

REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

Fundamentos de diseño web: conocimientos básicos para el diseño y el desarrollo de sitios web

Autor: Carlos Martínez Guzmán

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

**Nombre del asesor:
Norma Angelica Salmerón**

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.





FUNDAMENTOS DE DISEÑO WEB



UNIVERSIDAD VASCO DE QUIROGA



UNIVERSIDAD VASCO DE QUIROGA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

FUNDAMENTOS DE DISEÑO WEB

CONOCIMIENTOS BÁSICOS PARA EL DISEÑO Y DESARROLLO DE SITIOS WEB



TESIS QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO
PRESENTA:

CARLOS MARTÍNEZ GUZMÁN

DIRECTOR DE TESIS: NORMA ANGELICA SALMERÓN

CLAVE SEP: 9516L0233

MORELIA MICHOACÁN 2002



UNIVERSIDAD VASCO DE QUIROGA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

FUNDAMENTOS DE DISEÑO WEB

CONOCIMIENTOS BÁSICOS PARA EL DISEÑO Y DESARROLLO DE SITIOS WEB



**TESIS QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO
PRESENTA:**

CARLOS MARTÍNEZ GUZMÁN

DIRECTOR DE TESIS: NORMA ANGELICA SALMERÓN

CLAVE SEP: 9516L0233

MORELIA MICHOACÁN 2002



FUNDAMENTOS DE DISEÑO WEB

CONOCIMIENTOS BÁSICOS PARA EL DISEÑO Y DESARROLLO DE SITIOS WEB

CARLOS MARTÍNEZ GUZMÁN

Este documento esta acompañado de un cd con la aplicación desarrollada del proyecto de tesis con ejemplos claros para el mejor entendimiento del tema, para la visualización de este es necesario contar con un navegador con plug-in de flash.



JUSTIFICACION DEL TEMA	7
OBJETIVOS.....	9
INTRODUCCION.....	11
INTERNET.....	13
Conceptos básicos de Internet	13
Internet en México	15
Servicios básicos de Internet	17
El dominio: El nombre del sitio	19
Tipos de dominios	20
Proceso de registro y compra de dominios	21
DISEÑO GRÁFICO EN INTERNET	23
Diseño editorial en línea	23
Editorial Vs Web	25
EL DISEÑO PARA WEB.....	31
La identidad	31
Color e imagen en la web	32
Animaciones para web	36
Vídeo para web	37
Programación para web	39
Navegación y tiempo de descarga de la página	41
Herramientas	42
DESARROLLO WEB	45
Estructura de información	45
Estructura formal del sitio	48

MANTENIMIENTO Y FUNCIONAMIENTO	53
Alta en buscadores	53
Publicidad y relaciones públicas	54
Actualizaciones	54
Enlaces o links	56
Contador de visitantes	56
 TIPOS DE SITIOS WEB	 57
Sitio informativo	57
Sitio publicitario	57
Sitio de soporte técnico	58
Sitio comercial	59
Tienda virtual	59
Portales	60
 PROYECTO DE TESIS	 61
Tesis	61
Definición del Problema	61
Análisis de la información	64
Solución gráfica	65
Desarrollo	66
Publicación	67
Mantenimiento	68
Costos	68
Conclusiones	69
 GLOSARIO	 73
 FUENTES	 79



JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

Cada día crece el número de personas que tienen acceso a Internet, y las empresas en México han optado por tener presencia en la red, así como en los principales medios de comunicación. Esto nos da la pauta para entender que estar presente en Internet trae múltiples beneficios, ya que Internet es un medio de comunicación masiva, que es relativamente económico, rápido e instantáneo.

La relevancia de esta investigación radica en la importancia que ha tomado Internet en nuestros días, presentándose como un medio de fácil acceso y que nos da la alternativa de cubrir necesidades de comunicación gráfica en el ámbito de la comunicación masiva.

Este proyecto busca servir de apoyo didáctico en el campo del Diseño Web, para los diseñadores gráficos que buscan los conocimientos para llevar a cabo proyectos de Diseño que serán proyectados en Internet, tomando en cuenta que esta rama del Diseño es prácticamente nueva y no hay mucha información en nuestro idioma que nos ayude a los diseñadores gráficos en el desarrollo de sitios web.



PARA EL UNIVERSO

Presentar una investigación que sea de utilidad para la aplicación del Diseño Gráfico al formato web, como una aplicación dentro de la identidad corporativa de las empresas.

PARA LOS INVESTIGADORES

Reunir los conocimientos básicos que hay que tomar en cuenta a la hora de diseñar para Internet así como conocer un proceso de aplicación del mismo, las herramientas necesarias con que debe contar un diseñador y conocer el software especializado así como el equipo específico para su realización.

PARA LA UNIDAD OPERATIVA

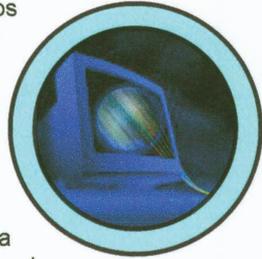
Para los estudiantes de Diseño Gráfico de la Universidad Vasco de Quiroga, esta investigación les servirá de apoyo en el área de computación aplicada al diseño gráfico, para realizar animaciones, preparación y optimización de imágenes para Web.

Así como en futuras investigaciones o realizaciones de proyectos en Internet, debido al requerimiento de la sociedad por cubrir necesidades de carácter gráfico que hoy demanda en este medio electrónico.

PARA EL DESARROLLO DE MEXICO

Será de utilidad para todo aquel diseñador gráfico que este interesado en realizar proyectos de diseño dentro de la identidad corporativa aplicados a Internet.

El Diseño Web ha tomado gran importancia en nuestros días, este medio nos presenta múltiples opciones para desarrollar proyectos de diseño, donde el proceso de desarrollo tiene sus características específicas a la hora de diseñar, tales como: las herramientas necesarias para la realización de acuerdo al formato, técnicas de animación por computadora, formatos de vídeo e imágenes y otros elementos que deben ser tomados en cuenta a la hora de realizar un proyecto de diseño que será puesto en marcha en Internet, analizando los ajustes necesarios para adaptarlo a este medio que día a día cobra más importancia en el terreno del Diseño Gráfico y que exige una realización de óptima calidad.

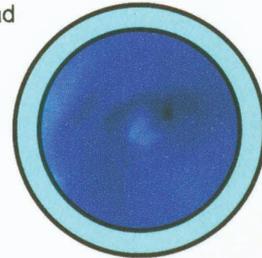


Este proyecto busca hacer una investigación de acuerdo a los conocimientos básicos que un diseñador debe tener para poder realizar un proyecto de Diseño para Web, tomando en cuenta que esta rama del diseño es prácticamente nueva, y que con anterioridad todo lo relacionado con este medio, era realizado por profesionales de otros campos que no tenían los conocimientos con los que un Diseñador Gráfico cuenta.



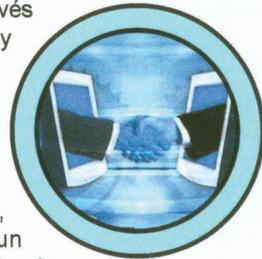
En este proyecto de investigación se abordarán temas imprescindibles para lograr un resultado que ofrezca soluciones a problemas de carácter gráfico logrando que estas sean de calidad y cumplan con las necesidades que hoy en día exige Internet.

Sin embargo, para que un sitio web sea gráficamente agradable y funcional, no basta con saber como llevarlo a la pantalla de computadora de los internautas, es necesario antes que nada, tener un concepto y un objetivo, para que este cumpla su función como medio de información masiva.





Existe gran variedad de cosas que se pueden hacer a través de Internet como: Mandar y recibir mensajes, conversar, comprar y vender, recibir y dar clases, hacer experimentos a distancia, oír música y ver videos, viajar y visitar museos, estudiar, ganar dinero y amigos, perder el tiempo o divertirse.



Además de tener la ventaja de expandirse explosivamente al ritmo de las iniciativas más variadas, individuales, comerciales, políticas, religiosas, culturales y científicas, Internet ha creado un medio de comunicación que nadie pudo prever hace apenas una década y que hoy nadie controla. No tiene propietario, en cierto sentido, es de todos y de nadie. No hubo jamás en la historia de las comunicaciones algo semejante a Internet.

CONCEPTOS BÁSICOS DE INTERNET

Internet es libre, dando pie a la polémica por la censura, el terrorismo, la pornografía, el narcotráfico, entre otros. Es un instrumento de comunicación que debemos aprender a aprovechar. Tomando en cuenta la libertad de comunicación globalizada.

Las opciones que Internet ofrece a nivel global, abren un nuevo campo para el Diseño Gráfico, la globalización de las empresas demanda necesidades de comunicación gráfica a través del desarrollo de sitios, convirtiéndose el Diseño Web en una extensión más de las aplicaciones tanto de marca como de identidad corporativa y publicidad.



Esto hace que cada vez mas empresas tomen importancia de estar presentes en la Web Ofreciendo sus productos y servicios a un público cada vez más heterogéneo, a nivel mundial, logrando la expansión del mercado y abriendo un nuevo campo para el diseño gráfico.

¿QUÉ ES INTERNET?

Internet es un sistema en red de alcance mundial que consta de la interconexión de una enorme cantidad de múltiples recursos, como lo son personas, información y computadoras, los cuales pueden comunicarse entre sí, intercambiar datos e información, interactuar y muchas otras actividades sin importar en que parte del planeta se encuentren.

Una red es formada por dos o más computadoras conectadas entre sí compartiendo información y utilizando simultáneamente archivos y programas, en una de las computadoras se concentran los principales archivos convirtiéndose esta en Servidor, al que se enlazan las demás computadoras. Este servidor puede estar conectado a otro servidor de otra red formando otras redes e Inter-redes. Internet se ha constituido como un fenómeno social de cooperación que ha marcado toda una era de la información, que trasciende fronteras entre individuos, universidades, ciudades, países y continentes.



No existe ninguna compañía que se llame Internet. No existe ninguna organización que imponga reglas. Aquellas organizaciones que quieren conectar sus computadoras a Internet no tienen más que enlazarse a otra computadora que, a su vez, esté en Internet. Cada organización es responsable de sus propias computadoras y de sus conexiones.

“Actualmente Internet está formada por aproximadamente veinte millones de usuarios y cuatro millones de computadoras distribuidas e interconectadas entre sí por todo el mundo con equipo de todas marcas y sistemas operativos tan diferentes entre sí como son Unix, OS/2, Novell, Windows NT comunicándose entre ellas bajo un sólo protocolo, TCP/IP.”
(<http://www.cybermex.net/hisint.html>)

¿CÓMO SURGE INTERNET?

“En sus inicios Internet fue creado como un proyecto del departamento de defensa de Estados Unidos, denominado DARPA NET (Defense Advanced Research Project Network) que se inició en 1969 y el uso principal era la investigación y desarrollo de protocolos de comunicación para enlazar redes de transmisión de paquetes informáticos. Estas investigaciones dieron como resultado el protocolo TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) un sistema de comunicaciones muy sólido y robusto bajo el cual se integran todas las redes que conforman lo que se conoce actualmente como Internet.”
(<http://pegasus.ucla.edu/ve/cccdcht/cursos/inetcurso.html#Historia%20de%20Internet>)



El enorme crecimiento de Internet se debe en parte a que es una red basada en fondos gubernamentales de cada país que forman parte de Internet lo que proporciona un servicio que aunque no es gratuito es de muy bajo costo comparado con otros medios de comunicación masiva. A principios de 1994 comenzó a darse un crecimiento explosivo de las compañías con propósitos comerciales en Internet, dando así origen a una nueva etapa en el desarrollo de la Red.

INTERNET EN MÉXICO

En 1989 se conecta el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, en el Campus Monterrey, ITESM hacia la Universidad de Texas en San Antonio (UTSA), específicamente a la escuela de Medicina, por medio de una línea privada analógica de 4 hilos a 9600 bits por segundo.

Además de ser la primera conexión de Internet en México con extensión .mx que denota la localización geográfica del sitio.

La UNAM se conectó a BITNET en octubre de 1987. BITNET (Because It's Time Network) se fundó en 1981 con el fin de distribuir información de desarrollo en investigación académica, la cual era distribuida a través de correo electrónico.



“El segundo nodo Internet en México fue la Universidad Nacional Autónoma de México, en el Instituto de Astronomía en la Ciudad de México. Esto mediante una conexión vía satélite de 56 Kbps, con el Centro Nacional de Investigación Atmosférica (NCAR) de Boulder, Colorado, en los Estados Unidos de Norteamérica. Por lo tanto, se trataba de una línea digital.

Después de esto, lo que proseguía era una interconexión entre la UNAM y el ITESM (Campus Monterrey), pero lo que funcionó en ese entonces fue un enlace BITNET entre ellos.” (<http://www.ccs.net.mx/InformacionGral/Historia.htm>)

En los años siguientes la Universidad de Guadalajara, se conecta con la Universidad de California en Los Ángeles, por medio de una línea privada bajo el dominio de UCLA.

La Universidad de Guanajuato en Salamanca, Gto., se enlazaba a la UNAM. El Instituto Tecnológico de Mexicali, en Baja California; se conectaba a la red de BESTNET.

A través de RED-MEX, formado principalmente por la academia, donde se discutían las políticas, estatutos y procedimientos que habrían de regir y dirigir el camino de la organización de la red de comunicación de datos de México surge MEXNET el 20 de Enero de 1992, el lugar fue la Universidad de Guadalajara, el motivo, crear una asociación civil conformada por el ITESM, la Universidad de Guadalajara, la Universidad de Las Américas, el ITESO, el Colegio de Postgraduados, LANIA, CIQA, la Universidad de Guanajuato, la Universidad Veracruzana, el Instituto de Ecología, la Universidad Iberoamericana y el IT de Mexicali. Para finales de 1993 existían una serie de Redes ya establecidas en el País.

En 1994 el Internet se abre a nivel comercial en nuestro país, ya que hasta entonces, solamente instituciones educativas y de investigación lograron realizar su enlace a Internet.

En 1995 se hace el anuncio oficial del Centro de Información de Redes de México (NIC-México) el cual se encarga de la coordinación y administración de los recursos de Internet asignados a México, tales como la administración y delegación de los nombres de dominio ubicados bajo la extensión .mx.

Ya para 1997 existían más de 150 Proveedores de Acceso a Internet (ISP's) que brindan sus servicios en el territorio mexicano, ubicados en los principales centros urbanos como: Cd. de México, Guadalajara, Monterrey, Chihuahua, Tijuana, Puebla, Mérida, Nuevo Laredo, Saltillo y Oaxaca.



"En nuestro país, el crecimiento de usuarios de Internet aún no alcanza su potencial de crecimiento, según los expertos. A finales del año 2000 se estima que hay unos 1.7 millones de internautas mexicanos, muchos de los cuales son estudiantes que, entre los beneficios de sus colegiaturas, cuentan con conexión, a Internet en sus escuelas.

Para finales del 2002 se cree que los usuarios puedan llegar a los 3.5 millones y que lleguen a ser 5 millones para finales del 2003".
(Fuente: Luciano Pasco en Panorama Detrás de la Noticia, 05/sep/2000." Vivir en Internet año 1, No. 11 Noviembre 2000, pag. 18").



SERVICIOS BÁSICOS DE INTERNET

La gran popularidad de la Red Internet en su primera etapa, se debió a sus servicios básicos, tales como:

CORREO ELECTRONICO (E-mail)

Es un medio que sirve para comunicarse con otras personas permitiendo enviar textos y archivos, no importa en que lugar se encuentren, siempre y cuando tengan acceso a una computadora que este conectada a la red. Este es uno de los servicios más utilizados en Internet.



El correo electrónico se basa en los nombres o direcciones de los nodos o servidores y en la cuenta de una persona en un sistema (log in).

El identificador para una dirección de correo esta en la separación por medio de una arroba (@) entre el nombre del usuario en el sistema y el nombre DNS del sistema, por ejemplo: usuario@yahoo.com

GRUPOS DE INTERES (Usenet Netgroups)

Son grupos de usuarios a los que una persona se puede suscribir para intercambiar opiniones y puntos de vista o recibir información sobre cualquier tema.

“Los grupos de discusión de Usenet son una magnífica oportunidad para intercambiar puntos de vista con personas de todo el mundo sobre prácticamente cualquier tema que se le pueda ocurrir a uno: Desde grupos de ayuda para alcohólicos en recuperación, hasta discusiones de porque el dinosaurio Barney debería extinguirse de una morada vez” (Vivir en Internet, Año 1 No. 6, Junio 2000, pag. 32)



Existen ocho jerarquías en los grupos de discusión de Usenet las cuales son:

- 1.- biz: Negocios y comercio
- 2.- comp: Computadoras y asuntos relacionados
- 3.- news: Noticias

- 4.-rec: Recreación, pasatiempos y juegos
- 5.-sci: Ciencia y biología
- 6.- soc: Grupos sociales, por etnias o idiomas
- 7.- talk: Política y asuntos relacionados
- 8.- misc: Discusiones que no se relacionan con ninguno de los temas

anteriores

*alt: En esta jerarquía se agrupan temas controversiales, y que por lo tanto no es aceptada en todos los servidores de newsgroups. Esta jerarquía es la que genera la mayor parte del tráfico de Usenet.

PROTOCOLO DE TRANSFERENCIA DE ARCHIVOS O FTP (File Transfer Protocol)

Un protocolo es una definición o conjunto de reglas que regirán el comportamiento de dos computadoras cuando se comuniquen entre sí aun cuando éstas sean de diferentes fabricantes y utilicen diferente software.

"El FTP es el protocolo que permite enviar o recibir archivos en lugar de utilizar disquetes, por ejemplo. Estas transferencias pueden ser privadas o anónimas, es decir accesibles para todos aquellos que estén interesados." (<http://ciber.net.mx/internet.htm>)

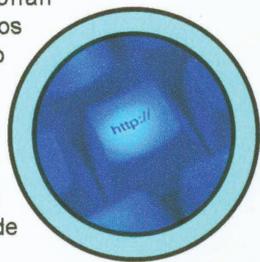
TELNET

Es un protocolo que permite conectarse a otro equipo como una estación de trabajo que no se encuentra en el mismo lugar físico. De esta manera podemos acceder a bases de datos y programas.

HTTP/WORLD WIDE WEB

Llamado también hipertexto. Los hipertextos relacionan información (enlaces o ligas) en un documento por medio de códigos de dirección. Simplemente se hace clic en un texto resaltado o una imagen para saltar a un tema relacionado.

Las claves de cómo funciona la Web es el protocolo Hyper Text Transfer Protocol (HTTP) y el Hypertext Markup Language (HTML). El HTTP es el protocolo que gobierna los hipertextos a lo largo de la red y el código HTML crea y da formato a las páginas de un documento WEB.





Para trabajar con un documento WEB el usuario debe ejecutar un software cliente llamado Browser o Navegador. Existen muchos ejemplos de estos navegadores, los más populares son Internet Explorer y Netscape, los cuales han transformado la Web en un medio interactivo que alberga texto con formato, gráficos, sonidos, imágenes y video.

EL DOMINIO: EL NOMBRE DEL SITIO

Para poner nuestro sitio en Internet necesitamos tener una dirección a través de la cual nuestros usuarios potenciales llegarán a él, es decir un dominio, por ejemplo: www.empresa.com

¿QUE ES UN DOMINIO?

Un dominio es una dirección única de una computadora conectada a Internet, cada dominio es representado a través de cuatro números separados por puntos (IP), por ejemplo 201.145.34.180, donde cada número representa una sub-red del número anterior.



Recordar o manejar las direcciones IP sería muy complicado, es por eso que existen unos servidores en la red, llamados servidores de nombres, que se encargan de devolver la dirección IP de una máquina dando un identificador alfanumérico previamente convenido.

Este identificador alternativo tiene el nombre de URL (Uniform Resource Locator), que al igual que la dirección IP, es único, pero más legible.

Una máquina puede tener asignado mas de un URL, es decir se puede acceder a ella con distintos nombres. Normalmente esto se hace para facilitar el acceso a cada servicio que ofrece.

Las direcciones alfanuméricas de las computadoras constan de varias palabras separadas por puntos. Esta separación por puntos refleja una estructura jerárquica en lo que se llama dominios, según se escribe, de izquierda a derecha va de más concreto a más general.

Por ejemplo una dirección URL sería www.empresa.com y su IP correspondiente sería 201.145.34.180

La función principal de los URL es la de asegurar los servidores de la red mediante un protocolo de transferencia o transporte de Hipertexto mediante la localización de un recurso de Internet especificando la dirección en donde se encuentre cualquier información en particular, añadiendo un sistema único de señalización que dice al servidor de la red acerca del recurso que se está esperando.

TIPOS DE DOMINIOS

Existen dominios geográficos y organizativos, y hay un procedimiento definido localmente para solicitar la creación o el cambio de un nombre.

DOMINIOS GEOGRAFICOS

- .mx México
- .uk Reino Unido
- .it Italia
- .ca Canadá
- .pl Polonia
- .dk Dinamarca
- .fr Francia
- .es España
- .tr Turquía
- .br Brasil
- .jp Japón
- .us Estados Unidos

DOMINIOS ORGANIZATIVOS

- .org Organización sin fines de lucro
- .net Organización de la red
- .mil Institución militar
- .gov Instituciones gubernamentales
- .edu Instituciones educativas
- .com Sitio comercial



PROCESO DE REGISTRO Y COMPRA DE DOMINIOS

Para hacer el registro del dominio de nuestro sitio en Internet, es necesario, antes que nada elegir un nombre, este debe ser corto, fácil de recordar y sin letras o caracteres especiales, si bien puede ser el nombre de la empresa también puede ser un nombre genérico, por dar un ejemplo para una empresa que vende refrescos www.pepsi.com o www.bebidas.com, obviamente es recomendable que sea el nombre de la empresa o en su caso las siglas si se trata de un nombre empresarial muy largo, por ejemplo: www.ipade.com



Una vez definido el nombre, se debe cerciorar que no este ocupado, esto se hace verificando en el sitio oficial de registros de dominio en INTERNIC donde existe un registro de todos los dominios. Cuando ya se tiene comprobado que el nombre de dominio que nosotros queremos no esta siendo utilizado, se hace el pago de un espacio en un servidor en el cual estará hospedado nuestro sitio y se nos proporcionará una dirección IP.

Una vez teniendo la dirección IP, se hace el registro y pago de dominio en INTERNIC si es el caso de un dominio organizativo (www.cmgrafico.com), si es un dominio geográfico (www.cmgrafico.com.mx), se hace en la pagina especial para cada país, esto nos da derecho a tener la dirección alfanumérica de acuerdo al tiempo que se pague que puede ser de uno a diez años, siendo el tiempo promedio 2 años.



PROCESO DE REGISTRO Y COMPRA DE DOMINIOS

Para hacer el registro del dominio de nuestro sitio en Internet, es necesario, antes que nada elegir un nombre, este debe ser corto, fácil de recordar y sin letras o caracteres especiales, si bien puede ser el nombre de la empresa también puede ser un nombre genérico, por dar un ejemplo para una empresa que vende refrescos www.pepsi.com o www.bebidas.com, obviamente es recomendable que sea el nombre de la empresa o en su caso las siglas si se trata de un nombre empresarial muy largo, por ejemplo: www.ipade.com



Una vez definido el nombre, se debe cerciorar que no este ocupado, esto se hace verificando en el sitio oficial de registros de dominio en INTERNIC donde existe un registro de todos los dominios. Cuando ya se tiene comprobado que el nombre de dominio que nosotros queremos no esta siendo utilizado, se hace el pago de un espacio en un servidor en el cual estará hospedado nuestro sitio y se nos proporcionará una dirección IP.

Una vez teniendo la dirección IP, se hace el registro y pago del dominio en INTERNIC si es el caso de un dominio organizativo (www.cmgrafico.com), si es un dominio geográfico (www.cmgrafico.com.mx), se hace en la pagina especial para cada país, esto nos da derecho a tener la dirección alfanumérica de acuerdo al tiempo que se pague que puede ser de uno a diez años, siendo el tiempo promedio 2 años.



DISEÑO GRAFICO EN INTERNET



Si hay algún punto de comparación del Diseño Web con otra rama del Diseño Gráfico este sería con el diseño editorial, ya que al trabajar sobre un formato de página hay ciertas similitudes en cuanto a estructura sin llegar a ser lo mismo, el medio es diferente y el formato siempre será cambiante.

Sin embargo hay ciertos elementos en común que en el Diseño Web tienen sus ventajas y desventajas.

DISEÑO EDITORIAL EN LINEA

Un sitio web es en cierta medida como una revista, un catalogo o cualquier otro trabajo editorial, ya que cuenta con la mayoría de los elementos de estos, tenemos una portada, un índice de contenido, paginas interiores, cajas de texto e imágenes, la principal ventaja del diseño web es que en un sitio web los elementos tienen un mayor grado de interactividad, incluyendo animaciones, video y sonido.



PORTADA



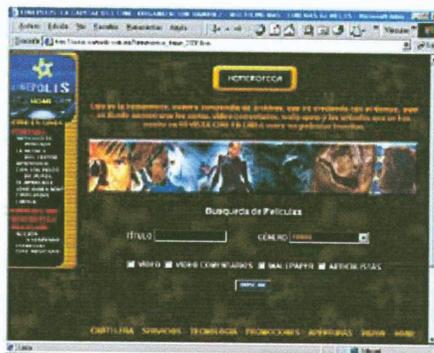
INTERIORES

Una revista es un medio de comunicación masiva que va dirigido a un cierto segmento de mercado, que se diseña, imprime, se distribuye periódicamente y le brinda al usuario final cierto tipo de información, después solo se vuelve un artículo que posiblemente terminará en la basura o en el mejor de los casos en una biblioteca como material de consulta o en un deposito de reciclaje de papel.

Un sitio web funciona de forma similar, sólo que la distribución es gratuita y la información que nos presenta esta en constante actualización, además de tener una retroalimentación continua y una interactividad con el usuario final, propiedades que hacen que un sitio web sea un medio de comunicación masiva a muy bajo costo, de un alcance mayor y una fuente de información que se renueva constantemente, lo que le da la versatilidad.



PORTADA



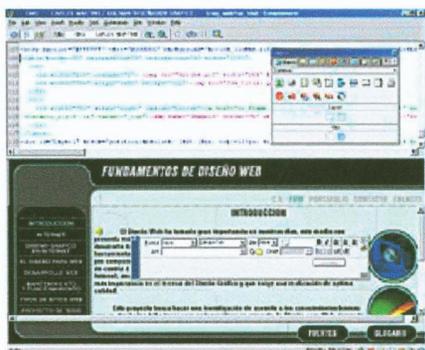
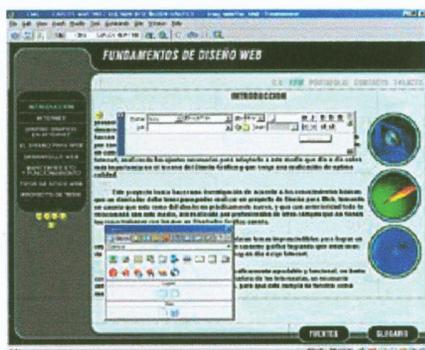
INTERIOR

Aunque una revista también se renueva al tener una periodicidad, el contenido que presenta una edición caduca después de cierto tiempo, una vez impreso el contenido ya no se puede corregir, en un sitio web esto si es posible, la información no tiene una periodicidad tan estricta como una revista, está puede cambiar a voluntad del administrador, y hacer correcciones al instante.

La diferencia mas marcada es ecológica, ya que una revista presenta un proceso de elaboración donde interviene el uso del papel como medio, utilización de tintas para impresión, y acabados entre otros, y así cada vez que se quiere actualizar la información contenida en el documento, lo que provoca el deterioro del medio ambiente.

En un sitio web prácticamente el medio no se renueva físicamente para poder actualizar la información.

En el diseño editorial hay elementos que se utilizan de forma similar en el diseño web, como es el uso de retículas, cajas tipográficas, alineación de texto, etc. tal y como se hace para diseñar para web, sin embargo así como presenta ciertas ventajas también hay limitantes a la hora de diseñar para web.



DREAMWEAVER

Actualmente para el desarrollo de diseño editorial hay algunos programas especiales para diseño editorial, como lo son Quark Express o Adobe Page Maker.

En el diseño web los programas equivalentes para dar formato, construir y desarrollar una página web son los editores html, como puede ser Dreamweaver o Front Page.

EDITORIAL VS WEB

A continuación se presentan los elementos básicos de diseño que tienen en común el Diseño Editorial y el Diseño Web así como las ventajas y desventajas que presentan entre sí.

EL FORMATO

El formato es el espacio dentro del cual se colocan los elementos gráficos, en el Diseño Editorial lo primero a considerar es el tipo de papel en que se va a imprimir, esto marcara la pauta para determinar el formato en base al tamaño carta u oficio y así obtener formas particulares, lo cual nos da una variedad ilimitada de formatos, el formato en diseño editorial se establece de acuerdo a la proporción que se utilice, ya sea áurea o ternaria entre otras.

En el Diseño Web no hay muchas opciones en cuanto al formato, prácticamente se trabaja en uno solo; la resolución del monitor de una computadora, con la particularidad de que debe ser adaptable de forma que se pueda visualizar en cualquier otra pantalla de computadora con resolución diferente, lo cual no es nada sencillo.

La resolución de nuestro monitor se define como el número de pixeles que se despliegan a lo largo y ancho en nuestro monitor.

Existen varios tipos de resoluciones (640x480, 800x600, 1024x768... etc.), si tenemos una resolución 800x600 nuestro monitor va a desplegar 800 pixeles horizontales y 600 pixeles verticales, algo importante es que entre mas pixeles tenemos se dice que tenemos una resolución mayor.



640 X 480

800 X 600

1024 X 768

Actualmente la mayoría de monitores tienen una resolución de 800X600, por lo que si trabajamos en este formato, monitores más grandes podrán verla sin problema.

Tomando en cuenta que aún existen computadoras con resoluciones de 640 X 480, pero ya es una minoría cerca del 5% de los navegantes.



DISEÑO GRAFICO EN INTERNET

El formato en el que se diseña para web es un formato visual, lo que significa que la pantalla del monitor será el área donde veremos los elementos gráficos, tomando en cuenta que el contenido no necesariamente tenga ese tamaño, sino que puede desplazarse hacia los lados y hacia abajo, al aumentar o disminuir la resolución de nuestro monitor las imágenes siguen conservando su tamaño original es por esto que la apariencia varía de una resolución a otra.

En el editor html se pueden especificar márgenes superior, inferior y laterales de igual forma como se haría en un diseño editorial, sin embargo no es muy común dejar márgenes generosos ya que nuestro formato de visualización siempre estará contenido dentro del monitor de la computadora y siempre se trata de aprovechar al máximo el campo visual de la pantalla, pero aún así son propiedades que se pueden especificar de acuerdo al diseño de la página web.

LA RETÍCULA DE DISEÑO

La retícula de diseño es una estructura para dividir el espacio donde colocaremos los elementos gráficos, existe una variedad infinita de retículas, las más sencillas son las de una, dos, cuatro y seis columnas, entre más columnas tenga nuestra retícula de diseño más versátil será.



EDITORIAL



WEB

En el diseño web se puede utilizar cualquier retícula que normalmente se use en diseño editorial, así como controlar todos sus elementos, sólo hay que tomar en cuenta el flujo de la información contenida en nuestra página.

Por ejemplo podemos tener una retícula de tres columnas de texto en una página web, siempre y cuando el cuerpo del texto quede dentro del área de visualización del monitor, si el tamaño de la caja tipográfica es más grande que el área de visualización, al leer tendríamos que recorrer la barra de desplazamiento del monitor hacia abajo y volver a subir para continuar con la segunda columna y así sucesivamente con la tercera, lo cual puede resultar molesto para el usuario ya que el flujo de lectura se interrumpe al no tener una visualización completa del documento como ocurriría en una revista o un libro.

TEXTO Y CAJAS TIPOGRÁFICAS

Para colocar textos en una pagina web se puede hacer colocando tablas o sin estas, al hacerlo dentro de una tabla se puede controlar el tamaño de la tabla a la hora de desplegarse en un monitor, ya sea por pixeles o por porcentaje, al hacerlo por pixeles la tabla siempre tendrá el mismo tamaño sin importar la resolución del monitor donde se visualice, lo que puede provocar que queden espacios vacíos en el área de visualización al mostrarse en un monitor de resolución mayor o quede muy grande dentro de esta área del monitor tratándose de una resolución menor y se tenga que usar la barra de desplazamiento horizontal y vertical para poder ver el contenido de la tabla.

Al dar formato a la tabla por porcentaje, siempre ocupara dicho porcentaje dentro del área de visualización de nuestro monitor, sin importar la resolución, esto tiene un inconveniente, el texto colocado dentro de la tabla, se adaptará al tamaño de la resolución del monitor, provocando que el texto sufra un acomodo diferente en cada resolución o al modificar el tamaño de la ventana del navegador.

Las opciones que ofrece un editor html para dar formato al texto son similares a las que se pueden lograr en cualquier otro programa para diseño editorial, como son: Alineación de textos a la derecha, a la izquierda, centrado o justificado, a la fuente se le pueden dar las variantes de negrita, cursiva y subrayado.

Las fuentes que se manejan en una página web son muy limitadas, esto es por las propiedades de rapidez que debe tener a la hora de descargarse. En un documento html se maneja de la siguiente forma: El editor html tiene varios estilos de tipografía, tomando como base las fuentes predeterminadas en los sistemas operativos.



DISEÑO GRAFICO EN INTERNET

Así cuando se abre un documento html, la fuente es tomada del sistema de la computadora, cada estilo de tipografía tiene varias opciones de fuente, en caso de que el sistema donde se descargue la página no tenga esa fuente toma la siguiente, y así sucesivamente.

FUENTES PARA WEB

**ARIAL, HELVETICA, SANS-SERIF
TIMES NEW ROMAN, TIMES, SERIF**

COURIER NEW, COURIER, MONO

**GEORGIA, TIMES NEW ROMAN, TIMES, SERIF
VERDANA, ARIAL ,HELVETICA, SANS-SERIF**

GENEVA, ARIAL , HELVETICA, SANS-SERIF

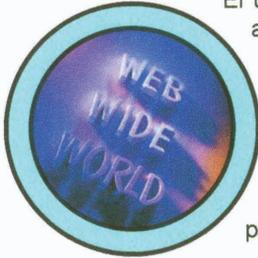
Si por cuestiones de diseño o de identidad corporativa se debe utilizar una fuente para los textos que no esta como fuente predeterminada, se tendrá que manejar como imagen dentro de la página, en casos donde el texto no es muy extenso es valido, pero si estos son muy extensos, no es recomendable ya que tardaría mucho tiempo en descargar todas las imágenes, si el objetivo principal del sitio es presentar información de manera accesible al colocar textos como imágenes perdería toda funcionalidad.

El texto en un editor de html no se maneja por puntos como se hace en diseño editorial, se maneja por tamaños, siendo el tamaño por defecto el número 3 que equivaldría a 12 puntos en diseño editorial, siendo el del numero +7 la más grande y el -7 el más chico, así igualmente se puede regular el interlineado y otros estilos dentro del documento.

Otro elemento a considerar en relación al tamaño de la tipografía en un documento html, es que el navegador tiene la opción de regular este tamaño independientemente del que nosotros le pongamos a la hora de diseñar una pagina, de manera que esta propiedad de los navegadores también afectara la forma en que los usuarios verán nuestro sitio.

IMAGENES

Al colocar imágenes irregulares en una retícula convencional de diseño editorial se puede redondear esa imagen con texto, en el diseño web no sucede así ya que las imágenes que se colocan son totalmente cuadradas y aunque la imagen contenida sea irregular el archivo de la imagen siempre será cuadrado, quedando el espacio vacío sin poder redondearse con el texto.



El uso de Internet, ha crecido de manera exponencial en los últimos años. Todo el mundo ha oído que es el futuro y que hay que estar ahí.

A pesar de que el diseño de sitios Web es una de las áreas que más ha crecido dentro del diseño multimedia, existen pocas reglas y los sitios Web corporativos son la ventana a través de la que una empresa se comunica con todas sus audiencias (clientes, proveedores y otras compañías).

LA IDENTIDAD

La identidad corporativa no es sólo un logotipo, es la expresión visual de la personalidad de una empresa a través de todo un sistema de signos. En la aplicación de una estrategia de identidad debe haber una optimización de recursos.

Los envases, la publicidad, los edificios, las publicaciones y la papelería son elementos necesarios de una empresa. Además a esto hay que agregar la presencia de la empresa en Internet para que el plan de identidad sea eficaz, ya que este debe implementarse en todos los niveles comunicativos de la empresa.

La Red es, un recurso estratégico de comunicación que puede canalizar y racionalizar el tráfico de información dentro de la compañía y de ésta con su entorno, desde la gestión del correo (e-mail) hasta la normalización de listas de tarifas, formularios y contratos.

Crear un sitio de Internet puede ser algo muy sencillo. Sin embargo, como diseñadores debemos lograr que cumpla su objetivo y sea un sitio interesante para los visitantes. Ahí es donde entra el trabajo del diseñador.

Parte del éxito de un sitio Web es su presentación ante el visitante. Ya que el diseño tiene una fuerte influencia en relación con el número de visitantes que tiene el sitio, sin restarle importancia al contenido y al buen funcionamiento y distribución que presente.

De manera que si el diseño de un sitio web es adecuado a las necesidades y cumple con el objetivo de solucionar un problema de carácter gráfico para la empresa el sitio web sin duda será y se verá reflejado en la productividad de la misma.

COLOR E IMAGEN EN LA WEB



Al trabajar diseños para impresión resulta incomodo en ocasiones que los colores que se ven en pantalla no son los mismos que al final salen impresos, para superar esto se utilizan sistemas de color predefinido como son los sistemas Pantone o Trumatch.

En el diseño web también hay problemas similares aun cuando el material de una página web se hace y se visualiza en el mismo medio: la pantalla de una computadora; esto es por los sistemas diferentes para la visualización de color que han desarrollado los competidores en sistemas de computación, los cuales muestran ciertas diferencias en el hardware.

Al crear una página web se debe tener en mente que debe ser uniforme para todo usuario, así una página sea creada en Windows, Unix o Mac o si es visualizada en pantallas de 8 o 24 bits. El papel que desempeña el color en el diseño web es muy relevante, tanto por la importancia que tiene en la calidad de la imagen, como en la clave que determina el tamaño del archivo de la imagen y por lo tanto en la velocidad que baja a través de la red.

PROFUNDIDAD DE COLOR

Todas las imágenes en color en una computadora vienen en dos tamaños estándar: 24 bits o color verdadero; y 8 bits o color indexado.

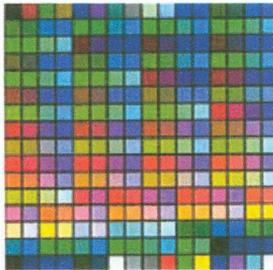
Las imágenes de color verdadero, contienen píxeles que se describen como intensidades de los primarios aditivos: rojo, verde y azul, están representadas con exactitud, son imágenes de calidad fotográfica. Las imágenes de color indexado, tienen colores descritos en base a una paleta fija y limitada.

El almacenamiento de colores de manera separada da como resultado una reducción en la cantidad de memoria requerida para almacenar la imagen.

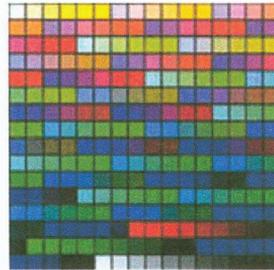


PALETA DE COLORES

Al descargarse en el navegador una página con imágenes en una computadora con 8 bits de color, la muestra con la paleta del sistema de la máquina. Es por eso que para diseñar páginas web se debe hacer basándose en una paleta de colores comunes tanto para sistemas Mac como para Windows.

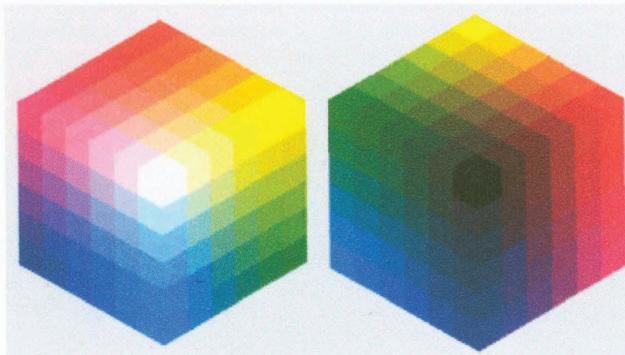


WINDOWS



MAC

“El cubo de color Netscape” conocido como la paleta “6x6x6” es un conjunto de 216 colores que han llegado a ser el estándar de color para Web, así las imágenes hechas basándose en esta paleta serán mostradas de la misma forma en el navegador, sin importar en que plataforma se visualice.



CUBO DE COLOR 6 X 6



Para evitar que un área de color grande, como los fondos de página aparezcan como un patrón de puntos para simular cierto color, es necesario seleccionar uno de los 216 colores, así se tendrá la seguridad de que al visualizarlos en 24 bits o 8 bits se mantengan limpios y consistentes.

FORMATO DE IMÁGENES

Los navegadores o browsers, que se utilizan para navegar en la Web soportan directamente imágenes en formato GIF y JPG, aunque también pueden aceptar otro tipo de imágenes, pero para esto se necesita tener instalado diferentes Plug-ins, pero de eso hablaremos mas adelante. Aunque las animaciones y otros formatos de imágenes pueden ser atractivos a la hora de diseñar un sitio se corre el riesgo de que el usuario se desespere y cierre la página. Por eso es muy importante definir el objetivo de nuestro sitio, y determinar si son necesarios estos formatos no estandarizados, ya que el usuario tendrá que descargar estos componentes para poder visualizar la pagina.

JPG. - El formato JPG o JPEG (Join Photographic Experts Group) puede soportar hasta 16.7 millones de colores, este formato es recomendable para imágenes de origen fotográfico ya que la compresión del formato JPEG ofrece resultados superiores al tratar zonas con matices, de gran calidad y un tamaño menor. Este formato generalmente se utiliza para fotografías y gráficos que requieren gran calidad y mucho detalle

En una imagen JPG, también tenemos la opción de optimizar la imagen, esto es seleccionar la compresión del archivo lo cual va inversamente proporcional a la calidad de la misma, pudiendo a veces seleccionar mas calidad y menos velocidad al recibir la página



CALIDAD BAJA



CALIDAD MEDIA



CALIDAD MÁXIMA

o por el contrario, una menor calidad en beneficio de la rapidez con la que el usuario recibirá la imagen.

GIF.- EL formato GIF (Graphics Interchange Format) solo soporta 256 colores, y es recomendable para imágenes generadas por computadora como logotipos o de vectores, el comportamiento es similar en cuanto a la calidad de la imagen presentada en pantalla, pero el tamaño del archivo es bastante superior cuando se almacena en JPG.

Este formato nos ofrece dos ventajas sobre el formato JPG

- 1.- Podemos hacer que un color, habitualmente el fondo, resulte transparente, con lo que la imagen parece integrarse sobre el fondo de la página.
- 2.- También permiten la creación secuencias de imágenes que se visualizan de forma consecutiva como una animación.

PANORÁMICAS.- Es una forma de representar entornos 3D mediante fotografías o imágenes generadas por computadora en un monitor (2D). Este tipo de imágenes nos muestran una visión esférica completa de 360° en un área rectangular de la pantalla, dando la sensación de que se están viendo por una ventana, la cual se puede mover en todas direcciones.

Hay muchos programas para generar imágenes panorámicas algunos son: QuickTime VR, LivePicture PhotoVista, IPIX, PixAround, entre otros.



PANORAMICA EN 360°

ANIMACIONES PARA WEB

Lograr animaciones en un sitio Web no es muy complicado, es solo cuestión de saber que programa utilizar y aplicarlo a nuestro diseño, las hay muy sencillas como los roll-overs, hasta mas elaboradas como películas interactivas en formato swf, estas ultimas generadas por Flash.

GIF ANIMADO.-Un gif animado es un archivo gif con varias imágenes en secuencia, que van apareciendo en un orden específico y al verlo de manera simultanea nos presenta una animación, esto es muy similar a las animaciones cuadro por cuadro las imágenes en secuencia pueden tener un tiempo definido, logrando así tener un control sobre lo que se presenta a la hora de elaborar la animación.

Este tipo de animación también nos permite crear animaciones con transparencia, al ser una sucesión de imágenes gif se comportan como lo harían individualmente.

Este formato aún no soporta la integración de sonido. Generalmente este tipo de animación es utilizado para atraer la atención del usuario para que haga click sobre la imagen.

No se tiene que instalar otras aplicaciones en el Navegador de Internet para visualizarlos. Actualmente la mayoría de los navegadores de Internet soportan los GIF's animados.

ROLL-OVER.- Un roll-over es un comando que se utiliza para sustituir cierta imagen en el mismo lugar por otra, este comando es activado por una secuencia a la hora de navegar por la pagina, haciendo pasar el cursor sobre la imagen o bien dando clic en la misma, esta es la forma más sencilla de hacer un roll-over.

Los efectos que se pueden lograr con este tipo de animación son muy sencillos, generalmente se utilizan en menús, para simular botones, o para animar algunas imágenes de manera muy sencilla.

SWAP IMAGE.-Es un roll-over un poco más elaborado, donde se puede o no hacer la sustitución de la imagen y hace visible otra imagen en otro lugar de la página, al hacer pasar el cursor sobre cierto elemento gráfico de la misma.



EL DISEÑO PARA WEB

Generalmente este tipo de animación es utilizado para dar información sobre un área específica de la página antes de dar clic o entrar en esa sección del sitio.

FLASH.-Los gráficos vectoriales ofrecen numerosas ventajas a la hora de diseñar animaciones, gráficos e interfaces para páginas Web. Flash, que esta basado en la tecnología vectorial, produce archivos compactos que se ejecutan o visualizan mientras se descargan, de forma compacta y rápida, incluso con módems de baja velocidad.

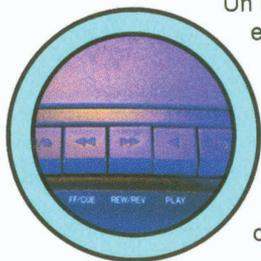
Flash tiene características de diseño fundamentales para crear impactantes animaciones Web, gráficos, dibujos animados, gráficos de navegación, mapas, etc. Tales como:

- * Vectoriales y bitmaps con transparencia.
- * Menús y botones animados con sonido.
- * Acciones de transformación.

La reproducción del archivo soporta, además, una amplia variedad de plataformas y archivos Web estándar tales como: swf, gif y gif Animado.

Las creaciones Flash se pueden reproducir también en navegadores que soporten Java Vía el nuevo Player Java Edición de Flash.

VÍDEO PARA WEB



Un archivo de video es una representación digital integrada por sonido e imágenes, cada película es una sucesión de imágenes estáticas llamadas cuadros (frames), y una pista de audio.

La medida de la calidad de reproducción se mide en cuadros por segundo (fps).

Los archivos de video pueden llegar a consumir mucho espacio, sin embargo hay formas de reducir este espacio. Algunas formas de reducir el tamaño del archivo son las siguientes:

1.- Disminuir el tamaño de la ventana de reproducción, el estándar de los videos que podemos encontrar en Internet es de 160 x 120 píxeles, ya que con un tamaño menor sería difícil ver detalladamente las imágenes.

2.- Reducir el número de colores, que van de 16 millones a 256 o menos, obviamente la calidad del video se vera disminuida también.

3.- Disminuir el número de frames por segundo, de 30 a 15 o 10, entre menos sea este valor mas inestable se mostrara la calidad de la imagen.

4.- Comprimir el archivo, existen diversas técnicas para disminuir un archivo incluso hasta un 80 % de su tamaño. Las técnicas de compresión de archivos de video funcionan usando algoritmos que identifican la información que necesita ser registrada y almacenada. Esta información luego es reconstruida durante la descompresión.

FORMATOS DE VIDEO PARA WEB

M-JPEG.- El video M-JPEG es una versión modificada del JPEG estándar, y básicamente consiste en tratar al vídeo como una secuencia de imágenes estáticas independientes y su compresión y descompresión mediante el algoritmo JPEG, para luego, recomponer la imagen de vídeo.

MPEG (Moving Pictures Expert Group).- Es un estándar definido específicamente para la compresión de vídeo que fue desarrollado por un grupo de más de 70 organismos internacionales. Es y será utilizado en el presente y en el futuro para la transmisión de imágenes de vídeo digital. Su algoritmo de compresión es muy eficaz ya que no solo comprime imágenes estáticas sino que además compara los frames presentes con los futuros y los anteriores con lo que almacena solamente aquellas partes del vídeo que cambian y de ésta manera es capaz de hacer predicciones de forma matemática.

Además la señal de este formato incluye también sonido en calidad digital. El principal inconveniente es que no es posible sacarle el máximo partido en tiempo real mediante software, es preciso apoyarse en hardware específico para compresión y descompresión, y no es recomendable, para edición de video a través de un tratamiento digital debido a su complejidad.

QUICK TIME.- Este formato fue creado por Apple para el uso en computadoras Macintosh, aunque se ha extendido a otras plataformas. QuickTime es un software que permite reproducir y editar vídeo digital, así como otros tipos de archivos, en la computadora.

"Para muchos usuarios, QuickTime es sólo un molesto plug-in que hay que bajar de internet, o una pequeña aplicación para visualizar imágenes en movimiento.

En realidad, es toda una tecnología que soporta audio, vídeo, gráficos y texto. Permite interacción y recorridos virtuales." (Click me, año 1 No. Enero 2001, pag. 6)



QuickTime es una tecnología que permite a las aplicaciones llevar a cabo funciones diversas. QuickTime consta de una serie de elementos de software que amplían la capacidad del sistema operativo para gestionar archivos dinámicos.

AVI.- Los archivos AVI son el formato estándar de video para Microsoft Windows, y por tanto uno de los más populares. Al igual que Quicktime, es más una interfase dentro de un conjunto propietario de rutinas gráficas, que un formato de video como tal, y por tanto puede usarse para encapsular datos usando las rutinas MPEG.

Para almacenar los datos, los archivos AVI utilizan los denominados CODEC's, que son algoritmos de compresión/descompresión donde se define la manera de capturar, comprimir y reproducir los archivos de video. Hay un gran número de CODEC's, como por ejemplo Indeo 3 (Intel), Cinepak, entre otros.

REAL VIDEO.- Este formato es un flujo de datos continuo que permite a un archivo estándar de video, tal como puede ser MPEG, ser visualizado a través de Internet. Esto quita la necesidad de transmitir el archivo entero antes para visualizarlo. Este es el formato más difundido dentro del ámbito de Internet.

"Desarrollado por RealMedia Technologies, este codec es lo último en compresión para la arquitectura de RealMedia G2 (no funciona para QuickTime). Permite ajustar la transferencia de datos automáticamente, dependiendo de la conexión del usuario. Funciona bien, comparado con otras arquitecturas a 3 kbps." (Click me, año 1 No. Enero 2001, pag. 38)

NETSHOW y ASF (Active Streaming Format).- NetShow es un producto de Microsoft para difundir video usando Internet. Consta de dos productos: NetShow server para windows NT, que es el que proporciona las imágenes, y los NetShow players (para NT y Windows 95/+).

NetShow usa el formato ASF para las secuencias de video. ASF es un formato de video que tiene muchas características que los archivos AVI no tienen. El producto NetShow incluye utilidades para convertir archivos AVI a ASF.

PROGRAMACIÓN PARA WEB

En el desarrollo de un sitio web, no solo basta con desarrollar la imagen que tendrá el sitio, sino también hacerlo que funcione de manera eficaz, y para esto es necesario

algunos conocimientos de programación, que son muy sencillos y nos ayudaran a que nuestro sitio tenga un funcionamiento optimo además de ayudarnos a darle algunos toques de originalidad.

ELEMENTOS DE PROGRAMACIÓN

No es necesario ser un experto en programación, incluso hay sitios en Internet que ofrecen recursos en línea de este tipo, lo único que hay que hacer es agregar unas cuantas líneas de código. Algunos elementos de programación básicos son:

MENUS FLOTANTES.- Este tipo de elementos nos dan la opción de manejar un menú que se desplaza a lo largo de la página de forma vertical, permitiendo que el usuario siempre tenga disponible las opciones de navegación, además que le agrega dinamismo al sitio. Este efecto se logra gracias a una layer la cual contiene los elementos que funcionaran como botones o ligas, como el que se utilizó en este sitio.

VENTANAS POP-UP.- Este recurso nos da la oportunidad de abrir una ventana secundaria al mismo tiempo que la pagina que estamos visualizando en el navegador, al pasar el cursor sobre un botón o al hacer click sobre una imagen o liga, esta ventana podemos modificarla de acuerdo a nuestras necesidades y objetivo del sitio, son muy útiles para presentar información nueva, alguna promoción, o incluso como espacio publicitario dentro de nuestro sitio. Este recurso también es muy útil para mantener al usuario ocupado mientras carga todos los elementos de nuestra página principal.

CAPAS ANIMADAS.- Podemos hacer que un elemento se desplace a través de nuestro navegador con este recurso, haciendo una línea de tiempo, con la cual podemos animar una capa, la cual puede contener cualquier tipo de imagen o incluso un gif animado o una película flash.

MARQUESINAS.- Son espacios dentro de nuestra pagina web donde se esta desplazando constantemente un texto de forma horizontal, este recurso es muy útil para cuando tenemos un texto sencillo que queremos que nuestros usuarios lean y no tenemos mucho espacio en nuestra página principal o cualquier otra dentro del sitio, o queremos que llame la atención.

ENCUESTAS.- Cuando necesitamos incorporar alguna encuesta dentro de nuestro sitio, al usuario se le presentan varias opciones para que elija una y haga su votación, las respuestas se almacenan en una base de datos y podemos mostrarle al usuario las



estadísticas de la votación. Este recurso es un poco más elaborado sin embargo es muy útil ya sea para conocer la opinión de nuestros visitantes sobre algún tema o realizar un estudio de mercado a través de nuestro sitio.

FORMAS DE CORREO Y HOJAS DE CONTACTO.- Aunque el correo electrónico es muy popular entre los usuarios de Internet, puede haber usuarios que por alguna razón no cuenten con una cuenta de correo, esta opción es de gran utilidad o simplemente para facilitarle el trabajo a los usuarios a la hora de dar su opinión o pedir mas información sobre la empresa, los productos o servicios que ofrece. De esta manera el usuario solamente llena la forma y ésta es enviada a través de Internet vía e-mail, sin que el usuario se tome la molestia de abrir su cuenta de correo.

NAVEGACION Y TIEMPO DE DESCARGA DE LA PÁGINA



Todo sitio debe contar con un menú de navegación o estructura bien elaborado para que el visitante no se pierda. Es recomendable incluir en todas las paginas ligas (links) hacia la página principal y hacia las principales secciones del sitio.

De ser posible también un link para mandar un correo electrónico o una hoja de contacto para enviar comentarios y un link para ir al inicio de página.

Una recomendación es incluir un mapa del sitio para sitios muy extensos.

Todo sitio web tiene que poder ser visualizado con las más recientes versiones de Netscape e Internet Explorer, siendo estos los más populares entre los usuarios. Ya que al ser desarrollados por compañías diferentes hay algunos elementos que no se muestran de igual forma.

A la hora de diseñar para Web siempre hay que tener presente el ancho de banda. El ancho de banda se refiere a como los datos pasan a través de la línea telefónica. Tomando en cuenta que la media de usuarios está todavía usando un modem 28.8kbps el mejor promedio de rendimiento está sobre 2.4 kilobytes de datos por segundo de ancho de banda.

Asumiendo que tienes una conexión limpia, estás conectando al nivel de compresión óptima, no hay ruidos telefónicos, tu PC y modem pueden ir al ritmo apropiado respecto a la proporción de datos entrantes, tu suministrador de acceso permiten mantener la proporción de transferencia a este nivel, y la fuente de los datos (en algún lugar en Internet) igualmente podrá alimentar la salida de datos.

Si alguno de estos está ocupado, tu promedio de transferencia comenzará a caer. Algunas publicaciones sugieren que 1k por segundo es un buen indicador para páginas Web. Esta es una medida modesta para la mayoría de los servidores y modems que deberían poder superarla.

De esta manera una página Web con un total de 30k de texto y gráficos llevará 30 segundos en verse. 100k=1 minuto, 40 segundos.

Muchos servidores y proveedores no mantienen un rendimiento a niveles que igualen la capacidad de 28.8kbps de los módems (3.4k por segundo).

Este es el servicio más popular en este momento. Desafortunadamente Internet aún no ofrece gran velocidad a la mayoría de los usuarios.

Ayuda en gran medida el ofrecer contenidos concretos y sintetizados, y evitar usar muchos gráficos o fotografías. Lo cual nos permitirá una carga rápida y el usuario no tendrá que esperar mucho tiempo para tener acceso a la información.

HERRAMIENTAS

Para llevar a cabo la realización de un sitio web es necesario contar con diferentes tipos de herramientas que nos ayudaran a desarrollar y colocar nuestro sitio en Internet, además de un trabajo creativo previo como en todos los diseños que normalmente desarrollamos, los podemos dividir en tres grupos:

- * Software
- * Hardware
- * Periféricos



SOFTWARE

Aquí entran todos los programas y paquetes de diseño que normalmente se utilizan para el desarrollo de cualquier trabajo gráfico, la única diferencia es que para el diseño Web, necesitaremos adaptarlos a este nuevo formato.

Así como hay que preparar los archivos para impresión en pre-prensa, hay que preparar los archivos antes de subirlos a Internet.

Algunos programas que nos ayudaran en este proceso son:

Editor HTML, que nos servirá para estructurar y darle formato a nuestro sitio para Internet. Para esto podemos utilizar Front Page que es muy sencillo de utilizar o Dreamweaver, actualmente este es uno de los mejores editores HTML para un nivel más profesional.

Para la creación de gráficos, podemos utilizar programas de vectorización, como lo son Corel Draw, Adobe Illustrator, o Freehand. Dependiendo de la plataforma que estemos utilizando ya sea PC, o Macintosh.

Para la edición de imágenes fotográficas, podemos utilizar Adobe Photoshop, Photo Paint o Fireworks, las últimas versiones de estos programas ya vienen con Plug-ins especiales para el desarrollo de imágenes que serán utilizadas en el Web, así como para la compresión de los archivos.

Para el desarrollo de Gif animados contamos con paquetes como Adobe Image Ready, incluido en las ultimas versiones de Adobe Photoshop, o Ulead Gif Animator.

En el campo de la animación contamos con programas como Flash, que nos permite hacer películas de animación para Web con múltiples efectos, sonido e incluso un cierto grado de interactividad o Corel R.A.V.E que nos permite desarrollar animaciones y guardarlas en formato swf como archivos flash.

Para crear imágenes panorámicas podemos utilizar programas como QuickTime VR, LivePicture PhotoVista, IPIX, también dependiendo de la plataforma con que trabajemos.

Para crear imágenes en tercera dimensión hay muchos programas especializados en este tipo de gráficos los mas utilizados son: Ulead 3D Cool y 3D Max.

Para la captura y edición de video podemos utilizar programas como Adobe Premiere, Ulead Visual Studio, y para la compresión el más común es Real Producer.

Ya una vez terminado el desarrollo de nuestro sitio hay que colocarlo en Internet y para eso necesitamos un programa de transferencia de archivos, como el WS_FTP, Cute FTP o cualquier otro que nos permita la transferencia de nuestro sitio al servidor.

HARDWARE

Los requerimientos de una computadora para poder hacer diseño web no son muy altos, puesto que los archivos que se manejan realmente no son muy pesados, bastaría con una computadora Pentium 2 a 500 Mhz o una Power Mac.

Para algunas otras aplicaciones, si es necesario contar con un buen equipo que soporte el manejo de archivos muy pesados, por ejemplo para la edición y manipulación de video, ya que para procesar este tipo de información se requieren mucha memoria y un procesador más rápido, por ejemplo una Pentium 3 o 4 a 1ghz o una Mac G4.

Sin embargo, para el desarrollo de un sitio web sencillo, solamente es necesario contar con el software y hardware básico y un bocetaje previo como en cualquier otro trabajo de diseño para facilitar el desarrollo del proyecto.

PERIFÉRICOS

Para la obtención de imágenes es necesario contar con un scanner sencillo, ya que todas las imágenes fotográficas para Internet deben estar a 72 dpi's.

Para el desarrollo de panorámicas en 360° es recomendable contar con una cámara digital, aunque no es indispensable ya que este tipo de gráficos se puede lograr perfectamente con una serie de fotografías escaneadas de la forma tradicional. El contar con una cámara digital solo aligera el trabajo y lo hace más rápido.

Para la digitalización de video es necesario contar con una tarjeta de video (decodificador), para poder pasar de video en formato convencional a formato de video digital.

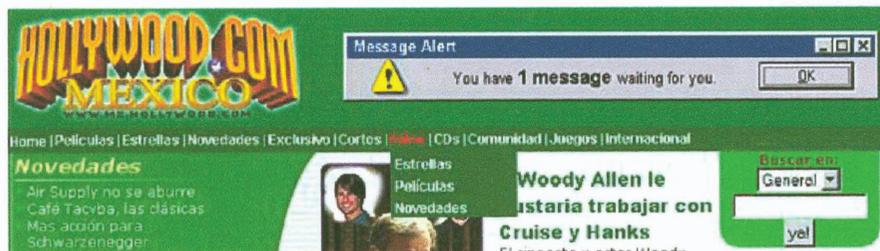


Las compañías invierten cierta cantidad de dinero y tiempo en desarrollar una presencia reconocible ante su público. El sistema de identidad es considerado como un lenguaje de diseño conformado por ciertas formas, colores y tratamiento de imágenes.

Al diseñar un sitio web se deben de respetar los lineamientos establecidos por ese lenguaje de diseño, adaptándolos a este medio visual que en cierta forma es restrictivo, pero se deben de aprovechar las posibilidades que presenta.

ESTRUCTURA DE INFORMACIÓN

La estructura de información de un sitio web esta determinada por la dirección y organización de los vínculos por los que esta compuesta. Para desarrollar la estructura de información de un sitio web debemos de tomar en cuenta la facilidad del acceso y el establecimiento de categorías y subcategorías de la información pensando en la comodidad del usuario.



ESTRUCTURA DE NAVEGACION TIPO ARBOL

En cualquier sitio web la estructuración comienza con la clasificación de las distintas categorías de información que se incluirán, después se dividirán en niveles jerárquicos hasta establecer una forma de árbol.

Esto nos ofrece tres beneficios principales:

1.- Poder ampliarse con facilidad, así resulta más fácil hacer modificaciones al agregar una nueva rama o área al sitio, sin hacer grandes cambios a las ramas principales del árbol.

2.- La estructura de árbol es más común para los usuarios, así este forma un esquema mental del sitio más organizado.

3.- Impone un orden de navegación dentro del sitio; para acceder a una parte baja del sitio se debe pasar por varios niveles intermedios.

Los árboles son un modelo ideal para información estructurada y aunque son un poco rígidos para navegar, por lo general hay que usar una estructura que incluya vínculos transversales y de regreso.

Para que un sitio este bien diseñado en cuanto a su estructura, los vínculos deben de conducir a paginas clave para la navegación y evitar la confusión de la jerarquía del sitio.

MAPA DEL SITIO

Cuando un usuario llega por primera vez a un sitio, no tendrá idea de su contenido, tamaño y organización, el usuario necesita saber que áreas tiene el sitio y como están relacionadas. Para esto es necesario proporcionarle un mapa.

Los mapas son muy útiles en sitios que son muy extensos, con muchos temas o divisiones. Al proporcionarle al usuario un mapa se da cuenta de inmediato del tamaño del sitio y de las áreas del contenido del mismo.

Un mapa del sitio puede presentarse de varias formas:

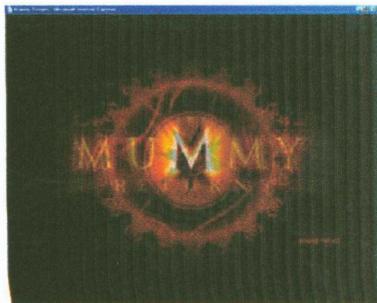
- 1.- Como índice tipográfico
- 2.- Como esquema
- 3.- Como una secuencia animada.

EL FRONT O PÁGINA PRINCIPAL

La página inicial de un sitio es comparable en diseño editorial a la portada de una revista, esta debe atraer al observador y permitirle vislumbrar el contenido, algunos sitios sólo cuentan con alguna imagen o una animación de apertura.

Existen varios factores que determinan la correcta creación de una página principal, como son:

- 1.- El tipo de información del sitio.
- 2.- La frecuencia con que se espera que los usuarios visitarán el sitio.
- 3.- La frecuencia con la que cambiará el contenido.



DIFERENTES TIPOS DE PAGINA PRINCIPAL

Así por ejemplo un sitio que será visitado constantemente, no tiene lugar para una página de portada con animaciones largas, en su lugar se debe ofrecer una estructura con contenido que les permita a los usuarios acceder de inmediato al área del sitio que desean.

VINCULOS

Existen dos formas de hacer los vínculos en la página principal, una es haciendo referencia a otras áreas del mismo sitio y otra es llevando al usuario a otros sitios para que continúe consultando información afín por separado.

Los vínculos o ligas relacionadas con otras páginas dentro del mismo sitio nos ayudan a que el usuario permanezca más tiempo dentro del sitio informándose o buscando la información que necesita. Mientras que los vínculos relacionados con otros sitios se estimula al usuario a que busque información relacionada de forma independiente.

Así la página principal sirve como eje de navegación a través del cual se pueden localizar las áreas que más le interesan al visitante.



El color es una de las herramientas más útiles para denotar vínculos de texto, al principio esto solo estaba determinado por la configuración del navegador, (en color azul) y quedaba fuera del control del diseñador, pero esto ya ha sido superado.

Aunque hay autores que señalan la estandarización de un color para los vínculos, lo importante es asegurar que sobresalga del texto restante.

ESTRUCTURA FORMAL DEL SITIO

HTML

El lenguaje HTML es una incrustación de códigos de formato que le dan forma a la página directamente en la ventana del navegador, a medida que la información llega al navegador se despliega de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha, la página del navegador expande el texto para adaptarse al nuevo tamaño de la ventana.

Cada código de formato en HTML en esencia comienza, afecta el aspecto de cierta cantidad de contenido, y luego termina, el ejemplo más claro es la etiqueta del texto en negritas `texto en negritas`.

El lenguaje HTML está conformado por docenas de estas etiquetas de formato, y algunas de ellas muy rara vez son utilizadas por los diseñadores de páginas web.

La mayoría de los sitios web están conformados de forma muy similar, utilizando un número reducido de etiquetas de formato que permiten controlar la composición de la página.

El formato HTML es compatible con varias etiquetas de alineación que nos permiten aplicar una estructura al texto, que puede configurarse para justificarse hacia la derecha o a la izquierda dentro del recuadro de la ventana. También puede configurarse para hacer fluir el texto alrededor de las imágenes.

También HTML incluye formatos preestablecidos que derivan de las convenciones tipográficas, como son comillas, lista numerada y lista con viñetas, diseñadas para dar formato automático simple, estas configuraciones incluyen márgenes y sangría estándares.



FORMATOS BÁSICOS HTML

En un principio el borde de la página web, era la ventana del navegador, pero el aspecto de la página cambiaba de forma drástica a medida que se modificaba el tamaño de la ventana. Sin embargo ahora existen herramientas en el diseño de páginas web que nos permiten darle una consistencia y uniformidad a la página.

TABLAS.- Las tablas le dan una estructura a la página, ya que nos permiten definir áreas fijas en la ventana, dentro de las cuales pueden colocarse texto y gráficos, las dimensiones de las tablas pueden hacerse estáticas o variables, por medio de un porcentaje. Las tablas son la herramienta para controlar el espacio positivo y negativo dentro de la página.

Se puede decir que este elemento revolucionó el diseño de las páginas web, se introdujeron por vez primera en 1995.

Las tablas permitieron dividir la ventana del navegador en varios bloques de dimensiones fijas que permanecen sin afectarse por la forma de la ventana del navegador. Las tablas le dan al diseñador una rejilla tal como se utiliza en diseño editorial, y poder exhibir un grado de complejidad gráfica en el web.

Las tablas fueron diseñadas para exhibir datos tabulares simples, tales como estadísticas y cifras financieras, y la mayoría de las propiedades de las tablas se basan en este uso, sin embargo dos propiedades de estas las llevaron a la transformación de una herramienta de diseño de la página: la primera, las celdas pueden ajustarse a cualquier tamaño; la segunda, los bordes de las tablas pueden hacerse invisibles, haciendo que se comporten como una rejilla de diseño tradicional.

PROPIEDADES DE LAS TABLAS.- Constan de renglones y columnas separadas por bordes, las dimensiones de una tabla se dan por el tamaño de sus elementos, pero se puede controlar el tamaño y la forma, especificar un tamaño fijo para toda la tabla o al fijar el tamaño de las celdas individuales.

ALINEACIÓN DE DATOS EN TABLAS.- Los elementos pueden alinearse de manera vertical hasta la parte superior, media o inferior, y de manera horizontal hacia la izquierda, centrada o hacia la derecha.

ESPACIADO Y RELLENO DE CELDAS.- Al colocarse un elemento dentro de una celda, se puede controlar el espacio entre el elemento y el borde de la celda, también se puede ajustar el tamaño y color del borde. Las celdas de las tablas también pueden ir vacías, transparentes o con color de fondo creando separación entre los elementos de la tabla. Las celdas vacías son la manera más sencilla para establecer márgenes de página y medianiles entre columnas de texto y agregar espacio entre imágenes.

TABLAS COMO REJILLA DE DISEÑO.- En el diseño tradicional, las rejillas son un elemento muy valioso para estructurar una página y dar continuidad a una publicación. Las tablas a diferencia de las rejillas de diseño, retienen literalmente su contenido, lo que le resta flexibilidad a la hora de diseñar para web.

TABLAS IRREGULARES.- Cuando una tabla no tiene un número uniforme de renglones y columnas, debe de adaptarse mediante el uso de Colspans y Rowspans, esto nos permite transformar dos o mas columnas a una y dos o mas renglones en uno. Debido a la estructura compleja de una tabla irregular es necesario contar con un esquema antes de empezar a colocar los elementos o imágenes que irán en esta. Además si los elementos deben encontrarse en perfecta alineación las celdas deben tener cierta dimensión con anticipación.

RECUADROS O FRAMES.- Los recuadros permiten dividir una ventana de navegador en regiones con contenido independiente. Así mismo nos permiten hacer hipervínculos para modificar solo una parte de la página, esta herramienta es muy útil para separar paneles de control de navegación o menús de la página. Los recuadros funcionan de manera similar a una ventana del navegador por separado, dentro de la misma pagina, se puede desplazar por ella independientemente manteniendo su propio contexto de navegación, y permite hacer vínculos dentro de la misma sin que se afecte el resto de la pagina si así se desea.

Con los recuadros es posible separar un panel de navegación o menú del contenido, esto permite tener un rendimiento ya que el menú o panel de navegación no se mueve y queda estático mientras que lo que cambia y se desplaza es la parte contenida en otro frame.

Los recuadros dividen la ventana del navegador en regiones rectangulares, separadas, los bordes se extienden completamente a lo largo de la ventana y ajustan su tamaño a medida que se modifica el tamaño de la ventana del navegador.



Las dimensiones de los recuadros pueden especificarse de acuerdo a píxeles o porcentajes con relación a la ventana del navegador. También pueden ser controlados el tamaño del borde, el color del borde, el espacio, las barras de desplazamiento y la capacidad del usuario para modificar el tamaño del recuadro dentro de la ventana del navegador.

HIPERVÍNCULOS EN RECUADROS.- Es posible dirigir el contenido hacia los recuadros haciendo uso de targets, esto permite que la descarga de una liga o link se haga en un recuadro particular dentro de la misma ventana del navegador o en una nueva.

CAPAS O LAYERS.- La etiqueta layer (Patentada por Netscape) Permite que los elementos de la página puedan ser colocados en capas separadas, las cuales puedan ser manipuladas en respuesta a ciertas acciones del usuario y nos permiten incluir componentes de interfaz como los menús colgantes pull-down y de selección pop-up.



Una vez diseñado y desarrollado un sitio web es importante que este cumpla con el objetivo por el cual fue creado: ser una aplicación de la imagen corporativa de la empresa y servir como vínculo entre esta y su mercado. Para que un sitio web cumpla con esta función deben tomarse en cuenta algunos aspectos importantes que nos ayudaran a que el sitio web funcione de manera eficaz.

ALTA EN BUSCADORES

Un estudio realizado por la prestigiada empresa CommerceNet/Nielsen Media afirma que el 71% de los usuarios de Internet utilizan los buscadores para encontrar páginas Web.

De ahí la importancia de contar con presencia dentro de los buscadores más importantes a nivel mundial para que nuestro sitio sea visitado y llegue a nuestros clientes potenciales.

Esto se hace mediante el uso de palabras clave relacionadas con nuestra empresa o el contenido de nuestro sitio, por ejemplo para una empresa inmobiliaria, las palabras claves que nos servirán para que los usuarios a la hora de hacer la búsqueda den con la dirección de nuestro sitio serian: Casas, renta, venta, edificios, residencia, bienes raíces, construcción, traspasos, etc. Estas palabras clave o meta-tags se incluyen dentro del código html, de las páginas de nuestro sitio.



Algunos motores de búsqueda funcionan de diferente manera, hay algunos que toman en cuenta el título de la página, para esto se debe asegurar que en el título lleve una breve descripción de la empresa, de máximo 10 palabras, o el eslogan de la misma.

Algunos buscadores tardan de tres a cinco semanas aproximadamente en dar de alta un sitio en su base de datos, esto debido a que hay algunos buscadores que primero verifican que las palabras clave y la descripción del sitio sean congruentes con el contenido del mismo.

PUBLICIDAD Y RELACIONES PÚBLICAS

Es importante ya una vez que tenemos nuestro sitio en línea, darlo a conocer, no es necesario una gran campaña publicitaria para lograr que nuestro sitio tenga un gran número de visitantes, basta con hacer uso de una campaña sencilla de relaciones públicas, tanto internas como externas, que incluya artículos promocionales, como gorras, encendedores, plumas, etc, y a la vez incluir la dirección del sitio en todas las aplicaciones de identidad posibles de nuestra empresa.

Otra forma de hacer publicidad para un sitio, si es nuevo en Internet, es anunciándolo en portales especializados que tengan una gran afluencia de usuarios garantizada, esto nos dará la seguridad de que quien entre a ese portal verá nuestro anuncio y podrá llegar a él a un solo click de distancia.



PUBLICIDAD IMPRESA DE PORTALES EN INTERNET

ACTUALIZACIONES

Al diseñar cualquier sitio debemos estar pensando en el futuro y dejando espacio para agregar nueva información o secciones. La flexibilidad del sitio es un factor importante para mantener la apariencia de este y su funcionalidad a través del tiempo que este en línea.



MANTENIMIENTO Y FUNCIONAMIENTO

Este es otro factor que hace a un sitio atractivo, lo cual nos asegura que los usuarios vuelvan a visitarlo por la renovación del contenido.

Es importante que el sitio este en constante actualización, tanto de datos como de imágenes, así se asegurará mantener a los usuarios pendientes del sitio, ofreciéndoles información actualizada y reciente sobre lo que ellos esperan encontrar dentro de él, como lo son datos generales de la empresa, teléfonos, dirección etc.

Dependiendo del tipo de sitio que se trate, así será la frecuencia con que se actualice, si estamos hablando por ejemplo de un sitio publicitario, es importante que aparezcan en él las promociones actuales o los productos que en ese momento se está lanzando al mercado.

Para eso será necesario que una persona este dedicada a hacer esas actualizaciones, y a dar respuesta a las sugerencias o quejas de los usuarios, a la persona que hace esto se le llama webmaster o administrador web.

Si el objetivo del sitio es proveer información en continua actualización, debe estar diseñada de forma que pueda ser consultada de forma rápida, jerarquizar la información más importante por medio del color, el tamaño de la tipografía o a través de imágenes para que el usuario pueda acceder a ella sin complicación ni perderse en la estructura del sitio.



SITIOS DE ACTUALIZACION DIARIA

ENLACES O LINKS



En un sitio es indispensable ofrecer al usuario enlaces o conexiones a otros sitios relacionados con nuestra empresa, esto como un servicio adicional.

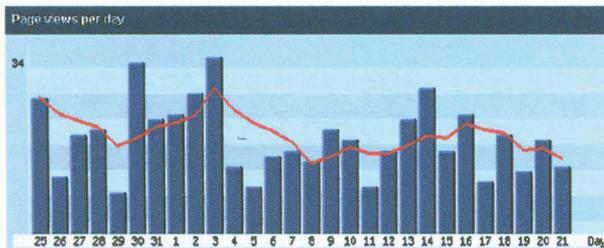
Ya que muchas veces el usuario recuerda donde puede tener acceso a la información y nuestro sitio puede ser esa plataforma, aprovechando que cada vez que el usuario nos visite, se encuentre con información nueva o se entere de algún nuevo producto o servicio que estamos ofreciendo.

CONTADOR DE VISITANTES Y ESTADÍSTICAS DEL SITIO

Es importante saber cuantos usuarios están visitando nuestro sitio, así como saber el origen de esos usuarios, para darnos una idea del buen o mal funcionamiento del sitio, para darnos cuenta si nuestro sitio esta llegando a la audiencia deseada.

Existen lugares en Internet que ofrecen este servicio, al colocar un contador en el sitio se registran las entradas de los usuarios y el lugar de donde tuvieron acceso, la hora, la fecha, la palabra clave con la que se encontró en algún buscador y nos presenta de forma gráfica todos estos datos comparándolos con fechas anteriores.

Las estadísticas del sitio son muy importantes, ya que por medio de estas nos daremos cuenta si nuestro sitio esta funcionando correctamente, esto será un reflejo del buen funcionamiento de la publicidad que se le haga al sitio, ya sea a través de Internet u otros medios publicitarios.

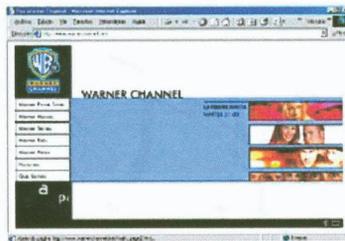




Existen diversos tipos de sitios web en la red, todos ellos con diferentes objetivos, dirigidos a múltiples tipos de usuarios y a abarcar cierto segmento del mercado. Aquí se ha hecho una clasificación de sitios muy general, ya que actualmente la mayoría tienen elementos mezclados de diferentes categorías, esto se debe a que cada vez las empresas se interesan por brindar un servicio más completo a los usuarios.

SITIO INFORMATIVO

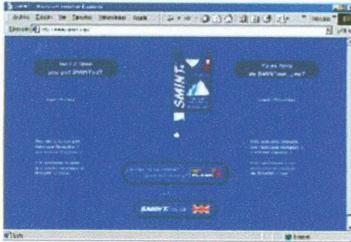
Es aquel sitio donde se despliegan múltiples notas e información referentes a un tema específico o varios relacionados entre sí, como pueden ser: espectáculos, noticias, finanzas, clima, viajes, ciencia, investigación, programación de televisión, salud, sorteos, etc. Algunos ejemplos son:



SITIO PUBLICITARIO

Son sitios desarrollados para dar a conocer productos o servicios como apoyo a una campaña de publicidad, donde se ofrece información detallada sobre lo que se está publicitando o lanzando en ese momento, este tipo de sitio generalmente es lanzado con el fin de que el usuario compre el producto o servicio, ofreciendo promociones o la posibilidad de comprar el producto en línea. Algunos de estos sitios incluyen juegos o pasatiempos con el propósito de que el usuario pase más tiempo dentro y crear una pregnancia del producto en la mente del posible consumidor.

También este tipo de sitio es utilizado para publicitar eventos, congresos o exposiciones, donde se ofrece toda la información referente al evento, inscripciones en línea, descuentos, etc. Estos sitios generalmente no tienen una larga vida dentro del web, ya que una vez que pasa la campaña de publicidad o el evento, se quitan de la web. Algunos ejemplos son:



SITIO DE SOPORTE TÉCNICO

Son sitios dedicados a ofrecer soporte técnico en línea sobre sus productos, y sirven como un módulo de atención al cliente, donde el usuario puede resolver sus dudas acerca de cuestiones técnicas sobre algún producto que adquirió de esa compañía. Estos sitios están en constante actualización pues deben ofrecer al usuario soluciones concretas para resolver las dudas que estos tengan acerca de los productos que han adquirido de dicha compañía.

La mayoría de 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.

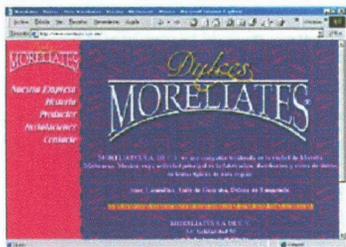




SITIO COMERCIAL

Son sitios donde una empresa ofrece información detallada sobre sus productos o servicios con el único fin de informar al consumidor y hacerle saber cual es la gama de productos o servicio que la empresa maneja, así como datos sobre sucursales, oficinas, teléfonos, y demás información que al usuario le pudiera interesar o que la empresa desee dar a conocer.

Algunos de estos sitios manejan su información como si se tratara de un catálogo virtual, dando la opción a hacer pedidos en línea o mandar quejas y sugerencias por medio de una hoja de contacto.



TIENDA VIRTUAL

Son sitios cuyo propósito es vender múltiples productos a través de Internet, artículos como libros, ropa, perfumes, aparatos electrodomésticos, joyería, electrónicos, computadoras, software, accesorios, etc. Generalmente el usuario debe registrarse, el sistema le otorga un nombre de usuario y un código de acceso o contraseña (password), escoge el producto que desea adquirir, elige la cantidad y paga con su tarjeta de crédito, y el producto se entrega directamente en el domicilio especificado.

Estos sitios presentan información detallada sobre los productos que ofrecen, fotografías, datos técnicos e incluso algunos hacen comparaciones de precios respecto a otras tiendas o empresas que venden el mismo producto.

Algunas empresas ofrecen el servicio de pago con depósito bancario o de pago a la entrega, lo cual le brinda al usuario una mayor seguridad a la hora de hacer sus compras por Internet.



PORTALES

Son sitios más complejos en cuanto a estructura, donde se ofrece todo tipo de servicios, información, entretenimiento, cuentas de correo, estado del tiempo, chat, etc.

Estos sitios tienen una gran afluencia de visitantes, el principal motivo es que la mayoría ofrece una diversa cantidad de información general de todos los temas así como el servicio de cuentas de correo gratuito, 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.

Los servicios que ofrecen los diferentes portales en la web varían de uno a otro pero la gran mayoría ofrecen programas gratuitos de comunicación entre los usuarios (messenger), canciones en formato 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.

El común de estos portales ofrece un espacio gratuito para el hospedaje de páginas personales, en las que el usuario puede subir información personal, fotografías, currículum, etc.



TESIS

La presente tesis busca hacer un análisis de los conocimientos básicos con los que un diseñador gráfico debe contar para diseñar y desarrollar un sitio web, así como proponer una metodología, en especial la que se ha seguido para la aplicación del sitio www.cmgrafico.com, que puede ser aplicado para cualquier otro en general. La importancia de seguir una metodología paso por paso nos ayudará a facilitar el proceso de diseño y desarrollo de cualquier sitio.

El principal problema en el campo del diseño web es que la mayoría de los sitios publicados en internet no han sido diseñados por diseñadores gráficos, sino por especialistas de otras áreas ya que este campo es relativamente nuevo, es por eso que aquí se pretende hacer una investigación que proporcione a los diseñadores gráficos los conocimientos básicos para diseñar y desarrollar sitios web.

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Primero que nada es necesario establecer ciertos puntos sobre lo que será el sitio, tales como:

OBJETIVOS DE IMAGEN CORPORATIVA

Es importante tomar en cuenta los objetivos de imagen de la empresa, ¿Porqué es importante proyectar la imagen de una empresa a través de internet?

CASO CMG: La aplicación de la imagen corporativa de la empresa en la web es una extensión de la identidad corporativa de la misma, donde se deben respetar los lineamientos establecidos por el diseñador para lograr una unidad gráfica y una pregnancia más sólida. La importancia de tener presencia en la red radica en la gran cantidad de clientes potenciales a los que llegará el sitio, por tal motivo el sitio debe de proyectar a través de este medio una imagen que corresponda con el resto de las aplicaciones de la empresa.

OBJETIVOS DEL SITIO

Se deben establecer los objetivos de desarrollo del sitio, ¿Para quien se va a diseñar? ¿Cuál va a ser su uso específico? ¿Qué información contendrá? ¿Qué tipo de sitio será?

CASO CMG: El objetivo principal en este caso es el desarrollar un sitio de servicios profesionales de un Diseñador Gráfico -CARLOS MARTINEZ GUZMAN- así como presentar el portafolio de trabajos realizados y la publicación de un documento de titulación.

Por lo tanto es un sitio informativo con datos sintetizados y de consulta que esta dirigido a diseñadores gráficos interesados en el diseño y desarrollo de sitios web, contiene información básica sobre los conocimientos con los que debe contar un diseñador gráfico para desarrollar sitios web, así como datos y sugerencias sobre como trabajar en este formato

SEGMENTO DEL MERCADO AL QUE VA DIRIGIDO

Debemos tomar en cuenta cuál va a ser nuestro público, quienes serán nuestros usuarios o posibles clientes, que edad tienen, a que se dedican, lenguaje utilizado, entre otros.

CASO CMG: El mercado al que va dirigido es principalmente a estudiantes de diseño gráfico o diseñadores interesados en el diseño de sitios web, ofreciéndoles conocimientos básicos sobre los fundamentos que un profesional en la comunicación gráfica sobre el desarrollo de sitios web.

Por otro lado este sitio también contiene un portafolio con los trabajos más importantes que he desarrollado a lo largo de mi carrera, por lo tanto también va dirigido a clientes potenciales, empresas o comercios que necesiten de los servicios de un diseñador gráfico para el desarrollo de sitios web, o para cualquier otro trabajo de diseño.

RECURSOS A DESARROLLAR PARA EL FUNCIONAMIENTO DEL SITIO

Aquí se tomaran en cuenta los recursos necesarios para el desarrollo del sitio, tales como la obtención de imágenes, programación, animaciones o el uso de bases de datos para ofrecer una solución al problema planteado y que su funcionalidad cumpla con las necesidades requeridas por el cliente.

CASO CMG: La creación de este sitio se realizó en una computadora Pentium II A 500 Mhz. con monitor de 15", se requirió hacer el desarrollo total del sitio en un editor html (Dreamweaver) y programación básica, ya que principalmente es un sitio informativo y de



PROYECTO DE TESIS

consulta, no requirió el uso de bases de datos o programación más compleja. También se utilizaron algunos Applets para ejemplificar este recurso dentro del sitio, una cámara digital y un escanner para la obtención de imágenes fotográficas y animaciones en flash para darle una presentación más dinámica y movimiento en el diseño.

ANTECEDENTES GRÁFICOS EN WEB

Es importante tomar en cuenta si el sitio a desarrollar es un sitio nuevo o si se va a hacer el rediseño de uno ya existente, si se quiere proyectar una nueva imagen o mejorar la existente, si el cliente quiere conservar la estructura de información con la que cuenta o si desea reestructurar los datos que se le presentarán al usuario.

Si el cliente ya cuenta con una dirección de Internet se deberá evaluar si es conveniente para el sitio o escoger un nombre de dominio que sea adecuado al sitio de empresa.

En el caso de un rediseño es importante no presentarle al usuario un cambio drástico en cuanto a la imagen, como cambiar completamente de colores o incluso de logotipo, ya que esto puede causar confusión y se puede pensar que se trata de otra empresa, a menos de que ese sea el objetivo de la empresa y por lo tanto se deberá hacer una renovación completa de la imagen que se quiere proyectar a los usuarios.

CASO CMG: En este caso, no hay ningún antecedente gráfico en web, es un sitio nuevo, se diseñó y desarrolló tomando en cuenta una imagen gráfica ya establecida, haciendo el sitio web una extensión de la imagen corporativa donde se respetaron los colores y fuentes corporativas.



Para escoger el nombre de dominio el proceso es similar al que se toma para crear el nombre de una marca, que sea corto, sencillo, fácil de recordar, sin palabras rebuscadas ni caracteres especiales, lo ideal para este proyecto es que el dominio hubiera sido www.cmg.com puesto que son las iniciales de la empresa en este caso del nombre del cliente, además de formar el logotipo, pero este nombre ya estaba ocupado así que se opto

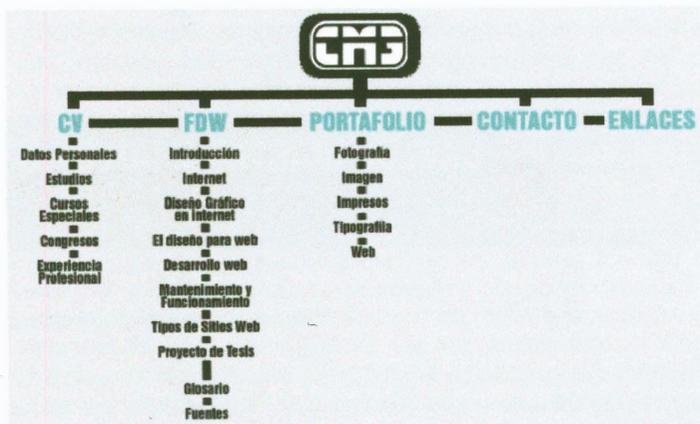
por buscar otro sin perder los requerimientos de pregnancia, así que la segunda opción fue www.cmgrafico.com, fundiendo las iniciales CMG con la palabra GRAFICO, lo que nos da un nombre corto y que además lleva implícito el ramo de la empresa.

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Se debe hacer un análisis completo de la información que será incluida en el sitio, estructurándola y clasificándola en categorías específicas de forma que no cause confusión en el usuario y este pueda encontrar y consultar lo que desea sin dar demasiados "clicks" además de que esto nos facilita la tarea de expandir los contenidos en un futuro en caso de que así lo requiera la empresa y no tener que hacer una estructuración de los contenidos nuevamente.

Otro factor importante es considerar el número de imágenes que serán incluidas en cada sección y en cada página, esto nos ayudara a determinar el tamaño y calidad que podemos brindarle al usuario en cuestión de imágenes.

También es muy importante seguir los lineamientos de aplicación de la imagen corporativa de la empresa para que sea congruente con las demás aplicaciones de la misma y lograr una unificación gráfica y una presencia mayor ante el público.





PROYECTO DE TESIS

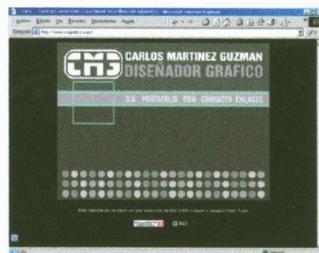
CASO CMG: Para este sitio, se estructuró la información de la siguiente forma, tomando en cuenta que la distribución fuera accesible desde cualquier punto del sitio y además que fuera flexible para poder agregar más ligas o enlaces en las diferentes secciones en caso de que así se requiera en el futuro quedando de la siguiente forma:

Así se asegura que la vigencia del sitio sea mayor con la posibilidad de agregar secciones nuevas dentro de las categorías principales, en caso de que no encaje dentro de las existentes es conveniente agregar una nueva categoría de forma que no rompa con la estructura principal y la navegación dentro del sitio sea funcional.

SOLUCIÓN GRÁFICA

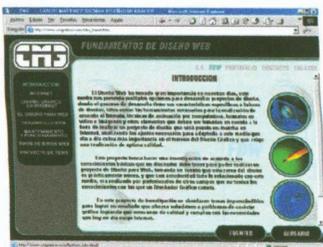
Ya que se tiene la información estructurada se procede a hacer el bocetaje de la propuesta gráfica de acuerdo a los lineamientos de diseño de la imagen corporativa de la empresa tales como colores corporativos y fuentes institucionales para lograr una identidad con las demás aplicaciones de la misma, para esto es importante adaptar los colores corporativos lo mas cercano a los del formato web. Ya una vez resuelto el problema gráfico se le presentará al cliente una propuesta impresa y una vez aceptada se procede a armar el sitio.

CASO CMG: Para el desarrollo de este sitio se tomaron en cuenta los lineamientos de diseño, colores y fuentes corporativas, se le dio un carácter sobrio y sencillo, tratando de evitar efectos complejos para resaltar el contenido del sitio y hacer las imágenes utilizadas mas ligeras para que las paginas carguen lo más rápido posible ya que el contenido es extenso y los ejemplos utilizados son numerosos. Se tomó en cuenta las formas curvas del logotipo formas que nos connotan amabilidad y suavidad.



Dado que es un sitio informativo, de carácter gráfico y visual se opto por una página inicial o frontal animada, desde la cual se tiene acceso a las diferentes categorías que presenta este sitio.

Se utilizaron colores claros tales como el verde agua en el fondo de los textos para facilitar la lectura y no resultara cansado para la vista. Se integraron elementos gráficos



al fondo en la misma gama de color relacionados con el tema que se trata en las diferentes secciones principales, esto nos da una referencia gráfica de navegación dentro del sitio. Para lograr un contraste se utilizaron diferentes tonalidades de grises, para darle un carácter sobrio y elegante.

Para el desarrollo de los menús internos se siguió con el mismo concepto gráfico del color, resaltando o activando el nombre de la página donde nos encontramos, esto nos da una referencia de navegación dentro de cada sección lo cual nos permite avanzar sin perdernos dentro del contenido de cada categoría.

DESARROLLO

Una vez resuelto el concepto gráfico que tendrá el sitio en base a las necesidades presentadas por el cliente, se procede a crear los archivos que serán utilizados, tales como botones que se utilizarán, fondos, optimización y formato de fotografías, y otros elementos gráficos que serán incluidos en el sitio, así como las animaciones que contendrá.

También es importante cerciorarse de que todos los enlaces entre las secciones no se rompan y que la navegación del sitio sea fluida y fácil de acceder desde cualquier punto en donde se encuentre navegando el usuario dentro del sitio.

CASO CMG: En este sitio se tomaron en cuenta los colores corporativos para crear un sitio congruente y lograr una integración con la imagen. El logotipo y demás gráficos vectoriales se crearon en Corel Draw 10. Se hicieron fondos para cada una de las secciones del sitio, botones y ejemplos, se capturaron pantallas de sitios y se optimizaron todas estas imágenes en Adobe Photoshop 6. Las panorámicas se crearon en Pix Around.



Las animaciones se hicieron en Flash 5 y se armó el sitio en Dreamweaver 4. Se mantuvo la estructura de árbol lo que nos permite que el sitio sea flexible y expandible.



PUBLICACIÓN

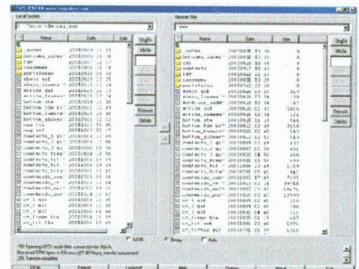
Ya que se tiene armado el sitio, es importante revisar muy bien los detalles finales como la ortografía y la redacción, probar el sitio de forma local (antes de subirlo a Internet) en diferentes navegadores y diferentes resoluciones de monitor y si es posible en diferentes computadoras para comprobar que se visualice de forma similar independientemente de la resolución y el navegador que se tenga. Una vez terminado el sitio, se procede a publicarlo en Internet por medio de un programa FTP (File Transfer Protocol) para que esté disponible y cualquier persona que tenga la dirección lo pueda ver.

Es muy importante una vez que ya se tiene el dominio registrado subir al servidor una página sencilla con un mensaje que indique que el sitio esta en construcción y próximamente estará disponible, ya que mientras se desarrolla el proyecto se puede ir dando de alta en los buscadores más importantes de la red, así las personas que encuentren la dirección y se dirijan a nuestro sitio sabrán que próximamente estará disponible, dando a conocer una pequeña muestra de la imagen que tendrá el sitio y que es lo que encontrarán en el una vez que este listo.

Además hay que incluir la dirección de nuestro sitio en todas las demás aplicaciones de la empresa para darlo a conocer, tales como papelería, tarjetas de presentación, promocionales, anuncios de revista, radio y televisión entre otros. Es muy importante darle la difusión necesaria a través de la publicidad y las relaciones públicas de la empresa, esto nos ayudara a que el público empiece a consultar la información de la empresa en Internet y crear una mayor presencia corporativa.

CASO CMG: Este sitio se publicó a través de WS FTP, y se colocó una animación sencilla para anunciar que el sitio estaba en construcción, mientras tanto se dio de alta en los principales buscadores de Internet, tales como Yahoo!, MSN, Terra, Latinguia, Lycos, Hotbot, Google, El Sitio, Starmedia y Go entre otros.

Para dar a conocer este sitio, se hará una presentación como vía de titulación, y que otros diseñadores interesados en el tema lo visiten, así mismo se incluirá la dirección en tarjetas de presentación, y papelería básica entre otros.



MANTENIMIENTO

Cuando nuestro sitio este en línea, seguramente habrá que ir actualizando la información que en el se encuentra, es importante revisar constantemente las ligas externas que tengamos incluidas en nuestro sitio y asegurarnos de que funcionen correctamente, así como agregar imágenes nuevas para darle frescura al sitio y brindarles a los usuarios información novedosa y actual cuando regresen. Además de que surgirán sugerencias de los usuarios las cuales es muy importantes tomarlas en cuenta ya que al final de todo son ellos los que hacen posible que nuestro sitio sea visitado.

También es importante revisar regularmente que nuestro sitio este apareciendo en los buscadores mas importantes donde lo hemos dado de alta, y que aparezca dentro de los primero 20 lugares de búsqueda, ya que esto es determinante para que las personas que busquen información relacionada con nuestro sitio, den con el a través de estos.

CASO CMG: Este sitio se ha dado de alta en los principales buscadores de la red, utilizando palabras relacionadas con el diseño gráfico y el diseño web, así como otros términos utilizados en los contenidos tales como: diseño gráfico, diseño web, fotografía, imagen corporativa, diseño editorial, desarrollo web, diseñador gráfico, servicios profesionales, etc.

Para darle frescura se actualizara constantemente el portafolio de trabajos para mantenerlo vigente, así como la información del Curriculum Vitae y la página de enlaces ofreciendo ligas a sitios relacionados con el diseño gráfico y el desarrollo de sitios web, así como enlaces a las principales revistas de diseño y sitios de soporte para la realización de proyectos en Internet.

COSTOS

Un sitio web es una extensión más de las aplicaciones de la imagen corporativa, y como tal, requiere una inversión de la misma manera que lo requiere el aplicar todo el sistema de la identidad en la empresa.

El hecho de que una empresa aplique o cambie de imagen corporativa implica hacer ciertos gastos, tales como la impresión de papelería, anuncios en revistas, periódicos y productos promocionales entre otras. Así mismo el tener presencia en la red implica un costo para la empresa.



El costo del diseño de un sitio web dependerá en primer lugar del tipo de sitio que requiera la empresa, ya que esto determina el tiempo de diseño y desarrollo del mismo, no es igual diseñar un sitio meramente informativo de 5 paginas internas, a diseñar una tienda o catálogo virtual de decenas de productos, entre más complejo sea el sitio más tiempo se llevará en desarrollar una solución gráfica adecuada y funcional para el sitio.

El tipo de sitio determinará en gran medida la cantidad de recursos que la empresa debe invertir, esta inversión es a corto plazo, ya que una vez puesto en línea el sitio se convierte en una ventana de proyección a nivel global para la empresa que con la debida difusión traerá resultados inmediatos.

Si tomamos en cuenta que para el desarrollo de una imagen corporativa básica y su manual de identidad (logotipo, símbolo, usos correctos e incorrectos de aplicación, colores corporativos, fuentes institucionales, proporciones de la imagen red de construcción y reducción máxima permitida) se lleva de 60 a 80 horas de trabajo de diseño, ya una vez que se cuenta con estos lineamientos de diseño, el desarrollo de un sitio web básico (página principal, 5 paginas interiores, de 15 a 20 imágenes y hoja de contacto) le tomara al diseñador de 20 a 25 horas de trabajo, tomando en cuenta que la información y gráficos incluidos (logotipos, fotografías, gráficas, etc.) son proporcionados por el cliente, de no ser así el diseñador invertirá más tiempo en el escaneado, trazado de gráficos, recopilación y captura de información, lo cual se verá reflejado en el costo del desarrollo del sitio.

Otro aspecto muy importante que hay que tomar en cuenta es el mantenimiento, alojamiento y actualizaciones del sitio, que implican gastos extra, para la empresa, obviamente si el sitio tiene que ser actualizado constantemente, el costo de estas horas de trabajo es menor que el del desarrollo del sitio, puesto que ya hay un concepto y un lineamiento que hay que seguir aplicando en las actualizaciones.

Un ejemplo claro de esto es si comparamos una revista impresa con una revista virtual, tomando en cuenta que ambas se actualizan cada mes, el costo del desarrollo del concepto será similar en cuestiones de diseño, mes con mes deberá actualizarse la información de los contenido.

Los lineamientos que hay que seguir ya estarán dados desde un principio, en una revista impresa el costo de producción será más elevado por cuestiones de papel, impresión, acabados y distribución entre otros, en una revista virtual, los costos de producción se reducirán a la renta mensual del hospedaje del sitio.

CONCLUSIONES

El diseño y desarrollo de sitios web, es un proceso de diseño similar al que se sigue en el diseño editorial, una página web no es otra cosa que un diseño editorial dinámico, y como tal puede ser una aplicación dentro de la identidad corporativa de una empresa, es una extensión de las aplicaciones que le brinda a la empresa una presencia dentro de un medio masivo de comunicación como es Internet, medio que ofrece gran accesibilidad a un costo relativamente bajo y de gran alcance.

La principal función de un sitio web para una empresa, es comunicar y ofrecer información a su público, es publicidad para la empresa dentro de Internet, es un medio que sirve como vínculo informativo no solo con sus clientes, sino también con sus proveedores y otras personas u organizaciones que tienen contacto con la misma, de ahí es donde surge la gran importancia de tener presencia en la red, presencia que es un beneficio importante ya que por la accesibilidad que presenta es un medio económico y de alcance global.

Cuando un diseñador se ve en la tarea de desarrollar un sitio web para una empresa, es muy importante desde el inicio del proyecto tener en cuenta cual será el objetivo del sitio, cual será su función para la empresa, ya que de esto dependerá en gran medida el buen funcionamiento del mismo.

El diseñador debe conocer cuales son los lineamientos de identidad gráfica de la empresa, cual es su filosofía, servicios y productos que ofrece, cual es su segmento de mercado y los servicios en línea que ofrecerá el sitio.

El diseño de sitios web no es una tarea fácil, ya que es un proceso donde se deben tomar en cuenta las necesidades del cliente y presentarle una solución gráfica que cubra esas necesidades. Se le debe mostrar al cliente una alternativa que vaya de acuerdo a la imagen gráfica de la empresa para lograr una identidad corporativa de la misma forma que se hace con las demás aplicaciones de la misma.

Si bien es cierto que un Sitio Web es un diseño editorial dinámico, también lo es, que este nuevo medio esta en constante desarrollo y aún presenta desventajas sobre el diseño editorial convencional, tales como la limitante en el uso de fuentes de texto y el no poder rodear con texto imágenes irregulares o redondas entre otras, sin embargo también



presenta ciertas ventajas, la más importante es la capacidad de actualización que se tiene sobre lo publicado, mientras que en el diseño editorial convencional un error ya no es posible corregirlo una vez que se ha impreso el trabajo, en el diseño web esto si es posible, y se puede hacer al instante, logrando un ahorro de recursos.

Este proyecto muestra que a través de este medio se puede dar a conocer la investigación realizada como proyecto de titulación, que al estar incluida dentro del sitio del diseñador, se aprovecha el medio para difundir no sólo el proyecto de investigación sino también ofrecer los servicios como diseñador ante posibles clientes, incluyendo datos personales y profesionales así como el portafolio de trabajos realizados y el curriculum vitae del diseñador.

La finalidad de este sitio es que Carlos Martínez Guzmán tenga presencia en Internet como diseñador gráfico ofreciendo sus servicios a través de este medio, con las facilidades y ventajas que este brinda, además de tomar este medio de comunicación para la publicación de la investigación realizada para poder desarrollar el sitio.

El diseño web es un nuevo medio de comunicación masiva que día a día toma cada vez más fuerza dentro del campo del diseño gráfico, sin embargo se debe estar preparado con los conocimientos necesarios para poder ofrecer servicios profesionales de calidad a nuestros clientes, y sobresalir en un mercado cada vez más competitivo, el diseño gráfico siempre buscará el mismo objetivo: resolver problemas de carácter gráfico en base a necesidades específicas, sin embargo las nuevas tecnologías demandan un desarrollo profesional cada vez más completo por parte de los diseñadores gráficos, y aunque aún existen personas que se resisten a adoptar estas nuevas tecnologías como parte de su proceso de trabajo, es importante aprovecharlas para lograr soluciones gráficas de calidad.



Administrador de web

Persona responsable del desarrollo, mantenimiento y administración de un servidor de web o de alguno de los web hospedados en él.

Bitmap

Formato utilizado para almacenar en un archivo gráficos o imágenes. La información dentro de estos archivos se almacena representando bit a bit la imagen tal y como se representará en el terminal. A diferencia de formatos como GIF y JPEG no se utiliza ningún método de compresión de la información. Usualmente estos archivos tienen la extensión bmp. Son muy utilizados para la construcción de botones e iconos en los interfaces de usuario.

Bits por segundo

Unidad que mide la velocidad de transmisión de datos sobre una línea telefónica.

BPS

Siglas que corresponden a los términos Bits Per Second: Bits por segundo.

Browser

Término inglés que se emplea con el significado de visualizador.

Buscador

Servicio que se ofrece en un servidor de web gracias al cual los usuarios pueden localizar información en la World Wide Web. Pueden existir diferentes formas de localización de la información, la más usual es por palabras clave. El usuario proporciona al motor de búsqueda un conjunto de palabras claves y restricciones sobre cómo ha de realizarse ésta indicando por ejemplo, si desea que aparezcan todas las palabras o basta con algunas de ellas, si desea cualquier tipo de información o sólo las de fechas recientes, etc.

Ciberespacio

Denominación que recibe el conjunto de información almacenada y disponible para su localización y consulta en una red de computadores, por ejemplo, Internet.

Contraseña

Clave formada por una cadena o cadenas de caracteres alfanuméricos que, por razones de seguridad, se asocia a cuentas de usuario, archivos o aplicaciones de tal forma que sólo tengan acceso aquellos que la conozcan.

Descargar

Transferir datos o programas desde un computador remoto, por ejemplo un host, a otro local, por ejemplo un computador personal, a través de una red de comunicaciones, por ejemplo Internet.

Dominio

Es el nombre con el cual se localiza un sitio en internet, ejemplo: www.cmgrafico.com.

Download

Término inglés que se utiliza con el significado de descargar.

DPI

El termino dpi significa "puntos por pulgada" (Dots Per Inch). Si nos referimos a una imagen significa "píxeles por pulgada" (Pixels Per Inch). Los dpi de la impresora son diferentes de los dpi de la imagen.

Explorador

Browser o visualizador.

FTP

Siglas que corresponden a los términos File Transfer Protocol: Protocolo de transferencia de archivos.

GIF

Siglas que corresponden a los términos Graphics Interchange Format: Formato de intercambio de gráficos. Formato utilizado para almacenar en un archivo gráficos o imágenes. La información dentro de estos archivos se almacena de forma comprimida utilizando el algoritmo LZW. Usualmente estos archivos tienen la extensión gif. Son muy utilizados junto con el formato JPEG para ser insertados dentro de páginas de web y en su actual versión pueden contener una secuencia de imágenes que puede visualizarse de forma consecutiva generando una animación.



Hiperenlace:

Término que se emplea con el significado de enlace dentro de un archivo de hipertexto.

Hipertexto

Conjunto de archivos de texto que el usuario puede consultar y recorrer utilizando enlaces. Los enlaces representan referencias cruzadas entre diferentes archivos y, a menudo, reciben el nombre de hiperenlaces y se visualizan de una forma realzada, por ejemplo, como textos subrayados, en un color diferente al resto del texto o como figuras (por ejemplo, imágenes o gráficos en formatos GIF o JPEG). Pueden utilizarse enlaces internos, a otras partes del mismo archivo, o enlaces externos a otros archivos. Estos archivos pueden escribirse utilizando lenguajes como, por ejemplo, HTML. Cada uno de los archivos de un hipertexto puede recibir el nombre de página, y, por tanto, un web tiene tantas páginas como archivos. Cuando los hipertextos están ubicados dentro de un web, cada uno de los archivos recibe el nombre de página de web. Para la visualización de hipertextos se utilizan aplicaciones especiales de visualización que reciben la denominación de visualizadores.

Home page

Término inglés que se utiliza con el significado de página inicial.

Host

Término inglés que se emplea con el significado de computador anfitrión.

HTML

Siglas de HyperText Markup Language.

HTTP

Siglas que corresponden a los términos HyperText Transfer Protocol: Protocolo de transferencia de hipertextos.

Hyperlink

Término inglés que se emplea con el significado de enlace dentro de un archivo de hipertexto.

Icono

Dibujo de pequeñas dimensiones que representa de forma esquemática un objeto, una imagen gráfica mayor, una ventana o una utilidad disponible en una interfaz de usuario.

Internauta

Usuarios de Internet que la exploran (navegan) localizando y consultando información en forma de hipertextos.

INTERNIC

Organización encargada del registro de dominios a nivel mundial.

JPEG

Siglas que corresponden a los términos Joint Photographic Experts Group: Reunión de grupo de expertos en fotografía. Formato utilizado para almacenar en un archivo fundamentalmente imágenes naturales y del mundo real. La información dentro de estos archivos se almacena de forma comprimida utilizando algoritmos basados en fractales, este tipo de algoritmos no reproducen exactamente el original, ello hace que siendo un formato muy adecuado para imágenes realistas no lo sea tanto para dibujos o gráficos de datos. Usualmente estos archivos tienen la extensión jpg o jpeg. Son muy utilizados junto con el formato GIF para ser insertados dentro de páginas de web.

Meta Tags

Son partes del código html que se encuentran al comienzo del documento.

Motor de búsqueda

El motor de búsqueda puede ser de dos clases, los que buscan la información dentro de un determinado web y que pueden en ese mismo momento revisar todos los archivos de hipertexto de ese web para retornar al usuario una página de web con enlaces a los que contienen las palabras clave solicitadas y los que buscan en toda la World Wide Web.

Dado el volumen de la World Wide Web en información, estos últimos no pueden realizar la búsqueda de forma directa y por ello consultan su base de datos en la que tienen asociados miles de archivos de hipertexto, sus direcciones (URL), títulos, etc. con palabras clave.

MPEG

Siglas que corresponden a los términos Moving Pictures Expert Group: Grupo de expertos en películas. Formato utilizado para almacenar en un archivo imágenes de vídeo. La información dentro de estos archivos se almacena de forma comprimida. Usualmente estos archivos tienen la extensión mpg.



Navegador

Ver explorador

Netscape Navigator

Visualizador de hipertextos muy difundido y para diferentes sistemas operativos, como por ejemplo, UNIX y WINDOWS.

Nodo

Punto de unión o enlace entre dos o mas computadoras.

Password

Término inglés que se utiliza con el significado de contraseña.

Píxel

Es el término de informática para denotar a un elemento de la imagen (picture element) y es un número. Para una imagen a color, normalmente estos píxeles almacenan un valor RGB (Red=Rojo, Green=Verde, Blue=Azul) de 8 (256 colores), 16 (65.536 colores) o 24 bits (16 Millones de colores). Para una imagen en blanco y negro (B&W=Black & White) este valor normalmente es de solo 8 bits (256 niveles de grises) para cada píxel. Una imagen de tan solo 2 colores, necesita solo 1 bit por píxel.

Servidor

Proceso o dispositivo que proporciona servicios o recursos a otros procesos o dispositivos. Algunos de los servidores más usuales son: servidor de base de datos, servidor de impresión, servidor de disco, el servidor de web, etc.

Plug-in

Son pequeños programas que sirven para visualizar ciertas aplicaciones en Internet, por ejemplo las animaciones Flash requieren tener un plug-in instalado para poder verlas.

URL

Siglas que corresponden a los términos Universal Resource Locator: Localizador universal de recursos.

Visualizador

Aplicación informática que permite consultar fácilmente documentos en hipertexto.

Para denominar a este tipo de aplicaciones también se utilizan los términos navegador, explorador y, en inglés, browser.

Webmaster

Término inglés con el que se designa al administrador de web.

www

World Wide Web.



LIBROS CONSULTADOS

COMO CREAR UN PORTAL EN INTERNET

Javier Guadalajara
E-dita
España 2000

DISEÑO DE REVISTAS

William Owen
Gustavo Gilli
México 1991

DISEÑO EN EL WEB

Jennifer Niederst, Edie Freedman
McGraw Hill
México 1997

ESTRATEGIAS DE MERCADOTECNIA EN INTERNET

Tom Vassos
Prentice Hall
México 1996

FLASH 5

Francisco Pascual
Alfaomega Ra-Ma
México 2001

GRAFICOS PARA EL HIPERESPACIO

Roy McKelvey
McGraw Hill
México 1999

INTERNET

Ediciones B
Angus J. Kennedy
España, 2000

IMAGEN GLOBAL Enciclopedia del Diseño

Joan Costa Ediciones
Ed. Ceac
Impreso en España
Tercera edición abril 1994

IDENTIDAD CORPORATIVA

Joan Costa
Ed. trillas
Reimpresión primera edición 1993

MACROMEDIA FLASH 5 Guía de Campo

Francisco Pascual
Alfaomega Ra-ma
México 2001

MERCADOTECNIA E IMAGEN EN INTERNET

Diego Bonilla, José de Jesús Del Toro
Iberoamericana
México, 1996.

PUBLICIDAD SIN PALABRAS

Fancisco D'Egremy A.
Ediciones Mar
México, 1993.

PROYECTOS DE TIPOGRAFÍA REALES: DEL BRIEFING AL RESULTADO FINAL

Yolanda Zappaterra
McGraw Hill
México, 2000



REVISTAS CONSULTADAS

CLICK ME

Aztlán Digital
Trimestral
No.2 Enero 2001

ORIGINA

Compañía Editorial y Publicitaria Alce
Mensual
No. 104, Octubre 2001

WWW VIVIR EN INTERNET

Compañía Editorial y Publicitaria Alce
Mensual
No. 6, Junio 2000

WWW VIVIR EN INTERNET

Compañía Editorial y Publicitaria Alce
Mensual
No. 11, Noviembre 2000

WWW VIVIR EN INTERNET

Compañía Editorial y Publicitaria Alce
Mensual
No. 13, Febrero 2001

WWW VIVIR EN INTERNET

Compañía Editorial y Publicitaria Alce
Mensual
No. 16, Junio 2001

WWW VIVIR EN INTERNET

Compañía Editorial y Publicitaria Alce
Mensual
No. 19, Septiembre 2001

SITIOS WEB CONSULTADOS

www.amazon.com

Amazon, Inc.

www.altavista.com

Altavista Company

www.apple.com

Apple Computer, Inc.

www.ccs.net.mx

Centro de Ciencias de Sinaloa

www.ciber.net.mx

Ciber @ Net

www.cibermex.net

Cybernet de México

www.cinepolis.com.mx

Organización Ramirez

www.cineticket.com.mx

Organización Ramirez

www.clickme.com.mx

Revista Click Me

www.esmas.com

Comercio MÁS S.A. de C.V.

www.euforya.com

Grupo Alce



www.flashkit.com

Int. Media Group Inc.

www.go.com

Disney Enterprises, Inc

www.ia.com.mx

Internet Architects Consulting S. de C.V.

www.imdb.com

Internet Movie Database Ltd.

www.microsoft.com

Microsoft Corporation

www.movies.com

Disney Enterprises, Inc

www.msn.com

Microsoft Corporation

www.mx.hollywood.com

Wollywood.Com

www.nedstat.com

Nedstat Corporate

www.pegasus.ucla.edu.ve

Consejo de Desarrollo Científico, Humanístico y Tecnológico

www.reálnetworks.com

Real Networks Inc.

www.switchonline.com.mx

Revista Switch

www.vivireninternet.com
Revista WWW Vivir en Internet

www.yahoo.com
Yahoo! Inc.



T
745 4
M 385