



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

"DISEÑO DEL HOME PAGE PARA EL VOLUMEN 6 NÚMERO 2,
REVISTAS ELECTRÓNICAS, DE LA REVISTA DIGITAL UNIVERSITARIA
PUBLICADO EL 10 DE FEBRERO DE 2005."

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:
SONIA MAYA MEJÍA

Director de Tesina: Alfonso Aguilar Jiménez

México, D.F. 2005



DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICA
XOCHIMILCO D.F.

0350580



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

Agradecimientos

A mis padres

Por su apoyo incondicional, por la vida misma y por ser los pilares más importantes en la realización de éste logro.

Quiero decirles que éste es el primer éxito, y que no será el único...

A la Universidad

Por ser la institución que además de brindarme una formación profesional me hizo crecer como persona, me enseñó que los valores, la ética y la humildad son grandes virtudes que pocos podemos alcanzar.

A Alfonso Aguilar

Por su amable guía y dedicación en éste proyecto.

A mis amigos

Por compartir conmigo momentos de apoyo y lealtad.

Gracias... por lo que juntos hemos logrado...

... Los quiero !

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

3.- REPORTE DE ACTIVIDADES

4.- PLANTEAMIENTO DE LA ACTIVIDAD SELECCIONADA

a) Análisis formal estructural

4.1 Elementos importantes a tomar en cuenta en el proyecto

- 4.1.1 Publicación electrónica
- 4.1.2 Revistas Digitales
- 4.1.3 Usuarios
- 4.1.4 Diseño de Interfaz Gráfica
- 4.1.5 La Estructura de Navegación
- 4.1.6 Resolución

4.2 Elementos de diseño aplicados al proyecto

- 4.2.1 Diseño Gráfico
- 4.2.2 Composición
- 4.2.3 Retícula
- 4.2.4 Distribución
- 4.2.5 Textura
- 4.2.6 Color
- 4.2.7 Tipografía
- 4.2.8 Dirección
- 4.2.9 Posición

4.3 Elementos prácticos

- 4.3.1 Representación
- 4.3.2 Significado
- 4.3.3 Función

4.4 Técnicas visuales:

- 4.4.1 Contraste
- 4.4.2 Equilibrio
- 4.4.3 Fragmentación
- 4.4.4 Actividad
- 4.4.5 Distorsión
- 4.4.6 Secuencialidad

4.5 Metodología de diseño utilizada en el proyecto

b) Descripción de la plataforma y las técnicas empleadas

4.6 Dimensiones

4.7 Acabados

4.8 Software utilizado

4.9 Plataforma empleada

5.- DESARROLLO PROYECTUAL

5.1 Etapa de Bocetaje

5.2 Solución Final

5.3 Evaluación

6.- GLOSARIO

7.- BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

Dirección General de Servicios de Cómputo Académico

La Dirección General de Servicios de Cómputo Académico de la UNAM es la entidad universitaria encargada de la operación de los sistemas centrales de cómputo académico y de las telecomunicaciones de la institución; su función principal es la capacitación, prospección, innovación y asimilación en tecnología de la información en beneficio de la Universidad y de la sociedad en general.

En DGSCA se trabaja bajo un principio fundamental de vinculación; su actividad se integra con las actividades de escuelas y facultades de la UNAM, con sus institutos y centros de investigación y con muchas otras de sus entidades. Su interés es responder continuamente a las demandas de servicios y de formación de recursos humanos. Igualmente se trabaja con el sector público y con empresas privadas, dentro un marco de exigencia y creatividad.

Se dispone de una alta capacidad tecnológica: todos los servicios de supercómputo, Internet y sistemas, están preparados para trabajar con grandes volúmenes de cómputo numérico y visual, con tasas altas de transacciones y transmisión de datos, multimedia con elevados niveles de integración de información, en un esquema regido por la calidad y seguridad.

DGSCA se caracteriza por ser una organización de aprendizaje; pues en todas sus tareas se formulan actividades que contribuyen a la formación integral de sus miembros; en su organización se exige que los nuevos proyectos que emprenden impliquen retos que redunden en nuevos aprendizajes.

Se cree en los estándares y la interoperabilidad de las tecnologías y sistemas en que se basa su actividad. Se impulsan los usos de las tecnologías de la información que permiten más eficazmente la comunicación e interacción entre personas y organizaciones.

Funciones

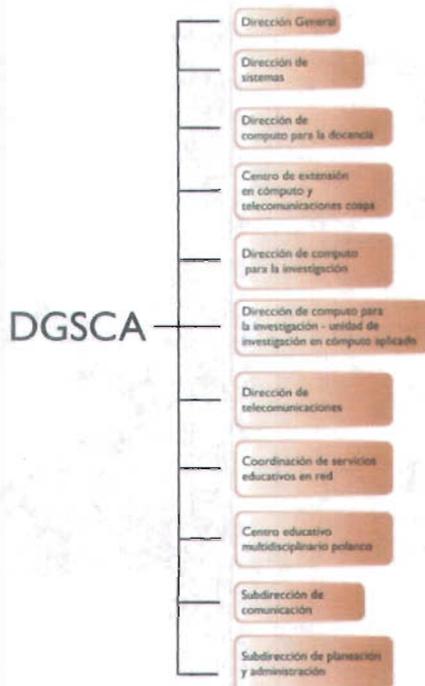
- Investigación, se impulsan nuevos desarrollos en métodos numéricos, algoritmos y computación visual. Se exploran las innovaciones tecnológicas más recientes, y se desarrollan nuevos sistemas.
- Servicios educativos: Internet, supercómputo, telefonía, visualización, animación por computadora, diagnóstico, auditoría, diseño y programación de sistemas, se basan en una infraestructura actualizada.

La institución está conformada por personas que conciben el servicio centrado en el usuario. Pues están obligados a proveer servicios a la UNAM al más bajo costo posible y con una capacidad consistente. Su capacidad es extendida a todas las personas y organizaciones con las que se colabora y se solicite.

- Educación y capacitación. Los cursos, diplomados, programas de becas, y las colaboraciones interinstitucionales tienen como objeto la educación de las

personas en tecnologías de información, en su uso óptimo, y en su integración a las tareas de las organizaciones modernas. Un diseño educativo optimizado se acompaña de una capacitación práctica continua, basada en las necesidades reales y actuales de todos los sectores.¹

Organigrama



Coordinación de Publicaciones Digitales

"La Coordinación de Publicaciones Digitales es un área de la Dirección General de Servicios de Cómputo Académico encargada de la digitalización de publicaciones de todo tipo, con la finalidad de formar acervos de información digital consultable a través de Internet o en CD ROM. Se investigan y desarrollan tecnologías para bibliotecas digitales. Se apoya a centros, institutos, dependencias y facultades, dentro y fuera de la UNAM, en proyectos relacionados a la difusión de la información y a la preservación de documentos con la aplicación de nuevas tecnologías."²

¹ <http://www.dgsc.unam.mx/>

² <http://biblioweb.dgsc.unam.mx/>

Revista Digital Universitaria

Presentación

La Revista Digital Universitaria (RDU), es una iniciativa de la Dirección General de Servicios de Cómputo Académico de la universidad Nacional Autónoma de México, cuyo propósito es desarrollar una publicación mensual en Internet, gratuita y de acceso libre, como plataforma para difundir el quehacer universitario a través de informes sobre proyectos de investigación y artículos de divulgación científica, tecnológica y humanística. Además de constituirse en un punto de encuentro entre las comunidades académicas y las entidades productivas nacionales e internacionales, RDU es un aparador sin fronteras del quehacer universitario que permite rescatar y difundir valiosas aportaciones universitarias a la solución de problemas nacionales.

La información sobre la investigación científica y humanística guarda un valor que es fundamental en la formación de nuevos profesionales, así como en la solución a los problemas de la población, en todas las ramas del conocimiento. En este sentido, por ser un vehículo de comunicación, la Revista Digital Universitaria contiene información que también es de utilidad para la comunidad de otras instituciones de educación superior.

- **Contenidos**

La Revista Digital Universitaria está orientada a la creación y formación de una cultura de la edición digital. Consta de cinco secciones:

1. **Estancias.** Sección principal de la revista. Acervo temático dedicado a una de las áreas o problemas de actualidad en el ámbito de las ciencias, las ciencias sociales, las humanidades y la tecnología.
2. **Trayectos.** Sección de comunicaciones libres recibidas por la revista.
3. **Ecos.** Sección de publicación multimedia. Audio, video y animación que complementa la información del tema principal del ejemplar o bien cualquier otro tema de atracción para el *ciberlector*.
4. **Rosa de los vientos.** Biblioteca sobre edición digital. Desde cómo citar páginas de Internet y bases de datos, hasta artículos sobre el futuro de la edición.
5. **Reseñas.** Sección dedicada al comentario de novedades editoriales digitales y en papel.

- **Características**

- Se difunde por Internet: <http://www.revista.unam.mx>
- Su periodicidad es mensual. Fecha de publicación: día 10 de cada mes.
- Dirigida principalmente a universitarios, (estudiantes, docentes e investigadores), así como a profesionistas de habla hispana.

- Tiene una audiencia de un millón de páginas vistas anualmente y 375 mil visitas anuales.
- Cuenta con una base de datos de 3,000 cuentas de correo.
- Se promueve a través de la *Gaceta UNAM*, la revista *Entérate: Internet, cómputo y telecomunicaciones*, revista *¿Cómo ves?*, Radio UNAM, la página principal de la UNAM y a través de vínculos en las páginas de institutos y facultades de la UNAM, de instituciones educativas de América Latina y España, y de sitios privados con los que se han establecidos acuerdos institucionales.

Objetivos

El objetivo de la revista es que mediante los recursos de la edición digital se difunda la investigación, el análisis, la creación y la reflexión y todo aquello que permita la divulgación del conocimiento. Esta revista responde a la preocupación constante de la Dirección General de Servicios de Cómputo Académico, de poner en manos de estudiantes, docentes y científicos de la UNAM, herramientas útiles que les permitan avanzar sólidamente en sus quehaceres como universitarios, además de:

1. Construir un espacio de innovación, desarrollo, aplicación y formación en publicación digital para artículos de investigación, análisis, creación y reflexión.
2. Difundir mediante recursos digitales la investigación, el análisis, la creación y la reflexión universitaria entre la sociedad mexicana e internacional.
3. Formar una comunidad virtual alrededor de la revista, que permita establecer vínculos entre autores, editores y lectores.

Historia

Hace cinco años la Revista Digital Universitaria inició una exploración en la construcción de publicaciones digitales dentro de la Universidad Nacional Autónoma de México, logrando un reconocimiento de la comunidad académica nacional e internacional.

Aprovechando la oportunidad de incursionar en nuevas alternativas de difusión del conocimiento, como son las tecnologías de información, se creó esta revista electrónica, que podría ser consultada por el universitario en el lugar donde se encuentre y por supuesto, en la biblioteca de su centro de estudios.

En plena era de la información se debe aprovechar cada uno de los recursos que proporciona el medio electrónico para enriquecer los artículos que se conciben inicialmente en formato impreso para después hacer toda una propuesta creativa e innovadora pero en formato digital donde la linealidad de la publicación en impreso se convertirá en un objeto dinámico y creativo enriquecido gracias a la multimedia.

Primera Época

Revista Digital Universitaria publicación líder en Internet es un espacio virtual para la creación, edición y diseño de objetos digitales.

Segunda Época

El armado, la publicación y la administración de la *Revista Digital Universitaria*, se vieron favorecidos cuando la Coordinación de Publicaciones Digitales de la DGSCA se propuso desarrollar un nuevo sistema que trajo consigo la segunda época de la Revista: su publicación en XML, lo que permitió estructurar la información para organizarla y permitir su consulta con facilidad, fiabilidad y seguridad

Tercera Época

Hoy, la Revista Digital Universitaria tiene como objetivo construir un espacio de innovación, desarrollo y formación en publicación digital, en el que sea posible difundir objetos digitales, de tal manera que en uno y otro sentido, la revista fomente una cultura de la edición digital, dentro y fuera de la Universidad

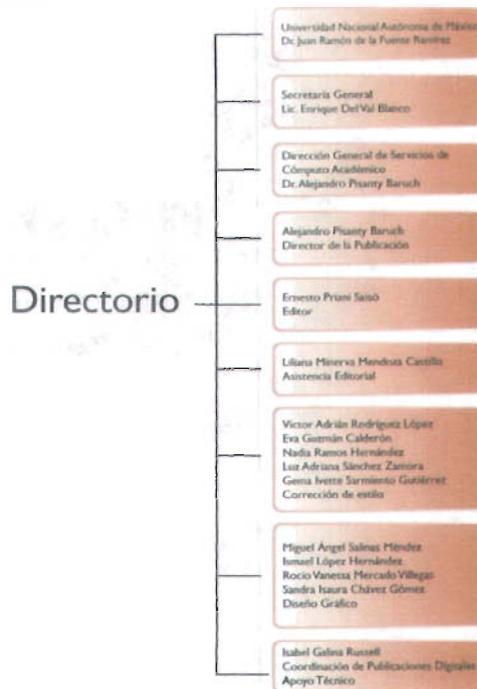
El constante desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación, que permite el empleo de Internet en todas sus opciones, y la existencia de nuevas ideas y temas en torno a la Revista Digital Universitaria, son los factores que llevaron a hacer un análisis de la publicación. Se planteó la conveniencia de utilizar al máximo los recursos de Internet y darle a la RDU una identificación definida para consolidar su existencia como revista digital.

En un proceso de renovación, la RDU continúa difundiendo el quehacer universitario en línea, con una óptica basada en un análisis de la publicación digital. Se han integrado a la RDU componentes que le dan una nueva identidad, los cuales pueden ser apreciados gráficamente y en los propios contenidos. Han quedado eliminados de su estructura elementos propios de una publicación impresa, como la linealidad de los textos.

En esta tercera época la RDU es mensual y se presenta con un nuevo diseño, conservando las investigaciones originales y la difusión de contenidos de alta calidad, con el enriquecimiento que dan el audio, el video y la animación, entre otros recursos multimedia.³

³ <http://www.revista.unam.mx/>

Organigrama



3. REPORTE DE ACTIVIDADES

Actividades realizadas durante el servicio social en la Revista Digital Universitaria

Preestablecidas:

- Diseño de carteles, folletos, volantes y catálogos para la difusión y promoción.
- Diseño y aplicación de los sistemas de identificación institucional.
- Diseño y producción de materiales visuales y audiovisuales.
- Docencia en el área de las artes plásticas y la comunicación.
- Realización y supervisión en la producción de fotografías, ilustraciones y audiovisuales de carácter científico, comercial didáctico.
- Creación y desarrollo de páginas Web.

Organigrama

Directorio



3. REPORTE DE ACTIVIDADES

Actividades realizadas durante el servicio social en la Revista Digital Universitaria

Preestablecidas:

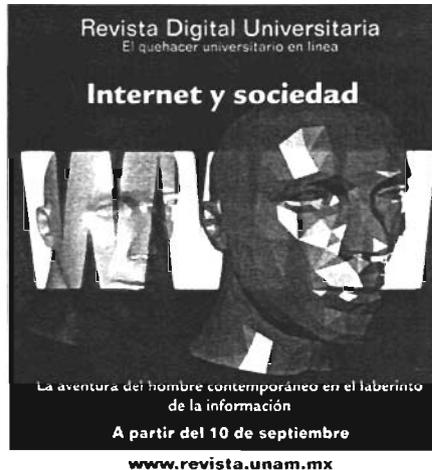
- Diseño de carteles, folletos, volantes y catálogos para la difusión y promoción.
- Diseño y aplicación de los sistemas de identificación institucional.
- Diseño y producción de materiales visuales y audiovisuales.
- Docencia en el área de las artes plásticas y la comunicación.
- Realización y supervisión en la producción de fotografías, ilustraciones y audiovisuales de carácter científico, comercial didáctico.
- Creación y desarrollo de páginas Web.

Agosto de 2004

- Capacitación.
- Retoque fotográfico de imágenes.
- Revisión de archivos; funcionamiento correcto de las ligas, descargas, secuencia en la navegación, imágenes.
- Preparación de los artículos publicados en la RDU para su descarga en formato PDF.

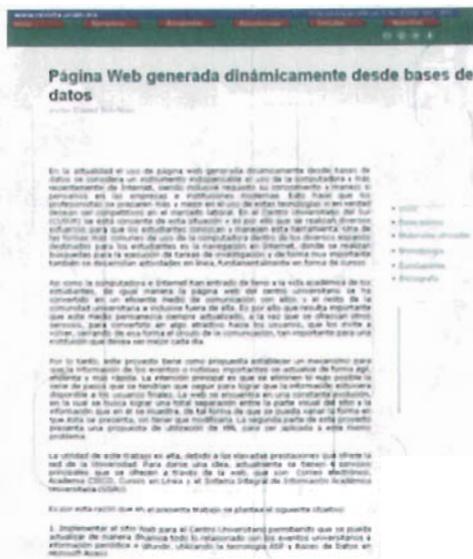
Septiembre de 2004

- Anuncio para la revista Entérate de la UNAM del número Internet y Sociedad.
- Retoque fotográfico de imágenes para su publicación digital.
- Preparación de los artículos publicados en la RDU para su descarga en formato PDF.
- Preparación de los artículos en formato electrónico (HTML).
- Elaboración del formato electrónico para la sección de reseñas.



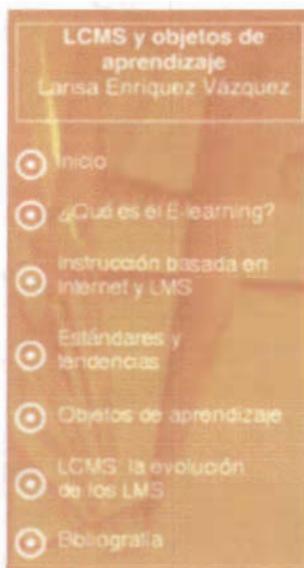
Octubre de 2004

- Diseño de la Sección Rosa de los vientos de la Revista digital Universitaria.
- Retoque fotográfico de imágenes para su publicación digital.
- Preparación de los artículos publicados en la RDU para su descarga en formato PDF.
- Preparación de los artículos en formato electrónico (HTML).
- Revisión de archivos; funcionamiento correcto de las ligas, descargas, secuencia en la navegación, imágenes.



Noviembre de 2004

- Diseño de los menús para el número de Educación de la RDU.
- Retoque fotográfico de imágenes para su publicación digital.
- Preparación de los artículos publicados en la RDU para su descarga en formato PDF.
- Preparación de los artículos en formato electrónico (HTML).



EVADIENDO OBSTÁCULOS

Mtro. Víctor Javier González Vázquez
Dr. Roberto Espino

Índice
Planeación de rutas
Evasión de obstáculos
Desviación
Conclusiones
Bibliografía

Inicio al autor
Contenido de autor
Cómo enviar
Descargar artículos

Secciones

Estadísticas
Bibliotecas
Proyectos
Noticias
Edición

Acciones
Suscribirse
Enviar artículo

Febrero de 2005

- Diseño del Home Page o Página Principal para el número de Revistas Electrónicas de la Revista Digital Universitaria.
- Diseño del Logotipo para el Primer Foro de Edición Digital.
- Preparación de los artículos publicados en la RDU para su descarga en PDF.
-



Reportes parciales



Universidad Nacional Autónoma de México
Secretaría General

Dirección General de Servicios de Cómputo Académico



Asunto: REPORTE BIMESTRAL (1) del 11 de agosto de 2004 al 11 de octubre de 2004.

MTRO. GERARDO GOMEZ ROMERO
Jefe del Departamento del Servicio Social
Escuela Nacional de Artes Plásticas / UNAM
Presente:

Por medio de la presente le informo que la alumna Maya Mejía Sonia con número de cuenta 09804357-4, de la carrera de Licenciado en Diseño y Comunicación Visual, realiza su Servicio Social en el programa: Diseño e Innovación de presentaciones de materiales y sistemas en la DGSCA, Clave 2004-12/6-2623, durante el periodo comprendido del 11 de agosto de 2004 al 02 de marzo de 2005 y que desarrolla las siguientes actividades.

- Diseño de carteles, folletos, volantes y catálogos para la difusión y promoción.
- Diseño y aplicación de los sistemas de identificación institucional.
- Diseño y producción de materiales visuales y audiovisuales.
- Docencia en el área de las artes plásticas y la comunicación.
- Realización y supervisión en la producción de fotografías, ilustraciones y audiovisuales de carácter científico, comercial didáctico.

ATENTAMENTE

México, D.F., a 11 de octubre de 2004.

ISABEL GALINA RUSSELL
Coordinadora de Publicaciones Digitales



JUANA GUTIÉRREZ RANGEL
Responsable Administrativo

ACADEMICO

Circuito Exterior de Ciudad Universitaria
www.dgscsa.unam.mx

Bianca
DEPTO. SERVICIO SOCIAL



Universidad Nacional Autónoma de México
Secretaría General



Dirección General de Servicios de Cómputo Académico

Asunto: **REPORTE BIMESTRAL (2)** del 11
de octubre de 2004 al 11 de diciembre 2004.

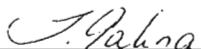
MTRO. GERARDO GOMEZ ROMERO
Jefe del Departamento del Servicio Social
Escuela Nacional de Artes Plásticas / UNAM
Presente:

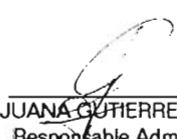
Por medio de la presente le informo que la alumna **Maya Mejía Sonia** con número de cuenta **09804357-4**, de la carrera de Licenciado en **Diseño y Comunicación Visual**, realiza su Servicio Social en el programa: Diseño e Innovación de presentaciones de materiales y sistemas en la DGSCA, Clave **2004-12/8-2623**, durante el periodo comprendido del **11 de agosto de 2004 al 02 de marzo de 2005** y que desarrolla las siguientes actividades.

- Diseño de carteles, folletos, volantes y catálogos para la difusión y promoción.
- Diseño y aplicación de los sistemas de identificación institucional.
- Diseño y producción de materiales visuales y audiovisuales.
- Docencia en el área de las artes plásticas y la comunicación.
- Realización y supervisión en la producción de fotografías, ilustraciones y audiovisuales de carácter científico, comercial didáctico.

ATENTAMENTE

México, D.F., a 11 de diciembre de 2004.


ISABEL GALINA RUSSELL
Coordinadora de Publicaciones
Digitales


JUANA GUTIERREZ RANGEL
Responsable Administrativo

Blanco



Universidad Nacional Autónoma de México
Secretaría General

Dirección General de Servicios de Cómputo Académico



Asunto: REPORTE BIMESTRAL (3) del 11 de diciembre de 2004 al 2 de marzo de 2005.

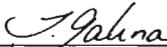
MTRO. GERARDO GOMEZ ROMERO
Jefe del Departamento del Servicio Social
Escuela Nacional de Artes Plásticas / UNAM
Presente:

Por medio de la presente le informo que la alumna Maya Mejía Sonia con número de cuenta 09804357-4, de la carrera de Licenciado en Diseño y Comunicación Visual, realiza su Servicio Social en el programa: Diseño e Innovación de presentaciones de materiales y sistemas en la DGSCA, Clave 2004-12/6-2623, durante el periodo comprendido del 11 de agosto de 2004 al 02 de marzo de 2005 y que desarrolla las siguientes actividades.

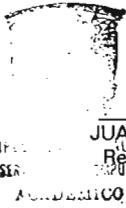
- Diseño de carteles, folletos, volantes y catálogos para la difusión y promoción.
- Diseño y aplicación de los sistemas de identificación institucional.
- Diseño y producción de materiales visuales y audiovisuales.
- Docencia en el área de las artes plásticas y la comunicación.
- Realización y supervisión en la producción de fotografías, ilustraciones y audiovisuales de carácter científico, comercial didáctico.
- Creación y desarrollo de páginas web.

ATENTAMENTE

México, D.F., a 2 de marzo de 2005.


ISABEL GALINA RUSSELL
Coordinadora de Publicaciones Digitales


JUANA GUTIÉRREZ RANGEL
Responsable Administrativo



Circuito Exterior de Ciudad Universitaria
www.dgscu.unam.mx

4. Planteamiento de la actividad seleccionada

El diseño del Home Page de un sitio para la red conlleva una planeación que contempla la conjugación armoniosa de contenido, interfaz, interactividad e interacción; de manera tal que faciliten su desarrollo, aplicación y evaluación exitosos en el contexto para el que haya sido diseñado. En este trabajo se describe el proceso de realización del Home Page para la Publicación de Revistas Electrónicas correspondiente al Volumen 6 Número 2 de la Revista Digital Universitaria que fue publicada el 10 de febrero de 2005, con apoyo de la Coordinación de Publicaciones Digitales de la DGSCA.

Planteamiento y delimitación del problema

Descripción del proyecto

El proyecto que se presenta fue planeado, diseñado, desarrollado, utilizado y evaluado en un mes (enero de 2005 a febrero de 2005) y consistió en el diseño del Home Page para el Número de Revistas Electrónicas, y aquí se describe la participación en el diseño del Home desde sus perspectivas disciplinarias:

- El Problema:

El diseño del Home Page o Pagina Inicial para la Publicación de Revistas Electrónicas correspondiente al Volumen 6 Numero 2 de la Revista Digital Universitaria que fue publicado el 10 de febrero de 2005.

- Home Page o Página Inicial

La página Inicial es el primer contacto que tiene el Internauta con el sitio. Esta página debe ser meramente atractiva y presentar la información esencial, cómo ocurre con las cubiertas de los libros o bien puede asemejarse más a la portada de una revista e incluir información sobre los temas más relevantes.

La página principal cumple la función de ofrecer al Internauta una introducción y una visión general de la información que encontrará en los interiores del sitio.

Todo sitio Web se organiza a partir de una página principal o Home, que actúa como punto de partida. Además de ser un directorio jerárquico de los contenidos del sitio es la página más visitada y por lo tanto el lugar perfecto para colocar un menú de enlaces a los distintos puntos de la Web.

En el caso de la Revista Digital Universitaria la Página Principal es un umbral que conduce al público a una primera clasificación por temas o zonas de especial interés. Las secciones que comprende la página principal de ésta publicación son las siguientes:

- 1.- Estancias, 2.- Biblioteca de edición digital, 3.- Trayectos. 4.- Ecos, 5.- Reseñas

- ¿Porque lo diseñé?

Porque se requiere que toda publicación de la Revista Digital Universitaria contenga una página Inicial acorde a los contenidos del número que sea publicado, donde se invite al usuario a navegar por el sitio y a conocer los temas de interés.

- ¿Cómo se llevó a cabo el diseño?

Para la realización de la Pagina Inicial de la Publicación de Revistas Electrónicas fue necesario saber hacia qué público se dirige la revista:

- ¿Para quién?

La Revista Digital Universitaria está dirigida principalmente a universitarios (estudiantes, docentes e investigadores) así como a profesionistas de habla hispana.

Ya con el contenido y público definidos se procede a reunir los elementos gráficos para el diseño y desarrollo del Home, diseño de la interfaz gráfica (color, imágenes, fondo, botones, menú), y así establecer las distintas secciones que componen a la Revista Digital Universitaria.

a) Análisis formal estructural

4.1 ELEMENTOS PARA TOMAR EN CUENTA EN EL DISEÑO DEL HOME PAGE

4.1.1 Publicaciones Digitales

El termino "Publicación Digital" surge como un intento para diferenciar la información que se encuentra en papel y toda aquella producida en la computadora.

Las publicaciones digitales han causado grandes cambios en las formas de distribución y consumo de información. Los documentos publicados electrónicamente tienen otras características y posibilidades que los documentos en papel.

La publicación digital hace uso de la tecnología informática y de las redes mundiales de información para su creación y divulgación. Las publicaciones digitales ostentan características que las diferencian de las publicaciones impresas y de otros medios como la televisión y la radio, ya que permiten la comunicación directa entre los usuarios y los autores. Las publicaciones digitales tienen la capacidad de integrar multimedia y, así, utilizar medios como la escritura, la imagen, el video y el sonido para expresar mejor su contenido. Pueden consultarse en cualquier momento y en cualquier computadora que cuente con conexión a la red. Poseen una gran capacidad de almacenamiento de datos en pequeños espacios virtuales y sus propiedades digitales hacen fácilmente actualizable la información que contienen.

También existen soportes físicos para las publicaciones digitales fuera de línea, tales como los Discos Compactos, MiniDisc, los DVD y otros. Estos soportes por su enorme capacidad de almacenamiento son ideales para publicaciones muy grandes, como

enciclopedias, y para el uso de programas multimedia que promuevan la interacción con el usuario a través del video, animaciones y el sonido.

El fenómeno de la publicación electrónica se asocia estrechamente a la "socialización" del uso de las computadoras, de la tecnología de la información y al crecimiento de las redes de telecomunicación y se conforma esencialmente por texto digital, es decir, por un conjunto de palabras transformadas a datos numéricos que son legibles por medio de una computadora, la cual requiere de tecnología necesaria para procesar, estructurar, almacenar, consultar y transmitir el texto digital.

4.1.2 Revistas Digitales

Una revista digital es aquella publicación periódica que no tiene una contraparte impresa, que está disponible vía Web, correo electrónico u otros medios de acceso a Internet. Resulta de un acto de publicación en el cual la información es codificada, para acceder a ella y hacerla inteligible a través de un ordenador.

Requiere un sistema electrónico (un hardware, un software y una conexión a la Red); donde su publicación es creada, y editada en hipertexto como versión única digital difundida en Internet. Se puede decir, que lo único que diferencia una revista digital de una encuadernada, sea el formato de edición.

Las revistas electrónicas son un conjunto de artículos ordenados, formalizados y publicados bajo la responsabilidad de una institución, ya sea comercial o de una sociedad de carácter científico-técnico y distribuidos exclusivamente a través de la Red.

- Tipos de revistas electrónicas

Actualmente, las revistas electrónicas se pueden diferenciar entre:

- a) Las que iniciaron siendo impresas y tienen una versión electrónica.
- b) Las que nacieron desde su origen como electrónicas.

Hoy día existe una gran diversidad tipológica de revistas electrónicas en la Web, que se pueden agrupar de diversas maneras:

- De acuerdo a su formato (HTML, PDF, etc.).
- De acuerdo a su contenido (científicas, técnicas, de divulgación, etc.).

Otro grupo puede ser formado también de acuerdo a los propósitos de producción del editor, entonces se tendrán:

- Revistas electrónicas que nacen desde un principio.
- Revistas electrónicas que sustituyen a las revistas impresas.
- Versiones electrónicas que aparecen a la par de las revistas impresas.
- Aquellas que sustituyen a las revistas impresas.

Las ventajas de una revista digital son a grandes rasgos: inclusión de gráficos en movimiento, inclusión de sonido e inclusión de programas ejecutables; no hay

limitaciones de espacio; el material puede ser modificado y ampliado; su difusión es relativamente económica y la distribución prácticamente universal a través de la Red.

4.1.3 Usuarios

Los usuarios son las personas que van acceder al sitio, se debe escoger un público con características similares para comprender sus necesidades y pensar en cómo resolverlas. Ya que al encontrar el tipo de usuario facilitará la creación del sitio. Aunque el buen diseño de un sitio será capaz de atraer la atención de los diferentes tipos de usuarios.

En el caso de la Revista Digital Universitaria, se busca un tipo de usuario que tenga interés sobre los temas publicados; el diseño de interfaz debe ser claro y conciso para los usuarios que se internen por primera vez en el sitio o por aquellos que se les facilite el manejo de las páginas Web. Es importante captar la atención del usuario, esto se puede lograr si encuentra e identifica un buen diseño de revista en Internet. El usuario para RDU es lo más importante, pues la revista se interesa en conocer al navegante y saber qué inquietudes puede tener en su visita al sitio.

4.1.4 Diseño de la interfaz

La interfaz es el espacio que articula la interacción entre el usuario, el objetivo y la computadora. Para el caso del diseño de material educativo sea cual sea su formato y soporte (impreso, CD, Internet, etc.) el diseño de la interfaz debe enfocarse al usuario de manera que le haga accesible, claro y amigable el contenido comunicativo de la información, también es importante considerar una navegación intuitiva.

Así, en el diseño de interfaz es donde se debe estructurar el contenido para el soporte elegido (computadora), pero siempre pensando en a quién va dirigido (usuario) para lograr el objetivo (enseñanza-aprendizaje). El tener estos conceptos claros permite entonces desarrollar la parte formal del material en cuestión; esto es, el diseño, en donde se deben considerar aspectos tales como la composición, el color, la tipografía y los elementos gráficos que faciliten y hagan agradable e intuitiva la comunicación, además de que apoyen o resalten aspectos importantes del contenido.

4.1.5 La Estructura de Navegación

En este tipo de sitios es necesario cuidar la arquitectura de la información, es decir, la cantidad de información o contenido y su distribución en las distintas secciones que se decida tener en el sitio; esto es, definir el tipo de estructura que tendrá el proyecto. La estructura es el eje del proyecto ya que define la forma en la que el usuario ve y accede a la información, además que le define al equipo de trabajo cómo será la navegación.

Hay tres tipos de estructuras: la estructura lineal, la estructura ramificada y la estructura de red. Estas estructuras básicas se pueden combinar de acuerdo a las necesidades de cada proyecto.

En una **estructura ramificada** se puede navegar tanto lineal como por ramas temáticas, regresar al temario para elegir otro tema y de ahí saltar a otra rama temática.

“La navegación no consiste tan sólo en un conjunto de enlaces: es una manera de pensar y estructurar un espacio, de forma que la información, las ilustraciones u otros documentos estén siempre al alcance y no enterrados en lugares apartados o de difícil acceso”.

- Diseño de la interactividad e interacción

Esto permite al usuario revisar primero el contenido de cada sección y decidir dónde desea ingresar al oprimir el botón. Como éste sitio es principalmente para consulta de información, la interactividad se produce mediante los botones que dan acceso a las distintas secciones, a los artículos, su resumen, etc.

La interactividad se da usuario-computadora. Así, al entrar en cada sección los usuarios están interactuando con el sitio y la información que contiene. Al mismo tiempo la interacción se da entre usuarios y autores.

4.1.6 Resolución

“El principal soporte de la Información de la Red, es la pantalla del ordenador.”⁴

Resolución se refiere a la configuración del monitor de la computadora. La mayoría de los usuarios poseen un monitor de 17 o 19 pulgadas que generalmente se encuentran configurados a una resolución de 800 x 600 píxeles o 1024 x 768 píxeles.

En ambas resoluciones debe cuidarse los siguientes aspectos:

- La legibilidad. Tanto en textos como en imágenes deben tener un tamaño adecuado para ser leído y visto en ambas resoluciones.
- Insertar los contenidos en tablas asignando al ancho en porcentaje para que se ajuste al tamaño en pantalla.

Para optimizar un documento Web en ambas resoluciones deben generalizarse las características del mismo, ya que lo que en una resolución se ve de tamaño adecuado en otra se verá muy grande o muy pequeño según sea el caso.

4.2 ELEMENTOS DE DISEÑO APLICADOS AL PROYECTO

4.2.1 Diseño Gráfico

La palabra diseño deriva de la palabra diseñar que significa designar, que proviene del latín *designare*.

De acuerdo con Wucius Wong “El diseño es un proceso de creación visual con un propósito; es práctico y transporta un mensaje prefijado.

⁴ Lynch, Patrick J. / Horton, Sarah **Manual de estilo Web** Principios de diseño para la creación de sitios web. Barcelona, Ed. Gustavo Gili S.A, 2004. 223 p.

Es la expresión visual de la esencia de algo, ya sea esto un mensaje o un producto." ⁵

Para Robert G. Scott "el diseño es toda acción creadora que cumple una finalidad, que se origina a partir de una necesidad, se formula con una idea, y para el cual se necesita de materiales y de técnicas." ⁶

El diseño gráfico tiene por función dar solución a problemas de comunicación visual a partir de una estructuración y configuración de mensajes transmitidos por medio de elementos gráficos visuales.

El diseño de la página es lo primero que ve el usuario al acceder a un sitio. El objetivo principal del diseño en la elaboración de un Home Page son: determinar los elementos gráficos necesarios y sus características para generar un ambiente visual que apoye la estructura de contenido.

4.2.2 Composición

"Por ella entendemos la organización total, incluyendo la figura y el fondo de cualquier diseño. Significa también organización estructural y constituye el fundamento de las relaciones visuales." ⁷

"El proceso de composición es el paso más importante en la solución del problema visual. Los resultados de las decisiones compositivas marcan el propósito y el significado de la declaración visual y tienen fuertes implicaciones sobre lo que recibe el espectador.

En esta etapa del proceso creativo es donde el comunicador visual al crear un diseño a partir de muchos colores, contornos, texturas, tonos y proporciones relativas, interrelaciona esos elementos pretendiendo un significado. El resultado es la composición." ⁸

En la composición gráfica hay que organizar los elementos tanto independientemente como en sus relaciones unos con otros: los textos y sus variaciones de tamaño, posición, valor, textura, color, las imágenes igualmente con sus variaciones, los signos sus valores y sus funciones y el conjunto organizado integralmente para dar lugar a un mensaje visual efectivo y funcional.

"Una composición formal generalmente contiene una estructura matemática subyacente que gobierna con rigidez las posiciones y direcciones de los elementos. Las normas están predeterminadas, no se deja nada al azar. Los elementos se ordenan en repetición, según la forma, el tamaño, la posición, la dirección y/o el color.

⁵ Wong, Wucius **Fundamentos del diseño** Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1995, p41.

⁶ Scott, Robert G. **Fundamentos del diseño** Ed. Limusa México, 2003. p4-7.

⁷ *Ibidem* p19.

⁸ Dondis D. A. **La sintaxis de la imagen** Introducción al alfabeto visual Ed. G. Gili S.A. de C.V. Barcelona 1976, p33-34.

Una composición formal no siempre se convierte en una retícula. Sin embargo las plantillas generales se basan invariablemente en composiciones formales; la aparición de un grupo de formas es predecible.”⁹

4.2.3 Reticula

“Un reticulado es un sistema de referencia formado por diferentes líneas horizontales y verticales que marcan la ubicación de elementos y zonas en una composición gráfica.”¹⁰

En este caso, se trata de establecer una cuadrícula de composición básica, en la cual se decida la colocación de los gráficos, títulos, subtítulos, botones y enlaces para la navegación.

Para Wucius Wong “La retícula básica se compone de líneas verticales y horizontales, parejamente espaciadas, que se cruzan entre si, lo que resulta en una cantidad de subdivisiones cuadradas de igual medida. Ésta retícula aporta a cada módulo una misma cantidad de espacio, arriba, abajo a la izquierda y a la derecha.”¹¹

Para el diseño de éste proyecto se utilizó una retícula básica en la cual, se fueron situando los bloques de contenido que formarían la composición: zonas principales y secundarias, títulos y subtítulos, bloques de texto, gráficos, botones, etc., dando con ello un estilo propio y lógico visualmente.

“Las retículas contribuyen a crear una página ordenada. Ya que en una composición desordenada de texto y gráficos reduce, como en el papel, la legibilidad, el uso y la funcionalidad de los documentos”.¹²

En el caso de una página Web, se puede distribuir perfectamente en pantalla una serie de rectángulos que representen las zonas que va a tener la página. Si la distribución sigue un reticulado acorde y las zonas están ubicadas con lógica, la página que resulte de ello tiene un 50% de posibilidades de resultar correcta.

La retícula permite darle una composición y un estilo a los elementos del Home además de proporcionar ritmo y unidad gráfica; es una guía que hace que el diseño siga una estructura de forma lógica y armónica.

4.2.4 Distribución

Una vez que se tiene definida la retícula en la que se va a organizar los contenidos, en éste caso, separar la información de acuerdo a las distintas secciones de la Revista, es necesario pensar en cómo será distribuida la información y lo más importante, crear una

⁹ Wucius Wong Principios del diseño en color Diseñar con colores electrónicos Ed. G. Gili Barcelona, 1999, p10.

¹⁰ Götz, Veruschka Reticulas Para Internet y otros soportes digitales. Barcelona, Ed. Index Books, 2002, p72.

¹¹ Wong, Wucius Fundamentos del diseño Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1995, p61.

¹² Lynch, Patrick J. / Horton, Sarah Manual de estilo Web Principios de diseño para la creación de sitios web. Barcelona, Ed. Gustavo Gili S.A, 2004. 223 p.

jerarquía visual donde se enfatizan los contenidos más relevantes y se organice la información de forma lógica y previsible.

Este criterio de jerarquización es fundamental para la organización de los elementos visuales. Se trata de asignar valores a cada uno de ellos y hacer que en varios niveles se vayan organizando de acuerdo con la necesidad de resaltar jerárquicamente los distintos elementos que componen el mensaje, ya que siempre habrá un elemento líder al que hay que destacar en sus diferentes atributos: tamaño, color, posición, orientación, opacidad, y detrás de él en un orden jerárquico los demás.

En éste caso la jerarquía visual de la información es la siguiente:

Primero se separó la información de acuerdo a las secciones que comprende la revista Digital Universitaria, esto es, en primera instancia se colocó la sección más importante del número, para la RDU la sección de Estancias es la más relevante ya que los artículos que se publican en éste apartado son la información del tema principal del ejemplar.

Orden jerárquico de la Revista Digital Universitaria.

6. **Estancias.** Sección principal de la revista. Acervo temático dedicado a una de las áreas o problemas de actualidad en el ámbito de las ciencias, las ciencias sociales, las humanidades y la tecnología.
7. **Rosa de los vientos.** Biblioteca sobre edición digital. Desde cómo citar páginas de Internet y bases de datos, hasta artículos sobre el futuro de la edición..
8. **Trayectos.** Sección de comunicaciones libres recibidas por la revista.
9. **Ecos.** Sección de publicación multimedia. Audio, video y animación que complementa la información del tema principal del ejemplar o bien cualquier otro tema de atracción para el *cibertector*.
10. **Reseñas.** Sección dedicada al comentario de novedades editoriales digitales y en papel.

De acuerdo a esta jerarquía preestablecida por la RDU se determinó la distribución de los contenidos del número, siguiendo un orden lógico y simulando la forma en que leemos, de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Tratando por medio del diseño, guiar al usuario a través de la organización y distribución de la información, ordenando los elementos de manera que se produzca una percepción sin conflictos.

4.2.5 Textura

La textura se refiere a las cercanías en la superficie de una forma. Puede ser plana o decorada, suave o rugosa, y puede atraer tanto al sentido del tacto como a la vista.

"La textura es el elemento visual que sirve frecuentemente de doble de las cualidades de otro sentido, el tacto. Pero en realidad la textura se puede apreciar y reconocer ya

sea mediante el tacto, mediante la vista, o mediante ambos sentidos. Es posible que una textura no tenga ninguna cualidad táctil, y sólo las tenga ópticas. Cuando hay una textura real, coexisten las cualidades táctiles y ópticas."¹³

Las imágenes que se utilizan como textura, en ésta composición son una representación de las páginas de inicio de las revistas electrónicas que participaron en éste ejemplar.

Éste efecto se logra a través de filtros utilizados que permitieron limpiar un poco la apariencia original de las portadas de las revistas, ya que éstas se encontraban saturadas de información y el objetivo era rescatar sus elementos visuales más representativos, elementos por los que son identificadas.

4.2.6 Color

El color es fundamental dentro del diseño gráfico y también en las publicaciones digitales.

El modelo de color RGB es la base de los soportes digitales. Es el sistema de color aditivo, que se compone de los tres colores primarios; rojo (R), verde (G) y azul (B).

"Los colores de tonalidades tal como se encuentran regularmente en la naturaleza, son la mejor elección para los fondos y elementos secundarios".¹⁴

El fondo de la pantalla suele ser la superficie de color más extensa, por lo que el color aplicado debe elegirse con sumo cuidado.

A la hora de seleccionar un color para pantalla es importante tener en cuenta la intensidad con la que lo visualizará el usuario. Los colores intensos deben utilizarse exclusivamente en las páginas de inicio o en las que contengan poco texto.

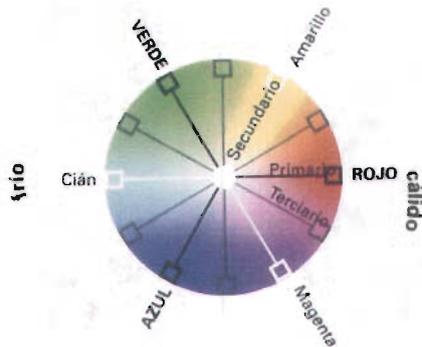
El contraste es fundamental. Por ello se eligió el color negro para contrastar su intensidad con las imágenes que se crearon de las diferentes revistas electrónicas, ya que estas muestran una amplia gama de colores, tanto fríos como cálidos.

Para la tipografía, se utilizó un color diferente de acuerdo a cada sección, es decir, en la sección de Estancias se superpuso un texto de color blanco sobre una placa de color rojo, que es parte de la imagen, para garantizar que el texto pueda verse sin dificultad, haciendo énfasis a la sección más relevante del ejemplar.

Para los textos se utilizó una combinación de colores primarios del sistema aditivo: rojo, verde, azul; y colores secundarios: como el amarillo, que son visibles en los títulos de las diferentes secciones.

¹³ Dondis D. A. **La sintaxis de la imagen** Introducción al alfabeto visual Ed. G. Gili S.A. de C.V. Barcelona 1976, p70.

¹⁴ Lynch, Patrick J. / Hortón, Sarah **Manual de estilo Web** Principios de diseño para la creación de sitios Web. Barcelona, Ed. Gustavo Gili S.A, 2004, p111.



4.2.7 Tipografía

La tipografía se encarga del estudio de los rasgos de las letras, tales como el grosor, remate, cuerpo, etcétera; a cada letra se le denomina "tipo". Todos los tipos que comparten las mismas características se les conoce como fuentes tipográficas y a una serie de fuentes tipográficas que comparten rasgos generales se les llama familias tipográficas.

La elección y el uso de las familias tipográficas dependen de sus características, soporte, aplicación, contexto y usuario.

Estas familias tipográficas se clasifican en los siguientes grupos:

- Sin remate o de palo seco
- Egipcias y antiguas
- Caligráfica
- Fantasía

El buen uso de la tipografía establece una jerarquía visual que facilita la lectura del texto. Lo más habitual en el uso de tipografías para Web es utilizar tipografías de palo seco, sin terminales, como la Gill Sans, Futura o Verdana. Ya que aportan una mayor legibilidad a páginas que se diseñan para ser leídas directamente en pantalla.

Las jerarquías permiten establecer un orden de importancia en el contenido e identificación de los elementos. Al establecer una jerarquía adecuada permite a primera vista identificar títulos, subtítulos, texto informativo, enlaces, textos complementarios, etcétera.

Por ello es importante establecer el nivel de importancia que se le asigna a cada elemento tipográfico y una vez establecidos los niveles, las características de la misma fuente ayudarán a diferenciar un nivel de otro a través del tamaño, el estilo (negritas, cursivas) o el color.

En éste caso se utilizaron dos diferentes tipografías; una tipografía primaria para los títulos de cada sección: Brandish, y una secundaria para los títulos de cada artículo y el cuerpo de texto; se eligió el tipo de letra Verdana en distintos tamaños y estilos, por ser un tipo legible de la familia de letras que no tienen “patines” (*sans-serif*) y también por ser un tipo incluido en el sistema, por lo que no representaría ningún problema para desplegarse en ningún equipo.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
\$ % & / () ¿ ? ¡ !

4.2.8 Dirección

“La dirección de una forma depende de cómo está relacionada con el observador, con el marco que lo contiene o con las otras formas cercanas.”¹⁵

4.2.9 Posición

“La posición de una forma es juzgada por su relación respecto al cuadro o la estructura del diseño.”¹⁶

4.3 Elementos prácticos

Los elementos prácticos subyacen el contenido y el alcance de un diseño.

4.3.1 Representación.

Cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza, o del mundo hecho por el ser humano, es representativa. La representación puede ser realista, estilizada o semiabstracta.

4.3.2 Significado.

Éste se hace presente cuando el diseño transporta un mensaje.

4.3.3 Función.

La función se hace presente cuando un diseño debe servir un determinado propósito.

¹⁵ Wong, Wucius Fundamentos del diseño Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1995, p43.

¹⁶ *Ibidem* p. 43

4.4 Técnicas visuales

"Las técnicas visuales ofrecen al diseñador una amplia paleta de medios para la expresión visual del contenido."¹⁷

4.4.1 Contraste

"El contraste es la comparación de elementos disímiles y ayuda a identificar las formas y a aumentar la variedad visual en una composición.

El contraste se introduce intencionalmente cuando se necesita un énfasis visual."¹⁸

"El contraste se usa para sugerir distinciones visuales. Un contraste incrementado realza la visibilidad. Un contraste disminuido asimila elementos dentro de la composición."¹⁹

4.4.2 Equilibrio

Dentro de las técnicas visuales y después del contraste, la más importante es la del equilibrio. El equilibrio, puede conseguirse también variando elementos y posiciones, de manera que se equilibren los pesos. El equilibrio visual de este tipo de diseños es complicado porque requiere el ajuste de muchas fuerzas, pero resulta interesante y rico en su variedad.

4.4.3 Fragmentación

La fragmentación es la descomposición de los elementos y unidades de un diseño en piezas separadas que se relacionen entre sí, pero conserven su carácter individual.

4.4.4 Actividad

La actividad como técnica visual debe reflejar el movimiento mediante la representación o la sugestión.

4.4.5 Distorsión

La distorsión fuerza el realismo y pretende controlar sus efectos desviándose de los contornos regulares y a veces también de la forma auténtica.

4.4.6 Secuencialidad

Una disposición secuencial en el diseño está basada en la respuesta compositiva a un plan de presentación que se dispone en un orden lógico. La ordenación puede

¹⁷ Dondis D. A. La sintaxis de la imagen introducción al alfabeto visual Ed. G. Gili S.A. de C.V. Barcelona 1976, p129.

¹⁸ Wucius Wong Principios del diseño en color Diseñar con colores electrónicos Ed. G. Gili Barcelona, 1999 p16.

¹⁹ Wong, Wucius Fundamentos del diseño Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1995, p105.

responder a una fórmula, pero por lo general entraña una serie de cosas dispuestas según un esquema rítmico.

4.5 METODOLOGIA DE DISEÑO UTILIZADA EN EL PROYECTO

La solución de un problema presenta una serie de pasos a seguir, la metodología, que facilita el desarrollo del proyecto, Bruno Munari ²⁰ considera que lo principal es definir el problema y el tipo de solución a la que se pretende llegar.

Bruno Munari plantea el siguiente punteo como una metodología básica:

- 1- P = Problema = Encontrar el problema
- 2- DP = Definición del problema = Definir los límites del proyecto
- 3- EP = Elementos del problema = Descomponer el problema
- 4- RD = Recopilación de datos = visión más amplia del problema
- 5- AD = Análisis de datos = retomar la información más valiosa
- 6- C = Creatividad = proponer soluciones
- 7- MT = Materiales – Tecnología = opciones y recursos
- 8- EX = Experimentación = pruebas con el material
- 9- M = Modelos = elaboración de prototipos
- 10- V = Verificación = Perfeccionar el proyecto
- 11- B = Bocetaje = Dibujos constructivos
- 12- S = Solución = proyecto gráfico realizado

El proceso de diseño:

1. Planeación y preparación: decisiones respecto a su arquitectura: número de páginas interconectadas, organización del contenido en secciones, la distribución de contenidos en la página principal y las subsecuentes para facilitar la interactividad.
2. Elección de: fondo, color, tipografía, inclusión de textos e imágenes. Diseño de los iconos y botones.
3. Layout: Armado del sitio conforme al diseño preestablecido e inclusión de secciones y menús.
4. Habilitación de ligas y asignación de los destinos.
5. Publicación del sitio en la red
6. Revisión y evaluación

²⁰ Munari, Bruno ¿Cómo nacen los objetos? Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1983, p37.

b) Descripción de la plataforma y técnicas empleadas

4.6 Dimensiones

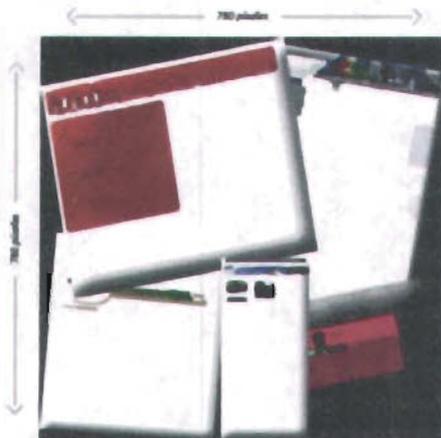
El diseño del Home Page para el número de Revistas Electrónicas fue diseñado en un ancho de 800 px. ya que éstas son las dimensiones en pantalla que utiliza la revista Digital Universitaria, en la cual se utiliza la barra de desplazamiento para visualizar el contenido completo de la misma.

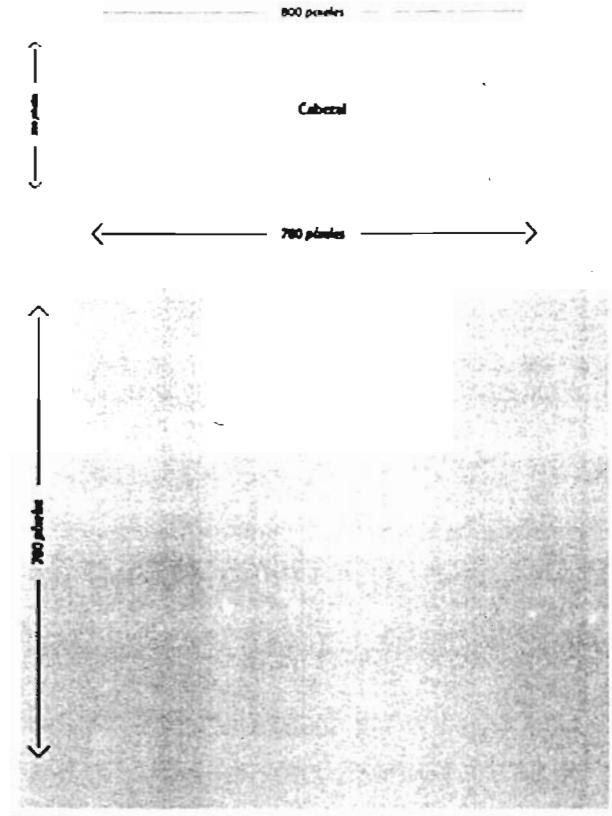
Las páginas Web muy largas como la Revista Digital Universitaria tienen sus ventajas:

- Para el diseñador Web son mucho más fáciles de manejar, y para el usuario más rápidas de descargar.
- Son especialmente apropiadas para publicar información que va a ser impresa.
- Resultan amables cuando se colocan botones de salto al inicio al llegar al final de la página.

Para que ésta página larga tenga una buena interfaz y al mismo tiempo que sus contenidos puedan imprimirse o guardarse con facilidad se requirió:

- Dividir la página en bloques de información, esto es, las diferentes secciones que conforman la Revista Digital Universitaria.
- Proporcionar enlaces a los artículos directos desde el Home Page para facilitar la navegación y visualizar la versión completa del texto en un solo documento, se trata de textos relativamente cortos, pues se espera que sean consultados en un tiempo breve, aunque existe la posibilidad de que se impriman.





4.7 Acabados

El diseño en una publicación digital es muy importante para agradar a los usuarios; las animaciones pueden contribuir a que una página Web sea atractiva para ellos.

En éste diseño las animaciones son escasas debido a la imagen creada está saturada de color por lo cual sólo se utilizaron *rollovers* para el cambio de color en los textos cuando se pase el cursor por encima de ellos.

La animación más importante en ésta página inicial es la que anuncia el título del ejemplar en éste caso, Revistas electrónicas, en donde cada uno de los tipos que forman el texto giran sobre su propio eje.

4.8 Software Utilizado

El software que se utilizó para la realización de este diseño fue:

- Programa de mapa de bits: *Photoshop Versión 7.0*. Es un programa de mapa de bits que permite retocar, manipular y crear imágenes en donde éstas son formadas a través de píxeles. Permite hacer cambios en las fotografías o imágenes que se deseen utilizar.
- Programa de animación: *Macromedia Flash MX 2004*. "Es un programa que sirve para generar animaciones. Entre ellos se encuentran el movimiento y la integración y la integración de sonidos. Otra característica adicional de Flash es que permite adaptar películas creadas en este programa al tamaño del monitor mediante gráficos vectoriales. Es posible vincular elementos Flash a páginas HTML." ²¹
- Editor de HTML: *Macromedia Dreamweaver MX*. es un editor profesional que permite la transformación de los documentos *Word* (.doc) en documentos .HTML que son los que se utilizan en la red, pero lo más importante es que facilita la creación de un sitio en red sencillo pero funcional en el que las distintas páginas están conectadas entre sí.
- Navegador: Netscape Navigator e Internet Explorer son los programas más populares para la navegación en la Web. Permiten visualizar las páginas de Internet y desplazarse en la red.

4.9 Plataforma Empleada

El hardware empleado para este proyecto tiene las siguientes características:

Plataforma PC

Procesador Intel Pentium III

Disco Duro de 80 Ghz

Memoria RAM 512 Mb

Sistema Operativo Windows XP Home

Monitor 17 pulgadas Resolución a 1024 x 768 colores

5. DESARROLLO PROYECTUAL

5.1 Etapa de Bocetaje

"El boceto rápido hecho a lápiz o a pluma, o con cualquier instrumento, incluso a veces con pincel, sirve para comunicar una forma o una función o bien para dar instrucciones accesorias durante la realización de los modelos o de los detalles constructivos.

²¹ Götz, Veruschka Retículas Para Internet y otros soportes digitales. Barcelona, Ed. Index Books, 2002, p75.

4.8 Software Utilizado

El software que se utilizó para la realización de este diseño fue:

- Programa de mapa de bits: *Photoshop Versión 7.0*. Es un programa de mapa de bits que permite retocar, manipular y crear imágenes en donde éstas son formadas a través de píxeles. Permite hacer cambios en las fotografías o imágenes que se deseen utilizar.
- Programa de animación: *Macromedia Flash MX 2004*. "Es un programa que sirve para generar animaciones. Entre ellos se encuentran el movimiento y la integración y la integración de sonidos. Otra característica adicional de Flash es que permite adaptar películas creadas en este programa al tamaño del monitor mediante gráficos vectoriales. Es posible vincular elementos Flash a páginas HTML." ²¹
- Editor de HTML: *Macromedia Dreamweaver MX*. es un editor profesional que permite la transformación de los documentos *Word* (.doc) en documentos .HTML que son los que se utilizan en la red, pero lo más importante es que facilita la creación de un sitio en red sencillo pero funcional en el que las distintas páginas están conectadas entre sí.
- Navegador: Netscape Navigator e Internet Explorer son los programas más populares para la navegación en la Web. Permiten visualizar las páginas de Internet y desplazarse en la red.

4.9 Plataforma Empleada

El hardware empleado para este proyecto tiene las siguientes características:

Plataforma PC

Procesador Intel Pentium III

Disco Duro de 80 Ghz

Memoria RAM 512 Mb

Sistema Operativo Windows XP Home

Monitor 17 pulgadas Resolución a 1024 x 768 colores

5. DESARROLLO PROYECTUAL

5.1 Etapa de Bocetaje

"El boceto rápido hecho a lápiz o a pluma, o con cualquier instrumento, incluso a veces con pincel, sirve para comunicar una forma o una función o bien para dar instrucciones accesorias durante la realización de los modelos o de los detalles constructivos.

²¹ Gótz, Veruschka Reticulas Para Internet y otros soportes digitales. Barcelona, Ed. Index Books, 2002, p75.

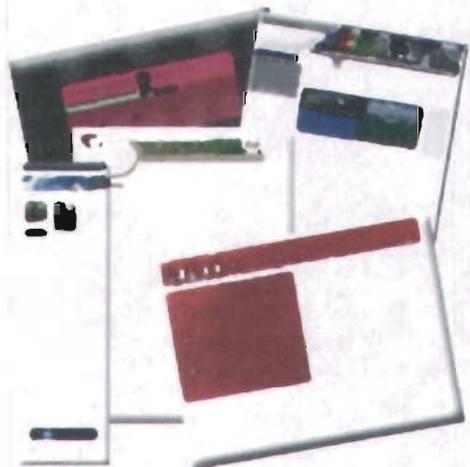
El boceto sirve al diseñador para anotar como memorando algo que se le ha ocurrido, que ha descubierto, que quiere modificar."²²

El proceso de bocetaje es donde se atrapa y desarrolla la idea, aterrizándola en un concepto base en el que deben distinguirse ya claramente texto, colores e imagen y del que saldrá la composición definitiva.

Una vez establecido el concepto base, se procede paralelamente al bocetaje de todos los elementos, a la recopilación de la información y al desarrollo.

Cuando el boceto y la información están listos, se procede a la etapa de integración donde todos los elementos se acomodan en su lugar y se realizan las pruebas correspondientes.

- Primeras imágenes



²² Munari, Bruno ¿Cómo nacen los objetos? Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1983, p67.

5.2 Solución Final

Para el diseño del espacio visual se hizo una composición sencilla y repetitiva en la que se tuvieran todas las herramientas y la navegación a la vista, congruente con la forma clásica o común en la Internet para ayudar al usuario a encontrar lo que necesita rápidamente sin tanto "clic" y sin la necesidad de reaprender a navegar.

En cuanto al diseño: Se tomó en cuenta un diseño acorde a la Revista, además de los intereses e imágenes relativas a la temática a abordar y que fuera atractivo para los usuarios.

El diseño representa la yuxtaposición de un conjunto de revistas electrónicas, ya que cuando se escucha ese término se viene a la mente la imagen de la superposición de varias revistas impresas.

Es un diseño funcional ya que transmite los mensajes de manera eficaz a los usuarios. Es por eso que mediante el proceso creativo se llevo a cabo una metodología en todas sus partes, pero sobre todo en la concepción de la idea.

En cuanto a la Funcionalidad: No posee links rotos ni afuncionales, pues se revisa con detenimiento su conectividad con las secciones internas y desde éstas, el regreso al página Inicial.

En cuanto a la navegación: La página inicial está dividida en cinco bloques las cuales son cada una de las secciones que forman la Revista Digital Universitaria, y que están distribuidas jerárquicamente. Los enlaces están relacionados con la temática de sitio y son útiles para los propósitos del mismo. Los enlaces funcionan y se dirigen a los artículos, su resumen, etc.

Inicio

Ejemplares

Recomendar

Vinculos

Nosotros

Suscríbete

Enviar

correo electrónico



5.3 Evaluación

	Sí	No
Aspectos Generales		
1.- ¿La página inicial muestra de forma precisa y completa qué contenidos o servicios que ofrece realmente el sitio?	x	
2.- ¿La estructura general del sitio Web está orientada al usuario?	x	
Diseño		
3.-¿El tamaño de fuente se ha definido de forma relativa, o por lo menos, la fuente es lo suficientemente grande como para no dificultar la legibilidad del texto?	x	
4.-¿El tipo de fuente, estilos tipográficos, y alineación empleados facilitan la lectura?	x	
5.- ¿Existe un alto contraste entre el color de fuente y el fondo?	x	
6.-¿Incluyen las imágenes atributos que describan su contenido?	x	
7.- ¿Es compatible el sitio Web con los diferentes navegadores? ¿Se visualiza correctamente con diferentes resoluciones de pantalla?	x	
8.-¿Se puede imprimir el Home Page sin problemas?	x	
Actualización		
9.-¿El sitio Web se actualiza periódicamente? ¿Indica cuándo se actualiza?	x	
Identidad e Información		
10.- ¿Se muestra claramente la identidad de la Revista Digital Universitaria a través de todas las páginas?	x	
11.- ¿El Logotipo, ¿es significativo, identificable y suficientemente visible?	x	
Retícula, sistema de organización		
12.- ¿Utiliza un sistema de red controlado y preciso?	x	
Estructura y Navegación		
13.- ¿La estructura de organización y navegación, ¿Es la más adecuada?	x	
14.-¿Los enlaces son fácilmente reconocibles como tales?	x	
15.- ¿Se aprovechan las zonas de alta jerarquía informativa de la página para contenidos de mayor relevancia?	x	
16.-¿Se ha evitado la sobrecarga informativa?	x	
17.-¿Es una interfaz limpia, sin ruido visual?	x	
18.- ¿Se hace un uso correcto del espacio visual de la página?	x	
19.- ¿Se utiliza correctamente la jerarquía visual para expresar la importancia entre los elementos de la página?	x	
20.-¿El uso de imágenes o animaciones proporciona algún tipo de valor añadido?	x	

6. GLOSARIO

Hardware. Componentes físicos de una computadora.

Home Page. Página principal o de acceso inicial a un sitio. En ella se encuentran los menús, los contenidos y los links para las páginas secundarias.

HTML. (Hypertext Markup Language). Lenguaje de marcado de hipertextos. Lenguaje de programación en el que se generan las páginas Web

Interfaz. Parte visible de los programas. Diseño por el cual se establece la comunicación usuario / computadora.

Internet. Es la mayor red de interconexión de redes del mundo. Permite a sus usuarios la utilización de los servicios que ofrece como la WWW, correo electrónico, etc. A través de una conexión a la red.

Link. (liga) palabra o frase subrayada regularmente en color azul, que sirve de conexión a un documento de hipertexto.

Multimedia. Combinación de texto, sonido y video para presentar información al usuario.

Página Web. Documento electrónico creado en lenguaje HTML. Una página Web tiene la característica peculiar de que el texto se combina con imágenes para hacer que el documento sea dinámico y permita que se puedan ejecutar diferentes acciones.

PDF. (Portable Document Format) Formato de Documento Portable. Formato gráfico que reproduce cualquier tipo de documento en forma digital.

Píxel. Es la unidad mínima que almacena información de una imagen.

Plataforma. Cualquier tipo de computadora o Sistema Operativo. Entre los tipos más comunes de plataformas se encuentran PC (Windows) Mac (Mac OS).

Rollovers. Elementos que desempeñan la misma función que los botones pero poseen el interés añadido de proporcionar una respuesta y ofrecer una amplia gama de posibilidades al diseño. Así por ejemplo reaccionan cambiando de color cuando se desplaza el cursor por encima de ellos.

Software. Programas o elementos lógicos que hacen funcionar un ordenador.

World Wide Web. Sistema de información distribuido, basado en hipertexto, donde la información puede estar disponible en texto, gráficos, audio, imagen fija o en movimiento y es fácilmente accesible a los usuarios a través de los programas navegadores.

Web. El término se utiliza para definir el universo del WWW, los sitios, la información y los servicios de la Internet.

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA

7. BIBLIOGRAFÍA

- Dra. Baena Guillermina. **Instrumentos de Investigación** Tesis profesionales y Trabajos académicos Ed. Mexicanos unidos, S.A. México Imp. Mayo 2004.
- Dra. Baena Guillermina. **Tesis en 30 días** Lineamientos prácticos y Científicos Ed. Mexicanos unidos, S.A. México Reimpresión junio 2003.
- Dondis D. A. **La sintaxis de la imagen** introducción al alfabeto visual Ed. G. Gili S.A. de C.V. Barcelona 1976.
- Fuenmayor Elena. **Ratón, Ratón...** introducción al diseño gráfico asistido por ordenador Ed. G. Gili S.A. de C.V. Barcelona 2001.
- Gill, Martha E- **Zines Diseño de revistas digitales** Ed. Gustavo Gili S.A. Barcelona 2000, 192 p.
- Munari, Bruno **Diseño y Comunicación Visual** Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1980.
- Munari, Bruno **¿Cómo nacen los objetos?** Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1983.
- Nielsen Jakob.. **Usabilidad Diseño de sitios web** Ed. Prentice Hall Madrid 2000. 416 p.
- Scott, Robert G. **Fundamentos del diseño** Ed. Limusa México, 2003. 195 p.
- Wong, Wucius **Fundamentos del diseño** Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1995, 348 p.
- Wong, Wucius **Principios del diseño en color** Diseñar con colores electrónicos Ed. G. Gili Barcelona, 1999.

Internet

<http://www.revista.unam.mx/>

<http://www.dgsca.unam.mx/>

<http://biblioweb.dgsca.unam.mx/>

http://www.webtaller.com/maletin/articulos/tips_para_el_diseno_web.php