

Diseño y desarrollo del portfolio web de un profesional creativo *freelance*: **danitoranzo.com**

Memoria de Proyecto Final de Máster
Máster universitario de Aplicaciones Multimedia
Área Profesionalizadora

Autor: Daniel Toranzo Portela

Consultor: Sergio Schvarstein Liuboschetz

Profesor: Silvia Porta Simó

Junio 2021

Copyright



Esta obra está sujeta a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada
[3.0 España de Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/)

FICHA DEL TRABAJO FINAL

Título del trabajo:	<i>Diseño y desarrollo del portfolio web de un profesional creativo freelance: danitoranzo.com</i>
Nombre del autor:	<i>Daniel Toranzo Portela</i>
Nombre del consultor/a:	<i>Sergio Schvarstein Liuboschetz</i>
Nombre del PRA:	<i>Silvia Porta Simó</i>
Fecha de entrega (mm/aaaa):	06/2021
Titulación::	<i>Máster universitario de Aplicaciones Multimedia</i>
Área del Trabajo Final:	<i>Área TFM Profesionalizadora</i>
Idioma del trabajo:	<i>Español</i>
Palabras clave	<i>Portfolio web, freelance, creativo</i>
Resumen del Trabajo (máximo 250 palabras): <i>Con la finalidad, contexto de aplicación, metodología, resultados i conclusiones del trabajo.</i>	
<p>Este TFM presenta de principio a fin el proceso de diseñar y desarrollar el portfolio web de un profesional creativo <i>freelance</i>: danitoranzo.com. Los objetivos de este portfolio son dar a conocer a Daniel Toranzo como profesional, presentar sus trabajos y transmitir una buena imagen de marca personal para conseguir nuevos clientes. Se comienza investigando las tendencias actuales en los portfolios web de profesionales. Se profundiza tanto en el diseño como en las herramientas que se han utilizado para sus desarrollos. También se investiga el público objetivo para saber que criterios rigen la elección de un profesional creativo <i>freelance</i> por parte de un cliente. A partir de los resultados de la investigación se diseña una marca personal y un sistema de diseño básico para danitoranzo.com, para posteriormente preparar la arquitectura, los contenidos, diseñar las interfaces y prototipar el site. Se testea el prototipo con posibles usuarios. Con los resultados se realizan los cambios pertinentes. Por último, se procede a desarrollar el site mediante html, css, bootstrap y wordpress para la sección del blog. Desde junio de 2021, el portfolio está online en danitoranzo.com</p>	
Abstract (in English, 250 words or less):	
<p>This Master's Final Project, shows from beginning to end the process of designing and developing the web portfolio of a freelance creative professional: danitoranzo.com. The main purpose of this project is to make Dani Toranzo known as a professional, to show his portfolio to his audience, whilst projecting a good image in order to get potential clients. It starts by doing a wide and deep research among the most relevant and worldwide know web portfolios from the design's world, and It delves into both design</p>	

and the tools that have been used for its developments. Investigates the target audience to identify what are the criteria that help clients decide between the different creative freelance who can be hired through internet. According to the obtained results from the research, a personal branding and a basic design system are designed for danitoranzo.com, to later prepare the architecture, the contents, design the interfaces and prototype the site. The prototype is then tested with potential users or clients and afterwards, taking into account their response, some adjustments are made. Finally, the site is developed using html, css, bootstrap and wordpress for the blog section. Since 2021, the portfolio is online at danitoranzo.com .

Dedicatoria/Cita

A Belén, que me ha apoyado y animado no solo en la realización de este TFM, sino a lo largo de todo el Máster.

Abstract

This Master's Final Project, shows from beginning to end the process of designing and developing the web portfolio of a freelance creative professional: danitoranzo.com. The main purpose of this project is to make Dani Toranzo known as a professional, to show his portfolio to his audience, whilst projecting a good image in order to get potential clients. It starts by doing a wide and deep research among the most relevant and worldwide known web portfolios from the design's world, and it delves into both design and the tools that have been used for its developments. Investigates the target audience to identify what are the criteria that help clients decide between the different creative freelance who can be hired through internet. According to the obtained results from the research, a personal branding and a basic design system are designed for danitoranzo.com, to later prepare the architecture, the contents, design the interfaces and prototype the site. The prototype is then tested with potential users or clients and afterwards, taking into account their response, some adjustments are made. Finally, the site is developed using html, css, bootstrap and wordpress for the blog section. Since 2021, the portfolio is online at danitoranzo.com

Palabras clave

Portfolio web, freelance, creative

Resumen

Este TFM presenta de principio a fin el proceso de diseñar y desarrollar el portfolio web de un profesional creativo *freelance*: danitoranzo.com. Los objetivos de este portfolio son dar a conocer a Daniel Toranzo como profesional, presentar sus trabajos y transmitir una buena imagen de marca personal para conseguir nuevos clientes. Se comienza investigando las tendencias actuales en los portfolios web de profesionales. Se profundiza tanto en el diseño como en las herramientas que se han utilizado para sus desarrollos. También se investiga el público objetivo para saber que criterios rigen la elección de un profesional creativo *freelance* por parte de un cliente. A partir de los resultados de la investigación se diseña una marca personal y un sistema de diseño básico para danitoranzo.com, para posteriormente preparar la arquitectura, los contenidos, diseñar las interfaces y prototipar el *site*. Se testea el prototipo con posibles usuarios. Con los resultados se realizan los cambios pertinentes. Por último, se procede a desarrollar el *site* mediante *html*, *css*, *bootstrap* y *wordpress* para la sección del *blog*. Desde junio de 2021, el portfolio está *online* en danitoranzo.com

Palabras clave

Portfolio web, freelance, creativo

Notaciones y Convenciones

- **Tipografía itálica:** Utilizada en los términos ingleses o especiales.
- **Tipografía negrita:** Se emplea para destacar títulos de capítulos y secciones, para el destacado de los títulos de figuras y tablas y en las viñetas para resaltar el término importante del texto que acompaña. En algunos casos también se emplea para destacar términos importantes, por si se hace una lectura rápida.

Índice

Una o varias páginas con el índice de la memoria, que debe incluir los títulos de los capítulos (estilo de texto **Título 1**) así como sus secciones de primer nivel (estilo de texto **Título 2**) y sub-secciones de primer nivel (estilo de texto **Título 3**), sin profundizar más en la estructura.

Tabla de contenido

Capítulo 1: Introducción.....	12
1. Introducción.....	12
2. Descripción.....	13
3. Objetivos generales.....	14
4. Metodología y proceso de trabajo.....	15
5. Planificación.....	16
5.1 Tabla de hitos.....	16
5.2 Diagrama de Gantt.....	17
6. Presupuesto.....	18
7. Estructura del resto del documento.....	19
Capítulo 2: Análisis.....	20
1. Estado del arte.....	20
1.1 Antecedentes.....	20
1.2 Bases teóricas de referencia.....	21
1.3 Análisis de Portfolios.....	22
2. Público objetivo y perfiles de usuario.....	28
2.1 Gerentes de pymes.....	28
2.2 Personal de un departamento de marketing.....	29
4. Definición de objetivos y especificaciones del Portfolio.....	30
4.1 Objetivos.....	30
4.2 Características.....	30
4.3 Alcance.....	30
Capítulo 3: Diseño.....	32
1. Arquitectura general y árbol de navegación.....	32
2. Diseño gráfico.....	34
2.1 Marca personal y sistema de diseño básico.....	34

3. Recopilación y preparación de proyectos de diseño.....	35
4. Redacción de textos del portfolio.	36
5. Lenguajes de programación, herramientas web y software utilizado.....	37
5.1 Lenguajes utilizados	37
5.2 Herramientas utilizadas.....	37
5.3 Navegadores de pruebas (mobile, Tablet, desktop).....	38
5.4 Software de diseño	38
5.5 Proveedor de dominio y Servidor.....	38
5.6 Cliente ftp	39
5.7 CMS	39
Capítulo 5: Prototipos y desarrollo	40
1. Prototipo de baja fidelidad móvil.....	40
2. Prototipo de alta fidelidad móvil y escritorio	43
2.1 Prototipo móvil alta fidelidad.....	43
2.2 Prototipo Desktop alta fidelidad.	46
3. Desarrollo	53
4. Tests.....	55
4.1 Test de usuarios 1.....	55
4.2 Test de usuarios 2.....	56
Capítulo 6: Conclusiones y líneas de futuro.....	58
1. Conclusiones	58
2. Líneas de futuro	60
Bibliografía	61
Anexo	63
Entregables del proyecto.....	63

Figuras y tablas

Índice de figuras

Figura 1. Aumento de freelance en Francia, Alemania y España desde 2009.....	12
Figura 2. Diagrama de Gantt	17
Figura 3. puercaba.com	22
Figura 4. vanschneider.com.....	23
Figura 5. bruno-simon.com	24
Figura 6. jameenctarlier.com	25
Figura 7. icelandiceexplorer.com	26
Figura 8. ikentatoshikura.com.....	27
Figura 9. User persona Gerente de Pymes	28
Figura 10. User persona Personal de un departamento de marketing	29
Figura 11. Árbol de navegación	32
Figura 12. Marca personal y sistema de diseño básico.....	34
Figura 13. Imágenes de ejemplo de la selección de proyectos	36
Figura 14. Mockup de la pantalla “Home” del prototipo de baja fidelidad móvil.	40
Figura 15. Pantallas del prototipo navegable de baja fidelidad móvil.	41
Figura 16. Pantallas del prototipo navegable de baja fidelidad móvil.	42
Figura 17. Mockup de la pantalla “Home” del prototipo de alta fidelidad móvil.	43
Figura 18. Pantallas del prototipo navegable de alta fidelidad móvil.	44
Figura 19. Pantallas del prototipo navegable de alta fidelidad móvil.	45
Figura 20. Mockup de la pantalla “Home” del prototipo de alta fidelidad desktop.	46
Figura 21. Pantalla “Home” del prototipo navegable de alta fidelidad desktop.....	47
Figura 22. Pantalla “Mis Proyectos” del prototipo navegable de alta fidelidad desktop.....	48
Figura 23. Pantalla “Sobre mí” del prototipo navegable de alta fidelidad desktop.....	49
Figura 24. Pantalla “Gescable” del prototipo navegable de alta fidelidad desktop.	50
Figura 25. Pantalla “La MaMá” del prototipo navegable de alta fidelidad desktop.	51
Figura 26. Pantalla “GoldenSide” del prototipo navegable de alta fidelidad desktop.	52
Figura 27. Mockup de la pantalla “Home”, danitoranzo.com, mobile, desktop y tablet.	53

Índice de tablas

Tabla 1: Tabla de Hitos	16
Tabla 2. Presupuesto	18

Capítulo 1: Introducción

1. Introducción

En los dos últimos decenios los profesionales *freelance* están aumentando en Europa. El año 2000 fue el año con más profesionales asalariados en empresas, desde ese momento el número de trabajadores autónomos ha aumentado en Europa. Actualmente, el profesional *freelance* es una realidad que ha llegado para quedarse en Europa y España.[1]

Debido a este contexto es importante que el profesional creativo *freelance* se venda, destaque y se diferencie de su competencia directa, de otros creativos *freelance* incluso de estudios de diseño o agencias pequeñas para poder subsistir en un mercado tan competitivo.

Dani Toranzo ha trabajado más de 15 años en agencias de publicidad multinacionales como director de arte. Desde enero de 2020 es creativo *freelance*, con lo que es un ejemplo del contexto expuesto arriba. El portfolio llevado a cabo en este proyecto, danitoranzo.com, tendrá el objetivo de que Dani Toranzo se presente a sus potenciales clientes de una manera profesional y cercana para que finalmente contacten con él para la contratación.

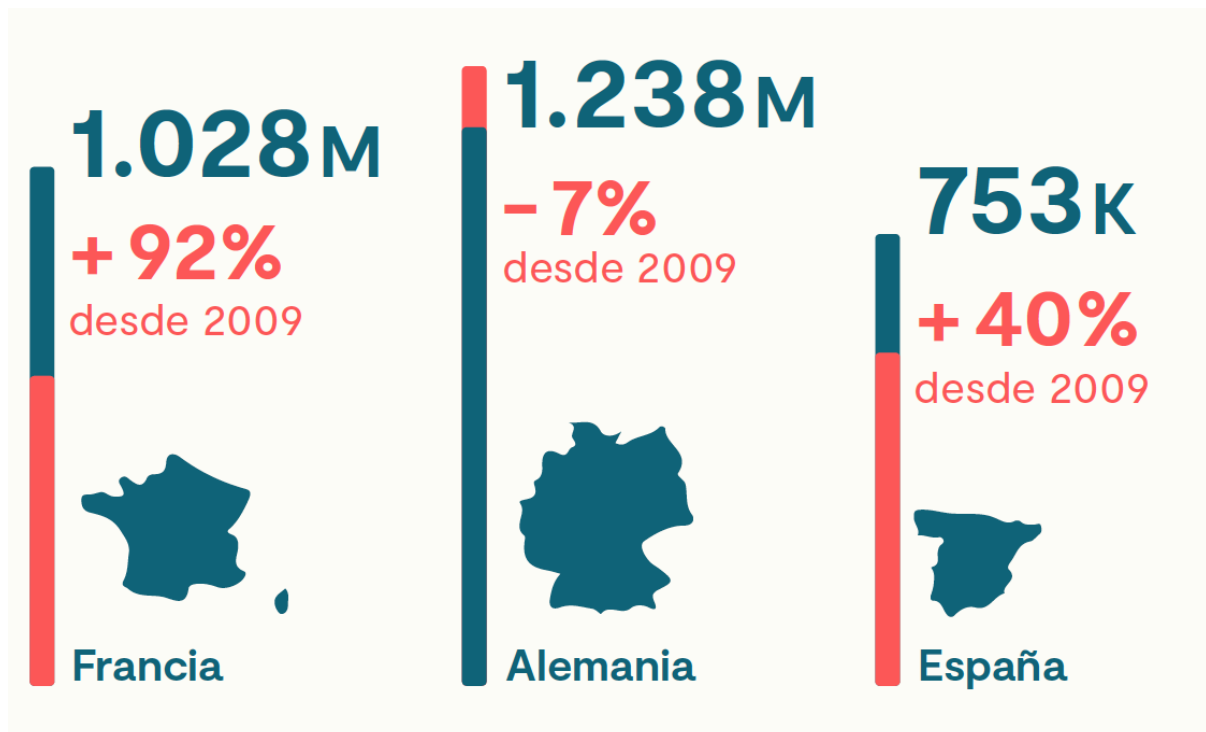


Figura 1. Aumento de freelance en Francia, Alemania y España desde 2009

2. Descripción

Dani Toranzo después de trabajar más de 15 años en agencias de publicidad por cuenta ajena empieza a trabajar como *freelance* en 2020. Aunque no empieza desde cero, porque hay ciertas empresas que le conocen y confían en él, necesita una herramienta online para venderse y vender sus trabajos con el objetivo de obtener nuevos clientes.

Así, **nace danitoranzo.com** que busca presentar a Dani Toranzo como un director de arte *freelance* profesional y senior que puede resolver problemas de diseño y comunicación de pequeñas y medianas empresas.

Desde un primer momento Dani Toranzo encuentra diversas herramientas que facilitan el trabajo de maquetación y que se venden como “portafolios para diseñadores, sin necesidad de saber código” como es el caso de *Semplice* [2] un *theme* de *wordpress* [3]. Pero el objetivo Dani Toranzo no es solo presentar su trabajo, también es el de adentrarse en el mundo de el *html* y el *css* y utilizar estos lenguajes para realizar un site desde cero y obtener el mejor *performance*. Por lo que deja de lado los CMS de cara al portfolio, aunque sí lo utilizará para realizar la sección del *site*.

Un portfolio profesional, directo y cercano que invite a la contratación del *freelance* que ha realizado los proyectos que se encuentran en él; ese es el resultado que se quiere obtener al finalizar este TFM y al tener online: danitoranzo.com.

3. Objetivos generales

Objetivos de danitoranzo.com:

- Que sea un medio de contacto profesional y posicione a Dani Toranzo como profesional cercano, solvente y de confianza en la mente del consumidor.
- Que incite a navegar y presente sus trabajos de una manera rápida, clara y profesional.
- Que ayude a la captación de nuevos clientes.
- Huir de lo standard, buscar la diferenciación y adaptación al público objetivo.

Objetivos para el cliente/usuario:

- El usuario al visitar el portfolio debe obtener una idea positiva y clara de quién es Dani Toranzo y cuales son sus trabajos.
- El usuario debe tener una buena experiencia al navegar por el portfolio y encontrar vías para contactar sin problemas con Dani Toranzo para su contratación.

Objetivos personales del autor del TFM:

- Quiere presentarse a pequeñas y medianas empresas, startups o proyectos puntuales como un profesional de confianza y con experiencia en el sector, apto para resolver los problemas de marketing y comunicación de sus clientes.
- Pretende diseñar y desarrollar un portfolio personalizado, diferente y atractivo visualmente, pero siempre dentro de los patrones de usabilidad, ajustado al target, que pueda actualizarse sin problemas, y que por supuesto, le lleve a conseguir nuevos clientes.
- Se pretende poner en práctica los conocimientos adquiridos durante el máster, pero sobretodo los nuevos conocimientos adquiridos en el desarrollo con Html, Css y JavaScript.
- Investigar posibles herramientas alternativas más eficientes a las anteriores que le hagan el desarrollo más rápido en caso de tener un *timing* ajustado.

4. Metodología y proceso de trabajo

Este TFM consiste en el diseño, desarrollo e implementación de un portfolio online de un director de arte/diseñador *freelance*: danitoranzo.com.

Se ha utilizado sobre todo **las metodologías agile y lean** [4] [5] intentando dar prioridad y tener funcionando cuanto antes el portfolio con tres proyectos; posteriormente, se han añadido algunos proyectos más e incluso otra función, que se aleja de mostrar los propios trabajos, que es el caso del blog.

Primero, se ha realizado una investigación para detectar los posibles target del portfolio de Dani Toranzo. La metodología de esta investigación ha sido la realización de pequeñas entrevistas informales de las que se extrajeron dos **User Persona** [5] para enfocar mejor las necesidades que tenía que satisfacer danitoranzo.com .

Teniendo más claro el target se continuó con la fase de diseño definiendo la arquitectura de la información y el árbol de navegación, seleccionando los proyectos más apropiados, redactando los textos, realizando un manual de estilo cubriendo las necesidades del target y transmitiendo los valores de comunicación de Dani Toranzo.

Por último, se han diseñado los prototipos de baja (mobile) y alta fidelidad (mobile y desktop) para testarlos (test1) y realizar los cambios derivados del feedback, para concluir con el desarrollo y subida al hosting, y la comprobación de que todo funcionaba correctamente (test 2).

5. Planificación

Se muestra el plan de trabajo que se ha elaborado con la intención de entregar el proyecto en las fechas acordadas. En primer lugar, se incluye una tabla de hitos con las actividades que se realizarán y se les asigna un tiempo determinado. Posteriormente, se pueden observar las mismas actividades representadas en el tiempo, de una manera más visual, en un diagrama de Gantt.

5.1 Tabla de hitos

TAREA	DURACIÓN	INICIO	FIN
PEC 1	11 días	22/02/2021	04/03/2021
Título, keywords, resumen	06 días	22/02/2021	27/02/2021
Justificación y bibliografía	05 días	28/02/2021	04/03/2021
PEC 2	12 días	05/03/2021	16/03/2021
Estado del arte, objetivos, alcance	08 días	05/03/2021	12/03/2021
Planificación y bibliografía	04 días	13/03/2021	16/03/2021
PEC 3	27 días	17/03/2021	12/04/2021
Redacción de documentos PEC 3	27 días	17/03/2021	12/04/2021
Ajustes y correcciones PEC 2	01 días	17/03/2021	17/03/2019
Análisis de usuarios	03 días	18/03/2021	20/03/2021
Personas	02 días	21/03/2021	22/03/2021
Recopilación y preparación de proyectos de diseño	03 días	23/03/2021	25/03/2021
Marca personal y sistema de diseño básico	03 días	26/03/2021	28/03/2021
Arquitectura de información y árbol de navegación	01 días	29/03/2021	29/03/2021
Redacción de textos del portfolio	02 días	30/03/2021	31/03/2021
Diseño de prototipo de baja fidelidad (móvil)	07 días	01/04/2021	07/04/2021
Diseño prototipo baja fidelidad (escritorio)	05 días	08/04/2021	12/04/2021
PEC 4	30 días	13/04/2021	12/05/2021
Redacción de documentos PEC 4	30 días	13/04/2021	12/05/2021
Ajustes y correcciones PEC 3	01 días	13/04/2021	13/04/2021
Test de usuarios 1	02 días	14/04/2021	16/04/2021
Diseño prototipo alta fidelidad (móvil, estático)	05 días	17/04/2021	21/04/2021
Diseño prototipo alta fidelidad (escritorio, estático)	04 días	22/04/2021	25/04/2021
Desarrollo (Móvil)	10 días	26/04/2021	05/05/2021
Desarrollo (escritorio y responsive)	05 días	06/05/2021	10/05/2021
Test de usuarios 2	02 días	11/05/2021	12/05/2021
PEC 5	22 días	13/05/2021	03/06/2021
Redacción del informe de trabajo	22 días	13/05/2021	03/06/2021
Revisión, ajustes y finalización de proyecto e informe	03 días	13/05/2021	15/05/2021
Redacción Memoria TFM	10 días	16/05/2021	25/05/2021
Elaboración de presentación académica	04 días	26/05/2021	29/05/2021
Elaboración de presentación pública	02 días	30/05/2021	31/05/2021
Revisión de todos los documentos	02 días	01/06/2021	02/06/2021
Subida al servidor del portfolio	01 días	03/06/2021	03/06/2021
Prórroga para completar el portfolio con más proyectos	7 días	04/06/2021	10/06/2021
Recopilación y preparación de proyectos de diseño	1/2 día	04/06/2021	04/06/2021
Redacción de textos del portfolio	1/2 día	04/06/2021	04/06/2021
Implementación de wordpress (blog)	1 día	05/06/2021	05/06/2021
Desarrollo y adaptación del portfolio	2 días	06/06/2021	07/06/2021
Revisión de todos los documentos	1 días	08/06/2021	9/06/2021
Subida al servidor del portfolio	1/2 día	10/06/2021	10/06/2021
Evaluación heurística	1/2 día	10/06/2021	10/06/2021

Tabla 1: Tabla de Hitos

5.2 Diagrama de Gantt

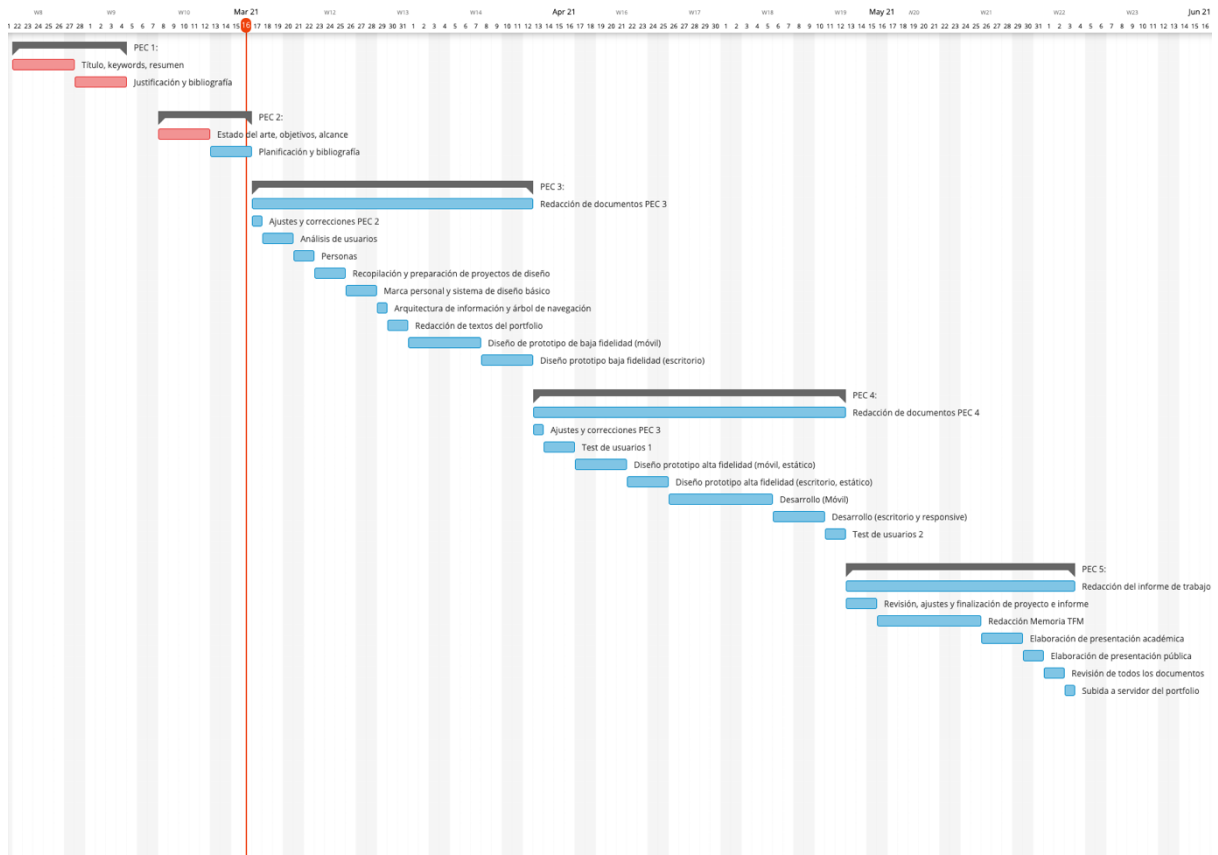


Figura 2. Diagrama de Gantt

6. Presupuesto

Debido a la gran oferta en servicios de diseño y desarrollo web, el siguiente presupuesto es una estimación de lo que costaría el proyecto completo en caso de que lo realizara un profesional *freelance*.

En el presupuesto hay que tener en cuenta la inexperiencia del autor en este tipo de proyectos, sobretudo en la parte de programación, por lo que se ha reducido el precio por hora en todo el proyecto para resultar competitivo, pero aún así, el precio puede resultar fuera de mercado.

	Tiempo	Precio	Total
Equipo Humano			3.137,50€
Análisis			625€
Investigación de Mercado y usuario	25h	25€/hora	375€
Test 1 y Test 2	10h	25€/hora	250€
Diseño			1187,50€
Marca personal y Sistema de diseño	3h	25€/hora	75€
Arquitectura de información	8h	25€/hora	200€
Redacción de textos	3.5h	25€/hora	87,5€
Prototipo de baja fidelidad (Móvil)	7h	25€/hora	175€
Protototipo de alta fidelidad (Móvil)	8h	25€/hora	200€
Protototipo de alta fidelidad (Desktop)	18h	25€/hora	450€
Desarrollo			1150€
Móvil, Desktop	28h	25€/hora	700€
Responsive	18h	25€/hora	450€
Implementación			175€
Compra de dominio y subida al server	2h	25€/hora	50€
Implementación de Wordpress: Blog	5h	25€/hora	125€
Equipo Técnico			235,47€
Adobe Creative Suite	3 meses	60,49€/mes	181,47€
Tema de wordpress Enfold	3 meses	50€ ilimitado	50€
Dominio danitoranzo.com	3 meses	Primer año 1€/año	1€
Hosting Bussiness de Ionos	3 meses	Primer año: 1€/mes	3€
TOTAL PORTFOLIO			3.372,97€

Tabla 2. Presupuesto

7. Estructura del resto del documento

En los siguientes 4 capítulos se muestra como se ha desarrollado el proyectos en sus diferentes fases:

Capítulo 2. Análisis

Se hace un recorrido analizando diversos portfolios de personajes de referencia en el mundo del diseño y la programación, y también se analizan los posibles User Personas [6] o clientes de danitoranzo.com

Capítulo 3. Diseño

Se define la arquitectura de información y el árbol de navegación y sus pantallas; a continuación, se presentan los proyectos seleccionados y como se han preparado. Por último, se muestra el manual básico de estilo y las pautas seguidas para redactar los textos.

Capítulo 4. Prototipos y desarrollo

Se muestran los prototipos que se han diseñado, baja y alta fidelidad en *mobile*, y Alta fidelidad en *desktop*. También, como se ha planteado el desarrollo, las herramientas que se han utilizado en todo el proyecto y como se han ejecutado los test de usuario con los prototipos y el portfolio desarrollado.

Capítulo 5. Conclusiones y líneas de futuro

Se presentan las conclusiones obtenidas después de la elaboración del proyecto y las posibles vías de evolución del proyecto en el futuro.

Capítulo 2: Análisis

1. Estado del arte

1.1 Antecedentes

Desde el nacimiento de internet en 1990 [7] las empresas han intentado aprovechar la propia naturaleza del medio como escaparate mundial para presentarse al mundo y vender sus servicios.

En un primer momento, sólo ellas contaban con esta posibilidad debido a su mayor capacidad económica y a la facilidad de destinar el presupuesto necesario a este cometido. Podían contratar un equipo especializado en diseño y desarrollo web para transmitir una buena imagen de marca y mostrar sus mejores proyectos a los potenciales usuarios/clientes.

El ejemplo más claro del párrafo anterior ha sido y son, específicamente, las empresas relacionadas con los ámbitos de la imagen: estudios de diseño, agencias de publicidad, productoras audiovisuales... que muestran todo su potencial en sus propios *sites*.

Esta situación se ha ido democratizando con la aparición de plataformas que permiten a personas no especializadas en el diseño o desarrollo colgar sus propios proyectos sin saber de código:

- **De una manera general *WordPress*** [3], un CMS que permite diseñar fácilmente páginas web de todo tipo: blogs, corporativas, periódicos y que esta ampliamente extendida.
- **De una manera standard**, pero contextualizadas en el mundo del diseño (Behance [8], Adobe Portfolio [9], Tumblr [10], dribbble [11]).
- **De una manera más personalizada y potente visualmente**. Existen herramientas que permiten realizar un portfolio propio y customizarlo (Semplice-wordpress [2], Carbonmade [12], Cargocollective [13], ...).

Fruto de la aparición de estas herramientas, de la expansión de internet y del abaratamiento de la tecnología se produce una democratización de los portfolios: ahora es más fácil (sin saber desarrollar) que cualquier profesional muestre sus trabajos al mundo.

Además, el crecimiento del profesional *freelance* [1] provoca que los portfolios deban diferenciarse en diseño y estructura para destacar de la competencia infinita.

1.2 Bases teóricas de referencia

Tobias Van Schneider, un reconocido diseñador premiado en los festivales más importantes del mundo, que ha trabajado para Spotify y la NASA, y ha creado el tema de creación de portfolios Semplice para Wordpress, nos presenta los siguientes consejos [14,15]:

- Piensa en como **mostrar de la mejor manera tu trabajo**, no pienses en el diseño de la web que la muestra. Así podrás huir de las tendencias y conseguirás que tu portfolio sea único.
- **Un portfolio es tan bueno como los trabajos que hay dentro.** Intenta que tus trabajos no puedan ser ignorados. No impresiones a otros diseñadores, impresiona a clientes reales y te llegarán los clientes que deseas.

Por otro lado, el creativo e ilustrador **Magoz nos aconseja** [16]:

- **Simplicidad:** Eliminar cualquier cosa que no aporte valor.
- **Usabilidad:** Fácil de navegar y con secciones claras.
- **Calidad** por encima de la cantidad mostrando una idea general de tu trabajo.
- **Actualización** continua.
- **Sección Sobre mí:** Transmite tu trabajo y personalidad. Transmite profesionalidad, pero aprovecha para mostrar como eres, y que te hace diferente.

Por último, cerramos los consejos con una visión más institucional de **AIGA (The Professional Association of Design)**[17]:

- **Calidad y diversidad:** Trabajos de los que te sientas orgullosos y que hagan ver que dominas la amplia disciplina del diseño.
- **Cuenta una historia:** Explica cuales eran las metas del cliente, como se intentó llegar a ellas, que resultados se obtuvieron. Aunque no sea necesario incluir un caso de estudio completo, es interesante incluir tu papel en el trabajo, tu proceso y métricas de éxito (por ejemplo, si el cliente acabó contento, o si se aumentaron las nuevas visitas a la web).
- **Elige una plataforma que te convenga:** Si no sabes programar, busca una plataforma con plantilla de portfolio (Carbonmade) o de otro tipo (Wordpress, SquareSpace).
- **Optimiza tu portfolio.** Es importante optimizar imágenes y código para que la experiencia sea la mejor posible.

- **Promociona tu trabajo.** Compártelo para hacerlo visible, llegar a más gente y obtener feedback en plataformas como Dribbble, Behance o DeviantArt.

1.3 Análisis de Portfolios

1- <https://puercaba.com/>

Análisis general. En este portfolio se presentan los proyectos de una manera standard y muy común. Se utiliza un grid para mostrar todos los trabajos de un sólo vistazo al entrar al site, prima la rapidez. Las herramientas empleadas son la red social de diseño Behance más la herramienta Adobe Portfolio que se nutre de los proyectos colgados en Behance. Son herramientas muy interesantes por la rapidez de implementación, pero con un bajo nivel de customización y personalización.

Conclusiones. Aunque los proyectos incluidos son profesionales y de calidad es un portfolio nada novedoso, se pueden encontrar miles y miles de portfolios como este en la red. Si se busca sorprender o diferenciarse, se debe buscar algo más rompedor y visual de entrada.

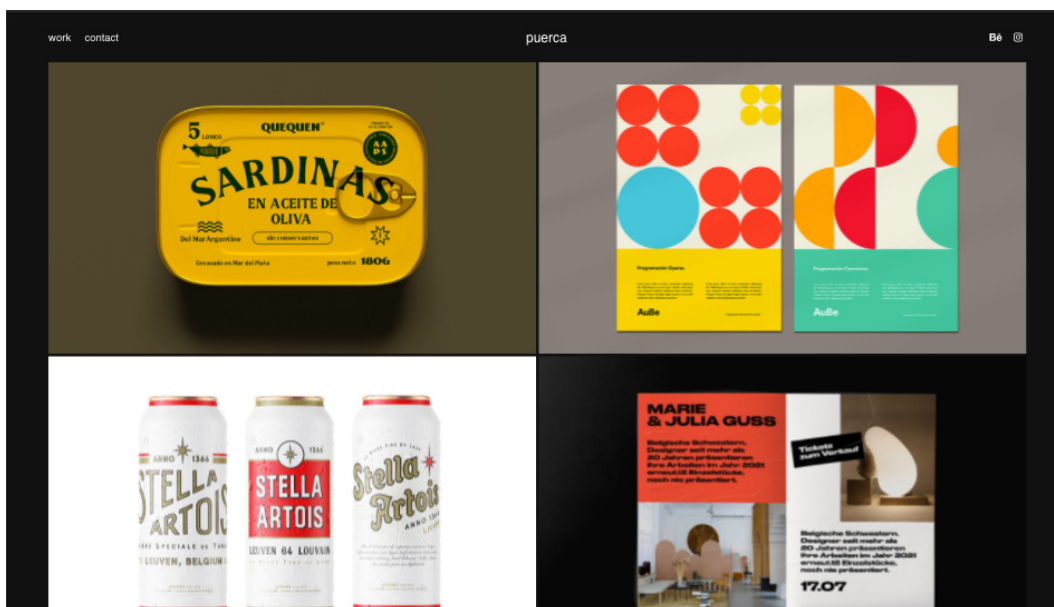


Figura 3. puercaba.com

2- <https://vanschneider.com/>

Análisis general. Van Schneider utiliza el *theme* creado por él mismo para wordpress , Semplice. Aunque es una herramienta utilizada por miles de personas huye de la estandarización y del *grid*. Comienza con un mensaje directo para luego mediante el *scroll*, en una especie de *onepage*, recorrer diferentes secciones: Se presenta, incluye animaciones y muestra sus proyectos con carruseles (media de 5 imágenes por proyecto) y con un texto introductorio.

Algunos aspectos interesantes:

Destaca la presencia del texto.

Se da importancia a las empresas en las que ha trabajado y sus logros profesionales.

Hay animaciones que dotan de dinamismo a la página.

Cuenta con secciones especiales con mucha personalidad: "Mixtapes", (Diseña covers de discos y los enlaza con sus listas de música y Spotify), "Blog" y "Sign up".

Conclusiones. Se presentan elementos standards pero con mucha personalidad, customizados con el arte, colores, tipografías... lo que otorga diferenciación. Escribe con mucha seguridad. Incluye proyectos personales sin contextualizar pero que le dan un aire innovador y vanguardista al portfolio.

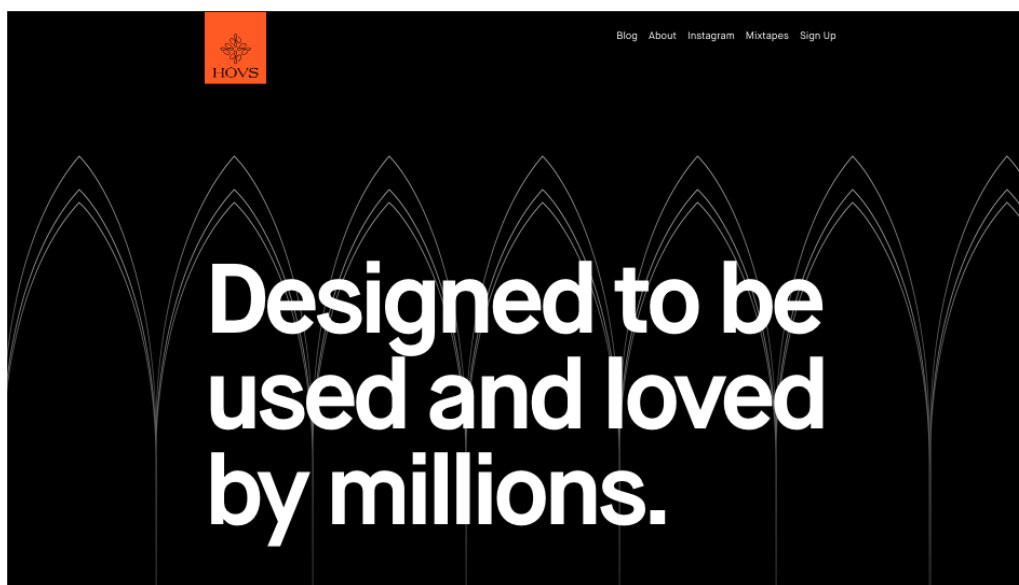


Figura 4. vanschneider.com

3- <https://bruno-simon.com>

Análisis General. Este portfolio fue Página del año en Awwwards 2020, una de las páginas de referencia en el mundo del diseño web. En awwwards.com los integrantes de la comunidad (de pago), puntúan 5 criterios de 0 a 10 (diseño, usabilidad, creatividad, contenido y mobile) y se premian las páginas con mayor puntuación del día, mes y año.

El portfolio de Bruno es completamente rompedor, está basado en la gamificación y diseñado en 3D. El portfolio consiste en ir recorriendo con un jeep las diferentes secciones para jugar o para descubrir al propio Bruno y sus trabajos. Aunque no es un portfolio que muestre los proyectos con rapidez, desde el primer momento en el que se entra en el site, el medio ya está posicionando al creador del portfolio como alguien creativo que domina las nuevas tecnologías con solvencia y que es diferente a muchos diseñadores.

Conclusiones. Completamente diferenciador, aunque no está diseñado para un público general sino para un público educado visual e interactivamente y que disponga de tiempo para el entretenimiento.

Se posiciona como profesional innovador, y posteriormente remite a sus propios cursos para enseñar a crear proyectos como los suyos en <https://threejs-journey.xyz/>



Figura 5. bruno-simon.com

4- <https://www.jameenctarlier.com>

Análisis General. Referenciado en Muzli.com el 15 de marzo de 2021. La animación de *preload* es diferente. Todos los proyectos son referenciados en la home, pero con texto, (alternativa al grid) y se puede previsualizar el proyecto a través de una imagen haciendo *rollover* en el mismo título del proyecto. Posteriormente, se incluye una página propia para cada proyecto. Incluye mucha interactividad y animaciones.

Conclusiones. Manera sencilla y visual de presentar los proyectos, imágenes y una página para cada uno. Con un grid pero irregular. Página de About muy directa y cercana, con retrato.

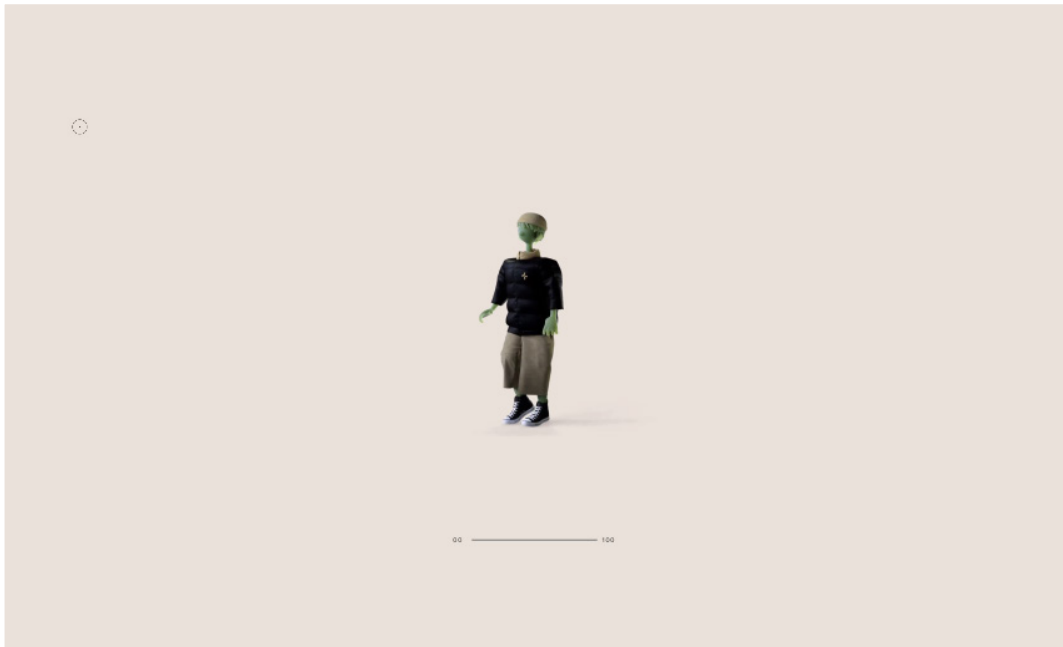


Figura 6. [jameenctarlier.com](https://www.jameenctarlier.com)

5- <https://www.icelandicexplorer.com>

Análisis General. Aunque es fotógrafo, este portfolio es interesante por su gran atractivo visual, su constante y sutil movimiento y porque también presenta proyectos al igual que un director de arte o diseñador gráfico.

Conclusiones. Mucha presencia con fotos impactantes del protagonista del portfolio Gunnar Freyr. Es un portfolio diferente con pocos elementos estándar. Tiene gran atractivo visual, las imágenes son muy potentes y tienen mucho peso en el *site*, mucho *fullpage*. Pequeños detalles, elementos y animaciones sutiles. Asimetrías. Invita al usuario a soñar, viajar a Islandia, a introducirse en el *storytelling* de Gunnar, en definitiva, a contratarle de una manera muy sutil sin *call to action*.

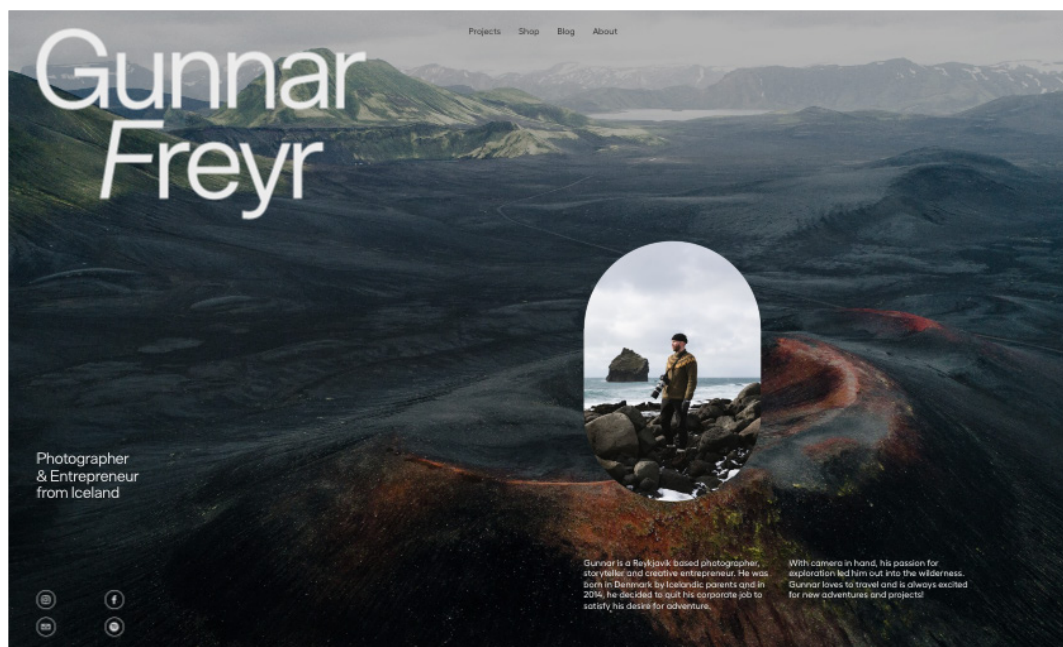


Figura 7. icelandicexplorer.com

6- <https://kentatoshikura.com>

Análisis General. Se incluye el análisis del portfolio de Kentato porque presenta una manera de incluir los proyectos evitando el grid. Los proyectos se presentan con un *cover* a *fullpage* y se pasa de uno a otro haciendo *scroll*, arrastrando o clicando una flecha. Posteriormente, cada uno de los proyectos se introduce con un texto (quizá algo escueto) y se tratan aspectos muy específicos de cada proyecto como las animaciones, las transiciones o los materiales. Es interesante como se produce el movimiento del *cover* de los proyectos en respuesta a la interacción del cursor con dicho *cover*. Este recurso se ha observado con muchas variantes en una gran cantidad de portfolios, pero para el usuario no experimentado puede causar una grata impresión.

Conclusiones. Podemos observar que a pesar de presentar los *covers* de los proyectos, como es habitual, es interesante buscar una manera novedosa de hacerlo y no recurrir a las filas y a las columnas. En este caso un full page y la respuesta a la interacción del ratón dota al portfolio de personalidad.



Figura 8. ikentatoshikura.com

2. Público objetivo y perfiles de usuario

Para analizar a los posible usuarios de danitoranzo.com se establecieron dos tipos de usuarios a los que se dirige el portfolio:

- Gerentes de Pymes que quieran contratar a un profesional de la comunicación.
- Personal de un Departamento de marketing.

Se realizaron una serie de investigaciones y conversaciones informales para establecer los User Personas de cada uno de perfiles.

2.1 Gerentes de pymes



	<p>María Brufau. Ha montado un restaurante junto a su marido, sabe que la comunicación importante pero no domina el ámbito y quiere contratar a alguien que se encargue de todo.</p> <p>Claves Busca un profesional que le haga despreocuparse de la comunicación.</p>	<p>danitoranzo.com quiere que María brufau</p> <ul style="list-style-type: none">• Piense que Dani Toranzo es profesional pero también buena persona y que puede delegar en él la comunicación de su restaurante.• Contacte con dani toranzo y sienta que es la persona idónea para formar parte del proyecto de su vida.
<p>Perfil Personal</p>	<p>María y Marcos han montado un restaurante. Ella es la jefa de Sala y Marcos, su esposo, estará en la cocina. Los dos son grandes profesionales en sus ámbitos: se han formado en importantes escuelas y han ejercido su profesión en restaurantes de prestigio durante más de 10 años. Mientras Marcos se dedicará más a investigar nuevos caminos para las recetas y la innovación en el restaurante, María se encargará de la comunicación y el diseño.</p> <p>María tiene claro que estas facetas son muy importantes porque la hostelería actualmente se mueve mucho por internet y redes sociales y es importante transmitir una buena imagen. Además, tiene claro que no es una especialista en estos ámbitos y que tiene que recurrir a un profesional de confianza que se encargue de ello.</p>	<p>Demografía</p> <p>Edad: 36 años (10/10/1984) Estudios: Fp de grado superior en hostelería. Trabajo: Socia y jefa de sala en un restaurante. Sueldo: Aprox. 30.000€. Estado Civil: Casada y con una niña. Hobbies: Gastronomía, salir de fiesta, viajar Personalidad: Extrovertida, alegre.</p>
<p>Por otro lado, no quiere perder el dinero, quiere que su inversión en comunicación se note en los resultados financieros del restaurante</p>	<p>Objetivos y motivaciones</p> <p>María Brufau necesita...</p> <ul style="list-style-type: none">• Un profesional de confianza.• Quiere resultados demostrables.• Uno más en el equipo del restaurante. <p>María Brufau visita danitoranzo.com para...</p> <ul style="list-style-type: none">• Encontrar un un profesional del diseño que pueda pagar.• Sentir que dani toranzo puede formar parte de su equipo.• Encontrar un profesional que aunque no sea especialista en hostelería pueda afrontar su proyecto con profesionalidad.	<p>Objetivos y motivaciones</p> <p>María Brufau teme...</p> <ul style="list-style-type: none">• Que la engañen.• Qué se hagan trabajos bonitos pero poco eficaces.• Qué la gente no vaya al restaurante por su mala imagen o por las redes sociales. <p>María Brufau presta atención a...</p> <ul style="list-style-type: none">• Que el profesional le transmita confianza.• Que Dani Toranzo no le venda la moto• Qué la comunicación no sea algo intangible y que los resultados se puedan cuantificar.

Figura 9. User persona Gerente de Pymes

2.2 Personal de un departamento de marketing



Belén Ibañez: Con mucha presión y sin tiempo

Claves
Quiere encontrar un profesional resolutivo
No puede perder el tiempo

danitoranzo.com quiere que Belén Ibañez

- Piense que Dani Toranzo es el profesional que puede resolver sus problemas de diseño rápidamente.
- Se ponga en contacto mediante algún canal de contacto con dani toranzo y le pida presupuesto.

Perfil Personal

Belén es natural de Barcelona, tiene 38 años, vive en Madrid y trabaja en una bodega como responsable de comunicación. Desde hace años una agencia a la que paga un fee realiza sus trabajos de publicidad pero está saturada por la carga de trabajo del día a día. Por esta situación con relativa frecuencia recurre a estudios de diseño o a profesionales freelance para realizar trabajos de branding, fotografía y diseño.

Estos trabajos suelen necesitar una buena relación calidad precio y sobre todo un profesional solvente y eficaz para que el trabajo salga adelante en el menor tiempo posible. Además, como los cargos superiores de Belén tienen opiniones muy diferentes necesitan también tener contacto directo con el profesional para que el proceso de trabajo sea ágil y no se pierda tiempo.

Demografía

Edad: 38 años (13/09/1982)
Estudios: Licenciada en Publicidad y RRPP.
Trabajo: Por cuenta ajena en una Bodega.
Sueldo: Aprox. 40.000€.
Estado Civil: Casada.
Hobbies: Gastronomía, diseño, fotografía.
Personalidad: Extrovertida, práctica.

Objetivos y motivaciones

Belén Ibañez necesita...

- Un profesional que sea rápido resolviendo los trabajos de diseño
- Una buena relación calidad-precio
- Contacto directo por si surgen imprevistos

Belén Ibañez visita danitoranzo.com para...

- Encontrar un profesional con el que tenga un buen feeling.
- Visualizar proyectos profesionales de una calidad estándar.
- Contactar rápido y contratar rápidamente.

Objetivos y motivaciones

Belén Ibañez teme...

- No llegar a tiempo con el proyecto.
- Qué el freelance no cumpla con lo acordado
- Las opiniones de su jefe y sus directivos.

Belén Ibañez presta atención a...

- La calidad en los proyectos que ve.
- La confianza que le inspira el freelance
- La seguridad del profesional para entregar los trabajos con la calidad necesaria y en los tiempos previstos.

Figura 10. User persona Personal de un departamento de marketing

Debido a lo diferente de cada uno de los posibles usuarios se estableció como “core”, público principal, los gerentes de pymes dejando como usuarios secundarios el personal del departamento de marketing. Establecer como público objetivo secundario estos últimos usuarios significa que nos basaremos principalmente en los Gerentes de Pymes (tono, textos, mensaje) pero que intentaremos también no ir en contra de nuestros intereses y que nos contrate también el público restante.

La decisión fue tomada por las propias preferencias de Dani Toranzo que considera más gratificante trabajar para este tipo de clientes inexpertos, ayudándoles a resolver sus problemas y constatando sus éxitos con datos, que con clientes “viciados” y consumidos por la celeridad que han adoptado los mundos de la publicidad y el diseño en las grandes empresas. Por otro lado, se considera también que el mercado está menos explotado en este ámbito y, por lo tanto, se puede encontrar menos competencia y, a la vez, menos agresiva.

4. Definición de objetivos y especificaciones del Portfolio

4.1 Objetivos

- Presentar a Dani Toranzo como profesional cercano, solvente y de confianza.
- Presentar los trabajos de una manera rápida, clara y profesional.
- Facilidad en el contacto con Dani Toranzo para su contratación.
- Fácil y rápida navegación.
- Huir de lo standard, buscar la diferenciación adaptándolo a Dani Toranzo y al público objetivo.

4.2 Características

- Filosofía *Mobile first* que nos ayudará a separar lo esencial de lo secundario e incluir lo más importante por encima de lo superfluo.
- *Responsive* para poder ser visualizado de manera correcta en todos los dispositivos. La calidad de las imágenes deberán estar adaptadas en la medida de lo posible a los diferentes soportes intentando una convivencia entre el diseño y el rendimiento.
- Optimización del Portfolio.

4.3 Alcance

- Análisis y estudio de mercado
- Branding personal / sistema de diseño. (logo, tipografías, colores corporativos)
- Recopilación y preparación de proyectos. Imágenes y textos.
- Definición del *Target* y elaboración de 2 *User Persona*.
- El portfolio constará de 5 a 10 páginas: home, 3 secciones y las correspondientes páginas de los proyectos.
- Arquitectura y árbol de navegación.
- Se incluyen de 3 a 5 proyectos (ampliable si se dispone de más tiempo).
- En cada una de las páginas de los proyectos habrá un texto de introducción y la presentación del proyecto con unas 5 imágenes, animaciones o videos en total.
- Sólo versión en castellano.
- Prototipo navegable, mobile first, de baja fidelidad.
- Prototipo navegable, mobile y desktop de alta fidelidad con: Home, proyectos, página sobre mí y contacto.

- Test 1 y correcciones.
- Desarrollo e Implementación *responsive* con Html, Css o las herramientas pertinentes en el dominio danitoranzo.com
- Test 2 y correcciones.
- Posibilidad de añadir un blog y más proyectos en una prórroga de tiempo.

Capítulo 3: Diseño

1. Arquitectura general y árbol de navegación

Como se ha comentado más arriba nos basamos en una filosofía agile [4] y esta filosofía también se verá reflejada en la arquitectura de la siguiente manera:

- Se partirá de una arquitectura provisional con tan solo 2 secciones, consideradas las fundamentales (“proyectos” y “sobre mí”) además de la home, que poco a poco irá creciendo y perfeccionándose con los sucesivos test de usuarios. Las demás secciones se consideran secundarias en la función de dar a conocer a Dani Toranzo y sus proyectos. Por citar un ejemplo, la sección “contacto” se considera secundaria al incluir datos de contacto en la sección “sobre mí” y en el “footer”, ya que este último está situado en todas las páginas de la web.

- En las siguiente figura podemos observar la primera arquitectura y las líneas de mejora correspondientes al posible crecimiento de danitoranzo.com.

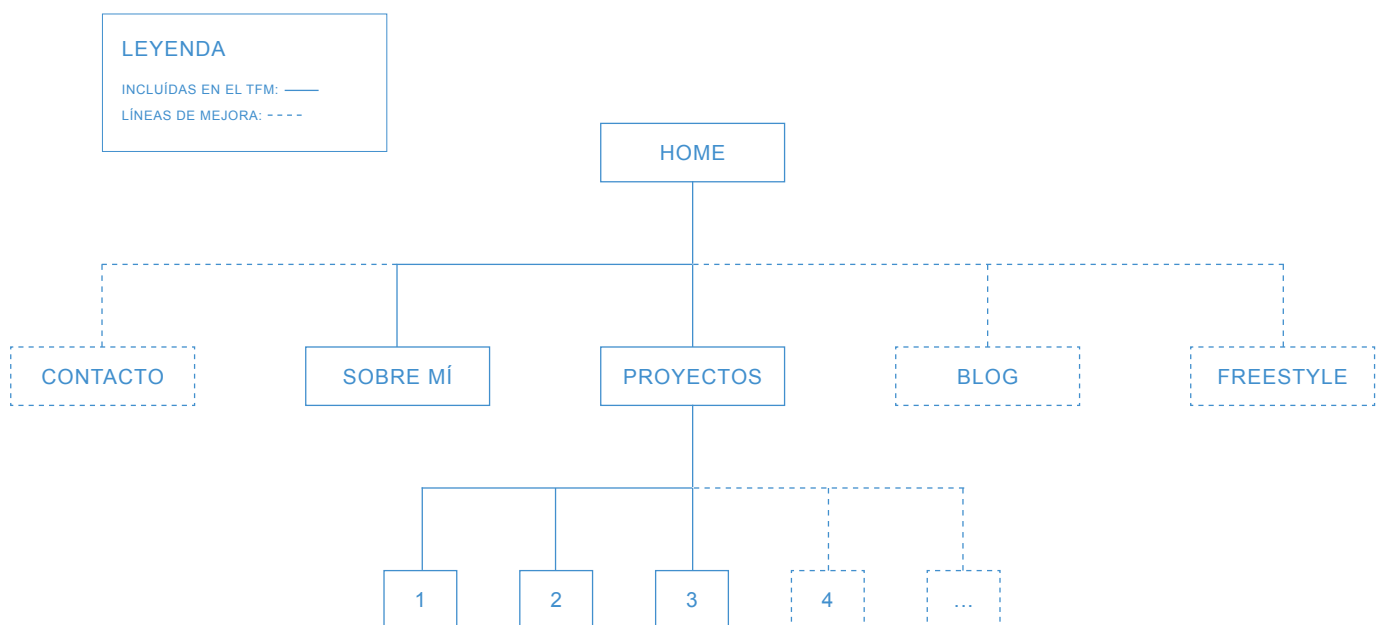


Figura 11. Árbol de navegación

- **Home:** Es la página de inicio y la primera que se ve al acceder a danitoranzo.com. Se visualiza una imagen de Dani Toranzo y se incluye un texto de presentación. Posteriormente, se incluyen 3 proyectos destacados con un carrusel, un texto

introdutorio y links para que se pueda acceder a estos proyectos inmediatamente en caso de que resulten interesantes.

- **Mis Proyectos:** Después de la introducción explicando la sección se incluyen todos los proyectos incluidos en el portfolio, con una imagen de portada, texto explicativo y links al proyecto en cuestión.
- **Proyecto:** Cada uno de los proyectos tiene su propia página. En ella, se incluyen imágenes, gifs o videos, del propio proyecto acompañados de textos explicativos y un link para navegar al siguiente proyecto. (6 proyectos de momento).
- **Sobre Mí:** En esta sección se profundiza en la trayectoria profesional de Dani Toranzo. Se inicia con un texto adaptado y dirigido al target, explicando el modelo de negocio. Posteriormente, se presenta su experiencia y sus clientes, para incluir por último las agencias multinacionales en las que ha trabajado y un nuevo “*call to action*”.
- **Blog:** Se ha implementado un blog que dotará al portfolio de cierta actualidad, que ayudará al cliente a conocer más a Dani Toranzo y que ayudará a posicionar por SEO a danitoranzo.com.
- **Contacto:** No llega a ser una página, sólo un pop up al pulsarlo en el menú, en el que se incluyen el teléfono y el *email* de contacto.

2. Diseño gráfico

2.1 Marca personal y sistema de diseño básico

Se elaboró un sistema de diseño mínimo [19] ya que el presente proyecto tiene como objetivos centrarse en otros aspectos como la implantación y el desarrollo del portfolio, y además se entiende que Dani Toranzo con más de 15 años de experiencia en publicidad y diseño ya cuenta con la solvencia necesaria en este campo. Sin embargo, siempre son necesarias unas bases para que todo portfolio o marca personal sea lo suficientemente consistente:

- Se diseñó un logotipo sencillo, sin artificios pero que identificara la marca Dani Toranzo.
- Se establecieron los colores: Negro y blanco como principales, azul y dorado como acento.
- La tipografía “sans serif”, Poppins, sería la única utilizada porque:

Es de fácil implantación al formar parte de Google fonts.

Está bien diseñada y es profesional, desenfadada y cercana a la vez, como los valores de marca que se quieren transmitir.

El tamaño mínimo de los *bodycops* será de 16px, para que no haya problemas de legibilidad.

- También se diseñaron los links de texto para el sistema de diseño.

MARCA PERSONAL Y SISTEMA DE DISEÑO BÁSICO

Logotipo:

danitoranzo.

danitoranzo.

danitoranzo.

danitoranzo.

Fuente tipográfica:

POPPINS light

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
123456789!"#\$%&/'()=?

Poppins regular

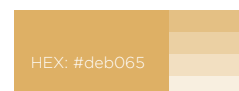
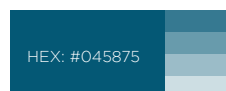
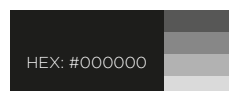
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
123456789!"#\$%&/'()=?

Poppins semibold

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
123456789!"#\$%&/'()=?

Poppins: light, Regular, Semibold.

Paleta cromática



Botones

más información >

más información >

Figura 12. Marca personal y sistema de diseño básico

3. Recopilación y preparación de proyectos de diseño.

Se hizo una revisión de los proyectos que había realizado Dani Toranzo durante su carrera profesional, pero la revisión se centró en los proyectos más recientes de diseño y branding. Se eligieron estos proyectos porque es hacia donde Dani Toranzo quiere dirigir su actividad profesional y porque también es el ámbito en el que está percibiendo más interés de su potencial público.

Así, se seleccionaron tres proyectos, que son clientes actuales de Dani Toranzo: La MaMá Restaurante, Gescable y GoldenSide.

- **La MaMá Restaurante:** Un pequeño restaurante situado en Nuevos Ministerios. Con mucho trabajo en el día a día de diseño: Mantenimiento de web, soportes gráficos y redes sociales.

- **Gescable:** Una empresa de fabricación, venta y distribución de cables especiales de telecomunicaciones Business to Business.

- **GoldenSide:** Un grupo de música indie que prepara su lanzamiento para las próximas fechas y que necesitaba un manual de marca para llegar al mercado de una manera consistente.

Los tres proyectos elegidos tienen una característica en común fundamental: Sus gerentes son grandes profesionales en sus ámbitos (restauración, fabricación y venta de cables, música) pero no dominan las artes del diseño ni de la comunicación y tampoco tienen tiempo para ello. Por lo que necesitan un profesional de confianza que esté dispuesto a formarse en el oficio en cuestión y les asesore, guíe y sepa ejecutar las acciones de diseño y comunicación necesarias para sus negocios. Encajan como se puede percibir con el target principal de danitoranzo.com comentado en el punto 1.

Para todos los proyectos se seleccionaron en torno a 10 imágenes estáticas debido a que se pretende trabajar mediante “metodología agile” [4] y “lean” [5] teniendo cuanto antes un MVP [18] para poder ser testado por los usuarios. Más adelante se pretende ir perfeccionando esta selección, incorporando videos o animaciones que potencien más el portfolio. (Todas las imágenes están incluidas en la carpeta de desarrollo técnico).

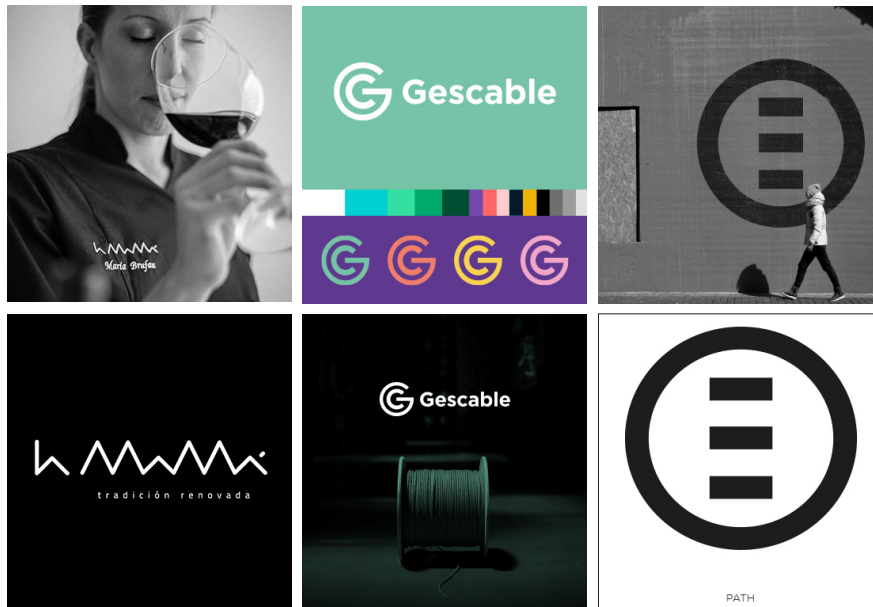


Figura 13. Imágenes de ejemplo de la selección de proyectos

4. Redacción de textos del portfolio.

Después de la selección de los trabajos se comenzó con la redacción de los textos que explicarían los proyectos y sus propias imágenes. El tono y el storytelling del portfolio vienen marcados tanto por el target, como por la marca personal de danitoranzo.com y también por el propio medio (internet [20]). Principalmente los textos son:

- **Claros**, muestran que se domina el campo de la comunicación y el diseño pero son también **comprensibles, didácticos** y sin excesivos tecnicismos dirigidos a un target que no domina dichos ámbitos.

- **Cercanos y que inspiren honestidad** para que el usuario sienta que Dani Toranzo puede convertirse en una persona de confianza en la que poder delegar todo lo relacionado con unas facetas tan importantes para una empresa como la imagen corporativa, la comunicación y el diseño.

- **Directos, cortos y concisos**. Como hemos presentado los usuarios a los que vamos dirigidos son personas que se dedican a sus ámbitos y no quieren perder demasiado tiempo en otros, si les facilitamos una visita rápida al portfolio tendremos mucho ganado. Por otro lado, diversos estudios, entre ellos algunos del prestigioso Jakob Nielsen, muestran que en internet no se lee de la misma manera que en la lectura convencional [20]. Razón de más para ser directos.

Los textos fueron implementados en el prototipo navegable para móvil, para el primer test y fueron modificados según el feedback de los usuarios.

5. Lenguajes de programación, herramientas web y software utilizado

5.1 Lenguajes utilizados

Html.

Css.

5.2 Herramientas utilizadas



Bootstrap 5 [21]

Se ha utilizado para incluir determinadas funcionalidades. Algunos elementos de Bootstrap han sido modificados para que no fueran tan estándares y reconocibles y también con la intención de adaptarlos a nuestra imagen de marca y prototipos, entre ellos:

- El icono del menú de la barra de navegación.
- Las flechas y los elementos de navegación de los carruseles.
- Además, por supuesto, de los colores, tipografías y logos.



Visual Studio Code

Como herramienta principal para el desarrollo del site se ha utilizado Visual Studio Code [22] y aunque se han utilizado algunas extensiones/*plugins*, queremos destacar sobre todo una en particular usada para ver en tiempo real e instantáneamente en el navegador que estemos utilizando (tanto en *mobile* como en *desktop*) los cambios realizados en nuestro site: Live Server [23].

Con Live Server una vez guardado el documento, la actualización de nuestro site se realizaba instantáneamente y podía ser visualizada en el propio equipo: <http://127.0.0.1:5500> incluso desde otro dispositivo visitando en nuestro caso <http://192.168.1.57:5500>.

Otros Plugins de Visual Studio Code utilizados:

Material Icon Theme 4.7.0

Prettier -Code formatter 6.4.0

Bracket Pair Colorizer 1.0.6.1

Indent-rainbow 7.5.0

CSS Peek 4.2.0

5.3 Navegadores de pruebas (mobile, Tablet, desktop)



El principal ha sido Google Chrome (+ opciones para desarrolladores) aunque hemos utilizado otros navegadores (Firefox, Opera, Safari) para testar nosotros mismos el portfolio ya fuera cuando estábamos desarrollando o también cuando estaba subido al hosting real.

Sobretudo se ha utilizado el atajo alt+cmd+i para usar las “Herramientas para desarrolladores” para inspeccionar elementos y, por supuesto, la barra de dispositivos para comprobar como se ajustaba nuestro portfolio a las diferentes pantallas. Con la ayuda de StatsCounter definimos las 10 pantallas más usuadas actualmente en España (4 en desktop [24], 3 en Tablet [25] y 3 en mobile [26]), además de algunos dispositivos Apple, para una comprobación continua.

Otros navegadores:

Firefox

Firefox Developer edition

Safari

Opera

5.4 Software de diseño

Adobe XD: Para el prototipado, estático, navegable, low-fi y high-fi.

Adobe Photoshop: Para preparar las imágenes y gifs y videos a incluir en la web.

Adobe illustrator: Para el logotipo y el manual de marca.

Instagantt: Para el diagrama de Gantt

5.5 Proveedor de dominio y Servidor



lonos. [27]

Fue la empresa en la se compró el dominio danitoranzo.com y en la se contrató el servicio de hosting. Nos pareció sencilla la contratación con un buen servicio de atención al cliente y

también especialmente cómodo el acceso al hosting, ya que incluso te suministran un documento .txt para que la configuración de FileZilla y el acceso al servidor de éste sea instantáneo.

5.6 Cliente ftp



Filezilla. [28]

Ha sido la herramienta utilizada para subir los archivos al servidor. Su manejo es muy sencillo e intuitivo. Basta con abrir el directorio deseado en el propio ordenador, conectar con el servidor contratado y arrastrar los documentos para que queden online.

5.7 CMS

Se ha empleado wordpress con el tema Enfold, para implementar el blog. Un CMS y un tema que dominamos y que facilita la creación de un blog con un aspecto profesional y adecuado para nuestro portfolio.



Mozilla y w3schools [29] [30]

Por último, nos gustaría hacer referencia a dos páginas web que hemos utilizado como consulta y a la que estamos muy agradecidos ya que una tras otra han solucionado todas las dudas o problemas que hemos podido tener en cuanto a Html y Css. Consideramos que son la biblia de estos lenguajes y una herramienta fundamental para cualquier *desarrollador front-end*.

Capítulo 5: Prototipos y desarrollo

1. Prototipo de baja fidelidad móvil

Se ha diseñado un prototipo de baja fidelidad para móvil en Adobe Xd [31], con la intención de realizar un test con usuarios, se puede visitar en:

<https://xd.adobe.com/view/7e0ff2d4-7921-4e13-9311-7575df31528f-2b5c/?fullscreen&hints=off>

El prototipo navegable ya cuenta con:

- El árbol de navegación: La “Home”, la sección “Proyectos” (con los 3 proyectos comentados: La MaMá, Gescable y GoldenSide) y la sección “sobre mí”.
- Las imágenes y textos correspondientes a las secciones comentadas en el punto anterior.
- Una navegación sencilla basada en patrones ya establecidos como la disposición de la barra de navegación (logo y burger menú) en la parte superior.
- Todas las secciones a no más de tres clicks y con una marcada importancia del scroll por encima de todo ya que es un estilo de navegación que resulta familiar y cómodo a todos los usuarios.
- Determinadas llamadas a la acción con botones para dirigir a las secciones más importantes, como la sección “sobre mí”.
- Un footer que facilitará el contacto con Dani toranzo en todas las pantallas a través de su email y su teléfono.

Lejos de ser un diseño definitivo el prototipo navegable móvil nos ayudará a testar, cuanto antes, la facilidad de navegación y de interacción, los textos, las imágenes y sí la jerarquía de los elementos se corresponde con la que realmente deseamos.



Figura 14. Mockup de la pantalla “Home” del prototipo de baja fidelidad móvil.

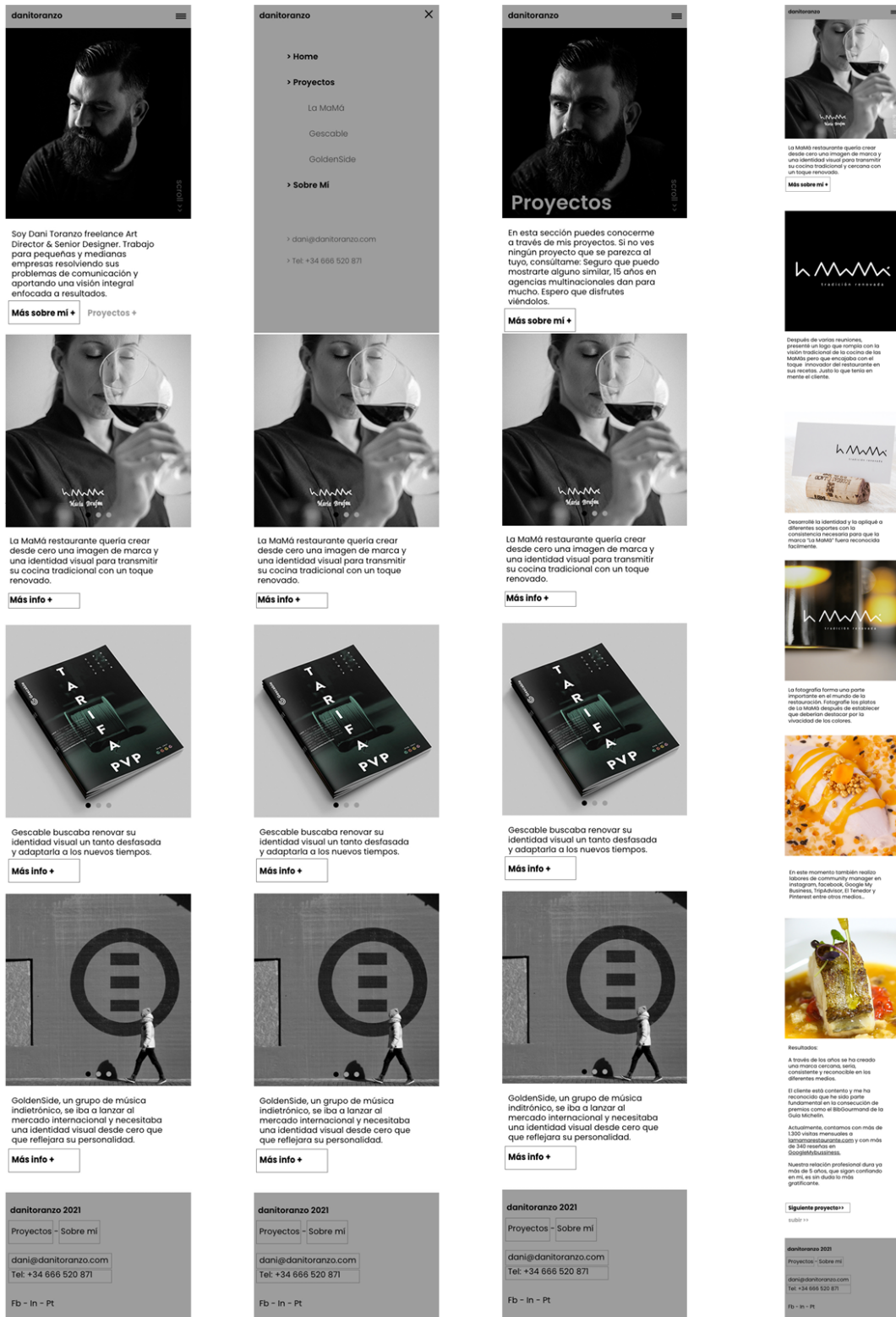


Figura 15. Pantallas del prototipo navegable de baja fidelidad móvil.

De izquierda a derecha: Home, Home con menú desplegado, Proyectos, La Mamá restaurante

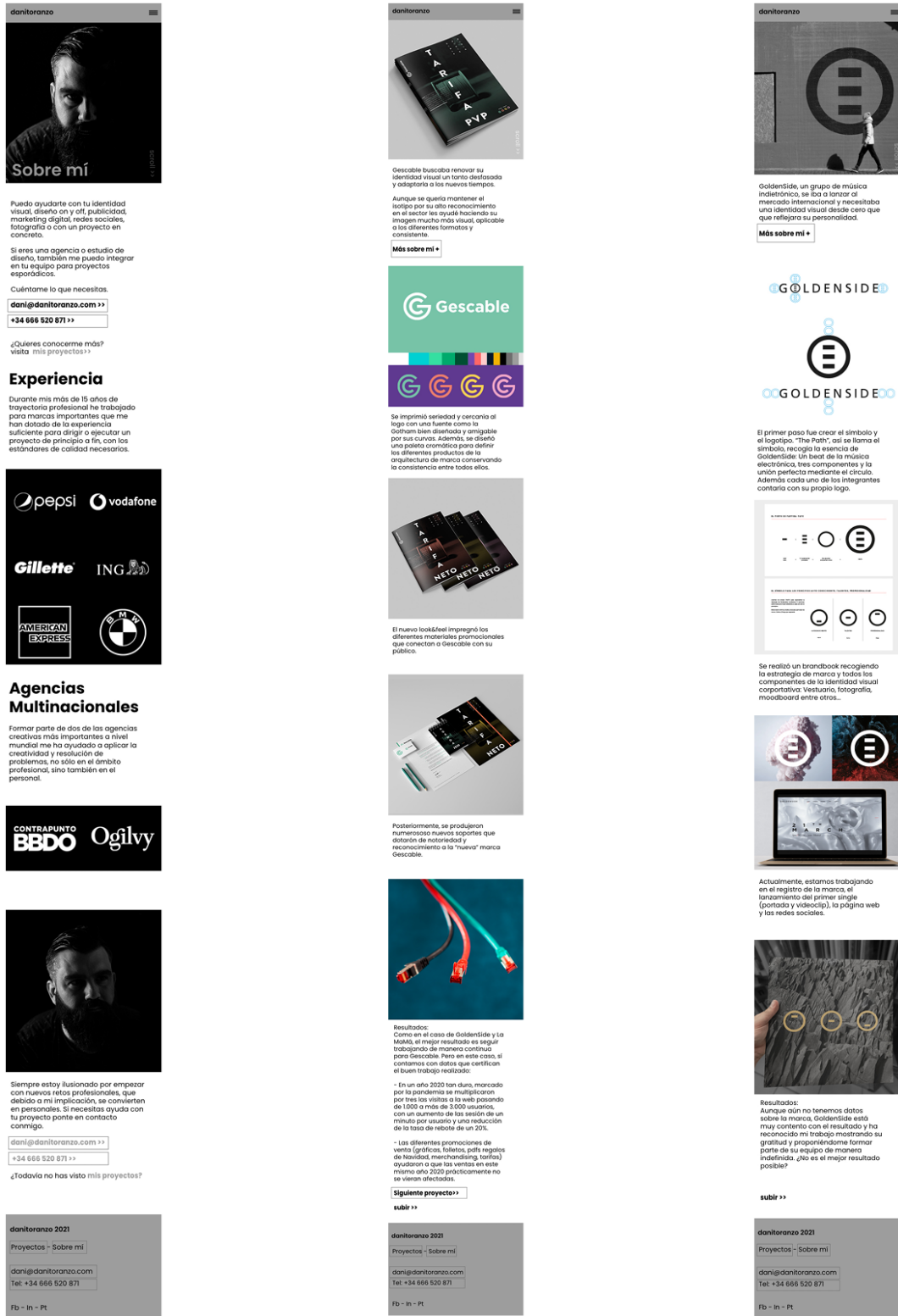


Figura 16. Pantallas del prototipo navegable de baja fidelidad móvil.

De izquierda a derecha: Sobre mí, Gescable, GoldenSide.

2. Prototipo de alta fidelidad móvil y escritorio

Partiendo del diseño de baja fidelidad de *mobile* y del *feedback* obtenido en el test de usuarios se procede a realizar un prototipo de alta fidelidad en *mobile* y en *desktop*. A su vez, se decide realizar el prototipo interactivo, en vez de estático, para así avanzar todo lo posible antes de proceder al desarrollo de este.

En este punto, surgen las dudas de si seremos capaces de aplicar todo el diseño realizado con la herramienta Adobe xd [31] a código html, css, JavaScript u otras, debido a nuestra inexperiencia en estos aspectos, pero consideramos que el prototipo es un punto de partida y que aunque posteriormente el diseño en el desarrollo final no sea el mismo, lo importante es que la experiencia de usuario y la interacción sea lo más parecida posible. Además, tendremos un test de usuarios 2 para comprobar que todo funciona según lo establecido.

2.1 Prototipo móvil alta fidelidad.

Se ha diseñado un prototipo de alta fidelidad para móvil en Adobe xd, con la intención de realizar un test con usuarios, se puede visitar en:

<https://xd.adobe.com/view/d91fa0a5-c36e-49f6-b171-3c8fe8d53742-8c4c/?fullscreen&hints=off>



Figura 17. Mockup de la pantalla "Home" del prototipo de alta fidelidad móvil.

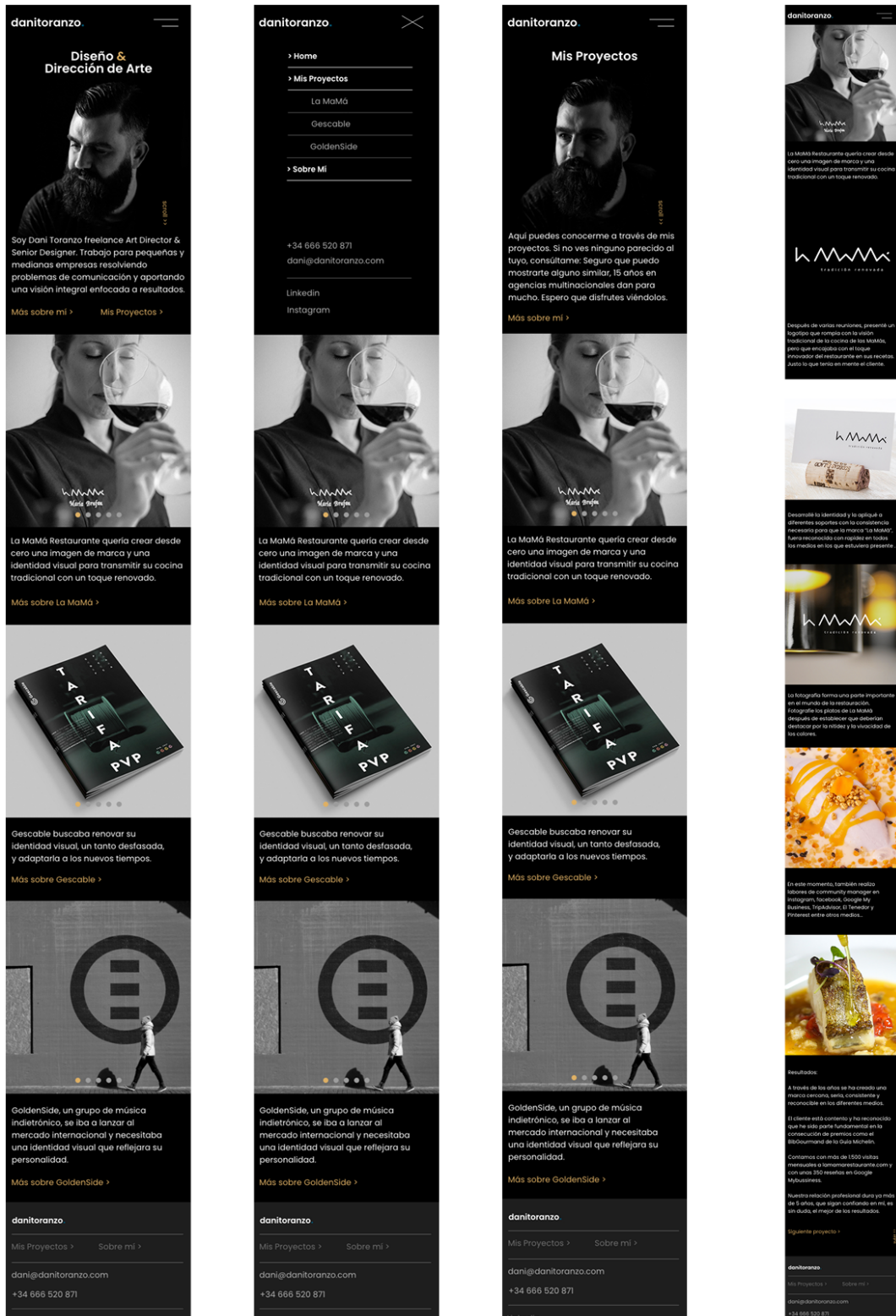


Figura 18. Pantallas del prototipo navegable de alta fidelidad móvil.

De izquierda a derecha: Home, Home con menú desplegado, Proyectos, La Mamá restaurante

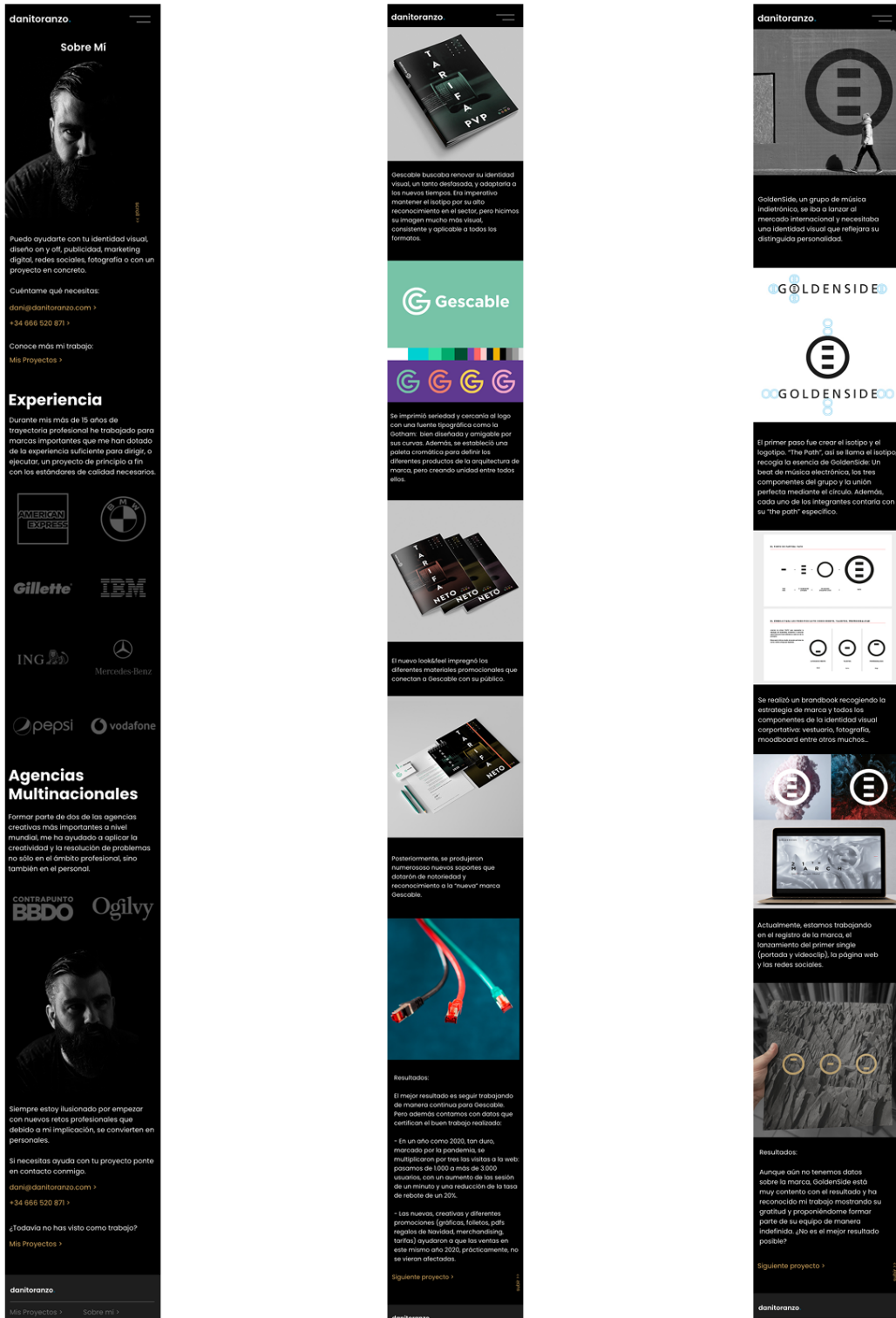


Figura 19. Pantallas del prototipo navegable de alta fidelidad móvil.

De izquierda a derecha: Sobre mí, Gescable, GoldenSide.

2.2 Prototipo Desktop alta fidelidad.

Se ha diseñado un prototipo de alta fidelidad para desktop en Adobe xd, con la intención de realizar un test con usuarios, se puede visitar en:

<https://xd.adobe.com/view/f5719374-2d8a-40cd-bf4d-3b3f5cb37e51-a022/?fullscreen&hints=off>



Figura 20. Mockup de la pantalla "Home" del prototipo de alta fidelidad desktop.



Figura 21. Pantalla "Home" del prototipo navegable de alta fidelidad desktop.



Figura 22. Pantalla "Mis Proyectos" del prototipo navegable de alta fidelidad desktop.

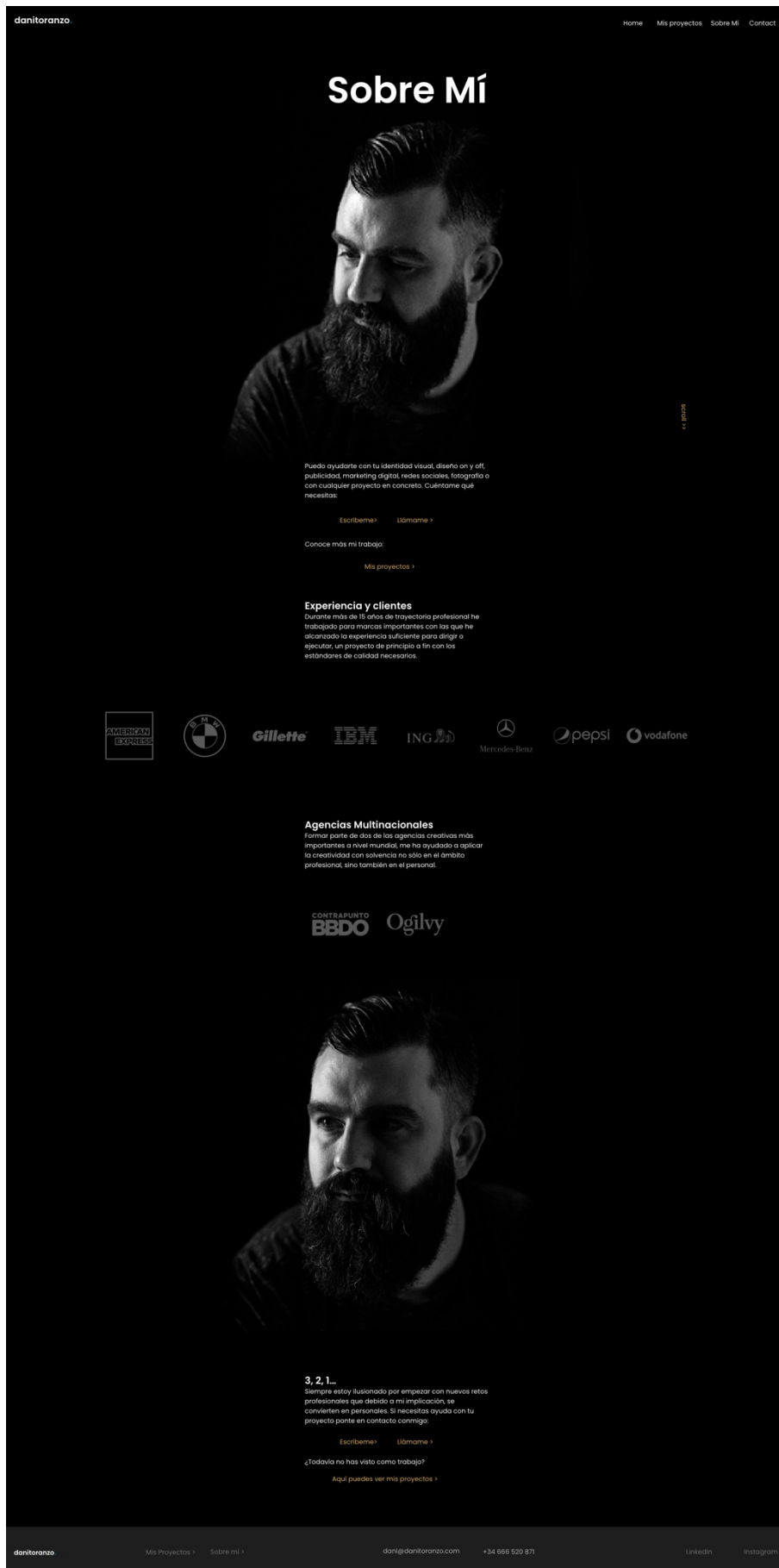


Figura 23. Pantalla "Sobre mí" del prototipo navegable de alta fidelidad desktop.



Figura 24. Pantalla "Gescable" del prototipo navegable de alta fidelidad desktop.

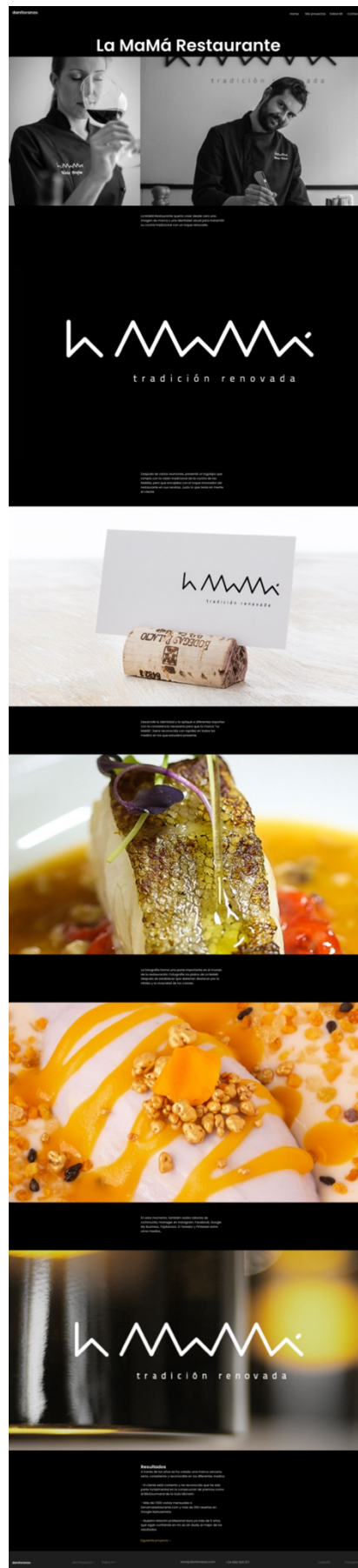


Figura 25. Pantalla “La MaMá” del prototipo navegable de alta fidelidad desktop.

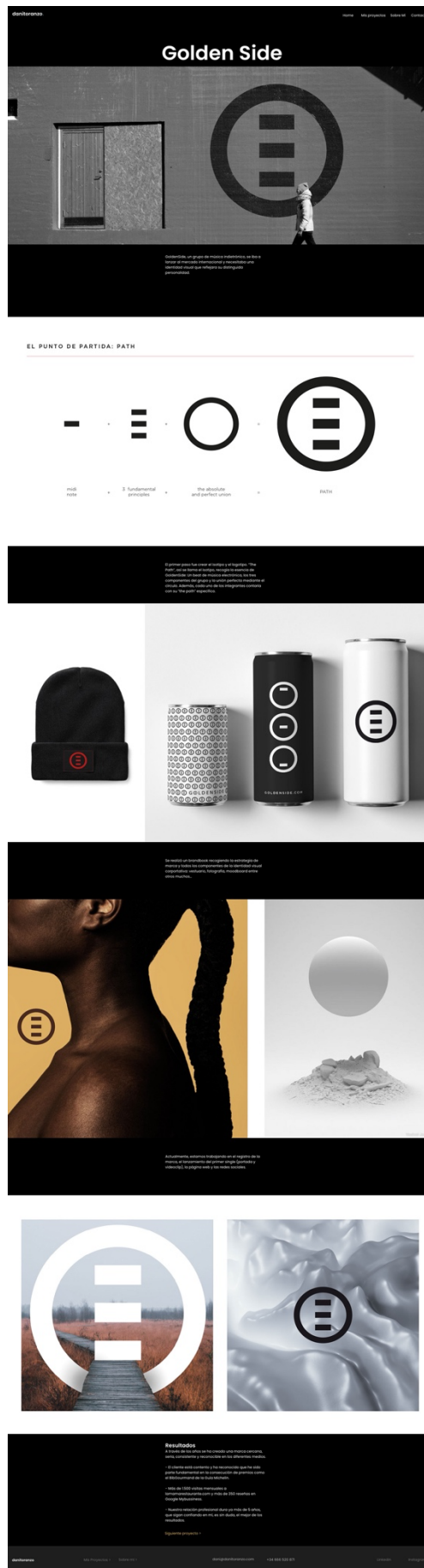


Figura 26. Pantalla "GoldenSide" del prototipo navegable de alta fidelidad desktop.

3. Desarrollo

Después de realizar el prototipo de baja fidelidad (*mobile*) y de alta fidelidad (*mobile, desktop*) con Adobe xd, el siguiente paso es desarrollar el **portfolio responsive** para que pueda ser visitado online desde los diferentes navegadores en www.danitoranzo.com



Figura 27. Mockup de la pantalla "Home", danitoranzo.com, mobile, desktop y tablet.

Principalmente, se han utilizado los lenguajes Html (estructura) [32] y Css (diseño y estilos) [33] y también se ha utilizado Bootstrap [21] para esos componentes que fueran mas complejos de desarrollar como por ejemplo las barras de navegación, menús y carruseles.

Como no se dominaba Bootstrap hemos tenido que formarnos e investigar la herramienta, afortunadamente la documentación es amplia y clara en su web [21]. Cabe destacar que en mayo de este mismo año 2021 se lanzo la versión definitiva de Bootstrap 5 [34] (después de 3 versiones Alphas y 3 versiones Betas) y ha sido la que hemos utilizado para este proyecto. Incluyendo incluso su último lanzamiento "Bootstrap Icons v1.5.0" en el footer de nuestro portfolio. [358]

En cuanto al diseño *responsive* han sido fundamentales las *media queries* [36], pero también el elemento *picture* para determinar que imágenes aparecían en qué resoluciones de pantalla y así mejorar el performance, y aprovechar las resoluciones más grandes de pantalla para hacer los diseños o los materiales de los proyectos más espectaculares.

Por ejemplo, para las resoluciones más pequeñas de pantalla (360x640 hasta 600 de ancho) se han utilizado imágenes siempre de proporción 360x375 adaptadas completamente a mobile para aprovechar completamente las condiciones del medio y no entorpecer la carga de la página.

Sin embargo, a partir de cierta resolución mínima de pantalla (600px) y según nos vamos acercando a resoluciones más grandes y a dispositivos que se suponen tendrán acceso a un ancho de banda más potentes utilizamos imágenes de 1920x1080. Podemos ver un ejemplo de código a continuación

```
<picture >
<source media="(min-width:600px)" srcset="/images/desktop/jpg/Go-dani-
toranzo-1-portfolio.jpg">

</picture>
```

4. Tests

Durante la elaboración de danitoranzo.com se han realizado dos tests: Test 1 y Test 2.

4.1 Test de usuarios 1

- Se realizó con el Prototipo de baja fidelidad móvil.
- Se escogieron usuarios que encajaran en el perfil de los *User Personas* presentados en el capítulo 2. Utilizan su propio teléfono móvil. En total 5 usuarios.

Se les puso en antecedentes con un *storytelling* similar al siguiente: “Imagínate que necesitas cambiar la imagen corporativa de tu empresa y para ello estás buscando un profesional que realice el trabajo. Te envían su página web que es la siguiente. ¿Puedes navegar por ella? Le presentó la página del prototipo de baja fidelidad de adobe xd, a través de un link enviado por *WhatsApp*, y también le advierto que no se fije en cuestiones de diseño, que simplemente navegue para conocer al profesional *freelance* y sus trabajos.

En algunos casos el *storytelling* se adaptó al usuario cambiando términos (imagen corporativa, logotipo, fotografía, redes sociales) para que fuera más comprensible o fuera más apropiado a su sector.

El *feedback* más repetido por parte de los usuarios en este test fue el siguiente:

- Corrección de errores ortográficos.
- Textos más comprensibles.
- Diseño pobre (a pesar de que les advertimos que no lo tuvieran en cuenta, que era un boceto y de que no era el diseño definitivo, lo expresaban).
- Pocos proyectos (Lógico teniendo en cuenta como ya hemos advertido anteriormente que se trataba de un MVP y contaba tan solo con tres proyectos, también se explicó que posteriormente se añadirían más).

La corrección de errores ortográficos y la redacción de textos más comprensibles se fueron ejecutando según se iba obteniendo el *feedback*.

Tenemos en cuenta que este tipo de test además de “el Test de usuarios 2” hay que realizarlos de manera periódica y contribuir a una mejora constante de nuestro producto interactivo.

4.2 Test de usuarios 2

Para efectuar el test de usuarios 2 se decide subir el portfolio ya desarrollado al servidor real en el que va a estar alojado y que se pueda acceder ya introduciendo la url www.danitoranzo.com . Así se podrá testar también con nuestros propios ojos el rendimiento de la página. El test se realiza en mobile y desktop, con dispositivos propios del usuario.

Para este Test de usuarios 2 se decide realizar el test a otros 5 usuarios nuevos también teniendo en cuenta los *User Persona* presentados anteriormente. El *storytelling* con el que se introduce el test será exactamente el mismo, pero, lógicamente sin comunicar que el diseño es provisional como en el Test de usuarios 1:

Imagínate que necesitas cambiar la imagen corporativa de tu empresa y para ello estás buscando un profesional que os realice el trabajo. Te envían su página web que es la siguiente. ¿Puedes navegar por ella? Le presento el portfolio en www.danitoranzo.com.

En algunos casos el *storytelling* se adaptó al usuario cambiando términos (imagen corporativa, logotipo, fotografía, redes sociales) para que fuera más comprensible o fuera más apropiado a su sector.

Apreciaciones generales:

En este Test de usuarios 2 el feedback más remarcable fue el siguiente:

- Se repite la apreciación de que hacen falta más proyectos y también más completos.
- Se echan en falta proyectos de grandes multinacionales o grandes empresas nacionales como las que aparecen en la sección “sobre mí”.
- No hacen falta tantas fotos del protagonista del portfolio, aunque es interesante conocerlo, con su presencia en la “home” y en “sobre mí”, una vez en cada una, podría ser suficiente.
- No hay ningún video ni animación en el portfolio.
- La “home” y la página “proyectos” son muy parecidas y repetitivas, se explica que la “home” solo tendrá los proyectos más importantes, hasta 3, mientras que posteriormente la página de proyectos tendrá hasta 10.

Carruseles Bootstrap:

- Mientras un usuario no reconoce los grafismos del carrusel de Bootstrap como propios de un carrusel, otros 3 nos comunican que los grafismos son diferentes e interesantes.

- Al realizar el swipe en mobile, el carrusel mueve la imagen hacia el lado contrario, el usuario lo percibe, y a partir de ahí sigue interactuando correctamente, pero resulta raro que la respuesta sea hacia el lado contrario.

Capítulo 6: Conclusiones y líneas de futuro

1. Conclusiones

El TFM ha sido un enlace entre el mundo académico, profesional y personal.

- Respecto al mundo académico se han puesto en práctica muchos de los conocimientos adquiridos durante el Máster universitario de Aplicaciones Multimedia sobre todo los relacionados con Html y Css, y la creación de páginas web y UX.
- En el aspecto profesional se ha conseguido colgar en internet un portfolio real y profesional, con la intención de captar a nuevos clientes.
- Finalmente, en el aspecto personal el autor se ha sentido realizado al ser capaz de elaborar su propia carta de presentación online hacia sus posibles clientes sin depender de ningún otro profesional.

Durante las horas dedicadas al proyecto se han aprendido numerosas lecciones:

- La importancia de la planificación para no perder tiempo posteriormente en cambios y modificaciones.
- La gran cantidad de tiempo que hay que invertir para realizar un diseño responsive sin la utilización de frameworks/librerías frontend o CMS.
- La gran cantidad de tiempo que hay que invertir en la preparación de materiales audiovisuales y textos para que un proyecto esté a la altura y sea percibido como profesional.
- Un proyecto debe ser argumentado respecto al target al que va dirigido y los objetivos, digamos que si se cumplen los objetivos perseguidos en el target tenemos mucho avanzado respecto a que nuestro proyecto sea un éxito.

Respecto a los objetivos creemos que se han logrado los fundamentales, si bien, uno de ellos habrá que seguir trabajándolo mediante la filosofía agile, así: El portfolio está online, puede ser visitado por nuestro target pero, sin embargo, vemos necesario seguir trabajando en “sprints” con cierta periodicidad para lograr la **notoriedad, diferenciación y espectacularidad** perseguida con la intención de destacar de la competencia o de profesionales que puedan ofrecer servicios similares a los propios. No creemos, sin embargo, que no haber logrado este objetivo sea un fracaso, sino un incentivo acorde con la metodología lean: seguir perfeccionando e iterando continuamente nuestro producto con el paso del tiempo.

Respecto a la planificación consideramos que quizá nos quedamos cortos con la cantidad de trabajos o secciones que planteamos de inicio. Por lo que hacia el final del proyecto fue necesario, para alcanzar un estándar de portfolio competitivo, incluir algunas secciones que en un principio eran planteadas como líneas de mejora. Así se incluyeron, 3 proyectos más (Track 1925, Coral, y packaging de vino), un blog (en Wordpress) y no sólo se incluyeron imágenes estáticas en los proyectos, sino también, audios, videos y gifs animados.

2. Líneas de futuro

Un portfolio tiene que estar actualizado con cierta periodicidad incluyendo los mejores trabajos o los últimos realizados. También debe adaptarse a las nuevas tendencias para no quedar obsoleto en diseño o desarrollo. A continuación, proponemos una serie de mejoras que pueden ayudar al éxito del producto.

- Optimización de Rendimiento: Minimización de código, mayor compresión de imágenes, videos, y gifs. (aunque actualmente la puntuación de PageSpeed Insights de google es en mobile: 77, y en desktop: 95)
- Versión del portfolio en inglés.
- Sección Freestyle, tipo Tumblr: Para poder presentar trabajos más visuales, esporádicos, frescos y personales que otorguen mayor espectacularidad al portfolio sin atenerse tanto a las necesidades e imperativos de un cliente en concreto.
- Página de contacto, en vez del pop up presentado actualmente.
- Más animaciones y espectacularidad siempre teniendo en cuenta el rendimiento.
- Sección de resultados de cada uno de los proyectos: Trabajar las cifras con grafismos.
- Más proyectos, lo ideal de 10 a 15 proyectos en total, siempre que alcancen un estándar de calidad alto.
- Proyectos de marcas grandes, se intentará incluir proyectos de empresas conocidas por todos, multinacionales por ejemplo, para dotar a danitoranzo de seniority, profesionalidad y solvencia.
- Plantear incluir un avance del blog en la home, para que la página no se perciba obsoleta, y sí actualizada, siempre que el diseño no se vea perjudicado.
- Frameworks: Automatizar trabajo reduciendo el número de horas empleadas en el desarrollo de cara también a que el presupuesto presentado sea más competitivo.
- Investigación de otras herramientas para mejorar el flujo de trabajo: Sass, variables CSS, y también para mejorar el diseño.
- Aunque se ha trabajado, conviene trabajar más a fondo el SEO.
- Mejorar o actualizar con periodicidad los materiales de los diferentes proyectos.
- Incluir un formulario de contacto, pidiendo la información necesaria al potencial cliente para emitir un presupuesto ad hoc
- Incluir la posibilidad de contactar por Whatsapp.
- Clasificar y ordenar proyectos por categorías: Diseño, publicidad, fotografía...

Bibliografía

1. **Malt & Boston Consulting Group.** Panorama Freelance en Europa 2021. Welcome to the net work order; 2021.
<https://resources.malt.com/es/tendencias/estudios/panorama-freelance-en-europa-2021-malt-x-bcg> consultado 25/02/2021 (también presente en anexos).
2. **Semplice:** <https://www.semplice.com>, consultado 05/03/2021
3. **Wordpress:** <https://wordpress.org/>, consultado 05/03/2021
4. **Agile Manifiesto:** <https://agilemanifiesto.org/iso/es/manifiesto.html>, consultado 10/03/2021
5. **Wikipedia. Lean Manufacturing:** https://es.wikipedia.org/wiki/Lean_manufacturing, consultado 11/03/2021
6. **Medium. User Persona:** <https://medium.com/@andrewdjandrw/qu%C3%A9-es-un-user-persona-una-proto-persona-y-un-arquetipo-c4498c7f8836> 18/03/2021
7. **Ford,** The Evolution of the Digital World 1990-Today. 1 ed. Köln: Taschen; 2019.
8. **Behance:** <https://www.behance.net>, consultado 07/03/2021
9. **Adobe Portfolio:** <https://portfolio.adobe.com>, consultado 07/03/2021
10. **Tumblr:** <https://www.tumblr.com>, consultado 07/03/2021
11. **Dribbble:** <https://dribbble.com/>, consultado 07/03/2021
12. **Carbonmade:** <https://carbonmade.com>, consultado 010/03/2021
13. **Cargo:** <https://cargo.site>, consultado 010/03/2021
14. **House of Van Schnaider:** <https://vanschneider.com/blog/portfolio-tips/>, consultado 12/03/2021
15. **House of Van Schnaider:** <https://vanschneider.com/category/portfolio-tips>, consultado 12/03/2021
16. **Magoz:** <https://magoz.blog/online-portfolio-thoughts>, consultado 12/03/2021
17. **AIGA:** <https://www.aiga.org/4-easy-steps-to-create-a-beautiful-design-portfolio>, consultado 13/03/2021
18. **Uxables:** <http://www.uxables.com/disenio-ux-ui/la-importancia-de-crear-un-sistema-de-disenio-en-ux/>, consultado 26/03/2021
19. **Wikipedia. Producto Viable:**
https://es.wikipedia.org/wiki/Producto_viable_m%C3%ADnimo, consultado 26/03/2021
20. **Nielsen Norman Group:** <https://www.nngroup.com/articles/how-users-read-on-the-web>, consultado 30/03/2021

21. **Bootstrap:** <https://getbootstrap.com/>, consultado 01/04/2021
22. **Visual Studio Code:** <https://code.visualstudio.com/>, consultado 01/04/2021
23. **Live Server:** <https://marketplace.visualstudio.com/items?itemName=ritwickdey.LiveServer> consultado 02/04/2021
24. **StatCounter Desktop:** <https://gs.statcounter.com/screen-resolution-stats/desktop/spain>, consultado 02/04/2021
25. **StatCounter Tablet:** <https://gs.statcounter.com/screen-resolution-stats/tablet/spain>, consultado 02/04/2021
26. **StatCounter Mobile:** <https://gs.statcounter.com/screen-resolution-stats/mobile/spain>, consultado 02/04/2021
27. **Ionos:** <https://www.ionos.es/>, consultado 13/04/2021
28. **Filezilla:** <https://filezilla-project.org/>, consultado 13/04/2021
29. **Mozilla:** <https://developer.mozilla.org/>, consultado 10/04/2021
30. **W3Schools:** <https://www.w3schools.com/> consultado 01/03/2021, consultado 01/03/2021
31. **Adobe XD:** <https://www.adobe.com/es/products/xd.html>, consultado 01/03/2021
32. **Mozilla:** <https://developer.mozilla.org/es/docs/Glossary/HTML>, consultado 026/04/2021
33. **Mozilla:** <https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/CSS>, consultado 26/04/2021
34. **Blog Bootstrap:** <https://blog.getbootstrap.com/archive/>, consultado 06/05/2021
35. **Blog Bootstrap:** <https://blog.getbootstrap.com/2021/05/10/bootstrap-icons-1-5-0>
36. **Mozilla:** https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/CSS/Media_Queries/Using_media_queries, consultado 06/05/2021

Anexo

Entregables del proyecto

Proyecto: Portfolio completo y acabado. Para verlo online visitar: danitoranzo.com

Informe (pdf): documento describiendo la última entrega de este TFM.

Prototipos en XD. Se entregan en formato navegable y estático.

Archivos de trabajo. Todos los archivos empleados en la elaboración de este trabajo.

Presentación Académica. Presentación dirigida al tribunal de evaluación y personal de la UOC.

Presentación Pública. Presentación dirigida al público en general no especializado.