

REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

La importancia de la planeación en el diseño del portal de la Universidad Vasco de Quiroga

Autor: Catalina Pérez Chávez

**Tesis presentada para obtener el título de:
Lic. En Diseño gráfico**

**Nombre del asesor:
Ernesto Tena Vences**

Este documento está disponible para su consulta en el Repositorio Académico Digital Institucional de la Universidad Vasco de Quiroga, cuyo objetivo es integrar, organizar, almacenar, preservar y difundir en formato digital la producción intelectual resultante de la actividad académica, científica e investigadora de los diferentes campus de la universidad, para beneficio de la comunidad universitaria.

Esta iniciativa está a cargo del Centro de Información y Documentación "Dr. Silvio Zavala" que lleva adelante las tareas de gestión y coordinación para la concreción de los objetivos planteados.

Esta Tesis se publica bajo licencia Creative Commons de tipo "Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada", se permite su consulta siempre y cuando se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras derivadas.





UVAQ

**UNIVERSIDAD
VASCO DE QUIROGA**

04

ZAVALA



T945

ANCIA DE LA PLANEACIÓN EN EL DISEÑO
DEL PORTAL DE LA UNIVERSIDAD VASCO DE QUIROGA

Universidad Vasco de Quiroga Escuela de Diseño Gráfico



La importancia de la planeación en el diseño del portal de la Universidad Vasco de Quiroga

Tesis que para obtener el título de licenciada
en Diseño Gráfico presenta:

Catalina Pérez Chávez

Director de Tesis: Ernesto Tena Vences
Registro: 16PSU0010U

Morelia Michoacán 2004





INDICE

JUSTIFICACIÓN 3

OBJETIVOS 5

INTRODUCCIÓN 7

ESTRUCTURACIÓN DEL LA INFORMACIÓN DEL SITIO DE LA VASCO

 1.1 *Planeación, clasificación y organización de datos* 11

 1.2 *Creación de Menús y submenús* ... 15

CREANDO EL SITIO WEB DE LA UVAQ

 2.1 *Conceptualización* 19

 2.2 *Tipos de Páginas*..... 20

 2.3 *¿Por qué un portal ?* 24

 2.4 *Creación de un portal* 25

DISEÑO DE LA INTERFAZ DEL SITIO WEB DE LA UVAQ

 3.1 *Creación de una Página* 29

 3.2 *Usando Iconos en el Diseño de Interfaces Gráficas*..... 33

 3.3 *Gráficos para web*..... 34

 3.4 *Formatos de Archivos Gráficos*..... 35

 3.5 *Resolución de la Imagen* 36

DESARROLLO DEL PORTAL DE INTERNET DE LA UVAQ 37

CONCLUSIONES 41

GLOSARIO 43

BIBLIOGRAFÍA 51

JUSTIFICACIÓN

La justificación de la presente tesis se da en razón a diferentes supuestos. Primeramente pretendo obtener a través de la misma, el grado de licenciado en diseño gráfico; así también la investigación tendrá utilidad pública para la comunidad educativa de la institución y para el público en general.

Se prevé que el lector dispondrá de la información necesaria y suficiente para la creación, diseño y desarrollo de una página *web*, enfocado al proyecto específico de un sitio universitario. Ahora bien, con la materialización del proyecto se incursiona al realizar una comunidad virtual por medio de un portal. Comenzando con una investigación del cliente y del producto o servicio a desarrollar para lo cual se deberá realizar y crear los medios y recursos propicios para cada caso específico, que a la larga permitan que una simple idea se refleje en todo un contexto gráfico.

La investigación parte de la planeación y estructuración de los elementos básicos necesarios dados por el cliente, en este caso la **Universidad Vasco de Quiroga**, acto seguido se procedió a la clasificación del material y finalmente a la estructuración de la misma.

El diseñador gráfico tendrá a su alcance un medio económico y comprensible que le sirva de fundamento para la creación de un novedoso sitio *web*.

El beneficio social se obtiene a través de la inmediatez con la que contará la universidad frente a su sociedad activa y al visitante ocasional al proveer a estudiantes, maestros, y personas interesadas en el tema de un medio que le permita acceder y conocer todos los servicios que presta la universidad, aprovechando las propias características de la red

de gratuidad y sencilla utilización.

De ahí que la utilidad social se da en 3 áreas: diseñador, cliente y visitante potenciales del sitio. El sitio cuenta con servicios como chat, e-mail, entre otros que nos hacen catalogarlo en dicha estructura, con lo que logra un servicio total desde cualquier lugar sin tener que estar físicamente en la institución.

De hecho este proyecto se encuentra actualmente funcionando con lo cual se sustenta y avala la hipótesis que este documento contiene.



OBJETIVOS

PARA EL UNIVERSO

Se presenta una guía la cual será de utilidad para la planeación en el diseño y aplicación de una Identidad Corporativa en un Portal en Internet.

PARA LOS INVESTIGADORES

Reunir las bases de planeación y conceptualización de una pagina web, con una imagen corporativa ya establecida, usando los pasos indicados para el mejor funcionamiento del propio.

PARA LA UNIDAD OPERATIVA

Para los estudiantes de Diseño Gráfico de la Universidad Vasco de Quiroga, esta guía servirá de apoyo en el área de aplicaciones gráficas en internet, y para realizar la correcta planeación de un sitio.

PARA EL DESARROLLO DE MÉXICO

Será de utilidad para los diseñadores gráficos con interés de hacer la aplicación correcta de la identidad corporativa, basándose en la planeación de ésta.

INTRODUCCIÓN

Internet en las últimas fechas ha sido uno de los medios masivos de comunicación e información más importantes, debido a la facilidad de acceso a toda la información. De hecho es un medio revolucionario y totalmente visual, por este motivo son necesarios los diseñadores, esto para poder organizar la información de manera que se logre una comunicación más efectiva; para guiar los ojos del lector, a través de esa información; para hacer que un documento sea claro y que llame la atención.

Un diseñador de páginas web tiene la responsabilidad de proporcionar los gráficos como archivos individuales, aprender el lenguaje necesario para crear ejemplos, entregar los archivos finales técnicamente correctos que estarán en línea, entregar los archivos completos con ligas funcionando. Cuando se arma un sitio web hay que tomar en cuenta las ligas con la que se enlaza la información con la intención de darle un sentido y una difusión de la información de una forma lógica, al relacionar varias páginas web entre sí.

Un sitio web requiere de planeación y sensibilidad hacia el internauta por parte del diseñador. Todo diseño moldea la percepción del usuario. Los diseñadores gráficos afectan la manera de percibir y organizar la información en una página.

Por esta razón debe darse capital importancia a la percepción del usuario que va a navegar o "moverse" a través de un sitio web.

Capitulo 1

Estructuración de la Información del sitio de la Vasco



conocidos. Así el usuario deberá de intuir dónde encontrar aquellos contenidos de interés. Los sistemas ambiguos organizan los contenidos en categorías no definidas de forma exacta y precisa. Este sistema es el mas común y util en sitios *web*.

7. Clasificación temática o por categorías:

Se organizan los contenidos en categorías definidas en función a temas de los contenidos a clasificar.

8. Clasificación orientada a tareas:

Aquí los elementos se organizan en función a las posibles tareas que puede realizar el usuario. Como por ejemplo abrir, guardar, cerrar, etc.

9. Clasificación orientada a la audiencia:

Esto se aplica cuando el sitio tiene una audiencia definida, con interés y necesidades diferentes, resulta de gran utilidad clasificar los contenidos con secciones específicas y adaptadas a cada grupo o clase de usuario.

10. Clasificación metafórica:

El objetivo es hacer familiar, comprensible e intuitivo todo aquello que es novedoso o desconocido para el usuario. El ejemplo más representativo es el escritorio de *Windows* donde encontramos las herramientas contenidos organizados por carpetas o iconos.

Diagrama de organización

Después de hacer la lista, lo que procede es organizar la información del sitio. *"Es de mucha utilidad si usamos diagramas con flechas para representar cada liga en la página, de esta manera se puede checar que tengas la posibilidad de salida y que no haya ninguna forma de quedarte atorado".*²

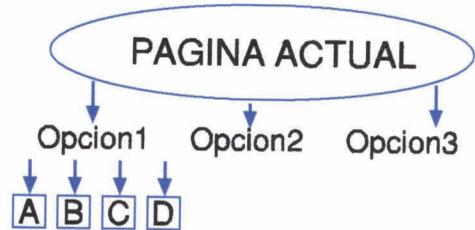
A) Estructura jerárquica

Casi todos los sitios Web están organizados jerárquicamente, esto es que tiene una página principal que ofrece alternativas y luego, niveles sucesivos con opciones colocados en forma de ramas, para de esta manera, formar un árbol.

"La organización jerárquica es un método probado y muy conocido, que empleado correctamente, ofrece claridad y acceso paso a paso al material del sitio. Si se escoge esta estructura. Existen algunas reglas que se tiene que seguir.

Primero, hay que asegurarse de que la información importante no quede enterrada en lo profundo. Con cada click que requieras, puedes perder algunos lectores que sólo tengan tiempo para visitar los primeros niveles del sitio.

*Se tiene que asegurar que las ramas del árbol jerárquico estén balanceadas. Por ejemplo, evita que una rama tenga quince niveles de profundidad, mientras las otras sólo tienen dos o tres niveles de información".*³



B) Ordenamiento lineal

La estructura tipo árbol es la más popular y sirve para muchos propósitos, pero no siempre es la adecuada para el tipo de información que se está manejando.

También puedes hacer que una sola parte de tu sitio tenga la estructura lineal, sobre todo si tiene información narrativa o si es importante que las páginas se vean en un orden particular.

C) Estructuras hipertextuales

El hipertexto es la base sobre la que se asienta la Web. En una estructura hipertextual las páginas se enlazan por similitud o relación directa entre los contenidos, permitiendo al usuario que se encuentra visualizando una página, 'saltar' hacia otras que le puedan interesar por contener información relacionada.

Este tipo de estructura, si bien ofrece mayor libertad y dinamismo a la navegación, puede ocasionar desorientación, provocando que el usuario se sienta 'perdido'.

Además, en este tipo de estructuras hay que tener precaución para que ninguna página quede excesivamente descolgada o sea de difícil acceso.

² Diseño en el Web, Jennifer Niederst, 1997, pg. 165

³ Diseño en el Web, Jennifer Niederst, 1997, pg. 166

E) Otras estructuras

Existen muchas posibles estructuras como sitios *Web*. Puedes crear tus propias estructuras haciendo antes esta fase en papel, lo importante es el crear un plan de organización que se adapte a tus necesidades, asegurándote que sea claro y entendible para el usuario.

La Universidad Vasco de Quiroga, proporcionó una lista que constaba de servicios, departamentos y temas de interés que se agruparon por medio de los temas relacionados; es decir en los grandes campos en los que esta divide la institución, quedando en un primer bloque la información básica, en el segundo bloque los servicios y por último el tercer bloque con temas varios. Fuera de estas categorías contamos con 4 símbolos que nos permiten tener acceso a los temas de mas frecuente uso.

De esta forma se buscó una estructura adecuada a la cantidad de información facilitada, llegando a la conclusión que se requería de una estructura jerárquica, en la cuál existe un tema principal y se desprenden subtemas del mismo, quedando ordenados como se muestra en la tabla de la siguiente pagina.

1.2 CREACIÓN DE MENUS Y SUBMENUS

PRINCIPAL HOME

- *UVAQ → Don Vasco, Historia, Planteles, Misión Ventajas, Logros.
- *PREPARATORIA → Tenológica, Propedéutica, Admisión, Inscripciones
- *LICENCIATURAS → Admisión, Requisitos, Inscripciones, Campus, Administración, Arquitectura, C. de la Comunicación, Comercio Interacional, C.P., Derecho, Diseño Gráfico, Filosofía, Informática Administrativa, Ing. Industrial, Ing. Sis. Computacionales, Psicología.
- *POSTGRADOS → Maestrías, Diplomados, Cursos.
- *UNIVERSIDAD ABIERTA → Derecho Derecho, Filosofía
- *EDUCACIÓN A DISTANCIA
- *INVESTIGACIÓN
- *DIFUSIÓN CULTURAL → *Cartelera Cultural*
- *SERVICIOS → Bancomext, TOEFL, CIEU, Servicio Social UVAQ
- *CONTROL ESCOLAR → Becas, Calificaciones, Titulaciones, Servicios Social Oficial, Calendario Escolar, Horarios
- *DEPARTAMENTOS UNIVERSITARIO → Pastoral, Danza, Teatro, Idiomas, Deportes
- *BIBLIOTECA
- *NOTICIAS Y EVENTOS → Notivasco, Calendario Escolar
- *PUBLICACIONES → Lettere, Biblos, Presencia, Cable UVAQ
- *EXAUVAQ → Eventos, Bolsa de Trabajo, Actualizaciones de datos, Noticias
- *CONTACTO
- *MAPA DEL SITIO

Capitulo 2

Creando el sitio web de la Uvaq



2.1 CONCEPTUALIZACIÓN

Internet es un conjunto de servicios y la web, es uno de ellos, consiste en un inmenso conjunto de páginas conectadas unas con otras por medio de enlaces.

Para publicar una página web hay que seguir varios pasos, el primero es planificar, después viene la construcción de las páginas, y por último la promoción y actualización del sitio.

ELEGIR UN TEMA

Este es un punto sumamente importante de los pasos de la creación web. En donde hay que elaborar una idea y documentarla.

"Una vez pensado el tema es importante documentarse lo más posible sobre él, aunque muchas de las ideas pueden estar en nuestra cabeza, es importante tomar notas, fotografías y opiniones de otras personas". 4

ESTRUCTURA DEL SITIO

En esta parte se tiene que tomar en cuenta las secciones del sitio, como por ejemplo la información general, información de contacto, etc.

Es importante considerar el árbol del sitio, haciéndolo por medio de diagramas. Al final tendremos el esquema de la página.

A continuación se mencionan algunas preguntas que pueden ser importantes para la planificación:

1. ¿Cuál es la función de este sitio?

"Los usuarios del Web se dividen en dos categorías: la primera ubica a las personas que tiene la misión de encontrar información u obtener un hecho conciso; y la segunda son aquellos que solo andan navegando sin ningún rumbo". 5

Aquí es donde surge la pregunta ¿cuál es la función principal del sitio, si quieres hacerlo para distribuir información o proporcionar entretenimiento?. Los sitios que son informativos o están orientados al servicio deben de ser de contenidos rápidos y claros, sin muchos efectos de producción.

Ahora bien, los sitios de entretenimiento o los que intentan crear una experiencia interesante son lugares para jugar o lugares divertidos, pueden llevar muchos más gráficos y efectos atractivos, ya que es lo que capta la atención del usuario.

El truco en cualquiera de las dos modalidades es encontrar un balance entre presentación y desempeño, esto quiere decir que los dos sitios pueden tener una buena imagen gráfica y pueden ser sitios ágiles y fáciles de navegar.

2. ¿Ayudaría una metáfora?

Algunas veces ayuda basar tu sitio en un modelo más familiar, esto con el fin de darle al usuario una base para entender como funcionan los elementos y el sitio.

Algunos sitios utilizan como metáfora lo que son pueblos, o tienditas o radios.

4 (<http://www.desarrolloweb.com/articulos/188.php?manual=3>)

5 *Diseño en el Web*, Jennifer Niederst, 1997, pg. 102

Todo dependerá del sentido que le des a tu idea, esto puede ser muy efectivo pero se debe de tomar en cuenta no perder el sentido de la idea en todos los aspectos de la página.

3. ¿El sitio será interactivo?

Una de las grandes ventajas del diseño Web en comparación con otros medios, es la capacidad de retroalimentación inmediata de tus visitantes. Cuando se piensa en una página hay que considerar no sólo la cantidad de información que proporcionará sino también el tipo y la cantidad de información que se recibirá.

Muchos sitios *web* hacen que el internauta se involucre con la página, haciendo retroalimentación en la parte integral de la interfaz. En otros, es mucho más restringida la interactividad y solo se puede ordenar un producto o una forma.

También hay algunos otros sitios que piden la opinión de sus usuarios, ya sea en forma de encuestas o por medio de foros de discusión.

En el caso de la Universidad Vasco de Quiroga, la función de la página es que el usuario encuentre la información que requiere, claramente y de forma rápida, dinámica, ágil, y sobre todo interactivamente. (Ver *cd anexo*)

La metáfora en este caso no es adecuada al desarrollo del sitio, ya que debemos mostrar el objetivo de la identidad corporativa, dándole el toque institucional. Siendo completamente interactivo, desde su menú principal, hasta sus contenidos.

Además de estas sencillas preguntas hay otros elementos que influyen para la calidad de tu página, estos son:

2.2 TIPOS DE SITIOS WEB

Existen diferentes tipos de páginas *web*, cada una tiene diferentes funciones y objetivos, esto con la finalidad de brindarle al cliente y al público una solución a sus necesidades específicas. En la actualidad existen mezclas de ellos, esto es debido a que cada día las empresas quieren darle al internauta un amplio servicio.

Sitio informativo

En este sitio se despliegan múltiples notas e información de varios temas relacionados entre si o de alguno en específico como por ejemplo: salud, fútbol, turismo, etc.





Sitio publicitario

Se desarrollan para dar a conocer servicios o productos en apoyo a campañas publicitarias, ofrecen información completa y detallada sobre lo que se está lanzando o publicitando en ese momento, este tipo de sitio casi siempre es lanzado con el fin de que el usuario compre el producto o servicio, ofreciendo promociones, compra en línea o anunciando alguna oferta.



En su interior algunos incluyen juegos, *wallpapers*, *screensavers*, o pasatiempos con el propósito de que el usuario pase mas tiempo dentro y crear una *pregnancia* con el producto en la mente del consumidor.

También es utilizado para publicitar eventos, congresos, y exposiciones, ofreciendo al usuario toda la información referente al evento, pueden tener inscripciones en línea, algún tipo de descuento. Generalmente no tienen una larga vida en la red, debido a que una vez que pasa la campaña publicitaria o el evento son desactivadas.

Sitio de soporte técnico

Estos sitios están dedicados a ofrecer soporte técnico en línea sobre productos o servicios, sirven como un módulo de atención al cliente, ahí mismo el usuario puede resolver todas sus dudas acerca de alguna cuestión técnica de un producto o servicio que adquirió de esa compañía. Se actualizan constantemente ofreciendo al usuario soluciones concretas para resolver sus dudas.



Por lo regular estos sitios están desarrollados por compañías transnacionales y ofrecen al usuario la información en varios idiomas, así como los datos de sus sucursales o centros autorizados de distribución.

Sitio Comercial

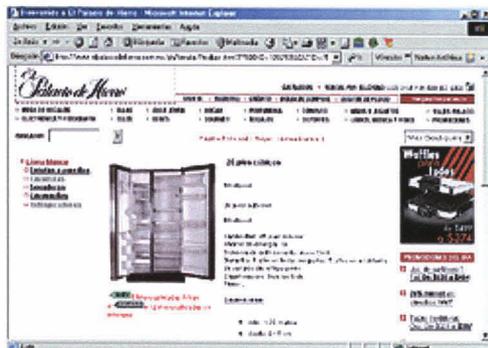
Su función es mostrar información detallada sobre los productos o servicios de las empresas, con el fin de informar al consumidor y hacerle saber la gama de productos o servicios con los que cuentan, así como los datos de contacto, oficinas, sucursales, teléfonos, y la información necesaria que necesiten los usuarios o que la misma empresa quiera dar a conocer.



Estos sitios por lo regular cuentan con una hoja de contacto en la cual pueden pedir cotizaciones, pedido en línea, sugerencias o comentarios, así como también pueden manejar su información en forma de catalogo dividiendo la mercancía.

Tienda virtual.

El propósito de estos sitios es vender múltiples productos a través de Internet, puede ser desde un libro, ropa, electrónicos, joyas, computadoras, accesorios, *software*, etc. Te puedes registrar y el sistema te otorga un nombre de usuario con una contraseña o código de acceso (*password*), para que puedas ingresar cuantas veces quieras, ahí puedes escoger el producto de tu agrado, muestra la cantidad total y la forma de pago ya sea con tarjeta de crédito, o con depósito bancario, el producto se entrega directamente en el domicilio que especificaste.



Presentan toda la información del producto, fotografía, características e incluso algunas hacen comparaciones en precios respecto a otras tiendas o empresas que venden el mismo producto.



Hay muchos tipos de portales, algunos ofrecen servicios gratuitos como son programas de mensajería, algunos otros incluyen mp3, protectores de pantalla, *wallpapers*, noticias, información turística, horóscopos, encuestas, tipo de cambio monetario, bolsa de trabajo, información financiera, estado del tiempo, agenda, deportes, correo de voz, voice chat, anuncios clasificados, traducciones en línea, tarjetas de felicitación, cartelera de cine y teatro, videos, guías de televisión, y muchas otras secciones. Los portales de mayor tamaño ofrecen espacios gratuitos para el hospedaje de páginas personales, en las que el usuario puede subir información personal, fotografías, curriculum, etc.

De todos los tipos de sitio que mencionamos, encontramos que el sitio que mas se adecua a nuestras necesidades es un portal, debido a que se encontrará información diversa, así como chat, e-mail, banners, bolsa de trabajo, calendario, etc. Hay que tomar en cuenta que como el sitio es para una Universidad los temas pueden ir aumentando, por eso la importancia de aplicarlo de esta manera.

Portales

Los portales son sitios mucho mas complejos que los anteriores en cuanto a estructura, estos ofrecen diferentes tipos de servicios, información, entretenimiento, cuentas de correo, estado del tiempo, chat, etc.

Estos sitios tienen mucha afluencia de visitantes, uno de los principales motivos es porque ofrecen una gran variedad de temas e información, algunos ofrecen cuentas gratuitas de correo, buscador, áreas de chat, secciones de humor, chistes y pasatiempos, lo cual es aprovechado por el portal para vender espacios de publicidad en las diferentes secciones del sitio.

En cuanto a tipo de comunidad se refiere la página de la universidad es temática, ya que nos enfocamos a información específica como es todo lo relacionado con la vida universitaria en general, servicios y las carreras que ofrece la institución. La información es abierta para todo el país, así que no tenemos segmento demográfico o geográfico. (Ver cd anexo)

Se tiene la gran ventaja que la universidad es prestigiada a nivel estatal, siendo un a imagen corporativa reconocida para el público. Así mismo el contenido de la página tendrá el impacto necesario para que sea atractivo a los usuarios y estos regresen con frecuencia a visitarla.

(<http://www.alzados.org>)



2.3 ¿POR QUÉ UN PORTAL?

Algunas personas dicen que los inventos revolucionarios surgieron como consecuencia de una necesidad concreta y determinada de una masa social. Este motor natural ha propiciado el desarrollo de páginas *web* con contenidos especializados que van ganando adeptos a algunas áreas concretas, eso son las comunidades virtuales.

Era muy sencillo que cualquier persona hiciera una página de un tema en específico como puede ser comida mexicana, en la cual tuviera platos, elaboración, restaurantes, etc.

Pero los problemas surgían en varias vertientes:

- 1.- Cuando la cantidad de información que tenía la página *web* crecía demasiado, creaba la necesidad de mas elaboración y mano de obra, sobre todo para actualizarlo, elevando los costos económicos.
- 2.- Cuando esta comunidad crecía, faltaban mecanismos para facilitar las relaciones sociales internas, con el fin de generar un tráfico de datos que hiciera fácil la financiación por publicidad.

Estos problemas existían en el diseño anterior de la página de la universidad conforme fue creciendo la necesidad de incrementar la información la estructura no era adecuada, ni la infraestructura era rescatable para actualizarla.

Como evolución natural a las necesidades que surgieron se creo el concepto de portal, esto podría definirse como *"una página web que dispone de unos recursos para las relaciones sociales entre usuarios de las comunidades virtuales, y una mejor gestión y atención de la comunidad virtual por parte del Webmaster o administrador del portal"*.⁶

En un portal puede haber servicios como el de chat, para que los internautas puedan comunicarse entre ellos; envío de postales a un amigo; encuestas para saber los gustos de los visitantes; cuentas de correo gratuitas, etc.



La parte negativa de transformar un "sitio estático" a otro dinámico, con muchos servicios es el costo que trae consigo, de desarrollar estos servicios de conectividad y convertirla en portal. Además que se necesitan recursos humanos para su actualización, mantenimiento y la infraestructura relacionada.

La infraestructura con la que cuenta la propia Universidad facilito el desarrollo del sitio, al contar la Institución con su propio servidor mediante el cual se dio de alta la página web.

6 Como crear un Portal en Internet, Guadalajara Javier, ed. Edita, España 2000m pg. 2



2.4 CREACIÓN DE UN PORTAL

Hay varios requerimientos para la creación de un portal. En primero lugar hay que ver el tamaño de la comunidad. Para esto hay que evaluar algunos factores:

1.- Las estadísticas demográficas pueden ser útiles. Sobre todo si tiene un enfoque especial, el grupo se puede subdividir.

2.- La información sobre el dinero que se quiere gastar es un indicador efectivo.

¿ Que cantidad de dinero se ha gastado un determinado número de gente para la obtención de un producto o servicio determinado?

3.- Si pertenece a asociaciones o grupos, el hecho de ser así a menudo se ve reflejado en un interés en algún tema en especial.

Existen varios tipos de comunidades.

Comunidades geográficas: Se forman en torno a un lugar físico concreto, en el cual los usuarios tienen un interés común, relacionado con la localización física.

Aquí se puede recoger información acerca del entorno físico o también se puede estimular la interacción política y social a nivel local.

Comunidades demográficas: Estas se centran en tres soportes: sexo, edad y origen étnico. Los miembros se agruparán en torno a cualquiera de estas 3 categorías.

Las comunidades para padres, hijos, adolescentes, mujeres, niños, etc., han tomado gran auge. Estos sitios permiten a las personas reunirse no importando las fronteras geográficas.

Comunidades temáticas: Esta comunidad gira en torno a un interés común (excluyendo la zona

geográfica y la demografía) incluyen comunidades dedicadas a aficiones, pasatiempos o temas en específico.

El valor de estas comunidades es darle al cibernauta la información que necesita, así como la forma de interactuar con los demás usuarios.

Al pensar en una nueva estructura para la propuesta de diseño de la página de la universidad, se tomó en cuenta que era un sitio temático básicamente, debido a que nos referimos exclusivamente a la comunidad escolar.

RECURSOS NECESARIOS

Existen una serie de activos que beneficiarán al organizador de una comunidad. Estos son:

Marca: La importancia que tiene la marca y el reconocimiento del público hacia ella es uno de los factores más importantes, sobre todo si se quiere trasladar el negocio como venta del producto. Este reconocimiento servirá para atraer a los navegantes al sitio.

Relaciones con los medios: En los primeros años de la creación de la comunidad, son las relaciones establecidas con los miembros. Esto quiere decir que se le proporcione la información deseada para que los usuarios regresen.

Contenido: El contenido de la página será el atractivo para que los usuarios la visiten con frecuencia. Ya sea con información concreta o con información que estuviera cambiando.

La importancia de hacer la página de la universidad **PORTAL**, se debe a la necesidad de crear una comunidad virtual para los estudiantes, donde pueden encontrar toda la información relacionada con la institución donde estudian o donde posiblemente ingresaran, teniendo como contenidos tanto información como medios más personales. En este caso la herramienta del chat y la interactividad de los usuarios por medio de encuestas.

La imagen de la institución es importante porque ya es reconocida y eso nos dará un mayor número de visitantes a la página, así como también los contenidos claros y concisos.

Capitulo 3

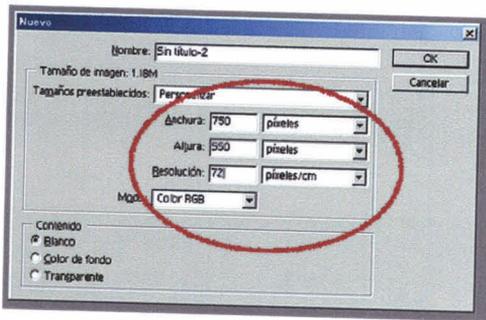
Diseño de la interfaz del sitio web de la Uvaq



3.1 CREACIÓN DE LA PÁGINA

Para crear una página web es necesario disponer de herramientas para la creación de los elementos gráficos, texto y sobre todo para los documentos web.

Existe una gran variedad de programas que se utilizan para el desarrollo de estas páginas, a continuación mencionaremos algunos:



Para el diseño gráfico y retoque de imágenes se puede utilizar *Photoshop* (adobe), *corel photo paint* (corel), entre otros.

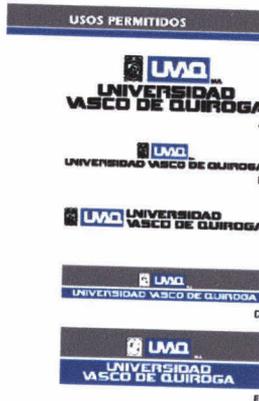
Para el texto puedes utilizar cualquier editor de textos o directamente en el programa donde armarás el documento.

Y por último para armar la página puedes usar *Dreamweaver* (macromedia), *Front Page* (Microsoft).

APLICACIÓN DE LA IMAGEN GRÁFICA AL DESARROLLO DEL SITIO

Primero, hay que crear un nuevo archivo gráfico en *Photoshop*, debemos tomar en cuenta las resoluciones de los monitores que regularmente se miden en píxeles, tenemos así las siguientes medidas: 800 X 600 píxeles, 1024 X 768 píxeles, 1280 X 1024 píxeles, que son las más comunes. La resolución promedio que utilizan los usuarios de Internet es de 800 X 600 píxeles y es la que tomaremos para este proyecto.

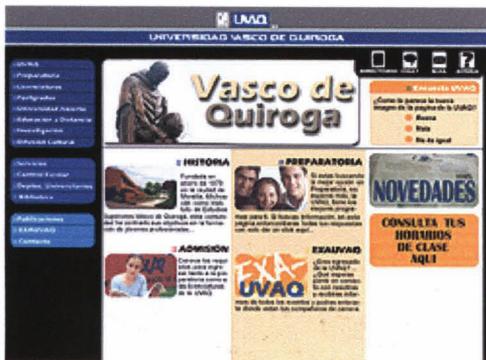
Otro punto importante que hay que tomar en cuenta es que se estableció que los gráficos para web tiene como resolución 72 dpi. Esto porque las imágenes para web deben de tener un menor peso. Tomando en consideración que los navegadores manejan espacios para scrolls y algunos otros elementos, disminuimos nuestra área de diseño a 750 X 550 píxeles, tan solo 50 píxeles menos de la resolución tomada.





El manual indica que la aplicación correcta para la página es el logotipo de uso comercial con franjas decorativas, el cual cuenta con una franja en color gris (negro al 50%), y la franja delgada en color azul (*pantone reflex blue c*); el logotipo y el nombre de la Universidad serán en color blanco.

El manual indica que hay que utilizar como tipografía corporativa la tipografía "Eras", y como alfabetos complementarios la familia tipográfica ITC ERAS. Así pues para encabezados, títulos y frases de apoyo utilizaremos ITC ERAS ULTRA Y BOLD. En la aplicación en el diseño de la página web, se respetó la franja decorativa en la parte superior, esto para darle el sentido institucional y la unidad con las otras aplicaciones que ya se conocen dentro y fuera de la institución, dejando libre de diseño la parte inferior de la página. (Ver cd anexo)



Eras BD
ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmñõ
pqrstuvwxyz

Eras Ultra ITC
ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmñõ
pqrstuvwxyz

Utilizamos los colores corporativos que son negro, gris (negro 50%), pantone reflex blue c, y blanco. Se colocó en todo el fondo el color negro, unificándose con algunas aplicaciones impresas, el blanco como ventana y fondo para la información, el azul empezando con el reflex blue en la zona de menús, y algunos colores en la misma gama para darle un poco más de colorido e impacto al diseño.

Se hicieron varios bocetos, de los cuales mostraremos algunos a continuación. (Ver cd anexo)



3.2 USANDO ICONOS EN EL DISEÑO DE INTERFACES

Los iconos son utilizados cuando se sustituye una unidad de significado ya sea idea, concepto o acción que es representada por una imagen en lugar de texto. Una de las grandes ventajas es que se pueden utilizar en espacios menores.

"Los iconos no son meros elementos decorativos, sino parte esencial de los mecanismos de interacción de cualquier interfaz que deben ser diseñados cuidadosamente. Aunque los iconos tiene limitaciones, su uso adecuado aporta grandes ventajas".⁷

Siguiendo con la línea de diseño de los iconos utilizados en toda la universidad, se diseñaron abstracciones para el área de chat, e-mail, directorio y ayuda, las cuales se colocaron junto a la imagen en la parte superior, con el fin de que el usuario tenga estos servicios a la vista. En la parte de abajo de los iconos encontramos otro recuadro que contiene diferente información relacionada con el tema visitado facilitando al visitante la navegación del sitio.



⁷ Benbasat, I., and Todd, P. An experimental investigation of interface design alternatives: Icon vs. Text, 1993 Keller & Barnes.

3.3 GRÁFICOS PARA WEB

Hay que recordar que las páginas Web están publicadas en una red, por tal motivo los gráficos más grandes significan tiempos de descarga más grandes. La naturaleza de publicar cualquier página en la red es responsabilidad del diseñador, debido a que hay que pensar muy bien el tiempo que llevará a bajar la información. No es lo mismo un gráfico de gran tamaño y peso para imprimir que un archivo para web, la velocidad de bajar es la diferencia entre que un lector pase un rato en tu sitio o se vaya sin haber descargado la primer pantalla.

Existen tres maneras básicas de mostrar los gráficos en web. Una es la imagen que aparece en el explorador, junto con texto. La otra es la que mediante un click te muestra una imagen de mayor tamaño, y la tercera es la que se usa como fondo en algunos casos.

Una imagen en línea es la que se encuentra insertada en un documento *html*, la cual esta guardada en el servidor en el cual esta hospedada la pagina. Las imágenes pueden usarse de distintas formas:

- 1.- Como elemento decorativo: algunas ocasiones las imágenes se utilizan para mostrar algunos títulos, para poner el logotipo de la empresa o para darle vida a las páginas con textos excesivos.
- 2.- Como liga a un documento: Se puede colocar a una imagen un hipervínculo como alternativa de ligas de texto.
- 3.- Como liga a múltiples documentos: Aquí se puede llevar a cabo de dos formas, la primera es cortando la imagen en varios gráficos con el fin de poner en cada uno de ellos una liga a la página deseada. La segunda es hacer una imagen del tamaño deseado y colocarle mapas sensibles.

Como se comento anteriormente las imágenes se pueden utilizar como patrón para crear un fondo, como mosaico o como fondo para poner los textos sobrepuestos.

Cuando se trabaja de esta forma, poniendo los textos sobre la imagen se debe de tener cuidado de que la imagen nos permita leer el texto superior y que no compita o se pierda la información.

3.4 FORMATOS DE ARCHIVOS GRÁFICOS

En el diseño web tenemos algunos problemas con los colores que manejamos, muchas veces los que vemos en nuestro monitor no son los mismos que ven otros usuarios. Esto debido a los sistemas de visualización de color que han desarrollado los competidores de sistemas de computación, los cuales tienen varias diferencias en cuanto a hardware se refiere.

Todas las imágenes en color para computadora vienen en dos tamaños estándar: 24 bits que se le llama también color verdadero; y 8 bits, llamado también indexado.

Los navegadores como por ejemplo *explorer*, *netscape*, etc., soportan directamente imágenes en formatos como *GIF* o *JPG*, aunque también soportan otro tipo de archivos como por ejemplo los interactivos, pero esto hace necesario instalar plug-ins. Estas extensiones (*GIF*, *JPG*), tienen la ventaja de comprimir los archivos, dando como resultado que muestre de forma más rápida el gráfico en una página.

GIF

El formato *GIF* (*Graphics Interchange Format*) soporta tan solo 256 colores, se recomienda para imágenes que son generadas con vectores o logotipos que tiene colores lisos, el comportamiento es similar en calidad de pantalla, pero es mucho menor el tamaño del archivo que si se guardará en *jpg*.

Son archivos comprimidos, esto quiere decir que el gráfico se somete a un proceso en el cual se minimiza la cantidad de información de color para obtener archivos más pequeños. En versiones nuevas de photoshop ya no es necesario indexar la imagen sino

que solo hace el proceso. Al hablar de indexar quiere decir que se pueden seleccionar la cantidad de colores que se quieren utilizar para comprimir la imagen.

Este formato tiene algunas ventajas sobre el formato *jpg*, como por ejemplo que se puede lograr que un color por lo regular de fondo sea transparente, esto hará que la imagen se integre al fondo de nuestra página.

JPG ó JPEG

El formato *JPG* o *JPEG* (*Join Photographic Experts Group*), contiene 24 bits de información, o sea que soporta hasta 16.7 millones de colores, la compresión es mucho más recomendada sobre todo para imágenes fotográficas o para gráficos que requieren de gran calidad y detalle.

En web las imágenes se deben crear a la resolución de 72 dpi, la unidad con la cual se mide cuando se diseña una página web son los píxeles. Esto debido a que las imágenes son situadas en los monitores dependiendo de la resolución a la cual lo tengamos configurado.

Es conveniente mantener reducido el tamaño de los archivos, esto quiere decir que se tiene que ver que tanto se sacrificará la calidad de la imagen para disminuir el tiempo en el que tarda en bajar. La mayoría de las veces es preferible dejar las imágenes reducidas para que la página sea mucho más rápida y ligera.

No hay un tamaño preciso que indique que tan reducida debe de quedar la imagen, por lo regular se toma como guía la calidad y sobre todo los datos de tiempo y peso que indican el programa a la hora que se guarda para web.

3.5 RESOLUCIÓN DE LA IMAGEN.

Los formatos que vimos anteriormente están basados en píxeles. En la web las imágenes deben tener como resolución 72 dpi (píxeles por pulgada), lo que se ha vuelto una resolución estándar. Al final de cuentas todo los gráficos que utilizamos para web los mediremos en píxeles. La explicación a esto es muy sencilla, cuando una imagen se muestra en web la imagen se coloca pixel por pixel de acuerdo con la resolución del monitor.

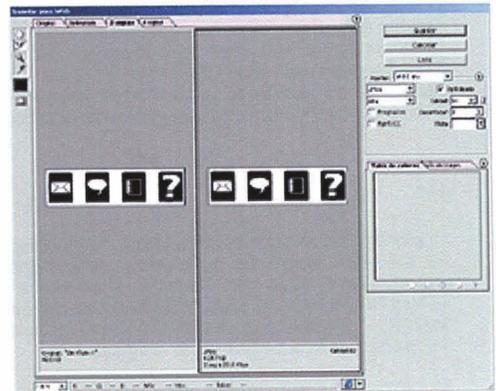
No hay una regla para saber exactamente cuanto tiempo tardará nuestra imagen en ser vista por el usuario, photoshop cuenta con la función para darte esa información cuando guardas para web "SAVE FOR WEB", te muestra la calidad original del gráfico y la calidad con la que lo veras en tu sitio, además que te indica el tiempo de bajado en conexiones muy bajas, así tu podrás imaginar cuanto tardara en esa conexión de baja transmisión como en conexiones más rápidas.

PESO REDUCIDO DEL SITIO

Las páginas que son ligeras incrementan el número de páginas vistas. Para evitar que un sitio sea pesado hay que eliminar las imágenes que no son necesarias.

No solo se trata de cuidar a los usuarios con velocidades de internet más bajas, sino también la respuesta de la web a las peticiones del usuario. *"En internet que un sistema responda de forma rápida es vital para transmitir valores de calidad, confianza y seguridad"* 8

La precisión del html es algo limitada en cuanto al manejo de tipografías, párrafos, márgenes y justificaciones, pero hay que usar adecuadamente las herramientas para que sea más ágil el sitio.



8 www.invesic.com

Capitulo 4

Desarrollo del portal de internet de la Uvaq



DESARROLLO DE UNA PAGINA WEB.

Resuelto el problema de diseño y acomodando todos los elementos dentro del archivo de photoshop, se procede a crear los archivos que serán utilizados para armar el htm.

"HTML es es el lenguaje con el que definen las paginas web. Se trata de un conjunto de etiquetas que sirven para definir la forma en la que se presentan los textos y la imágenes". 9

El programa en el que se desarrollará tiene por nombre dreamweaver (macromedia). Se utiliza como si estuviéramos escribiendo en un editor de texto y es fácil de manejar.

Empezando por el logotipo superior, el cual se colocó en un marco llamado también frame, y que se encontrara estático en todas las páginas de nuestro sitio. En la parte inferior, se armó toda la página en un nuevo frame, el cual contendrá la información, menus, imágenes, etc.

En el nuevo frame se colocaron tablas que se usaron de guía para armar cada elemento.

Para evitar errores al desarrollar, hay que seguir los siguientes puntos:

- No se deben de utilizar en los archivos de las páginas ni en los nombres de las imágenes, caracteres especiales como la letra ñ, o acentos, así como tampoco espacios entre los nombres, es recomendable utilizar guiones bajos para marcar división.

- No escribir mayúsculas

- Verificar que todos los archivos sean *html*, o *htm* para no confundir uno con el otro.

Algo importante es que cada servidor web puede estar configurado de una manera distinta, para mandar llamar el documento por defecto, que es el que aparece cuando tecleas una dirección en este caso se llama *index.php*, la extensión de nuestro archivo se debe a que son páginas interactivas. La mayoría de las páginas son llamadas *index.html*, aunque en algunos servidores también son llamadas como *default.html* o *ind.html*.

En el diseño como desarrollo de nuestro portal, se tomaron en cuenta todos los procesos para hacer una página rápida y con un peso reducido, esto quiere decir que en la mayoría de las imágenes que contienen colores sólidos se utilizó el formato *.gif*, y en las imágenes que eran fotos y que requieren de mas calidad utilizamos formatos *.jpg*. (Ver cd anexo)



9 (<http://www.desarrolloweb.com/articulos/188.php?manual=3>)

El portal esta diseñado de la forma mas optimizada para que el usuario al momento de navegar en ella, tenga tanto la información como los gráficos rápidamente y regrese constantemente a visitarla.

CONCLUSIONES

El desarrollo de la tesis nos ayudará a arribar al análisis, planeación y estructuración de un portal especializado, para el fácil acceso de los estudiantes a la Universidad Vasco de Quiroga, así como también a los demás integrantes de su comunidad educativa. El análisis planteado en el capítulo I nos proporcionó los datos básicos a través de los cuales se puede llegar al planteamiento necesario para la estructuración del Portal, posteriormente al desarrollo de la investigación y se creó un medio novedoso y efectivo para el diseño de un sitio, utilizando conocimientos previos y adquiridos con posterioridad al inicio en menor tiempo y con mayor productividad y efectividad, tanto para el lector del manual, para la institución así como para los visitantes del sitio.

Mediante la observación y análisis de la información dada, nos pudimos percatar que el éxito del sitio web, en este caso el portal y su creación, dependía de la planeación y estructuración, ya que mediante estos se llega a la hipótesis de la necesidad de creación del portal en busca de satisfacer las necesidades de la Universidad y sus requerimientos. Por otro lado al analizar la página anterior de la UVAQ, nos pudimos dar cuenta de que ésta no era suficiente ni eficiente para las necesidades de la misma, por lo que se procedió a la revisión de esta en busca de un mejoramiento concluyendo que era necesario no una reestructuración sino la creación de un nuevo portal que si satisficiera los actuales planteamientos requeridos por la Institución.

Se ha concluido que a través de la planeación de los medios proporcionados por el cliente y la correcta observación de estos se puede obtener resultados altamente satisfactorios para el lector y el proporcionador del servicio, en este caso a la Universidad, simplificando los medios introductorios

a algunas de sus áreas y dándoles información a futuros miembros de la misma, lo que le permite expandir su mercado y sus conexiones con otras instituciones, acercándola a través de la tecnología a los altos y competitivos campos educativos que la globalización actual exige.

En el futuro cercano el sitio web de la universidad proporcionará todos los servicios que actualmente requieren de la presencia física de las personas, tales como: acceso a la planta de maestros, consulta de calificaciones, inscripciones, etc.

La página web creada a través del medio propuesto garantiza claridad en la información accesada sin tener amplios conocimientos del uso de la red, generando a la universidad un mayor número de visitantes con una idea clara y precisa de la ideología, desarrollo y manejo de funciones de la institución.

El funcionamiento actual del sitio así como el desarrollo del trabajo nos permiten concluir que el medio propuesto resulta eficaz en la promoción y equipamiento de la universidad poniéndola a la vanguardia educativa y a la altura de las mejores páginas web de las universidades del país.

Respecto a la imagen corporativa que debe guardar la Universidad, concluyo que debe tenerse esta en razón de la unidad necesaria con los diversos medios en los cuales se aplica tales como: folletos, carteles, mantas, y otros medios que permiten a la Universidad conservar una armonía frente a la sociedad en general. Así también se permite proporcionar a quien este interesado en conocer acerca de la institución, los valores perseguidos por esta y en general de toda aquella información que la identifique.

Glosario



GLOSARIO

Accesibilidad

Término usado para describir la facilidad con que una página web puede ser accesada por cualquier persona.

Acceso

Cada vez que alguien entra a una página Web. Los cantidad de accesos aumentan la popularidad de una página.

Alojamiento web

Sinónimo de hospedaje, hosting, webhosting. Servicio por el cual se alquila un espacio específico en un servidor externo, para alojar un sitio web con información y ponerlo a disposición de otros usuarios en la red.

Archivo adjunto

Es un archivo que se envía junto a un mensaje electrónico.

Arroba (@)

(At) en inglés, (En) en castellano. Indica domiciliado en un dominio. Siempre separa el nombre de usuario del dominio en una dirección de correo.

ASCII

(American System Code for Information Interchange) Conjunto de caracteres, números, letras y símbolos utilizados en todas los computadores de cualquier país e idioma. Permite una base común de comunicación.

ASP

(Active Server Pages) Páginas en HTML que contienen scripts ejecutados en un servidor web de Microsoft. Los scripts están

escritos en VBScript o JavaScript y se ejecutan antes de que el usuario descargue la página. Estos programas permiten realizar consultas a bases de datos.

Attachment

Véase Archivo adjunto.

Banner

Aviso gráfico con objetivo publicitario en una página web, generalmente rectangular y con texto animado.

Bit

Unidad de medida más pequeña, con la que se mide el tamaño de cualquier tipo de dato informático.

Bitmap

Imagen creada a partir de una cuadrícula de píxeles, como una foto.

Browser

Véase Navegador.

Buscador

Es un directorio o catálogo de sitios web que permite ubicar contenidos en Internet. Se clasifican en dos tipos básicos, por índices o temáticos y varían según su entorno o especialización en determinados temas. Cuando el usuario escribe una palabra de búsqueda, el buscador compara las palabras en un índice de sitios web y devuelve como respuesta las coincidencias encontradas. Los motores más conocidos son Google, Yahoo, Altavista, etc., aunque existen miles de ellos en todo el mundo.

Byte

Es una unidad de medida. Un byte equivale a un carácter simple. Un byte de información equivale a 8 bits.

Chat

Sistema de conversación en línea que permite que personas de todo el mundo conversen simultáneamente en tiempo real, utilizando para ello el teclado.

Cliente

Computador que accesa información de otro computador que hace las veces de servidor.

Compatibilidad

Término que indica si una página web funciona normalmente en distintos navegadores y plataformas.

Comprimir

Proceso por el cual se reduce el tamaño original de un archivo, con el propósito de ahorrar espacio de almacenamiento.

Contraseña

Palabra clave que sirve para acceder a un contenido en Internet. Algunos sistemas exigen una contraseña para limitar el acceso indiscriminado o para identificar confiabilidad a sus usuarios.

Correo electrónico

Véase E-Mail.

Dominio

Localización de un servidor de Internet que contiene la página a la que remite un enlace.

E-Commerce

e-Commerce. Es la compra-venta de productos, servicios e información a través medios electrónicos.

E-mail

Abreviatura del inglés "Electronic Mail". Es un servicio de Internet que permite el envío de mensajes privados entre usuarios. Es más rápido y económico que ningún otro medio de comunicación actual.

Encriptar

Procedimiento que transforma contenidos en caracteres ilegibles, y que para poder ser leído normalmente se necesita de una clave, que sólo conocen el emisor y el receptor. Sirve para proteger la información en caso de que sea interceptada.

Enlace

Véase Vínculo.

Etiqueta

Comando para formatear texto, imágenes, etc. Las etiquetas tienen atributos que toman distintos valores.

Explorador

programa (como Internet-Explorer, Netscape o Mosaic) que permite ver las páginas web en Internet, tal como fueron creadas.

Extensión

Sufijo que acompaña al nombre de un archivo, separado por un punto que permite clasificarlos por su tipo o contenido.

FAQ

(Frequently Asked Questions)

Es un conjunto de preguntas y respuestas más frecuentes sobre un tema.

Flash

Es un programa para crear texto o películas animadas. Creado por Macromedia, es compatible con todos los navegadores y plataformas.

Foro

Debate que se realiza en línea a través de la red.

Frame

Cuadro o marco que divide la pantalla en dos o más zonas. Cada frame puede tener movimiento independiente.

FTP

(File Transfer Protocol)

Protocolo que permite copiar, renombrar o borrar archivos de un servidor remoto accesible desde Internet. Se utiliza tanto para subir documentos web de un computador a un servidor, como para bajar (download) archivos del servidor al computador.

GIF

(Graphics Interchange Format)

Es uno de los formatos gráficos más utilizado en Internet, junto con el formato JPEG, para la creación de archivos gráficos. Sus principales características son su alta compresión, el uso de un máximo de 256 colores y la posibilidad de crear animaciones.

Hardware

Son los componentes físicos del computador. Por ejemplo: el monitor, el teclado, la placa de memoria, la impresora, el scanner, etc.

Hipertexto

Conjunto de texto y contenidos multimedia creados para ser leído a través de enlaces para poner en contacto distintas partes, o para conectarse con otros textos.

Hipervínculo

Véase Vínculo.

Host

Computador conectado a Internet y que opera como servidor, permitiendo el acceso de otros computadores a través de un número IP.

Hosting

Véase Alojamiento Web.

HTML

(HyperText Markup Language)

Lenguaje estándar usado para crear páginas web y que permite combinar texto, imágenes y enlaces.

HTTP

(HyperText Transfer Protocol)

Protocolo encargado del intercambio de información que constituye la base de la World Wide Web.

Home Page

Página web principal o de acceso inicial de un sitio en Internet.

Hospedaje web

Véase Alojamiento web.

Icono

dibujo o imagen, por lo general de tamaño pequeño, que representa una acción y que puede servir para activar un enlace.

Interfaz

Sistema de comunicación de un programa con su usuario. La interfaz comprende las pantallas y los elementos que informan al usuario sobre lo que puede hacer, o sobre lo que está ocurriendo.

Internet

Red mundial de redes de computadores. Nació como un experimento del Ministerio de Defensa de Estados Unidos y se expande con su difusión en el ámbito científico. Actualmente es de acceso al todo el mundo. No existe una autoridad central que regule Internet. Sin embargo, se utiliza una serie de normas de interconexión mediante protocolos TCP/IP.

IP

Dirección o número de identificación único de cada computador en Internet.

JPEG

(Joint Photographic Experts Group)
Formato gráfico utilizado mayoritariamente para la inserción de fotografías e imágenes de calidad en los documentos HTML. A diferencia del formato GIF admite paletas de color RGB.

Kbps

Kilobits por segundo. Es la amplitud de banda de un medio de transmisión de datos y se utiliza para medir la velocidad de transmisión de los módems.

Link

Véase Vínculo.

Mb

(Megabyte)

Es la unidad de medida que se utiliza para medir la cantidad de memoria de un computador o unidades de almacenamiento. Un megabyte corresponde a 1024 kilobytes.

Metáfora

Figura que consiste en trasladar el sentido recto de las voces en otro figurado, en virtud de una comparación tacita, la primavera de la vida -- continuada, alegoría en que unas palabras se tomanen sentido recto y otras en sentido figurado.

Meta Tags

Etiquetas HTML que describen información de una página web. Las etiquetas Meta contienen palabras clave, título, descripción y otros: Esta información es extraída por los motores de búsqueda al indexar un sitio.

Multimedia

Combinación de texto, gráficos, sonido e imagen en movimiento.

Navegación

Exploración de una página Web, saltando a través de enlaces de un punto a otro de la página, o de una página a otra.

Navegador

Programa que permite leer documentos en Internet y seguir los enlaces dentro de ellos. Los más extendidos actualmente son Microsoft Internet Explorer y Netscape Navigator, en sus distintas versiones. Tiene una limitada capacidad multimedia.

Pixel

Es cada uno de los puntos o elementos que conforman una imagen y determinan el nivel de definición de ella.

POP

Protocolo de comunicación utilizado en los computadores para manejar el correo entrante.

Plug-in

Software desarrollado para ser acoplado a los navegadores y aumentar las capacidades multimedia de éstos. Normalmente son ofrecidos por sus fabricantes en forma gratuita a los usuarios desde sus respectivos sitios web. Uno de las más extendidos en la actualidad es Flash Player de Macromedia.

Pop-up

Es una página de contenido que se muestra en una nueva ventana flotante, distinta al navegador y que se activa automáticamente. Son usadas generalmente con fines publicitarios.

Protocolo

Es un conjunto de reglas que permiten el intercambio de información entre computadores y servidores.

Resolución

Es el término utilizado para definir la calidad de una imagen.

Search Engine

Véase Buscador.

Servidor

Del inglés "Server".

Es un computador poderoso que almacena y suministra información de sitios web a través de una red, a otros computadores, llamados "clientes".

Shareware

Es el mecanismo que permite utilizar ciertos programas con el fin de evaluarlos y usarlos durante un tiempo, antes de comprarlos. Aunque no se trata de versiones completas es muy útil para verificar la utilidad de un programa. Se bajan desde el sitio del proveedor.

Sistema Operativo

Es el conjunto de programas que coordina el funcionamiento del computador e interviene en la ejecución de los programas. Por ejemplo: Windows, Linux, etc.

Sitio Web

Del inglés "Web Site".

Es un conjunto de páginas web de una institución, asociación, empresa o persona, que tienen una misma temática y que persigue un objetivo para atraer a los visitantes.

Software

Programas o aplicaciones que se ejecutan en el computador.

Subir

Enviar un archivo de un computador a algún punto de la World Wide Web.

TCP/IP

(Transmission Control Protocol / Internet Protocol) Lenguaje de comunicación o protocolo de Internet destinado a unificar el estándar de comunicación entre computadores, entre los cuales se encuentran el HTTP, FTP o SMTP.

URL

Del inglés "Uniform Resource Locator" (Localizador de Recursos Uniforme).

Dirección electrónica de un recurso web que especifica el protocolo de transmisión y la dirección de un sitio para poder acceder a él, desde cualquier computador conectado a Internet. Por ejemplo: <http://www.google.com>.

Usabilidad

Término que refiere a las características de diseño que permiten que un sitio web sea fácilmente navegable.

Vínculo

Conexiones dentro de un documento web hacia otra documento, gráfico, o archivo. El objeto destino del enlace puede pertenecer al mismo sitio web o a otros sitios existentes en la World Wide Web.

Web hosting

Véase Alojamiento web.

Webmail

Página Web dentro de un sitio, que ofrece el servicio de envío y recepción de correo electrónico.

Webmaster

Persona encargada de la administración y/o autor de un sitio Web.

WWW

Del inglés "World Wide Web". (Telaraña de ámbito mundial)

Denominación utilizada para referirse a la gran red de Internet.

Interfaz de comunicación en la Internet, que hace uso de enlaces de hipertexto en el interior de una página, o entre distintas páginas o distintos sitios.

ZIP

Extensión de archivo, que indica que éste se encuentra comprimido

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

DISEÑO EN EL WEB

Jennifer Niederst, Eddie Freedman
McGraw Hill
México 1997

MERCADOTECNIA E IMAGEN EN INTERNET

Diego Bonilla, José de Jesús Del Toro
Iberoamericana
México 1995

COMO CREAR UN PORTAL EN INTERNET

Javier Guadalajara
E-dita
España 2000

SITIOS WEB CONSULTADOS

- <http://www.creatiu.com/>
<http://www.ciudadfutura.com/cursoshtml/comohacer.htm>
<http://abcdatos.com/>
<http://www.masterdiseny.com/master-net/usability/index.php3>
<http://www.punto.ws/>
<http://www.starmedia.com>
<http://www.demsa.com.mx>
<http://www.noticierostelevisa.com>
<http://www.bimbo.com/>
<http://www.elpalaciodehierro.com.mx>
<http://www.artedinamico.com/articulo/115/2>
<http://www.artedinamico.com/articulo/143/1>
<http://www.nosolousabilidad.com/articulos/cardsorting.htm>
http://www.nosolousabilidad.com/articulos/sistemas_clasificacion.htm
http://www.nosolousabilidad.com/articulos/estructuracion_descendente.htm
<http://club.telepolis.com/itriae/>
<http://www.monografias.com/trabajos5/laweb/laweb.shtml#11>
<http://www.webandcoffee.com.ar/>
<http://www.marketcolombia.com/>
<http://eo.ccu.uniovi.es/llamaquique/virtual/recursos/comun/webHTML/sitioweb/sitioweb.htm>
<http://www.espaciolatino.com/creatuweb/estructura.htm>
<http://platea.cnice.mecd.es/~jmas/manual/html/planificacion.html>
<http://burete.forodigital.es/angel/programacion/webmaster/disenno/estructura.html>
http://www.htmlweb.net/disenno/estructura/creacion_3.html
<http://www.learnthenet.com/spanish/html/14wbpganat.htm>

<http://www.microsoft.com/latam/hogar/internet/crea te.asp>

<http://es.tldp.org/Manuales-LuCAS/doc-curso-html/doc-curso-html/x3118.html>

<http://www.aulaclac.org/>

http://www.htmlpoint.com/accesibilita/accesibilita_18.htm

España 2002

Mapas De Sitio Web
Paul Kahn Y Krzystof Lenk
Index Book
Mexico 2002

VARIOS

Benbasat, I., and Todd, P. **An experimental investigation of interface design alternatives: Icon vs. Text an direct manipulation vs Menus.**, International Journal of Man-Machine Studies, 1993 Keller & Barnes.

Rogers, Y. (1989). **Icons at the Interface: Their usefulness.** *interacting with computers*, 1 (1), 105-117

Martín, C. **Desarrollando iconos.** Ejemplo real de fases de desarrollo de iconos y pruebas con usuarios.

Nielsen, J.
Icon Usability.

Creación De Paginas Web Online
Vicente Trigo
Ed. Anaya
España 2001

Online Branding
Laurence King

:: AGRADECIMIENTOS ::

A DIOS

A MIS SEÑORES PADRES
DAVID PÉREZ ZEPEDA
ESTHELA CHÁVEZ ÁVILA

A MIS MAESTROS

A MI TIA
MARIA PÉREZ ZEPEDA

A MI HERMANA
ESTHELA PÉREZ CHÁVEZ

A MIS AMIGOS

