



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“REPORTE DE ACTIVIDADES REALIZADAS  
EN EL DEPARTAMENTO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS DE LA DGSCA”

TESINA  
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:  
CLARA ELISA TAPIA GONZÁLEZ

DIRECTOR DE TESINA  
MTRO. MANUEL LÓPEZ MONROY

MÉXICO D.F. 2006



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.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

# Reporte de actividades realizadas en el Departamento de Productos Interactivos de la **DGSCA**

TESINA  
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL  
PRESENTA:  
CLARA ELISA TAPIA GONZÁLEZ  
DIRECTOR DE TESIS  
MTRO. MANUEL LÓPEZ MONROY

MÉXICO D.F. 2006

A mis papás (Jorge y Lucía)  
por la paciencia, por creer  
en mi y estar siempre.

A Rosa, Alma, Jorge y Ruth.

A mis amigos y amigas.

A las familias que me ayudaron  
durante la carrera y me trataron  
como otra hija.

A Yolanda García Wigueras  
por darme ánimo y permisos.

A mis sinodales, en especial al  
Mtro. Manuel López Monroy por  
su apoyo.

## Reporte de actividades realizadas en el departamento de Productos Interactivos de la DGSCA

Introducción .....	1
1. Reporte de actividades	
1.1. Reporte Bimestral No. 1 Del 1 de abril al 6 de junio del 2002 .....	2-5
1.2. Reporte Bimestral No. 2 Del 7 de junio al 27 de agosto del 2002 .....	6-7
1.3. Reporte Bimestral No. 3 Del 6 de agosto al 25 de octubre del 2002 .....	8
2. Presentación del proyecto Taller de planeación y desarrollo de cursos en línea	
2.1. Objetivos .....	9
2.2. Contenido .....	10-11
2.3. Desarrollo .....	12-16
3. Analisis Formal Estructural	
3.1. Plataforma y técnicas empleadas .....	17-25
4. Conclusión .....	26
5. Bibliografía .....	27

La DGSCA (Dirección General de Servicios de Cómputo Académico) es la institución que soporta toda la parte tecnológica de la UNAM, en ella se realizan investigaciones y se imparten cursos de actualización tanto a miembros de la Universidad como al público en general.

Las personas que integran esta institución están altamente capacitadas y actualizadas para compartir sus conocimientos a alumnos, instituciones pertenecientes a la UNAM y empresas privadas.

La DGSCA esta dividida en varios departamentos que cubren desde investigación para el desarrollo de nuevas tecnologías como cursos de computación para niños. En mi caso el departamento en el que realicé mi servicio social en el periodo del 1° de abril al 25 de octubre del 2002 fue el de productos interactivos.

Este departamento tiene como objetivo realizar material didáctico para impulsar y promover la educación a distancia a través de Internet y esta integrado por un equipo multidisciplinario integrado por: Investigadores (matemáticos), programadores, pedagogos y diseñadores gráficos. El desarrollo de cursos se origina por la necesidad de actualizar tanto a académicos como a público en general que no tiene la oportunidad de trasladarse a algún centro de capacitación o bien radique en provincia.

Este trabajo presenta las actividades realizadas durante mi permanencia en el Departamento de Productos interactivos y pretende demostrar el proceso en la realización de un curso a distancia elaborado específicamente para dicho departamento.

Dentro de este proyecto utilicé las herramientas que se me dieron durante mi preparación Universitaria para crear y fundamentar todo este proceso.

## 1. REPORTE DE ACTIVIDADES

Fueron entregados tres reportes bimestralmente, durante el periodo del 1° de abril al 25 de octubre del 2002, tal y como lo pedía el plan de estudios de mi plantel. Mis actividades en la Dirección General de Servicios de Computo académico, específicamente en el Departamento de productos interactivos, se indican a continuación.

### 1.1 Reporte Bimestral No. 1 Del 1° de abril al 6 de junio del 2002

Diseño de la página web para el curso en línea: “Taller de *The Geometer’s Sketchpad*” dentro del departamento de Productos interactivos.

El curso “*The Geometer’s Sketchpad™*” (GSP) es una herramienta de construcción y exploración dinámica que permite crear, explorar y visualizar las matemáticas, propiciando con ello, un mejor entendimiento de las mismas.

Este curso tiene como objetivo Introducir a profesores de matemáticas en el uso de *The Geometer’s Sketchpad* y sus aplicaciones en la enseñanza. Al término del curso, el participante será capaz de realizar construcciones dinámicas interactivas de Geometría Euclidiana, Geometría Analítica y de Funciones, utilizando *The Geometer’s Sketchpad*. Los profesores participantes realizarán una aplicación de utilidad en su práctica docente, misma que podrán compartir con sus compañeros del taller.

El curso esta dirigido a personas que no están familiarizadas o tienen poca noción con el uso de internet, por lo tanto la interfaz fue pensada para que fuera directa y evitar confusiones. Los requisitos básicos para el *home* introductorio son:

- a. Título del curso
- b. El contenido de la página en un menú con los siguientes títulos: Presentación, objetivo, perfil de ingreso, temario, forma de trabajo, duración, registro, comenzar y créditos.
- c. El logotipo de la DGSCA y el escudo dela UNAM.

Interfaz: Medio capas de hacer comprensibles las aplicaciones (programas) através de elementos visuales comunes.

Se entregaron 3 propuestas del *Home page* de dicho curso, cuando fue elegido uno, procedí a realizar páginas internas, *rollovers* y *links*. Los programas utilizados para este sitio fueron: *photoshop*, *fireworks* y se apoyo con una animación en *flash*.

**Taller de The Geometer's Sketchpad**

The Geometer's Sketchpad™ (GSP) es una herramienta de construcción y exploración dinámica que te permite crear, explorar y visualizar las matemáticas, propiciando con ello, un mejor entendimiento de las mismas.

Con GSP puedes hacer construcciones geométricas interactivas y animadas que faciliten el estudio y comprensión de las propiedades matemáticas que intervienen en cada una de ellas, para así propiciar el desarrollo de proposiciones, conjeturas y generalizaciones.

No obstante del dinamismo de la construcción, todas las relaciones matemáticas se conservan.

Así, en cuestión de segundos, puedes examinar una gama entera de casos posibles sobre la construcción. De manera natural entonces, podrás formular conjeturas, o bien generalizar alguna proposición. Este Taller tiene la finalidad de mostrarte algunas de las potencialidades de The Geometer's Sketchpad.

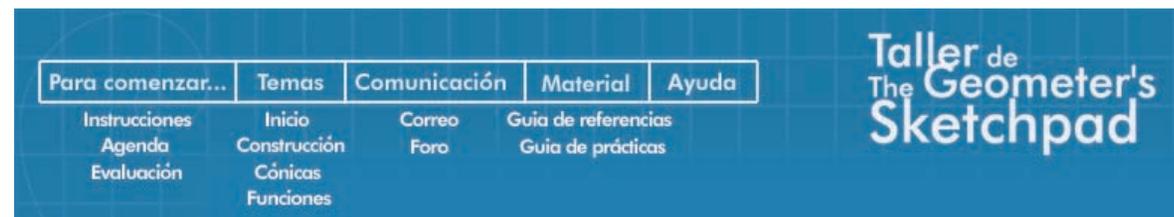
Derechos reservados ISBN 970-32-0299-3  
Universidad Nacional Autónoma de México  
Dirección General de Servicios de Cómputo Académico

DGSCA

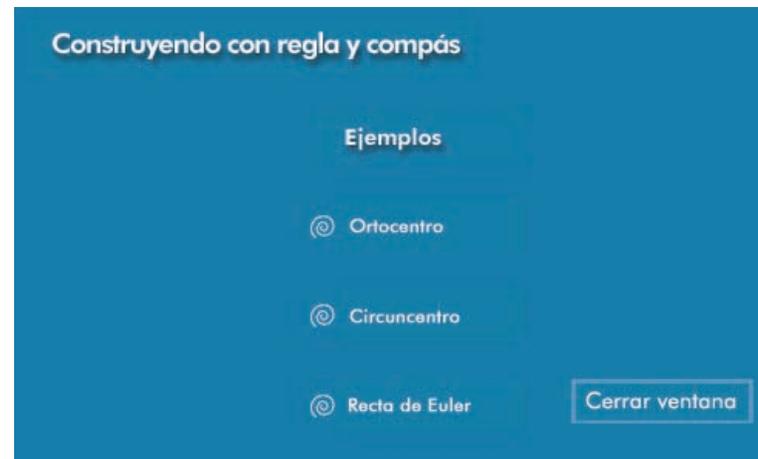
Rollover: Imagen en una página web en la que al pasar el cursor sobre ella aparece una nueva imagen. Cuando el cursor cambia de lugar la imagen vuelve a su estado inicial.

Link: Enlace entre páginas tanto internas como a otros sitios.

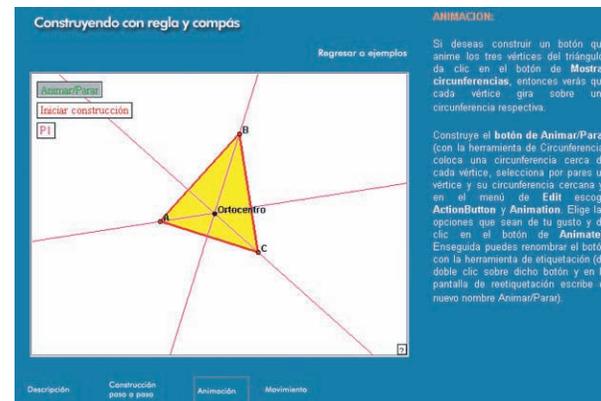
El diseño de las páginas internas es prácticamente igual al del Home en cuanto a colores y distribución de los elementos, exceptuando la barra de menús que contenía muchos temas así que fue necesario utilizar menús pop-up que aparecen cuando el usuario da un clic sobre el tema principal; cada link tiene su rollover que indica en que página se encuentra el usuario, esto hizo que pudiera prescindir de los clásicos botones de avance y retroceso. También se incluyen animaciones sencillas e iconos para diversas funciones. El diseño fue sencillo y lineal, con botones de siguiente y anterior, considerando que va dirigido a personas que están introduciéndose en el uso de la tecnología para respaldar la enseñanza.



Algunas páginas tienen ejemplos más elaborados y requerían de botones específicos y viñetas para nunca perder la continuidad en la imagen de todo el proyecto.



Todos los cursos eran integrados por programadores, ellos se encargaban de los contenidos y su acomodo dentro de la página, los contenidos eran desarrollados por maestros especializados en la materia y la coordinadora del proyecto.

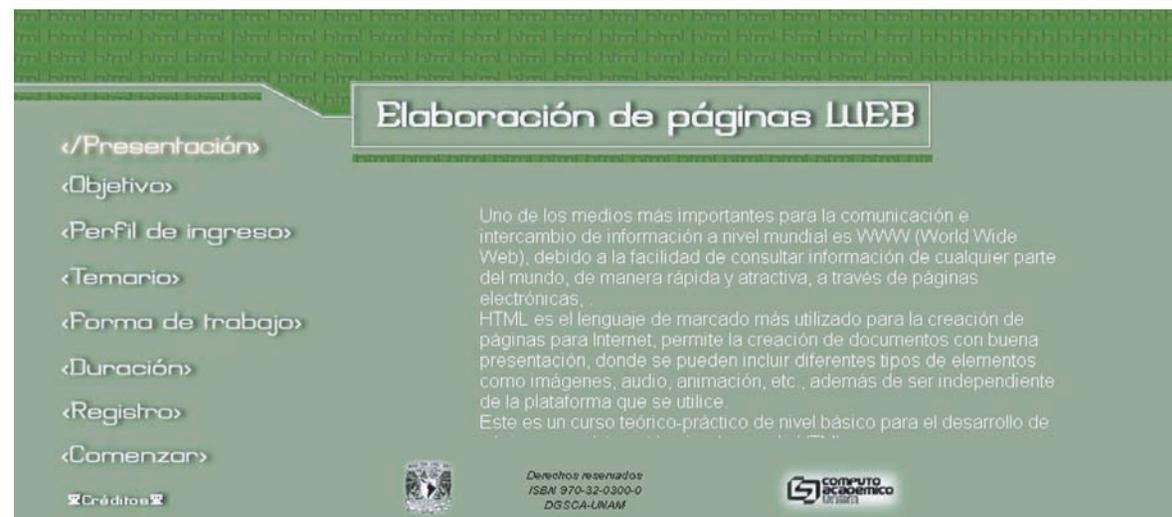


<http://entren.dgsc.unam.mx/geometers/indexe.htm>  
Derechos reservados ISBN  
970-32-0299-3  
DGSCA-UNAM

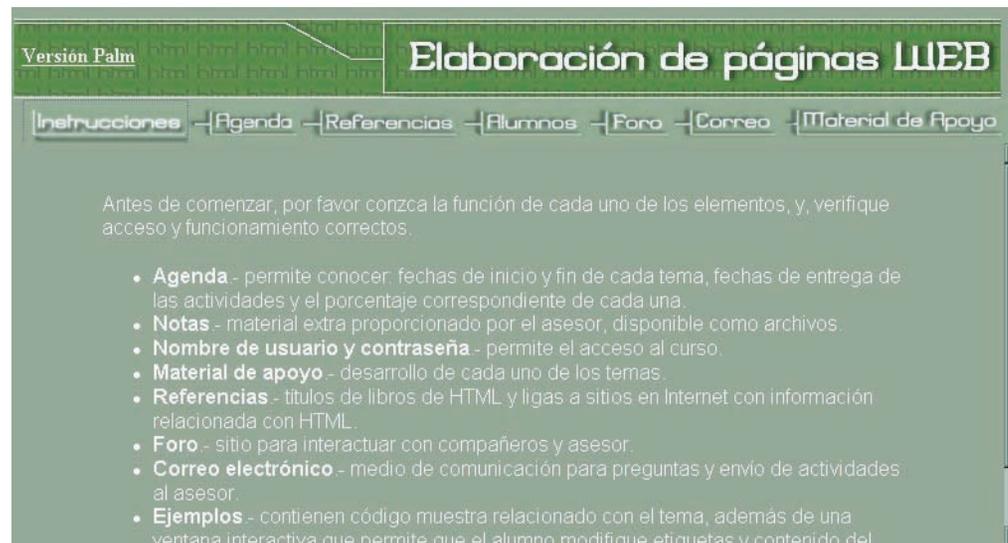
## Diseño de la página web para el curso en línea: “Elaboración de páginas WEB”

Este es un curso teórico-práctico de nivel básico para el desarrollo de páginas para Internet haciendo uso de HTML (*Hyper Text Markup Language*), el cual es un lenguaje muy sencillo que permite describir hipertexto, es decir, texto presentado de forma estructurada y agradable, con enlaces (*hyperlinks*) que conducen a otros documentos o fuentes de información relacionadas y con inserciones multimedia (sonido, imágenes, animación, video). Es el lenguaje más utilizado para la creación de páginas para internet, permite la creación de documentos con buena presentación, donde se pueden incluir diferentes tipos de elementos, además de ser independiente de la plataforma que se utilice.

Se diseñaron 3 propuestas para este curso. La interfaz de la página principal (*home*) de presentación e introducción al curso es semejante a la de *The Geometer's Sketchpad* su navegación es lineal para no confundir al usuario, con animaciones sencillas que hacen atractiva la introducción al curso.



Las aplicaciones utilizadas para el diseño fueron *photoshop*, *fireworks* e *illustrator*. Para la integración se utilizó *Dreamweaver*.



Para las páginas internas la navegación fue más simple, *links* sencillos que llevaban al tema directamente, animaciones que ejemplifican los ejercicios que se presentan, viñetas, botones para avanzar, retroceder y regresar al menú.



## 1.2. Reporte Bimestral No. 2 Del 7 de junio al 27 de agosto del 2002

En esos dos meses se afinaron detalles de los cursos presentados anteriormente.

El curso de *"The Geometer's Sketchpad"* tuvo algunos problemas en cuanto a interfaz debido a que el número de contenidos es muy grande y el espacio entre los títulos y el menú muy reducido, esto se arregló creando rollovers *pop-up*.

Durante este periodo fue diseñada una página para la Universidad del Estado de México con el nombre de Problemas socioeconómicos de México que por diversas razones no se continuó con el proyecto.

## 1.3. Reporte Bimestral No. 3 Del 6 de agosto al 25 de octubre del 2002

Fueron realizadas animaciones para ejemplificar diversos temas de cursos en línea. También se crearon imágenes pequeñas para presentar los cursos en la página principal de productos interactivos.

Se rediseñó el "Taller de planeación y desarrollo de contenidos en línea" que se analizará con más detenimiento en este reporte.

## Objetivos

De los cursos diseñados se eligió este porque fue con el que se obtuvieron mejores resultados visuales, de navegación y aceptación de los alumnos de dicho curso.

El diseño de este curso en línea fue solicitado como parte de la división de talleres, los cuales son cursos teórico-prácticos sobre el desarrollo de material educativo en línea y se imparten de diferentes maneras.

Durante esta presentación, será demostrado cómo el centro de cómputo académico (en la Universidad Nacional Autónoma de México) está ayudando a sus profesores cara a cara a desarrollar el contenido en línea para los cursos por esta misma vía.

La DGSCA se reconoce nacionalmente como líder en computadoras y tecnología de las telecomunicaciones. Entre otras cosas, es responsable de traer las computadoras y las telecomunicaciones que entrenan a la población mexicana.

El centro de cómputo académico tiene sobre 200 diversos cursos y 300 profesores cara a cara pero antes del fin de 2001, sólo tres cursos en línea formaron la parte del catálogo de cursos. ¿Cómo podemos ampliar nuestro ofrecimiento en línea de los cursos? ¿Cómo podemos ayudar a profesores a modificar y a hacer sus notas más accesible para un curso en línea? ¿Cómo pueden experimentar una lección en línea?

Para contestar a estas preguntas se ha desarrollado un curso casi en línea.

El taller consiste en dos módulos, el primero de ellos (sobre tres semanas) debe ser dado con el Internet y segundo (sobre seis semanas) debe ser dado en una sala de clase en sesiones de dos horas por semana.

El taller Semi-en línea fue diseñado para esos profesores interesados en desarrollar cursos en línea. Pensando que los profesores son los expertos en contenidos y no necesitan necesariamente saber sobre la programación, diseñando o administrando un servidor, los únicos requisitos previos que requerimos a profesores tener antes del taller eran:

1. Manejo de Windows
2. Conexión a internet
3. Utilizar un procesador de textos
4. Tener acceso a correo electrónico
5. Tener seleccionados los contenidos del curso en línea

El taller consiste en dos módulos. El primero es teórico y cuando terminado, el estudiante será capaz de entender la importancia del diseño de instrucción. El estudiante será presentado en el concepto de educación de distancia y las tecnologías para entregarlo.

El primer módulo está basado totalmente en el Internet; en las discusiones de foro, se van evaluando productos en línea y lecturas sugeridas son algunas actividades propuestas para este módulo.

El estudiante (en este caso, el profesor) afronta la situación que su propios estudiantes afrontarán también; la soledad, la motivación, la reacción y la evaluación son cuatro conceptos básicos que son fácilmente explicados con palabras, pero son difíciles de conseguir con este medios. A fin de ayudarles a enfrentarse este resulta trabajamos sobre cada uno de ellos, como sigue:

**Soledad:** Con regularidad enviamos correos electrónicos a los estudiantes; cualquiera para decirles recibimos sus tareas, o para preguntarles sobre su opinión acerca del curso.

**Motivación:** Durante las discusiones en el foro, tratamos de coleccionar algunos comentarios de los estudiantes o trabajos e intercambiar opiniones sobre diversos e interesantes puntos de vista.

**Reacción:** Como los estudiantes esperan saber si ellos están siguiendo bien el curso, es importante decirles sobre su interpretación, esto los hace sentir que el tutor sigue las discusiones, haciendo y dirigiendo la discusión.

**Evaluación:** La evaluación de una persona que está a distancia es difícil, en primer lugar, porque no estamos nunca seguros quién es detrás de la computadora. De camino hemos tratado con esta pregunta adjudicando varias actividades a lo largo del curso en el cual los estudiantes tienen que trabajar constantemente. Este sistema tal vez no nos ha ayudado a realizar una interacción activa entre estudiantes, pero nos trae la oportunidad de construir actividades relacionadas más complejas conforme avanza el curso.

Durante el caso del segundo módulo, los estudiantes desarrollan el contenido del curso. Cara a cara las sesiones son usadas para supervisión, consulta y se comparten ideas y experiencias dentro del grupo. Un sistema de entrega especial de contenidos fue desarrollado para estudiantes a fin de ayudarles a construir y ver su curso.

En México, la mayor parte de profesores no tienen experiencia de educación a distancia; ni como estudiantes ni como estudiosos. Es difícil para ellos adaptarse y actuar recíproca y libremente en su primer curso en línea, y porque sabemos que ellos tienen ideas buenas, preguntas y ofertas para dar clases decidimos que, para el segundo módulo, cara a cara las sesiones serán mejores que la ayuda en línea.

Un grupo interdisciplinario desarrolló el taller. Un coordinador, investigadores, programadores, integradores, diseñadores y pedagogos integran el equipo en el departamento de productos interactivos.

**Planificación:** se consideraron dos problemas básicos de solucionar cuando alguien decide trasladarse de un curso cara a cara a uno en línea: el desarrollo del contenido y el papel del profesor deben asumirse debido a la tecnología.

Decidimos concentrarnos en el primer problema a ayudar a los profesores a que identifiquen las diferencias, ventajas y desventajas del Internet para la entrega de información. El coordinador del taller y los pedagogos trabajaron sobre esta etapa.

**Selección del contenido:** La selección de los contenidos depende de las necesidades del grupo al que se dirige. El curso lo estructura el coordinador y los investigadores, personas ya capacitadas para poder realizar un curso en línea y llevar el seguimiento de cada punto y sus respectivas actividades. Al final del curso se le pide a los estudiantes desarrollar su propio contenido y en sesiones cara a cara se muestra el progreso de cada persona intercambiando ideas, opiniones o dudas.

Los profesores se preguntan cómo poner su materiales en un servidor , usando un sistema y un interfaz diseñado especialmente para ellos. La persona participante en este curso termina haciendo la parte de coordinador, diseñador instruccional y diseñador de interfaz.

**El desarrollo:** Una vez que el programa se decidió y el contenido se escogió, era tiempo de desarrollar el taller (páginas web para el módulo en línea y el sistema de la entrega del curso para ser utilizadas durante el segundo módulo). El equipo entero participa en esta etapa.

El sistema de productos interactivos para presentar o promover sus cursos es que primero se hace un sitio a manera de introducción, con los requerimientos antes mencionados, después se realiza un sencillo trámite para inscribirse y pagar, y se recibe via internet el *login* y el *password* para poder acceder al curso.

La parte de presentación del curso debe cumplir con los siguientes requisitos:

Nombre del curso: Taller de planeación y Desarrollo de contenidos de cursos en línea

Botones con sus respectivos *rollovers*: Presentación, Objetivo, Perfil de ingreso, Forma de trabajo, Temario, Duración, Registro, Comenzar, Créditos

Escudo de la UNAM y Logotipo de la DGSCA

Con estos requisitos se realizaron 3 bocetos. Antes de empezar a diseñar navegaba un poco en internet para ver como son los cursos que se imparten por esta vía. Para tener referencias visuales y tomar el papel del usuario. De la mayoría de los cursos se consultaron en la web, eran simples hojas en HTML, con texto continuo, links sobre la misma hoja, con títulos grandes en negritas o en colores muy fuertes, algunos con animaciones que no tenían relación con el tema, para concluir, lo único valioso de estos sitios era la información.

Gran parte de los cursos de la página de productos tienen una interfaz muy sencilla y lineal, siempre se debe tomar en consideración que las personas que toman los cursos, pueden no tener mucha experiencia en el uso de tecnología, así que son requisitos clave: la sencillez, la transparencia en la presentación y la claridad tanto en los contenidos como en el diseño. En los cursos desarrollados en el departamento, se evita utilizar largas páginas con *scrolls* interminables, aunque en el curso si fue necesario en la parte de contenidos utilizarlos, debido a la información ahí mostrada, su uso no fue indiscriminado y se siguió usando la misma plantilla diseñada para dicho curso.

Login: Nombre de usuario

Password: Contraseña

Scroll: Barra para desplazarse en una página WEB horizontal y verticalmente.

## PRESENTACIÓN

Un curso en línea es un proceso de enseñanza-aprendizaje en el que la forma de acceder al conocimiento y la manera en que el docente (asesor), el estudiante y el resto del grupo se comunican, están mediadas por Internet.

Para que este proceso se realice es importante identificar con anterioridad qué, cómo y cuándo se va a enseñar, además de otros factores que en conjunto forman parte de la planeación y el desarrollo de las lecciones del curso en línea.

Este taller ha surgido como respuesta a una de las muchas inquietudes que se han originado a partir de los cambios constantes que experimenta la sociedad actual, una de ellas ha sido el reto que enfrentan los docentes para ofrecer distintas alternativas educativas a poblaciones que se encuentran ante obstáculos geográficos y temporales para acceder al conocimiento.

## OBJETIVO

Al término del taller el docente elaborará un curso en línea considerando las características del medio (Internet) a partir de los contenidos y material didáctico que utiliza de manera presencial.

## PERFIL DE INGRESO

- ▣ Ser docente interesado en la planeación y desarrollo de cursos en línea.
- ▣ Material documental para el curso que piensa desarrollarse.
- ▣ Nivel básico de comprensión de lectura en inglés.

Contar con conocimientos básicos de:

- ☐ Windows Trabajar block de notas.
- ☐ Copiar, pegar y guardar archivos de distintas extensiones, incluyendo imágenes .
- ☐ Enviar correos con archivos adjuntos.
- ☐ Navegar por Internet.
- ☐ Word o procesador de palabras. Capturar texto.
- ☐ Es necesario contar con una cuenta de correo activa

El equipo de cómputo debe contar con las siguientes características:

*Hardware.* Cualquier máquina con acceso a Internet con un procesador Pentium II ó similar.

*Software.* Block de notas o cualquier editor de texto. Internet Explorer (5) o Netscape (4.7).

## FORMA DE TRABAJO

En el presente taller se abordarán temas que van desde la introducción general sobre la educación a distancia, el uso de medios que se emplean en la enseñanza a distancia, así como la metodología que se requiere para la planeación y desarrollo de contenidos de cursos en línea. Finalmente se elaborará un proyecto en el que se aplicarán los conocimientos abordados en el desarrollo de un curso en línea.

Hardware: Componentes físicos de una computadora (ratón, teclado, pantalla, tarjeta madre, puertos, etc.)

Software: Programas, procedimientos y reglas para la ejecución de tareas específicas en un sistema de cómputo.

El taller promueve la técnica del estudio independiente; es por ello que el alumno será responsable de cubrir los temas y actividades indicadas por el asesor, en los tiempos previamente establecidos. Podrá exponer sus dudas e intercambiar ideas, ya sea de manera individual o grupal, mediante el correo electrónico o el foro de discusión. Para facilitarle el desarrollo del proyecto final, tendrá acceso a una plataforma de trabajo que le permitirá transferir sus contenidos a un servidor y visualizarlos en Internet durante el taller.

Para la evaluación del participante se considerarán la entrega de tareas, las participaciones a través del foro y la elaboración del proyecto final.

Nota: para recibir constancia se necesita una calificación aprobatoria mínima de 8.0 (ocho).\*

\*Texto extraído de la presentación del taller en línea.  
<http://entren.dgsca.unam.mx/tallerplaneacion/>

D.R. ISBN 970-32-0307-8

El primer paso en la construcción de un sitio web es definir los objetivos. Sin una mención clara de los propósitos y objetivos, el proyecto empezará a divagar, a atascarse, o puede incluso provocar un rendimiento decreciente, alejándose de las intenciones iniciales. Una cuidadosa planificación y un claro juicio de las finalidades son las claves del éxito en la construcción de una web, especialmente si se va a ser parte integrante de un equipo.

Para estructurar el diseño hay que conocer a los usuarios potenciales que visitaran la página. Un sistema bien diseñado es capaz de acomodar distintos niveles de habilidad e intereses de los usuarios. Hay cuatro tipos de “navegantes” en internet.

**Internautas.** Las páginas principales (*homepages*) que se dirigen a los *ínter nautas* deberían ser como las portadas de las revistas. El objetivo es tentarlo con una mezcla persuasiva de gráficos y enunciados claros acerca del contenido de la web.

**Principiantes y usuarios ocasionales.** Este tipo de usuario requiere una estructura sin ambigüedades y un acceso fácil a visiones de conjunto que ilustren cómo se dispone la información dentro del sitio web. Los principiantes tienden a sentirse intimidados por menús de texto complejos, y si la página principal no está dispuesta de forma clara y atractiva, desistirán en traspasar el umbral y acceder al lugar.

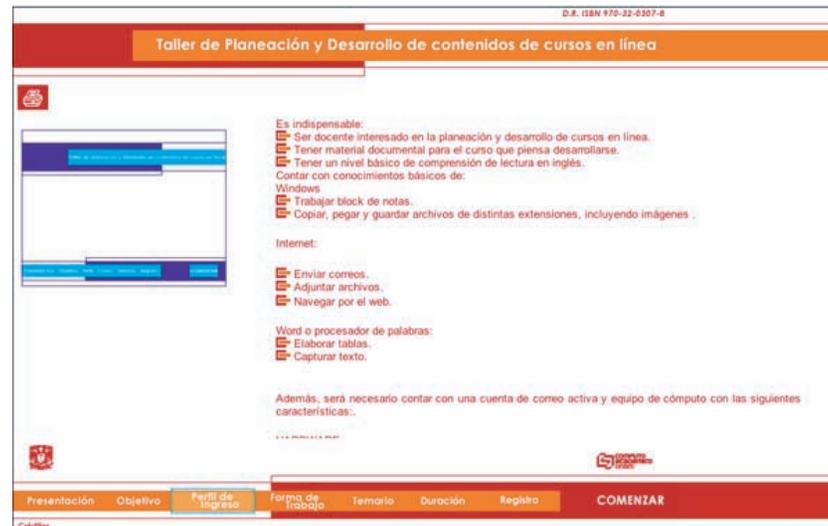
**Usuarios y expertos reincidentes.** Estos usuarios confían en obtener de la web a la que acceden información certera y de forma rápida. Un usuario experto es generalmente impaciente ante una multiplicidad de menús gráficos de baja densidad que ofrecen pocas opciones a la vez. Tienen también objetivos específicos en mente a la hora de consultar la *web*, y aprecian los menús de texto detallados, esquemas de la estructura del lugar, índices amplios y motores de búsqueda ágiles y bien diseñados que permitan una búsqueda y consulta rápida de los resultados.

Usuarios internacionales. Para convocar al máximo número de usuario en otros países se facilitarán traducciones, en las paginas principales del menú. Se evitara cualquier concepto de uso profesional u oscuros acrónimos de las páginas de introducción y explicativas.

El tipo de usuario al que se dirige este taller es a principiantes y a usuarios ocasionales.

Se realizo este proyecto con base a los conocimientos adquiridos en la escuela y sentido comun, escogiendo un color adecuado que no cansara a la vista y no causara ningún tipo de sensación contraproducente en el usuario, el uso del rojo y el anaranjado sobre un fondo blanco al ser la mejor opción, por ser colores cálidos y combinados producen una propuesta agradable a la vista. El blanco del fondo con el que contrastan los colores utilizados fue necesario porque considero que es el mejor para la lectura en internet.

Para Wucius Wong en principios del diseño a color, el rojo representa la esperanza, el poder, el ardor, la excitabilidad y el peligro; lo considera estimulante y provocativo. El naranja según el mismo autor, representa calidez, amistad y alegría. Fueron utilizados para proyectar calidez y emotividad, el contraste con el blanco fue requerido para facilitar la lectura.



El usuario de un documento WEB, no sólo busca información, sino que de él espera la posibilidad de interacción de manera novedosa y sin precedentes en el diseño de documentos en papel. La Interfaz Gráfica de Usuario (GUI: Graphic User Interface) en un sistema informático incorpora: ágiles metáforas para la interacción, uso de imágenes y conceptos para transmitir funciones y significados a la pantalla del ordenador, características visuales detalladas de cada uno de los elementos de la interfaz gráfica y la secuencia funcional de interacciones en el tiempo que proporciona singularidad y apariencia especiales de los sitios web con sus relaciones de enlaces en hipertexto. El diseño gráfico o las particularidades de un grafismo singular no sirven sólo para “alegrar” las páginas web. El componente gráfico es un aspecto fundamental en la experiencia del usuario con el sitio. En documentos interactivos, es imposible separar totalmente el diseño gráfico de la definición y construcción de la interfaz.

La mayor parte de nuestros conceptos sobre estructuras de información provienen de la organización de libros y periódicos en papel, y de los sistemas de indexado en catálogos y bibliotecas, sistemas todos ellos que se desarrollaron alrededor de la imprenta.

Dadas las dificultades potenciales en la creación de sitios web -fáciles de usar y llenos de contenidos complejos- la mejor estrategia de diseño es aplicar unos pocos principios básicos de diseño en cada una de las páginas que se generen. Los elementos básicos de un documento no son complicados y no tienen nada que ver con la tecnología de internet. Es algo parecido a una clase de periodismo: quién, qué, cuándo y dónde.

**Quién.** ¿quién esta hablando? Al parecer esta una pregunta básica, la respuesta se da muchas veces por supuesta y muchos autores web a menudo pasan por alto la parte más fundamental de la información que un lector necesita para evaluar la procedencia de un documento: ¿quién me esta diciendo esto? Se debe facilitar al lector el nombre de quién ha creado la página, sea un autor individual o una organización.

**Qué.** Todo documento requiere titulares claros para captar la atención del lector, y por diversas razones particulares de la Red, este elemento editorial básico se convierte en crucial. El título del documento es muchas veces lo primero que los navegadores nos muestran al bajar un documento web. En páginas con muchos gráficos, el título de la página puede ser lo único que el usuario perciba durante algunos segundos mientras se descargan las imágenes...

**Cuándo.** Fijar el tiempo es un aspecto importante en la evaluación del valor de un documento. Muchas veces damos por sentada la fecha de los documentos en papel. Es importante acompañar todo documento web con la fecha de su publicación y modificarla cuando se actualice.

**Dónde.** La web es un lugar con enormes cantidades de información pero con pocas claves explícitas que nos ayuden a localizar dónde se ha originado el documento. Saber de dónde nos viene un determinado documento es inseparable, muchas veces, de conocer quién lo ha realizado. Informe al usuario de su procedencia y si lo considera relevante, de sus afiliaciones empresariales o institucionales.

Incluir estos elementos básicos supone haber recorrido el 90% del camino a seguir para hacer más comprensible al usuario la interfaz web.

En el estado actual de tecnología web, la mayor parte de las interacciones del usuario con la web implican el uso de enlaces de hipertexto para la navegación entre documentos. El principal problema de interfaz en sitios web es la pérdida del sentido de orientación dentro de la organización local de la información.

Iconos consistentes y claros, diagramas gráficos de identidad y pantallas con mapas de conjunto o índices pueden proporcionar al usuario la confianza necesaria en encontrar, sin una excesiva pérdida de tiempo, lo que busca.

Icono: Imagen gráfica que suele ser pequeña que representa un acceso directo, un programa, cualquier archivo, un enlace, o cualquier otro recurso.



Actividad



Discusión



Bibliografía



Versión  
imprimible

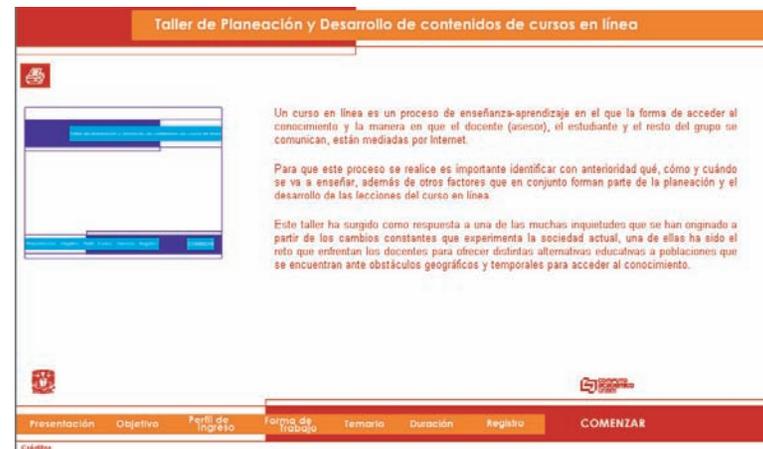


La página construye su impacto visual sólo de forma gradual, a medida que se descarga desde el servidor. La mejor forma de medir la eficacia de un diseño de página web es valorar el número de posibilidades que sus 10 cm superiores ofrecen al usuario.

Los elementos gráficos de gran tamaño pueden favorecer la atención del navegante ocasional, pero el usuario experto tardará un minuto o más en visualizar la parte superior de la página, y los enlaces serán escasos hasta que no la desplaza hacia abajo, lo cual implica tiempo y por tanto, el riesgo de que abandonen el sitio.

Un cuidado del diseño gráfico aportará a la web una identidad visual propia y exclusiva. Una composición gráfica y de página con carácter, permite al usuario atrapar las intenciones del documento de forma inmediata y prever la relación que pueda tener con otras páginas.

Los cortes al principio mencionados eran llevados a cabo en fireworks o en image ready, aunque era menos complicado entregar el html armado en alguno de estos programas, acostumbramos que cada parte de las que cortaba era guardada por su nombre.





## Página interna de Contenidos

### Taller de Planeación y Desarrollo de contenidos de cursos en línea

#### Instrucciones



Recuerda que este taller requiere de tu colaboración activa; puesto que, en esta modalidad de enseñanza, el estudiante es en gran parte responsable por el progreso del mismo.

Para cubrir de manera óptima los temas del primer módulo te sugerimos:

- Leer los contenidos proporcionados por los asesores.
- Realizar las actividades sugeridas y participar en los foros de discusión en las fechas establecidas en la agenda.
- Utilizar el foro de discusión para el intercambio de ideas y comentarios surgidos a partir de los temas en cuestión.

A PARTIR DEL CUARTO TEMA harás uso de una plataforma proporcionada por el Departamento de Productos Interactivos, a la cual tendrás acceso con la misma clave asignada al inicio del taller. Para establecer una buena dinámica de trabajo durante las asesorías, te recomendamos:

- Leer las instrucciones de uso de la plataforma.
- Subir la planeación de tu curso en la plataforma y actualizar la información de acuerdo a las correcciones sugeridas por los asesores.
- Visitar los cursos de tus compañeros para ver los avances y participar en una retroalimentación grupal.
- Participar en las actividades de equipo.
- Intercambiar ideas a través del foro.
- Exponer dudas.
- Entregar el proyecto final (planeación y desarrollo del curso en línea) en el tiempo establecido.

NOTA

[Instrucciones](#)

[Agenda](#)

[Contenido](#)

[Referencias](#)

[Alumnos](#)

[Foro](#)

[Correo](#)

[Versión palm](#)

## Página interna de Contenidos

Taller de Planeación y Desarrollo de contenidos de cursos en línea

**Uso de medios en la educación a distancia**   

**Objetivo Específico**

*Al término del tema, el participante identificará cuáles son las distintas modalidades de la educación a distancia, las características de cada una de ellas así como los beneficios y limitaciones de las mismas.*

A lo largo de la historia se han desarrollado diversas modalidades para enseñar, capacitar y asesorar a distancia. En el siguiente cuadro sinóptico se muestran cuáles son éstas:



Existen 5 modalidades de educación a distancia

Impresos	Libros de texto Guías de estudio Manuales Estudios de casos
Audio	Radio Teléfono Audio cassette Audio conferencia
Video	Videocasete Videoconferencia
Computadoras	CD Rom Diskete Internet

Instrucciones Agenda Contenido Referencias Alumnos Foro Correo Versión palm

DGSCA (2002). Taller de Planeación y desarrollo de contenidos de cursos en línea  
D.R. ISBN 970-32-0307-8  
<http://entren.dgscs.unam.mx/taller/planeacion/>

Los cursos que se realizan en el departamento de productos interactivos, donde realicé mi servicio social, deben tener un diseño sencillo y práctico, para aquellas personas que son usuarios nuevos y desean introducirse en las nuevas tecnologías a través de cursos que dicho departamento imparte en distintas modalidades.

Crear una página web no consiste simplemente en recopilar una serie de textos, imágenes, sonidos, etc. (contenido) e irlos insertando en la página, necesitan un orden lógico y agradable a la vista del usuario para asegurar la permanencia y esta es la parte en la que como diseñadora tuve la responsabilidad de que se lograra, y creo que funcionó ya que a tres años de su realización la propuesta visual es vigente y el proceso seguido cumplió con el objetivo planteado: comenzar cada proyecto que es hacer una página con una interfaz sencilla, clara, un diseño ordenado y limpio.

Estos cursos tienen elementos preestablecidos para su desarrollo, una página como presentación preliminar, con ejemplos y animaciones para dar una idea general de como se va a llevar el curso e invitar al usuario a inscribirse.

Durante mi permanencia en dicho departamento aprendí también a trabajar con personas de diferentes áreas y experiencias considero que fue de las más importante que aprendí en mi servicio social, me ayudaron mucho a integrarme a pertenecer a un equipo.

Hacer el servicio en la UNAM me dio oportunidades de crecimiento apoyandome con diversos cursos que ayudaron a desarrollarme profesionalmente.

## Bibliografía

Lynch, Patric, Horton, Sara (2000), Principios de diseño básicos para la creación de sitios WEB. G. Gilli. 163 p

Wong, Wucius (2003) Principios del diseño en color. Diseñar colores electrónicos. (2ª. Ed.). Barcelona. Ed. Gustavo Gilli

Rafols, Rafael, Antoni, Colomer (2003) El diseño audiovisual. Barcelona Ed. Gustavo Gilli

## Páginas WEB

Ibarra, Alma (2002). Elaboración de paginas WEB disponible en:  
<http://entren.dgsca.unam.mx/pagweb/>

Argueta, Hector. Linares, Juana. (2002). Taller de the Geometer´s Sketchpad disponible en:  
<http://entren.dgsca.unam.mx/geometers/indexe.htm>

<http://glosario.panamacom.com/>

Red Telemática de Salud en Cuba (1998). Educacion a distancia disponible en:  
<http://www.sld.cu/libros/distancia/cap1.html>

Moreno, Luciano. Curso práctico de diseño WEB disponible en:  
<http://www.desarrolloweb.com>

2002  
<http://entren.dgsca.unam.mx/tallerplaneacion/>