



00227

15

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**

"Desarrollo de la página web para Dex-Net"

Tesis

**Que para obtener el título de:
Licenciada en Comunicación Gráfica**

**Presenta
Matilde Flores Fragoso**



**DIRECCIÓN DE ESTUDIOS
DE INVESTIGACIÓN
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS
MEXIQUELCO D.F.**

Director de Tesis: Profesor Gerardo Clavel de Kruff

Acompañada de cd
México D.F. 2003

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**TESIS CON
FALLA DE
ORIGEN**

PAGINACION DISCONTINUA

00:00

A mis padres

por todo el apoyo y la confianza

A Arturo

por tu amor y paciencia

A Jorge

por tu amistad

www

00:00

2

Las tecnologías para las comunicaciones y las computadoras se han convertido en herramientas indispensables para nuestra vida diaria, nos ayudan en nuestras tareas, tanto en nuestros lugares de trabajo como en el hogar.

La revolución generada por Internet, se compara con los cambios que se produjeron en la sociedad del siglo XVII durante la Revolución Industrial, con una particularidad, que Internet ha necesitado sólo de un tercio del tiempo que requirió la Revolución Industrial ya que a derivado cambios inimaginables sobre nuestra manera de trabajar, vivir, comportarnos, y aprender.

En los principios de Internet el uso de imágenes era nulo, posteriormente se utilizaron únicamente para ilustrar los temas tratados, pero años más tarde con la llegada del primer navegador gráfico, la red de redes cambió drásticamente, otorgando nuevas posibilidades a sus usuarios que ahora la reconocen como un medio de proyección mundial que les permite transmitir mensajes de manera integral

Nuestra sociedad esta regida por un ritmo de vida demasiado rápido que pocas veces le da a los individuos la posibilidad de detenerse a observar las cosas a su alrededor. Internet como medio de comunicación cuenta con una gran cantidad de información, es por ello que dentro de WWW el tiempo que dedicamos a la exploración de un sitio se resume a unos pocos minutos y en ocasiones a unos cuantos segundos, por ello es importante que los mensajes transmitidos a través este medio sean claros y concisos.

En la actualidad el diseño del Sitio Web de una empresa forma parte de todo programa de identidad corporativa. Se basa en una presentación consistente y congruente de todos los elementos que forman parte de cada esfuerzo de comunicación que la empresa establece, de manera que estos elementos reflejen adecuadamente su personalidad a través de los diversos medios que la proyectan.

La presente Tesis tiene pretende presentar a la página web como un promocional directo. El objetivo principal será desarrollar una metodología de diseño resaltando todos aquellos procesos en los cuales el lenguaje visual puede optimizar la producción de la misma.

01:00 Internet

01:00	Internet
01:00	Internet
01:03	Antecedentes
01:01	¿Qué es Internet?
01:05	Historia de Internet
01:06	1a Etapa
01:07	2a Etapa
01:07	3a Etapa
01:08	Internet en México
01:08	Acceso
01:10	World Wide Web
01:12	Tipos de Páginas
01:13	Páginas Informativas
01:14	Páginas Comerciales
01:14	Páginas Advocativas
01:16	Páginas Personales
01:17	Diseño Digital
01:18	Antecedentes
01:19	Procesamiento de imágenes
01:20	Digitalizadores
01:20	Software para gráficos
01:20	Paquetes de Programación
01:21	Paquetes de Aplicaciones
01:22	Puntos y Líneas

02:00 Diseño por Computadora

02:03	Definición
02:05	Maneras en las que nos comunicamos
02:06	Jeroglífico
02:06	Hierático
02:06	Demótico
02:07	Copto
02:08	Escritura Cuneiforme
02:09	Papel
02:09	Alfabeto
02:10	Fotografía
02:11	Telegrafía
02:11	Teléfono
02:12	Cinematógrafo
02:13	Televisión
02:14	Computadoras
02:15	Máquina Analítica
02:15	Primeros Ordenadores
02:16	Ordenadores electrónicos
02:16	Circuitos Integrados
02:17	Comunicación Gráfica (CG)
02:18	Tipografía en CG
02:18	Ilustración en CG
02:19	Equilibrio y Simplicidad
02:20	Consideraciones para aplicación

02:00 Diseño por Computadora

02:21	Formato
02:23	On - Off
02:23	Pantalla
02:24	Unidades
02:24	Distribución y Orden
02:25	Retícula
02:26	Percepción
02:27	Colores
02:27	RGB
02:27	CMYK
02:28	Paletas de Color
02:28	Escala de grises
02:28	Idexado
02:29	Colores
02:29	216 Colores
02:31	Tipografía
02:32	Variaciones entre plataformas
02:35	Elementos

03:00 Software

03:00	Software
03:03	Software para mapa de bits
03:03	Photoshop
03:04	Herramientas de selección
03:05	Efectos especiales
03:05	Uso de las capas
03:06	Corrección de colores y tonos
03:06	Pintar
03:07	Dibujo de formas vectoriales
03:07	Texto
03:08	Edición de Texto
03:08	Optimización de formatos para Web
03:09	Previsualización en exploradores Web
03:09	Slice
03:10	El Anti-Alising
03:11	Software para Vectores
03:11	Freehand
03:12	Seleccionar
03:12	Agregar color
03:13	Texto
03:13	Dibujo de Formas
03:14	Dibujo de Lineas
03:15	Inspector de objetos
03:15	Información

03:00 Software

03:15	Trazo
03:16	Relleno
03:16	Documentos
03:17	Documento
03:18	Texto
03:19	Software para Animaciones
03:19	Animaciones
03:20	Keyframe
03:20	Menú de Frame / Keyframe
03:21	Propiedades de frame
03:22	Ventanas

04:00 Desarrollo

04:00	Desarrollo
04:04	Metodología de Diseño
04:05	Detección de necesidades
04:05	Necesidades Gráficas
04:05	Posicionamiento del Cliente
04:06	Clasificación de la Información
04:06	Nivel 1 Home
04:06	Nivel 2 Interiores
04:07	Arquitectura de Información
04:07	Homepage o portal principal
04:08	Página interior
04:09	Interfase Gráfica
04:10	Resolución y Formato
04:11	Retícula
04:12	Distribución
04:13	El logotipo de DexNet
04:15	Color
04:16	Bocetaje
04:17	Ilustraciones
04:18	Home
04:18	Interiores
04:20	Ilustraciones

Internet

01:00

Internet

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

www

01: 01

Las tecnologías para las comunicaciones y las computadoras se han convertido en herramientas indispensables para nuestra vida diaria, nos ayudan en nuestras tareas, tanto en nuestros lugares de trabajo como en el hogar.

Estas tecnologías; computadoras, teléfonos celulares, fibra óptica, satélites, módem e Internet entre otras, han ayudado a mejorar considerablemente la productividad de las empresas ya que se pueden elaborar más productos y de mejor calidad con menos horas de trabajo.

Hoy en día términos como e-mail, o Página Web son utilizados por todos como parte de nuestro lenguaje común, el uso de la tecnología de redes, es pues parte de nuestra vida cotidiana, pero detrás de esta tecnología hay mas de treinta años de investigación y experimentación.

La revolución generada por Internet (Revolution Internet), se compara con los cambios que se produjeron en la sociedad del siglo XVII durante la Revolución Industrial, con una particularidad, que Internet ha necesitado sólo de un tercio del tiempo que requirió la Revolución Industrial ya que a derivado cambios inimaginables sobre nuestra manera de trabajar, vivir, comportarnos, y aprender.

Al nivel personal, Internet permite a las personas comunicarse de una manera que tampoco había sido posible anteriormente. Las personas en México pueden comunicarse visualmente con otras en Argentina, Chile o hasta Singapur, mediante cámaras Web colocadas sobre la computadora.

Para los negocios, el envío de mensajes electrónicos se está convirtiendo en una parte esencial de las comunicaciones con los clientes y vendedores. De hecho, a veces las personas dan su dirección de correo electrónico más a menudo que sus propios teléfonos.



Internet

Antecedentes

01:00

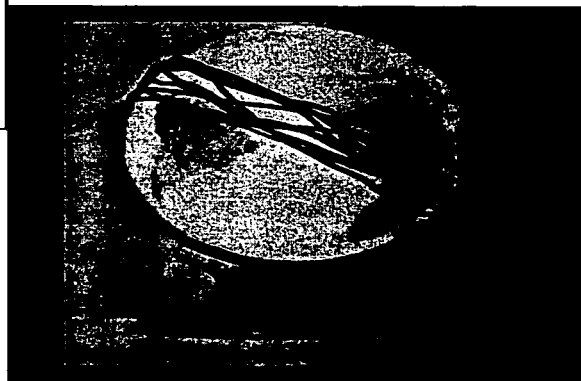
Internet representa un claro ejemplo de los beneficios de la inversión sostenida y del compromiso de investigación y desarrollo en infraestructuras informáticas.

Como resultado de la investigación en conmutación de paquetes, el gobierno, la industria y el mundo académico han sido copartícipes de la evolución y el desarrollo de esta nueva tecnología.

Internet no solo se ha convertido en un servicio de comunicación, información o consulta, sino que es el cimiento que soportara una nueva etapa de la economía mundial.

El 24 de Octubre de 1995, el FNC (Federal Networking Council, Consejo Federal de la Red) aceptó de manera unánime la siguiente definición:

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



WWW

¿Qué es Internet?

"Internet es un sistema global de información que está relacionado lógicamente por un único espacio de direcciones globales, basado en el Protocolo de Internet (IP) o en sus extensiones, es capaz de soportar comunicaciones usando el conjunto de protocolo TCP/IP (Transmission-Control Protocol / Internet Protocol) o bien en sus versiones u otros protocolos compatibles con IP, emplea, provee o hace accesible, privada o públicamente, servicios de alto nivel en capas de comunicaciones y otras infraestructuras relacionadas."

Técnicamente, la red de redes es un conjunto de redes que se extienden mundialmente permitiendo la interconexión de millones de computadoras, básicamente mediante la arquitectura TCP/IP.

Pero más allá de esta definición tan técnica, Internet es una oportunidad de difusión Mundial, un mecanismo de propagación de la información y un medio de colaboración e interacción entre los individuos y sus computadoras independientemente de su localización geográfica.

WWW

Comenzó hace treinta años como una carretera sin pavimentar, llena de agujeros y baches y se ha convertido en la superautopista de la información.

Internet, fue un hijo de la necesidad. Fundada por la Dirección de Proyectos de Investigación Avanzada (ARPA, por sus siglas en inglés) del gobierno estadounidense en 1969, el Departamento de Defensa de los Estados Unidos de América encargó la realización de una red, entonces llamada ARPAnet, se pretendía crear una red que diera a los investigadores de los centros elegidos la capacidad de utilizar las computadoras de los demás.

Sus fines eran básicamente militares, mientras que en la actualidad Internet se considera más un medio de comunicación.

Leonard Kleinrock el hombre a quien muchos consideran "padre de Internet". Indicó en una entrevista que un grupo de científicos informáticos de UCLA estaban a punto de hacer historia al conseguir que su computadora hablara con otra en el Instituto de Investigación de Stanford, en el norte de California.

"Teníamos a una persona sentada ante la computadora en UCLA con unos auriculares telefónicos y un micrófono, hablando con otro en Stanford. Cuando todo estaba preparado, iba a escribir la palabra "log" y la computadora de Stanford añadiría automáticamente "in" para completar la palabra "login".

"Por tanto, nuestro hombre escribió "L" y preguntó a su colega en Stanford: "¿Recibiste la L"? y Stanford replicó: "La recibí". A continuación hicieron lo mismo con la "O", y entonces el sistema se estropeó".

*Septiembre 1999 2:50 p.m. hora de Nueva York (1850 GMT)
http://www.puc.cl/curso_dist/cbc/anexos/texto_a/inter30.html



En estos 30 años Internet ha tenido una evolución que se podría simplificar mediante las siguientes etapas:

1a Etapa

En primer lugar la etapa experimental, que comprendía desde sus inicios en los años 60' hasta 1983.

En los 60, ARPA estaba financiando todo tipo de investigaciones, pero como todos querían que sus computadoras fueran exclusivamente para sus propias necesidades y el costo de eso estaba subiendo vertiginosamente, ARPA concibió la creación de una red para que si en otra computadora existe algo que un usuario diferente requiere, simplemente pueda conectarse a la máquina reduciendo así los costos, de ahí la palabra ARPAnet.

El primer gran paso para conseguir que dos ordenadores dialogaran se dio en 1969, cuando Leonard Kleinrock y su equipo consiguieron enganchar su computadora a un dispositivo del tamaño de un refrigerador llamado "Interphase Message Processor".

Posteriormente se logro una pequeña red que conectaba a unos cientos de usuarios. Éstos participaban activamente en el desarrollo de la red y de sus herramientas, y tenían un conocimiento elevado de los mecanismos que se utilizaban.

Entre 1973 y 1974, Robert Kahn y Vinton Cerf estructuraron la complementación de los protocolos TCP e IP (Transmission-Control Protocol / Internet Protocol) "Protocolo de Control de Transmisión / Protocolo de Internet", del modo como trabaja hoy en día.

A la finalización de esta etapa se estima que estarían conectados unos 2, 000 sistemas.

2a Etapa

Entre los años 1984 hasta 1992, tuvo lugar la etapa de estabilización de los sistemas, además dichos sistemas se universalizaron. Los usuarios dependían de herramientas que suplantarán su desconocimiento del funcionamiento interno de la red (navegadores). En esta etapa aparecieron las primeras compañías privadas que realizaban desarrollos técnicos en el área.

A principios de los 80' docenas de fabricantes incorporaron TCP/IP a sus productos debido a la aproximación de sus clientes a esta tecnología de redes.

La etapa finaliza con la conexión, en 9 años de 1 millón de computadoras a Internet.

3a Etapa

Esta es la llamada etapa de la Universalidad. Que se inicia en el año 1993, en esta etapa Internet se Globaliza, entrando aceleradamente en las empresas y en las casa de todo el mundo, gracias a que dispone de herramientas comerciales y un conjunto de servicios muy extenso que se encuentra en continua evolución. De esta forma Internet se convierte en un medio de comunicación global.

Internet ha empezado a funcionar recientemente en México, después de un lento comienzo. Inicialmente el servicio de Internet se ofrecía mediante instituciones educativas como la Universidad Nacional Autónoma de México y el Tecnológico de Monterrey, que tenían ligas a los EU y vendían acceso tanto al sector público como al privado en México. Ahora existen muchos Proveedores de Servicio de Internet (PSIs), desde Telmex, Mexis, Avantel, ATT, Terra, AOL, CompuServe, hasta pequeños proveedores locales, que se conectan tanto de manera directa a los EU como a los nodos universitarios. Telmex invirtió en la red local, llamada Red Uno, para ofrecer su propio servicio de Internet, pero este se desarrollo lentamente, actualmente es conocido como Prodigy.

Los corredores de bolsa consideran que al día de hoy existen cinco rubros: acceso, contenido, comercio electrónico, software y servicios.

Acceso

El uso de Internet en México limita a los usuarios a velocidades de conexión de 14.4 Kbps en el mejor de los casos ya que se utiliza la capacidad instalada de Telmex que son líneas de baja calidad. Pese a ello Internet sé esta convirtiendo rápidamente en un aspecto importante de la infraestructura de la información.

Actualmente el número de internautas en todo el mundo supera 300 millones según un sondeo realizado por la firma canadiense Angus Reid (Fuente AFP Marzo 22 de 2001.), según el sondeo "Imagen del Web", realizado de noviembre a enero entre 28,347 consumidores de 34 países.

Angus Reid recuerda que, en 1996, 40 millones de personas utilizaban Internet, al cierre de 1999 se registraron aproximadamente 196 millones de usuarios de en el mundo. Dentro de dos años, otros 300 millones de personas entrarán en la Red, según el sondeo.

La utilización de Internet sigue fuertemente concentrada en los países industrializados y la situación seguirá así próximamente.

La disminución en el precio de las computadoras, opciones de financiamiento, la reducción entre el costo de acceso y el crecimiento de la infraestructura de telecomunicaciones, son algunos de los factores que impulsan el desarrollo de Internet.

El alcance y presencia de Internet en nuestras vidas se pueden medir por los siguientes hechos:

Los mensajes de correo electrónico superan -en una proporción de casi 10 por uno a los del correo convencional, con 2.200 millones de mensajes electrónicos que se envían diariamente, en comparación con 290 millones de cartas que se envían a diario por correo de primera clase.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

www

La World Wide Web realmente nació en 1991. Sin embargo, se puede considerar que el punto de partida para la Web sucedió en 1993 con el lanzamiento del primer navegador gráfico. Desde entonces, el uso de Internet se ha disparado.



En 1990, Tim Berners-Lee trabajaba en el CERN (Laboratorio Europeo para la Física de las Partículas) en Ginebra, Suiza, y propuso compartir sus investigaciones en un sistema de información descentralizado que reposara sobre el hipertexto, lo que permitiría vincular datos relacionados. Para ello, creó el lenguaje HTML. Su desarrollo fue complementado por Robert Cailliau, del CERN. Su primer browser (navegador) pesaba 242 Kb y lo escribió usando un computador NeXT.

Marc Andreessen estudiante de Ciencias de la Computación en la Universidad de Illinois en Urbana-Champaign (EU) y realizaba algunos trabajos en el Centro Nacional para Aplicaciones de Supercomputadores (NCSA). En noviembre de 1992, le pidió a su amigo Eric Bina que lo ayudara a mejorar el browser que había creado el inglés Tim Berners-Lee en Ginebra (Suiza).



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

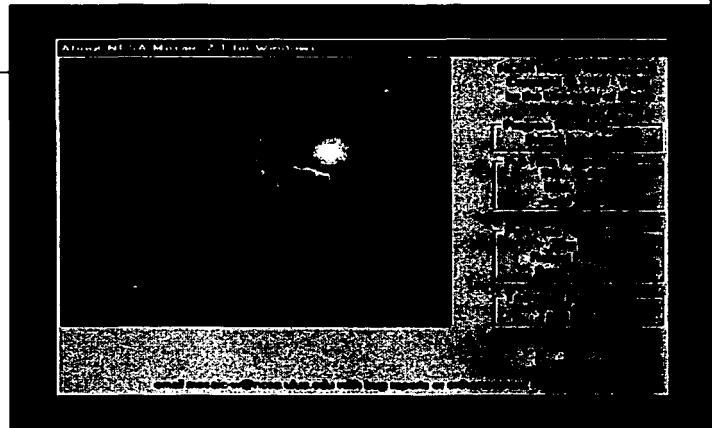
www

El prototipo que había creado Berners-Lee ocupaba solamente textos. La idea de Marc era que el software permitiera ver de inmediato las imágenes y los colores. O sea, transformar la Web en algo gráfico y amigable. El producto se llamó Mosaic, estuvo listo en marzo de 1993, y fue un éxito. Dos millones de usuarios en todo el mundo bajaron el programa en un año.

Con Jim Clark, cofundador de Silicon Graphics, fundó en 1994 "Mosaic Communications", la que luego cambió su nombre por "Netscape". En agosto de 1996, se incluyó en la Bolsa, por primera vez, 5 millones de acciones de Netscape, obteniendo Andreessen una fortuna de casi US\$100 millones. Sin embargo, en 1999, ante un panorama complicado por el auge del Explorer de Microsoft (integrado a Windows 98), tuvieron que vender Netscape a America On Line, el mayor proveedor de Internet de los Estados Unidos.

Fuente: El Mercurio Electrónico, 25/02/99 y 8/04/99.
http://www.puc.cl/cursos_dist/cbc/anexos/texto_a/internet.html

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Tipos de páginas

Al navegar por Internet nos encontramos con una gran variedad de páginas, con finalidades diferentes, por ello se han dividido en cuatro grandes grupos que a continuación se describen:

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Páginas Informativas

Son páginas destinadas esencialmente a entregar información actual, objetiva, o contenidos científicos.

Se pueden incluir aquí principalmente las páginas de instituciones educativas, centros de investigación, organismos públicos (estatales), diccionarios, directorios y, con algunas posibles reservas, las de agencias y medios informativos (periodísticos).

LETRAS LIBRES

Las pulsiones imperiales estadounidenses bajo la lupa de **TODD GITLIN**

IMPERIO, MESIANISMO Y MISOPIA

Optima
¡Cada vez que se da el veredicto sobre la información libre, como si se tratara de un juego de palabras!

¿Cómo el Sistema Operativo?

Disponer los recursos de producción laboral. Conducir el conocimiento.

Ver más en nuestra...

Un viaje de trabajo lo puede dar 5 años de vacaciones

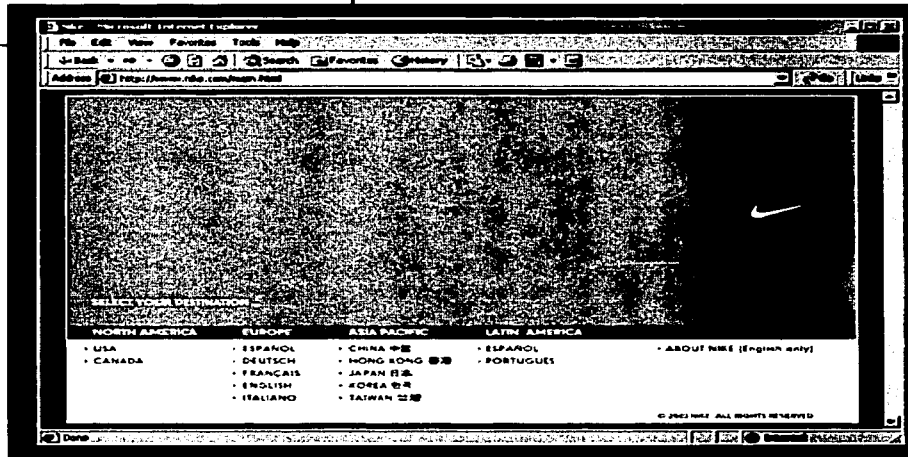
www

Internet

Páginas Comerciales

01:00

Son las páginas de empresas comerciales que ofrecen sus productos o servicios.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

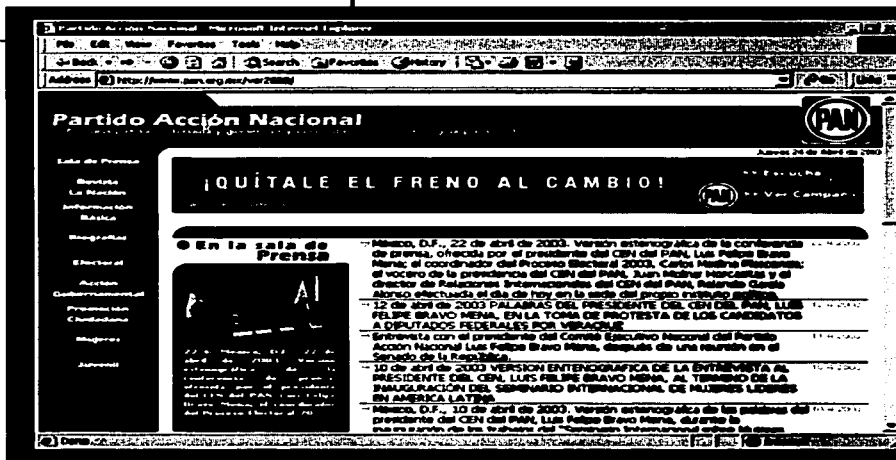
www

Internet Páginas Advocativas

01:00

Son páginas de difusión de opiniones o de propaganda, tendientes a influenciar la opinión de los lectores.

Han de considerarse parte de esta categoría las páginas de partidos políticos, organizaciones religiosas, así como las "páginas de opinión" (como los comentarios editoriales) de los medios periodísticos



TEJIS CON
FALLA DE ORIGEN

www

Internet

Páginas Personales

01:00

Éstas son páginas compuestas y publicadas por individuos a título totalmente personal.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

www

01: 15

Diseño Digital

www

La expresión gráfica es el soporte de los más diversos sistemas de comunicación. Desde la palabra escrita hasta la manifestación pictórica, los mensajes son captados por el más sintético de los sentidos: la visión. De allí que todo grafismo, de cualquier naturaleza, es el más económico medio de transmitir la mayor cantidad de información posible.

Las computadoras se han convertido en una herramienta poderosa para producir imágenes, interpretar información o mejorar la calidad de visualización de las mismas en forma rápida y económica.

Debemos aclarar que los métodos que se utilizan en las gráficas por computadora y en procesamiento de imágenes tienen características similares pero no son iguales es decir, las dos áreas realizan en forma fundamental operaciones distintas. Las herramientas para graficación por computadoras, se utilizan para crear una o más imágenes. Por otro lado, en el procesamiento de imágenes se aplican técnicas para modificar o interpretar imágenes existentes.

Los procedimientos de mejora de las imágenes y de restauración se emplean para procesar imágenes degradadas de objetos irrecuperables, o bien, resultados experimentales demasiado costosos para ser duplicados.

Así mismos los avances en la tecnología de la computación han hecho que las gráficas interactivas por computadora sean una herramienta practica, estas se utilizan en diversas áreas como la ciencia, la ingeniería, empresas, industria, gobierno, arte, entretenimiento, publicidad, educación, capacitación y presentaciones gráficas.

Internet

Procesamiento de imágenes

01:00

Para aplicar los métodos de procesamiento de imágenes primero digitalizamos una fotografía u otra imagen en un archivo de imagen.

Una de las aplicaciones iniciales a principios de la década de 1920 consistió en mejorar fotografías digitalizadas de un periódico enviadas por cable submarino entre Londres y Nueva York, así un equipo especializado de impresión codificaba la imagen para la transmisión y luego la reconstruían en el extremo de la recepción.

Las mejoras en los métodos de procesamiento para las imágenes digitales transmitidas continuaron durante los siguientes 35 años; sin embargo con la llegada de computadoras digitales de gran potencia y de programas espaciales se puso de manifiesto el potencial de los conceptos de tratamiento digital de imágenes.

La tarea de usar técnicas computacionales para mejorar imágenes recibidas de una sonda espacial se inició en el laboratorio de propulsión espacial (Pasadena, California) en 1964 cuando las imágenes de la Luna transmitidas por el RANGER 7 fueron procesadas para corregir diversos tipos de distorsión.

Desde 1964 hasta la actualidad el tratamiento digital de imágenes ha progresado notoriamente, las técnicas de procesamiento digital se emplean para resolver problemas diversos como en medicina donde los procedimientos informatizados realzan el contraste o codifican los niveles de intensidad en colores para facilitar la interpretación de las imágenes de rayos X y de otras imágenes biomédicas como es el caso de las tomografías, que son básicamente una colección de cortes planos transversales, cada uno de los cuales se obtiene por reconstrucción a partir de la medición de la radiación absorbida cuando se ilumina al cuerpo con un haz de rayos contenidos en ese plano, y desde varios ángulos alrededor del eje.

WWW

Los geógrafos emplean técnicas similares y en ocasiones iguales para estudiar los patrones de polución a partir de imágenes aéreas o de satélite.

En la arqueología los métodos de procesamiento de imágenes han servido para restaurar con éxito imágenes borrosas que eran los únicos registros existentes de piezas extrañas, perdidas o dañadas después de haber sido fotografiadas.

En la física las técnicas de ordenador realzan de forma rutinaria imágenes de experimentos en áreas como los plasmas de alta energía y la microscopía del electrón.

De forma similar, los conceptos del tratamiento de imágenes se aplican con éxito en astronomía, biología, medicina nuclear, investigaciones judiciales, defensa y aplicaciones industriales.

Como resultado del reconocimiento generalizado de la potencia y la utilidad de las gráficas por computadora hay una gran variedad de hardware y software para gráficas.

Digitalizadores

Un digitalizador es un dispositivo común para dibujar, pintar o seleccionar de manera interactiva posiciones de coordenadas en un objeto.

Un scanner (rastreador de imágenes) puede almacenar dibujos, gráficas fotografías a color o en blanco y negro o texto para procesarlo por computadora al pasar un mecanismo de rastreo óptico sobre la información que se debe almacenar.

Cuando tenemos la representación de una imagen, podemos aplicar transformaciones para girar, escalar o cortar la imagen en una área particular de la pantalla.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Internet

Software para gráficos

01:00

Según las características de cada software podemos clasificarlo en dos grupos que son:

Paquetes de Programación

Ofrecen un amplio conjunto de funciones gráficas que se pueden utilizar en un lenguaje de programación de alto nivel, como C o FORTRAN, además GL (Graphics Library en Silicon Graphics)

Entre sus funciones esta:

Generar los componentes de la imagen (líneas, rectas, polígonos, circunferencias y otras figuras) determinar valores de color e intensidad, seleccionar vistas y aplicar transformaciones.

Paquetes de Aplicaciones

Los paquetes de aplicaciones específicas están diseñados para persona que no son programadores.

La interfaz para las rutinas de gráficas de tales paquetes permite que los usuarios se comuniquen con los programas en sus propios términos.

WWWV

Organizaciones internacionales de implementación de estándares, desarrollaron un estándar para gráficas por computadora. Es el desarrollo del sistema gráfico de Kernel (GKS; Graphical Kernel System). La ISO (International Standards Organization "Organización Internacional de Estándares") incluyendo el American National Standards Institute (ANSI) adoptaron este sistema como el primer estándar de software de gráficas.

Aunque, al principio el GKS se diseñó como un paquete de gráficas bidimensionales posteriormente se desarrolló una extensión tridimensional.

El segundo estándar que se aprobó fue el PHIGS (Programmer's Hierarchical Interactive Graphics Standard) Estándar Jerárquico de Gráficas Interactivas para el Programador. Las funciones gráficas estándar se definen como un conjunto de especificaciones, que es independiente de cualquier lenguaje de programación. Una vinculación del lenguaje se define entonces para un lenguaje particular de programación.

Puntos y Líneas

Es posible describir una imagen de muchas maneras, para describir una escena en términos de estructuras geométricas básicas utilizamos primitivos de salida.

Los primitivos de salida son funciones que ofrecen las bibliotecas gráficas para describir estructuras geométricas básicas. Cada primitivo de salida se especifica con los datos de las coordenadas de entrada y otra información referente a la manera en que se debe desplegar un objeto. Los puntos y segmentos de línea recta son los componentes geométricos más simples.

Se utilizan una variedad de métodos computacionales, incluyendo hardware para propósitos especiales, programas "artísticos", software desarrollado de manera especial, paquetes de matemática simbólica, paquetes de CAD, software de edición electrónica de publicaciones y paquetes de animaciones que proporcionan los medios para diseñar formas de objetos y especificar movimientos de objetos.

Los métodos de diseño asistido por computadora, que se conocen como CAD (Computer Assisted Design) ahora se utilizan en el diseño de construcciones, automóviles, aeronaves, embarcaciones, naves espaciales, computadoras, telas y muchos otros productos.

En el caso de algunas aplicaciones de diseño tridimensional, los objetos se despliegan primero en forma de armazón que muestra la forma general y sus características internas. Los despliegues de armazón permiten que los diseñadores vean con rapidez los efectos de ajustes interactivos para diseñar formas, evitando el proceso de visualización.

Por lo regular el software de aplicaciones de CAD ofrece al diseñador un entorno con ventanas múltiples. Las diversas ventanas que se despliegan, pueden mostrar secciones amplificadas de vistas de diferentes objetos.

Existe software que hace posible que los usuarios creen efectos de pincel en acuarela, pastel u óleo, que simulan diferentes tiempos de secado humedad y huellas de piel.



Para muchas aplicaciones de arte comercial se utilizan técnicas foto realistas para presentar imágenes de un producto.

Las animaciones también se utilizan con frecuencia en publicidad y los comerciales de televisión; se producen cuadro por cuadro, donde cada cuadro del movimiento se presenta y graba como un archivo de imagen. Las animaciones en película requieren 24 cuadros por cada segundo de la secuencia de animación. Si se debe reproducir la animación en monitor de vídeo se requieren 30 cuadros/s. Un método común de gráficas que se utilizan en muchos comerciales es la transformación donde se transforma un objeto en otro "morphing" (se somete a una metamorfosis.) Se ha utilizado este método en comerciales de televisión para transformar una lata de aceite en un motor de automóvil, un automóvil en un tigre, un charco en una llanta y el rostro de una persona en otro.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

www

**PAGINACIÓN
DISCONTINUA**

Comunicación

www

La comunicación es en esencia, el medio de unión entre los individuos, es la forma en la cual transmitimos nuestras ideas, mediante la significación e intercambio de mensajes, es el medio por el que los hombres se identifican, se influyen y se orientan hacia un fin social determinado.

La ciencia de la comunicación (comunicología), nos proporciona un conocimiento metódico de los mecanismos funcionales que determinan el modo, la orientación y la estructura fundamental de los sistemas de comunicación, en función de su transformación y de su adecuación permanente al destinatario final.

Cuando queremos comunicarnos es importante tomar en cuenta el medio por el cual nos comunicaremos, por ejemplo, será difícil lograr una comunicación efectiva con un discapacitado visual por medio de un cartel. También es importante la forma en la cual estructuraremos el mensaje pues el nivel cultural de cada individuo afectará la interpretación que tenga de los mensajes que reciba.

La comunicación nos permite producir una respuesta específica en aquellos que nos rodean, siempre y cuando la forma en la que pretendamos comunicarnos sea la correcta, en ello puede influir desde el medio hasta el lenguaje que tengamos. Para comunicar es preciso contar con señales comunes, que nos faciliten la comunicación, de lo contrario podrían presentarse malos entendidos, con lo cual alteraríamos la respuesta que esperábamos obtener.

Cuando la comunicación es efectiva podemos influir en quienes reciben nuestros mensajes, por ello debemos definir el propósito por el cual nos estamos expresando. Pese a que en ocasiones nuestro propósito de comunicación no es siempre consiente nunca dejamos de comunicarnos, por ejemplo al frotar las manos contra los brazos quienes nos ven reciben el mensaje de que tenemos frío sin que nosotros lo hayamos expresado verbalmente.

La comunicación es un PROCESO en el cual todos sus elementos se interrelacionan dinámicamente influyendo entre sí.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

www

Comunicación 02:00

Definición

Según Wilbur Schramm es:

"el compartir una orientación con respecto a un conjunto informacional de signos"*

*"The nature of communication between humans", en el libro: The process and effects of mass communication.

Así pues podemos decir que la comunicación es: El acto de relación mediante el cual dos o más sujetos evocan en común un significado.

Pero el acto de comunicarnos requiere de un "proceso de comunicación".

Proceso es, cualquier fenómeno que presenta una continua modificación a través del tiempo o bien cualquier operación o tratamientos continuos, esto quiere decir que la comunicación no es estática, se halla en movimiento, que los componentes de ella interaccionan entre ellos.

El proceso de comunicación puede representarse de la siguiente forma:

Emisor

Mensaje

Receptor

*Wilbur Schram

Este esquema contempla el menor número de elementos posibles dentro del proceso de comunicación.

El emisor es, la persona que enuncia un mensaje.

El receptor es, la persona que recibe el mensaje.

El mensaje es, conjunto de señales, signos o símbolos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Este modelo de comunicación se asemeja al de Aristóteles quien consideraba tres componentes en la comunicación; el orador (emisor), el discurso (mensaje) y el auditorio (receptor).

www

Comunicación 02:00

Hay modelos más complejos que incluyen otros elementos al proceso de comunicación por ejemplo:

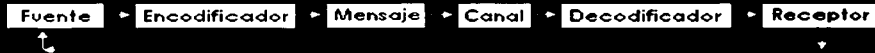
La fuente es, alguna persona o grupo de personas con un objetivo y una razón para ponerse en comunicación.

El encodificador es, el encargado de tomar las ideas de la fuente y disponerlas en un código, expresando así el objetivo de la fuente en forma de mensaje. (en la comunicación persona a persona la función de encodificar es efectuada por medio de la capacidad motora de la fuente, como son los mecanismos vocales que producen la palabra hablada).

El mensaje es, la traducción de ideas propósitos e intenciones en un código, en un conjunto sistemático de símbolos.

El canal es, un medio, un portador de mensajes, un conducto. (La elección de canales es, a menudo, un factor importante para la efectividad de la comunicación).

El decodificador es, el encargado de retraducir, decodificar el mensaje y darle la forma que sea utilizable por el receptor. (En la comunicación persona a persona el decodificador es, el conjunto de facultades sensoriales del receptor).



En ambos casos el mensaje se encuentra en determinada etapa del proceso de comunicación, separado del emisor y del receptor, este será emitido por el emisor e interpretado por el receptor, sin que necesariamente la interpretación que el receptor le dé sea igual a la que el emisor otorga, ya que los signos únicamente pueden tener el significado que la experiencia del individuo le permita leer en ellos.

La interpretación que damos a un mensaje constituye un marco de referencia que depende de la cantidad de signos que conocemos. Entre más diferente sea el marco de referencia entre dos personas más difícil será la comunicación. Un ejemplo de ello es el uso del idioma, utilizamos nuestro idioma para expresar nuestras ideas, con lo cual las codificamos, pero si nuestro receptor no habla el idioma no podrá interpretar (decodificar) adecuadamente el mensaje, con lo cual nuestra comunicación será ineficaz.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

www

Maneras en las que nos comunicamos

A lo largo del tiempo hemos encontrado diferentes maneras de comunicarnos, entre ellas el lenguaje articulado que aparece cuando de manera arbitraria se asignaba un sonido a cada situación u objeto, el cual sé hacia permanente y se generalizaba entre todos los miembros de un clan.

Probablemente el canto y la danza surgieron después del habla, y con ellos aparecieron instrumentos musicales como el tambor y la flauta.

Posteriormente surgió la pintura que también se utilizo tanto en decoración como en vasijas, por ultimo sirvió para expresar los hechos cotidianos, un ejemplo de ello son las pinturas rupestres de Lascaux o Altamira, donde es posible ver los primeros mensajes humanos de la historia.

La palabra escrita apareció posteriormente dando principio a la civilización y a la forma gráfica de expresar el pensamiento.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



www

Jeroglífico

El término actual de escritura jeroglífica proviene del griego hieroglífica grammáta "escritura de los grabados sagrados o divinos". Los egipcios la llamaban "escritura de las palabras de los dioses" y atribuían su invención al dios Thot. Para escribir la lengua egipcia se utilizaban cuatro sistemas de escrituras:

Usado desde finales de el PERIODO PREDINASTICO (3100 a.C.) hasta el S. IV d.C. Fue el sistemas más empleado para escribir sobre las paredes de templos, tumbas y palacios.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Hierático

Del griego hieraticós "sacerdotal". Tuvo su origen en las formas cursivas y abreviadas de los caracteres jeroglíficos (jeroglífico cursivo) al escribirlos sobre papiros. También se conoce su utilización desde el IMPERIO ANTIGUO (3000 a.C.) hasta el 470 d.C. Se usó, además, sobre otros soporte como la cerámica, madera, telas y papiros; este último fue el soporte más utilizado.

Demótico

Del griego demoticós "popular", también conocida por los primeros egiptólogos como "encorial", del griego egoórios "indígena, autóctono". Los egipcios la denominaban "escritura de documentos" (o documental). El Demótico es una forma abreviada y modificada de la escritura hierática que al parecer comenzó a utilizarse a partir de la DINASTIA ETIOPICA. En los tiempos de PTOLOMEO fue usado como escritura para los asuntos de la vida cotidiana. Ocasionalmente se encuentra sobre estelas de piedras y estatuas, como en la célebre Piedra de Roseta.

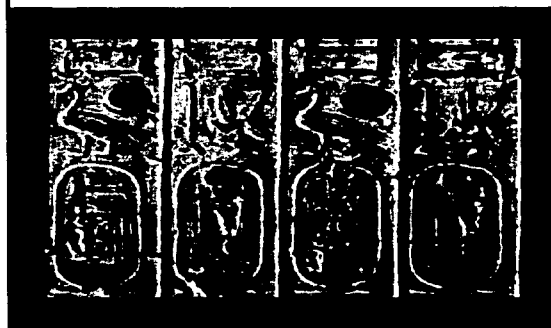
Copto

Del árabe gubti, siendo este, una corrupción del griego Aiguptios "egipcio" (según W.V. Davies, 1993). El sistema de escritura copto deriva fundamentalmente del griego, salvo algunos signos que son adaptaciones de jeroglíficos egipcios, hieráticos y demóticos. La escritura cóptica solamente, se utilizó para escribir el egipcio de la época cristiana.

Los egipcios escribían con una pequeña caña puntiaguda, mojada en una especie de tinta que se preparaba con agua, goma y algunas sustancias vegetales que le daban el color. Usaban como papel los tallos de una caña, el papiro (de ese nombre ha derivado nuestra palabra papel), que crecía abundantemente en las orillas del Nilo.

Las inscripciones en las paredes de los monumentos y las tumbas eran, por lo general, grabadas o pintadas; los egipcios se preocupaban en tales casos de que los signos fuesen ejecutados con mucha precisión y exactitud. En cambio, cuando se escribía sobre papiro no se respetaba esa minuciosidad en el dibujo y así se fue desarrollando un tipo, de escritura popular más simple, diferente de la otra, como son diferentes, entre nosotros, la escritura a máquina y a mano.

La escritura jeroglífica fue usada en Egipto durante más de 3 000 años. Pero los conquistadores que sucesivamente dominaron esas regiones orientales, trajeron otros sistemas de escritura e hicieron caer en desuso y en el olvido los viejos signos jeroglíficos. Esta situación se mantuvo hasta principios del siglo XIX, en que los jeroglíficos fueron descifrados por el francés Champollion.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

www

Escritura Cuneiforme

Su origen procede del sur de Mesopotamia, se cree que la inventaron los sumerios, quienes escribieron por este procedimiento la lengua sumeria; posteriormente se adaptó para escribir el acadio, lengua de la que se derivan tanto el asirio como el babilónico. Del latín *cuneum*, 'cuña', término que se aplica a los signos que tienen esta forma, por lo que reciben el nombre de cuneiformes, grabados en tablillas de arcilla y también se han encontrado grabados en las inscripciones hechas en metales, piedras, estelas y otros materiales. Los textos más antiguos que se escribieron así tienen 5.000 años y los más modernos proceden del siglo I d.C.

Los signos cuneiformes fueron también originalmente dibujos de animales y cosas, pero perdieron paulatinamente esa forma debido a que se escribían sobre pequeñas tabletas de arcilla blanda, que luego se endurecían por cocción. En ellas se grababan los signos con una especie de punzón de caña o de hueso.

Al escribir de ese modo era más fácil combinar líneas rectas que trazar la curva de un contorno. Por ello, se fue simplificando poco a poco el signo primitivo, reduciéndolo a una combinación de caracteres rectos, horizontales, verticales y oblicuos, cuyo aspecto de cuña se explica por la forma de la base del punzón y por la manera de apoyarlo sobre la tableta (con más fuerza al empezar el signo, para hendir la arcilla)

La escritura cuneiforme se generalizó, y fue empleada no sólo por los pueblos de Mesopotamia, sus inventores, sino también por los de Siria, Palestina, Asia Menor y Persia.



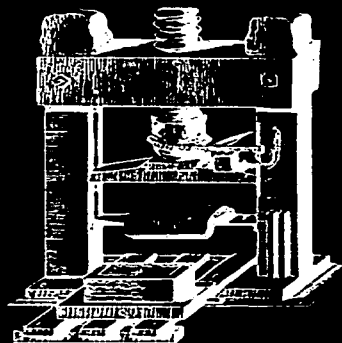
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

www

Papel

El primero en fabricar papel, en el año 105, fue Cai Lun (o Tsai-lun), un eunuco de la corte Han oriental del emperador chino Hedi (o Ho Ti). El material empleado fue probablemente corteza de morera, y el papel se fabricó con un molde de tiras de bambú. El papel más antiguo conservado se fabricó con trapos alrededor del año 150. Durante unos 500 años, el arte de la fabricación de papel estuvo limitado a China; en el año 610 se introdujo en Japón, y alrededor del 750 en Asia central. El papel apareció en Egipto alrededor del 800, pero no se fabricó allí hasta el 900.

El empleo del papel fue introducido en Europa por los árabes, y la primera fábrica de papel se estableció en España alrededor de 1150. A lo largo de los siglos siguientes, la técnica se extendió a la mayoría de los países



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Alfabeto

La palabra Alfabeto es de origen griego formada a partir del nombre de las dos primeras letras de su abecedario (el griego) alpha y beta. El alfabeto es una serie de signos escritos que cada uno representa un sonido o más de uno que se combinan para formar todas las palabras posibles de una lengua dada.

El alfabeto trata de representar cada sonido por medio de un solo signo, lo que se consigue pocas veces, excepción hecha del coreano (que es el más perfecto) y, en menor grado, de los silabarios japoneses. Los alfabetos son algo distinto a los silabarios, pictogramas e ideogramas.

www

Fotografía

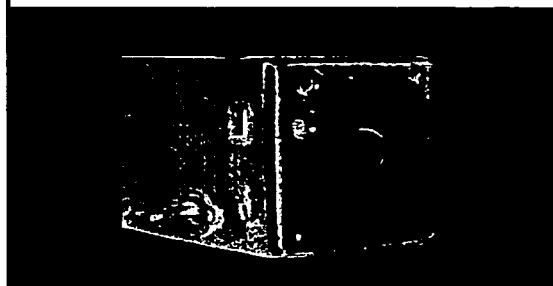
Cámara oscura dentro de la cual se fijan las imágenes en una placa fotosensible

La palabra fotografía se armó con dos vocablos griegos: foto (luz) y graifa (escritura), derivando de su unión la idea de escribir o dibujar con luz. Lo demás fue el resultado de la convergencia de dos descubrimientos que se perfeccionaron independientemente: la obtención de imágenes, fijas por medio de una cámara oscura y la reproducción de éstas mediante reacciones químicas, provocadas por la luz al incidir sobre determinadas sustancias.

En 1822, el inventor francés Joseph N. Niepce (1765-1833) obtuvo la primera fotografía permanente, pero deberían transcurrir algunos años antes de que esa técnica resultara verdaderamente práctica.

El artista francés Louis Jacques Mandé Daguerre (1789-1851) había trabajado durante años en un sistema para lograr que la luz incidiera sobre una suspensión de sales de plata, de manera que la oscureciera selectivamente y produjera un duplicado de alguna escena. En 1839, Daguerre había aprendido a disolver las sales intactas mediante una solución de tiosulfato de sodio, de tal manera que los captados quedaba permanente.

William Henry Talbot (1800-1877), hacía experimentos con lo que él llamó "calotipos", quien superó el problema en 1841. Con sus "calotipos" se obtenían unos negativos que luego debían ser traspasados a positivos en otras hojas. En 1844 se publicó el primer libro ilustrado con fotografías.



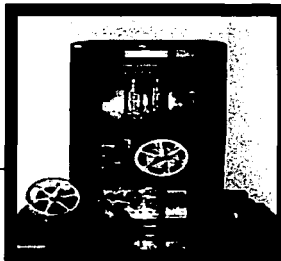
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

www

Telegrafía

Mediante un hilo metálico se transmiten mensajes mediante la clave Morse (nombrada así por su inventor), con ella se inició la comunicación a distancia.

Los primeros equipos eléctricos para transmisión telegráfica fueron inventados por el norteamericano Samuel F. B. Morse en 1837, y en ese mismo año por el físico inglés sir Charles Wheatstone en colaboración con el ingeniero sir William F. Cooke. El código básico, llamado código Morse, transmite mensajes mediante impulsos eléctricos que circulaban por un único cable. El aparato de Morse, que emitió el primer telegrama público en 1844, tenía forma de conmutador eléctrico. Mediante la presión de los dedos, permitía el paso de la corriente durante un lapso determinado y a continuación la anulaba. El receptor Morse original disponía de un puntero controlado electromagnéticamente que dibujaba trazos en una cinta de papel que giraba sobre un cilindro. Los trazos tenían una longitud dependiente de la duración de la corriente eléctrica que circulaba por los cables del electroimán y presentaban el aspecto de puntos y rayas.



Teléfono

Mediante este invento se sustituyó la clave Morse por el sonido de la voz humana. Requería un aparato receptor, otro emisor y un hilo entre ellos.

El 14 de febrero de 1876 Alexander Graham Bell solicitó en Estados Unidos una patente para un teléfono electromagnético. Aquel mismo día otro inventor, Elisha Gray, hizo una presentación similar, pero el aparato de Bell demostró ser el mejor y se convirtió en un éxito. Ambos, sin embargo, habían culminado un largo proceso en la historia humana que, paradójicamente, tendría un desarrollo vertiginoso a partir de entonces.

Si consideramos que la función de la telefonía es hacer audible el sonido, ante todo la palabra hablada, a largas distancias, deberemos recordar como uno de los pioneros a Robert Hook, quien ya en 1667 describía cómo un hilo muy tenso podía transmitir sonido por distancias bastante largas. Los intentos fueron muchos, mas sería el progreso del electromagnetismo durante el siglo XIX el que asentaría las bases para el uso práctico de la telefonía.



www

Cinematógrafo

Aparato óptico y mecánico basado en una técnica fotográfica que permite reproducir el movimiento. Tras fotografiar los objetos a un ritmo determinado, (generalmente 24 cuadros por segundo), se proyectan las imágenes al mismo ritmo.

Uno de los primeros avances científicos que llevó directamente al desarrollo del cine fueron las observaciones de Peter Mark Roget, secretario de la Real Sociedad de Londres, que en 1824 publicó un importante trabajo científico con el título de: "Persistencia de la visión en lo que afecta a los objetos en movimiento", en el que establecía que el ojo humano retiene las imágenes durante una fracción de segundo posterior al momento en que el sujeto deja de tenerlas delante. Este descubrimiento estimuló a varios científicos a inventar diversas vías para demostrar el principio.

Tanto en los Estados Unidos como en Europa, se animaban imágenes dibujadas a mano como forma de diversión, empleando dispositivos que se hicieron populares en los salones de la clase media. Concretamente, se descubrió que si 16 imágenes de un movimiento que transcurre en un segundo se hacen pasar sucesivamente también en un segundo, la persistencia de la visión las une, haciendo que se vean como una sola imagen en movimiento.

Los experimentos sobre la proyección de imágenes en movimiento visibles para más de un espectador se estaban desarrollando simultáneamente en Estados Unidos y en Europa; en Francia, a pesar de no contar con la gran infraestructura industrial de Edison, los hermanos Louis y Auguste Lumière llegaron al cinematógrafo, invento que era al tiempo cámara, copiadora y proyector, y que es el primer aparato que se puede calificar auténticamente de cine. Por lo que la fecha de su presentación pública, el 28 de diciembre de 1895, y el nombre de los inventores son los que han quedado reconocidos universalmente como los iniciadores de la historia del cine.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

WWW

Televisión

Es un medio de comunicación masiva que nos permite observar imágenes a gran distancia.

La historia del desarrollo de la televisión ha sido en esencia la historia de la búsqueda de un dispositivo adecuado para explorar imágenes. El primero fue el llamado disco Nipkow, patentado por el inventor alemán Paul Gottlieb Nipkow en 1884. Era un disco plano y circular que estaba perforado por una serie de pequeños agujeros dispuestos en forma de espiral partiendo desde el centro. Al hacer girar el disco delante del ojo, el agujero más alejado del centro exploraba una franja en la parte más alta de la imagen y así sucesivamente hasta explorar toda la imagen. Sin embargo, debido a su naturaleza mecánica el disco Nipkow no funcionaba eficazmente con tamaños grandes y altas velocidades de giro para conseguir una mejor definición.



Los primeros dispositivos realmente satisfactorios para captar imágenes fueron el iconoscopio, descrito anteriormente, que fue inventado por el físico estadounidense de origen ruso Vladimir Kosma Zworykin en 1923, y el tubo disector de imágenes, inventado por el ingeniero de radio estadounidense Philo Taylor Farnsworth poco tiempo después. En 1926 el ingeniero escocés John Logie Baird inventó un sistema de televisión que incorporaba los rayos infrarrojos para captar imágenes en la oscuridad. Con la llegada de los tubos y los avances en la transmisión radiofónica y los circuitos electrónicos que se produjeron en los años posteriores a la I Guerra Mundial, los sistemas de televisión se convirtieron en una realidad.

En México, se habían realizado experimentos en televisión a partir de 1934, pero la puesta en funcionamiento de la primera estación de TV, Canal 5, en la ciudad de México, tuvo lugar en 1946. Al iniciarse la década de 1950 se implantó la televisión comercial y se iniciaron los programas regulares y en 1955 se creó Telesistema mexicano, por la fusión de los tres canales existentes.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

www

Computadoras

Este invento traduce las instrucciones a un lenguaje simbólico, escrito por medio de procedimientos electrónicos y en forma binaria.

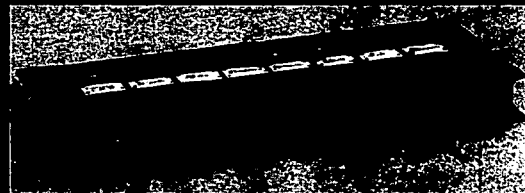
La primera máquina de calcular mecánica, un precursor del ordenador digital, fue inventada en 1642 por el matemático francés Blaise Pascal. Aquel dispositivo utilizaba una serie de ruedas de diez dientes en las que cada uno de los dientes representaba un dígito del 0 al 9.

En 1670 el filósofo y matemático alemán Gottfried Wilhelm Leibniz perfeccionó esta máquina e inventó una que también podía multiplicar.

El inventor francés Joseph Marie Jacquard, al diseñar un telar automático, utilizó delgadas placas de madera perforadas para controlar el tejido utilizado en los diseños complejos.

Durante la década de 1880 el estadístico estadounidense Herman Holerith concibió la idea de utilizar tarjetas perforadas, similares a las placas de Jacquard, para procesar datos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Máquina Analítica

También en el siglo XIX el matemático e inventor británico Charles Babbage elaboró los principios de la computadora digital moderna. Inventó una serie de máquinas, como la máquina diferencial, diseñadas para solucionar problemas matemáticos complejos. Muchos historiadores consideran a Babbage y a su socia, la matemática británica Augusta Ada Byron (1815-1852), hija del poeta inglés Lord Byron, como a los verdaderos inventores de la computadora digital moderna. La tecnología de aquella época no era capaz de trasladar a la práctica sus acertados conceptos; pero una de sus invenciones, la máquina analítica, ya tenía muchas de las características de un ordenador moderno. Incluía una corriente, o flujo de entrada en forma de paquete de tarjetas perforadas, una memoria para guardar los datos, un procesador para las operaciones matemáticas y una impresora para hacer permanente el registro.



Primeros Ordenadores

Los ordenadores analógicos comenzaron a construirse a principios del siglo XX. Los primeros modelos realizaban los cálculos mediante ejes y engranajes giratorios. Con estas máquinas se evaluaban las aproximaciones numéricas de ecuaciones demasiado difíciles como para poder ser resueltas mediante otros métodos. Durante las dos guerras mundiales se utilizaron sistemas informáticos analógicos, primero mecánicos y más tarde eléctricos, para predecir la trayectoria de los torpedos en los submarinos y para el manejo a distancia de las bombas en la aviación.

Ordenadores electrónicos

Durante la II Guerra Mundial (1939-1945), un equipo de científicos y matemáticos que trabajaban en Bletchley Park, al norte de Londres, crearon lo que se consideró el primer ordenador digital totalmente electrónico: el Colossus. Hacia diciembre de 1943 el Colossus, que incorporaba 1.500 válvulas o tubos de vacío, era ya operativo.

A finales de la década de 1950 el uso del transistor en los ordenadores marcó el advenimiento de elementos lógicos más pequeños, rápidos y versátiles de lo que permitían las máquinas con válvulas. Como los transistores utilizan mucha menos energía y tienen una vida útil más prolongada, a su desarrollo se debió el nacimiento de máquinas más perfeccionadas, que fueron llamadas ordenadores o computadoras de segunda generación. Los componentes se hicieron más pequeños, así como los espacios entre ellos, por lo que la fabricación del sistema resultaba más barata.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Circuitos integrados

A finales de la década de 1960 apareció el circuito integrado (CI), que posibilitó la fabricación de varios transistores en un único sustrato de silicio en el que los cables de interconexión iban soldados. El circuito integrado permitió una posterior reducción del precio, el tamaño y los porcentajes de error. El microprocesador se convirtió en una realidad a mediados de la década de 1970, con la introducción del circuito de integración a gran escala (LSI, acrónimo de Large Scale Integrated) y, más tarde, con el circuito de integración a mayor escala (VLSI, acrónimo de Very Large Scale Integrated), con varios miles de transistores interconectados soldados sobre un único sustrato de silicio.



www

Comunicación Gráfica (CG)

Arthur Turnbull define a la Comunicación Gráfica como el proceso de transmitir mensajes por medio de imágenes visuales. Turnbull reconoce la importancia de la comunicación gráfica como una gran fuerza de sustento de nuestra existencia económica, política y cultural.

La comunicación gráfica se apoya tanto en imágenes como en el lenguaje escrito para lograr la correcta lectura de los mensajes, pese a que estos elementos desempeñan funciones diferentes.

El receptor de una imagen visual que busca comprender el mensaje debe leerlo, la lectura es la extracción de información a partir de imágenes visuales, lo que significa que se leen tanto las imágenes como las palabras. Los mensajes deben ser organizados de tal forma que nos permitan dirigir los procesos del pensamiento del lector.

El comunicador Gráfico debe combinar la comunicación con la creatividad, ocupándose principalmente de la comunicación más que de la estética.

La meta final de la Comunicación Gráfica es llevar información a la mente del lector, lograr que éste obtenga significado de lo que observa.

El comunicador Gráfico debe combinar la comunicación con la creatividad, ocupándose principalmente de la comunicación más que de la estética.

Tipografía en CG

Ya que el lenguaje es el principal medio de comunicación humana, las palabras desempeñan un papel importante en la acción de pensar, si bien no es imposible pensar sin palabras, estas facilitan el pensamiento.

La palabra escrita es la extensión de la palabra hablada, pero desafortunadamente pierde parte de la información ya que no podemos ver la expresión facial, la inflexión tonal y los gestos, como en la comunicación cara a cara. Es por ello que al presentar un mensaje escrito necesitamos sustituir esta pérdida disponiendo las palabras en la forma visual más efectiva posible.

Siendo el lenguaje el principal medio de comunicación humana, la legibilidad de la tipografía elegida es de gran importancia. El término tipografía se refiere al estilo de diseño de los caracteres de un alfabeto. Existen muchos estilos tipográficos diferentes, algunos proporcionan una mejor lectura que otros, es por ello que se debe poner especial atención a su elección.



Ilustración en CG

Recordemos que los primeros intentos del ser humano por comunicarse de manera no verbal fueron a través de imágenes que constituían la forma del mensaje. La pictografía de la época de las cavernas demostró una apreciación del potencial comunicativo de las ilustraciones en las primeras etapas del desarrollo de la comunicación gráfica.

El uso de ilustraciones tiene una efectividad especial en la comunicación ya que las imágenes rompen la barrera del idioma, materializando el mensaje de forma gráfica y facilitando la decodificación del mensaje, tal es el caso de las señales en las autopistas, que han evolucionado de las imágenes verbales hacia las visuales para lograr una comunicación instantánea con los conductores de vehículos.

En la actualidad el uso de las imágenes se ha visto favorecido por las constantes innovaciones tecnológicas que facilitan su creación y uso. Con nuestro actual sistema de comunicación parecemos estar completando un ciclo que coloca de nuevo a las imágenes en una posición de gran importancia.

www

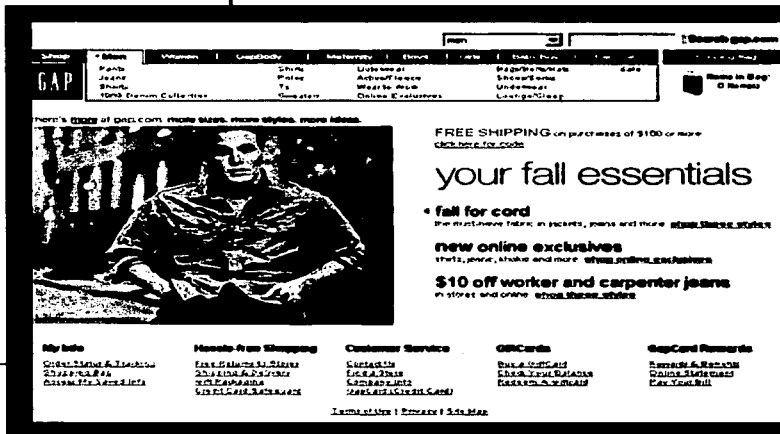
Equilibrio y Simplicidad

El equilibrio es probablemente uno de los factores más importantes para el orden en el diseño, proporciona la sensación de contrapeso resultante de una distribución relativamente igual de los pesos en relación con el centro óptico de un área de diseño.

El diseño simétrico es de los que se reconocen con mayor facilidad, además de ser muy fácil de obtener mediante la colocación de pesos duplicados a cada lado del eje vertical.

La simplicidad es auxiliar del equilibrio para lograr orden en el diseño, lo cual es de vital importancia para la comunicación. La simplicidad en el lenguaje verbal es esencial para una comunicación efectiva; lo cual también aplica a la presentación visual.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



The screenshot shows the top navigation bar of the GAP website with links for Home, Women, GapDaily, Men's, and Baby. A search bar is located on the right. Below the navigation bar, there is a promotional banner for fall essentials with a background image of a man in a plaid shirt. The banner includes the text: "FREE SHIPPING on purchases of \$100 or more", "your fall essentials", "fall for cord", "new online exclusives", and "\$10 off worker and carpenter jeans". At the bottom of the banner, there are four columns of links: My Info, Needs-From Shipping, Customer Service, GapCards, and GapCard Rewards.

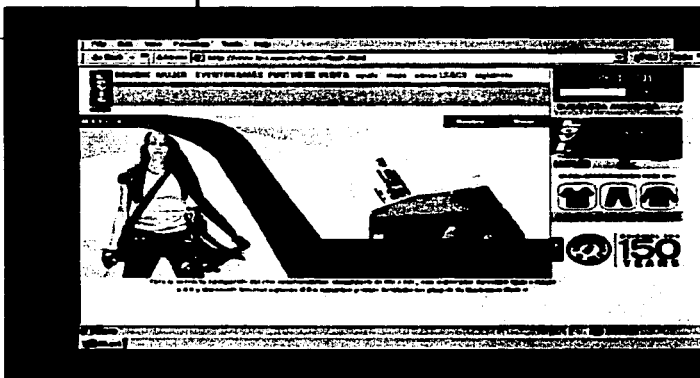
My Info	Needs-From Shipping	Customer Service	GapCards	GapCard Rewards
Contact Us	Track My Order	Contact Us	View My Card	Rewards & Points
Sign In	Check My Order	Track My Order	Check My Balance	Online Store Search
Forgot My Password	View My Order	Feedback	Check My Card	Gap Year Bill

Consideraciones para aplicación

En esta sección se encuentra información relacionada con los elementos que debemos tomar en cuenta al diseñar y las consideraciones para la correcta aplicación de un diseño en una página Web.

Aunque las páginas Web y los documentos tradicionales tienen muchas similitudes editoriales y en cuanto a funcionalidad, la pantalla de la computadora marca una diferencia aún cuando la finalidad de nuestra página sea la de proporcionar información para ser impresa. Debemos tomar en cuenta que únicamente el 10% de los usuarios acostumbran utilizar la barra desplazamiento (scrollbar) al dar un "vistazo" a un sitio.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Formato

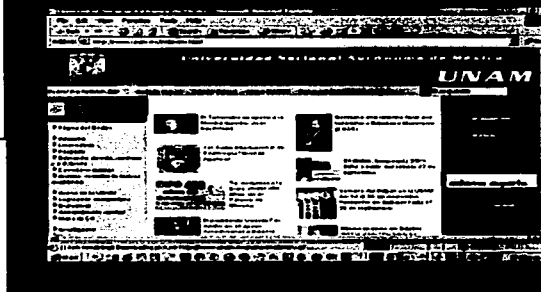
La comunicación gráfica se encuentra restringida por límites visuales. Cada página diseñada deberá adaptarse a las proporciones establecidas para ella, que determinan la forma y el tamaño.

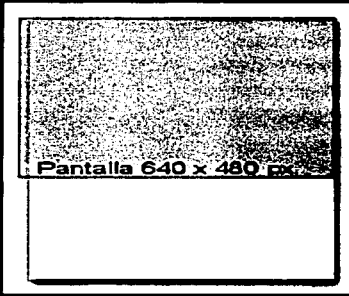
En la pantalla, el tamaño del área a utilizar es muy diferente a la de la mayoría de los libros o revistas. Por lo regular el tamaño de los monitores es de 14 o 15 pulgadas con una resolución de 800 x 600 píxeles.

También es posible encontrar monitores con resoluciones diferentes como: 640 x 480 ó 1024 x 768.

Pantalla con resolución 800 x 600px en comparación con una hoja carta
Presentación de una página 800 x 600px sobre la misma resolución

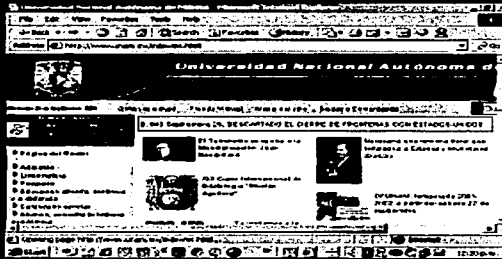
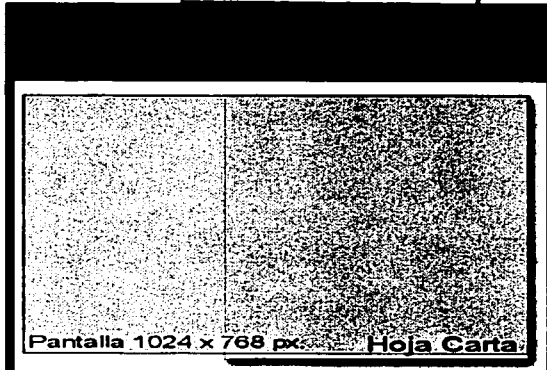
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



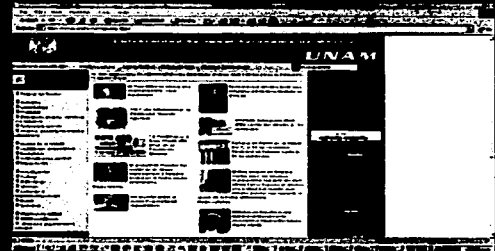


Pantalla con resolución 640 x 480px en comparación con una hoja carta
Presentación de una página 800 x 600px sobre resolución 640 x 480px

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



Pantalla con resolución 1024 x 768px en comparación con una hoja carta
Presentación de una página 800 x 600px sobre resolución 1024 x 768px



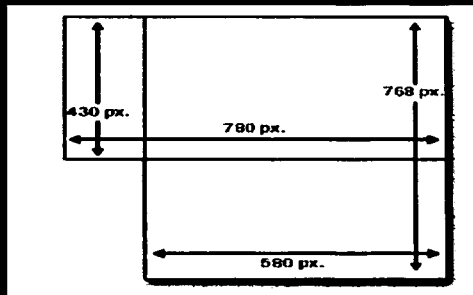
www

On - Off

Cuando hablamos de páginas de lectura offline, las dimensiones para que se impriman correctamente serán de 580 x 780 px. (píxeles), este tamaño ha sido asignado tomando en cuenta el área de impresión en una hoja carta.

En el caso del diseño de la Página Web para Dex-Net, tomaremos como base un monitor de 14 pulgadas con una resolución de 800 x 600 píxeles, que son las características bajo las cuales la mayoría de los internautas navegan por la red.

Los navegadores ocupan un espacio considerable de la pantalla por lo cual nuestra área de trabajo se ve reducida. Nuestro formato final será el de 780 x 430 píxeles.



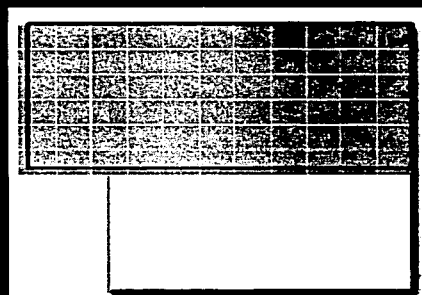
- Dimensiones del área libre para páginas que serán impresas.
- Dimensiones del área libre para pantalla.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Pantalla

Las páginas Web pueden ser tan grandes como nosotros queramos pero lo único que se verá en la pantalla (de primera vista) es una superficie de poco mas de 64 pulgadas cuadradas.

64.6551 in²



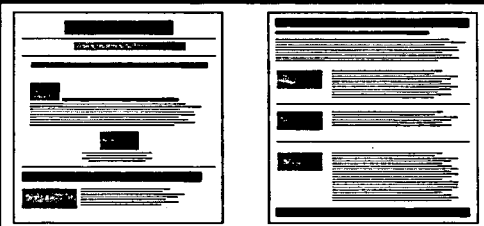
www

Unidades

Para el diseño Web hay dos formas de expresar las relaciones espaciales de los distintos componentes de la página, puede ser mediante píxeles o como porcentaje de la totalidad de espacio disponible.

Si se definen los elementos de la página de acuerdo a un porcentaje del espacio disponible de página, estos se colocarán en la pantalla en función de su resolución adaptándose al espacio disponible, lo cual no siempre es conveniente ya que en ocasiones puede provocar resultados inesperados, alterando la apariencia de la página.

Definiremos con píxeles ya que esto permite especificar, más o menos donde se va a situar un elemento dentro de la página, en relación con los demás elementos que lo rodean.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Distribución y Orden

El diseño ordenado de las páginas empieza con los márgenes usados para enmarcar el contenido de la página. Los márgenes son importantes por dos razones; en primer lugar son el límite inicial o final del origen verbal. En segundo lugar, ayudan a que las páginas sean más atractivas y estén más unificados al englobar los elementos de una página en un paquete con una franja de márgenes "blancos", los cuales actúan como el marco de una fotografía.

Normalmente los márgenes se consideran obligatorios para el material tipográfico a causa de su contribución a la legibilidad.

Reticula

La simplicidad se vuelve cada vez más difícil de lograr a medida que aumenta el número de elementos que pueden colocarse en una página. Este problema se resuelve mediante el agrupamiento de elementos que guardan relación entre sí.

Reticular un método que nos permite poner orden en el diseño, consiste primero en dividirlo el espacio en segmentos básicos iguales como podrían ser mitades, tercios o cuartos. Cada segmento se divide posteriormente.

Ya dentro de esta retícula es importante dar una jerarquía adecuada a cada uno de los elementos de nuestra página, donde los elementos importantes estén enfatizados, el contenido este distribuido de una manera lógica y "predecible".

La rigidez del sistema reticular hace forzoso el orden y por lo menos una relativa simplicidad en lo que de otra forma podría ser caótico.

La alineación, que es característica del reticulado, también resulta útil para crear orden. Los elementos deben ser alineados al ser agrupados para que el número de direcciones no genere una confusión.

El diseño debe realizarse teniendo en mente que en general la lectura se realiza de izquierda a derecha. La sintaxis visual debe tomar en cuenta esta costumbre y el punto de arranque debe estar ordinariamente en la parte superior izquierda.

Para darle al usuario un punto de arranque en la página es necesario que un elemento sobresalga de entre todos los demás.

El contraste, procede de las diferencias: diferencias en tamaño, en forma, en tono, en textura o en dirección. Un contraste controlado puede resultar en una armonía.

La armonía también procede de la selección de elementos visuales que sean congruentes con el tema o con los lectores del mensaje que está siendo comunicado.

El diseño gráfico debe guiar visualmente al usuario utilizando los elementos como herramientas que le ayuden y estimulen.

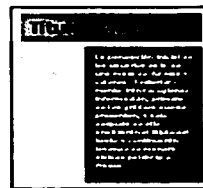
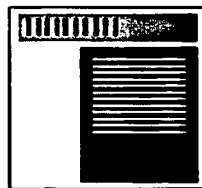
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

www

Percepción

La percepción inicial de los usuarios es la de una masa de formas y colores. Posteriormente irán recogiendo información, primero de los gráficos que se presenten, y solo después de ello analizarán el título del texto y continuarán leyendo de manera aislada palabras o frases.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Una apariencia balanceada y organizada es crucial para introducir al lector en el contenido. Una página aburrida, cargada de mucho texto repele al ojo de los usuarios como una masa homogénea de color gris. Tampoco es adecuado hacer uso indiscriminado de caracteres en bold (negritas) o de gráficos demasiado elaborados que retarden el descenso de la página "espantando" a usuarios en busca de información específica.

Lo importante es lograr una apariencia balanceada que atraiga visualmente a los usuarios.

Cabe mencionar que la ubicación de los elementos también deberá estar regida por la forma de lectura tradicional, de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. En un layout para una Página Web, la parte superior es especialmente importante, ya que las primeras cuatro pulgadas de la página son todo lo que se ve en la mayoría de los monitores (14 pulgadas).

Es importante ser consistente en el diseño de un sitio, sobre todo si el sitio es demasiado extenso, ya que la distribución de los elementos y el uso de estilos tipográficos ayudarán a reforzar la lectura del sitio, facilitando la localización de los contenidos para los usuarios.



Comunicación 02:00

Colores

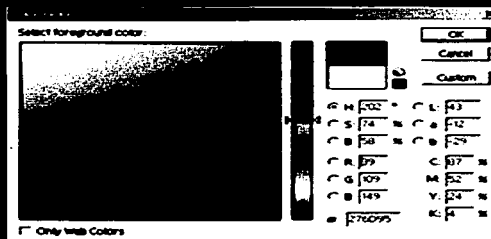
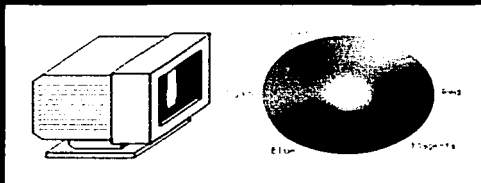
RGB

(Red, Green, Blue) es el sistema empleado por los monitores. Estos tres colores pueden tener un máximo de 64 tonalidades, desde el 0 (más oscuro) hasta el 63 (más claro).

Las imágenes se presentan en pantalla, por medio de píxeles y cada píxel incluye un porcentaje de cada color que varía de 0 (negro) a 255.

Cada color se consigue mezclando los tres componentes para ir consiguiendo así diferentes tonalidades.

Con unos cálculos podemos ver que el número total de tonalidades disponibles es de 264.144 (64^3) diferentes, pero solo podremos representar simultáneamente 256, ya que la profundidad es de 8 bits y lo máximo que podemos representar en un byte es el valor 255 (0-255).



CMYK

(Cian, Magenta, Yelow, Blak) es el sistema mas empleado en imágenes impresas.

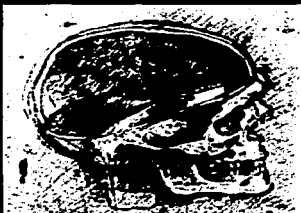
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Paletas de color

Escala de grises

En este sistema tan solo se dispone de una escala de gradaciones que va del blanco puro al negro puro.



Indexado

En este caso se utiliza una paleta finita de colores como en el caso de los archivos GIF que tan solo pueden representar un máximo de 216 colores, dentro de una gama o espectro.

En imágenes digitalizadas y despliegue de pantallas Gama se refiere al grado de contraste entre el nivel medio de gris de una imagen. Esto es importante sobre todo cuando estamos utilizando imágenes en escala de grises o imágenes con colores muy saturados.

La gama asignada para monitores Macintosh es de (1.8 target gamma) y para monitores Windows es de (2.2 target gamma), esto quiere decir que siempre habrá una pequeña diferencia entre las imágenes desplegadas en Macintosh y Windows. Los usuarios de Mac verán las imágenes un poco más oscuras y los de Windows las verán mas contrastadas.

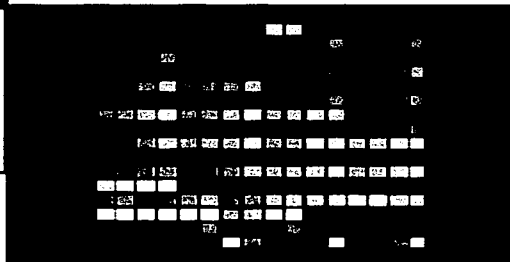
Cuando realizamos diseños para ser vistos en computadora como es el caso del diseño para páginas Web, deberemos utilizar únicamente colores del modo RGB (Red, Green, Blue).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

www

Paleta 256 colores

Las imágenes se presentan en pantalla, por medio de píxeles y cada píxel incluye un porcentaje de cada color que varía de 0(negro) a 255.



**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

Paleta 216 colores

De estos 256 colores solo es recomendable utilizar 216 para imágenes que serán publicadas en la Web, ya que 40 de estos colores se alteran al ser vistos en una plataforma diferente como ya se comentó anteriormente. En la siguiente grafica podemos ver la diferencia que existe en el mismo color al ser desplegado por un monitor Windows (primer cuadro) y un monitor Macintosh (segundo cuadro).

Paleta de 216 colores (WEB SAFE COLOR PALET).

es un conjunto de colores visibles de igual manera en todas las plataformas, no son 256 dado que las plataformas Pc y Mac emplean 20 colores incompatibles cada una de ellas, así $256 - (20 \text{ Mac} + 20 \text{ Pc}) = 216$ colores seguros. Esta paleta esta se forma de colores cuyos valores de RGB son múltiplos de 51.

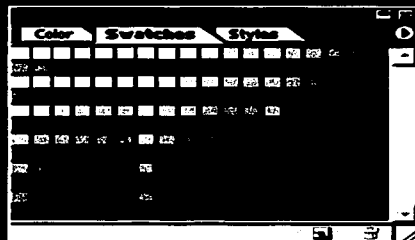
Windows Macintosh



R: 153

G: 102

B: 204



www

La grafica que a continuación se muestra contiene los valores RGB de cada color así como el código bajo el cual se les conoce.

www

Tipografía

Al igual que en el caso de distribución debemos tomar en cuenta la forma en la que leemos ya que inicialmente reconocemos la forma general de las palabras, no observamos cada letra y posteriormente unimos una palabra conocida

Debemos descartar el uso exclusivo de las mayúsculas ya que el poner todas las letras en altas, dificulta la lectura de un texto.

De igual forma debemos evitar el uso de mayúsculas en todas las palabras de un título ya que esto distrae al lector.

TESIS CON
E. N. O. R. I. G. E. N.

Escuela Nacional de Artes Plásticas

Escuela Nacional de Artes Plásticas

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

www

Comunicación 02:00

Variaciones de tamaño entre plataformas

El sistema operativo de Macintosh y de Windows despliegan la tipografía de forma diferente, esta diferencia es notoria aún cuando se trate del mismo tipo de letra y del mismo tamaño. Por lo general cuando vemos una tipografía desplegada por un navegador en Windows parece de 2 a 3 puntos más grande que su equivalente en Macintosh.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Windows95, 12 pt type

Arial
Arial Black
Arial Narrow
Arial Rounded MT Bold
Book Antiqua
Bookman Old Style
Century Gothic
Century Schoolbook
Courier New
Garamond
MS LineDraw
Times New Roman
Verdana

Macintosh, 12 pt type

Arial
Arial Black
Arial Narrow
Arial Rounded MT Bold
Book Antiqua
Bookman Old Style
Century Gothic
Century Schoolbook
Courier New
Garamond
MS LineDraw
Times New Roman
Verdana

www

Cuándo realizamos diseños que serán desplegados en pantalla es importante tomar en cuenta que no todas las maquinas cuentan con una amplia gama de tipografías que les permitan desplegar correctamente nuestro diseño. La siguiente tabla muestra las tipografías que incluyen las plataformas Windows y Macintosh. Cuando definimos los estilos tipográficos que se utilizarán es importante dar una segunda opción que debe ser lo más parecida posible a la tipografía original para que el resultado final no se vea severamente alterado.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Windows95, 12 point type

Arial
Arial Black
Arial Narrow
Arial Rounded MT Bold
Book Antiqua
Bookman Old Style
Century Gothic
Century Schoolbook
Courier
Courier New
Garamond
MS Dialog
MS Dialog Light
MS LineDraw
MS Serif
MS Sans Serif
MS SystemX
Times New Roman
Verdana

Macintosh, 12 point type

Chicago
Courier
Geneve
Helvetica
Monaco
New York
Palatino
Times

Additional fonts for
users with laserprinters

New Century Schoolbook
Avant Garde
Bookman

www

Es importante recordar que las palabras que se utilizan como link generalmente aparecen subrayadas, (esto es parte de las características predeterminadas en los navegadores actuales que responden al estándar CSS1), por lo cual no es recomendable utilizar el subrayado para resaltar un texto. Esto es una convención no establecida, que otorga una serie de características a los enlaces, que al incluirlas por defecto aparecen subrayados y en color azul, al colocar el cursor sobre ellos se transforma en una mano, y al dar clic, funcionan llevándonos hasta una página secundaria o bien un lugar fuera del sitio original. Por defecto también, los enlaces de texto ya visitados cambian a magenta para indicarnos que ya hemos estado allí, pero sin perder su función.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Arte y cultura

Literatura, Museos, Poesía...

Ciencia y tecnología

Animales, Ciencias computacionales...

Ciencias sociales

Psicología, Lingüística, Economía...

Deportes y entretenimiento

Fútbol, Juegos, Turismo...

Economía y negocios

Consumo, Agencias de viajes, Empleo...

Educación y formación

Universidades, Escuelas de idiomas...

Espectáculos y diversión

Actores, Música, Padrísimo...

Internet y computadoras

Software, Multimedia, Prácticas...

Materiales de consulta

Diccionarios, Bibliotecas...

Medios de comunicación

Televisión, Periódicos, Revistas...

Política y gobierno

Derecho, Embajadas, Por país...

Salud

Medicina, Enfermedades, Embarazo...

Sociedad

Adivinación, Gastronomía, Religión...

Zonas geográficas

México, Países, Estados...

Lo nuevo - Temas actuales - Lo mejor de la semana

WWW

Elementos

Generalmente la ubicación de los elementos responde a un orden de lectura. Para que nuestra página sea "usable" o bien funcional, es conveniente colorar tanto el logotipo como barra de navegación siempre en la parte superior izquierda de la pantalla, esto con la finalidad de que el usuario no requiera de utilizar la barra de desplazamiento (scrollbar) para poder verlos.

Logotipo, que es la presencia de la empresa en el sitio Web.

Al ser una página comercial es importante que cuente con dicho elemento ya que permite la identificación de la empresa, por ello se utilizará en sus colores originales y en un tamaño fácil de apreciar.

Menú principal, que permitirá al usuario acceder rápidamente a cualquiera de las otras secciones del sitio

Título, indica al usuario en que sección se encuentra.

Contenido, da al usuario información sobre la empresa, no deberá ser muy extenso, contará únicamente con el texto necesario para que el usuario este informado.

Gráficos, ayudan al usuario a ver rápidamente cuál es el motivo o finalidad del documento, además permiten diferenciar una sección de otra.

Se utilizarán ilustraciones que refuercen el mensaje, proporcionando así información extra al usuario.

Menú, es uno de los aspectos más importante de cualquier sitio, muestra al visitante dónde está y a dónde puede ir.

La navegación será obvia manteniendo el menú siempre en el mismo lugar, con la finalidad de no confundir al usuario, quien intuitivamente deberá localizar cada elemento dentro del sitio.

Ligas, son uno de los elementos más comunes generalmente en formato de hipertexto, son la razón principal de la existencia de la red, ya que le otorgan un gran potencial derivado de la asociación de información.

Botones, son el segundo tipo de objeto más usado en la red, ya que funcionan como hiperenlaces, pero también se utilizan con otros propósitos. Por ejemplo, para mandar o borrar la información de formularios.



Cada vez más, los botones se implementan con las "imágenes de sustitución" (rollovers), pues añaden un mayor dinamismo y vivacidad a la Web. Un rollover es un botón que cuando pasas por encima cambia de alguna manera, sin tener que dar clic sobre él.

Banner o marquesinas, son elementos muy comunes dentro de WWW, son espacios con movimiento que dan dinamismo a una información específica que de manera estática podría resultar monótona. Generalmente los banners son utilizados con fines publicitarios.

En el caso de los links que aparecen como texto del navegador, deberán ser únicamente palabras o frases cortas, por ejemplo cuando queremos que un párrafo nos remita a otra sección no será necesario hacerlo mediante todo el párrafo, únicamente utilizaremos una palabra ó frase como "continua", "ver más" "clic aquí". Cuando varios links se encuentren uno debajo del otro es recomendable utilizar un interlineado mayor para evitar errores al darles clic.

"La apariencia sigue a la función":

Todo cuanto situemos en la interfase debe cumplir una función.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

WWW

Software

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

www

En la actualidad contamos con una gran cantidad de software para realizar diseños, pero no todos sirven para lo mismo. La diferencia entre paquetes no solo radica en la forma en la que se presentan ya que cada uno tiene funcionalidades específicas que nos ayudan en cada trabajo.

Los paquetes para diseñadores o aplicaciones están diseñados para persona que no son programadores. Permitiendo que nos comuniquemos con las computadoras en nuestros propios términos o bien por medio de una interfase amigable. Estos paquetes llamados de autoedición trabajan en un entorno grafico WYSIWYG.

A demás de paquetes para la creación de imágenes, también existe software de edición Web, que tiene como principal objetivo el generar mediante una interfaz grafica el código necesario para desplegarlos en el navegador. Este tipo de software nos permite a aquellos que no tenemos o no deseamos tener los conocimientos de programación la manipulación de los sitios.

La incursión de los diseñadores hacia las computadoras y el software de autoedición se inicio hace solo unos diez años, y la total inmersión en el diseño "exclusivamente" con bits es mucho más reciente.

Tomaremos como base tres diferentes tipos de paquetes

- Software para mapa de bits.
- Software para vectores.
- Software para animaciones.



Software

Software para mapa de bits

El software para mapa de bits es aquel en el que las imágenes se forman por medio de píxeles, los cuales son pequeños puntos de luz colocados en forma de rejilla, cada uno de ellos almacena por separado la información referida al color exacto de ese punto haciendo aparecer las imágenes en la pantalla. Cuanto más pequeños y juntos estén los píxeles, mayor será la resolución.

Este tipo de software nos permite guardar los archivos en muchos formatos, como pueden ser TIFF, EPS, PSD, etc. Cada uno de ellos tiene una aplicación específica. Para emplear en Internet básicamente usamos los GIF, JPEG.

03:00

Photoshop

El paquete más común entre los diseñadores es Photoshop, que actualmente incluye ImageReady, entre otras funciones, brinda la posibilidad abrir o importar imágenes. También se pueden crear imágenes nuevas, importar imágenes desde un escáner o capturar imágenes de un dispositivo gráfico.

El área de trabajo consta de la ventana donde aparece la imagen, el cuadro de herramientas, la barra de opciones y un conjunto de ventanas o paletas flotantes que se pueden utilizar para editar, aparecen en grupos que se pueden ocultar u organizar.

El triángulo que se encuentra en la parte inferior derecha de algunas herramientas indica que se cuenta con herramientas ocultas

www

Herramientas de selección

Photoshop cuenta con una gran variedad de herramientas, para seleccionar una herramienta visible, se hace clic en el icono correspondiente en la barra de herramientas. Para seleccionar herramientas ocultas, se coloca el cursor en la herramienta visible, se pulsa el botón del ratón y finalmente se da clic en la herramienta que desees seleccionar. Estas herramientas cuentan con una barra de opciones en la que se encuentran los ajustes correspondientes a la herramienta que se haya seleccionado.

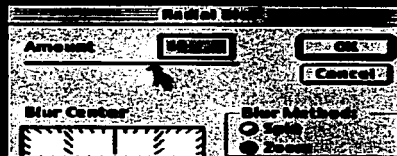
El seleccionar una imagen o parte de ella nos delimita el área a modificar. Para seleccionar áreas que tengan información sobre píxeles, se pueden arrastrar los bordes de una selección con las herramientas de marco, o dibujar bordes con las herramientas de lazo, o bien, seleccionar por color con la herramienta Varita mágica. Para elegir un trazado o una forma vectorial, utiliza la herramienta de selección de componentes de trazado.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Efectos especiales

Estos paquetes cuentan con una gran variedad de herramientas de edición para modificar imágenes. Además de los cambios básicos, como mover o aplicar transformaciones geométricas a una selección, se pueden crear efectos especiales con los filtros. También cuentan con herramientas para deformar imágenes y texto y lograr resultados más complejos.



Uso de las capas

Las capas te permiten organizar diferentes componentes dentro de una imagen. Al colocar un elemento de una imagen en una capa, este puede ser modificado fácilmente sin interferir con el resto de la imagen. Las capas pueden encadenarse o bien agruparse en folders. Las capas también te permiten definir funciones avanzadas, como rollover (estado de un botón al ser tocado por el mouse) y animaciones Web.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

www

Software

Corrección de colores y tonos

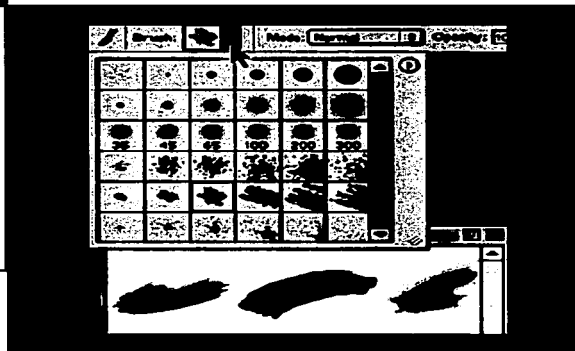
03:00

Estos paquetes nos permiten corregir imágenes que a primera vista se vean opacas o que tengan áreas muy claras o muy oscuras. Los comandos de ajuste como Niveles y Curvas permiten corregir y afinar el equilibrio entre sombras, medios tonos y luces que aparecen en la imagen. Los demás comandos como el de equilibrio de color y de tono / saturación permiten modificar los ajustes de color de una imagen.



Pintar

Es tan fácil como elegir un color, seleccionar una herramienta, elegir un tipo de pincel y arrastrar en pantalla la imagen que deseas pintar. Las diferentes herramientas para pintar son pinceles, aerosoles, lápices y plumas. Incluso se puede usar el pincel histórico para aplicar efectos.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

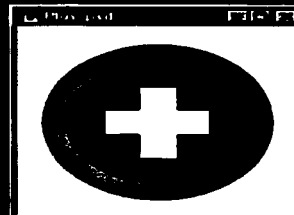
www

Software

03:00

Dibujo de formas vectoriales

Las herramientas de formas permiten hacer dibujos precisos. A diferencia de los píxeles de las fotografías escaneadas, el dibujo se define utilizando el principio matemático de los vectores.



Texto

Se cuenta con herramientas para agregar texto y gráficas a las imágenes. Introduciendo y previsualizando el texto directamente en la imagen, Además de especificar una serie de opciones de formato tanto para los párrafos como para los caracteres.

Cactus | class Manipulador de...



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

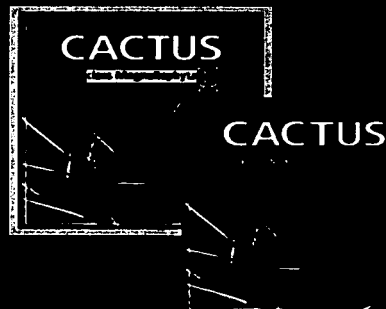
www

Software

03:00

Edición de texto

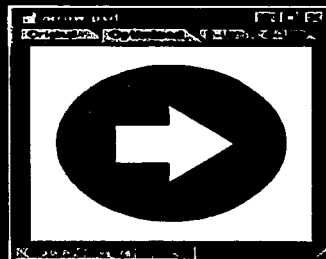
Utilizando la herramienta de texto junto con la barra de opciones, la paleta de caracteres y la de párrafos, es posible editar el texto en cualquier momento. Asimismo, se puede aplicar efectos especiales de deformación.



Optimización de formatos para Web

El proceso de optimización incluye la compresión del tamaño del archivo y la mejora de la calidad de una imagen para presentarla en la Web. Estos paquetes permiten optimizar imágenes en varios formatos de archivo especiales para la Web como son: GIF, JPEG y PNG

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



www

Software

Previsualización en exploradores Web

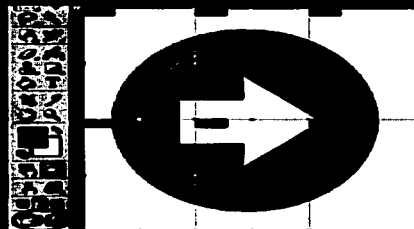
03:00

Estos paquetes permiten previsualizar imágenes optimizadas (incluyendo rollovers y animaciones). El explorador muestra el documento junto con información adicional, como por ejemplo el tipo de archivo, el tamaño de los píxeles, el tamaño del archivo y especificaciones referentes a la compresión.



Slice

La herramienta Slice. Nos permite marcar zonas específicas de nuestra imagen, con un recuadro que delimitará la zona de corte de la imagen, por lo tanto podremos definir de manera selectiva el formato en el cual se guardara cada zona específica de la imagen.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

www

El Anti-Alising

El Anti-Alising o Anti-Dentado es una técnica que consiste en añadir colores a la paleta de la imagen para "difuminar" los bordes y evitar el dentado que suele ser tan habitual en algunas paginas Web.

La primera "A" muestra como luce una imagen con Anti-Alising y la Segunda la imagen Sin Anti-Alising.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Software

Software para Vectores

En este tipo de archivos cada elemento de la imagen, con su posición, tamaño y características esta definido por una función matemática.

Este tipo de imágenes permite desplazar, re-dimensionar o variar las características de cada elemento sin afectar al resto de la imagen. Son útiles para representar símbolos, esquemas o dibujos lineales.

03:00

Freehand

Pertenece a la suite de macromedia, destacaremos su uso por su alto grado de compatibilidad con otros paquetes.

La principal característica de Freehand es la generación de curvas y múltiples objetos gráficos de una forma rápida, además de ser completamente configurable, es decir al igual que Photoshop e ImageReady, nos permite trabajar con ventanas flotantes que despliegan las herramientas y una gran cantidad de funciones, permitiendo una forma muy cómoda de trabajo.

Sus múltiples herramientas permiten la creación de páginas, archivos. pdf e incluso la transformación directa de sus gráficos a formato bitmap.

www

Seleccionar

La herramienta puntero, herramienta lazo, se utilizan para seleccionar un objeto u objetos. Hay dos tipos de selección: **Por contacto** o **sin contacto**.

Por contacto seleccionamos el objeto u objetos al arrastrar el ratón parcialmente sobre el objeto en cualquier parte del mismo.

Sin contacto tendremos que abarcar el objeto u objetos completamente para que quede seleccionado.

Haciendo clic sobre el objeto lo seleccionamos igualmente independientemente del tipo de selección que se tenga activada.

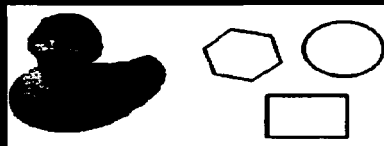


Agregar Color

Gotero. sirve para extraer una muestra de color de cualquier objeto (incluida cualquier imagen de mapa de bits importada) y aplicarla a otro objeto.

También se puede arrastrar un color a cualquiera de las paletas de colores y matices que tiene FreeHand. (Colores, matices, paleta)

Al arrastrar el color la paleta correspondiente muestra sus propiedades en cuanto al porcentaje de las tintas o luces.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Software

03:00

Texto

La herramienta texto se utiliza para insertar texto. El texto que crea esta herramienta no son vectores sino caracteres con lo cual siempre se puede modificar sus propiedades tanto de color, de forma, de tamaño como su contenido.

Un texto también se puede convertir en trazo o dibujo mediante el menú texto > convertir en trazados. A partir de ese momento el texto ya no es tratado como tal sino como dibujo y por tanto, no puede modificarse su contenido pero sí todas las propiedades de cualquier trazado vectorial.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Dibujo de Formas

Freehand cuenta con varias herramientas que nos permiten crear formas, cuenta con herramientas para cuadriláteros, circunferencias, polígonos y espirales.

En el caso de los polígonos y las espirales contamos con una serie de opciones que nos permiten definir el número de lados, si el polígono deberá ser en forma de estrella, o bien en el caso de las espirales el número de incrementos y de rotaciones.

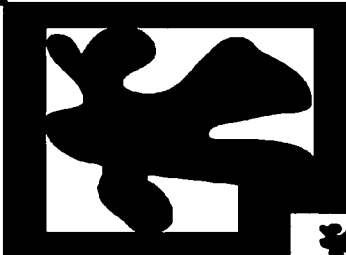


www

Dibujo de Líneas

Contamos con varias herramientas para dibujar formas libres como las Curvas de Bezier, Paths, y líneas a mano alzada. Estas líneas nos permiten crear o retrazar figuras con total libertad. Se traza una a una cada línea que compone la figura y finalmente se cierra, una vez cerrada es posible agregarle color de relleno y color de borde.

Una vez terminada la figura esta podrá ser modificada con facilidad por medio de las herramientas girar, reflejar, tamaño, distorsión, trazar y perspectiva.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

www

Software

03:00

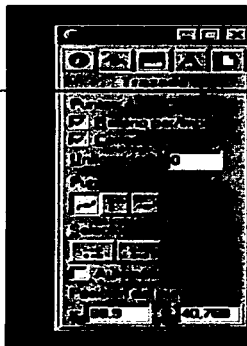
Inspector de objetos

En el se muestra la información de cada objeto, como color y dimensiones entre otros.

Los distintos tipos de objetos que muestran información son:

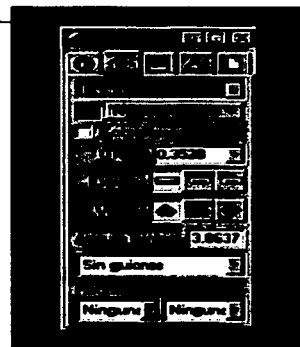
Información

Punto y trazado
Imágen TIFF o EPS
Texto o bloque de texto
Texto unido a un trazo
Fusión
Rectángulo o elipse



Trazo

Básico
Motivo
Personalizado
PostScript

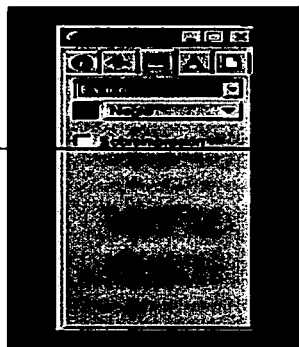


TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

www

Relleno

Básico
Gradiente
Lente
Mosaico
Motivo
Personalizado
PostCript

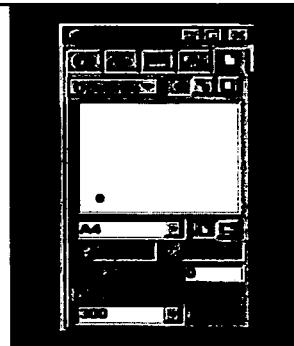


Documento

Contiene opciones para configurar el documento.

Opciones

Las opciones de **duplicar** y **eliminar** actúan sobre la página activa, la opción **agregar página** abre el siguiente cuadro de diálogo:

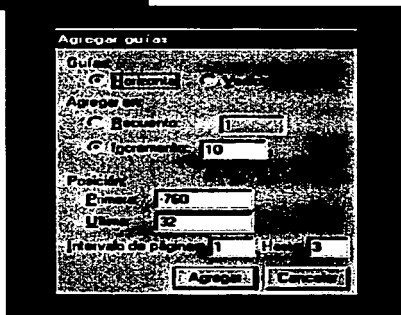


TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Documento

Dentro de las opciones que encontramos están.

En este cuadro, además de elegir el número de páginas que se quieren añadir, pueden configurarse todas las propiedades de la página excepto la resolución que es común a todo el documento.



Para añadir páginas o duplicarlas también puede usarse la nueva herramienta página de FreeHand.

En la ventana del inspector puede verse la distribución de las páginas dentro del área de trabajo. Esta visualización puede cambiarse con los tres botones superiores.

Cuando la opción de tamaño personalizado este activada en el desplegable de tamaño de página, estarán disponibles los campos x: e y: para definir el tamaño.

Sagrado

Esta opción permite especificar el área del objeto que se imprime fuera de la página.

Resolución

En este cuadro puede elegirse la resolución de impresión del documento entre una de las predefinidas o escribir una resolución personalizada.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Texto

Muestra y permite modificar todas las propiedades del texto tanto de párrafo como adaptado a trazado.

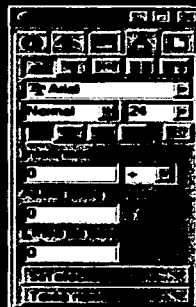
En el primer desplegable se elige la tipografía que se quiera aplicar. Si hay un texto seleccionado esta tipografía se aplica sólo a la selección. Si no lo hay se convierte en la tipografía por defecto del documento y todos los textos que se escriban desde ese momento la adoptarán.

En el siguiente desplegable se elige el estilo de texto: negrita, cursiva o negrita cursiva si la tipografía utilizada no dispone de este estilo.

En el cuadro con valor numérico se elige el tamaño del texto en puntos. Puede seleccionarse uno de la lista o escribirse el tamaño deseado.

Justo debajo de los desplegabes se encuentran los botones de alineación:

- Alineación a la izquierda.
- Alineación al centro.
- Alineación a la derecha.
- Alineación justificada.



**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

Software

03:00

Software para Animaciones

Como ya se había mencionado es posible hacer pequeñas animaciones cuadro por cuadro en paquetes como ImageReady, pero cuando queremos animaciones mas sofisticadas y basadas en vectores (por tanto más ligeras) lo más recomendable es utilizar Flash.

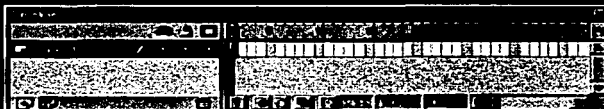
Flash es una herramienta que sirve para desarrollar animaciones en Web. Es una aplicación sencilla de usar que da como resultado final, animaciones de alta calidad pero con un tamaño de archivo muy pequeño, lo cual nos facilita su descarga en la Web.

Al igual que los paquetes antes mencionados cuenta con ventanas flotantes que te permiten modificar la animación.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Animaciones

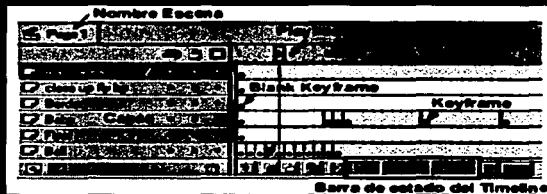
En el Timeline o *línea de tiempo*. Se reflejará todo el desarrollo temporal de la animación: el instante donde aparezcan nuevos elementos, desaparezcan, cambien de posición, forma...



www

Keyframe

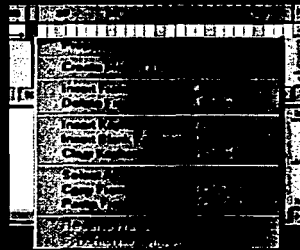
Un keyframe será el elemento que nos dé la clave para que la animación sufra cambios: que se inicie algún proceso, aparezca algún nuevo elemento, o lo contrario. Los keyframe se distinguen de un frame genérico porque tienen un puntito abajo.



Menú de Frame / Keyframe

Pulsando el botón derecho del ratón, estando sobre un frame o un keyframe, obtenemos el menú que nos aparece. A parte de las funciones comentadas anteriormente que se muestran en la ilustración, vemos que tenemos opción de seleccionar todos los frames de la escena (Select All), copiar los frames al portapapeles (Copy Frames) o pegarlos en la posición que estamos si hemos copiado frames al portapapeles (Paste Frames).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Software

Propiedades de frame

03:00

En el menú Modify>Frame teniendo previamente seleccionado un determinado frame. Cualquier modificación que realicemos, quedará para los frames contiguos hasta llegar a un keyframe. El keyframe que precede a una serie de frames es el que recoge cambios realizados en Frame Properties. Si colocamos un nuevo keyframe, a partir del mismo podremos hacer que los frames que lo siguen tengan propiedades diferentes. Algunas de estas modificaciones también son posibles de ejecutar desde la ventana flotante que muestra la información referente a un frame.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

www

Ventanas

Las diversas ventanas que aparecen cuando abrimos el paquete, nos das opciones para modificar los diferentes componentes de la animación, desde colores, y acciones hasta los efectos especiales que se requieran.

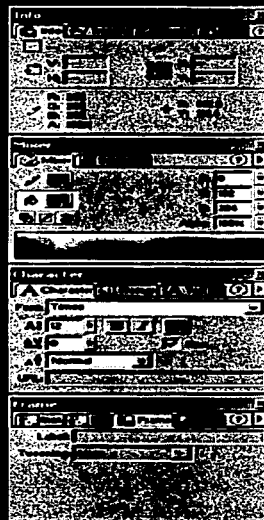
Esta ventana nos permite ver información sobre el objeto que se seleccione. Transformar sus dimensiones, borde y relleno.

Esta ventana nos permite modificar y crear colores por medio de sus valores RGB, o bien nos brinda una serie de colores ya predeterminados.

Esta ventana regula las características de la tipografía, como tipo de letra a utilizar, color y estilo de la misma.

En esta ventana se encuentra la información sobre los frames que estamos utilizando así como información sobre gráficos predeterminados y sonido.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



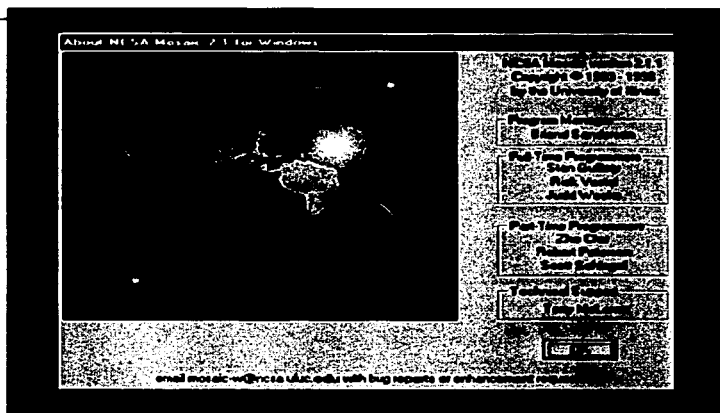
Desarrollo

www

Internet es sin duda un medio que cada vez adquiere mayor importancia, ya que permite conectarse con él público de manera muy eficaz. Permite mostrar toda aquella información que deba publicarse tanto internamente en las empresas (Intranet) como hacia afuera de la empresa (Extranet) Una de las principales cualidades de Internet como medio de comunicación es la flexibilidad y la facilidad que tiene para incorporar, modificar o actualizar información y adaptarla a sus necesidades de desarrollo.

En los principios de la World Wide Web en 1980 las páginas que podíamos ver eran básicamente texto o hipertexto que permite vincular una página con otras por medio de "ligas".

En 1993 con el nacimiento del primer navegador gráfico se hace necesaria la presencia de imágenes dentro de las páginas, en muchas ocasiones son los mismos programadores quienes se encargan de generar imágenes para ser implementadas en los diferentes sitios, lo cual no fue siempre la mejor solución ya que el manejo visual en muchas ocasiones alteraba la percepción que el usuario final tenía.



Un sitio Web es la representación visual (y en ocasiones sonora) de lo que de otra forma sería una monótona colección de archivos de texto dentro de las carpetas que los contienen.

La incursión del Diseño Gráfico ha proporcionado una nueva gama de posibilidades ya que además de hacer llegar la información genera un impacto visual que refuerza el mensaje. Los gráficos son una parte integral de la experiencia del usuario con el sitio, lo cual hace imposible separar completamente el diseño gráfico de aplicaciones interactivas o del diseño de la interfaz.

En la actualidad el diseño del Sitio Web de una empresa forma parte de todo programa de identidad corporativa. Se basa en una presentación consistente y congruente de todos los elementos que forman parte de cada esfuerzo de comunicación que la empresa establece, de manera que estos elementos reflejen adecuadamente su personalidad a través de los diversos medios que la proyectan.

A simple vista, una página Web puede parecer más o menos una página en papel, pero este parecido es superficial ya que dentro de una página Web se encuentran una gran cantidad de objetos con diferentes características. Muchos de los componentes dentro de una página Web están destinados a permitir las tareas de navegación al visitante hacia páginas subsiguientes o a cualquier otro sitio de la red.

Cuando creamos un sitio debemos organizar la información y planificar un posible crecimiento del mismo, lo cual nos permitirá darle un mantenimiento eficaz.

El presente documento incluye los criterios generales de diseño y aplicación de los diversos elementos que componen el sitio de DexNet, mismos que permitirán al usuario familiarizarse con sus características y componentes, haciendo funcional el sitio.



Desarrollo Metodología de Diseño

04:00

Al diseñar siempre tomamos en cuenta las características específicas de cada proyecto, desde el tamaño final que tendrá hasta el medio a través del cual se difundirá.

Al diseñar para WWW (World Wide Web) debemos tomar en cuenta características tales como; el sentido en el cual esperamos que nuestra página sea utilizada es importante definir si será tomada como un medio de información el cual será consultado directamente online (en línea) o bien si será tomada como un medio de acceso a la información que posteriormente será impresa en papel para ser leída offline (fuera de línea)

Las decisiones de diseño que tomemos deberán ser regidas por lo el tipo de usuarios al cuál esperamos dirigirnos.

Los sitios para ser leídos online (en línea) deben ser concisos con gráficos seleccionados cuidadosamente, la idea es interesar a los usuarios con gráficos relacionados con el tema. La información que contengan deberá ser clara y suficiente para llenar las expectativas de los usuarios.

Es importante considerar que la mayoría de los usuarios no leerán mas de cuatro renglones cuando estén efectuando una búsqueda, así que es conveniente que nuestra información este debidamente jerarquizada para que los usuarios logren encontrar con facilidad palabras clave que los ubiquen dentro del sitio.

Por otro lado los sitios para ser leídos offline (fuera de línea) podrán contener un mayor número de información, en este caso la principal consideración será la de cuidar el que la información no contenga gráficos innecesarios. Los textos deberán ser presentados mediante tipografías claras, debemos evitar el uso de tipos muy pequeños o bien demasiado grandes.

WWW

Detección de necesidades

Dex-Net es una empresa que ofrece diversos servicios relacionados con Internet, y soluciones publicitarias en la Web.

Al ser Dex-Net una empresa que ofrece servicios relacionados con Internet, requiere de presencia en este medio de comunicación, por lo cual es indispensable que cuente con un página Web que le permita poner al alcance de sus posibles clientes información sobre sus productos y servicios.

Necesidades Gráficas

Dex-Net cuenta actualmente con una identidad gráfica, misma que será modificada con la finalidad de incrementar su impacto visual, permitiendo además que sus clientes le identifiquen con mayor facilidad. El propósito de la nueva imagen será proyectar a Dex-Net como una empresa versátil y de alta calidad en sus servicios. La creación de la identidad gráfica para Dex-Net será tratada únicamente de manera superficial por no ser tema de la presente tesis.

Posicionamiento del Cliente

La Página Web para Dex-Net deberá dar a conocer a la empresa ante sus posibles clientes, el principal objetivo de la Página será el de informar sobre los productos y servicios que ofrece.

Al ser Dex-Net una empresa que ofrece diversos servicios relacionados con Internet, y soluciones publicitarias en la Web, su posicionamiento será:

Dex-Net, la empresa que le ofrece soluciones Integrales en la Web.

Desarrollo

Clasificación de la Información

04:00

Información. Contenido de un mensaje que reduce la incertidumbre o el número de posibles alternativas en una situación. Conjunto de mecanismos que permiten al individuo retomar los datos de su ambiente y estructurarlos de una manera determinada de modo que le sirvan como guías de su acción.

Nivel 1 Home

Página de Inicio

Al ser el primer contacto que el usuario tendrá con el Web Site debe estimular la atención y crear el deseo de entrar. También debe incluir elementos de identificación tales como el logotipo, es importante que cuente con elementos de información, en este caso se incluye únicamente el menú principal a partir del cual el usuario puede acceder a la información que la empresa desea mostrar.

Nivel 2 Interiores

Páginas de Contenidos

Como su nombre lo indica son las páginas en las cuales se incluirá el contenido de cada una de las secciones.

www

Desarrollo Arquitectura de Información

04:00

El sitio de DexNet esta estructurado mediante 2 niveles de navegación, a continuación detallaremos las características y especificaciones de cada uno de estos niveles:

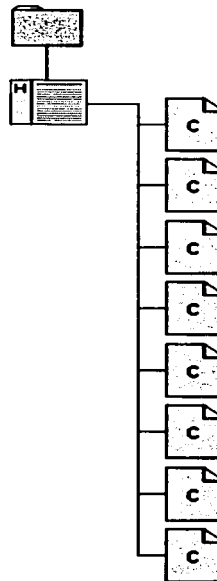
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Homepage o portal principal (Nivel 1)

Primer contacto del sitio con el usuario; constituye el portal a partir del cual la información del contenido puede ser accesada. Está compuesto por los siguientes elementos:

a. Menú, que ofrece las siguientes opciones:

Nuestra Empresa
Diseño de Paginas Web
Web Hosting
Alta de Dominios
Buzones de Correo
Alta en Buscadores
Instalación de redes
Venta de Equipo



www

(Nivel 2)

Constituye el contenido de cada uno de los temas o secciones que componen el sitio.

Nuestra Empresa. incluirá información relacionada con los servicios que brinda la empresa.

Diseño de Páginas Web. brindara información sobre los beneficios de una Página Web y permitirá al usuario visitar algunas de las paginas diseñadas por la empresa.

Web Hosting. esta sección proporcionará a los usuarios información sobre lo que es esto y los costos de este servicio.

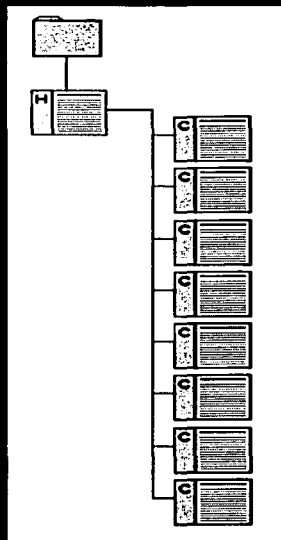
Alta de dominios. incluirá tanto información sobre el servicio y su costo, así como una breve descripción del servicio.

Buzones de Correo. esta sección hará énfasis en las ventajas de contar con un buzón de correo a la vez que proporciona descripción del servicio y costos del mismo.

Alta en Buscadores. mostrará a los usuarios cuales son los principales buscadores en los cuales los usuarios realizan sus búsquedas. Ofrecerá al usuario el servicio.

Instalación de Redes. contendrá información sobre las ventajas del trabajo en red.

Venta de Equipo. mostrará a los usuarios con que distribuidores de equipo trabaja la empresa.



Comunicación entre el usuario y el contenido del sitio.

La interfase gráfica constituye tanto la presentación visual de la información en la pantalla como el conjunto de herramientas que conducen al usuario al navegar por su contenido para localizar el tema de su interés, representa el puente de

Los criterios más importantes tomados en consideración para lograr que la experiencia de recorrer el sitio de DexNet sea provechosa y gratificante, y se traduzca en visitas frecuentes para su consulta son:

- Identificación clara y permanente de la imagen de DexNet, que nos permita saber en todo momento que estamos en su sitio.
- Presentación completa y ordenada del menú de opciones en la Pagina de Inicio, que nos permita comprender fácilmente el contenido del sitio y contribuya a dirigirse al tema de interés particular de la manera más dinámica.
- Presencia de elementos de apoyo (ilustraciones o imágenes) que complementen la información presentada.
- Herramientas de navegación intuitivas que permitan, estando en cualquier punto del sitio, dirigirse a otra sección o nivel de información sin perderse.
- Imagen distintiva y consistente a través de formatos, colores, tipografías y elementos gráficos, que refuerce adecuadamente la identidad grafica de DexNet.

Desarrollo

Resolución y Formato

04:00

El primer paso será definir la resolución sobre el cual trabajaremos, ya que esta nos dará el número de píxeles sobre los cuales formaremos la retícula.

A pesar de que un documento Web se construye a partir de una "página deslizante" de dimensiones infinitas, se puede limitar la visualización de los contenidos al tamaño de una pantalla estándar.

Debemos tomar en cuenta que únicamente el 10% de los usuarios acostumbran utilizar la barra desplazamiento (scrollbar) al dar un "vistazo" a un sitio.

Para definir la resolución a utilizar en la página de Dex-Net, tomaremos como base un monitor de 14 pulgadas.

Como se comenta en el Capítulo II, las tres resoluciones más usadas en píxeles son ; 640 x 480, 800 x 600, 1024 x 768; de ellas 800 x 600 es la que se considera como la estándar ya que es una de las más usadas por la mayoría de los internautas que navegan por la red.

Los usuarios con navegadores en pantallas de 640 x 480 podrán visualizar todos los contenidos de la página mediante las barras de desplazamiento. Los que tengan una resolución mayor a 800 x 600, digamos 1024 x 768, verán la página con un espacio lateral sin utilizar.

Definida la resolución con la cual trabajaremos, debemos recordar que no podemos utilizar esta cantidad de píxeles en su totalidad ya que un espacio considerable de la pantalla será ocupado por los navegadores, por lo cual nuestra área de trabajo se ve reducida. Nuestro formato final será el de 780 x 430 píxeles.

www

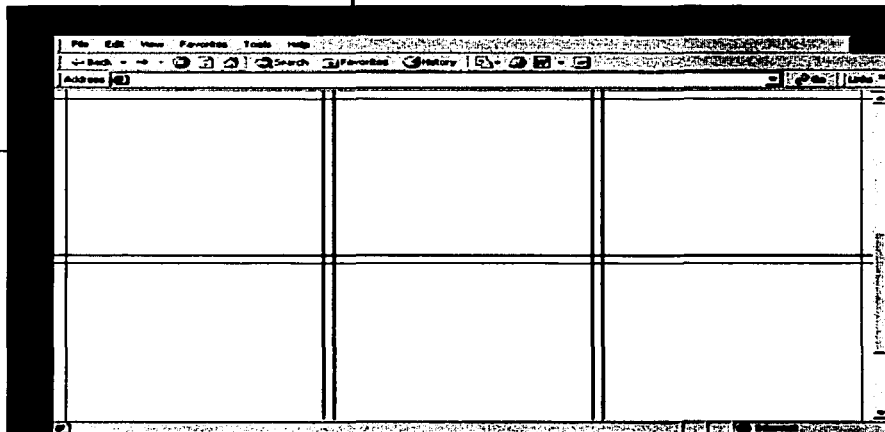
Desarrollo Reticula

04:00

Para definir la retícula dentro de la cual se hará la distribución de los elementos, retomaremos el tema de la "página deslizante". Debido a que delimitaremos el espacio horizontal definiremos márgenes tanto derecho como izquierdo. De manera vertical se definirá margen superior e inferior, tomando en cuenta que este se verá desplazado hacia el final de la página y que no siempre será visible, dependiendo de la longitud de la información.

Al crear una retícula que será utilizada para WWW, debemos tomar en cuenta que la construcción (HTML) de las páginas se realiza mediante tablas horizontales y verticales, mismas que formará campos y columnas sobre las cuales podemos trabajar.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



WWW

Desarrollo

Distribución

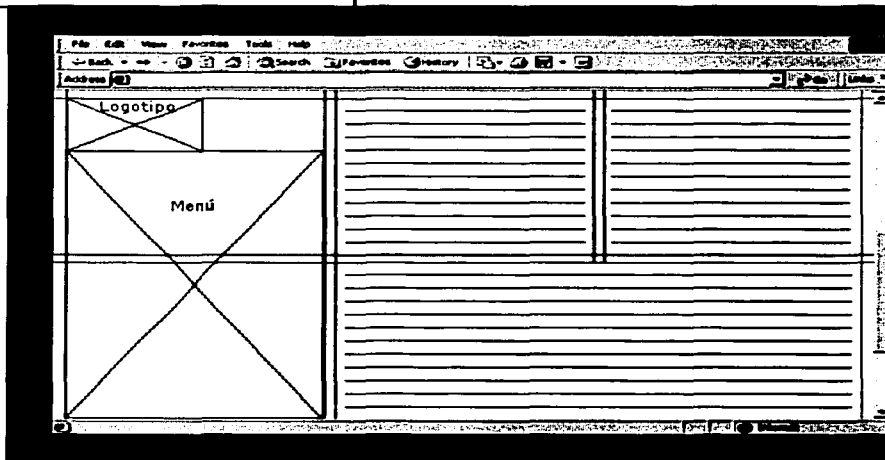
04:00

La distribución de los elementos se realiza según la jerarquía con la que cuentan. Es importante recordar que dentro de un sitio Web los elementos importantes como logotipo y menú no deben ser colocados a la derecha o abajo para evitar que puedan ser desplazados hacia una zona que no se muestre en el primer screen, es claro que todo elemento que se encuentre "fuera" de la pantalla puede ser visto mediante el uso de la barra de desplazamiento (scroll bar), pero no es lo más recomendable ya que los usuarios no necesariamente utilizarán la barra para ver el resto del contenido sobre todo cuando dichos usuarios solo pretendan una vista rápida del sitio.

Los elementos más importantes deben estar bien situados en las áreas prominentes de cada página, cerca de la zona superior o el centro de la página. Las cosas menos importantes, estarán normalmente mejor a los lados, más pequeñas o en zonas inferiores. De manera que el usuario perciba claramente la jerarquía.

El aspecto del sitio será consistente a lo largo de todas sus páginas facilitando al usuario la navegación del mismo.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



www

Desarrollo

El logotipo de DexNet

04:00

DexNet ha buscado siempre presentarse como una empresa seria pero con un aspecto más amigable, ya que por lo general la gente tiende a sentirse incomoda cuando se acerca por primera vez a un medio que no conoce. Su logotipo presenta un color brillante y una tipografía informal con la finalidad de proyectar una imagen poco rigida.

Pensando en un cambio de imagen propondremos algunas modificaciones al logotipo de la empresa. Los cambios solo serán mencionados de manera superficial por no ser tema de la presente tesis.

Retomamos la idea de una tipografía informal, y los colores con la finalidad de facilitar a sus actuales clientes la identificación de la empresa.

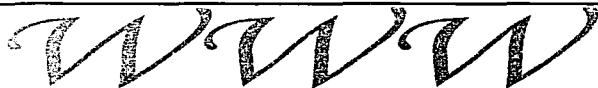


DexNet

Ampliaremos el espacio entre los caracteres para facilitar la lectura de los mismos.



DexNet



www

Desarrollo

04:00

Respetando las diferentes irregularidades presentadas en el logotipo original se han utilizado los caracteres en altas y bajas.

La elipse que constituye una anomalía en el ritmo, se ha agregado al logotipo para dar un mayor movimiento y dinamismo, convirtiéndola en el punto focal de la imagen.



TESIS CON
FALLA DE RITMO

A continuación se presenta un cambio de tipografía. Esta tipografía ha sido realizada mediante la exageración deliberada de los píxeles, por su estrecha relación con el uso de computadoras para el diseño aplicado a WWW.



La variación de la tipografía usada para la "X" aumenta el contraste dentro de la composición, con lo cual se resalta como punto focal.



La tipografía utilizada originalmente en el logotipo presenta una mejor armonía con la elipse por sus puntas redondeadas, pero un mayor contraste con los rasgos rectos de la "x".



A continuación se presenta la apariencia final del logotipo para DexNet, construido a partir de una tipografía informal trazada a mano para exagerar su espontaneidad.

Los caracteres cuentan con rasgos contrastados y terminados en puntas, que contrastan con la elipse agregada tras la letra "x" con la finalidad de agregar dinamismo al logotipo.

La exageración de la longitud de la elipse resalta el movimiento, del logotipo y el uso de rasgos lineales en la "x".

DEXNET

Color

En esta etapa definiremos el uso de algunos colores para que proyecte adecuadamente el mensaje que nos interesa transmitir. El fondo será dividido en varios colores con la finalidad de separar el menú del resto del contenido.

Se utilizará el color verde del logotipo para enfatizar los colores institucionales, el color negro se cambiara por un tono de gris para que el resultado final sea más suave, disminuyendo el contraste de los colores del logotipo. También se utilizará el color blanco como fondo para los textos con lo cual se logrará proyectar una imagen más limpia y equilibrada.

El color ha sido utilizado como medio para separar el menú del contenido, el contenido se presenta sobre el fondo blanco para facilitar la lectura del mismo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

www

Bocetaje

Haciendo uso de la simplicidad se ha colocado de manera ordenada cada uno de los elementos dentro del plano. Esta página de inicio se encuentra libre de complicaciones, no se han utilizado elementos demasiado elaborados para evitar que estos compitan con el menú.

La retícula parcialmente visible nos ayuda a generar un punto de equilibrio entre los elementos que son unidos mediante este juego de líneas.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

DOZNOT

Desarrolla e implementa para Internet

- Nueva Empresa
- Carta de Presentación
- Perfil de la Empresa
- Perfil de Productos
- Servicios de la Empresa
- Datos de Contacto
- Información de Referencia
- Datos de Contacto
- Contactos

Interiores

Todas las páginas fueron construidas con el mismo diseño, para que la apariencia del sitio sea homogénea y la lectura del mismo predecible y funcional



DOZNOT

Nueva Empresa

Desarrolla e implementa para Internet, y todos los servicios de Internet.

Desarrolla e implementa para Internet, y todos los servicios de Internet. Desarrolla e implementa para Internet, y todos los servicios de Internet. Desarrolla e implementa para Internet, y todos los servicios de Internet.

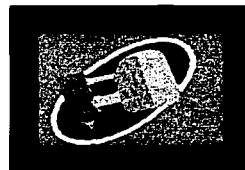
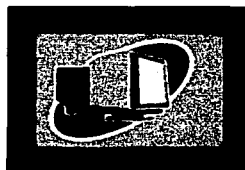
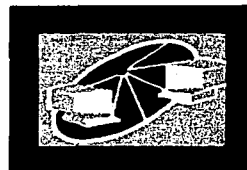
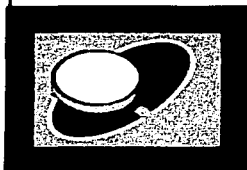
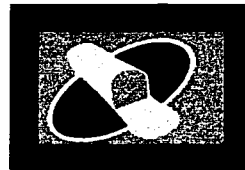
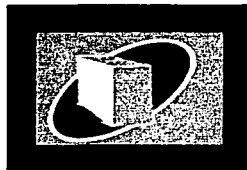
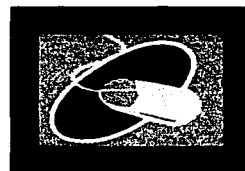
Desarrolla e implementa para Internet, y todos los servicios de Internet. Desarrolla e implementa para Internet, y todos los servicios de Internet. Desarrolla e implementa para Internet, y todos los servicios de Internet.

Ilustraciones

Dentro del logotipo la letra "x" cuenta con una anomalía ya que a diferencia del resto está se encuentra enmarcada por una elipse que la convierte en el centro de atención, dándole dinamismo y moviendo, por ello retomamos la elipse dentro de las ilustraciones como un elemento que remita al logotipo. La elipse da a las ilustraciones movimiento y dirección.

Todas las páginas fueron construidas con el mismo diseño, para que la apariencia del sitio sea homogénea y la lectura del mismo predecible y funcional

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Ya que el Home es la primera vista que el usuario tiene del sitio es importante que sea atractivo.

La composición de la propuesta final para el Home de la Página Web para DexNet es mucho más compleja que la primera, ya que se han agregado nuevos elementos a la misma.

El uso de transparencias nos permite disminuir el contraste de las imágenes con el fondo, el conjunto de líneas utilizado sobre las imágenes hace más difuso el resultado final.

Las imágenes realistas utilizadas en esta propuesta hacen referencia a conceptos relacionados con Internet, sin ser obvias.

Interiores Final

Mediante una composición plana y una retícula vertical visible se han ubicado los diferentes elementos, según su jerarquía.


La ubicación del logotipo en las páginas interiores se modificó para darle mayor jerarquía frente a las ilustraciones. Seguirá presentándose sobre fondo blanco para que contraste adecuadamente dando un mayor énfasis visual.

Los contenidos serán distribuidos en columnas de menor tamaño para facilitar su lectura y proporcionar a la página una apariencia más ordenada. Del lado opuesto al menú se incluye un **"Título de navegación"** que sirve como referencia al usuario para que logre identificar rápidamente la sección en la cual se encuentra.



DOZNOT

- Nuestra Empresa
- Diseño de Páginas Web
- Web Hosting
- Alta de Dominios
- Buzones de Correo
- Alta en Buscadores
- Instalación de Redes
- Venta de Equipo
- Contáctanos



Nuestra Empresa

Doznot es una empresa que ofrece servicios diversos relacionados con Internet, y soluciones publicitarias. Internet se ha convertido en una herramienta con gran potencial que va aumentando día con día.

Doznot le ayuda a crear su imagen en este medio, por el cual sus clientes podrán de manera consultor fácilmente la información que ellos necesitan acerca de los productos y servicios que su empresa ofrece.

Además le ayuda a crear estrategias de publicidad a través de Internet (banners) o por medios físicos (presentaciones interactivas en CD) que incrementaran sus ventas. Todo apoyado con personal altamente capacitado y experimentado, ofreciendo productos y servicios de la más alta calidad.

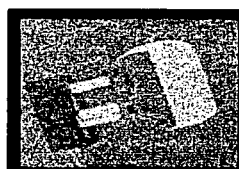
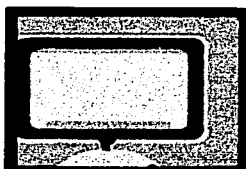
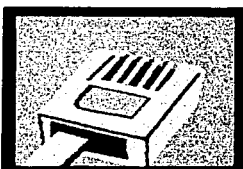
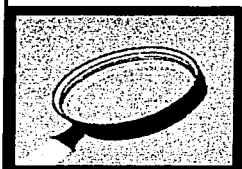
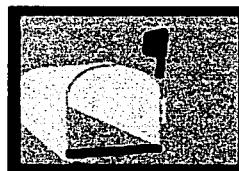
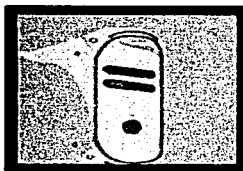
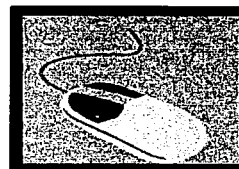
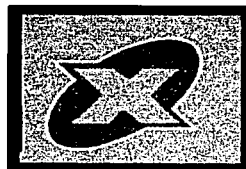
Nuestra Empresa

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

La elipse fue retirada de las ilustraciones para evitar que estas compitan con el logotipo que cuenta con un tamaño mucho menor.

Las ilustraciones se encuentran en la parte inferior de la página para permitir al usuario tener una vista total del menú aún en resolución de 640 x 480 píxeles. Cuentan con una serie de tonos de verde y un grado de transparencia que permite una mejor integración con el fondo ya que la transparencia le da un "tinte" que debilita la intensidad de todos los tonos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



DOXNOT

- Nuestra Empresa
- Diseño de Páginas Web
- Web Hosting
- Alta de Dominios
- Servicios de Correo
- Alta en buscadores
- Instalación de Redes
- Venta de Equipo
- Contactanos



Diseño de paginas Web

Internet es el medio que le permite a millones de personas conocer su empresa, siendo este el complemento de otros medios, por medio de su pagina sus clientes pueden obtenerse de información actualizada de su empresa, poniendo a disposición catálogos en línea, formas de contacto, presentaciones animadas de sus productos, o bases de datos consultables las 24 horas del día, donde se puede incluir precios y características de sus productos o servicios.

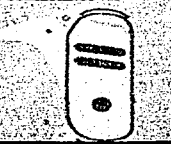
Algunos de Nuestros Clientes

- <http://www.meridiano.com>
- <http://www.empresa.com>
- <http://www.empresa.com>
- <http://www.empresa.com>
- <http://www.empresa.com>
- <http://www.empresa.com>

Diseño de Páginas Web

DOXNOT

- Nuestra Empresa
- Diseño de Páginas Web
- Web Hosting
- Alta de Dominios
- Servicios de Correo
- Alta en buscadores
- Instalación de Redes
- Venta de Equipo
- Contactanos



Web hosting

Ya que tenga diseñada su pagina es fundamental hospedarla en un servidor que sea confiable, nosotros le ofrecemos el hospedaje de su pagina garantizando que se encontrará siempre consultable, nuestros servidores son monitoreados las 24 horas del día evitando que su pagina o aplicaciones instaladas se encuentren fuera de línea.

Nuestros Precios de hospedaje son los siguientes

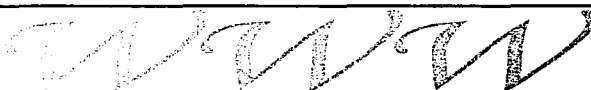
Español Personal 10 Mb
Incluye: 3 correos de capacidad sin restricción de capacidad, Cuenta de FTP \$200.00 pesos mensuales

Español Comercial 30 Mb
Incluye: 5 correos de capacidad sin restricción de capacidad, Cuenta de FTP \$400.00 pesos mensuales

Español Empresarial 50 Mb

Web Hosting

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



DOZNOT

- ☐ Nuestra Empresa
- ☐ Sitio de Páginas Web
- ☐ Web Meeting
- ☐ Alta de Dominio
- ☐ Buzones de Correo
- ☐ Alta en Encuentros
- ☐ Instalación de Redes
- ☐ Venta de Equipo
- ☐ Contacto



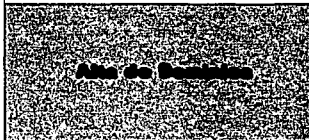
Alta de Dominios

Herramienta que sus clientes lo pueden consultar de manera sencilla un clic teclando el nombre de su empresa o de su producto más representativo, nosotros damos de alta su nombre de dominio www.tuempresa.com o www.tuempresa.com.mx además con este servicio usted puede solicitar la personalización de sus cuentas de correo usuario@tuempresa.com dando una imagen de mayor profesionalismo.

Nuestro precio de alta de dominios es el siguiente:

- Alta de Dominio .com o .com.mx
- Incluye Tramitación de Nombre ante la NIC
- Incluye Tramitación de nombre de dominio
- \$1200.00 pesos por 2 años.**

Para más información o para solicitar el servicio de alta de dominios, comuníquese con nosotros al teléfono 011 52 55 5111 1111 o al correo electrónico ventas@doznot.com



DOZNOT

- ☐ Nuestra Empresa
- ☐ Sitio de Páginas Web
- ☐ Web Meeting
- ☐ Alta de Dominio
- ☐ Buzones de Correo
- ☐ Alta en Encuentros
- ☐ Instalación de Redes
- ☐ Venta de Equipo
- ☐ Contacto



Buzones de correo

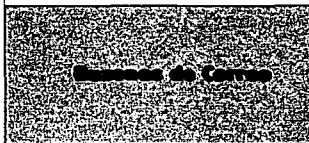
Ente que sus correos electrónicos urgentes sean rechazados o regresados al remitente por falta de espacio en su cuenta de correo.

Le ofrecemos la oportunidad de liberarse de los correos públicos (yahoo, hotmail, etc) que únicamente le permiten tener hasta 2 Mb de espacio, las cuentas de correo que le ofrecemos son cuentas sin límite de espacio o número de correos recibidos.

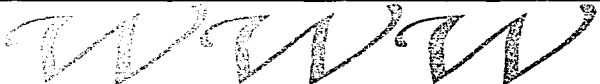
Le ofrecemos la opción de que sus correos sean personalizados usuario@tuempresa.com o usuario@tuempresa.com.mx de esta manera su empresa obtendrá una imagen más profesional.

Nuestros precios son los siguientes:

Buzón sin restricción de espacio



**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



DOZNOT

- **Recursos Empresas**
- **Estado de Páginas Web**
- **Web Hosting**
- **Alta de Dominio**
- **Business de Correo**
- **Alta en Buscadores**
- **Instalación de Redes**
- **Venta de Equipo**
- **Contactamos**



Alta en Buscadores

Utilice todas las ventajas de Internet, publicando su página en buscadores de temas, los cuales son consultados por miles de personas que son clientes potenciales de su empresa.



Google



LYCOS

Alta en Buscadores

DOZNOT

- **Recursos Empresas**
- **Estado de Páginas Web**
- **Web Hosting**
- **Alta de Dominio**
- **Business de Correo**
- **Alta en Buscadores**
- **Instalación de Redes**
- **Venta de Equipo**
- **Contactamos**



Instalación De Redes

Por medio de las redes optimice el trabajo en su empresa, todas sus computadoras pueden compartir información que es vital para diversas áreas, evite tener una impresora para cada una de sus computadoras compartiendo a través de la red de este tipo de recursos. Además instalamos las aplicaciones necesarias para que sus computadoras pueda compartir una sola conexión a Internet, evitando esto la saturación de líneas telefónicas.


Nuestro equipo cotizarle su proyecto, visitando sus oficinas y brindándole soluciones de conectividad en su empresa.

Instalación de Redes

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

DOZNOT

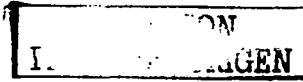
- Menú de Empresa
- Menú de Páginas Web
- Web Hosting
- Alta de Dominio
- Servicio de Correo
- Alta en Bancarios
- Instalación de Redes
- Venta de Equipo
- Contactarnos



Venta de Equipo


Somos distribuidores de los principales mayorista del país, respaldando con garantía y servicio todos nuestros equipos

- Computadoras
- Monitores
- Hubs
- Impresoras
- Scanners
- Componentes



DOZNOT

- Menú de Empresa
- Menú de Páginas Web
- Web Hosting
- Alta de Dominio
- Servicio de Correo
- Alta en Bancarios
- Instalación de Redes
- Venta de Equipo
- Contactarnos



Contacto

Nombre:

Empresa:

Dirección:

País:

Ciudad:

Código Postal:

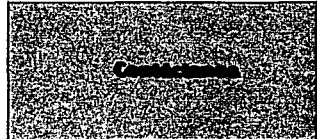
Correo Electrónico:

Tel:

Fax:

Producto o Servicio:

Descripción:



El Comunicador gráfico encuentra su campo de acción en todas las actividades humanas que requieren de transmitir o intercambiar mensajes por medios visuales.

La incursión del Diseño Gráfico en Internet ah proporcionado soluciones específicas a los problemas de comunicación gráfica propios de este medio, constituyendose como parte integral de la experiencia de los usuarios, quienes reciben la información en un entorno con mayor impacto visual, lo cual refuerza el mensaje, por ello se hace imposible separar completamente el diseño gráfico del diseño de la interfaz.

El Comunicador Gráfico debe planear adecuadamente la forma en que será transmitido el mensaje haciendo uso del lenguaje visual, para que cuando este llegue al destinatario sea claro.

La forma en la cual Internet a influido en nuestra forma de vida es cada vez más notoria, pues cada día es más común que se nos solicite nuestro correo electrónico antes que nuestro teléfono, este dato junto con la dirección de correo electrónico son ya datos indispensables en una tarjeta de presentación.

En la actualidad la página web de una empresa o de un individuo resulta ser el auto promocional al cual se recurre con mayor frecuencia, ya que las limitantes para su difusión son menores, no es necesario reproducirla mil veces para que mil personas puedan verla, es pues un recurso relativamente económico con el cual podemos contar para difundir cualquier tipo de información. La fácil actualización de una página en Internet hace de este un medio dinámico capaz de cambiar constantemente.

Libros

COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN

PAOLI, Jesús Antonio
Trillas. México

COMUNICACIÓN GRÁFICA

TURNBULL, Arthur T. y Russel N. Baird
Editorial Trillas
México

DISEÑO DE SITIOS WEB

AKOB Nielsen
Editorial: Prentice Hall

DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

MUNARI, Bruno
GG
México

DESIGNING WEB GRAPHICS.3

WEINMAN, Lynda
Editorial: New Riders
USA

EL PROCESO DE LA COMUNICACIÓN

BERLO, David K.
Editorial: El Ateneo
México

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO BI Y TRI DIMENSIONAL

WONG, Wucius
Editorial: GG, S.A. de C.V.
México

LA CIENCIA DE LA COMUNICACIÓN HUMANA

SCHRAMM, Wilbur
Editorial: El Roble
México

LA SINTAXIS DE LA IMAGEN

DONDIS, Donis A.
Editorial: Gustavo Gili
Barcelona

PRINCIPIOS DEL DISEÑO EN COLOR

WONG, Wucius
Editorial: G Gill, S.A. de C.V.
México

SISTEMAS DE COMUNICACIÓN

URRUTIA, Jorge
Editorial: Planeta
Barcelona

TEORÍA DEL COLOR

PAWLIK, Johannes
Editorial: PIADOS
Barcelona

WEB SITE USABILITY

SPOOL, Jared, Scanlon Tara, Schroeder Will, De Angelo Terri
Editorial: Morgan Kaufmann Publisher, Inc.
San Francisco, California

Bibliografía

00:00

Páginas

<http://www.uc3.es/uc3/web/recomendaciones.html>

http://www.info.med.yale.edu/caim/manual/pages/safe_area.html#

<http://www.shopsite.com/help/43/es-MX/itel/layout.html>

<http://www.dsiegel.com/tips/index.html>

<http://www.gslis.utexas.edu/~apasch/cal.doc.html>

<http://lynda.com>

<http://www.flas-ex.net>

<http://www.flashkit.com>

<http://www.learnthenet.com/spanish/glossary/webpage.htm>

<http://www.mpv.to/glosater.htm>

www