

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

“Desarrollo de una página web que dé a conocer los servicios del Restaurante de comida china Su-Chow, a clientes actuales y potenciales en Antigua Guatemala, Guatemala 2015.”

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala, C.A.

ELABORADO POR:

Luis Armando Martínez

No. De Carné: 11003696

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción 2015

Guatemala 30 de abril de 2015

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

Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado:
**DESARROLLO DE UNA PÁGINA WEB QUE DÉ A CONOCER LOS
SERVICIOS DEL RESTAURANTE DE COMIDA CHINA SU-CHOW, A
CLIENTES ACTUALES Y POTENCIALES EN ANTIGUA GUATEMALA,
GUATEMALA 2015.** Así mismo solicito que la Licda. Lourdes Donis sea quién me
asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Luis Armando Martínez
11003696



Licda Lourdes Donis
Asesora



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 4 de mayo del 2015

Señor
Luis Armando Martínez
Presente

Estimado Señor Martínez:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DESARROLLO DE UNA PÁGINA WEB QUE DÉ A CONOCER LOS SERVICIOS DEL RESTAURANTE DE COMIDA CHINA SU-CHOW, A CLIENTES ACTUALES Y POTENCIALES EN ANTIGUA GUATEMALA, GUATEMALA 2015**. Así mismo, se aprueba a la Licda. Lourdes Donis como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación



Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 8 de septiembre del 2015

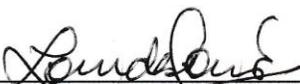
Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **DESARROLLO DE UNA PÁGINA WEB QUE DÉ A CONOCER LOS SERVICIOS DEL RESTAURANTE DE COMIDA CHINA SU-CHOW, A CLIENTES ACTUALES Y POTENCIALES EN ANTIGUA GUATEMALA, GUATEMALA 2015**. Presentada por el estudiante *Luis Armando Martínez* con número de carné 11003696, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,



Licda. Lourdes Donis
Asesora



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 24 de noviembre del 2016

Señor
Luis Armando Martínez
Presente

Estimado señor Martínez:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado **DESARROLLO DE UNA PÁGINA WEB QUE DÉ A CONOCER LOS SERVICIOS DEL RESTAURANTE DE COMIDA CHINA SU-CHOW, A CLIENTES ACTUALES Y POTENCIALES EN ANTIGUA GUATEMALA, GUATEMALA 2015**, presentada por el estudiante **Luis Armando Martínez**, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciado en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Rector

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Vicerrectora

Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrector Administrativo

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Secretario General

Lic. Jorge Retolaza

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Leizer Kachler

Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Anzueto, MSc.

Dedicatoria

A Dios y a la Santísima Virgen María, por darme la vida y la oportunidad de crearme como persona y profesional.

A mí mismo, por siempre confiar en mis instintos, pero sobre todo por nunca perder la fe y mantener la mejor actitud ante circunstancias difíciles.

A mi madre y a mi abuela, por su amor y apoyo incondicional en cada etapa de mi vida, por hacer de mí un buen hombre y por su buen ejemplo.

A mi familia, por siempre apoyarme y reconocer mis logros, por amor y la unidad.

A mis amigos y compañeros de estudio, por los momentos compartidos, por las risas y las lágrimas que se quedaron en historias que recordaremos siempre.

A mis catedráticos, por sus enseñanzas, conocimiento y respeto.

Resumen

El Restaurante de comida china Su-Chow no cuenta con una página web que dé a conocer sus servicios vía internet a los clientes.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Desarrollar una página web que dé a conocer los servicios del restaurante de comida china Su-Chow a clientes actuales y potenciales en Antigua Guatemala.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del grupo objetivo, conformado -. por hombres y mujeres de todas las edades que viven en La Antigua Guatemala y sus alrededores, que poseen un nivel socioeconómico B, C+, C y C, turistas nacionales y extranjeros de todas las edades y profesiones y expertos en las áreas de comunicación y diseño.

Como resultado se obtuvo un análisis sobre la necesidad que tienen los restaurantes de diseñar un material web que se identifique con sus consumidores, fue necesario desarrollar una página web que diera a conocer los servicios del restaurante a clientes reales y potenciales. Se recomienda promover la página web en redes sociales, ya que es necesario que los restaurantes se identifiquen con sus consumidores a través de medios y dispositivos tecnológicos, que permitan una personalización de los productos y servicios.

Para efectos legales únicamente el autor es responsable del contenido de éste proyecto

Índice.

Capítulo I:

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

Capítulo II: Problemática

2.1 Contexto.	2
2.2 Requerimiento de comunicación y diseño.	3
2.3 Justificación.....	3
2.3.1 Magnitud.....	3
2.3.2 Vulnerabilidad.....	4
2.3.3 Trascendencia.....	4
2.3.4 Factibilidad.....	4
2.3.4.1 Recursos Humanos	4
2.3.4.2 Recursos Organizacionales	4
2.3.4.3 Recursos Económicos.....	4
2.3.4.4 Recursos Tecnológicos	4

Capítulo III: Objetivos de diseño

3.1. Objetivo general.....	5
3.2. Objetivos específicos.....	5

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente.....	6
--	---

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

5.1 Perfil geográfico.....	9
5.2 Perfil demográfico.....	9
5.3 Perfil psicográfico.....	9
5.4 Perfil conductual.....	9

Capítulo VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.....	10
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.....	15
6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias.	21

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la Información obtenida en el Marco Teórico.....	36
7.2 Conceptualización.....	39
7.2.1 Método.....	39
7.2.2 Definición del concepto.....	41
7.3 Bocetaje.....	42
7.4 Propuesta preliminar.....	48

Capítulo VIII: Validación técnica

8.1 Población y muestreo.	50
8.2 Método e Instrumentos.....	51
8.3 Resultados e Interpretación de resultados.....	55
8.4 Cambios en base a los resultados.	67

Capítulo IX: Propuesta gráfica final. -----	70
--	-----------

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

10.1 Plan de costos de elaboración.....	72
10.2 Plan de costos de producción.....	72
10.3 Plan de costos de reproducción.....	72
10.4 Plan de costos de distribución.....	73
10.5 Cuadro resumen.....	73

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones.....	74
11.2 Recomendaciones.....	75

Capítulo XII: Conocimiento general. -----	76
--	-----------

Capítulo XIII: Referencias. -----	77
--	-----------

Capítulo XIV: Anexos. -----	79
------------------------------------	-----------

CA
PÍ
TU
LO

1

CAPÍTULO I

Introducción:

Su-Chow es un restaurante de comida china con gran trayectoria y reconocimiento de sus clientes, por el auténtico sabor oriental; propio de china. El tiempo y el cambio se ven reflejados en varias modificaciones a los espacios y recetas. Nace como un restaurante tradicional de comida china en 1977, después de detectar un nicho de mercado en el centro de Antigua Guatemala. El fundador, Don Gregorio Neal, quien había aprendido las artes culinarias orientales, decide ofrecer ese único sabor, acompañado de buen servicio y frescura en los ingredientes. Pero la evolución de la tecnología y el internet como medio de comunicación, obliga a las empresas a sobresalir de la competencia.

Al analizar la necesidad que tienen los restaurantes de diseñar un material web que se identifique con sus consumidores, fue necesario desarrollar una página web que diera a conocer los servicios del restaurante a sus clientes.

Por esa razón se desarrolló una página web que diera a conocer la historia, los servicios y los productos del restaurante de comida china Su-Chow, a todos sus clientes reales y potenciales, que son hombres y mujeres de todas las edades, turistas nacionales y extranjeros en Antigua Guatemala, Sacatepéquez.

La página web es validada por medio de una encuesta presencial contestada por profesionales expertos en los temas y 25 personas del grupo objetivo. Al obtener resultados específicos se realizaron cambios significativos en arte final.

Con este proyecto las personas podrán ordenar sus pedidos a domicilio, desde la comodidad de la ubicación donde se encuentren. Asimismo, el restaurante aumenta su flujo de clientes.

CA
PÍ
TU
LO

2

CAPÍTULO II

Problemática

Su-Chow nace como un restaurante tradicional de comida china en 1977, después de detectar un nicho de mercado en el centro de Antigua Guatemala. El fundador, Don Gregorio Neal, quien había aprendido las artes culinarias orientales, decide ofrecer ese único sabor, acompañado de buen servicio y frescura en los ingredientes. El trabajo y dedicación de generaciones en la familia, mantienen al restaurante Su-Chow en la preferencia de los clientes. Pero la evolución de la tecnología y el internet como medio de comunicación, obliga a las empresas a sobresalir de la competencia.

Al realizar una investigación observacional junto con el cliente, se identificó la falta de una página web que dé a conocer los servicios que ofrece el Restaurante de comida China Su-Chow a su clientela en Antigua Guatemala. Por lo que se planteó al cliente, el desarrollo de una página web como solución al problema, y la respuesta fue satisfactoria.

2.1 Contexto

Su-Chow es un restaurante de comida china con gran trayectoria y reconocimiento de sus clientes, por el auténtico sabor oriental; propio de china. El tiempo y el cambio se ven reflejados en varias modificaciones a los espacios y recetas. El proyecto está enfocado en comunicar a través de internet los nuevos platillos y promociones que ofrece el restaurante continuamente.

Actualmente el desarrollo de páginas web es una herramienta utilizada por las empresas en las estrategias de mercadeo, debido al alto impacto que producen y el bajo costo del mismo. Las personas acceden a internet varias veces al día y permanecen ahí mucho tiempo. Los dispositivos electrónicos que posee la sociedad actual son capaces de desplegar páginas web por medio de ordenadores y aplicaciones específicas.

Actualmente los dueños de los restaurantes deben pensar en las necesidades del cliente desde un punto altamente personalizado. Por lo que es necesario brindar a los clientes un acceso rápido y directo a la información en la página web, descrita como historia del restaurante, menú, fotografías de platillos y el contacto para el servicio a domicilio, así como datos generales. Así el Restaurante Su-Chow tendría otro medio para alcanzar sus objetivos, diferenciándose de la competencia con una opción moderna y tecnológica.

2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño

El Restaurante de comida china – Su Chow – no cuenta con una página web que dé a conocer sus servicios vía internet a los clientes actuales y potenciales.

2.3 Justificación

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

2.3.1 Magnitud



2.3.2 Trascendencia

Con el diseño de una página web que tendrá un menú e información actualizada, se incrementará la clientela del Restaurante de comida china Su-Chow y aumentará el reconocimiento del lugar a nivel de Antigua Guatemala. Esto trasciende al posicionamiento de la marca en la región, generando ganancias y reconocimiento.

2.3.3 Vulnerabilidad

La falta de una página web hace que el Restaurante de comida china Su-Chow carezca de medios modernos y de fácil acceso para que sus clientes se identifiquen y conozca los servicios que ofrecen, generando poca afluencia de clientes. La importancia de una página web, en la necesidad de ordenar vía internet lo que los clientes gusten del menú, al servicio a domicilio.

2.3.4 Factibilidad

La realización del presente proyecto de graduación contó con cuatro recursos indispensables:

2.3.4.1 Recursos Organizacionales

El restaurante de comida china Su-Chow, se encargó de brindar información importante, tal como historia, misión, visión, menú, testimonios y anécdotas que fueron piezas clave para realizar el proyecto.

2.3.4.2 Recursos Tecnológicos

Se utilizó una cámara fotográfica y una computadora, proporcionada por el autor de este proyecto de graduación.

2.3.4.3 Recursos Humanos

Se contó con la asesoría del Restaurante de comida china Su-Chow, para facilitar y supervisar el proyecto. Los elementos de diseño y programación fueron creados por el autor del proyecto.

2.3.4.4 Recursos Económicos

El Restaurante de comida china Su-Chow cuenta con un presupuesto justo para la realización del proyecto.

CA
PÍ
TU
LO

3

CAPÍTULO III

Definición de los objetivos del diseño

3.1 Objetivo General

Desarrollar una página web que dé a conocer los servicios del restaurante de comida china Su-Chow a clientes actuales y potenciales en Antigua Guatemala.

3.2 Objetivos Específicos

- Investigar acerca del diseño de páginas web para realizar el proyecto de forma adecuada.
- Recopilar información del Restaurante Su-Chow, para complementar el contenido de la web.
- Diagramar el contenido de la página web, de modo que facilite la navegación y lectura.

CA
PÍ
TU
LO

4

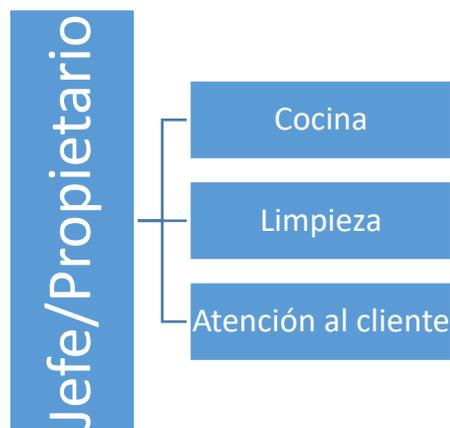
CAPÍTULO IV

Marco de Referencia

4.1 Información general del cliente

Su-Chow es un restaurante de comida china, con gran trayectoria y reconocimiento de sus clientes, por el auténtico sabor oriental; propio de china. El tiempo y el cambio se ven reflejados en varias modificaciones a los espacios y recetas.

Organigrama



Logotipo



BRIEF

Proyecto: “Desarrollo de una página web que dé a conocer los servicios del Restaurante de comida china Su-Chow a clientes actuales y potenciales en Antigua Guatemala, Sacatepéquez 2015.”

Datos del cliente

Nombre del cliente (Empresa): Restaurante de Comida China Su-Chow
Dirección: 5ta. Avenida Norte #36, La Antigua Guatemala
E-mail: restaurantesuchow@hotmail.com
Teléfono: 7832-1344
Contacto: Ennid Neal

Misión

Ofrecer productos y servicios de alta calidad y fresca a todos nuestros clientes que desean satisfacer sus necesidades, a través de un servicio personalizado.

Visión

Ser restaurante líder y mantener adecuada posición en el mercado de comida china en La Antigua Guatemala.

Valores

- Ética
- Responsabilidad
- Calidad
- Cortesía
- Limpieza

Delimitación geográfica

La Antigua Guatemala, Sacatepéquez, Guatemala.

Grupo objetivo

Mujeres y hombres que viven en La Antigua Guatemala y sus alrededores, que posean un nivel socioeconómico B, C+, C y C-.

Principal beneficio al grupo objetivo

Brindar un servicio personalizado a todos los clientes, ofreciendo productos frescos de alta calidad.

Competencia

Todos los restaurantes de comida china ubicados en La Antigua Guatemala. Tales como Pau-Pau, La Muralla, La Estrella, Guenari, entre otros.

Posicionamiento

La marca cuenta con un posicionamiento. Pertenece a los restaurantes más visitados en el centro histórico de Antigua Guatemala.

Factores de diferenciación

Cuentan con un equipo especializado en las artes culinarias y hogareñas, que siempre recomiendan el mejor platillo completamente personalizado, al gusto más exigente del cliente, así como el uso de ingredientes orgánicos.

Objetivos de mercadeo

Incrementar en 25% la cantidad de clientes al año.

Mensajes claves a comunicar

La herencia y el legado culinario familiar, historia y tradición del sabor cantonés, emprender en familia.

Estrategia de Comunicación

Manejo de redes sociales, mercadeo verbal (recomendación).

Reto del diseño y trascendencia

Crear con el tiempo diseños y conceptos más claros y limpios, con información necesaria que genere deseo de compra.

Análisis FODA

FORTALEZAS

- Legado culinario de alta calidad
- Excelente servicio al cliente
- Personal capacitado

OPORTUNIDADES

- Servicio personalizado
- Ubicación (Calle Real de Arco)
- Platillos personalizados al gusto

DEBILIDADES

- Carencia de sitio web
- Carencia en el manejo de redes sociales
- No posee sucursales

AMENAZAS

- Diversidad de comida en Antigua Guatemala
- Competencia en precios
- No contar con un sitio web

CA
PÍ
TU
LO

5

CAPÍTULO V

Definición del grupo objetivo

5.1 Perfil geográfico

El municipio de Antigua Guatemala se encuentra situado en la parte Sudeste del departamento de Sacatepéquez, en la Región V o Región Central. Cuenta con una extensión territorial de 78 kilómetros cuadrados y se encuentra a una altura de 1,530.17 metros sobre el nivel del mar, por lo que generalmente su clima es templado. Se encuentra a una distancia de 45 kilómetros de la Ciudad Capital.

5.2 Perfil demográfico

- Mujeres y hombres, de todas las edades, ocupaciones, ingresos y niveles de educación.
- Clase social: B, C+, C, C-.
- guatemaltecos y extranjeros.

5.3 Perfil psicográfico

Personas residentes en Antigua Guatemala, turistas nacionales y extranjeros de todas las edades y profesiones, quienes creen que la comida china es una opción saludable y piensan que los ingredientes orientales son agradables al paladar.

5.4 Perfil conductual

Los clientes del restaurante saben que la necesidad física más importante es la alimentación. Las personas disponen de 1 a 2 horas, aproximadamente para alimentarse, en horario laboral. La mayoría de clientes visita el restaurante de 1 a 2 veces al mes. Los clientes también ordenan de 1 a 2 veces al mes por servicio a domicilio.

CA
PÍ
TU
LO

6

CAPÍTULO VI

Marco Teórico

6.1 Conceptos Fundamentales del producto o servicios de Restaurante Su Chow

6.1.1 COCINA

De todas las artes y necesidades humanas, la que más sobresale es la alimentación. Método por el cual ingerimos nutrientes esenciales para el buen funcionamiento de nuestro cuerpo. El término cocina puede referirse a cuatro interpretaciones:

1) **Arte culinario**

Es el uso de la creatividad al momento de preparar los alimentos, va directamente ligada a la cultura, el método de preparación y los factores sociales que envuelven a los platillos.

2) **Gastronomía**

Es la ciencia que estudia la relación del hombre y su alimentación. La gastronomía estudia varios componentes culturales tomando como eje principal la comida.

3) **Cocina de habitación**

Determinado espacio, especialmente equipado para la preparación de los alimentos. Una cocina moderna incluye como mínimo una estufa, un fregadero, muebles para almacén y una superficie de trabajo. Además, es frecuente que exista un refrigerador, un horno de microondas y otros aparatos electrodomésticos, como licuadora y batidora.

Existen cocinas domésticas, las cuales representan la alimentación en el hogar, y las cocinas industriales que preparan alimentos para una cantidad de personas considerable, tales como restaurantes, escuelas, empresas, etc.

4) **Cocina de artefacto**

Se llama así al aparato que sirve para cocinar, comúnmente llamado en nuestro país, estufa. Funciona por diversos métodos de combustión o electricidad, canalizando la energía en hornillas o fogones

Fuente de internet

Definición de cocina (2014), recuperado el 13 de julio de 2014 del url: <http://definicion.de/cocina/>

6.1.2 RESTAURANTE

RAE *Restaurante es un establecimiento público donde se sirven comidas y bebidas, mediante precio, para ser consumidas en el mismo local.

Los restaurantes de comida china, son singulares debido al diseño interior y decoración acorde a la temporada, sin pasar por alto los detalles orientales y ornamentales.

6.1.3 SERVICIO Y CALIDAD

La cultura de servir es un eslabón importante en la cadena de producción empresarial. El servicio directo o indirecto con los clientes debe de ser lo más exacto, preciso y humanista posible, para satisfacer las necesidades afectivas y sociales de todos los clientes que nos compran o contratan.

Las empresas se deben caracterizar por el altísimo nivel en la calidad de los servicios que entrega a los clientes. La calidad de los servicios depende de las actitudes de todo el personal que labora en el negocio. El servicio es, en esencia, el deseo y convicción de ayudar a otra persona en la solución de un problema o en la satisfacción de una necesidad.

La calidad se logra a través de todo el proceso de compra, operación y evaluación de los servicios que entregamos. Es por eso que se establecen estrategias especializadas para aumentar la lealtad de cliente hacia el producto; en las cuales se evitan las sorpresas y experiencias desagradables por fallas en el servicio y procesos de calidad, por medio de la resolución de las mismas con tácticas que sobrepasen las expectativas positivas del cliente.

La calidad en los servicios es medible en base a sistemas que nos aseguran resultados efectivos de calidad total. Internacionalmente se cuenta con la ISO, y localmente con instrumentos como check-lists, trabajos de campo en investigación de mercados, entre otros.

Fuente de internet

Definición de restaurante (2014), RAE. Recuperado el 13 de julio de 2014 del url:

<http://dle.rae.es/?id=WECJvpa>

Servicio y calidad (2014), Gestión de calidad y servicios. Recuperado el 17 de julio de 2014 del url:

<http://www.gestiopolis.com/gestion-de-calidad-en-los-servicios/>

6.1.1 COMIDA

Se conoce como comida al conjunto de sustancias alimenticias que se comen y se beben para subsistir. Al ser ingerida, la comida provee elementos para la nutrición del organismo vivo.

Las personas realizan varias comidas al día. Su cantidad y contenido varían según las influencias y factores sociales, culturales, estacionales y geográficos. Las comidas que se realizan al día comprenden desde el desayuno, el almuerzo, la merienda y la cena.

Las comidas principales (almuerzo y cena), están compuestas por una entrada o primer plato (frío o caliente), plato principal o segundo plato y un postre (frío o caliente).

Globalmente, debido a la innumerable cantidad de culturas, grupos sociales, estaciones, climas y demás factores, existen diferentes tipos de comida.

Entre las más reconocidas sobresalen:

- Comida china
- Comida italiana
- Comida japonesa
- Comida francesa
- Comida mediterránea
- Comida mexicana
- Comida latina

6.1.2 COMIDA CHINA

China es un país con una historia muy profunda y milenaria, así mismo lo es pues, su gastronomía. La comida siempre ha sido el centro de toda celebración o acontecimiento especial en las familias de dicha cultura.

Como en todas las cocinas de mundo, los ingredientes básicos de la comida china, se establecen por orden de alcance, producción y disponibilidad. En el norte debido a las sequías era más fácil el cultivo del trigo y harinas blancas, en el sur por sus abundantes lluvias, era más fácil cosechar arroz y otros granos carbohidratos.

Fuente de internet

Definición de comida (2014), recuperado el 17 de julio de 2014 del url: <http://definicion.de/comida/>

Los ingredientes básicos de la comida china son:

- Arroz
- Soya
- Ajo
- Perejil / Cilantro
- Cebollín
- Carnes rojas
- Carnes blancas
- Verdura (cebolla, arveja china, chile pimiento)
- Distintas semillas y nueces
- Jengibre

Los métodos de cocinar en la gastronomía China son los mismos que empleamos en el Occidente y consisten principalmente en freír, guisar, asar, hervir, y el freír rápido o "stir fry".

El Stir fry implica revolver todos los ingredientes cortados en trozos pequeños en fuego muy alto y con muy poco aceite. Este se considera un método muy saludable de cocinar debido a las cantidades mínimas de grasas añadidas y por la rapidez con la que se realiza, por lo que las verduras retienen la mayor parte de sus vitaminas y mantienen su consistencia crujiente.

El método tradicional de cortar los alimentos en trozos pequeños antes de cocinar evolucionó a raíz de la necesidad de conservar combustible. Los bosques son escasos en China, la leña utilizada para calefacción o para cocinar es usada con moderación. Entre más pequeñas las piezas más rápido se cocinan y más combustible que se puede ahorrar.

Instrumentos e implementos

- Wok
- Palillos
- Chuchillas y tablas de picar
- Platos de cerámica china

6.2 Conceptos Fundamentales Relacionados con Comunicación y Diseño

6.2.1 COMUNICACIÓN

Se le conoce como comunicación al fenómeno inherente a la relación que los seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo. A través de la comunicación, las personas o animales obtienen información respecto a su entorno y puede ser compartida.

El proceso comunicativo implica la emisión de señales (sonidos, gestos, señas, etc.) con la intención de dar a conocer un mensaje. Para que la comunicación sea exitosa, el receptor debe contar con las habilidades que le permitan decodificar el mensaje e interpretarlo. El proceso luego se revierte cuando el receptor responde y se transforma en emisor.

En los seres humanos, la comunicación es un acto propio de la actividad psíquica, que deriva del pensamiento, el lenguaje y del desarrollo de las capacidades psicosociales de relación. El intercambio de mensajes permite al individuo influir en los demás y a su vez ser influido.

TIPOS DE COMUNICACIÓN

6.2.1.1 COMUNICACIÓN VERBAL

Se refiere a la comunicación que se vale de la palabra para dar el mensaje. Es la principal forma de comunicación utilizada. Puede ser oral o escrita.

6.2.1.2 COMUNICACIÓN NO VERBAL

La comunicación no verbal es la que realizamos sin pronunciar palabras o escribir cosa alguna. Las acciones son actividades de comunicación no verbal, tales como expresiones faciales, tono de voz, patrones de conducta, movimiento, gestos, etc.

6.2.1.3 COMUNICACIÓN GRÁFICA

La comunicación gráfica y las ilustraciones son complemento de la comunicación verbal. Se refiere a los apoyos gráficos que se utilizan tanto para apoyar un mensaje como para transmitir una idea completa.

6.2.1.4 COMUNICACIÓN VIRTUAL

Es la comunicación que se realiza por medios electrónicos, comunidades virtuales y redes sociales; comúnmente en torno al internet.

6.2.2 DISEÑO

Se llama diseño a la concepción previa y esquemática de una idea a desarrollar. Es utilizado habitualmente en el contexto de la industria, ingeniería, arquitectura, comunicación, y otras disciplinas creativas.

Deriva del verbo en italiano “disegnare” cuyo significado es dibujar, diseñar, proyectar. El acto de diseñar como pre configuración es el proceso previo en la búsqueda de una solución o conjunto de las mismas.

La actividad intuitiva de diseñar es llamada creatividad, como acto de creación o innovación.

TIPOS DE DISEÑO

6.2.2.1 DISEÑO GRÁFICO

Es la disciplina y profesión que tiene el fin de idear y proyectar mensajes a través de la imagen. Se entiende por diseño gráfico a la práctica de desarrollo y ejecución de mensajes visuales que contemplan aspectos informativos, estilísticos, de identidad, de persuasión, tecnológicos, productivos e innovación.

6.2.2.2 DISEÑO MULTIMEDIA

El Diseño Multimedia está compuesto por la combinación de diversas ramas, que engloban texto, fotografías, videos, sonido, animación, manipulada y volcada en un soporte digital.

Algunas de estas ramas pueden ser: Diseño Gráfico, Diseño Editorial, Diseño Web, y diseño de videos.

6.2.2.3 DISEÑO WEB

El diseño web es una actividad que consiste en la planificación, diseño e implementación de sitios web. No es simplemente una aplicación de diseño convencional, ya que requiere tener en cuenta la navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información y la interacción de medios como el audio, texto, imagen, enlaces y video.

El diseño web ha visto amplia aplicación en los sectores comerciales de Internet especialmente en la World Wide Web.

6.2.3 INTERNET

Según la RAE (2014), internet es una red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras mediante un protocolo especial de comunicación.

Actualmente el internet está alcance de todos los pertenecientes a redes sociales virtuales o intranets empresariales y corporativas.

6.2.4 WORLD WIDE WEB

Es un Sistema de documentos de hipertexto que se encuentran enlazados entre sí y a los que se accede por medio de internet. Sus siglas en inglés WWW son un prefijo que permiten a acceder por medio de un software conocido como navegador, los usuarios visualizar diferentes sitios web y navegar entre ellos mediante hipervínculos.

Fuente de internet

Diseño web (2014), recuperado el 4 de agosto de 2014 del url: http://es.wikipedia.org/wiki/Diseño_web

Definición de internet (2014) Diccionario Real Academia Española, consultado el 4 de agosto del 2014.

Definición de World Wide Web (2014), recuperado el 6 de agosto de 2014 del url:

https://es.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web

6.2.5 PÁGINA WEB

Una página web es un documento creado en formato HTML (Hypertext Markup Language) que es parte de un grupo de documentos hipertexto o recursos disponibles en el World Wide Web. Una serie de páginas web componen lo que se llama un sitio web.

Los documentos HTML, que estén en Internet o en el disco duro del ordenador, pueden ser leídos con un navegador. Los navegadores leen documentos HTML y los visualizan en presentaciones formadas con imágenes, sonido, y video en la pantalla de un ordenador.

Las páginas web pueden contener enlaces hipertexto con otros lugares dentro del mismo documento, o con otro documento en el mismo sitio web, o con documentos de otros sitios web. También pueden contener formularios para ser rellenos, fotos, imágenes interactivas, sonidos, y videos que pueden ser descargados.

6.2.6 SITIO WEB

En inglés web site, un sitio web es un sitio – localización - en la World Wide Web que contiene documentos (páginas web) organizados jerárquicamente. Cada documento contiene texto y o gráficos que aparecen como información digital en la pantalla de un ordenador. Un sitio puede contener una combinación de gráficos, texto, audio, vídeo, y otros materiales dinámicos o estáticos.

6.2.7 HTML

Es el lenguaje con el que se definen las páginas web. Básicamente se trata de un conjunto de etiquetas que sirven para definir el texto y otros elementos que componen la página web.

El HTML se creó en un principio con objetivos divulgativos e información con texto y algunas imágenes. Es un lenguaje de marcación de elementos para la creación de hipertextos y composiciones programables.

6.2.8 ELEMENTOS BÁSICOS DE UNA PAGINA WEB

Contenedor

Esto es lo que definimos en el cuerpo de nuestra estructura. Dentro de este contenedor estarán todos los elementos del sitio; módulos, contenidos, imágenes, etc.

Logotipo

Acá es dónde debemos dejar la imagen de la empresa, que identificará la marca en todo el sitio. Puede ser el logotipo de la empresa o el nombre. Al estar arriba acompañara la navegación por todo el sitio ayudando al reconocimiento de la marca.

Navegación

Que importante es la navegación y el menú que la contiene. La forma más aceptada y fácil, es el menú horizontal, que siempre tiene a mano lo más importante del sitio web.

Contenido

Lo más importante y fundamental de una buena página. Lo que mantiene al visitante cautivo e interesado. Si el contenido es malo o poco interesante, abandonará la página en pocos segundos. Para eso, debe estar centralizado y enfocado y a la primera vista. El mejor lugar debe ser para los contenidos.

Footer

Localizado al final del sitio, abajo, generalmente dejamos ahí información de Copyright y legales o menús secundarios. Aunque en los últimos años, se usa mucho para incluir información de redes sociales, direcciones, noticias.

Espacio Negativo

Esto es tan importante como el espacio positivo. También llamado espacio blanco, es todo lo que no tiene información de ningún tipo, pero que cumple un rol importantísimo para la web; nos ayuda a tener espacios de respiración, a equilibrar y dar balance a todo el diseño.

Footer

Localizado al final del sitio, abajo, generalmente dejamos ahí información de Copyright y legales o menús secundarios. Aunque en los últimos años, se usa mucho para incluir información de redes sociales, direcciones, noticias.

Espacio Negativo

Esto es tan importante como el espacio positivo. También llamado espacio blanco, es todo lo que no tiene información de ningún tipo, pero que cumple un rol importantísimo para la web; nos ayuda a tener espacios de respiración, a equilibrar y dar balance a todo el diseño.

Host web

Se refiere al lugar que ocupa una página web, sitio web, sistema, correo electrónico, archivos etc. en internet o más específicamente en un servidor que por lo general hospeda varias aplicaciones o páginas web.

Dominio web

Un dominio de Internet es una red de identificación asociada a un grupo de dispositivos o equipos conectados a la red Internet.

El propósito principal de los nombres de dominio en Internet y del sistema de nombres de dominio (DNS), es traducir las direcciones IP de cada nodo activo en la red, a términos memorizables y fáciles de encontrar. Esta abstracción hace posible que cualquier servicio de red, pueda moverse de un lugar geográfico a otro en la red Internet, aun cuando el cambio implique que tendrá una dirección IP diferente.

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1 Ciencias Auxiliares

6.3.1.1 SEMIOLOGÍA

La lectura de los signos es una práctica cotidiana que caracteriza al ser humano y se asocia de manera coloquial a la palabra semiótica. En su necesidad de interrogar al mundo, el hombre otorga significado y constituye el sentido a partir de la información que la naturaleza ofrece. De tal información que la naturaleza le ofrece. De tal información depende la supervivencia de la especie; sin embargo, en su práctica estructurante, algunos pensadores coinciden en afirmar que dicha lectura modela el pensamiento mismo a través de su instrumento más eficaz: el lenguaje y los signos.

Existen diversas definiciones de “signo”, sin embargo, la más común es aquella que lo entiende como algo que está en lugar de otra cosa bajo cierto aspecto y circunstancias y que permite realizar un análisis al transformarse en la unidad mínima de significado al interior de un texto.

La semiótica ha logrado definir su campo de aplicación y estudio: no compite con la estética por identificar las estructuras que definen una producción cultural determinada, si no que apoya metodológicamente su descripción. La hermenéutica proporciona una explicación que representa una medicación obligada para alcanzar una comprensión del mundo. La semiótica da cuenta de la estructura, responde al cómo, mientras que la hermenéutica al para qué.

La semiótica que se desarrolla entre las ciencias naturales, las ciencias humanas y la ideología ha abordado temáticas actuales.

6.3.1.2 LA SEMIÓTICA DE LA IMAGEN

Entendemos por semiótica de la imagen el estudio del signo icónico y los procesos de sentido-significación a partir de la imagen. El estudio de la imagen y las comunicaciones visuales en realidad desborda lo estrictamente pictórico o visual, tal como pueden ser los análisis de colores, formas, iconos y composición, para dar paso a los elementos históricos y socio-antropológicos que forman parte de la semiótica de la imagen.

Hay que ver la semiótica de la imagen dentro de una "semiótica de lo visual". El estudio de esta área de la semiótica es más diverso de lo que parece porque existen diversos tipos de imagen en variados dispositivos manuales o electrónicos, estáticos o dinámicos. Lo visual supera el ámbito de la producción de la imagen; lo visual implica una gran división entre lo estático y lo dinámico, igual si ve a la imagen desde la sintaxis o la recepción. Lo visual, por ejemplo, integra a lo plástico y a lo icónico.

Al ser la imagen un componente fundamental de la cultura, de la vida social y política, estudiar la misma deviene en reflexionar cómo se construye socialmente el sentido en ciertos procesos de comunicación visual. La imagen se puede ver no sólo como sistema de expresión, sino una estrategia política y social, como un elemento fundamental en la explicación de grupos sociales, religiones, sistemas políticos y, ahora, de los medios de información colectiva.

De ahí que una semiótica de la imagen sea una herramienta para el mayor conocimiento de cómo ciertos procesos se presentan en la vida social, qué efectos de sentido tienen sus construcciones, qué relaciones se pueden establecer entre aspectos estéticos y culturales o entre los perceptivos y sus usos sociales, etc.

6.3.1.3 PSICOLOGÍA

Es la disciplina que investiga sobre los procesos mentales de personas y animales. La palabra proviene del griego: psico- (actividad mental o alma) y -logía (estudio). Esta disciplina analiza las tres dimensiones de los mencionados procesos: cognitiva, afectiva y conductual.

La psicología moderna se ha encargado de recopilar hechos sobre las conductas y las experiencias de los seres vivos, organizándolos en forma sistemática y elaborando teorías para su comprensión. Estos estudios permiten explicar su comportamiento y hasta en algunos casos, predecir sus acciones futuras.

A aquellas personas que desarrollan el estudio de la psicología se las denomina psicólogos. Esto significa, aquellos que analizan el comportamiento de los seres vivos desde un enfoque científico. Sigmund Freud, Carl Jung y Jean Piaget son considerados como algunos de los psicólogos pioneros.

6.3.1.4 PSICOLOGÍA DEL COLOR

Es la encargada de reconocer como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. A continuación, se enlista el significado de los colores que somos capaces de percibir.

- Azul: El color preferido. Color de la simpatía, la armonía y la fidelidad, pese a ser frío y distante. El color femenino y el color de las virtudes espirituales. Realeza y trabajo.
- Rojo: Color de todas las pasiones, del amor al odio. Es el color de los reyes y el comunismo, de la alegría y del peligro.
- Amarillo: Es el color más contradictorio. Optimismo y celos. Color de la diversión, del entendimiento y de la traición. El amarillo del oro y azufre.
- Verde: Es el color de la fertilidad, de la esperanza y la burguesía. Sagrado y venenoso. Es un color intermedio.
- Negro: Es el color del poder, la violencia y la muerte. Color favorito de los diseñadores y la juventud. Es el color de la negación y la elegancia. Se duda que el negro sea propiamente un color.

- Blanco: Es el color femenino de la inocencia. El color del bien y de los espíritus. Es el color más importante de los pintores.
- Naranja: Es el color de la diversión y del budismo. Exótico y llamativo, pero subestimado.
- Violeta: Es el color del poder y la teología, la magia y el feminismo. Imaginación, realidad virtual y elegancia.
- Rosa: Dulzura y delicadeza. Es el color del escándalo y cursilería.
- Oro: Es el color del dinero, felicidad, lujo. Valorativamente es más que un color.
- Plata: Color de la velocidad, dinero y todo lo referente a la luna.
- Marrón: Color acogedor, corriente y necio.
- Gris: Es el color del aburrimiento, de lo anticuado y de la crueldad.

6.3.1.5 PSICOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN

La Psicología de la Comunicación constituye un área de la Psicología Social que estudia el comportamiento o conducta del hombre en sus interrelaciones con la sociedad, tanto como ente que comunica datos, ideas, conceptos, etc. Así como receptor de mensajes. Trata, en suma, de conocer y analizar los factores de índole psicológica que intervienen en los diferentes procesos de la actividad de la comunicación.

Los temas de estudio de la Psicología de la comunicación son:

- Niveles de estudio: Intrapersonal, interpersonal y social.
- El contexto
- Variables psicológicas
- Percepción social
- Lo verbal y no verbal
- Las relaciones interpersonales: La socialización, la atracción y los conflictos.

6.3.1.6 GRAMÁTICA

La gramática es el estudio de las reglas y principios que gobiernan el uso de las lenguas y la organización de las palabras dentro de unas oraciones y otro tipo de constituyentes sintácticos. También se denomina así al conjunto de reglas y principios que gobiernan el uso de una lengua concreta determinada; así, cada lengua tiene su propia gramática.

6.3.1.7 ORTOGRAFÍA

La escritura española representa la lengua hablada por medio de letras y de otros signos gráficos. En su intención original, el abecedario o serie ordenada de las letras de un idioma constituye la representación gráfica de sus fonemas usuales, es decir; de los sonidos que de modo consciente y diferenciador emplean los hablantes. Una ortografía ideal debería tener una letra, y solo una, para cada fonema, y viceversa.

Fuente de internet

Psicología de la comunicación (2014) recuperado el 12 de agosto de 2014 del url:
<http://es.scribd.com/doc/20928796/2%C2%BA-Psicologia-de-la-Comunicacion-Y-RRII>

Definición de gramática (2014), recuperado el 15 de agosto de 2014 del url:
<https://es.wikipedia.org/wiki/Gram%C3%A1tica>

Como las demás lenguas románicas, el español se sirvió básicamente desde sus orígenes del alfabeto latino, que fue adaptado y completado a lo largo de los siglos. El abecedario español quedó fijado, en 1803, en veintinueve letras (27 letras), cada una de las cuales puede adoptar la figura y tamaño de mayúscula o minúscula. He aquí sus formas y nombres:

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn

Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

6.3.1.8 TECNOLOGÍA

Se define como el conjunto de conocimientos y técnicas que, aplicados de forma lógica y ordenada, permiten al ser humano modificar su entorno material o virtual para satisfacer sus necesidades, esto es, un proceso combinado de pensamiento y acción con la finalidad de crear soluciones útiles.

La Tecnología responde al deseo y la voluntad que tenemos las personas de transformar nuestro entorno, transformar el mundo que nos rodea buscando nuevas y mejores formas de satisfacer nuestros deseos. La motivación es la satisfacción de necesidades o deseos, la actividad es el desarrollo, el diseño y la ejecución y el producto resultante son los bienes y servicios, o los métodos y procesos.

Esta actividad humana y su producto resultante, es lo que llamamos tecnología. Gracias a ella disponemos de múltiples sistemas que nos permiten, por ejemplo, comunicarnos, desplazarnos, vestirnos, alimentarnos o fabricar nuevos objetos.

Fuente de internet

Definición de tecnología (2013), ¿Qué es la Tecnología?, recuperado el 15 de agosto de 2014 del url:
<http://peapt.blogspot.com/p/que-es-la-tecnologia.html>

6.3.1.9 ECONOMÍA

La economía puede enmarcarse dentro del grupo de ciencias sociales, ya que se dedica al estudio de los procedimientos productivos y de intercambio, y al análisis del consumo de bienes, productos y servicios. Cuando un hombre decide utilizar un recurso para la producción de cierto bien o servicio, asume el coste de no poder usarlo para la producción de otro distinto. A esto se lo denomina coste de oportunidad. La función de la economía es aportar criterios racionales para que la asignación de recursos sea lo más eficiente posible.

Destacan numerosas escuelas del pensamiento económico, que presentan diferentes enfoques de análisis. El mercantilismo, el monetarismo, el marxismo y el keynesianismo son algunos de ellos.

6.3.2 Artes

6.3.2.1 FOTOGRAFÍA

Es el arte y la técnica de obtener imágenes duraderas debidas a la acción de la luz. Es el proceso de proyectar imágenes y capturarlas, bien por medio del fijado en un medio sensible a la luz o por la conversión en señales electrónicas.

Basándose en el principio de la cámara oscura, se proyecta una imagen captada por un pequeño agujero sobre una superficie, de tal forma que el tamaño de la imagen queda reducido. Para capturar y guardar esta imagen, las cámaras fotográficas utilizan película sensible para la fotografía analógica, mientras que, en la fotografía digital, se emplean sensores y memorias digitales.

6.3.2.2 FOTOGRAFÍA DIGITAL

Las fotografías digitales son imágenes del mundo real digitalizadas. Esta digitalización consiste en tomar una visión del mundo y transformarla en un número de píxeles determinado (por los mega píxeles), que formarán la imagen digital final. A cada píxel le corresponde un color y un lugar en una imagen.

Las fotografías digitales suelen almacenarse en formatos gráficos que permiten guardarlas correctamente, esto es, con sus dimensiones y colores apropiados. Algunos formatos gráficos que permiten guardar fotografías digitales son JPG, BMP, TIFF, PNG, etc. Pues todas permiten millones de colores y cualquier dimensión.

Una gran ventaja de la fotografía digital, es la rápida "revelación". Las imágenes pueden verse inmediatamente a través de una pantalla LCD o un monitor. También resultan ser mucho más baratas que las fotografías comunes.

Fuente

Definición de fotografía (2014), recuperado el 15 de agosto de 2014 del url:
<https://es.wikipedia.org/wiki/Fotograf%C3%ADa>

Fotografía Digital (2014), recuperada el 22 de agosto de 2014 del url:
<http://www.alegsa.com.ar/Dic/fotografia%20digital.php>

6.3.2.3 FOTOGRAFÍA FOOD STYLING

Es la disciplina de la fotografía que reúne todas las técnicas para hacer que los productos alimenticios se vean mejor para un anuncio de fotografía o televisión.

El Food Styling tiene que ver con la estética con la que los alimentos son presentados al comensal, pero principalmente en cómo son preparados y servidos para la captura de fotografías publicitarias o ilustrativas en un menú e incluso en videos. Esta disciplina se ha ido expandiendo alrededor del mundo y se ha hecho popular gracias al papel tan importante que juega la comida dentro de la sociedad.

Esta tendencia busca que los alimentos y la vajilla sean el material perfecto para echar a volar la imaginación y tiene como objetivo que en un plato haya congruencia, contrastes de color y texturas interesantes que despierten el antojo de los espectadores y sobre todo que resalten las propiedades de un platillo.

6.3.2.4 ILUSTRACIÓN

Es la acción y efecto de ilustrar, dibujar u adornar. El término permite nombrar al dibujo, estampa o grabado que adorna, documenta o decora un libro. La ilustración es la concepción gráfica física de una imagen creada por nuestra imaginación por medio de la creatividad.

El proceso de ilustrar por lo general comienza por medio de la inspiración que se recibe de las distintas fuentes. Seguido de la técnica correspondiente al tipo de ilustración que se quiere plasmar. Grafito y pluma es lo más común, así como rotuladores, pinturas, tintas y todo lo que pueda considerarse indeleble. La digitalización juega un papel importante en la ilustración, ya que trabajan en procesos virtuales compartidos.

Fuente

Fotografía foodstyling (2014), recuperada el 22 de agosto de 2014 del url: <http://thefoodiestudies.com/que-es-el-food-style-o-food-styling/>

Definición de Ilustración (2014), recuperada el 22 de agosto del 2014 del url: <http://definicion.de/ilustracion/>

6.3.2.5 BOCETAJE

Un boceto o esbozo es un dibujo hecho de forma esquemática y sin preocuparse de los detalles o terminaciones para representar una idea, un lugar, una persona, un aparato o cualquier cosa en general.

El boceto suele ser un apunte rápido de un dibujo, idea o esquema que se desarrollará en el futuro de forma más compleja. También se usa para apoyar una explicación rápida de un concepto o situación.

Los bocetos cumplen diversas funciones. Una de ellas es la realización de un estudio para otro tipo de trabajo, como la escultura o la pintura mural, en la que se suelen realizar los dibujos previos que luego se pasan a la pared pinchando a lo largo de las líneas del boceto, de manera que se obtiene, ya en el muro, un dibujo a puntos que se completa uniéndolos para reproducir el dibujo a línea.

El boceto sirve también para diseñar nuevas formas o composiciones, así como para crear figuras o espacios imaginarios. Picasso realizó numerosos estudios rápidos en los que combinaba infinidad de variaciones de una misma forma, que luego aparecerían en sus cuadros.

6.3.2.6 MAQUETACIÓN

La maquetación, también llamada a veces diagramación, es un oficio del diseño editorial y web, que se encarga de organizar en un espacio, contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales multimedia en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios, revistas y páginas web.

Para maquetar el contenido editorial, la actividad de maquetación necesita trabajar con elementos gráficos en categorías de contenido visual y aspectos variables que pueden modificar el resultado final.

6.3.3 Teorías

6.3.3.1 TEORÍA DE LA GESTALT

Término alemán, sin traducción directa al castellano, pero que aproximadamente significa "forma", "totalidad", "configuración". La forma o configuración de cualquier cosa está compuesta de una "figura" y un "fondo".

Generalmente los psicólogos de la Gestalt se interesaban fundamentalmente en la percepción y en los procesos de resolución de problemas.

Principios

El punto de partida de tratamiento Gestalt del aprendizaje es la premisa de que las leyes de la organización en la percepción son aplicables al aprendizaje y a la memoria. Lo que se almacena en la memoria son huellas de cuentos perceptuales, y como las leyes organizaciones rigen la estructura de las percepciones, también determinan la estructura de la información que se establece en la memoria.

Aplicaciones y Leyes de organización perceptual

1. Relaciones Figura-Fondo

La figura es aquello en lo que se enfoca la atención: resalta y es más notable o sobresaliente que el fondo. En algunos casos, lo que son la figura y el fondo en una escena dada resulta, y el sujeto que percibe puede organizarlos de cierta manera, y entonces cambiar y verlos de otra. La gente aprende básicamente acerca de la figura en la que concentra su atención, y no acerca del fondo.

2. Ley de la proximidad

Los elementos de un campo tienden a agruparse de acuerdo con su cercanía o proximidad. Cuanto más cerca se encuentren dos elementos, mayores probabilidades tienen de agruparse.

3. Ley de la similitud

La ley de la similitud estipula que los similares en lo que respecta a alguna característica (forma, color, textura, etc.) tendrán que agruparse, siempre que factores de proximidad no anulen este efecto.

4. Ley de la dirección común

Unos conjuntos de puntos tienden a agruparse si alguno parece continuar o completar una serie válida o explorar una curva simple.

5. Ley de la simplicidad

Establece que, si todo permanece constante, la persona ve el campo perceptual como si estuviera organizado en figuras simples y regulares. Es decir, habrá una tendencia hacia las buenas Gestalt de simetría, regularidad y uniformidad.

6.3.3.2 TEORÍA DEL COLOR DE GOETHE

Johann Wolfgang von Goethe, hombre de letras y gran científico alemán, fue uno de los primeros en describir algunas de las características de la refracción, el acromatismo y las llamadas sombras coloreadas.

En la famosa teoría del color de Goethe, el científico alemán intentó deducir leyes de armonía del color, incluyendo la forma en que nos afectan los colores y el fenómeno subjetivo de la visión.

Analizó por ejemplo los efectos de las post-visiones y el concepto de colores complementarios. De esa forma, dedujo que la complementariedad es una sensación que se origina por el funcionamiento de nuestro sistema visual y no por cuestiones físicas relativas a la incidencia lumínica sobre un objeto.

Las investigaciones de Goethe fueron la piedra angular de la actual psicología del color, ya que para él era fundamental entender la reacción humana a los colores. También desarrolló un triángulo con tres colores primarios rojo, amarillo y azul, y tuvo en cuenta a este triángulo como un diagrama de la mente humana, además de relacionar a cada color con determinadas emociones.

Fuente

Teoría del color de Goethe (2011), recuperada el 27 de agosto de 2014 del url:
<http://curiosidades.batanga.com/2011/03/06/teoria-del-color-de-goethe>

6.3.3.3 TEORÍA DEL DISEÑO DE PAGINAS WEB

- Composición

La composición de una página web como ésta puede considerarse desde el punto de vista de su diseño o atendiendo a las partes y tipos de fichero que la componen.

Se debe cuidar el estilo durante todas las páginas web, de manera que el resultado quede homogéneo. Esto facilitará la navegación del usuario y dará personalidad al conjunto.

Una composición homogénea se logra a través de un color de fondo, un fondo gráfico, uso de tamaño, color y tipo de letra, gráficos e iconos.

La composición debe guiar al usuario visualmente. Distinguir en un principio las áreas de información, navegación principal y secundaria.

- Tipografía

La tipografía asume un doble papel tanto como comunicador visual y como verbal. La tipografía nos ayuda a distinguir visualmente grupos de texto y de esta manera ayuda al usuario a predecir qué tipo de información encontrará en ciertas áreas de la página.

El ojo viajara de bloque en bloque a lo largo de la página y es gracias a estos bloques tipográficos que podemos alcanzar una buena jerarquía de información.

- Presentación de elementos de navegación

Gran parte del éxito de una buena navegación se debe a la estructura del sitio en general; como decidimos agrupar nuestro contenido, bajo que secciones, etc., pero la otra parte se la debemos a una clara presentación y localización de elementos de navegación.

- Tablas

El uso de tablas es sumamente importante. No solo sirven para presentar datos de forma tabular, o como las conocemos fuera del contexto de web, sino porque nos ayudan a crear espacios editoriales.

- Balance/Contraste

El balance de color puede ayudar a nuestros usuarios a navegar con mayor facilidad nuestra página al delimitar áreas y al agrupar diferente tipo de información. Cuando se habla de contraste no necesariamente quiere decir que haya contraste entre un claro y un oscuro.

- Imágenes

El uso excesivo de imágenes resulta en una página muy poco funcional y que lo primero que provoca es ahuyentar a nuestros usuarios. Por un lado, si las gráficas no han sido correctamente optimizadas para Web, serán muy pesadas y tardarán mucho en visualizarse en el navegador.

6.3.4 Tendencias

6.3.4.1 TENDENCIAS DEL DISEÑO WEB

Como respuesta a la evolución tecnológica, el móvil y su uso se imponen altamente como factor de cambio en las tendencias del diseño web. Se enlistan las principales en diseño de páginas web.

- Diseño adaptable

Cada vez son más los usuarios que acceden desde smartphones o tablets y hay que hacer que su experiencia de navegación sea simple e infinita. Éste diseño responsive nos da la oportunidad de visualizar el contenido de la página en cualquier dimensión de display.

- El scroll infinito

Es otra de las tendencias en diseño web más claras. Páginas con galerías multimedia que van apareciendo según vamos cargando la web, blogs con entradas que van apareciendo según vamos avanzando.

- Tipografías variadas, atractivas y originales mezcladas entre sí

Sin duda esta es de las tendencias más claras no solo en diseño web sino en diseño en general. Nos olvidamos de sombras, texturas y volúmenes para intentar jugar con el protagonismo de las tipografías, elemento básico para dotar de originalidad un diseño minimalista.

- El uso de fotografías a gran resolución como lienzos de web

Fondos web con fotografía, cada vez se extiende más ésta tendencia.

- Diseño web con estructura de una única página

Donde mediante un menú fijo en la parte superior o lateral nos vamos desplazando a lo largo de las secciones de la web, que están en la misma página de inicio.

6.3.4.2 TENDENCIA DEL COLOR

Cada año PANTONE se encarga de marcar tendencia en los colores que se deben usar en todo diseño. El color del año según Pantone es el: Marsala



6.3.4.3 TENDENCIA EN TIPOGRAFÍA

- Tipografías más grandes

Cada vez se tienen monitores mayores, resoluciones más altas, unos anchos web que cada más grande. Por esa razón los tamaños de las fuentes también aumentan, para mantener esa proporcionalidad.

- Flat Design

Las pautas del diseño plano vienen marcadas por la necesidad de optimización del rendimiento de las páginas web en smartphones. Por aportarles una mayor ligereza a la hora de cargar los contenidos. Tipográficamente se vuelve a lo plano. Las familias san serif vuelven a imponerse con fuerza. El minimalismo ha vuelto y se cree que estará vigente un buen tiempo.

- MultiType

Otra tendencia que parece que se verá mucho este año es la utilización de diferentes fuentes tipográficas. Aquí se verán grandes obras tipográficas de lo más creativas. A diferencia de otros estilos que eran más radicales y orgánicos, ahora el MultiType se utilizará sobre fondos planos. Un estilo muy peculiar y muy elegante.

CA
PÍ
TU
LO

7

Capítulo VII

Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

La realización del presente proyecto consta sustancialmente de una serie de ciencias, artes, tendencias y teorías que respaldan los procesos del diseño de la página web del restaurante de comida china Su-Chow.

7.1.1 Semiología

La lectura de los signos es una práctica cotidiana que define ciertas actitudes de ser humano. Los signos son información que la naturaleza nos brinda para interpretar significados de cosas que nos rodean. Forma parte activa del proyecto al desarrollar un sistema de signos afines a la estrategia de comunicación. Dichos signos deben canalizar un mensaje directo a la clientela, quienes lo deben interpretar correctamente, según los objetivos.

7.1.2 Semiología de la imagen

Entendemos por semiótica de la imagen el estudio del signo icónico y los procesos de sentido de significación a partir de la imagen. El estudio de la imagen y comunicaciones visuales aporta la capacidad de desarrollar gráficos mejor diseñados para su correcta decodificación. Las imágenes tienen la capacidad de vincular al cliente por medio de un sentido – significación, que se genera por fotografías de calidad que sensibilizan su identidad con el restaurante, que es vital para generar deseo de compra; este vínculo será

7.1.3 Psicología del Color

El conocimiento y manejo del color es una habilidad que solo los artistas y diseñadores son capaces de llevarlo al límite. A través de esta disciplina, se investigan los procesos mentales que nuestros clientes pueden desarrollar a través de la estrategia de color a manejar en el diseño de la página web, estableciendo paletas de colores, de acuerdo al mensaje que se quiere transmitir.

7.1.4 Psicología de la comunicación

Los factores mentales que definen un proceso de comunicación son de suma importancia para el diseño del proyecto. Se aplica un nivel de socialización virtual a través de una página web, que genera comodidad al cliente en varias actividades de comunicación.

7.1.5 Gramática

La gramática es parte fundamental del lenguaje que se utiliza en el proyecto. Es importante redactar textos claros y directos, con palabras afines al mensaje que se debe transmitir. La redacción de los textos del sitio es clave para la correcta interpretación de los mensajes a transmitir, establecidos en la estrategia de comunicación.

7.1.6 Ortografía

Es importante que los textos de la página web sean redactados con exactitud y perfección ortográfica. La acentuación correcta y el uso de las normas de usos de las letras son fundamentales para impresionar al cliente.

7.1.7 Tecnología

La Tecnología se define como el conjunto de conocimientos y técnicas que, aplicados de forma lógica y ordenada, permiten al ser humano modificar su entorno material o virtual para satisfacer sus necesidades. Es así como a través de la tecnología de un computador, cámara fotográfica, etc.; se desarrollará la página web.

7.1.8 Economía

La economía es administrar correctamente los bienes que se poseen. Para realizar éste proyecto es vital aprovechar y respetar al máximo el presupuesto establecido, para alcanzar los objetivos trazados.

7.1.9 Fotografía Digital

Las fotografías digitales son imágenes del mundo real digitalizadas, y son importantes ya que a través de ellas se muestran los espacios y detalles que posee el restaurante Su Chow.

7.1.10 Food Styling

Son fotografías digitales que hacen que la comida del restaurante Su Chow, se vea atractiva en la página web; para estimular el apetito de los consumidores.

7.1.11 Bocetaje/Maquetación

La etapa de bocetaje es importante en el proyecto ya que a través de estos esquemas se puede maquetar adecuadamente el espacio designado para la página web. La maquetingación es la distribución de los elementos que contiene la página web en un formato en blanco.

7.1.12 Teoría de la Gestalt

La Gestalt establece una teoría que promueve un enfoque gestáltico. El Enfoque Gestáltico es un enfoque holístico; es decir, que percibe a los objetos, y en especial a los seres vivos, como totalidades. En Gestalt decimos que "el todo es más que la suma de las partes". Todo existe y adquiere un significado al interior de un contexto específico; nada existe por sí solo, aislado. Contribuye directamente en el proyecto con base en sus leyes de organización perceptual.

7.1.13 Teoría del color de Goethe

En la famosa teoría del color de Goethe, el científico alemán intentó deducir leyes de armonía del color, incluyendo la forma en que nos afectan los colores y el fenómeno subjetivo de la visión. Estas leyes de la armonía del color, son primordiales en la estrategia de color que se utilizará en el desarrollo de la página web.

7.1.14 Teoría del diseño de páginas web

La realización del proyecto se basa enteramente en la teoría del diseño de páginas web. Dicha teoría plantea procesos de composición y diagramación, así como, el uso de espacio, tipografías, imágenes y proporciones específicas de cada tipo de estructuración web.

7.2 Conceptualización

7.2.1 Método

MÉTODO DE RELACIONES FORZADAS

Método creativo desarrollado por Charles S. Whiting en 1958. Su utilidad nace de un principio: combinar lo conocido con lo desconocido fuerza una nueva situación. De ahí pueden surgir ideas originales. Es una técnica muy común y a la que se refieren multitud de autores con diferentes nombres y variantes. - Edward de Bono lo llama "La aportación del azar".

Es apoyada por la técnica de lluvia de ideas para definir palabras que se puedan relacionar. Se enlistan palabras al azar que se seleccionan las necesarias para la respectiva "descomposición"; como técnica especial de Relaciones Forzadas, el objeto o la situación social se descomponen en sus partes constitutivas.

El resultado final será un concepto guía que define nuestra estrategia de comunicación.

Ejemplo:

Selección de la palabra de la lista de palabras al azar y se procede a conectar las asociaciones que suscita la palabra seleccionada con las características del problema.

Sale la palabra "Ciruela". Se descompone en elementos clave:

Hueso, pulpa, tallo, crecimiento, líquido, viscosidad, blandura, gusto, piel...

Cada uno de los elementos descompuestos se combina entre sí y se intenta hacer surgir de ahí las ideas:

- "dientes" y "crecimiento" conducen a la idea de dientes inflables de un diente de cremallera o a un cierre de cremallera inflable.
- "pieza para cerrar" y "líquido", la pieza para cerrar contiene un líquido de contacto, que se aplica al subir y que vuelve a separar la tela al bajar.

Objetivo

Definir frases conceptuales, que puedan ser aplicadas estratégicamente en el diseño de la página Web del restaurante de comida china Su – Chow.

Brainstorming

Tiempo, Cultura, Sabor, Tradición, Antigua, Comida, Restaurante, Calidad, Rojo, Oriental, Familia, Servicio, Mejor, China, Oro, Dragón, Paz, Pez, Mar, Trabajo, Viejo, Rincón, Capricho, Rico, Orgánico, Amigos, Economía, Centro, Historia, Culinario, cantonés, Asia, Mercado, Crear, Música.

Palabras seleccionadas

Tiempo – Capricho - Oro – Amigos – Comida

Descomposición

Tiempo: Hora, Eterno, Lento, Rápido, Poco, Mucho, Siempre, Justo, Antiguo

Capricho: Necedad, Adicción, Vicio, Sentimiento, Culpa, Obsesión, Gusto, Exigencia,

Oro: Joya, Valor, Dinero, Poder, Rey, Riqueza, Brillante, Ganador,

Amigos: Únicos, Cariño, Amistad, Fraternidad, Calor, Alegría, Recuerdos, Confianza, Memorias, Apoyo, Compañía, Risa, Amor

Comida: Hambre, Salud, Arte, Alimento, Vida, Sustento, Sabroso, Delicioso, Condimento, Receta, Preparación, Apetito, Cocina, Sabor, cantonesa

Relaciones Forzadas

1. “Deliciosa adicción culinaria”
2. “Confiamos en el gusto exigente”
3. “El delicioso poder de nuestro arte”
4. “Siempre recuerdos, Siempre sabor”
5. “Comida con valor en el tiempo”
6. “Antigua cocina cantonesa”
7. “Gustos exigentes, comida caliente”
8. “Nuestras recetas como joyas”
9. “¡Cocinamos vida!”
10. “Amigos de tu apetito”

Frases conceptuales preliminares

- “El delicioso poder de nuestro arte”
- “Antigua cocina cantonesa”
- “Amigos de tu apetito”

7.2.2 Definición del concepto

“El delicioso poder de nuestro arte”

Justificación

Como base del concepto “El delicioso poder de nuestro arte”, se encuentran los fundamentos clave de lo que es el arte culinario y la herencia de recetas tradicionales que son poder y fortaleza del restaurante de comida Su-Chow. Se convierte en un delicioso poder la capacidad que tiene el cliente de ofrecer platillos de comida china exquisitamente preparados y de alta calidad, haciéndolo distinguirse de la competencia.

7.3 Bocetaje

Tabla de requisitos

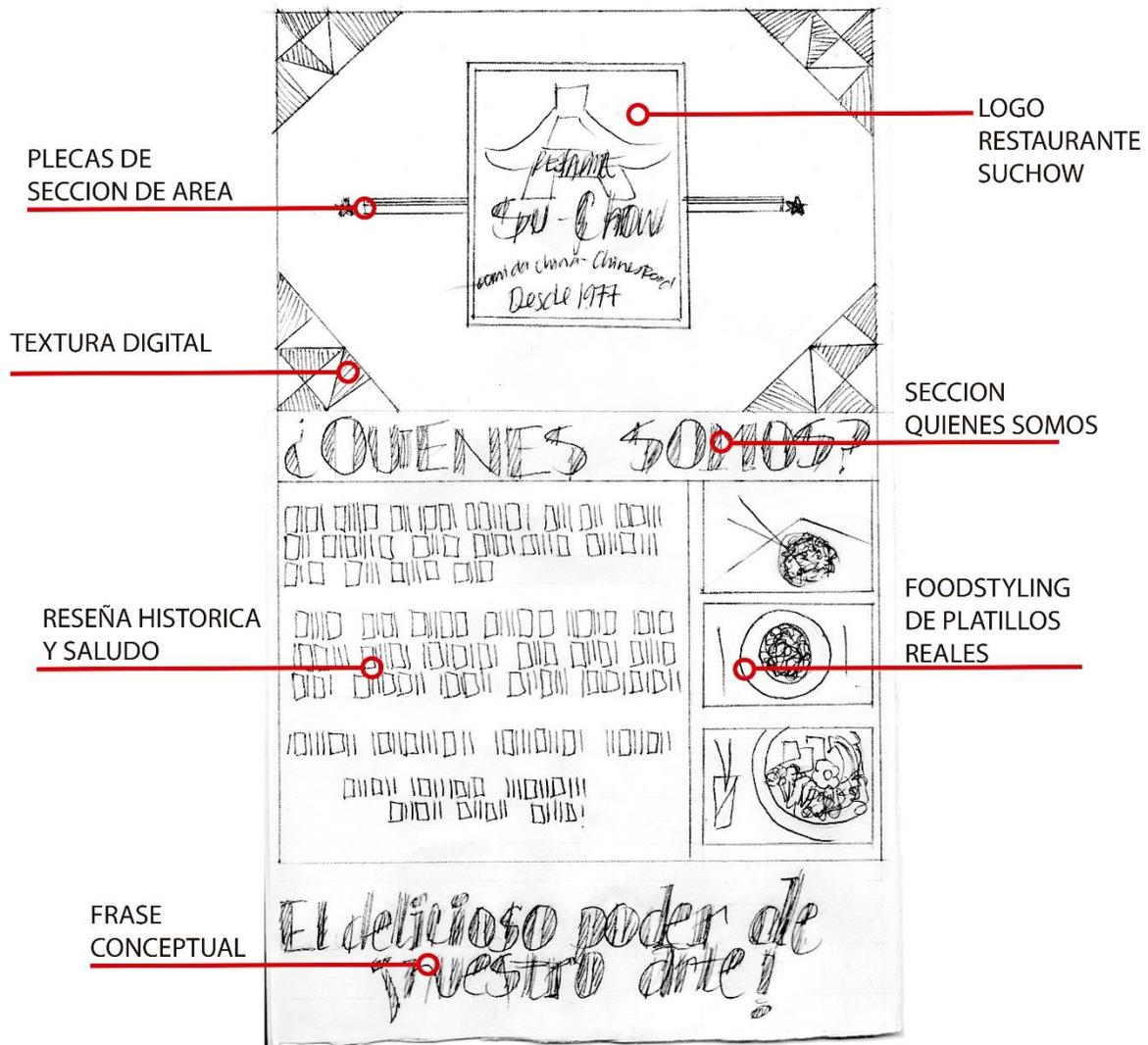
ELEMENTO GRÁFICO	PROPÓSITO	TÉCNICA	EMOCIÓN
COLOR	Estilizar el espacio con colores que representen la cultura china y creen uniformidad para la página web.	Software de diseño Adobe Ilustrador y Photoshop Cs6. Colores cálidos y complementarios.	Adquirir interés de consumo
TIPOGRAFÍA	Se utilizará la tipografía predeterminada por el cliente. En una jerarquía visual agradable, simple y directa.	Software de diseño Adobe Ilustrador y Photoshop Cs6. Familia:	Seguridad
IMAGEN	Crear una idea visual de los productos y servicios. Capturar fotografías que puedan transmitir realidad.	Fotografía digital Food Styling Software de diseño Adobe Photoshop Cs6.	Deseo
ESTRUCTURA DE LA PÁGINA WEB	Proyectar orden y secuencia.	Software de diseño. Adobe Dreamweaver CS6. Organigrama de la página web.	Estabilidad
DIAGRAMACIÓN	Crear espacios ordenados determinados para diferentes elementos web.	Bocetaje de plantilla predeterminada.	Estabilidad

MULTIMEDIA	Presentar la realidad de los productos, servicios y espacios del restaurante.	Software de diseño Adobe Cs6. Audiovisual	Pertenencia cultural
SIMBOLOS	Complementar espacios, dar secuencia de lectura, armonizar elementos.	Software de diseño Adobe Ilustrador y Photoshop Cs6. Creación de símbolos a través de ilustración de nivel medio de abstracción.	Pertenencia
BANNER	Presentar el concepto general de la marca e identidad gráfica.	Software de diseño Adobe Ilustrador, Flash, Photoshop Cs6. Animación Flash.	Identidad

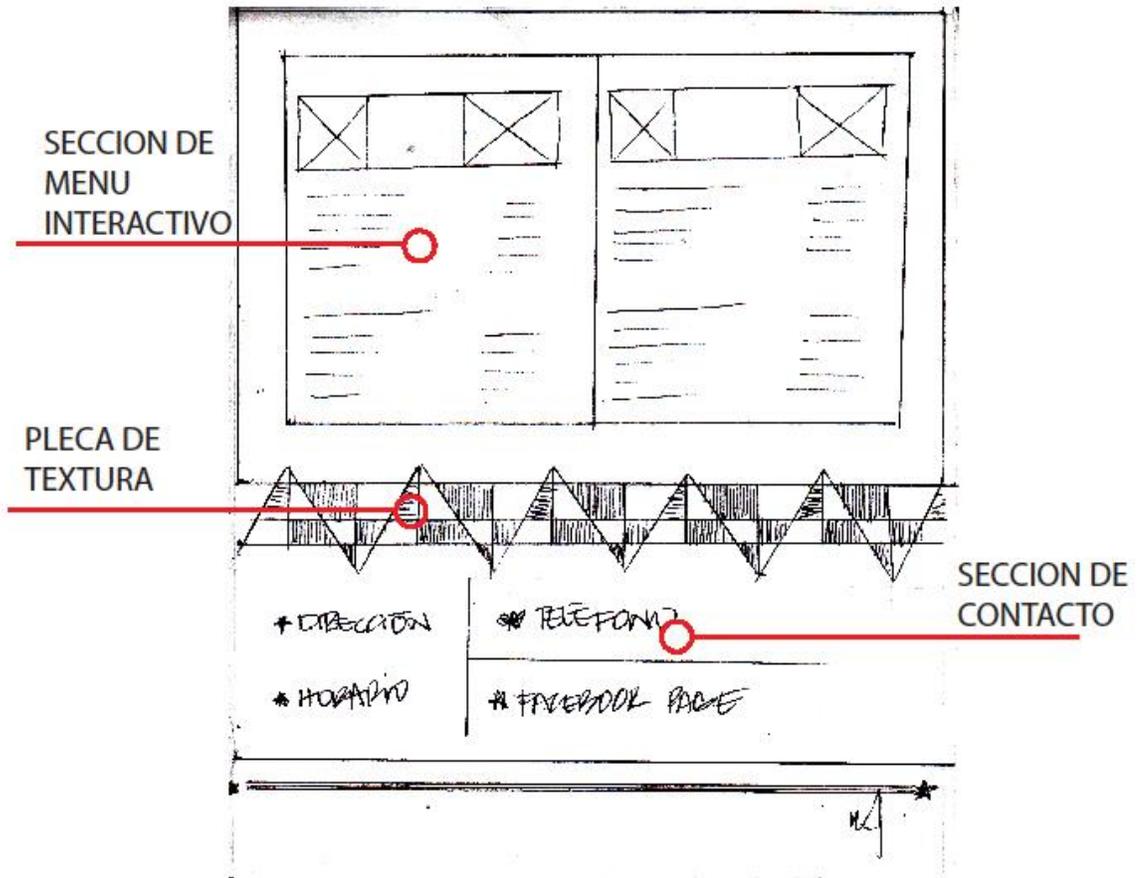
7.3.1 Bocetos dibujo natural y técnico - diagramación de la página web

Parte 1.

Comprendida por la sección principal (home), sección Quiénes Somos, pleca con fotografías y frase conceptual.

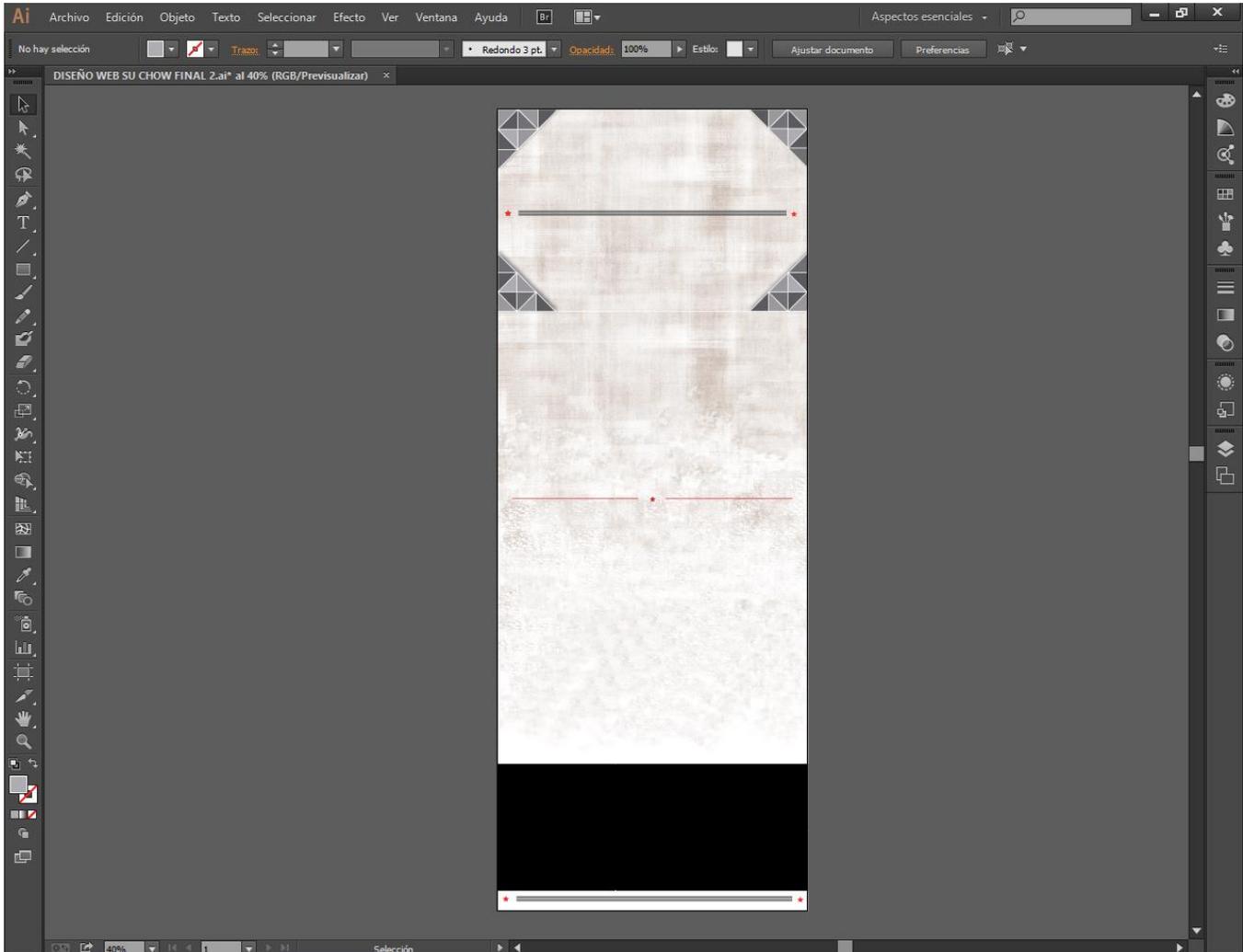


Parte 2.
Comprendida por la sección de menú interactivo y sección de contacto.

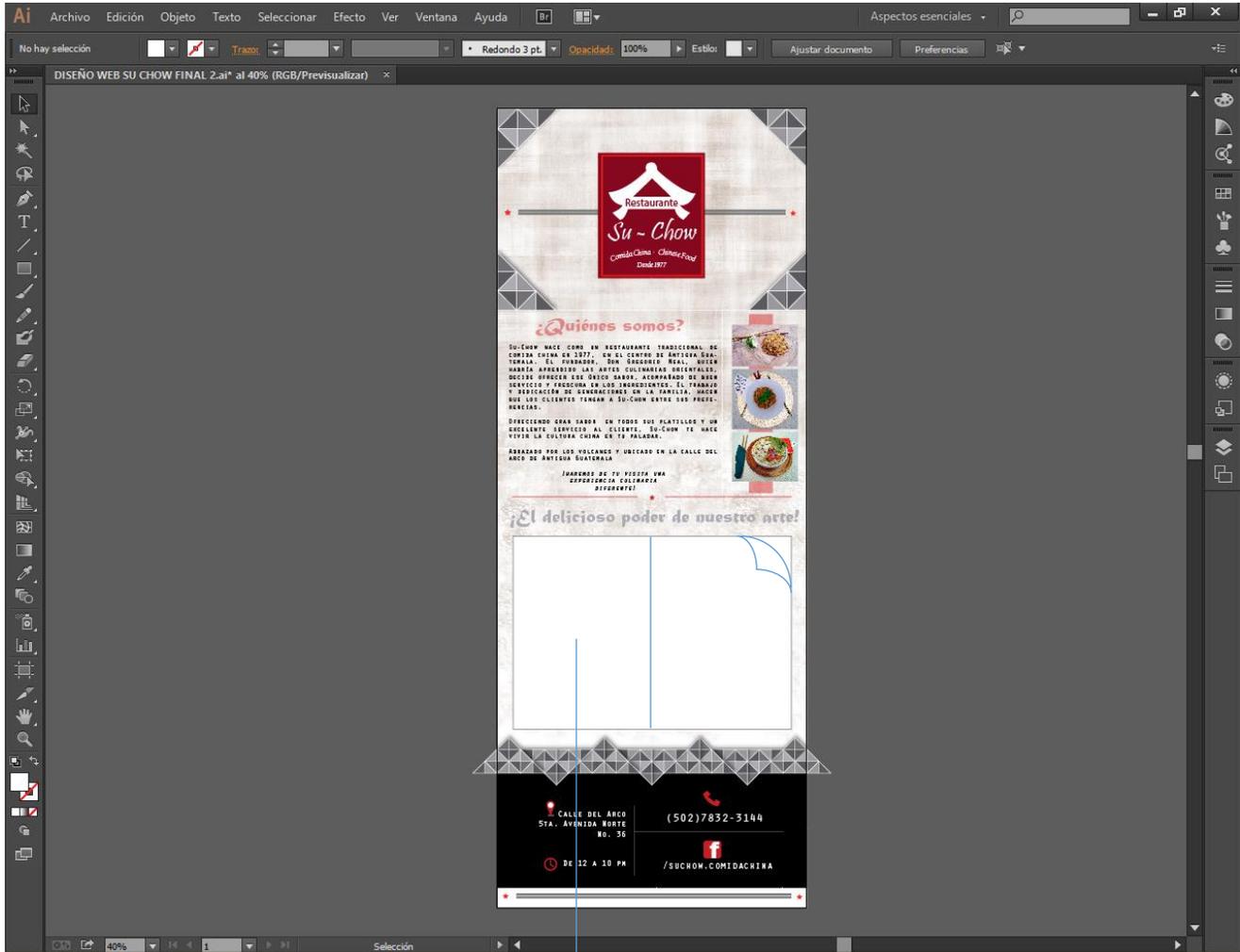


7.3.2 Proceso de digitalización de bocetos del diseño web

- Se utilizó la medida no standard de archivo web – 1024x2641 Píxel
- Textura digital, fondos de secciones e íconos



- Texto, pleca y espacio de menú interactivo.



Despliegue de menú interactivo

7.4 Propuesta Preliminar

- Diseño web de 1024x2641 pixel en un lienzo one scroll

Parte 1.



¿Quiénes somos?

SU-CHOW NACE COMO UN RESTAURANTE TRADICIONAL DE COMIDA CHINA EN 1977, EN EL CENTRO DE ANTIGUA GUATEMALA. EL FUNDADOR, DON GREGORIO NEAL, QUIEN HABRÍA APRENDIDO LAS ARTES CULINARIAS ORIENTALES, DECIDE OFRECER ESE ÚNICO SABOR, ACOMPAÑADO DE BUEN SERVICIO Y FRESCURA EN LOS INGREDIENTES. EL TRABAJO Y DEDICACIÓN DE GENERACIONES EN LA FAMILIA, HACEN QUE LOS CLIENTES TENGAN A SU-CHOW ENTRE SUS PREFERENCIAS.

OFRECIENDO GRAN SABOR EN TODOS SUS PLATILLOS Y UN EXCELENTE SERVICIO AL CLIENTE, SU-CHOW TE HACE VIVIR LA CULTURA CHINA EN TU PALADAR.

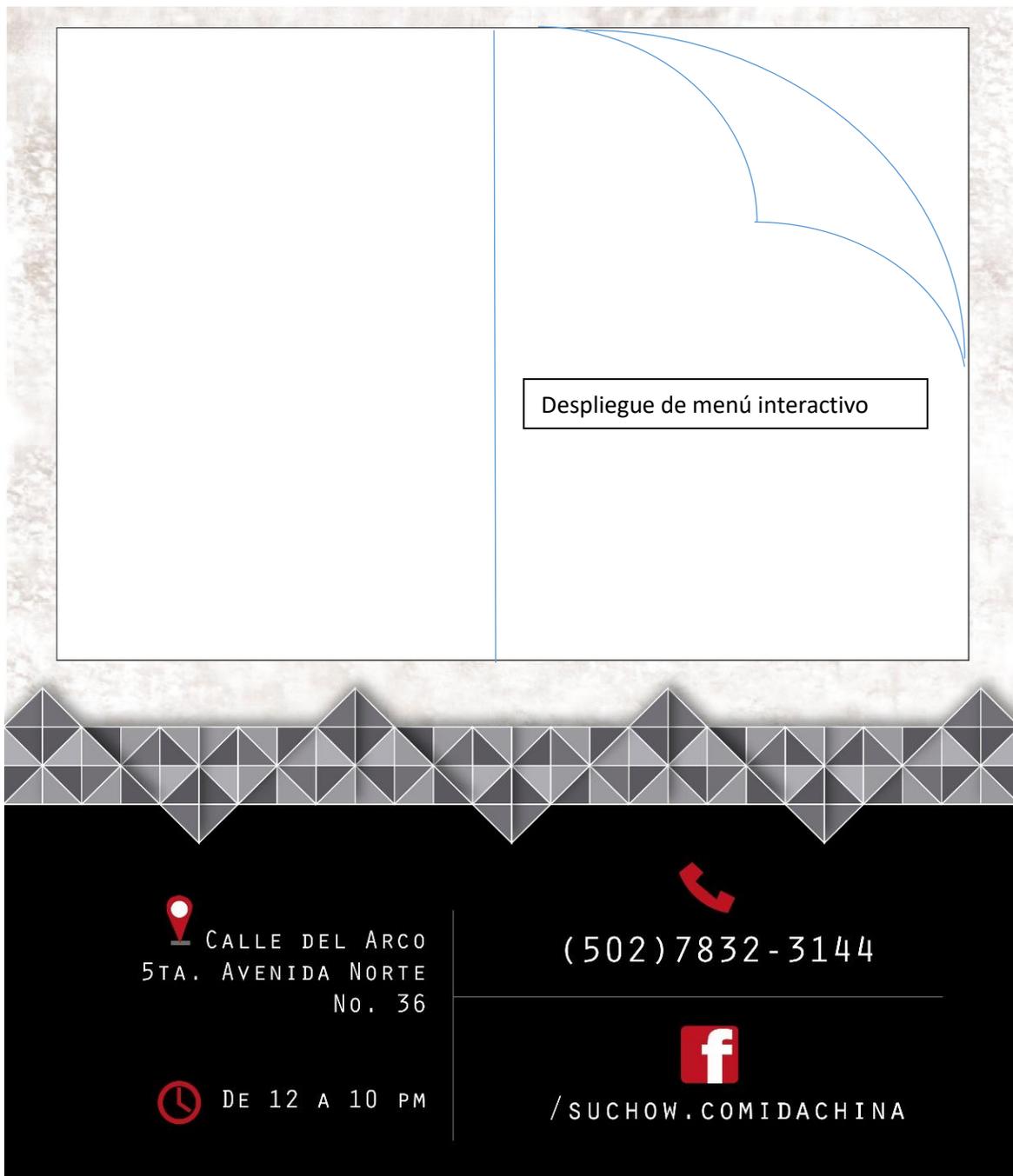
ABRAZADO POR LOS VOLCANES Y UBICADO EN LA CALLE DEL ARCO DE ANTIGUA GUATEMALA

¡HAREMOS DE TU VISITA UNA EXPERIENCIA CULINARIA DIFERENTE!



¡El delicioso poder de nuestro arte!

Parte 2.



CA
PÍ
TU
LO

8

Capítulo VIII

Validación Técnica

Se elaboró una página web para dar a conocer los platillos y servicios que ofrece el restaurante de comida china Su-Chow, a sus clientes actuales y potenciales.

El enfoque de la investigación es mixto, por lo que se utilizarán enfoques cuanti y cualitativos. El primer enfoque servirá para cuantificar los resultados de la encuesta aplicada a la población y por medio del enfoque cualitativo se evaluará la percepción de los encuestados con respecto a la propuesta de diseño.

Para la recopilación de datos se utiliza una encuesta que consta de 16 preguntas cerradas para evaluar si la página web cumple con los objetivos establecidos. La encuesta es aplicada al cliente, a veinticinco personas clientes del restaurante y a cinco expertos en la materia.

8.1 Población y muestreo

Para validar la propuesta preliminar de la página web que dé a conocer los platillos y servicios del restaurante, se eligió a tres grupos que son necesarios para analizar si el diseño de la página web cumple con sus objetivos y será funcional.

Los grupos se dividen en:

Cliente: Administradora general de Restaurante Su-Chow – Ennid Neal

Expertos: Licda. Lisa Quan – Licda. Ligia Bobadilla – Licda. Nancy Gaytán – Lic. Fernando

Orellana – Lic. Vinicio Barrera

Grupo objetivo: 25 cliente actuales y potenciales de Restaurante Su-Chow

8.2 Método e instrumento

Para la validación del proyecto se realizó una investigación que permitiría asegurar la funcionalidad de la página web. El instrumento fue basado en una encuesta de preguntas cerradas, que serán respondidas de manera presencial por los encuestados.

Dicha encuesta validará el desarrollo de la página web, y de los resultados obtenidos se verificará si cumple el objetivo y el adecuado funcionamiento hacia lo que se desea transmitir. De no alcanzar los requerimientos, se propondrá una solución viable a nivel funcional.

La encuesta está constituida de dieciséis preguntas, divididas en tres áreas: Objetiva, semiológica y operativa, fundamentales para el desarrollo de la página web.

Partes objetivas: Compuesta de cuatro preguntas dicotómicas, respuesta sí o no.

Parte semiológica: Compuesta de cuatro preguntas que evalúan percepciones de los elementos gráficos incluidos en la propuesta, utilizando una escala de Likert.

Parte operativa: Compuesta de preguntas que evalúan la funcionalidad de la página web, utilizando la escala de Likert y una pregunta dicotómica.

Se incluyó un espacio de observaciones al final.

A continuación, se presenta la encuesta utilizada.



Experto

Cliente

Grupo Objetivo

Nombre: _____

Puesto actual: _____

Años de experiencia: _____ Género: F M Edad: _____

ENCUESTA DE VALIDACIÓN DEL PROYECTO

“Desarrollo de una página web que dé a conocer los servicios del Restaurante de comida china Su-Chow, a clientes actuales y potenciales en Antigua Guatemala, Sacatepéquez 2015.”

ANTECEDENTES

Su-Chow, es un restaurante de comida china, con gran trayectoria y reconocimiento de sus clientes, por el auténtico sabor oriental; propio de China. El tiempo y el cambio se ven reflejados en varias modificaciones a los espacios y recetas. El proyecto está enfocado en comunicar a través de internet los nuevos platillos y promociones que ofrece el restaurante continuamente.

Actualmente el desarrollo de páginas web es una herramienta utilizada por las empresas en las estrategias de mercadeo, debido al alto impacto que producen y el bajo costo del mismo. Las personas acceden a internet varias veces al día y permanecen ahí mucho tiempo. Los dispositivos electrónicos que posee la sociedad actual son capaces de desplegar páginas web por medio de ordenadores y aplicaciones.

INTRUCCIONES

Con base a la información anterior, observe la propuesta de diseño web y según su criterio conteste las siguientes preguntas.

A. PARTE OBJETIVA

1. ¿Considera que es necesario que los restaurantes den a conocer sus productos por medio de una página web?

SI NO

2. ¿Considera importante investigar aspectos de diseño de páginas web para el desarrollo del proyecto?

SI NO

3. ¿Considera importante recopilar información del Restaurante Su-Chow para el desarrollo del proyecto?

SI NO

4. ¿Considera importante que la página web esté diagramada correctamente?

SI NO

B. PARTE SEMIOLÓGICA

1. Considera que el diseño web aplicado es

Muy corporativo Poco corporativo Nada corporativo

2. Según su criterio los colores utilizados son

Muy agradables Poco agradables Nada agradables

3. Considera que las imágenes utilizadas transmiten

Hambre Realidad Paz

4. Según su criterio la página web es

Muy ordenada Poco ordenada Nada ordenada

C. PARTE OPERATIVA

1. ¿Considera que la navegación en la página web es entretenida?
Mucho
Poco
Nada

2. ¿Considera que la página web carga rápidamente?
Mucho
Poco
Nada

3. ¿Considera que el menú interactivo es interesante?
Mucho
Poco
Nada

4. ¿Considera que el tamaño de los elementos (texto e imágenes) es adecuado?
SI ● **NO** ●

OBSERVACIONES

Gracias por resolver ésta encuesta de validación del proyecto.

8.3 Resultados e interpretación de resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de los encuestados. Se tomarán en cuenta para cambios significativos.

- Se encuestó a hombres y mujeres de todas las edades y turistas nacionales y extranjeros en Antigua Guatemala, Sacatepéquez.
- Datos

1. ¿Considera que es necesario que los restaurantes den a conocer sus productos por medio de una página web?



Interpretación:

El 100% de los encuestados consideró necesario que los restaurantes den a conocer sus productos por medio de una página web.

2. ¿Considera importante investigar aspectos de diseño de páginas web para el desarrollo del proyecto?



Interpretación:

El 100% de los encuestados consideró importante investigar aspectos de diseño de páginas web para el desarrollo del proyecto.

3. ¿Considera importante recopilar información del Restaurante Su-Chow para el desarrollo del proyecto?



Interpretación:

El 100% de los encuestados consideró importante recopilar información del restaurante Su-Chow para el desarrollo del proyecto.

4. ¿Considera importante que la página web esté diagramada correctamente?



Interpretación:

El 100% de los encuestados consideró importante que la página web esté diagramada correctamente.

5. Considera que el diseño web aplicado es



Interpretación:

El 97% de los encuestados consideró que el diseño web aplicado es muy corporativo, el 3% que es poco corporativo.

6. Según su criterio los colores utilizados son



Interpretación:

El 100% de los encuestados consideró según su criterio, que los colores utilizados son muy agradables a su percepción.

7. Considera que las imágenes utilizadas transmiten



Interpretación:

El 98% de los encuestados consideró que las imágenes utilizadas transmiten hambre, el 2% que transmiten realidad.

8. Según su criterio la página web es



Interpretación:

El 98% de los encuestados considera según su criterio, que la página web es muy ordenada, el 2% que es poco ordenada.

9. ¿Considera que la navegación en la página web es entretenida?



Interpretación:

El 100% de los encuestados considera que la navegación en la página web es entretenida.

10. ¿Considera que la página web carga rápidamente?



Interpretación:

El 97% de los encuestados consideró que la página web carga mucho rápidamente y el 3% que carga poco rápidamente.

11. ¿Considera que el menú interactivo es interesante?



Interpretación:

El 100% de los encuestados consideró que el menú interactivo es interesante.

12. ¿Considera que el tamaño de los elementos (texto e imágenes) es adecuado?



Interpretación:

El 100% de los encuestados consideró que el tamaño de los elementos (texto e imágenes) es adecuado.

8.4 Cambios en base a los resultados

Al concluir de analizar los resultados obtenidos en las encuestas, los resultados del grupo objetivo fueron positivos. Se tomaron en cuenta observaciones y sugerencias de la experta en diseño gráfico, experta en comunicación y el experto en programación web, que eran de importancia para la funcionalidad del proyecto.

8.4.1 Antes

Sección home



Sección Quiénes somos

A banner for the "Quiénes somos" section of the Su-Chow restaurant website. The title "¿Quiénes somos?" is written in a large, red, stylized font at the top. Below the title, there are three paragraphs of text in a small, black, sans-serif font. To the right of the text are three images of Chinese dishes: a plate of fried rice with chopsticks, a bowl of soup with chopsticks, and a bowl of noodles with chopsticks. The banner has a light beige background with a subtle grid pattern and is framed by red lines at the top and bottom, with a red star in the center of the bottom line.

¿Quiénes somos?

SU-CHOW NACE COMO UN RESTAURANTE TRADICIONAL DE COMIDA CHINA EN 1977, EN EL CENTRO DE ANTIGUA GUATEMALA. EL FUNDADOR, DON GREGORIO NEAL, QUIEN HABRÍA APRENDIDO LAS ARTES CULINARIAS ORIENTALES, DECIDE OFRECER ESE ÚNICO SABOR, ACOMPAÑADO DE BUEN SERVICIO Y FRESCURA EN LOS INGREDIENTES. EL TRABAJO Y DEDICACIÓN DE GENERACIONES EN LA FAMILIA, HACEN QUE LOS CLIENTES TENGAN A SU-CHOW ENTRE SUS PREFERENCIAS.

OFRECIENDO GRAN SABOR EN TODOS SUS PLATILLOS Y UN EXCELENTE SERVICIO AL CLIENTE, SU-CHOW TE HACE VIVIR LA CULTURA CHINA EN TU PALADAR.

ABRAZADO POR LOS VOLCANES Y UBICADO EN LA CALLE DEL ARCO DE ANTIGUA GUATEMALA

¡HAREMOS DE TU VISITA UNA EXPERIENCIA CULINARIA DIFERENTE!

8.4.2 Después

- Se colocó foto como lienzo de fondo en la sección home
- Se aumentó la opacidad a 100% de color en los títulos y plecas

Sección home



Sección quienes somos

¿Quiénes somos?

SU-CHOW NACE COMO UN RESTAURANTE TRADICIONAL DE COMIDA CHINA EN 1977, EN EL CENTRO DE ANTIGUA GUATEMALA. EL FUNDADOR, DON GREGORIO NEAL, QUIEN HABRÍA APRENDIDO LAS ARTES CULINARIAS ORIENTALES, DECIDE OFRECER ESE ÚNICO SABOR, ACOMPAÑADO DE BUEN SERVICIO Y FRESCURA EN LOS INGREDIENTES. EL TRABAJO Y DEDICACIÓN DE GENERACIONES EN LA FAMILIA, HACEN QUE LOS CLIENTES TENGAN A SU-CHOW ENTRE SUS PREFERENCIAS.

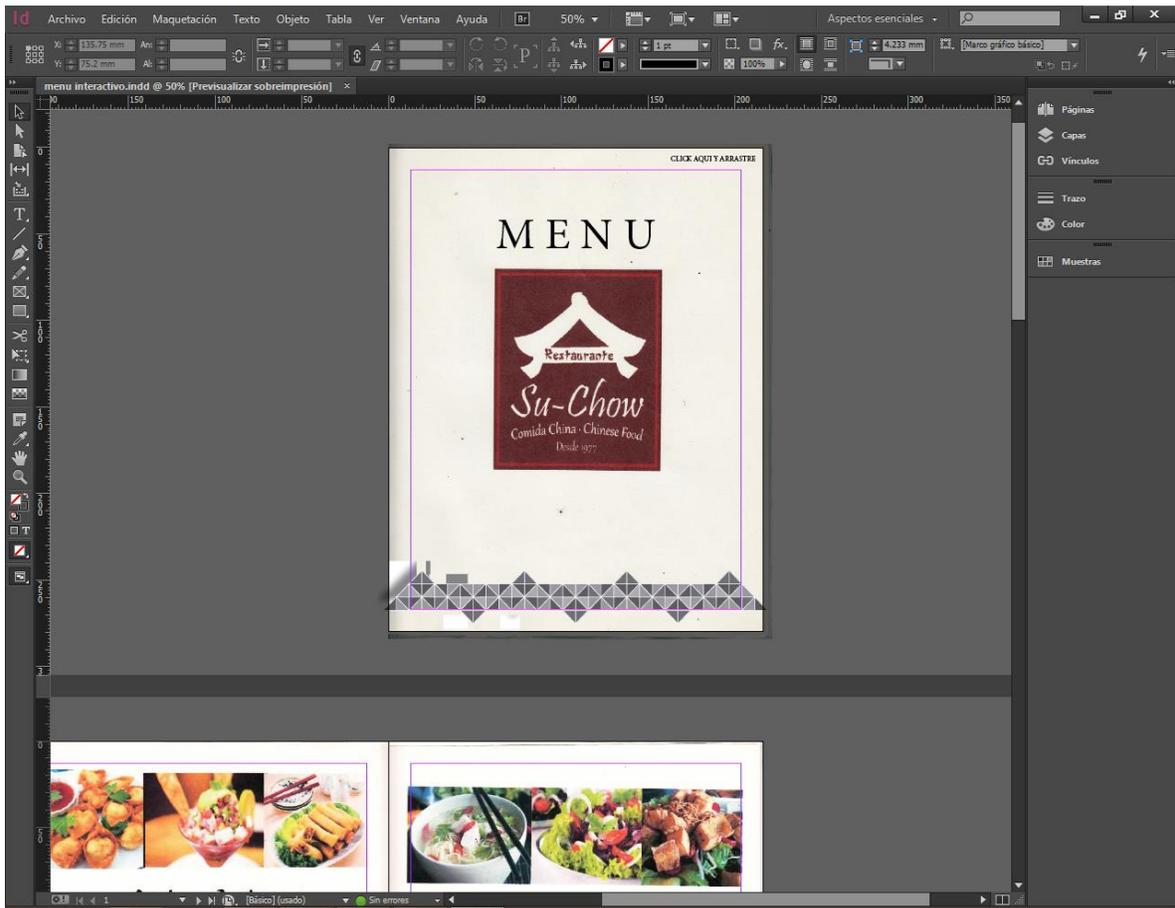
OFRECIENDO GRAN SABOR EN TODOS SUS PLATILLOS Y UN EXCELENTE SERVICIO AL CLIENTE, SU-CHOW TE HACE VIVIR LA CULTURA CHINA EN TU PALADAR.

ABRAZADO POR LOS VOLCANES Y UBICADO EN LA CALLE DEL ARCO DE ANTIGUA GUATEMALA

¡HAREMOS DE TU VISITA UNA EXPERIENCIA CULINARIA DIFERENTE!

Three small images of Chinese dishes are arranged vertically on the right side of the 'Quiénes somos' section. The top image shows a plate of fried rice with chopsticks. The middle image shows a bowl of noodles with chopsticks. The bottom image shows a bowl of soup with chopsticks and a small blue napkin.

Se digitalizó el menú físico impreso del restaurante y se le aplicó la línea gráfica del diseño web.



CA
PÍ
TU
LO

9

Capítulo IX

Propuesta Gráfica Final

Página web en un solo
Lienzo. (1024x2641) PX



¿Quiénes somos?

SU-CHOW NACE COMO UN RESTAURANTE TRADICIONAL DE COMIDA CHINA EN 1977, EN EL CENTRO DE ANTIGUA GUATEMALA. EL FUNDADOR, DON GREGORIO NEAL, QUIEN HABRÍA APRENDIDO LAS ARTES CULINARIAS ORIENTALES, DECIDE OFRECER ESE ÚNICO SABOR, ACOMPAÑADO DE BUEN SERVICIO Y FRESCURA EN LOS INGREDIENTES. EL TRABAJO Y DEDICACIÓN DE GENERACIONES EN LA FAMILIA, HACEN QUE LOS CLIENTES TENGAN A SU-CHOW ENTRE SUS PREFERENCIAS.

OFRECIENDO GRAN SABOR EN TODOS SUS PLATILLOS Y UN EXCELENTE SERVICIO AL CLIENTE, SU-CHOW TE HACE VIVIR LA CULTURA CHINA EN TU PALADAR.

ABRAZADO POR LOS VOLCANES Y UBICADO EN LA CALLE DEL ARCO DE ANTIGUA GUATEMALA

¡HAREMOS DE TU VISITA UNA EXPERIENCIA CULINARIA DIFERENTE!



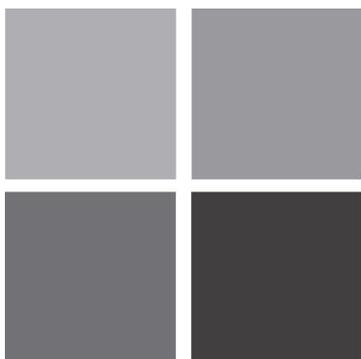
¡El delicioso poder de nuestro arte!

Despliegue de menú interactivo

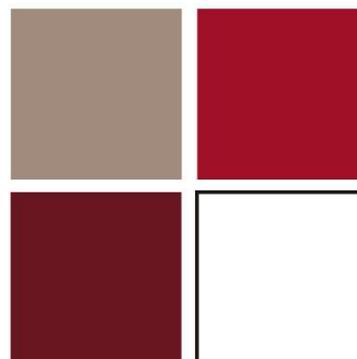


★

Colores utilizados en el diseño web



ADADB2
9A999D
717175
434142



A08A7C
A01127
681721
000000

Tipografía utilizada en el diseño web

Matura MT Script Capitals

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789

Orator Standard

AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ
KK LL MM NN OO PP QQ RR SS TT
UU VV WW XX YY ZZ
0123456789

CA

PÍ

TU

LO

10

Capítulo X

Producción, Reproducción y Distribución

Para lograr que el material impreso cumpla con los objetivos trazados, es necesario que la información llegue a nuestro grupo objetivo, por lo que a continuación se describe los costos para la distribución de este material.

10.1 Plan de costos de elaboración

El material web se elaboró en un periodo de:

- Total de meses trabajados: 4 meses
- Total de semanas trabajadas: 16 semanas
- Total de días trabajados: 80 días (cinco días a la semana)
- Total de horas trabajadas: 240 horas (3 horas por día)

Descripción	Costo unitario	Total
Proceso creativo y elaboración de propuesta preliminar	Q.30.00 por hora de trabajo	Q.7, 200.00

*El total para la elaboración de todo el material web, da un estimado de Q7, 200.00 por el proceso creativo y la elaboración de propuesta preliminar.

10.2 Plan de costos de producción

Para la elaboración de los artes finales, se trabajó en 5 días. (3 horas por día)

Descripción	Costo unitario	Total
Elaboración de artes finales	Q.30.00 por hora de trabajo (15 horas)	Q. 450.00

10.3 Plan de costos de reproducción

El cliente recibirá los archivos y artes finales en un CD, que estará debidamente identificado.

Al cliente se le dará la propuesta final diagramada y diseñada en archivos originales de programas Adobe de diseño y programación de páginas web (Dreamweaver); para que tenga conocimiento de cómo está diagramada, la información, archivos e imágenes que constituyen la página web.

Se realizó una cotización de precios reales en cuanto a dominios y mantenimiento web, la cuales fueron expuestas al cliente, y se determinó que el cliente tomará la decisión por su cuenta en base a la oferta que mejor se ajuste a su presupuesto.

El servicio de host que se recomendó usar fue Paginas-Páginas web, por un precio de Q.1, 800.00 al año y que además ofrece otros beneficios afines a estadísticas de visitas e información del tráfico de clientes.

10.4 Plan de costos de distribución

La página web no requiere plan de distribución ya que será publicado en internet.

10.5 Cuadro de resumen

Descripción	Costos
Plan de elaboración	Q.7, 200.00
Plan de producción	Q.450.00
Plan de reproducción	Q.1, 800.00
Plan de distribución	---
Total	Q9, 450.00

CA
PÍ
TU
LO

11

Capítulo XI

Conclusiones y Recomendaciones

11.1 Conclusiones

La propuesta final debe responder al objetivo general y específicos que se propusieron en el proyecto, por lo que se concluyó que:

- Se desarrolló una página web que diera a conocer la historia, los servicios y productos del restaurante de comida china Su-Chow en Antigua Guatemala, Sacatepéquez.

- Se analizó la necesidad que tienen los restaurantes de diseñar un material web que se identifique con sus consumidores.

- Se realizó una investigación acerca del diseño de páginas web, las tendencias actuales y el manejo de programación correspondiente a cada tipo de material web.

- Se logró identificar la necesidad de desarrollar una página web propia del restaurante Su-Chow.

- Se logró recopilar información específica del restaurante, así como fotografías y antecedentes, que sirvieron para el desarrollo del proyecto.

11.2 Recomendaciones

Es necesario que los restaurantes se identifiquen con sus consumidores a través de medios y dispositivos tecnológicos y permitan una personalización de los productos y servicios que ofrecen.

Por lo que se recomienda:

- Promover la página web en redes sociales y medios impresos.
- Actualizar información y medios para mayor alcance publicitario.
- Digitalizar material impreso para que sea manejado en dispositivos y web.
- Personalizar servicios y productos que identifiquen la marca y al cliente.
- Aprovechar el alcance de la página web para realizar otro tipo de comunicación.
- Documentar todo evento y actividad para crear un banco de fotografías e información.

CA
PÍ
TU
LO

12

Capítulo XII

Conocimiento general

SOFTWARE

A través de las herramientas de diseño gráfico, es en ésta área donde se desarrollan habilidades de edición fotográfica, vectores, ilustración y pintura web.

COMUNICACIÓN

El proceso creativo de la comunicación, depende directamente de los elementos que lo conforman. En ésta área se maneja el mensaje como fuente de toda información, distribuida a través de canales estratégicos, a receptores definidos.

MERCADEO

Materia que permite el desarrollo de estrategias para solventar necesidades de mercados específicas. Habilidades las cuales han sido adquiridas durante la práctica y que permiten la realización de ajustes a estrategias de marketing.

VISUALIZACIÓN GRAFICA

Parte fundamental del bocetaje que abstrae el entorno y la creatividad, a la diagramación o bosquejo de un diseño en específico. Los sentidos forman pieza clave de tal materia, ya que la visión, la percepción y el sentido común fundamental tal ejercicio.

FOTOGRAFÍA

Ciencia que captura la luz en un tiempo y espacio determinado, el cual es plasmado análoga o digitalmente en diferentes fines. Las fotografías complementan realmente cualquier publicación, ya que mentalmente identificamos los hechos con la vista, más la lectura se queda corta.

CREATIVIDAD

Pieza fundamental de todas las ciencias y materias. La creación de ideas o cosas no es una habilidad propia del diseño, sino que, a su vez; la creatividad, es utilizada en oficios menores diariamente, inconscientemente. El desarrollo de la creatividad consiste en una estabilidad entre los que podemos hacer y lo que queremos lograr, es aquí donde surge la madre de todo creativo, la duda.

CA

PÍ

TU

LO

13

Capítulo XIII – Referencias

- Definición de cocina (2014), recuperado el 13 de julio de 2014 del url: <http://definicion.de/cocina/>
- Definición de restaurante (2014), RAE. Recuperado el 13 de julio de 2014 del url: <http://dle.rae.es/?id=WECJvpa>
- Servicio y calidad (2014), Gestión de calidad y servicios. Recuperado el 17 de julio de 2014 del url: <http://www.gestiopolis.com/gestion-de-calidad-en-los-servicios/>
- Definición de comida (2014), recuperado el 17 de julio de 2014 del url: <http://definicion.de/comida/>
- Comida china (2014), Origen de la comida china, recuperado el 17 de julio de 2014 del url: <http://www.laneveraraja.com/blog/el-origen-de-la-comida-china/>
- Comunicación (2014), Portal de comunicación, recuperado el 18 de julio del 2014 del url: <https://es.wikipedia.org/wiki/Portal:Comunicaci%C3%B3n>
- Definición de diseño (2014), recuperado el 18 de julio de 2014 del url: <http://definicion.de/disen%C3%B3/>
- Diseño web (2014), recuperado el 4 de agosto de 2014 del url: http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_web
- Definición de internet (2014) Diccionario Real Academia Española, consultado el 4 de agosto del 2014.
- Definición de World Wide Web (2014), recuperado el 6 de agosto de 2014 del url: https://es.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web
- Definición de página web (2011), recuperado el 6 de agosto de 2014 del url: http://www.pergaminovirtual.com.ar/definicion/Pagina_web.html
- Definición de HTML (2001), recuperado el 6 de agosto de 2014 del url: <http://www.desarrolloweb.com/articulos/que-es-html.html>
- Elementos básicos de una página web (2014), Elementos del diseño web, estilos y tendencias, recuperado el 6 de agosto de 2014 del url: <http://redgrafica.com/Elementos-del-diseno-web-estilos-y>
- Haidar, J. (1996) "*El campo de la semiótica visual*" en Gimate Wesh, México
- Fuente de internet
- Definición de psicología (2014), recuperado el 12 de agosto de 2014 del url: <http://definicion.de/psicologia/>
- Heller, Eva. (2004). "*Psicología del Color*". México: Gustavo Gili.
- Psicología de la comunicación (2014) recuperado el 12 de agosto de 2014 del url: <http://es.scribd.com/doc/20928796/2%C2%BA-Psicologia-de-la-Comunicacion-Y-RRII>
- Definición de gramática (2014), recuperado el 15 de agosto de 2014 del url: <https://es.wikipedia.org/wiki/Gram%C3%A1tica>
- Definición de tecnología (2013), ¿Qué es la Tecnología?, recuperado el 15 de agosto de 2014 del url: <http://peapt.blogspot.com/p/que-es-la-tecnologia.html>
- Definición de economía (2008), recuperado el 15 de agosto de 2014 del url: <http://definicion.de/economia/>
- Definición de fotografía (2014), recuperado el 15 de agosto de 2014 del url: <https://es.wikipedia.org/wiki/Fotograf%C3%ADa>
- Fotografía Digital (2014), recuperada el 22 de agosto de 2014 del url: <http://www.alegsa.com.ar/Dic/fotografia%20digital.php>

Fotografía foodstyling (2014), recuperada el 22 de agosto de 2014 del url:
<http://thefoodiestudies.com/que-es-el-food-style-o-food-styling/>

Definición de Ilustración (2014), recuperada el 22 de agosto del 2014 del url:
<http://definicion.de/ilustracion/>

Definición de maquetación (2014), recuperada el 22 de agosto del 2014 del url:
[https://es.wikipedia.org/wiki/Maquetaci%C3%B3n_\(edici%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Maquetaci%C3%B3n_(edici%C3%B3n))

Teoría de la Gestalt (2013), recuperada el 27 de agosto de 2014 del url:
<http://teoriadaprendizaje.blogspot.com/p/gestalt.html>

Teoría del color de Goethe (2011), recuperada el 27 de agosto de 2014 del url:
<http://curiosidades.batanga.com/2011/03/06/teoria-del-color-de-goethe>

Teoría del diseño de páginas web (2014), recuperada el 27 de agosto de 2014 del url:
<http://www.buenastareas.com/ensayos/La-Teoria-Del-Dise%C3%B1o-Web/3932936.html>

Tendencias del diseño web (2014), recuperada el 27 de agosto de 2014 del url:
<http://www.mlgdiseno.es/tendencias-diseno-web-2014/>

Tendencia del color (2014), recuperada el 27 de agosto de 2014 del url:
<http://www.mlgdiseno.es/los-10-colores-pantone-del-2015/>

Tendencia tipográfica (2014), recuperada el 27 de agosto de 2014 del url:
<http://www.waarket.com/tendencias-tipograficas-para-2014/>

CA
PÍ
TU
LO

14

Capítulo XIV

Anexos

Validación de expertos y profesionales



Vinicio Barrera
Programador Web



Ligia Bobadilla
Promotora y publicista



Fernando Orellana
Experto el redacción



Lisa Quan
Experta en diseño gráfico



Nancy Gaytán
Experta Marketing

Validación grupo objetivo



Fotografías tomadas para la página web



Cotizaciones realizadas a proveedores

Un mundo nuevo no es más que un nuevo modo de pensar.
WILLIAN C. WILLIAN

HOSTIN GUATEMALA

SOPORTE NECESITA AYUDA? CONTÁCTENOS!

PRINCIPAL | QUIÉNES SOMOS | COMBOS BÁSICOS | COMBOS EMPRESARIALES | DISEÑO DE SITIOS | CONTÁCTENOS

¡OFERTA ESPECIAL! Q. 1,200
Dominio, Hosting y Diseño de Sitio Web
Válido Septiembre 2011

Dominio: .com, .org ó .info
Hosting: 400MB en disco, 4GB de Transferencia Mensual...
Diseño: Diseño Web Animado - hasta 25 páginas!

Más Información

BÁSICO-A Q. 300
COMBOS BÁSICOS

EMPRESA-A Q. 625
COMBOS EMPRESAS

SITIO-A Q. 1400
COMBOS CON SITIO

Nunca había sido tan fácil

OFERTAS

Sitios Web

Incluye:
- Diseño y Construcción del Sitio Web
- Dominio
- Hosting
- SEO
- Analytics
- Campaña en Facebook *gratis*
- Campaña en Google *gratis*

Q.330/Mensual
o Q. 2900/único pago

Identidad

Incluye:
- Logo
- 30 Brochures
- 100 Tarjeta de Presentación
- 3 Diseños publicitarios
- 3 plantillas
- Manual de Identidad

Combo Q.1,999

Apps

Incluye:
- Construcción y Diseño del App
- Hosting
- Publicación en App store o Google Play
- Analytics

Diseño, Desarrollo y Despliegue en Appstore US\$ 199 único pago
Mantenimiento y Hosting US\$ 69 Mensual

Marketing Online

Incluye:
- Estrategia de Marketing
- Google AdSense
- Redes Sociales
- Diseños Publicitarios
- Campaña de Email Dirigido

campaña completa: US\$ 399

www.somosstreamline.com | info@somosstreamline.com
+502 50175803 | Buscanos en Redes Sociales!

Stream Digital Agency

Estimado Sr. Martínez

Damos a conocer nuestros servicios mediante la siguiente cotización esperando sea de su utilidad. Diseño en CMS personalizado que incluye por un año hosting y dominio (www.suempresa.com) páginas de presentación de la empresa Ej. Home, Empresa, Servicios, Catalogo, Contacto, con una cantidad de páginas informativas.

Nuestra tecnología permite que su página Web sea visible en cualquier celular con conexión a Internet.

1. Manual pasó a paso de como poder modificar usted mismo su página web.
2. Soporte vía correo electrónico en horarios hábiles.
3. Renovación anual tiene un costo \$125.
4. **Publicidad Gratis por 3 meses en nuestro portal de clasificados con anuncio grafico de su empresa, www.vendelovendolo.com el cual dirige al usuario a su página web.**

Además su paquete incluye la creación de Páginas en redes sociales como facebook con los datos de su empresa y conexión a su página principal. (Si tuviera únicamente se enlazaría a la web principal.)

Incluye 10 días de publicidad en el buscador de google logrando posicionar su página web entre los primeros resultados de búsqueda, esto con la intención de generar tráfico y así poder dar a conocer su empresa o sus productos, además de publicaciones de anuncios en clasificados locales.

Forma de pago, 75% al iniciar 25% al finalizar. Deposito, Cheque, Efectivo. Costo en Promoción **Q 1,800.00**

Si necesita más Información comuníquese a los teléfonos y con gusto podemos visitarle y darle información de forma personalizada.

Atentamente
Centro de Computación 3-A
Teléfono: 2435-7826 / 2433-7288
ventas@paginaspaginas.com
www.paginaspaginas.com