.

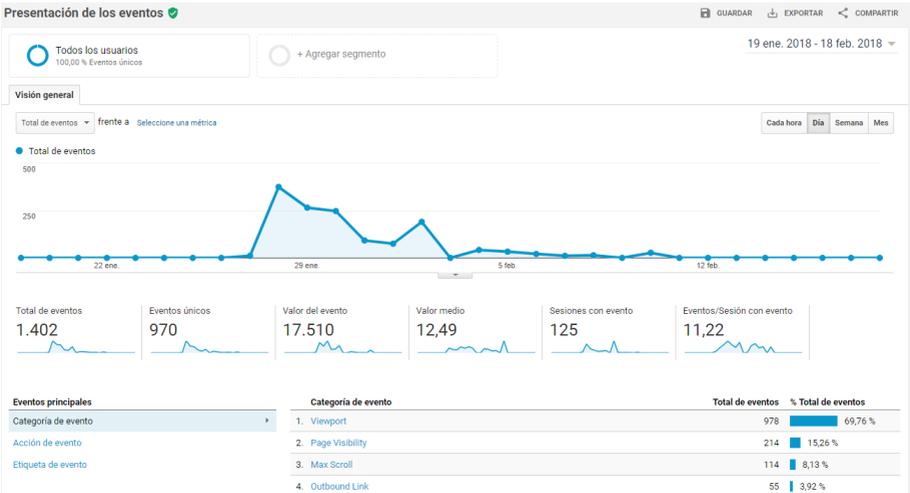


Figura 11. Vista general de eventos. Fuente: Elaboración propia.

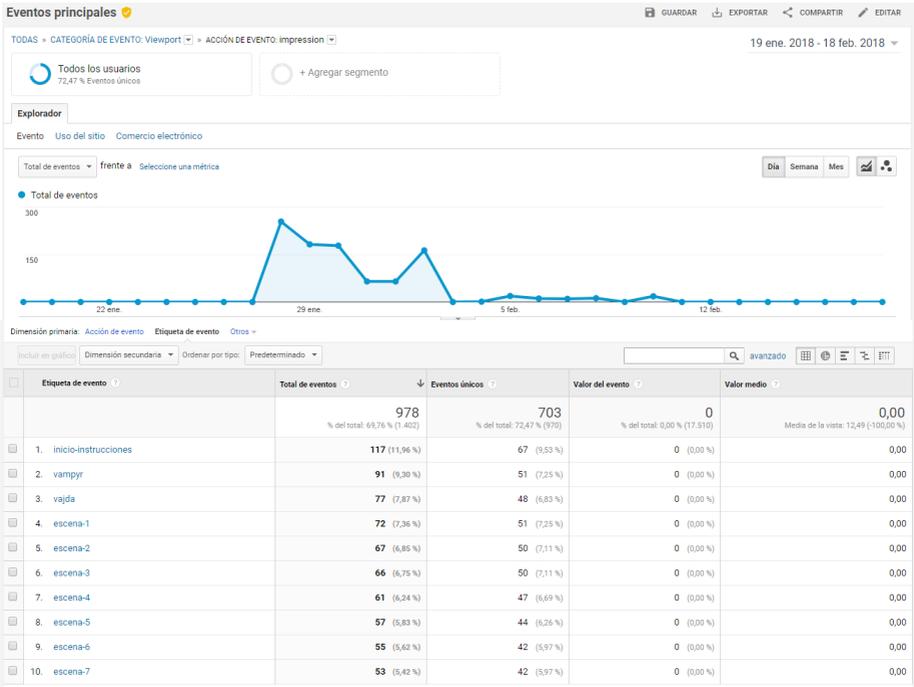


Figura 12. Informe de tracking de evento por impresiones. Fuente: Elaboración propia.

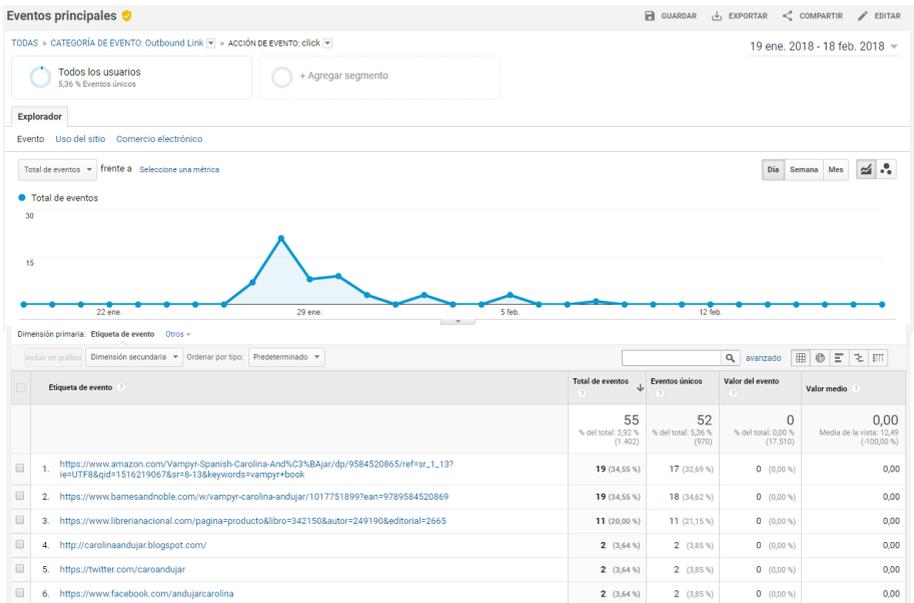


Figura 13. Informe de tracking de evento por clics externos. Fuente: Elaboración propia.



## Prototipo: Crazy Egg

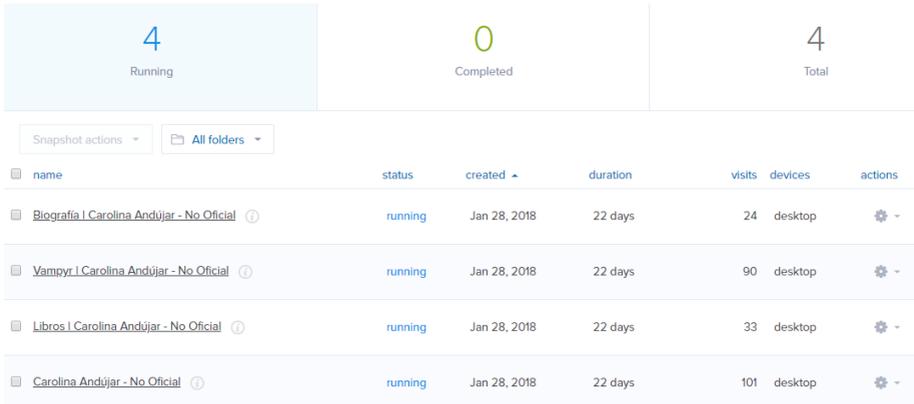


Figura 14. Vista general de snapshots en Crazy Egg. Fuente: Elaboración propia.

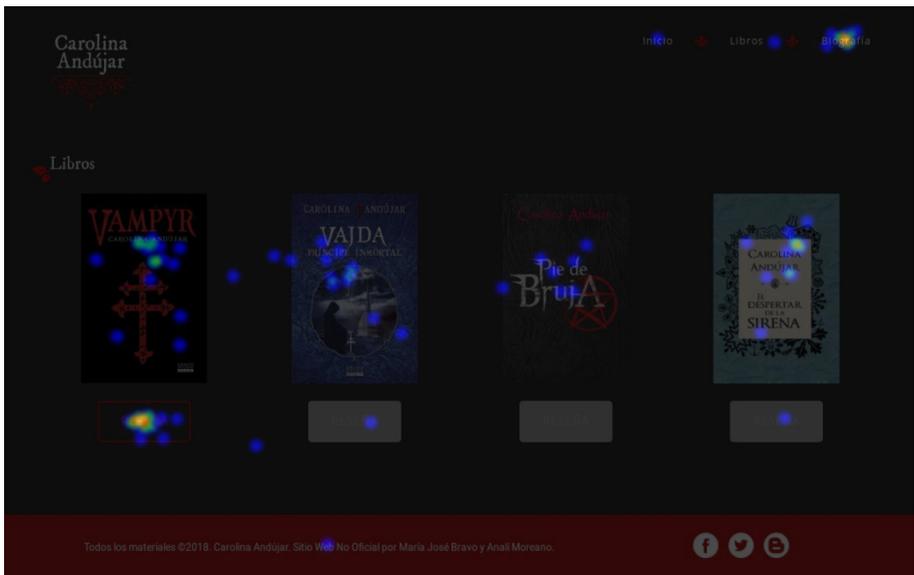


Figura 15. Mapa de calor del sitio web - tipo HeatMap. Fuente: Elaboración propia.

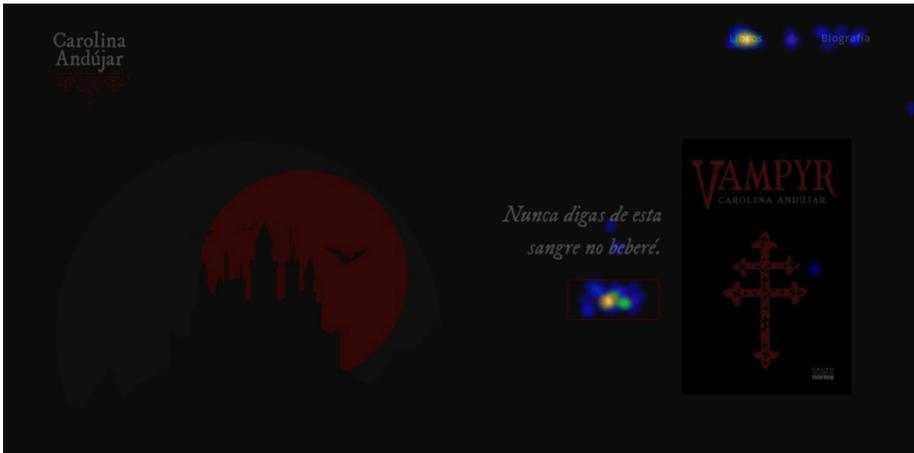


Figura 16. Mapa de calor del sitio web - tipo HeatMap. Fuente: Elaboración propia.

Estudio sobre lineamientos de diseño web interactivo basados en storytelling

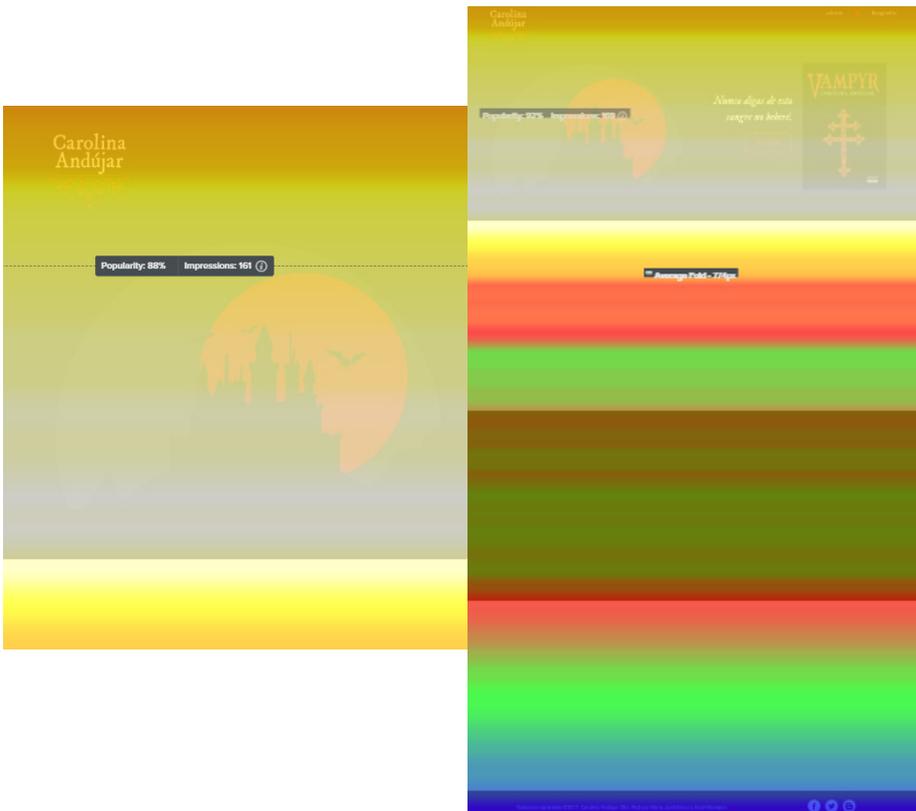


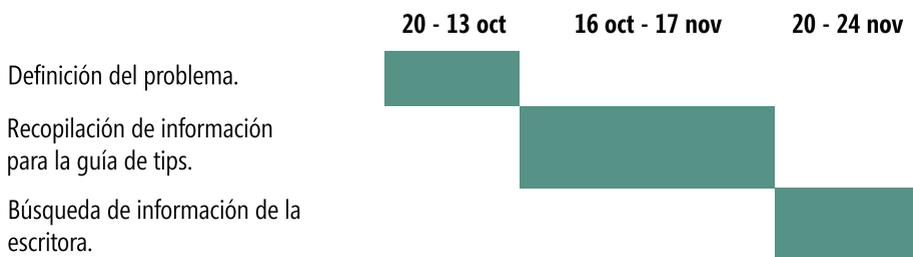
Figura 17. Mapa de calor del sitio web - tipo ScrollMap. Fuente: Elaboración propia.



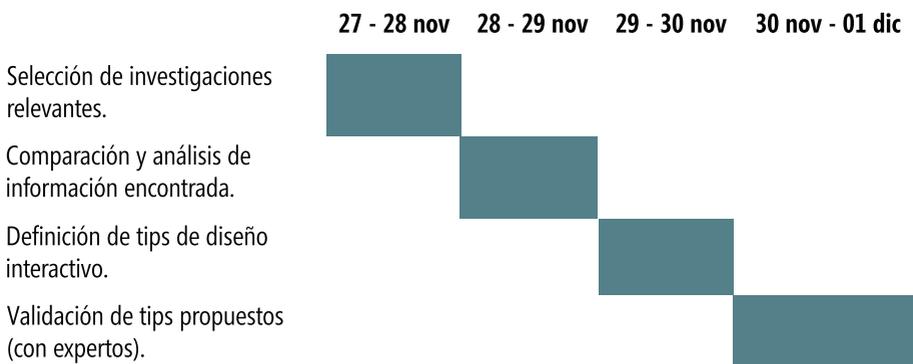
# 6

## CRONOGRAMA DE TRABAJO

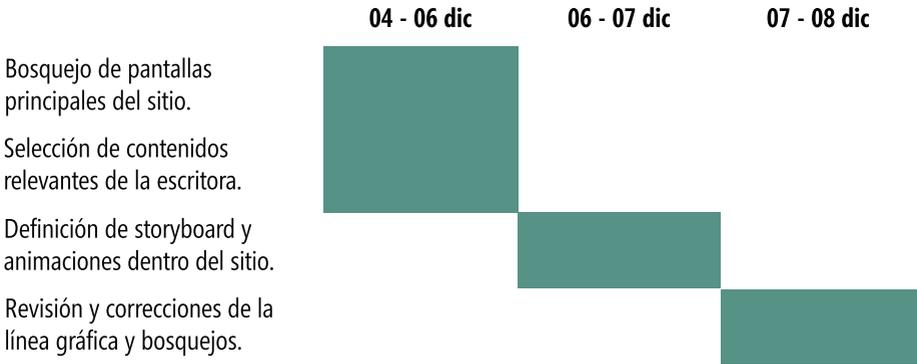
### 1. BÚSQUEDA Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN



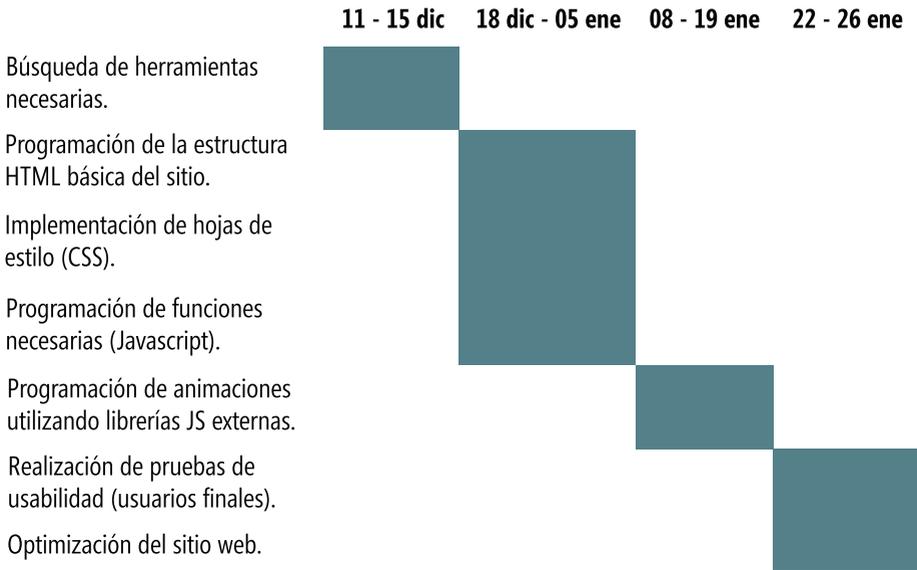
### 2. EVALUACIÓN Y PROPUESTA DE TIPS DE DISEÑO INTERACTIVO



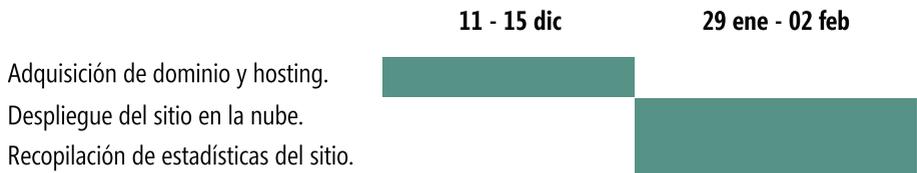
### 3. ELABORACIÓN DE BOSQUEJOS DEL SITIO BASADO EN LOS TIPS



### 4. DESARROLLO DEL PROTOTIPO, APLICANDO LOS TIPS PROPUESTOS



### 5. DESPLIEGUE DE LAS PÁGINAS EN LA NUBE





# 7

## PRESUPUESTO

ETAPA	RUBRO	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	TIEMPO (meses)	TOTAL
Diseño	Licencia Adobe CC	1	\$ 99,98	2	\$ 99,98
Diseño y Programación	Diseñador Web.	2	\$ 850,00	4	\$ 6800,00
Programación	Contratación de dominio.	1	\$ 1,00	12	\$ 12,00
Programación	Contratación de hosting.	1	\$ 2,70	12	\$ 32,40
Folletería	Impresión de propuesta de tips.	4	\$ 12,00	-	\$ 48,00
					<b>\$ 6992,38</b>

# CONCLUSIÓN



# 1

## RESULTADOS OBTENIDOS



Figura 18. Fuente: <https://pixabay.com/es/>

### Guía de lineamientos

Se realizaron dos encuestas relacionadas con la propuesta de tips y su aplicación para la construcción del prototipo. La primera se enfocó en diferentes criterios de diseño como: colores, tipografías, animaciones, entre otros. Y la segunda, en la página creada para la reseña de Vampyr (primera novela de la escritora sobre vampiros). Como se demostró en la sección de Evaluación, ambas encuestas obtuvieron resultados positivos por parte de los usuarios.

### Prototipo

Las estadísticas para evaluar el prototipo se obtuvieron por medio de Google Analytics y Crazy Egg. En las capturas expuestas en la sección de Evaluación (Ver Figura 10-17), se puede apreciar un registro de un número considerable de visitas y eventos realizados por los usuarios al interactuar con las páginas. Así mismo, la página de reseña alcanzó buenos resultados, debido a que el tracking de impresiones registró que los usuarios llegaron hasta el final de la misma.

## 2

# CONCLUSIÓN

Tomando como referencia los resultados obtenidos mediante las encuestas y la interacción de los usuarios con el prototipo, podemos concluir que:

1. Se logró realizar un sitio web interactivo, misterioso y divertido.
2. Se diseñó e implementó un sitio web basados en storyboard. El cual fue una propuesta eficiente, divertida y emotiva para provocar mayor interés en los usuarios y conseguir que cumpla con los objetivos propuestos del sitio.
3. Se desarrolló páginas con parallax, produciendo una mayor inmersión por parte de los usuarios y animandolos a interactuar y descubrir nuevo contenido.



Figura 19. Fuente: <https://pixabay.com/es/>



# REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA

# 1

## REFERENCIAS

<sup>1</sup> [https://www.w3schools.com/html/html5\\_intro.asp](https://www.w3schools.com/html/html5_intro.asp)

<sup>2</sup> <https://www.w3schools.com/css/>

<sup>3</sup> [https://www.w3schools.com/graphics/svg\\_intro.asp](https://www.w3schools.com/graphics/svg_intro.asp)

<sup>4</sup> [https://www.w3schools.com/css/css3\\_transitions.asp](https://www.w3schools.com/css/css3_transitions.asp)

<sup>5</sup> <https://www.w3schools.com/bootstrap/default.asp/>

<sup>6</sup> [https://www.w3schools.com/icons/fontawesome\\_icons\\_intro.asp](https://www.w3schools.com/icons/fontawesome_icons_intro.asp)

<sup>7</sup> <https://www.w3schools.com/jquery/default.asp>

<sup>8</sup> <https://modernizr.com/>

<sup>9</sup> <https://scrollrevealjs.org/>

<sup>10</sup> <https://github.com/scottjehl/Respond>

<sup>11</sup> <https://github.com/benbarnett/jquery-animate-enhanced>

<sup>12</sup> <http://matthew.wagerfield.com/parallax/>

<sup>13</sup> <https://howlerjs.com/>



## 2

# BIBLIOGRAFÍA

Pivac, M., Granic, A. (2017). Storytelling in web design: A case study. DOI: 10.23919 MIPRO.2017.7973666

Bojanova, I. (2014). The Digital Revolution: What's on the Horizon?, 16 (8 - 12). DOI: 10.1109/ MITP.2014.11

Fernandes, F., Paschoarelli, L. & da Silva, J. (2014). Evaluating Interaction with Websites: Case Study of a Government Website of the Brazilian Ministry of Labor and Employment. DOI: 10.1007/978-3- 642-39253- 5\_29

Zempo, H. (2011). Effective Practice of HCD by Usability Modeling and Standardization. DOI: 10.1007/978-3- 642-39209- 2\_45

Nielsen, J., Pernice, K. (2010). Técnicas de Eyetracking para usabilidad Web. Madrid: Anaya.

Serrat, O. (2017). Proposition 91: Storytelling. Knowledge Solutions. DOI 10.1007/978-981-10-0983-9\_91

Shi P. (2011) Visual Information Interactive Design on Web Interface. In: Jin D., Lin S. (eds) Advances in Multimedia, Software Engineering and Computing Vol.2. Advances in Intelligent and Soft Computing, vol 129. Springer, Berlin, Heidelberg

Stam J., Wittmann, S. (2016). Redesign your library website. United States of America: Libraries Unlimited.

## 2

# BIBLIOGRAFÍA

BLS. (2016). Occupational Employment and Wages, May 2016: 15-1134 Web Developers. Recuperado de: <https://www.bls.gov/oes/current/oes151134.htm>

Handler, C. (2014). Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment. Estados Unidos: Elsevier.

Internet Live Stats (2017). Total number of websites. Recuperado de: <http://www.internetlivestats.com/total-number-of-websites/>

Bonnardel, N., Piolat, A & Le Bigot, L. (2011). The impact of colour on Website appeal and users' cognitive processes. Displays, vol. 32, no. 2, pp. 69-80.

Statcounter. (2017). Desktop vs Mobile vs Tablet Market Share Worldwide. Recuperado de: <http://gs.statcounter.com/platform-market-share/desktop-mobile-tablet/worldwide>

Issa, Tomayess and Turk, Andrew. 2012. Applying Usability and HCI Principles in Developing Marketing Websites. International Journal of Computer Information Systems and Industrial Management Applications. 4: pp. 76-82.

DiFeterici, G. (2012). The Web Designer's Roadmap: Your Creative Process for Web Design Success. Recuperado de: [https://books.google.com.ec/books/about/The\\_Web\\_Designer\\_s\\_Roadmap.html?id=nBKjBgAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.com.ec/books/about/The_Web_Designer_s_Roadmap.html?id=nBKjBgAAQBAJ&redir_esc=y)



## 2

# BIBLIOGRAFÍA

Wu, Yueh-Cheng. (2007). Affective Website design. Michailidou, E., Simon H., Bechhofer S. (2008). Visual Complexity and Aesthetic Perception of Web pages. DOI: 10.1145/1456536.1456581

Norman, Donald A. (2004), An Interview about Emotion Design, Product Magazine The Netherlands Dec. 2004

Robins D., Holmes J. (2008). Aesthetics and credibility in website design. DOI: 10.1016/j.jipm.2007.02.003

Zhang, P. (2013): The affective response model: A theoretical framework of affective concepts and their relationships in the ICT context. In MIS Quarterly, 37 (1) pp. 247-274

Gerard, K. (2015). Human–Computer Interaction: Fundamentals and Practice. New York: CRC Press.

Ivory, M. Y. & Megraw, R. (2005). Evolution of web site design patterns. ACM Trans. Inf. Syst., 23(4):463–497.

Cyr, D. (2013) Emotion and website design. Recuperado de: <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/emotion-and-website-design>

Anderson, S. (2011). Diseño que seduce. Cómo desarrollar webs y aplicaciones atractivas al usuario Diseño y creatividad. Madrid: Anaya Multimedia.

