



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ACATLÁN**



**Aplicación de elementos gráficos en la creación de interfaces para la construcción
y realización del Site de UNAM- campus Acatlán**

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

Licenciado en Diseño Gráfico

PRESENTA

Griselda Mendoza Archundia

Asesor: Adrián Vladimir Salazar Aragón

Octubre 2007



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.

¡Gracias!

Gracias Dios por los dones y enseñanzas que tan espléndidos llegan de Tú Obra, a mi vida.

A mi Angel:
Por manifestarme su incalculable espíritu de protección y guía.

A mis Papás

Toda mi gratitud porque también son haces de luz que cayeron del cielo para iluminar mi vida. Comparto con ustedes esta obra, es un reconocimiento a su paciencia, comprensión, apoyo, tenacidad, honestidad y ejemplo. Su gran esfuerzo y sabias frases están impresos en cada uno de los momentos significativos, que hicieron posible la realización de este éxito. Gracias por su Amor.

A mis Hermanos

Jorge, Enrique y Mickey:
Es decir mis amigos, confidentes y cómplices de toda la vida, de quienes he aprendido el valor, la entrega, la fuerza, la alegría y empeño. Gracias por los invaluable tiempos compartidos de día, tarde, noche y madrugada e incansables palabras de apoyo. También es de ustedes este logro.

A mis Cuñadas

Karla y Sandra:
Gracias por su cariño y apoyo. Su espíritu de Fe me han mostrado que no existen imposibles y que Dios nos manifiesta su amor todos los días. Su ímpetu por la vida, la salud, el trabajo y felicidad son un ejemplo de fuerza y optimismo.

A mis Tíos

Amalia y Ernesto:
Mi más profundo agradecimiento por su apoyo y confianza recibidos a lo largo de mi vida.
Crucita y Dalmacio:
Gracias por su apoyo y entusiasmo brindado en los momentos especiales.

A mis Primos

Gerardo, Rocío, Rogelio, Rosario, Miriam, Octavio, J.Alfredo, Temi, Aracelly, Cecy y Arturo: Por amar y vivir a plenitud, por caminar sin detenerse, por conquistar mi corazón al igual que cada una de sus propias metas.

¡Gracias!

A mis sobrinos

Dany, Emiliano, Karla, Mau, Leo, Arath, Vale y Quique: Gracias por llegar e iluminar nuestros hogares con sonrisas y abrazos cariñosos.

A todos y cada uno

Gracias por sus especiales afectos y apoyo en todos momentos. ¡Que buenos tiempos hemos pasado! Abuelita, Tía Sofi e Iri, Tío Marcos, Memo, Ene y Neto, Francis y Miguel, Guille y Oscar, Sra. Margarita y Sr. Fer., SQN's.

Javier tu hombro, amistad, conocimientos y colaboración han sido imprescindibles día con día en mi realización personal y tu elección musical fuente de inspiración, "Cuor senza sangue".

Arturo tu presencia, participación y amistad han sido un gran soporte, para afrontar y disfrutar cualquier circunstancia.

Vladimir te agradezco el tiempo dedicado, tu enorme paciencia y constancia al trabajo realizado durante este largo periodo. Tu labor académica ha sido relevante para la culminación de este proyecto y se ve reflejada en cada una de las páginas que lo conforman. Gracias por tu amistad y ayuda profesional.

A Ti

Dr. Ism. Gracias por creer en mi, el impulso de tus palabras ha permitido enfrentar cualquier realidad y desafiar cualquier reto. Sabes escucharme y permites que reflexione mis errores y aciertos. Lograste que los días y tardes brillaran diferente, que los libros se despolvaran, que reafirmara que una personalidad se forma a base de carácter y seguridad; que un Amigo Especial logra efectos indescriptibles. Gracias por los bellos momentos.

A mis Amigos

Por los interminables e inolvidables momentos de convivencia personal y telefónica que hemos tenido a través de los años e infatigables demostraciones de amistad. Ahora comparto con ustedes la conclusión de un ciclo más y el inicio de otro. Gracias por brindar conmigo, desde donde se encuentren, salud!

Zadwy, Liz, Carol, Delia, Anita, Muchachitas, Nitza, Gaby R., Norma, Noris, Laura, Lily, Martha e Isabel.

A mis Amigos

Ha sido grato coincidir con ustedes en el camino y compartir instantes difíciles de olvidar, puntos de vista acertados, concretos y reales de los cuales he aprendido tanto. Gracias por su ayuda, ánimo y enorme Corazón de Niño que cada uno conserva y comparto.

Gus, Manuel, Erick (Lobo), Alex, Miguel Alcocer, Francisco, Armando, Miguel Gleaves, Fernando Glez., Ing. Alfredo, Lex, Mike, Beto M. Luis O. y Galileo.

A ENEP-Acañán

Agradezco a cada uno de mis profesores y compañeros de Diseño Gráfico, porque cada uno aportó aspectos significativos y trascendentes a mi persona.

A mis Jefes Lic. Frutis, Ing. Aragón, Juan Carlos, Gerardo y compañeros por 12 años de labores y experiencias compartidas.

A cada uno de mis sinodales por su amistad, confianza, consejos y ética; los cuales siempre recordaré y pondré en práctica, tanto en mi vida personal como profesional. Gracias, Maestra Mari Carmen, Lic. Tere Kuri, Lic. Edith Vazquez, Lic. Faby Gutierrez y Lic. Vladimir.

Agradecimientos

Índice

Introducción

Capítulo 1

Desde el fondo	3
1.1 Antecedentes y referencia del Site-Acatlán	4
1.1.1 Historia	4
1.1.2 Diseño	6
1.1.3 Información Contenida	8
1.2 La consideración de un nuevo diseño	14
1.3 Planeación	16
1.4 Directrices del proyecto	21
1.4.1 Carácter multidisciplinario	23
1.4.2 Consulta (Organismos internos)	25
1.4.3 Reconocimiento y confirmación	27
1.4.4 Flujo de información	28
1.4.5 Jerarquización	29

Capítulo 2

Recursos conceptuales en el medio	33
2.1 Acerca de interfaces	33
2.1.1 Interfaz Gráfica	33
2.1.2 Internet	34
2.1.3 World Wide Web	37
2.1.4 Portal, Site o Sitio, Página	38
2.1.5 Hipertexto e Hipermedia	39
2.1.6 Browsers	41
2.1.7 Botones	41
2.2 Acerca de Multimedia	42
2.2.1 Manejo de los medios	43
2.2.1.1 Medios estáticos	43
2.2.1.2 Medios dinámicos	50
2.2.2 Soporte	53
2.2.3 Plataformas	54
2.3 Acerca del aspecto Editorial	56
2.3.1 Revista impresa	57
2.3.2 Revista electrónica	59
2.4 Acerca de los Gráficos	62
2.4.1 Síntesis de la imagen	63
2.4.2 Lenguaje visual	68

Capítulo 3

Bocetaje y sus consecuencias 75

3.1 Interpretación de datos 76

3.2 Lluvia de ideas 85

3.3 Preliminares 94

Capítulo 4

Acercamiento a la realidad 97

4.1 Conformación de estilo 99

4.1.1 Secciones del escudo y envolventes 104

4.1.2 Accesos interactivos 108

4.1.3 Fuentes tipográficas 111

4.1.4 Gráficos y fotografías 112

4.2 Tratamiento digital 120

4.2.1 Secciones del escudo 121

4.2.2 Accesos interactivos 122

4.2.3 Fuentes y texto 126

4.2.4 Gráficos y fotografía 131

4.2.5 Movie clips 141

4.3 Estructura del Site 153

4.4 Presentación Final

Conclusiones

Obras consultadas

Glosario

Introducción

En la actualidad estamos inmersos en el imparable avance tecnológico, y no podemos excluir que formamos parte de su evolución. Uno de estos avances hoy sin duda, es la tecnología de la comunicación que nos facilita la conexión global por un medio funcional como lo es, el World Wide Web que permite a las personas de todo el planeta localizar y compartir información. Y en nuestra formación universitaria ya es fundamental su asistencia, ya que permite enlazarnos con la mayoría de los recursos que existen en Internet para nuestra educación.

Es por ello que el contenido de este proyecto fue considerado cuando se pensó, que una Institución como la Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlán debía continuar con su presencia social creada a través del medio, con características simbólicas actualizadas en su interfaz dentro del Site.

Tomando en cuenta que los elementos gráficos son aspectos fundamentales en la práctica del usuario con el Site, se procedió a referirlos en el trabajo que presento, pues es sabido que al realizar documentos interactivos, es difícil apartar totalmente la utilidad del diseño gráfico del concepto y construcción de la interfaz.

Así que se tomó como puerta de entrada la importancia que producía en ese momento la colaboración (en el aspecto gráfico) dentro de un grupo de desarrollo técnico multidisciplinario, para la creación de un proyecto ambicioso en la comunicación interactiva de la Universidad con su comunidad; ya que los avances imponían actualizaciones que era necesario cubrir. Por auspicios de la institución, el grupo de desarrollo debía realizar el proceso de edificación del nuevo carácter que obtendría el Site de la Universidad en Internet.

Por lo anterior dentro de esta tesis, se muestran el contexto histórico y las fases de desarrollo que generaron las reuniones de funcionarios donde oficialmente se determinaron los lineamientos que debían ser considerados.

Fue básico establecer que para el diseño de una interfaz para Web, era importante tomar en cuenta las intenciones generales de la Web como globalidad, naturaleza de los documentos y, también las expectativas de los usuarios. Como se hizo a lo largo del proceso.

Para lograr un diseño conceptual adecuado, se recurrió a los conocimientos de varios autores, con el fin de conseguir un equilibrio visual apropiado. Estableciendo paralelamente conceptos definidos de cada uno de los elementos que conforman el diseño; pues es bien sabido que una de las tareas del diseño gráfico, es crear una jerarquía fuerte y consistente donde se enfatizan los elementos importantes y organicen los contenidos de forma lógica y previsible. Es por ello que se involucrán en este proceso aspectos como; el de interfaces, multimedia, editorial y específicamente el gráfico; todos ellos parte esencial en la aplicación del desarrollo del diseño de este proyecto.

Para llegar a la definición de una posible solución se realizó un cuidadoso acercamiento a través de diferentes etapas evolutivas (bocetaje) de la imagen. Para elegir así la más adecuada y cercana, que permitiese cumplir los objetivos trazados del proyecto.

Se desarrolló la propuesta elegida, manteniendo y respetando los lineamientos y parámetros establecidos por los grupos de trabajo, con el fin de cubrir las necesidades de nuestra Universidad.

Con éste material por último se elaboró la presentación de las interfaces que formarían parte del Site.

Y consecuentemente vinieron a formar parte de la tesis que presento. Esperando que la aportación de este trabajo, permita una mejor comprensión de la aplicación del ambiente gráfico, con los avances tecnológicos actuales; su propósito no debe entenderse como un simple maquillaje, sino como el fundamento esencial para la funcionalidad del medio.

DESDE EL FONDO

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Mencionar la situación actual del Site-Acatlán en cuanto a diseño y mostrar la necesidad de actualizar su estado a nivel institucional para lograr una identidad.
- Identificar la información para dar inicio a la conformación de la estructura de los puntos de interés, que esta institución nos permitirá integrar al contenido

Capítulo

1

Introducción

Para conocer completamente un caso, es necesario ir a sus orígenes, ya que a través de ellos se comprende aún mejor el desarrollo intelectual y material, del proceso. A continuación presento, los aspectos que antecedieron, contextualizaron y fortalecieron lo que hoy vemos como parte de nuestra Institución.

1.1 Antecedentes y referencia del Site-Acatlan

1.1.1 Historia

Es preciso mencionar, que ante la notable falta de recursos bibliográficos, se recurrió al testimonio de quienes formaron parte del grupo de trabajo en la versión anterior del Site de ENEP Acatlán, así como a fuentes bibliográficas y entrevistas que fueron empleadas en ese tiempo.

El Profesor Fernando Israel González Trejo, entonces Soporte Técnico del Centro de Cómputo; mencionó en una entrevista, su participación en el grupo de trabajo. encargado de los inicios del Site.

“El personal encargado de la Página socilita ya en 1993 servicios de Internet, el proyecto muestra sus inicios en 1994. al principio fué muy textual, los servicios básicos que había eran FTP, Gopher y Telnet se podían hacer envíos y recepciones por medio de correo electrónico; era muy simplel ya estaba la estructura jerárquica de dominios, ya había resolución de nombres, nosotros nos conectabamos por medio de un enlace dedicado, el cual también se utilizó para darle salida a CCH Naucalpan; era un enlace de micro ondas en aquellos días...” (1)

1.Entrevista. Profesor Fernando Israel González Trejo, 15 de noviembre del 2004, Lugar

El equipo de trabajo lo conformaron los Profesores de la Licenciatura de Matemáticas Aplicadas y Computación Alan Garduño Rivera, Gerardo Rubio Pérez, Alejandro Rubio Pérez, entre otros; ellos comenzaron por un aplicación que se llamaba *Mozaic*, que permitía el uso de gráficos, por lo que por primera vez se dio la oportunidad de lograr algo visual, por medio de un servicio *HTTP* (un servicio de hipertexto).

“...más adelante llegó un servidor en plataforma *Silicon Graphics*, de modelo *Indigo Xtreme*, se le asignó el nombre de *Indiana*. Y conformó el dominio: *Indiana.acatlan.unam.mx*, y como alias principal tuvo en su momento FTP.acatlan.unam.mx, que finalmente paso a ser www.acatlan.unam.mx. Todo esto en *Unix* y se empleo el *HTML* puro para la programación del Site...” (2)

Por otro lado cabe mencionar que una de las limitantes del lenguaje *HTML* era, que no ofrecía capacidad interactiva, todo se reducía a manejo de hipertexto, hoy ya se logra gracias al avance de la tecnología, al nuevo *software* de programación, y a aplicaciones de autoría como: *Flash* y *Director*, ya que sin éstas, lo único que se presentaba y lograba hacer era estático.



2. Ibidem.



Se consideró a Alan Garduño como líder de proyecto, y *Master Web*, el resto del equipo asumió diferentes responsabilidades, pero apoyándose unos a otros, como fue el caso de Alan Garduño y Fernando González, que se hicieron cargo de la investigación, al mismo tiempo que la tarea de programación de *Gopher* y *FTP*. Por otro lado Alejandro Rubio y Gerardo Rubio se ocuparon de las cuestiones de programación, tratamiento de imágenes y diseño de la estructura respectivamente.

Algunos cambios innovadores que se aplicaron fue el hecho de que se integraran imágenes y fotografías específicamente para la parte del directorio.

En cierto momento al querer darle una imagen relevante, se propuso adoptar el diseño del portal de la UNAM, pero como fue pasando el tiempo, se vieron las ventajas y desventajas del caso y finalmente se decidió diseñar una imagen propia.

La inquietud real que los llevó a crear el proyecto fue el anhelo de que Acatlán apareciera en Internet. De hecho el proyecto se llamó "Acatlán en Internet"; otra de las razones fue que existían muy pocos sitios de Universidades e Instituciones en la red . Se puede decir que el Site Acatlán "... fue de los primeros en la UNAM, que estuvo en ese momento en Internet, y en cierto modo llegó a ser de los más avanzados..." (3)

Quienes autorizaron, apoyaron y abrieron las puertas, para las modificaciones del Site, fueron en su momento: el Físico Manuel Valadés Rodríguez , Coordinador del Centro de Cómputo y la Licenciada Blanca de la Rosa Mira, Jefa del Departamento de Servicios de Cómputo. Así que con todos los elementos a favor de las modificaciones, se accedió a abordar con habilidad, el nuevo tratamiento del Site.

Esto aconteció, durante los primeros meses del segundo período (93-94) del Director de la Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlán el Maestro en Ingeniería Víctor Palencia Gómez.



3. Ibidem.

1.1.2 Diseño

Para valorar adecuadamente los recursos que se emplearían en el diseño, se analizaron los sitios que existían de otras universidades e instituciones. Siendo el de mayor influencia el Site de la UNAM.

Se trató de igualar el concepto de este Sitio, pero ante el temor de no alcanzar el mismo objetivo, se optó sencillamente por hacer una imagen, con un diseño y estilo propio, el mismo equipo de trabajo contribuyó en su realización, en base a los requerimientos y estructura, que ya se habían establecido.

Para los gráficos, tomaron como primer recurso las texturas que ya había en internet "...y que estaban disponibles de manera gratuita, los llamados y famosos *wallpapers*. Se utilizaron los logos que ya había como el del CIE y el SAE y se les dio un tratamiento básico en *Photoshop* y *Photopaint*. En algunos casos se adoptaron logos como los que aparecían en el sitio web, de la Universidad Nacional Autónoma de México o de otros sitios donde había fondos con el logo estilo marca de agua, etc..Fue básicamente lo que se obtuvo a nivel gráfico, debido a esto se sometió a crítica en diversas ocasiones, ya que visualmente exigía mejorarse, pero era lo que se tenía en ese momento..." (4)

"...en las primeras secciones de la primera versión del Site, destacaba como punto importante, la parte de *FTP-Acatlán* y la de *Gopher-Acatlan*, había cosas pequeñas que fueron auxiliadas con el equipo *Indi...*"(5)

Con esto posteriormente aparecieron elementos gráficos de pequeña dimensión, como: anuncios de ocasión, escudos, logos; en los que se empleo la *Indi*. (de la Silicon Graphics), para la elaboración de estos. Además se empezó a manejar video, siendo este uno de los hechos innovadores y aportaciones al Site.

"...el desarrollo del proyecto duró aproximadamente un año. El tiempo de vigencia de este Sitio fue del 95 al 2001..." (6); respetaron la estructura, los colores y mantuvieron constantes los contenidos, de acuerdo a nuestros documentos tanto visuales como textuales.

4. Entrevista Profr. Alejandro Rubio Pérez, 14 de noviembre del 2004, Lugar FES.Acatlán.

5. Entrevista Profr.Fernando I. González T. Op. cit

6. Entrevista Profr.Fernando I. González T. Op. cit



1.1.3 Información Contenida

Los contenidos que se emplearon permanecieron constantes. Únicamente se publicó la información que enviaban algunas de las instancias, pues para mantenerla actualizada, no se tenía el personal, el interés y el fácil acceso a otras áreas para obtener información reciente.

PAGINA ACATLAN MENU

1.- Presentación

Palabras del Director de la ENEP Acatlán ,

Campus de la ENEP Acatlán (El Campus)

Ver el plano de localización de la E.N.E.P .Acatlán (Localización de la E.N.E.P. Acatlán)

Objetivo de la ENEP Acatlán (Objetivos)

Historia de la ENEP Acatlán (Historia)

Filosofía de la ENEP Acatlán (Filosofía de la ENEP Acatlán)

Excelencia en la ENEP Acatlán (E.N.E.P. Acatlan excelencia)

Vínculo de la ENEP Acatlán con otras instituciones(ESTRECHO VINCULO CON SU ENTORNO INMEDIATO)

2.-Localización

Localización de la E.N .E.P .Acatlán

3.-Mapa del campus

Plano de la ENEP Acatlán

4.-Administración (ORGANIZACIÓN ADMINISTRATIVA DE LA ENEP ACATLAN)

Unidades Administrativas (Unidades Administrativ~s directorio)

.DIRECCIÓN

Secretaría de la Dirección

Secretaría Auxiliar

Departamento de Información

Departamento de Promoción, Vinculación e Intercambio

En el caso de este sitio se incluyeron dos clases de información, la permanente y la temporal:

La permanente se mantiene, es difícil que cambie en poco tiempo, algunos ejemplos serían, los planes de estudio, los planes de titulación, los directorios que poco a poco se van modificando o sufren cambios .

La temporal es aquella que sufre cambios constantemente, pues suelen ser avisos de ocasión, cursos, presentaciones. Lo que se hacía para obtener ésta era recurrir a los trípticos para: idiomas, licenciaturas y eventos culturales.

Con este medio se demostró que podría existir una forma de difundir la información a bajo costo, y así optimizar recursos, pensando al mismo tiempo que la gente tuviera acceso a este medio electrónico con mayor facilidad.

UNIDAD DE PLANEACION

Departamento de Estadística Institucional
Asesoría Académica
Asesoría Administrativa
OFICINA JURÍDICA
SECRETARÍA GENERAL
Secretaría Técnica y Secretaría Auxiliar
Jefatura de División
Jefatura de Programa
Jefatura de Sección
Coordinación de Estudios de Posgrado
Coordinación de Maestría
Coordinación de Especializaciones .
Departamento de Registro y Certificación de Posgrado
Coordinación de Investigación
Departamento de Formación Docente y Superación Académica
Departamento de Orientación Pedagógica e Investigación Educativa
COORDINACIÓN DE SERVICIOS ACADÉMICOS
Secretaría Auxiliar

CENTRO DE INFORMACIÓN y DOCUMENTACIÓN

Departamento de Servicios al Público
Departamento de Adquisiciones Bibliográficas y Procesos Técnicos
Departamento de Consulta
Departamento de Hemeroteca y Documentación

CENTRO DE COMPUTO

Departamento de Servicios de Cómputo
Departamento de Sistemas

UNIDAD DE SERVICIOS EDITORIALES

Departamento de Tipografía y Diseño
Departamento de Reproducciones Gráfica.

UNIDAD DE TALLERES, LABORATORIOS y AUDIOVISUALES

Departamento de Talleres y Laboratorios
Departamento de Servicios Audiovisuales

UNIDAD DE ADMINISTRACIÓN ESCOLAR

Departamento de Registro
Departamento de Atención a Alumnos
Departamento de Títulos Profesionales y Certificación

DEPARTAMENTO DE SERVICIO SOCIAL

COORDINACIÓN DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA
Secretaría Auxiliar de la Coordinación de Extensión Universitaria

COORDINACION DEL CENTRO DE IDIOMAS EXTRANJEROS

Secretaría Auxiliar del Centro de Idiomas Extranjeros
Jefatura de Departamento del Centro de Idiomas Extranjeros
Departamento de Registro y Certificación del Centro de Idiomas Extranjeros

COORDINACIÓN DEL CENTRO DE DIFUSIÓN CULTURAL

Secretaría Técnica Auxiliar Administrativa
Departamento de Actividades Culturales y Difusión
Departamento de Talleres y Cursos Culturales
Departamento de Apoyo Técnico

COORDINACIÓN DE ACTIVIDADES DEPORTIVAS Y RECREATIVAS

Departamento de Promoción y Organización Deportiva
Departamento de Evaluación y Seguimiento del Deporte

COORDINACIÓN DEL CENTRO DE EDUCACIÓN CONTINUA

Departamento de Registro y Certificación del Centro de Educación Continua
Área de Planeación y Evaluación del Centro de Educación Continua
Área de Organización y Seguimiento del Centro de Educación Continua
Área de Promoción y Mercadotecnia del Centro de Educación Continua

O LIBRERIA UNIVERSITARIA DE "ACATLÁN"
o GRUPO DE TRABAJO DE EDUCACIÓN PARA ADULTOS .

SECRETARÍA ADMINISTRATIVA

SUPERINTENDENCIA DE OBRAS y MANTENIMIENTO

Departamento de Obra Civil y Proyectos
Departamento de Obra Electromecánica
Departamento de Servicios Generales de Mantenimiento
Departamento de Supervisión Técnica
ÁREA DE AUDITORÍA

UNIDAD DE ADMINISTRACIÓN y RECURSOS

Departamento de Personal
Área de Personal
Departamento de Presupuesto
Área de Contabilidad
Área de Presupuesto
Departamento de Adquisiciones
Departamento de Almacenes e Inventarios

UNIDAD DE SERVICIOS A LA COMUNIDAD

Departamento de Intendencia
Departamento de Vigilancia
Departamento de Transportes y Servicios de Apoyo

AREA DE PROYECTOS y DESCONCENTRACION INSTITUCIONAL

ÁREA DE SERVICIOS DE CÓMPUTO

5.-Info. Académica (Información Académica)

CARRERAS(Carreras a nivel profesional)
Opciones de titulación (Opciones de titulación de la E.N.E.P. ACATLAN)

.Titulación con Tesis(Tesis),
Tesis (procedimiento que debe seguir el alumno para titularse con tesis)

División de Ciencias Socioeconómicas
Licenciatura en Ciencias Políticas y Administración Pública
Titulación(Opciones de Titulación de la E.N.E.P. Acatlán)

Licenciatura en Economía(Licenciatura en Economía
Titulación(Opciones de Titulación de la E.N.E.P. Acatlán)

Licenciatura en Relaciones Internacionales(Licenciatura en Relaciones Internacionales
Titulación(Opciones de Titulación de la E.N.E.P. Acatlán)

Licenciatura en Sociología(Licenciatura en Sociología)
Titulación(Opciones de Titulación de la E.N.E.P. Acatlán)

División de Humanidades

Licenciatura en Enseñanza en Inglés

Titulación(Opciones de Titulación de la E.N.E.P. Acatlán)
Licenciatura en Filosofía
Titulación(Opciones de Titulación de la E.N.E.P. Acatlán)

Licenciatura en Historia
Titulación(Opciones de Titulación de la E.N.E.P. Acatlán)

Licenciatura en Lengua y Literatura Hjspánicas
Titulación(Opciones de Titulación de la E.N.E.P. Acatlán)

Licenciatura en Pedagogía
Titulación(Opciones de Titulación de la E.N.E.P. Acatlán)

Licenciatura en Periodismo y Comunicación Colectiva
Titulación(Opciones de Titulación de la E.N.E.P. Acatlán)

División de Ciencias Jurídicas

Licenciatura en Derecho
Titulación(Opciones de Titulación de la E.N .E.P .Acatlán)

Planes y programas de Estudio de las licenciaturas
Es lo mismo que carreras

Opciones de titulación
Es lo mismo que opciones de titulación de carreras

POSGRADOS(ESTUDIOS DE POSGRADO EN ACATLÁN)

Especialización en Control de Calidad(ESPECIALIZACIÓN INTERDISCIPLINARIA EN CONTROL DE CALIDAD)
Especialización en Costos en la Construcción(ESPECIALIZACIÓN EN COSTOS EN LA CONSTRUCCIÓN)

Especialización en Geotécnia(Especialización en Geotécnia)
.Titulación con Tesina(Tesina)
Tesina(Procedimiento que debe seguir el alumno para titularse con tesina)

.Titulación por Memoria de Desempeño Profesional(Memoria de De sempeño Profesional) .

Memoria de Desempeño Profesional(procedimiento que debe seguir el alumno para titularse por Memoria de Desempeño Profesional)

.Titulación por Informe de Práctica Profesional al Servicio de la Comunidad(Informe de Práctica Profesional al Servicio de la Comunidad)

Informe(Procedimiento que debe seguir el alumno para

titularse con Informe de Práctica Profesional al Servicio de la Comunidad)

.Titulación por Examen Global de Conocimientos con trabajos de aplicación(Examen Global de Conocimientos)

Examen Global de Conocimientos(Procedimiento que debe seguir el alumno para titularse por Examen Global de Conocimientos)

.Titulación por la Vía de Seminario- Taller

Extracurricular(Titulación por la vía de Seminarios- Talleres Extracurriculares)

Seminarios- Talleres Extracurriculares(Procedimiento que debe seguir el alumno para titularse por Seminarios- Talleres Extracurriculares)

División de Matemáticas e Ingeniería

Actuaría (Titulación(Opciones de Titulación de la E.N.E.P. Acatlán)

Ingeniería Civil

Titulación(Opciones de Titulación de la E.N.E.P. Acatlán)

Licenciatura en Matemáticas Aplicadas y Computación

Titulación(Opciones de Titulación de la E.N.E.P. Acatlán)

Licenciatura en Matemáticas Aplicadas y Computación-Nuevo plan de Estudios

División de Diseño y Edificación

Arquitectura(Arquitecto)

Titulación(Opciones de Titulación de la E.N.E.P. Acatlán)

Licenciatura en Diseño Gráfico

Titulación(Opciones de Titulación de la E.N.E.P. Acatlán)

Maestría en Estudios México Estados Unidos(Maestría en Estudios México-Estados Unidos)

Especialización en Instituciones Administrativas de Finanzas Públicas (Especialización en Instituciones Administrativas de Finanzas Públicas)

CALENDARIOS DE ACTIVIDADES PARA EL CICLO ESCOLAR DE NUEVO INGRESO y LOS EVENTOS ESPECIALES(INScripciones A NUEVO INGRESO 1998)

Maestrías(ESTUDIOS DE POSGRADO EN ACATLÁN)

Lo mismo que Posgrados

Especialidades.(ESTUDIOS DE POSGRADO EN ACATLÁN)

Lo mismo que Posgrados

EDUCACIÓN CONTINUA(Centro de Educación Continua)

Diplomados, Talleres y Cursos(Diplomados, Talleres y Cursos)

Educación a Distancia(programa Educación a Distancia)

Diplomados(Centro de Educación Continua)

Lo mismo que Educación Continua

Cursos y talleres(CentRo de Educación Continua)

Lo mismo que Educación Continua

6.-Investigación (PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN)

- >- Diseño y Edificación(INVESTIGACIONES EN PROCESO)
- >- Humanidades(INVESTIGACIONES EN PROCESO)
- >- Matemáticas e Ingeniería(INVESTIGACIONES EN PROCESO)
- >- Ciencias Socioeconómicas(INVESTIGACIONES EN PROCESO)
- >- Ciencias Jurídicas(INVESTIGACIONES EN PROCESO)
- >- Publicaciones(Publicaciones)
- >- Centro de documentación(Centro de documentación)
- >- Miércoles de Investigación(Miércoles de Investigación)
- >- Actividades de extensión académica(EVENTOS DEL PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN)

7.-Posgrado (ESTUDIOS DE POSGRADO EN ACATLÁN)

Igual que Posgrados

8.-¡¡Lo nuevo!!

segundo menu de la pagina principal

9. CCA (CENTRO CULTURAL ACATLAN)

"Publicaciones del CCA"

CARRIZOS (Libreta Universitaria Carrizos)

LABERINTO (Laberinto)

PROGRAMA RADIOFÓNICO ALAS y RAICES (La música tradicional en bicicleta)

PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN (Idem)

PROGRAMA DE SERVICIO SOCIAL (Idem)

TEATRO DEL CCA

"Planos detallados del teatro"

Planta de Foro

Planta de Desahogos :

Plano de Butacas

Planta de Iluminación

Planta de Ubicación de Varas

TALLERES CULTURALES (Idem)
CARTELERA CULTURAL (Idem)
Cursos y talleres culturales
10. CIE (Centro de Idiomas Extranjeros)
INGLES (Departamento de Inglés)
ingles@apolo.acatlan.unam.mx

FRANCES (Departamento de Francés)
frances@apolo.acatlan.unam.mx
ITALIANO
PORTUGUES
ALEMAN
RUSO
GRIEGO
NAHUATL
JAPONES
CHINO
ESPAÑOL PARA EXTRANJEROS
DEPARTAMENTO DE REGISTRO y CERTIFICACION (Idem)
SPANISH COURSES FOR FOREIGN STUDENTS 2001
Exámenes de requisito 2a. vuelta
Exámenes de colocación de idiomas del semestre 2001-1
Inscripciones y reinscripciones a los cursos regulares (lunes a viernes) del semestre 2001-I

11. Servicios Escolares (Unidad de Administración Escolar)
ALTAS, BAJAS y CAMBIOS DE GRUPO (Idem)
BAJA DEFINITVA A (Idem)
"BECAS"
Alimentarias (Idem)
Fundación Unam (Idem)
CAMBIO DE CARRERA (Idem)
CAMBIO INTERNO DE CARRERA (Idem)

"CAMBIO DE PLANTEL"
Primer Ingreso
Reingreso
CAMBIO DE TURNO PRIMER INGRESO
CARRERA SIMULTANEA
CERTIFICADOS DE ESTUDIOS
Incompleto
Completo
Para Titulados
CONSTANCIAS
Créditos

Estudio
Para el ejercicio profesional "carta de pasante"
CORRECCION DE NOMBRE
EXAMENES EXTRAORDINARIOS
Inscripción a uno o dos exámenes extraordinarios
Solicitud e Inscripción a uno o dos exámenes extraordinarios
RECTIFICACION DE CALIFICACIONES
REINSCRIPCION
"Reposición de Documentos"
COMPROBANTE DE INSCRIPCION "tira de materias"
HISTORIA ACADEMICA
CREDENCIAL UNAM
CALENDARIO ESCOLAR
RESELLO DE CREDENCIAL
SEGUNDA CARRERA
SEGURO FACULTATIVO (I.M.S.S.)
CALENDARIO ESCOLAR
CALENDARIO DE TRAMITES
12. Actividades Deportivas (Coordinación de Actividades Deportivas y Recreativas)
DEPORTIVAS
RECREATIVAS
13. Directorios (Lista telefónica y de E-mail)
"Listas de Email"
Académicos y administrativos inscritos en Apolo
Dependencias y departamentos
"Listas telefónicas"
Directorio telefónico 'parte 1 de 3'
Directorio telefónico 'parte 2 de 3'
Directorio telefónico 'parte 3 de 3'
"Otras listas telefónicas"
Teléfonos en el D.F. y área conurbada

Noticias (Noticias)
"Periódicos Nacionales"
Diario Oficial de la Nación
La jornada
El Nacional en Internet
Excélsior: edición Internet
El Financiero
El Informador :'
El Economista
El Universal en Internet
El Imparcial en Internet (Imparnet)
Uno más Uno
El Día
Diario de Yucatán
Novedades
Siglo 21

Reforma Edición Internet
El Norte Edición Internet
El Heraldo
"Periódicos Internacionales (En español)".
El clarín
Diario Hoy
La Época Internet
La Nación
EL PAIS
LA Hora
EL Diario de Hoy
La Hora

"Periódicos Internacionales (En inglés)"
The New York Times
The New York Times: Computer News Daily
San Francisco Bay Guardian
Los Angeles Times
Chicago Tribune
Washington Post
The New York Times
Houston Chronicle
Palm Beach Post
The Wall Street Journal on The Web
USA Today
Jerusalem Post
The Australian On line
The Sidney Morning Herald
Herald Sun Info@ctive
China Times
The Information of People's Daily
The Egyptian Gazette
Japan Times

"Periódicos Internacionales (En Francés)"
Le monde
Libération

"Órganos Informativos de la UNAM"
Gaceta UNAM ,,,
Agenda Semanal UNAM
Síntesis Informativa de la UNAM
Humanidades
"Revistas Nacionales"
Revista Mexicana de Comunicación
Proceso
Péndulo
Tiempo libre
Nexos
Siempre

etcétera
"Revistas Internacionales (En inglés)"
TIME
News Week
The Economist
Financial World
Popular Mechanics
Time Vista
"Revistas Nacionales de Computación"
RED
PC Semanal
"Revistas Internacionales de Computación (En inglés)"
ZDNet
PCWEEK
MacWEEK
ComputerLife
Windows Sources
FamilyPC
Yahoo! Internet Life
Yahoo! Computing
DBMS Magazine
DBMS World: Dbase PC Magazine Online
Unix World Online
access Online
BYTE Magazine
ChipNET E-zine

Dr. Dobb's Journal
MSJ
WEBT echniques
WebMaster
WebWeek
Windows NT Magazine
"Agencias Noticiosas"
Notimex en internet "
ABC Radio Net World New Tonight
Environmental News Network
Freedom Communications fuc.
CNN
CBC (Canadian Broadcasting Corporation).
BBC

115. Gente Acatlán (Gente Acatlán)
WWW Acatlán
Arte Contemporáneo en México
Wolfcountry: El bósque licántropo
Proyecto Final de Procesos Estocásticos
Explora Viper Dragón
JRMX WEB
Axel Music Page Sailor Moon
Blues

16. Otros servicios (Servicios de la ENEP Acatlán)
Centro de Cómputo
Centro de Información y Documentación
Centro de Idiomas Extranjeros
Centro Cultural Acatlán
Laboratorios y talleres
Actividades Deportivas
Centro de Apoyo Didáctico
Bolsa de trabajo en Línea
Unidad de Administración Escolar
Departamento de Servicio Social
Bolsa Universitaria de Trabajo

~
17.- FTP Acatlan(E1 directorio actual es /pub)
Todos los subdirectorios

18.- Gopher Acatlan

19.- Otros Webs(Bienvenido a la Sección de Otros Webs)

Ligas a otros Webs

20.- Multimedia(Multimedia) /
Edificio de Gobierno (QuickTime)
Biblioteca
Centro de Idiomas Extranjeros (QuickTime)
Escudo UNAM (QuickTime)
Centro de Cómputo (QuickTime)
Seis Logotipos
21.- Visión digital (no leva a nada???)

22.- Libro de visitas (GuestBook WWW Acatlán)
Ver comentarios de Sep 96 a Sep 97 -See
comments from Sep 96 to Sep 97
Ver comentarios de Sep 97 a Sep 98 -See
comments from Sep 97 to Sep 98
Ver comentarios de Sep 98 a Feb 2000- See
Con 1ffients from Sep 98 to Feb 2000
Ver comentarios hasta la fecha -See comments up
to current date

\ 23.- Email
24.- Créditos (Créditos)

1.2 La consideración de un nuevo diseño



Al respecto se mencionará que; en esta fase del proyecto quien asumía la Dirección del plantel era el Licenciado José Núñez Castañeda 1998-2001, a su vez como Jefe del Centro de Cómputo se encontraba el Físico Manuel Valadés Gómez, quien contaba con La Profesora Verónica Ruiz como Jefa del Departamento de Servicios de Computo, a quien se le asigna el manejo y administración del servidor; ella emprendió entre otras tareas, una evaluación de las condiciones del sitio, por lo que propone posteriormente la necesidad de darle una nueva imagen al *Site-Acatlan*, y asumió esta responsabilidad que consistiría en actualizar la presentación tanto de la información textual como la gráfica. Teniendo como colaboradores a los Profesores José Antonio Coria Fernández y José Juan Rico Castro

“Con el tiempo uno va forjando metas y ésta contribución se contempló como una de ellas, se conciben sueños y estos, muy probablemente se hacen realidad si de nosotros nace el empeño por lograrlos.

En el trayecto, se encuentran obstáculos, sin embargo existen alternativas, que abren el paso para continuar, tomando en cuenta siempre que implicará una inversión de días, meses que nos llevará con el mismo entusiasmo a la culminación del objetivo inicial”.

en la programación y estructura; en la parte de diseño a Licenciado en Diseño Gráfico Vladimir Salazar Aragón y a la Profesora Griselda Mendoza Archundia; en el servidor al Profr. Fernando González y al Profesor David Núñez Rodríguez

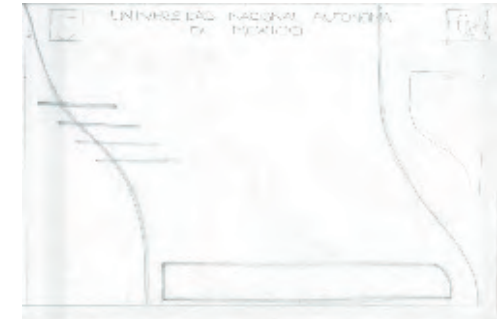
Así se llegó a la presentación de los rubros e instancias para darle una conformación institucional mayor a la que se presentaba en ese momento. En general, los puntos más pertinentes a los cuales un usuario desearía acceder o solicitar información correspondiente a sus necesidades.

Después de integrar al grupo multidisciplinario de trabajo. Se presentó el contenido de la versión

vigente y la confirmación sobre la idea de adoptar una nueva estructura, que mostraría una evolución, y que al mismo tiempo satisfaría las necesidades, que fueron planteadas, además de funcionales. Tomando en cuenta también una investigación previa realizada por el grupo de trabajo acerca de los recursos de acceso visuales, que ofrecían otras universidades, aspectos teóricos, tecnológicos y prácticos.

Y realizar así un análisis formativo que nos permitiese ingresar a esta telaraña, que tantas posibilidades nos ofrece.

Se presentaron diferentes soluciones, que abrían el campo de posibilidades, para sustituir la imagen que prevalecía en ese instante. Durante el desarrollo de este proyecto llegó el cambio de administración y quedó incierto el futuro del Site, así que se buscó el modo de proponerlo a alguna instancia y darle continuidad. De inmediato se canalizó hacia el Departamento de prensa cuya titular era la Licenciada Rosa María Licona Salcedo quien lo retomó y apoyó. Se le presentó con la misma intención y sobre la misma línea, afortunadamente con esto se logró el avance para quienes venían colaborando y sentían el compromiso de que se concluyera como una aportación a la Universidad. Esta oportunidad pronto se disolvió, pues el proyecto se suspendió temporalmente por disposiciones administrativas.



Inmediatamente se continuó con la labor, dándose así la última etapa del *Site*, en la que se solidificó e hizo formal la planeación de un proyecto, dirigido por la Actuaría María del Carmen González Videgaray, quien para ese momento ocupaba la Coordinación del Centro de Cómputo. Además de la confirmación de dos miembros del equipo inicial, Lic. Vladimir Salazar y D.G. Griselda Mendoza.

1.3 Planeación

Trás asumir la Jefatura del Centro de Cómputo, la Act. María del Carmen González se hizo cargo de la construcción del *Site*. Para esta labor tomó en consideración diversas propuestas, entre las cuales figuraba la que se venía desarrollando anteriormente.

En esta fase se mostró a la Directora del Plantel la Licenciada Hermelinda Osorio Carranza y a funcionarios involucrados la estructura provisional en que se sustentaría el prototipo, y el porqué de su funcionalidad, como parte integral de la ENEP-Acatlán. Al ser nuestra propuesta la más completa, fue elegida; por lo que se procedió a elaborar un prototipo que contendría las modificaciones indicadas. Cuando se alcanzó el diseño visualmente requerido fue mostrado de nueva cuenta a los funcionarios quienes emitieron su visto bueno. Así comenzaron formalmente, las reuniones donde se convocó a los grupos de lineamientos y desarrollo técnico que participaron en el proceso del *Site* y delinearon los requerimientos pertinentes de este.



ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES "ACATLÁN"
COORDINACIÓN DE SERVICIOS ACADÉMICOS
CENTRO DE CÓMPUTO

SITIO WEB DE LA UNAM CAMPUS ACATLÁN

Presentación del prototipo

Agosto 27, 2001

Equipo de Lineamientos:

Mtro. Alejandro Salcedo Aquino	Secretario General	
Lic. Ernesto González Rubio		Secretario Auxiliar de Secretaría General
Lic. Rubén Ortiz Frutis		Coordinador de Servicios Académicos
Ing. Adalberto López López		Secretario de la Dirección
Mtro. Fernando Martínez Ramírez	Jefe de la Unidad de Planeación	
Lic. Rosa María Licona Salcedo	Jefa del Departamento de Prensa	
Lic. Raquel Ábrego Santos		Jefa del Programa de Periodismo y C.C.
Act. MariCarmen González Videgaray		Coordinadora del Centro de Cómputo

Equipo de Desarrollo Técnico:

Vladimir Salazar, Griselda Mendoza, Verónica Quijada, Fernando González, Mauricio Rico, Laura Silva, José Antonio Coria, David Núñez, Rosario Rivera, MariCarmen González Videgaray.
Secretaría de actas: Verónica Quijada.

- Coordinador de Fase de Diseño: Vladimir Salazar
- Coordinador de Fase de Implementación: Fernando I. González
- Coordinadora de Fase de Interactividad (cursos en línea, bases de datos, etc.): Rosario Rivera

Objetivo General del Sitio Web:

Dar a conocer al Campus Acatlán como institución fundamental de la UNAM. Resaltar su identidad y subrayar que Acatlán es pionera en el trabajo interdisciplinario, con objeto de impartir la academia en vinculación con diversas disciplinas y su realidad.

Objetivos Específicos:

- Destacar las ventajas de estudiar en el Campus Acatlán.
- Dar a conocer la trayectoria de profesores e investigadores destacados, quienes harán aportaciones en sus áreas de competencia.
- Mostrar al Campus Acatlán como escuela de vanguardia en áreas como el Centro de Enseñanza de Idiomas (el más grande de América Latina), el Centro de Cómputo (con más de quince años de experiencia en capacitación y desarrollo), el Centro de Información y Documentación (el más importante y con más rico acervo de los alrededores), los maravillosos espacios de aprendizaje, el equipamiento, el Sistema de Universidad de Abierta y la actualización a través del Centro de Educación Continua.
- Resaltar que en este Campus son importantes la cultura, el deporte y la recreación en la formación de futuros profesionistas y en la actualización de egresados y público interesado.
- Presentar a la Escuela como una institución actual, organizada y útil, en constante cambio.
- Promover una imagen de juventud pero, a la vez, de madurez y legítima tradición universitaria.
- Dejar claro el objetivo institucional y, por lo tanto, la influencia y contribución en la sociedad.
- Mantener a la comunidad interna informada acerca de las actividades, funciones, organización y características de la Escuela.
- Lograr que los exalumnos encuentren siempre información necesaria para continuar su relación con la Escuela, principalmente respecto a titulación, posgrados, educación continua y todo tipo de eventos.
- Ofrecer a los estudiantes de bachillerato una posibilidad interesante, diferente y superior a otras instituciones, en la continuación de sus estudios.
- Ofrecer a todos los visitantes información suficiente con fines de investigación, académicos o administrativos.
- Ofrecer a los visitantes casuales y extranjeros un lugar agradable, práctico y con sitios de interés académico.
- Utilizar al sitio web como forma de detectar necesidades específicas de los usuarios, para enriquecer su contenido.

LISTADO DE CONTENIDOS DEL SITIO WEB:

Categorías	Subcategorías
LICENCIATURAS	Información General (formato ya aprobado) Horarios, salones y profesores (enlace con Administración Escolar) Titulación Calendarios Convocatorias Eventos Publicaciones Productos académicos Correos de profesores Egresados
POSGRADO	Información General (similar a Licenciaturas, por Posgrado) Horarios, salones y profesores Costos Titulación Calendarios Convocatorias Eventos Publicaciones Productos académicos Correos de profesores Egresados
IDIOMAS	Información General (similar a Licenciaturas, por idioma) Costos Horarios, salones y profesores Calendarios Convocatorias Servicios: traducciones, cursos a empresas, etc. Eventos Publicaciones Productos académicos Correos de profesores
SEMINARIOS Y CURSOS	Dividir por: Educación Continua, Centro Cultural, Centro de Cómputo, etc. Información General (similar a Licenciaturas, por curso, diplomado, seminario o evento) Costos Calendarios Convocatorias
INVESTIGACIÓN	Investigaciones en desarrollo (hacer un formato) Eventos Publicaciones Productos Académicos Correos de profesores
ARTE Y CULTURA	Información General (similar a Licenciaturas, curso, servicio o taller permanente) Eventos Costos Calendarios Convocatorias Presentación e imágenes Publicaciones
DEPORTES Y JUEGOS	Información General (similar a Licenciaturas, por deporte o actividad recreativa) Eventos Costos Calendarios Convocatorias Ludoteca Presentación e imágenes Publicaciones

SERVICIOS ACADÉMICOS	Unidad de Administración Escolar (servicios y horarios de atención) Trámites Convocatorias Calendario Consulta e impresión de historia académica (enlace a DGAE) Becas Centro de Información y Documentación (servicios y horarios de atención) Calendario Trámites Catálogo en línea Centro de Cómputo (servicios y horarios de atención) Calendario Trámites Servicios en línea Unidad de Talleres, Audiovisuales y Laboratorios (servicios y horarios de atención) Servicio Social y Bolsa de Trabajo (servicios y horarios de atención) Unidad de Producción Editorial (servicios y horarios de atención) Orientación Pedagógica (servicios y horarios de atención) Formación Docente y Superación Académica
NUESTRO CAMPUS	Becas Noticias Localización y formas de acceso Plano de la Escuela Presentación Historia Misión Recursos Directorio Organigrama (con enlaces a los órganos) Descripción de funciones de los órganos Buzón de intercambio (vinculación) Publicaciones Periódicas (Última hora, Gaceta Acatlán) Consejo Técnico Servicio Médico (servicios y horarios de atención) Vigilancia Mantenimiento Transportes

LINEAMIENTOS PARA COLOCAR INFORMACIÓN

1. Información institucional con alta permanencia: localización, planes de estudio, organigrama, teléfonos, fechas de inscripciones, extraordinarios, direcciones de correo-e, etc. *Quedarán prevista en el diseño del sitio web* y será modificada exclusivamente a través de notificaciones oficiales: circulares, oficios, documentos de Consejo Técnico, etc. Cada órgano será responsable de mantener su información correcta y actualizada.
2. Información institucional relativa a eventos, avisos, convocatorias, etc. Deberá ser enviada a la Oficina de Prensa, quien determinará su publicación y su forma de colocación en el sitio web. Se publicarán el Última Hora y la Gaceta Acatlán, en versiones idénticas a los impresos. El sitio web conservará los cuatro números más recientes.
3. Productos académicos realizados por profesores de la ENEP Acatlán: apuntes, ensayos, investigaciones, programas, libros electrónicos, sugerencias bibliográficas, páginas didácticas, videos digitales, etc. Serán presentados por los profesores junto con el aval de dos profesores definitivos de la Escuela, quienes firmarán el formato correspondiente, al Programa Académico que corresponda. El Programa, en un plazo no mayor a 30 días naturales, dará su visto bueno o, en su caso, responderá por escrito las razones para objetar la colocación del material. El profesor podrá solicitar el aval a dos profesores de su elección o, si lo prefiere, solicitar al Programa Académico la designación y el apoyo para la revisión. El nombre y el argumento de los avales se colocará al inicio del producto académico presentado. El producto académico se entregará al Centro de Cómputo en un tipo de archivo que pueda ser colocado en el servidor de manera inmediata.
4. Productos y muestras académicas presentados por alumnos de Acatlán: tareas, investigaciones, tesis, tesinas, etc. Deberán seguir el procedimiento de los productos académicos elaborados por profesores. Su colocación se sujetará a las limitaciones de espacio y será temporal.
5. Productos académicos presentados por docentes o investigadores que no pertenezcan al Campus Acatlán. Podrían rentarse espacios y generarse.
6. La Dirección de la Escuela, a través de los órganos que considere convenientes, podrá determinar la pertinencia de la colocación de cualquier material presentado.
7. En caso necesario, el Centro de Cómputo solicitará a los autores las modificaciones que se requieran por motivos técnicos, de diseño o de espacio.

PANTALLA PRINCIPAL:



A continuación se presentan los documentos de las reuniones de trabajo.

Para cada una de ellas se contó con la participación de distintos invitados como los siguientes:

*Representante del Secretario General
Lic. Erika Cervantes*

*Coordinador de Servicios Académicos
Lic. Rubén Ortiz Frutis*

*Representante del Secretario de la Dirección
Lic. Salvador Moreno Palacios*

*Representante del Jefe de la Unidad de Planeación
Lic. Blanca de la Rosa Mira*

*Jefa del Departamento de Prensa
Lic. Rosa María Licona Salcedo*

*Jefa del Programa de Periodismo y C.C.
Lic. Raquel Ábrego Santos*

*Coordinadora del Centro de Cómputo
Act. Mari Carmen González Videgaray*

Primer reunión de trabajo

Los objetivos planteados en esta fase consisten en:

La Conformación del grupo de trabajo que definiría políticas, lineamientos, responsabilidades y contenidos mínimos del sitio Web del Campus Acatlán.

La Iniciación de la definición sobre las políticas generales del sitio web del Campus Acatlán.

La iniciación de la definición de los lineamientos generales del sitio web del Campus Acatlán.

La Iniciación de la definición de las áreas responsables de cada función relacionada con el sitio web del Campus Acatlán.

La Conformación de un grupo de estudio que establecería los contenidos mínimos del sitio web

Realización de los comentarios sobre los aspectos de diseño y seguridad.

Dentro de la planeación se presentaron algunas sugerencias para la construcción del sitio Web del Campus Acatlán

- # Primer reunión de trabajo
1. *Un sitio a la medida, no adaptación ni copia de otras cosas. No usar diseños prefabricados. (Zapatilla de Cenicienta).*
 2. *Planear antes de hacer: papel antes de computadora. (Aunque la tentación sea mucha).*
 3. *¿Quién es nuestro público de interés? (¿Comunidad interna, externa, funcionarios?) ¿Qué buscan los visitantes de la página de Acatlán?*
 4. *¿Qué queremos lograr en ese público? (Creación de una imagen: identidad corporativa)*
 5. *Una página web implica un trabajo conjunto e interdisciplinario. Trabajar con otros es la parte más difícil de crear un sitio web. Cada quien tiene su especialidad y su función.*
 6. *Crear la "lista de deseos": cualquier cosa que pudiera ser deseable encontrar en el sitio. Todas las posibilidades sin importar tiempos ni costos. ¿Qué quisieran encontrar los visitantes? Más adelante se ordenará y depurará.*
 7. *Distinguir entre la información que se requiere dentro de la Escuela (no tiene por qué colocarse en Internet) y la que se requiere para quienes están fuera de la Escuela.*
 8. *Crear un mapa visual del sitio, similar a un organigrama. La organización del sitio web no tiene por qué coincidir con la organización de la Escuela, debe corresponder a lo que los usuarios esperan encontrar. Lo más importante arriba y lo menos abajo. Limitar de 5 a diez ligas por página. Categorizar en forma adecuada. Tener siempre a la vista el nombre de la Escuela, un mapa de navegación, un contacto responsable de cada parte y una liga a la página principal.*
 9. *Fijar políticas y normas para la publicación en el sitio web (similar a lo impreso), pensar en profesores y alumnos.*

Equipo humano que se considero para el desarrollo técnico de este proyecto: Vladimir Salazar, Griselda Mendoza, Verónica Quijada, Fernando González, Mauricio Rico, Laura Silva, José Antonio Coria, David Núñez, Rosario Rivera, MariCarmen González Videgaray".(7)

1.4 Directrices del Proyecto

La información que se presenta a continuación, es la síntesis conjunta de las reuniones que se llevaron a cabo, para determinar los objetivos y metas para el proceso de este proyecto, cada una contiene un fin determinado y a su vez el mismo propósito, la formación de un Site funcional que cumpla con los requisitos necesarios que marcan y estipulan los especialistas y conocedores para la creación de uno.

Segunda reunión de trabajo

“Objetivo General del Sitio Web

Ofrecer una imagen académica que eleve y mantenga el prestigio de la UNAM Campus Acatlán.

Objetivos Específicos

- . ***Generar una imagen corporativa de alta calidad.***
- . ***Proporcionar información oportuna y confiable.***
- . ***Promover servicios que ya ofrece la Escuela y otros servicios nuevos en línea.***
- . ***Facilitar trámites y procesos.***
- . ***Crear vínculos de comunicación entre la comunidad interna y externa.***

Segunda reunión de trabajo

Políticas a considerar:

- *Las autoridades de la Escuela definirán los contenidos esenciales y aprobarán su presentación.*
- *Cada área de la Escuela será responsable de proveer, revisar y actualizar la información que le concierna.*
- *Dicha información será solicitada por las autoridades, en la forma en que éstas convengan.*
- *El Equipo de Desarrollo Técnico aprobado en la reunión anterior será responsable del diseño y creación del Sitio Web.*
- *El Centro de Cómputo será el responsable de colocar la información en la forma prescrita, a la mayor brevedad.*

Lineamientos a seguir:

- *Una vez aprobados los contenidos mínimos por las autoridades, el Equipo de Desarrollo Técnico procederá al diseño preliminar, que será revisado y aprobado por las autoridades.*
- *Sobre el diseño aprobado, el EDT realizará la programación necesaria, que será nuevamente revisada y aprobada por las autoridades.*
- *Simultáneamente, se solicitará la información en formatos específicos a cada una de las áreas. Se utilizará la información actual que se considere conveniente.*
- *Cada área tendrá un correo electrónico institucional (no personal) y será responsable de su diaria revisión y respuesta adecuada. Este correo aparecerá en las páginas que correspondan al área.” (8)*

1.4.1. Carácter Multidisciplinario

Para dar muestra del carácter que tomó este proyecto, quienes estuvieron convocados fueron personalidades de las diferentes áreas, como:

Mtro. Alejandro Salcedo Aquino
Secretario General

Lic. Rubén Ortiz Frutis
Coordinador de Servicios Académicos

Ing. Adalberto López López
Secretario de la Dirección

Mtro. Fernando Martínez Ramírez
Jefe de la Unidad de Planeación

Lic. Rosa María Licon Salcedo
Jefa del Departamento de Prensa

Lic. Raquel Ábrego Santos
Jefa del Programa de Periodismo y C.C.

Act. Mari Carmen González Videgaray
Coordinadora del Centro de Cómputo

Tercera reunión de trabajo (grupo de lineamientos)

Quienes plantearon como objetivo general que se diera a *"...conocer al Campus Acatlán como institución fundamental de la UNAM. Resaltar su identidad y subrayar que Acatlán es pionera en el trabajo interdisciplinario, con objeto de impartir la academia en vinculación con diversas disciplinas y su realidad."*(9)

9.Documento.Coordinación de Servicios Académicos, "Sitio Web de la UNAM Campus Acatlán", Tercera Reunión de Trabajo (Grupo de Lineamientos), 14 de junio 2001

Y como objetivos específicos los siguientes:

“Destacar las ventajas de estudiar en el Campus Acatlán.

Dar a conocer la trayectoria de profesores e investigadores destacados, quienes harán aportaciones en sus áreas de competencia.

Mostrar al Campus Acatlán como escuela de vanguardia en áreas como el Centro de Enseñanza de Idiomas (el más grande de América Latina), el Centro de Cómputo (con más de quince años de experiencia en capacitación y desarrollo), el Centro de Información y Documentación (el más importante y con más rico acervo de los alrededores); los maravillosos espacios de aprendizaje, el equipamiento, el Sistema de Universidad de Abierta y la actualización a través del Centro de Educación Continua.

Resaltar que en este Campus son importantes la cultura, el deporte y la recreación en la formación de futuros profesionistas y en la actualización de egresados y público interesado.” (10)

En cuanto al Equipo de Desarrollo Técnico, cabe mencionar que se integró de acuerdo a la aportación que cada uno de sus integrantes haría en base a su especialización profesional como lo eran en:

DISEÑO GRÁFICO Vladimir Salazar, Griselda Mendoza

PERIODISMO Y COMUNICACIÓN Verónica Quijada

MATEMÁTICAS APLICADAS Y COMPUTACIÓN Fernando González, Mauricio Rico, Laura Silva, José Antonio Coria, David Núñez, Rosario Rivera, MariCarmen González Videgaray.

Con la participación de la Secretaría General (auxiliado por Centro de Cómputo). Para el Desarrollo del contenido mínimo de las licenciaturas y posgrados. Y de la Unidad de Planeación, para el desarrollo de organización del Campus, estructura, puestos y nombres.

Tercera reunión de trabajo

(grupo de lineamientos)

1.4.2 Consulta (Organismos internos)

Participación de cada órgano

Para lograr una mejor precisión de los contenidos referentes a cada una de las instancias, se acordó, que las autoridades de la Escuela definirían los contenidos esenciales y aprobarían su forma de presentación, con la intención de que cada área de la Escuela se haría responsable de proveer, revisar y actualizar la información que le concerniera.

Dicha información sería solicitada por las autoridades, en la forma en que éstas convinieran.

Después de un estudio llegaron a los siguientes acuerdos:

- * La aprobación del formato de "Información de las Licenciaturas", con el cual la Secretaría General solicitaría los datos correspondientes.
- * Que toda la información que enviarían para su colocación en el Sitio Web debería entregarse en forma escrita y electrónica, a fin de tener un resguardo de los datos en papel.
- * El Centro de Cómputo reenviaría a todas las áreas los correos electrónicos institucionales. Las áreas indicarían si deseasen algún cambio en su clave de entrada.
- * Se efectuaría una reunión con las áreas académicas para explicar la importancia y el funcionamiento del Sitio Web de Acatlán.
- * El Lic. Rubén Ortiz Frutis y el Mtro. Fernando Martínez Ramírez prepararían los datos históricos de Acatlán.

La Unidad de Producción Editorial se haría cargo de la corrección de estilo del Sitio Web. El Lic. Ortiz Frutis prepararía un Manual de Redacción de Páginas Web, con apoyo de la Act. Mari Carmen González Videgaray

Resumen

Tercera reunión
de trabajo
(grupo de lineamientos)

Formato, enviado para la captura de información correspondiente a cada área. Para confirmar la contribución de las instancias.

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
CAMPUS "ACATLÁN"**

SECRETARÍA GENERAL

Información de las Licenciaturas para el Sitio WEB del Campus Acatlán

Notas:

- La información que se capture a continuación deberá ser **por carrera** y por cada **plan de estudios** que se encuentre **vigente**. Favor de enviarla impresa a Secretaría General y por correo-e a: webmaster@indiana.acatlan.unam.mx
- La información se colocará sólo dentro de los cuadros destinados para ello, sin ningún formato en especial y, por favor, sin realizar modificaciones a este formato.
- Los cuadros que a continuación se presentan se irán adaptando al tamaño del texto que se vaya introduciendo.
- Será posible colocar otros contenidos más adelante, de acuerdo con los lineamientos que se fijen en la Escuela.

GRACIAS

Identificación de la Licenciatura

Año de entrada en vigor del plan de estudios: 1982

2. Estructura Académica

1.1 Perfil del egresado

2.2 Requisitos de ingreso

2.3 Cuadro de Materias

Semestre	Nombre de las materias (sin abreviaturas)	Clave de c/u	Horas	Objetivo General de c/u
Semestre 1				
Semestre 2				
Semestre 3				
Semestre 4				
Semestre 5				
Semestre 6				
Semestre 7				
Semestre 8				
Semestre 9				
Opcionales				

4.4 Requisitos de permanencia (límites de permanencia). Seriación: consulta en tu Programa.

4.5 Requisitos para la titulación (créditos, servicio social, requisitos académicos)

4.6 Opciones de Titulación (poner una X en la opción que se encuentra en activo en la Licenciatura en cuestión, y desglosar si se tiene la opción de Seminarios-Taller Extracurricular)

Tesis	
Memoria de Desempeño Profesional	
Examen Global de Conocimientos con Trabajos de Aplicación	
Tesis	
Informe de Práctica Profesional de Servicio a la Comunidad	
Seminario-Taller Extracurricular (desglosar)	

5 Perfil del estudiante
Tener facilidad de abstracción y habilidad para crear modelos matemáticos que más convengan a la realidad

6 Campo laboral y profesional

7 Organigrama (Nombre y puesto de los funcionarios de la Licenciatura)

Correo electrónico de la Licenciatura: mac@apolo.acatlan.unam.mx
Ubicación: Edificio A2 Planta Baja
Teléfonos: 56-23-17-40 y 56-23-17-41

Nuevamente gracias por la información. Si se tiene alguna duda con los términos favor de acudir a Secretaría General. En caso de duda con respecto al llenado del formato, favor de comunicarse al Centro de Cómputo, Departamento de Sistemas, con la C. Laura Silva Fuertes, al 31639.

Tercera reunión
(grupo de lineamientos)

Resumen

1.4. 3 Reconocimiento y confirmación

Este procedimiento de reconocimiento y confirmación se dió en base a los lineamientos que estableció el Grupo de Trabajo:

**Una vez aprobados los contenidos mínimos por las autoridades, el Equipo de Desarrollo Técnico procederá al diseño preliminar, que será revisado y aprobado por las autoridades.*

**Sobre el diseño aprobado, el EDT realizará la programación necesaria, que será nuevamente revisada y aprobada por las autoridades.*

**Simultáneamente, se solicitará la información en el formato específico ya mencionado anteriormente de cada una de las áreas. Se utilizará la información actual que se considere conveniente.*

**Cada área tendrá un correo electrónico institucional (no personal) y será responsable de su diaria revisión y respuesta adecuada. Este correo aparecerá en la misma ubicación dentro de las páginas que correspondan al área.*

Cada página tendrá el diseño institucional y mostrará la ubicación y la ruta de navegación de la misma forma, para todo el Campus.

**Se mantendrá en todas las páginas el diseño institucional, agregando espacios para contribuciones adicionales.*

**Se fijarán las normas y procedimientos para publicar contenidos elaborados por profesores y alumnos del Plantel.*

**Se fijarán las normas y procedimientos para enlazar a otros académicos y/o otras instituciones.” (11)*

Contenidos mínimos:

ÁREA	CONTENIDOS MÍNIMOS	CRECIMIENTO

1.4. 4 Flujo de Información

La determinación de las políticas de funcionamiento, normas y procedimientos para colocar información en el Sitio *Web*, se consideró en base a la información proveniente de funcionarios, académicos, alumnos y otras instituciones.

El flujo de información consistió inicialmente en el envío del formato establecido por parte del Centro de Cómputo a todas las instancias del Plantel . Quienes después de vaciar su información enviaban de regreso este al Centro de Cómputo con la Licenciada Laura Silva, para su traslado y captura al programa *Word*, óptimo para su manejo y fácil traslado al siguiente programa que soportaría todo el proyecto para el *Web*

1.4. 4 Jerarquización

Conforme a las reuniones y los puntos previstos por los integrantes de este grupo, se establecieron las categorías que aparecerán en el Sitio Web. Para ello a continuación aparece el listado inicial propuesto.

Listado de contenidos del Sitio Web:

Categorías	Subcategorías
LICENCIATURAS o CARRERAS (Incluyendo SUA) u OFERTA EDUCATIVA	Información General (formato ya aprobado) Horarios, salones y profesores (enlace con Administración Escolar) Titulación Calendarios Convocatorias Eventos Publicaciones Productos académicos Correos de profesores Egresados
POSGRADO u OFERTA EDUCATIVA	Información General (similar a Licenciaturas, por Posgrado) Horarios, salones y profesores Titulación Calendarios Convocatorias Eventos Publicaciones Productos académicos Correos de profesores Egresados

CENTRO DE ENSEÑANZA DE IDIOMAS u OFERTA EDUCATIVA	Información General (similar a Licenciaturas, por idioma) Costos Horarios, salones y profesores Calendarios Convocatorias Servicios: traducciones, cursos a empresas, etc. Eventos Publicaciones Productos académicos Correos de profesores
CURSOS Y SEMINARIOS u OFERTA EDUCATIVA	Dividir por: Educación Continua, Centro Cultural, Centro de Cómputo, etc. Información General (similar a Licenciaturas, por curso, diplomado, seminario o evento) Costos Calendarios Convocatorias
INVESTIGACIÓN	Investigaciones en desarrollo (hacer un formato) Eventos Publicaciones Productos Académicos Correos de profesores
CULTURA Y DEPORTES	Información General (similar a Licenciaturas, por deporte, curso, servicio o taller permanente) Eventos Costos Calendarios Convocatorias Presentación e imágenes Publicaciones

<p>SERVICIOS DE APOYO ACADÉMICO o SERVICIOS UNIVERSITARIOS</p>	<p>Unidad de Administración Escolar (servicios y horarios de atención) Trámites Convocatorias Calendario Consulta e impresión de historia académica (enlace a DGAE) Becas</p> <p>Centro de Información y Documentación (servicios y horarios de atención) Calendario Trámites Catálogo en línea</p> <p>Centro de Cómputo (servicios y horarios de atención) Calendario Trámites Servicios en línea</p> <p>Unidad de Talleres, Audiovisuales y Laboratorios (servicios y horarios de atención) Servicio Social y Bolsa de Trabajo (servicios y horarios de atención) Unidad de Producción Editorial (servicios y horarios de atención) Orientación Pedagógica (servicios y horarios de atención) Formación Docente y Superación Académica Becas</p>
<p>APOYO A LA COMUNIDAD o SERVICIOS UNIVERSITARIOS</p>	<p>Servicio Médico (servicios y horarios de atención) Vigilancia Mantenimiento Transportes</p>

<p>ACERCA DE ACATLÁN</p>	<p>Noticias Localización y formas de acceso Plano de la Escuela Presentación Historia Misión Recursos Directorio Organigrama (con enlaces a los órganos) Descripción de funciones de los órganos Buzón de intercambio (vinculación) Publicaciones (Última hora) Consejo Técnico</p>
<p>OTRAS COSAS</p>	<p>Noticias de la zona Enlaces a otros sitios académicos</p>

Propuesta:

1. **Dividir el trabajo en tres fases:**
 - A. **Diseño**
 - B. **Implementación**
 - C. **Interactividad (cursos en línea, bases de datos, etc.)**
2. **Iniciar el trabajo con:**
 - A. **Coordinador de Fase A: Vladimir Salazar**
 - B. **Coordinador de Fase B: Fernando I. González**
 - C. **Coordinadora de Fase C: Rosario Rivera**
3. **Modificar los contenidos de las licenciaturas en cuanto se vayan recibiendo.**
4. **Formar equipos que revisen los diferentes rubros e indiquen en dónde debe solicitarse información a los órganos.**
5. **Modificar los contenidos generales en cuanto se aprueben por las autoridades.**

El Equipo de Desarrollo Técnico aprobado en la reunión será responsable del diseño y creación del Sitio Web.

El Centro de Cómputo será el responsable de colocar la información en la forma prescrita, a la mayor brevedad.

Perfil del público objetivo:

ORIGEN		EDAD	ÁREAS DE INTERÉS
COMUNIDAD EXTERNA	PREPARATORIANO	16-20	Oferta educativa de licenciatura Cursos de idiomas Cursos de cómputo
	EX-ALUMNOS	24-50	Titulación Servicio Social Bolsa de Trabajo Promoción y vinculación Posgrados Educación Continua Cursos de Idiomas Cursos de Cómputo Eventos culturales
	EMPRESARIOS	Más de 24	Bolsa de Trabajo Promoción y vinculación Posgrados Educación Continua Cursos de Idiomas Cursos de Cómputo Servicios que ofrece la Escuela
	OTROS ACADÉMICOS	Más de 18	Proyectos de investigación Eventos Posgrados Educación Continua Cursos de Idiomas Cursos de Cómputo Eventos culturales
	COMUNIDAD ALEDAÑA	Todas	Educación Continua Cursos de Idiomas Cursos de Cómputo Eventos culturales Actividades deportivas

RECURSOS CONCEPTUALES EN EL MEDIO

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- *Explicar las características de interfase, así como cada uno de sus elementos, para la navegación e interactividad, definir en forma breve cuales son las plataformas, códigos y protocolos que nos permitirán realizarla.*
- *Indicar el software que nos servirá como herramienta para llevar acabo el proyecto*
- *Considerar las áreas de diseño que nos permitirán conformar y sustentar el concepto de interfase y su estructura.*

Capítulo

2

Introducción

Para poder entender con claridad los elementos visuales que se emplearon en el diseño y construcción del proyecto, es necesario precisar un poco sobre el origen de estos y su aplicación dentro del entorno de interfaz. Cada uno de ellos posee propiedades particulares que los distinguen de los demás, pero empleándolos en conjunto se les puede atribuir un enfoque que se adecue a la solución visual.

“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”. (12)

2.1 Acerca de INTERFACES

2.1.1 Interfaz gráfica

Graphic User, Interface (GUI)

Interfaz: documento o aplicación que opera a través de un ordenador, por medio de un lenguaje, que además de aportar información, tiene la posibilidad de integrar un conjunto de elementos gráficos ((iconos, imágenes, etc.) estáticos y dinámicos atractivos o llamativos en la pantalla que permiten interactuar al usuario con el contenido.
Característica no aplicable en el uso de documentos impresos.

El avance tecnológico de los medios electrónicos, como es el caso de Internet, ha permitido con el tiempo establecer nuevas mecanismos visuales que permiten al usuario interactuar con el medio. Por lo que será necesario mencionar éstos.

12 .Lynch, Patrick J. Et al. “Principios de diseño básicos para la creación de sitios web”. , Ed. Gustavo Gili, 2a. ed., Barcelona, pág.11

2.1.2 Internet

Actualmente Internet es una red física de comunicaciones entre ordenadores extendida por todo el mundo.

Fue concebido por la agencia ARPA (Advanced Research Projects Agency) del gobierno de los Estados Unidos en el año de 1969 y se le conocía inicialmente como DARPA NET. El propósito original fue crear una red que permitiera a los investigadores de una Universidad poder comunicarse a través de los sistemas de cómputo con investigadores en otras Universidades.

Cada uno de los ordenadores enlazados es capaz de intercambiar información con los demás, gracias a que todos respetan unas normas comunes de comunicación de datos. La aceptación de esas normas por parte de todos los niveles implicados permite el desarrollo de aplicaciones específicas, las cuales, a su vez, facilitan el acceso, por parte de los usuarios en cualquier lugar, a los numerosos y diversos recursos de información disponibles en Internet.

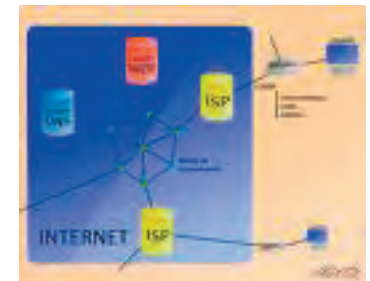
Técnicamente, lo que caracteriza a Internet es el uso del protocolo de comunicación llamado TCP/IP (Transport Control Protocol/Internet Protocol), protocolo que gobierna la operación del Internet.

En Internet no existe un único centro neurálgico, sino que posee diferentes núcleos de información basados en la arquitectura cliente/servidor.

En esa arquitectura el servidor o *host* es un ordenador (es) central, que reúne en sí un conjunto de aplicaciones o de ficheros de información. A esas aplicaciones acceden otros ordenadores denominados cliente, directamente a través de una red de comunicaciones, con la finalidad de ejecutar las aplicaciones, obtener copias de los ficheros de información e intercambiar información con el *host*.



Parte de esas tareas se ejecutan en el *host* y parte en el ordenador que actúa como cliente. Eso permite distribuir el trabajo, según diferentes criterios y niveles entre todas las máquinas conectadas y optimizar el funcionamiento general del sistema de información.



Internet, basa su funcionamiento en una serie de protocolos, de transferencia de información, siendo los más empleados por un usuario común los siguientes:

TCP/IP

(Transport Control Protocol/ Internet Protocol), protocolo que gobierna la operación del Internet.

Direcciones URL

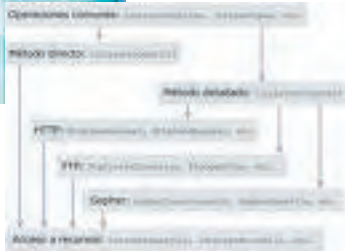
Uniform Resource Locator (Localizador de Recursos Uniformes), denominación normalizada y única de cualquier documento legible por ordenador, sea un fichero o un programa, y sea cual sea su formato específico.

“El sistema URL es un sistema de identificación de ficheros que permite establecer su situación y formato de transferencia, y ser referido en un anclaje de cualquier documento de hipertexto.

El formato URL consta de cinco partes: “ (13)

Ejemplo: <http://www.hcc.hawai.edu/dinos/dinos.1.html>

El formato de transferencia.	http
El separador :/	://
El nombre del ordenador donde está la información (servidor o host) según el formato traducido del DNS.	<u>www.hcc.hawai.edu-Servidor</u>
El camino (path) en el árbol de directorios separados con /, como un Unix.	dinos
El nombre del fichero.	dinos.1.html



HTTP

“El Hypertext Transfer Protocol (Protocolo de Transferencia de Hipertexto)” (14) es un protocolo específicamente diseñado para permitir el intercambio de documentos hipertexto. Se trata de un protocolo muy simple que aprovecha la gran cantidad de información que portan las direcciones URL, asociadas a los anclajes en la Página WWW fuente.

HTML

“EL Hypertext Markup Language (Lenguaje de Marcación de Hipertexto)” (15) es un lenguaje que sirve para especificar cómo se deben formatear los documentos para incluir en ellos recursos multimedia, conseguir una presentación exigente combinando tipos y formatos de texto diferentes y generar anclajes y botones. El HTML surge como desarrollo del SGML (Standard Generalized Markup Language), el estándar actual de formateo de textos, que permite describir en un lenguaje normal los elementos comunes de formateo de los procesadores de texto:

Encabezados, títulos, leyendas, cabeceras, información de localización, formato de texto, tipos, etc.

La forma en que se despliegan los contenidos en Internet, obedece a una serie de entornos, donde el más común por sus características gráficas es el WWW.



INTERNET

14. Eager, Bill, “World Wide Web: paso a paso”, Ed. Prentice Hall, México, 1995, pág. 112

15. Ibidem, pág 113

2.1.3 World Wide Web

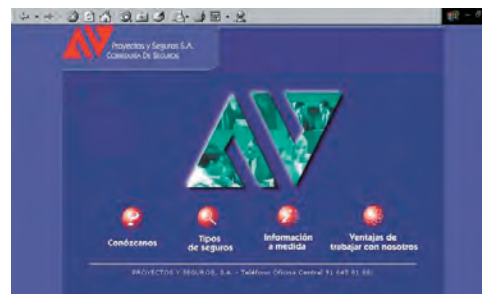
(World Wide Web) o Web “término mínimo usado frecuentemente debido a su uso extendido y constante en los ámbitos de la vida cotidiana”. (16)

WWW, es un sistema basado en vínculos de texto e imagen (hipertexto e hipermedia) que funciona sobre Internet.

No se debe confundir la Web con Internet, que es la red física mundial sobre la que circula la información.

Básicamente, la WWW es:

*Es un ambiente gráfico, dedicado al manejo de distintos recursos multimedia.



“* Un sistema de navegación en Internet.

* Un sistema de administración y distribución de información.

* Un formato dinámico para la comunicación masiva y personal.” (17)

Del mismo modo que se puede distinguir entre “la www y el Internet, uno puede referirse a “una web” como un conjunto de sitios que proveen información por los medios descritos disponibles prácticamente en todos los sitios de Internet.

16. Pérez Manzanero, Francisco Javier. Periodista y Comunicólogo. FES-Acatlán, Edo. de México. 2007

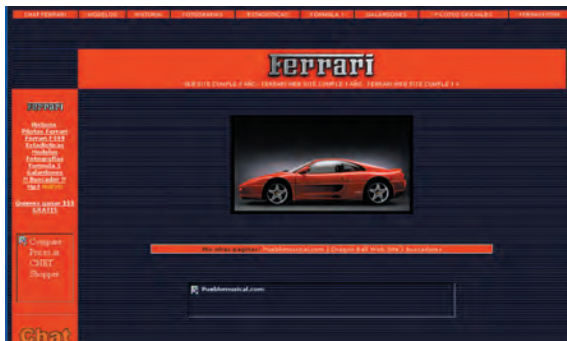
17. Eager, Bill. Op. cit, pág. 39

2.1.4 Portal, Site o Sitio, Página

PORTAL

Es el conjunto agrupado de Sites, que ofrecen distintos productos y servicios. También se le considera como el puente o puerta de acceso, refiriéndose al Sitio *Web* que sirve o pretende servir como un lugar principal de partida para los individuos que se conectan al *WWW*. Son sitios que los usuarios tienden a visitar como sitios ancla. Los portales tienen gran reconocimiento en Internet por el poder de influencia que tienen sobre grandes masas.

En si, el empleo de portales nos permite localizar la información y los sitios que nos interesan y de ahí que sea una plataforma de despegue para la navegación en el *Web*.



SITE O SITIO

Un *Site* es el lugar, donde se alberga un conjunto de archivos electrónicos y páginas *Web* referentes a un tema en particular ligadas entre si, incluyendo de inicio una página de bienvenida, generalmente denominada *home page*, con un nombre de dominio y dirección en Internet específicos. Constituyendo así un documento organizado y planeado para que el usuario acceda a la información contenida en ellos por medio de una dirección particular; éstas direcciones, o *URL* son promocionadas constantemente en diferentes medios de comunicación como son prensa escrita, radio, televisión, revistas, publicaciones técnicas y en el propio Internet. Los nombres de los sitios *Web* obedecen a un sistema mundial de nomenclatura y están regidos por el ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers).

Los Sitios *Web* pueden ser de diversos géneros, destacando los sitios de negocios, servicios, comercio electrónico en línea, imagen corporativa, entretenimiento y sitios informativos.

Un Sitio *Web* no alcanza el rango de portal sólo por tratarse de un sitio robusto o por contener información relevante.

“Las páginas *Web* se parecen mucho a las páginas de una publicación en papel, pero deben ser mucho más autónomas pues puede accederse a ellas directamente, sin ningún tipo de preámbulo.” (18)

Una página *Web* es la unidad básica del *World Wide Web*, con información básica de un tema en particular.

Es un documento electrónico independiente basado en *HTML*. Esto significa que contienen instrucciones o dispositivos dados para que el ordenador las realice al momento de que el usuario así lo requiera u ordene a través del navegador.

Cada página tiene la característica particular de que el texto se combina con imágenes para hacer que el documento sea dinámico y permita que se puedan ejecutar diferentes acciones, una tras otra, a través de la selección de texto remarcado o de las imágenes; acción que nos puede conducir a otra sección dentro del documento, a abrir otra página *Web*, iniciar un mensaje de correo electrónico, ir a bases de datos o transportarnos a otro Sitio *Web* totalmente distinto a través de sus hipervínculos.



2.1.5 Hipertexto e Hipermedia

Literalmente el Hipertexto significa más allá del texto o superación del texto. En la práctica es la forma en la que alguna parte del texto que se esté utilizando está programado para que al seleccionarlo éste nos permita desplegar más texto.

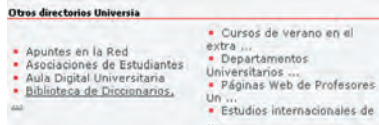
La existencia del hipertexto en un documento, se manifiesta por el uso de palabras, frases e iconos enfatizados de una manera particular, convirtiéndose en botones de enlace.

Considerando los datos anteriores, el uso de hipertexto es inevitable e imprescindible en la *WWW*, pues ofrece una alternativa a la lectura tradicional, ya que brinda una alternativa a la lectura secuencial del texto a través de sus palabras clave.

En artes plásticas, fotografía y música:

- La **composición en música**, es el proceso como resultado del cual el compositor crea una obra musical.
- El término **composición en danza** se refiere a la organización de la **coreografía**.
- La **composición fotográfica** es, en fotografía ya sea fija o en cine, la forma en la que se ordenan los objetos vistos dentro del encuadre.
- La **composición** **Composición fotográfica** la postproducción de efectos visuales y efectos especiales composición de imágenes se refiere a la creación de imágenes complejas o en movimiento combinando imágenes de orígenes diferentes.

18. Götz, Verushka, “Reticulas para internet y otros soportes digitales”, Ed. Index Book, España, 2002, pag. 73



HIPERTEXTO

El hipertexto tiene algunas cualidades que lo destacan ante el texto normal:

- Facilita navegar en documentos extensos o muy largos, pues el lector o usuario al hacer clic en una palabra determinada se mueve de inmediato y a gran velocidad a un tema en el documento, sin tener más nada que hacer.
- Ayuda al usuario a localizar nuevas fuentes de información, a medida que se desplaza de lugar en lugar.
- Brinda profundidad a la palabra escrita, como una especie de tercera dimensión; convirtiendo así al usuario en explorador de información en la cual dependiendo de su interés el decide navegar.

Significa más allá de los medios. Es un instrumento de comunicación muy sofisticado, en el cual se combinan diversos canales de comunicación, que se complementan entre sí. Como lo son la información textual, visual gráfica o fotografías, y mensajes de audio o video, a través de vínculos de programación. Sus campos de aplicación pueden ir desde los catálogos interactivos de productos, pasando por los libros electrónicos o los puntos de información electrónicos, hasta llegar a herramientas de navegación telemática.

Ventajas que nos ofrece hipermedia:

El texto facilita por medio de palabras o párrafos cortos los procesos



de conceptualización. La imagen tiene la capacidad de expresar contenido y aportación de información para entrar a otra también útil, además de velocidad para atraer la imagen. En cuanto al sonido es capaz de cautivar al usuario menos experimentado.

En segundo lugar, logra que la imagen nos envíe la información adecuada en un tiempo mínimo, es decir un disparo inmediato del mensaje para que sea correctamente captado. Una forma de apreciarlo ha sido la correcta recepción de la información, al mostrar y permitir sus capacidades interactivas.

La principal función del hipertexto e hipermedia es configurar una interface que permita una comunicación más fácil e intuitiva con el usuario; añadiendo a éstas un entorno de usuario atractivo y amigable.



2.1.6 Browsers

La exploración o navegación en el Web se realiza por medio de un software especial denominado Browser, Explorador, o Visualizador, ejecutable en el ordenador (el más famoso de los cuales es Explorer de Microsoft), que permite extraer elementos de información (llamados “documentos HTML y gráficos” o “páginas web”) de los servidores web (o “sitios”) y mostrarlos o presentarlos en la pantalla del usuario.

La apariencia de un Sitio Web cambia ligeramente dependiendo del explorador que se use. Actualmente existen otros como: Netscape, Mozilla para PC y Safari para Macintosh. Así mismo estas versiones también disponen de funcionalidad tal como animación, realidad virtual, sonido y música.

“Para los browsers, el HTML, es el lenguaje normalizado de edición, y por tanto de presentación de documentos hipertextuales...” (19)



2.1.7 Botones



Para darle una mejor estructura general a la pantalla y ahorro de espacio, otro de los elementos interactivos tradicionales a los que se recurre es el empleo de botones como: los rollovers, menús y ventanas desplegadas. Los cuales adquieren funciones y características que permiten a la página Web, ser más amplia. Estos reaccionan de manera inmediata al momento de colocarse sobre ellos: cambian de color, proporcionan información o datos a través de un listado, despliegan de forma temporal una pantalla reducida (ventana) en el mismo espacio con textos breves. Todo estos elementos proporcionan mayores alternativas y atractivos al diseño, regularmente se usan gráficos sencillos, claros fácilmente reconocibles para el usuario.

2.2 Acerca de MULTIMEDIA

Un aspecto más que conforma este capítulo es el de Multimedia, que como su significado etimológico lo dice, es la combinación de medios encaminados a un fin. Esta definición es tan abierta que puede variar su enfoque desde cualquier punto de vista. En este caso el que aplica, es el informático.

Las aplicaciones multimedia permiten presentar de un modo más versátil los contenidos de un proyecto dado, empleando las cualidades y ventajas de cada medio involucrado y su combinación o asociación de unos con otros por hipervínculos ya conocidos; logrando con esto que el producto multimedia permita a los usuarios una experiencia interactiva infinitamente variada e informativa. Concretamente utilizando el equipo de computo, como herramienta para la reproducción de los medios utilizados, tales como los sonidos, los gráficos en pantalla, las imágenes en movimiento con sensación de realidad y manejo de soportes de mayor capacidad que se emplean ahora con los nuevos medios digitales, facilitando su transportación de plataforma a plataforma.



2.2.1 Manejo de los Medios

Estáticos y Dinámicos

De la forma como se despliega y presenta la información, los medios, se pueden clasificar en estáticos y dinámicos, lográndose una presentación bien estructurada de un tema o proyecto dentro de un entorno. Haciendo que a su vez la interfaz sea más cálida, ya que esta es la que va a servir de soporte al contenido.

Entendiendo de manera general como medios, el gráfico, el texto, el sonido, el video y animación, entre otros.



Resumen obra: El perfume
Autor: Patrick Süskind

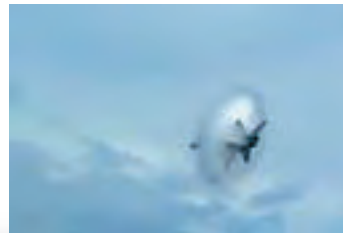
El día 17 de Junio de 1800 en una plaza del mercado llamada Rue de la Fère, un medio de ejecución y de los dioses más poderosos nació Jean-Baptiste Grenouille, no solo nació en el peor lugar, sino de la peor forma pues, su madre acunada por ahí y con el cordón umbilical con el cuchillo que estaba tirado al lado del cadáver lo había hecho, pues solo era un cuerpo pero cuando los cuatro anteojos no habían sobrevivido a tan espantoso lugar, pero el cuerpo sobrevivió ante esta gracia a la suerte de unos policías y de la multitud, y de que su madre se divorció, al con un niño llamo la atención y así lo rescataron, y su madre fue desahucada por embarazada mujer.

El pequeño niño fue entregado a unos ricos pero siempre lo maltrataban de dos días, pues según ellos muraba por día, la última de ellas se dio al momento donde le pagaban por alimentarlo y al llegar le dio el padre Terrier que indignado se puso a llorar con ella para buscarle alguien que era un niño pero ella resultaba que "ese" no era un niño, que era el demonio, luego de varias discusiones la noticia se hizo y el padre se dispuso a analizar el hecho y cuando quiso pararse de todo lo que la doctora decía, pues, según ella este niño no tenía olor, no olía como todos los demás niños, mejor dicho no tenía olor y eso le respaldaba, el padre al enterar contó la mayor de las historias que respaldaban y dijo que "ese" niño siempre lo tenía puesto de su vista y así lo hizo, tras esto dijo, estático, llegando al capítulo de la historia, Dabbat, una mujer desgraciada y muerta por dentro, tenía más o menos 30 años pero su apariencia demostraba que era joven, por ella al recibir al pequeño no le demostró repugnancia. Así Grenouille pasó 6 años de su vida donde se dio cuenta y entizó más su olor, un olor que respaldaba, pues al pasar a las personas a una gran distancia, sabía dónde estaban las cosas así alguien muy bien acondicionado, poco a poco este pequeño desarrollo cada vez más su sentido del olfato y gracias a él podía hablar pues solo conocía las cosas por su olor.



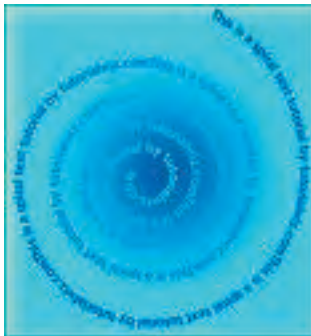
2.2.1.1 Medios estáticos

Como su nombre lo dice son los que permanecen sin movimiento en sí mismos. Dentro los medios estáticos más comunes se encuentran los gráficos (o imágenes) que abarcan la ilustración, la fotografía, el texto y otros.



Texto

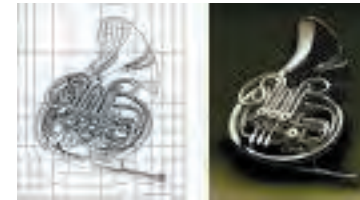
Es una composición de signos o caracteres imprimibles, generados a través de un alfabeto, con una intención comunicativa que adquiere sentido en un determinado contexto. El tamaño puede ser desde un simple mensaje hasta una obra literaria.



Ilustración

“A cualquier composición gráfica basada en un trazo llamado dibujo y coloreada con distintos pigmentos, se le puede llamar ilustración”. (20)

En la actualidad una ilustración puede ser creada de forma análoga (en un soporte rígido ya sea papel, cartulina, etc.) y transferida a forma digital haciendo el cambio de principio a fin por medio de una computadora, empleando un scanner para procesarla digitalmente, pues se pueden crear imágenes, que nunca toquen el papel, es decir ilustraciones realizadas a través de un programa propio para esta tarea, obteniendo así trabajos artísticos que adornen la página, dando una mejor apariencia visual a la presentación.



La palabra fotografía procede del griego (photos = luz, y graphis = dibujo).y significa "dibujar con la luz". Entonces es la grabación de imágenes reales sobre una superficie de material sensible a la luz.

En la actualidad con el uso de nuevas tecnologías, la fotografía se vuelve digital presentando avances que permiten facilitar el manejo de ésta; en este proceso la grabación de imágenes se realiza a través de una placa que dispone de millones de sensores digitales, y se archivan en un soporte electromagnético denominado tarjeta de memoria.



Las ventajas de la fotografía digital son considerables, ya que se dispone de las imágenes grabadas al instante. Es decir, las fotos se ven en una pantalla inmediatamente después de tomarse, facilitando así su evaluación en el proceso visual. El dispositivo, en este caso la cámara, se puede conectar a un ordenador u otro dispositivo capaz de mostrar las fotos. También las fotos pueden enviarse directamente por correo electrónico a otro lugar, y de igual forma procesarlas con programas de tratamiento fotográfico, como ampliarlas o reducirlas, realizar un encuadre (una parte de la foto), rectificar los colores y el brillo, y desarrollar otras posibles modificaciones o manipulaciones según el programa que se utilice.

La resolución es un aspecto importante en la fotografía digital, entre mejor calidad se requiera, tendrá que ser de mayor número de píxeles (un millón de píxeles equivale a 1 Mega píxel) ésta se mide, multiplicando el alto por el ancho de las fotografías, dependiendo del dispositivo que se tenga.

Manejo de los medios

Características Técnicas

El término "**pixel**" (del inglés *picture element*), es la unidad más pequeña que contiene un valor cromático, de forma cuadrada. Refiriéndose a la manera en que es posible visualizar las imágenes en una pantalla.

Para manipular los medios estáticos en computadora existen dos maneras de acuerdo a sus fuentes de origen: los mapas de *bits* y los vectoriales. Su uso depende de la aplicación final (en este caso multimedia o *web* finalmente).



Mapas de bits

Almacenan, manipulan y representan las imágenes como filas y columnas de pequeños puntos. En los mapas de *bits*, cada punto tiene un lugar preciso definido por su fila y su columna.

Algunos de estos mapas de *bits* son de entrada y otros de salida; los de entrada son los que por su forma de llegar a la computadora han sido capturados por medio de dispositivos digitales específicamente o creados por el *software*. Los de salida por el uso al cual van a estar destinados, ya sea para multimedia o *web* en este caso.



Manejo de los medios

Gráficos vectoriales

Emplean fórmulas matemáticas para recrear la imagen original basada en el uso de coordenadas dentro de un plano cartesiano. En un gráfico vectorial, los puntos no están definidos por una dirección de fila y columna, sino por la relación espacial que tienen entre sí. Este formato reproduce los gráficos fácilmente, y suelen proporcionar una mejor definición en la mayoría de las pantallas e impresoras.

Para obtener de entrada un gráfico vectorial, se tienen dos formas: una es a partir de la conversión de un bitmap a vector por medio de *software*, la otra cuando se crea directamente en éste.



Formatos

Existen diversos tipos de formatos su uso dependerá del método de entrada o salida para el cual este requerido, en el caso de la web no todos pueden ser aplicables, un aspecto que limita el empleo de los formatos, es la corta capacidad que se tiene en la web para cargar y desplegar archivos. Por lo que los más exitosos están basados en la característica de poder desplegar la mayor cantidad de colores y/o dimensiones a un peso reducido y por su facilidad al transportarse de plataforma en plataforma en una red.

Para evitar el uso innecesario de los formatos se han establecido una serie de extensiones de manera estándar y compatible entre las distintas plataformas.

Los formatos de mapas de bits más comunes son el Graphical Interchange Format (GIF), el Tagged Image File Format (TIFF), el Windows Bitmap (BMP) y Joint Photographic Experts Group (JPEG), el Portable Network Graphic (PNG).



GIF

Graphical Interchange Format,(Formato de Intercambio Gráfico) Estos son archivos comprimidos, es decir que minimiza la cantidad de información de color para obtener el archivo lo más pequeño posible. Este formato soporta hasta 256 tonalidades o colores , es de los más ligeros y tiene la posibilidad de emplear transparencias.

JPEG

Joint Photographic Experts Group. (Unión del Grupo de Expertos Fotográficos). La ventaja de este formato es que las imágenes guardadas en él, contienen 24 bits de información de color (son millones de colores de píxel). Es muy eficiente para la compresión de imágenes fotográficas, ofrece la mejor calidad de imagen empacada en archivos pequeños. Acepta imágenes en escala de grises y puede llegar a utilizar más de 16 millones de colores.

Aun se corre el riesgo de que este formato puesto en línea, no sea leído, por todos los visualizadores.

Es recomendable que todas las imágenes deban estar en formato GIF, para asegurar su reconocimiento universal por todos los visualizadores gráficos.



PNG

Portable Network Graphics, (Gráficos Portátiles de Redes) una evolución avanzada del GIF, con capacidad de manejo de color de hasta 32 bits, y canal de alpha o transparencia, una variante de bastante, competitiva con el JPEG.

Entre los formatos de gráficos vectoriales que se establecen de acuerdo al software que se empleó los más comunes son: .CDR, .AI, .FH, etc. Para salida el único que es reconocido en un ambiente multimedia o web es el :.SWF.

Las imágenes o gráficos que se emplean para *Web* obedecen a tres condiciones básicamente:

Imágenes en línea

Son aquellas que aparecen junto con el texto formateado en *HTML*, en la ventana del browser. Cualquier gráfico que se coloca en el texto *HTML* utilizando la etiqueta `-IMG-` es una imagen en línea, pueden ser desde fotografías, botones y cualquier tipo de decoración que aparezca en una página *Web*. Pueden utilizarse de diferentes formas:

Como elemento decorativo, para dar vida a las páginas que solo contienen texto, se pueden usar para mostrar el título de una página, el logotipo de una institución o simplemente la foto de una persona o algún lugar. **Como liga a un documento**. Los gráficos sirven de hiperligas a otros documentos como alternativa de *ligas* de texto. La otra que un solo gráfico sirve **como liga a varios documentos HTML**, sensibilizando las zonas donde se hace clic, dentro del área de la imagen, para que así la liga envíe o conecte a un lugar dependiendo en donde se haga el clic. A estos gráficos se les conoce como mapas de imágenes o mapas sensitivos, y también son ligas.



[Ver imagen en tamaño completo.](#)

www.tourbymexico.com/yucatan/chichen/chich14.jpg
317 x 269 - 13 KB

La imagen puede estar a escala



Chichen Itza Mayan Pyramid
1600 x 1200 - 631 KB - jpg
adexso.org



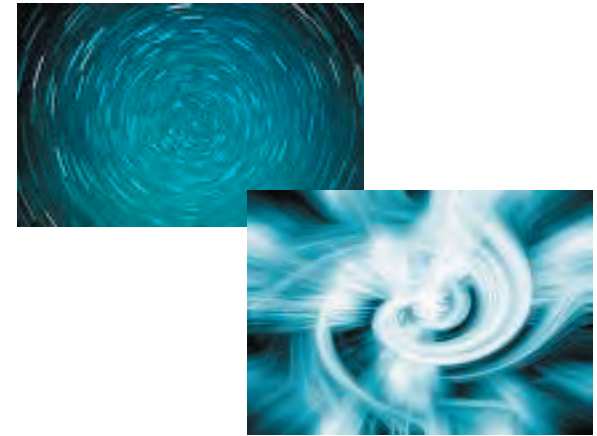
Imágenes a las que se accede a través de ligas

Estos son gráficos que no aparecen en línea dentro de la página *Web*, pero que están disponibles, a través de una liga desde un texto o una imagen en el documento *HTML*. Éste se muestra cuando se hace clic en esa *liga*, y generalmente aparece en una página o ventana diferente a la página *Web* desde donde se creó la *liga*.

Es usual mostrar imágenes reales o abstractas miniatura como ligas a su respectiva versión en tamaño natural. No se recomienda ocultar las imágenes de la vista, pero en ciertas aplicaciones, esta técnica da buen resultado, como es el caso de fotos de un álbum u obras de arte, portadas de libros o revistas, etc.

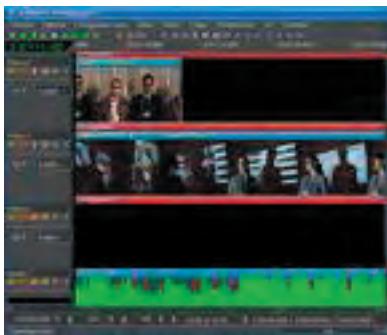
Imágenes como fondo

Esta es una manera en que las imágenes son utilizadas como patrón para la creación de fondos tipo mosaico. Siendo una de las tantas posibilidades, la de repetir la imagen cuantas veces sea necesario para llenar, completamente el fondo, logrando así una textura o tapete en la ventana.



2.2.1.2 Medios dinámicos

Como su nombre lo dice son los que tienen movimiento en si mismos o se encuentran vinculados en una rutina de movimiento. Se identifican como medios dinámicos para este proyecto, el video, animación y sonido.



Video

El video es un sistema dedicado al almacenamiento de imágenes en movimiento y sonidos sincronizados para su posterior reproducción tantas veces como se desee, utilizando procedimientos digitales. Estos ofrecen la posibilidad, de trabajar sobre el video. Como pasar del video analógico por medio de dispositivos digitales a la computadora, y el otro el paso directo de un video digital a la computadora, y posteriormente realizar el trabajo de edición en la misma.

Vídeo Digital. "Es una representación digital de la señal analógica (la información va en forma de bits). Adicionalmente el video digital puede exportarse a cinta analógica para su uso en los reproductores tradicionales. La señal, a diferencia del video analógico, no se degrada en calidad de una generación a otra. Utilizar el ordenador para el video digital aporta muchas ventajas, ya que se puede acceder aleatoriamente a las películas almacenadas y se pueden comprimir (con el ahorro de espacio de almacenamiento que esto conlleva)." (21)



21. Castro Gil, Manuel Alonso. Et al. "Diseño y desarrollo Multimedia. Sistemas, Imagen, Sonido y Video", Ed. Alfaomega Ra-Ma, Madrid, 2003, pág 408

Características Técnicas

Respecto a los archivos de video y animación, éstos regularmente llegan a ser muy grandes o pesados, es necesario reducirlos de tamaño o peso, por medio del cambio de dimensión, resolución y compresión, para ahorrar espacio en los sistemas de almacenamiento de la computadora. Algunos formatos habituales de compresión de video son el Audio Video Interleave (AVI), el Quicktime(MOV) y el Motion Picture Experts Group (MPEG o MPEG2). Estos formatos pueden comprimir los ficheros de vídeo hasta un 95%.

Animación

Se entiende que es la capacidad de recrear movimiento a partir de secuencias de gráficos estáticos.



Dentro de las aplicaciones multimedia se puede incluir la animación para dar movimiento a las imágenes. Las animaciones son especialmente útiles para simular situaciones de la vida real, también puede realizar elementos gráficos y de video añadiendo efectos especiales.

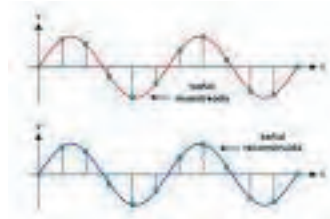
El formato al que se recurre generalmente es el SWF, GIF animado y formatos similares al video.



Sonido

El sonido es una onda, y la información representada por una curva continua, se le denomina señal analógica.

Es un medio muy importante y que se debe tomar en cuenta, pues al igual que las imágenes, ayuda a crear ambiente y a la vez permite dar ritmo, y centrar la atención del usuario.



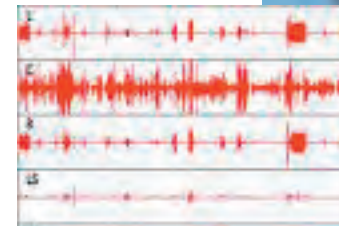
Manejo de los medios

Al igual que los otros medios el sonido, tiene que ser grabado y formateado de forma que puede ser manipulado y usado en multimedia. El sonido para el ambiente que se pretende recrear web, se presenta en tres formas: fondos musicales, efectos y voz.

Independientemente de la forma en que el sonido sea capturado o generado en la computadora, éste se archiva en los formatos que la tecnología ha dispuesto para este medio.

Los formatos de audio más frecuentes, son: de forma de onda Waveform Audio (WAV) y el Musical Instrument Digital Interchange (MIDI), Motion Picture Layer 3 (MP3).

Los archivos WAV almacenan los sonidos propiamente dichos, como hacen los CD musicales o las cintas de audio. Los archivos WAV regularmente pueden ser muy grandes y requerir compresión. Es un formato estandar de Windows. Los archivos MIDI no almacenan sonidos, sino instrucciones que permiten a los dispositivos llamados sintetizadores reproducir los sonidos o la música, son mucho más pequeños que los archivos, WAV, pero su calidad de reproducción de sonido es bastante menor. El archivo MP3, es un excelente formato de compresión de audio, lográ crear archivos de tamaño reducido, diseñado especialmente para la transmisión de audio por la red.



Software

2.2.2 Soporte

Hablar de soporte es referirse al software o programas de cómputo que van a ayudar a preparar los recursos antes mencionados. Existen actualmente una diversa gama de ellos, aunque en el proyecto se emplearon los de mayor accesibilidad, disponibilidad y que fueran de uso frecuente, ésto por la razón de que se facilitara, su obtención, e instalación.

Con esta prerrogativa se utilizaron para ello los siguientes programas:

- GRAFICOS VECTORIALES = COREL DRAW e ILLUSTRATOR
- GRAFICOS BITMAP = PHOTOSHOP
- TEXTO = WORD

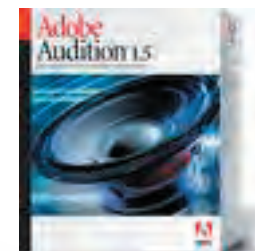
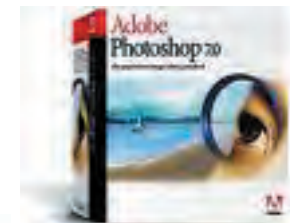
Sus aplicaciones facilitan la reproducción o producción de los medios estáticos, que hacen posible la conformación de este proyecto.

- ANIMACIONES Y EFECTOS = FLASH
- SONIDO= ADOBE AUDITION

Estos programas favorecen el desarrollo de los medios dinámicos anteriormente mencionados y su capacidad de penetrar al ambiente web.

Cabe mencionar que para efectos de programación y montaje, quienes lo llevaron acabo fueron integrantes especializados del grupo de trabajo multidisciplinario, a quienes se le asignó esta tarea, siendo entonces personal adscrito al Centro de Cómputo. Por lo que no se contempló mencionar aspectos de ese rubro.

Se ha considerado a través de la experiencia, que es una ventaja que uno como diseñador conozca el potencial que ofrece el software de gráficos.



2.2.3 Plataformas

Dentro del mundo de la tecnología computacional, se encuentran las *plataformas* más exitosas *PC* y *MAC*.

PC Del término ordenador Personal o computadora personal (Personal Computer o *PC*). Término genérico utilizado para referirse a ordenadores que son compatibles con las especificaciones de IBM.



MAC Apple Macintosh (*MAC*), es el nombre de una serie de ordenadores fabricados y comercializados por apple computer .

La plataforma *Mac* está basada 100% en un ambiente gráfico que permite la interacción más amable e intuitiva con el usuario. Las aplicaciones que se desarrollan para esta plataforma están orientadas principalmente a las áreas creativas como el diseño, dibujo, artes gráficas, multimedia y actualmente al campo de Internet. Los procesadores de los últimos modelos *Mac* son los de mayor velocidad y su estética resulta ser muy atractiva.

Actualmente, una gran cantidad de aplicaciones y periféricos son compatibles con ambas plataformas, no obstante todavía hay menos aplicaciones para *Mac* en comparación con las desarrolladas para *PCs*.

Hoy en las labores de edición y diseño, es común que un artista tome archivos creados en una *PC*, convertirlos a formato *Macintosh*, manipularlos en diferentes programas de gráficos y luego de nuevo convertirlos a formato de *PC* y viceversa.

Apple Macintosh ha contribuido en gran medida al área del arte; ya que con sus dispositivos despliega las imágenes justo como aparecen impresas, además de permitir al usuario manipular con gran flexibilidad formas, líneas y patrones.



Inclusive su interfaz gráfica es muy fácil de usar y dentro de las artes gráficas se ha adoptado por ser una importante herramienta de producción. Tomando en cuenta también que ha puesto en circulación *software* de gráficos muy poderosos y el lenguaje de descripción de página *Postscript*, el cual permite la impresión precisa de imágenes complejas.

Con el tiempo *PC* Microsoft Windows ha adoptado características compatibles, expandiendo así el *software* de gráfico y logrando una paridad relativa con el sistema de *Macintosh*. Actualmente están disponibles una amplia gamma de programas gráficos para ambas plataformas. Ya no es preocupación para el diseñador la capacidad del sistema o computadora, sino las decisiones creativas que deben tomarse en cuenta para desarrollar un tema.

“Otras plataformas, importantes son las máquinas conocidas como estaciones de trabajo, son computadoras especializadas para un solo usuario, poseen *CPU* muy poderosos, discos duros de gran capacidad, pantallas de alta resolución y mucha memoria *RAM*. Varias de estas máquinas utilizan sistema operativo *UNIX*. Los modelos de estaciones de trabajo más populares en el ambiente profesional de diseño gráfico son: *Sun SparcStation* y *Silicon Graphics Indigo*. Estas estaciones son consideradas de alto desempeño, son rápidas y muy ágiles; su costo y complejidad parecen poco prácticos fuera de sus áreas especializadas. Se reservan generalmente para proyectos de diseño muy exigentes, como animación complicada, mapeo de alta resolución, dibujo técnico y efectos especiales cinematográficos.

Con el tiempo las computadoras *Macintosh* y *PC* se han hecho más poderosas, ocasionando que la distancia que había entre las estaciones de trabajo y las computadoras personales se reduzca. Como dato adicional, se sabe que los productores de estudios cinematográficos han implementado el uso de *PC* y *software* basado en *PC*, para crear efectos especiales y animaciones para películas,

Ambas plataformas son herramientas que cubren notablemente la actividad profesional de diseño. Ambas han logrado buena penetración en el desarrollo, presupuesto y gusto personal de los usuarios (diseñadores en este caso).” (22)

2.3 Acerca del Aspecto EDITORIAL

Es necesario mencionar que de acuerdo a la percepción y experiencia adquirida como creativos y usuarios de las nuevas tecnologías, se ha encontrado que existe un antecedente estructural-editorial muy importante en la construcción de una interfaz, página, SITE. Lo cual lleva a aclarar estas relaciones o diferencias que se han encontrado al momento de diseñar; así como entender propiamente las características esenciales y manejo de los aspectos que constituyen una revista, en este caso aplicados y usados para la publicación que nos concierne en este proyecto.



“La revista es una publicación periódica muy importante en la sociedad actual, en ella se han reflejado las ideas, los estilos y las tendencias de diversos núcleos sociales a través del tiempo, por ello ha resultado ser un medio propicio de información y consulta.”(23)

23. Tesis.

Ojeda Pérez, Patricia, “Diseño de una nueva propuesta de portada para la revista Minería Camimex, a partir del análisis de los elementos formales del diseño”. UNAM Campus Acatlán, Edo. de México, 1998, pág. 5

2.3.1 Revista Impresa

REVISTA: “Publicación periódica sobre una o varias materias.” (24)

En la labor de informar y de crear opinión pública, la revista es una publicación temática y periódica que reconoce, registra y estudia detenidamente lo que acontece en un período de tiempo, destaca lo más relevante, significativo, de interés y de impacto; procura actualizar la información y profundizarla.

Lo anterior nos permite distinguir lo importante, que es la naturaleza de la publicación; que no es diaria, ni se orienta estrictamente a la publicación de noticias, como el periódico. Pero si profundiza en hechos, y temas sobresalientes.



Es necesario considerar la función que tiene en el manejo y tratamiento de la información. La revista enfatiza la revisión de la información:

- o Para actualizarla,
- o Para encontrar otros enfoques y dimensiones que la misma tiene.
- o Para profundizar en ella, entrar en su análisis y reflexión.
- o Para ofrecer la sistematización que las publicaciones de noticias no ofrecen.

24. García Pelayo y Gross, Ramón, “ Larousse Diccionario Básico Lengua Española”, Ed. Larousse, México, pág.510

En cuanto a los elementos podemos enlistar los de uso más común:

- El empleo de gráficos, caricaturas, ilustraciones, fotografías...
- Uso de columnas y cajas tipográficas.
- Presentación de la información por bloques.
- Manejo de páginas y capítulos
- Índice
- Texto



Una de las características más destacada de la revista impresa, es el tipo de soporte (papel, cartulina) utilizado, lo cual hace la diferencia. En el caso de los impresos de acuerdo a la orientación del margen de lomo, de cabeza, de corte o de canto y de pie, se dispone la jerarquía y la numeración.

Revista Impresa

2.3.2 Revista Electrónica

“No puede concebirse el diseño de una revista electrónica en los mismos términos que una revista impresa. Una revista en el Web, no puede ofrecerse sólo como un conjunto de páginas llenas de texto distribuido, imágenes ilustradas o gráficos para lograr una presentación estética. Las revistas en el Web exigen otra concepción y un tratamiento diferente en su contenido”. (25)

Efectivamente, en relación con la revista impresa, hay diferencias en la consulta, exploración y manejo de una revista electrónica, así como en la posibilidad de tratamiento y manejo de la información. Por tanto, se generan diferencias en la presentación y en el diseño de la misma.



La revista electrónica es, un tipo de publicación periódica con la función de hacer un reconocimiento del acontecer informacional en un determinado período de tiempo a través de la red de telecomunicaciones que es Internet, con la característica de proporcionar información multimedia, por lo que la organiza y presenta de manera hipertextual y sistemática, empleando índices de contenidos, barras de navegación y una estructura no lineal de la información que organiza en diferentes niveles de profundidad y desarrollo.

25. Corrales Díaz, Carlos. “Concepto de Revista Electrónica” Problematización del diseño de Revistas Electrónicas.
<http://www.Problemasdediseño>

La participación interactiva del usuario con la información, es la característica más innovadora, pues ha llegado, incluso, a ser colaborador de la revista. Se tienen en cuenta también las características inherentes del medio en el que se publican las revistas electrónicas, El *CD-ROM* o el *WEB*:

- Múltiples formas de presentar la información,
- Manejo de la información de manera digital
- Recurso de la interactividad.

El *CD-ROM* tiene la capacidad de transportar la información; el *Web* ofrece la posibilidad de realizar el acceso en línea. Uno con información más permanente; el otro con información dinámica, que se modifica y actualiza cada día.



El medio mismo impone **determinaciones y condicionamientos**:

*la pantalla pequeña obliga a cuidar el tamaño de los elementos que la componen, evitar saturación entre ellos y manejar textos breves.

*distinta velocidad de lectura del contenido (el texto en pantalla se lee un 50% más lento que siendo impreso).

*información dispuesta para ser leída de un modo diferente a lo tradicional: se dispone para una lectura no-lineal.

*Ofrecer la información para ser leída rápidamente, apreciada de modo pleno en poco texto, con diferentes rutas y niveles de información para responder al poco o mucho tiempo disponible, por el usuario, para leer.

*necesidad de atender a capacidades personales de descubrimiento, de construcción de la realidad y de conocimiento, que el medio detona al generar un espacio virtual en el que se sitúa el usuario y desde el cual realiza: la relación, la reflexión, el análisis, la síntesis, la transferencia, la crítica y la explicación.

Estos condicionamientos hacen pensar en las ventajas y pertinencias de la información sistematizada, con sus recursos y productos posibles de realizar:

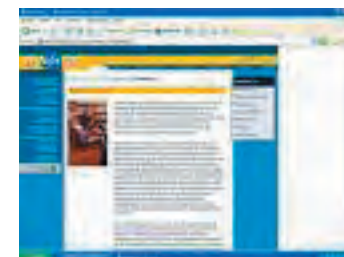
Recursos:

- *textos breves,
- *menús,
- *información resumida, uso de sumarios, abstractos y sinopsis,
- *con representaciones globales basadas en el manejo de cuadros, de gráficas, imágenes e iconografía

Productos:

- *Índices.
- *Informes especiales por Panoramas de Información.
- *Seguimientos de información o de noticias.
- *Monografías.
- *Artículos con texto completo.
- *Bases de datos especializados.

En su conjunto, estos recursos y productos, definen diversos tratamientos y presentaciones de la información.

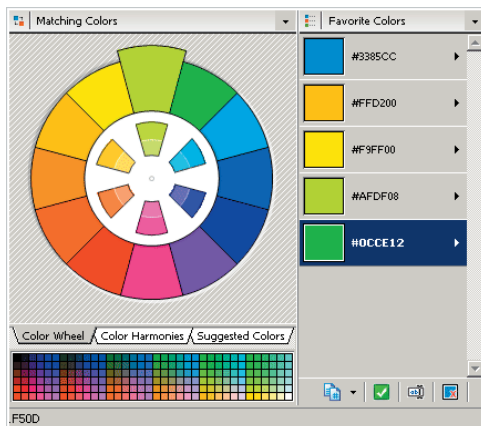


Revista Electrónica

2.2 Acerca de los GRÁFICOS

Ahora bien, considerando el ambiente Web que ha regido sobre este proyecto. El aspecto gráfico también tiene su respectiva ingerencia en la elaboración de diseños de interfaces, ya que marca la pauta para lograr una adecuada expresión de las asociaciones, impactos y tareas que genera éste, durante el proceso.

Por ello es práctico decir que, "El diseño gráfico genera una lógica visual y persigue un óptimo balance entre el estímulo visual y la información gráfica. Sin el impacto visual de las formas, el color y el contraste, las páginas se convierten en aburridas y no motivan al usuario. Un documento de texto denso, sin contraste ni alivio visual, es más difícil de leer, sobre todo en pantallas en baja resolución. Pero sin la profundidad y complejidad del texto, las páginas con predominio de elementos gráficos corren el riesgo de decepcionar al usuario al ofrecer un equilibrio pobre entre el estímulo visual, la información en formato de texto y los enlaces interactivos multimedia. Existen condicionamientos propios del HTML, que se presentan a la hora de buscar un equilibrio ideal en el diseño básico, y también las limitaciones que impone el ancho de banda." (26)



Uno de los quehaceres del diseño gráfico es establecer jerarquía visual fuerte y segura, donde se enfatizan los elementos primordiales y se organicen los contenidos de forma razonable y previsible.

Cada uno de estos elementos y conceptos del Diseño Gráfico, que forman parte del proceso de principio a fin, se verán de manera más amplia, en base a su clasificación conceptual.

Es muy importante puntualizar en los conceptos, que dan sustento al proyecto.

2.4.1 Síntesis de la Imagen

Entendiendo por Síntesis: El estudio de los elementos que conforman una representación visual del objeto.

Alan Swan dice: “muchas obras de diseño bien ideadas logran el éxito, gracias a la plena utilización, visual y creativa, de un número limitado de elementos de diseño”.(27)

Como resultado de un estudio comparativo de diferentes ejemplos de sitios en el WEB, se logró establecer o detectar una serie de aspectos en común entre estos. (Empleando la abstracción o descomposición de las partes que conforman la imagen).

Es por ello, valido mencionarlos, y de aquí partir hacia los elementos visuales, reglas que los constituyen y como se involucran con cada uno de ellos.



ASPECTOS EN COMUN
ASPECTOS EN COMUN
*Texto
*Color
*Textura o Color de fondo
*Imágenes (Ilustraciones, Fotografía, etc)
*Botones
*Logotipos
*Logotipos



27. Swan, Alan. “Bases del Diseño Gráfico”, Ed. Gustavo Gili, 5a. ed, España, 2002, pág. 11

Se considera que entre estos existen elementos básicos que los constituyen, que forman parte de las estructuras básicas del Diseño Gráfico.

Los elementos básicos que constituyen una forma o un entorno dado, en este caso de las interfaces en web, son fundamentales en la construcción gráfica y los podemos definir de una manera simple, como nos lo ha permitido la formación y experiencia profesional.

PUNTO	Se considera como la unidad mínima de expresión, con lo que se obtienen variantes y rasgos
LÍNEA	Sucesión continua de puntos.
PLANOS	Combinación de una serie de líneas entre si y delimitación de un espacio abierto, creándose planos de figuras. Y como característica particular existe el plano bidimensional y tridimensional
FORMAS	Planos que combinados se convierten en volúmenes en tres dimensiones: largo, ancho, y profundo.
TEXTURAS	Se generan de la reunión de formas ya sean regulares o irregulares, en muchos casos (el contorno que se presenta alrededor de la textura de nueva cuenta puede denominarse forma).
ESPACIO	Se le denomina al vacío restante
ESCALA o PROPORCIÓN	Consiste en la variación de tamaño de un objeto en relación a su medida vertical y horizontal predeterminada.



Síntesis de la imagen

La comprensión de estos elementos básicos y su aplicación en el desarrollo o proceso del diseño conceptual, ha contribuido en la formación de un diseñador gráfico, en un profesional creativo más metódico, cuidadoso y estricto, al momento de vaciar los contenidos gráficos, en un espacio dado. Por eso nos referiremos a ellos, de una manera elemental para su comprensión, después de haber detectado los más valiosos en el estudio ya mencionado.

Punto Se encuentra en su aplicación, como un elemento que atrae a primera instancia, adquiriendo la forma y aspecto que le sea dada: como un botón luminoso en nuestra interfaz del menú, una fotografía, el título, etc.



Línea

La línea nos remite a una pleca, un borde o contorno que puede expandirse o contraerse según sea el caso, también puede describir, otros elementos como: títulos y textos. Posee una variedad de niveles de refinamiento y significado.



Síntesis de la imagen

Plano

El combinar una serie de líneas entre sí y delimitar un espacio abierto se le denomina plano, estos planos pueden tener una diversidad de características particulares. Como el manejar dos planos: bidimensional o tridimensional en el caso de describir tres planos.



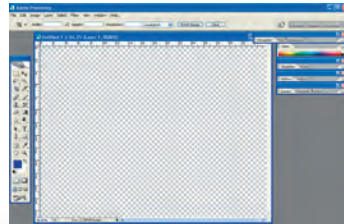
Forma

En su aplicación la encontramos frecuentemente, enmarcando, información, texto, etc; en cualquiera de sus presentaciones, las cuales son básicamente tres: círculo, cuadrado y triángulo equilátero; derivándose otras a partir de sus características concernientes al uso de ángulos.



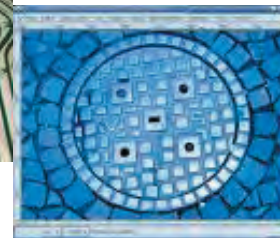
Espacio

En este caso sería el área visual disponible sobre la cual se trabajará, como lo es la pantalla, monitor o cualquier interfaz de software. Quien nos abre un espacio en blanco sobre el cual se puede crear, sin límites.



Textura

La textura interviene directamente en el acabado de las superficies, se forma por una gran cantidad de elementos semejantes, colocados a igual distancia entre si, o sobre una superficie. La particularidad de las texturas es la uniformidad pues, se percibe regularmente como una superficie. Y se encuentran mayores alternativas, si la uniformidad se altera, se descubren fenómenos visuales dando como resultado texturas mixtas.



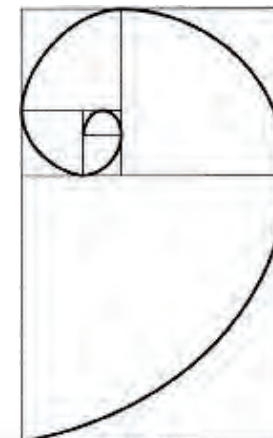
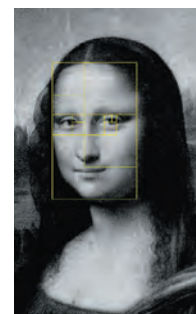
Síntesis de la imagen

La escala y/o proporción establece un marco de referencia, permitiendo mayor precisión y se hace asignando una dimensión deseada a una unidad. Es decir aumentando o disminuyendo el tamaño de un elemento u objeto, según se desee.



Fórmula matemática concebida dicen algunos autores por los griegos y otros más que por los romanos. A ciencia cierta esta duda, no frena el buen uso que se ha hecho a través de los tiempos, pues es una de las fórmulas de proporción más renombrada y usual, en la que se basa una escala. Su tratamiento dispone de distinción visual y; "se obtiene bisecando un cuadrado y usando la diagonal de una de sus mitades como radio para ampliar las dimensiones del cuadrado hasta convertirlo en "rectángulo áureo". (28) Ha sido usada para diseñar un gran número de objetos, en diferentes ámbitos. En nuestro diseño será útil esta proporción, pues sustenta la construcción modular general de la presentación gráfica.

Pues al situar los elementos básicos, dentro de esta proporción, es notable el equilibrio creado entre estos.



Síntesis de la imagen

28. Dondis, D.A. "La Sintaxis de la imagen",
Ed. Gustavo Gili, 11a. ed, Barcelona, 1995, PAG.72

2.4.2 Lenguaje Visual

Lenguaje Visual, entendido como la forma gráfica en que uno como diseñador puede expresar o comunicar mensajes útiles y funcionales; es decir toda aquella información que rodea un objeto y que aparece frente a nuestra vista, y se logra entender e interpretar, según sea (el mensaje) el contexto, entorno o medio.

Es necesario e indispensable que se tenga el dominio o conocimiento del lenguaje visual, pues permite que cada diseñador descubra discursos visuales propios, sustentados en reglas y conceptos que van desde lo más rígido hasta lo más flexible o maleable, al momento de interpretar y aplicar la combinación de todos los elementos anteriores.

Así que de acuerdo a los conceptos gráficos estudiados y por referencia anteriores, este proyecto se enfoca tomando algunos de los puntos que son apropiados para enfrentar el problema a fondo con objetividad y precisión. Y llegar así a conformar una organización visual.

La unidad, equilibrio y énfasis, son algunos de los conceptos del lenguaje visual que, permiten organizar y estructurar los elementos anteriormente dichos y que su uso cumpla con el propósito de crear un diseño integral,

De igual forma que los elementos, estos conceptos rara vez se utilizan individualmente, pues en general cada uno trabaja con el otro o lo sustenta.



Unidad

Se refiere a la unión global de los elementos en un todo, manteniendo orden entre ellos, evitando que compitan por el dominio.

Para mantener unidad es recomendable que los elementos no sean tan complejos y variados.



Repetición

Es un recurso que permite enfatizar los elementos multiplicando el número de ellos, dándole un enfoque visual adecuado, también establece unidad.



Módulo o Cuadrícula

El enfoque modular, es similar a la repetición.

Solo que aquí una única figura modular, se cambia o divide, manteniendo un carácter unificado o unificación a lo largo de todo el diseño.

La cuadrícula, es otro método que crea unidad, similar a modular y de repetición. La cuadrícula es la división de figuras de un modelo continuo y uniforme de cuadrados o rectángulos. Dando origen con esto a las muy recurridas retículas. De las cuales hablaremos más adelante



Equilibrio

Es el valor que se le da a cada una de las partes en relación al todo, logrando un balance visual. Tomando como referencia una línea base para la distribución del peso visual, ya sea una línea vertical u horizontal o ambas; su aplicación incrementa el porcentaje de unidad y orden.



Lenguaje visual

Se describe como el orden en que se ubican los objetos de tal manera que al dividirlos en dimensiones similares dentro de un formato o espacio determinado, queden balanceados, dando el efecto de duplicación o reflejo.

“El estudio de las formas nos lleva a formas o cuerpos más complejos que surgen de la acumulación de dos o más formas iguales. La simetría estudia la manera de acumular estas formas, y por lo tanto, la relación entre la forma básica, repetida, y la forma global obtenida por la acumulación”. (29)

Toma el Campus Ítaca Estudiar - Del 11 de juny al 19 de juliol la UAB organitza una nova edició del Campus Ítaca. Es tracta de la IV edició d'una experiència socioeducativa única al país que consolida i amplia l'oferta formativa i lúdica dels anteriors campus. Enguany acull més noies i noies (374) provinents de més Instituts d'Educació Secundària d'arreu de Catalunya que mai (46) i repartits en tres toms.

La UAB acull les Proves d'Accés a la Universitat Centres docents - Prop de 5.000 alumnes de secundària vindran a la UAB a examinar-se de les Proves d'Accés a la Universitat els dies 12, 13 i 14 de juny. Múltiples de les Facultats del campus de Bellaterra acolliran algun dels 27 tribunals que tindrà en total la UAB. Els alumnes que vindran a la UAB a fer les proves són de centres educatius de poblacions del Vallès Occidental, del Vallès Oriental i del Barcelonès.

El CEI organitza una jornada sobre la reforma del Dret de la Competència Investigar - El Centre d'Economia Industrial organitza, el pròxim 14 de juny, a la Casa Lliga de Mar, la jornada 'La Reforma del Dret Espanyol de Defensa de la Competència i els Nous reptes per a l'Empresa'. Professionals de l'empresa, estudiosos i pràctics del dret debatiran sobre les reformes que el Dret de la Competència necessita per tal d'adaptar-se a les pràctiques del Dret Comunitari.

Convocatòria de places de personal docent temporal per al curs 2007-2008 Institucional - La UAB convoca 60 places de personal docent lector per al curs 2007-2008. Els interessats hauran de posseir el títol de Doctor i disposar d'un informe favorable de l'AQI o de l'acreditació de l'ARIECA. Podreu presentar les vostres sol·licituds de l'11 al 21 de juny de 2007, a l'Arxiu General i Registre de la UAB. [Consulta les bases de la convocatòria](#)

La UAB convoca 111 beques predoctorals d'investigació per a personal en formació Estudiar - La UAB obre la primera convocatòria de 111 beques predoctorals d'investigació per a personal en formació. Els becats s'incorporaran en programes de doctorat o màsters oficials i assumiran les tasques pròpies de la realització de tesis doctorals en grups de recerca per 6 anys. Presentació de sol·licituds fins al 15 de juny. Més informació: [Bases de formació d'investigadors](#)

S'obre el segon període d'inscripcions als màsters oficials del curs 2007-2008 Estudiar - El dia 12 de març es va obrir el segon període d'inscripció dels màsters oficials que la UAB ofereix el pròxim curs 2007-2008. Els primers màsters amb inscripció oberta són els que ja s'estan oferint aquest curs. Preparant s'afegiran els nous màsters aprovats. La data límit d'aquest període d'inscripció és el 22 de juny de 2007. Trobareu més informació a [www.uab.cat/mastersoficials](#)



De la acumulación o agrupación, se obtienen formas complejas, que ofrecen diferentes alternativas, al momento de emplearlas para una composición como:

Identidad, que consiste en la superposición de una forma sobre sí misma, o bien en la rotación total de 360 grados sobre su propio eje.

Traslación, es la repetición de una forma a lo largo de una línea que puede ser recta o curva o de cualquier otra clase.

Rotación, es cuando la forma gira en torno a un eje que puede estar dentro o fuera de la misma forma.

Se refiere a la apariencia de desorden que le da énfasis a un objeto.



29. Munari, Bruno. "Diseño y comunicación visual", Ed. Gustavo Gili, 11a. ed, Barcelona, 1993, PAG.

Lenguaje visual

Radial

Es la descripción de un orden basado de un centro hacia afuera.



Énfasis

Se refiere a la labor de realzado de algún o algunos elementos de un diseño o composición, que se consideren más importantes que otros. Esta aplicación produce un diseño acentuado o diverso, pero no en competencia.



Contraste

Otro enfoque para crear énfasis, es el contraste entre dos o más elementos ya sea por peso cromático o tamaño. También son eficaces los contrastes de línea, figura o forma, color y textura. Para conseguir este efecto debe presentarse la contraparte o el punto visual comparativo, para comprender la diferencia visual automáticamente.



Relacionar

“Es la acción de unir la expresión de dos o más gráficos para obtener un significado más complejo; dicho de otra forma es la acción de vincular el significado de varios gráficos en forma secuencial con el fin de obtener una información más completa.

Expresar

La expresión es la parte importante de la pragmática y explica la función que tiene un gráfico al transmitir un mensaje visualmente. Por tal motivo, cualquier gráfico expresa un significado para la persona que lo esta viendo.”(31)



30. De la Torre y Rizo, Arq. Guillermo. "El lenguaje de los símbolos gráficos", Ed. Noriega, México, 1992, pág. 63

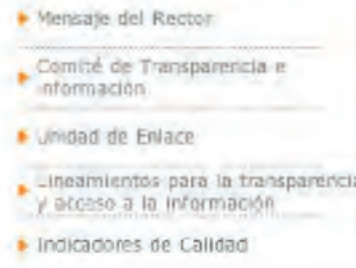
La tipografía juega un doble papel, tanto verbal como visual. Cuando se visualiza una página, primero se reconoce el esquema gráfico general de la página y después se analiza el lenguaje y lee. Una buena tipografía establece una jerarquía visual que facilita la lectura de la prosa, al proporcionar tanto interrupciones visuales como énfasis.



La tipografía es el buen equilibrio e interacción entre los distintos elementos de una página; una ecuación verbal y visual que ayuda a entender la forma que adoptan los contenidos de la página.

El uso de tipografía con remate o estilo, es excelente para texto impreso en papel. Por recomendación visual se aplican para pantalla digital las de palo seco, sin remate o lineal ofrecen un mejor resultado, porque no contiene trazos finos permitiendo que sean más claras visualmente y originen menos efectos de pixeleado.

Cada uno de los tipos tienen su propia personalidad, la cual se toma en cuenta al momento de seleccionar una, en este caso trataremos las que para nuestro fin son útiles o más adecuadas.



Por recomendación visual las cursivas, formas realzadas o tipografías experimentales, solo deben usarse para resaltar palabras precisas o logotipos y cuerpos extremadamente voluminosos para garantizar que sea legible; no aplicarlas al texto base, ni abusar en el uso de ellas, ni en interletrajes reducidos. Para lograr una mayor legibilidad, el interletraje debe ser más amplio, aunque pierda un poco su atracción visual. Lo más adecuado es el uso de estilos de letra redonda, expandida o negrita. Aunque debe cuidarse que el trazo no sea exageradamente grueso ya que las letras se enciman.

Esta tipografía, es de aspecto sobrio y racional, suele emplearse para titulares, publicidad y breves pasajes de texto.



El color se considera como uno de los elementos importantes en el diseño, muy eficaz para la creación del entorno.

Para que éste logre su objetivo, es básico que uno como diseñador gráfico utilice el color de manera eficaz.

Existen dos modelos de color para las diferentes aplicaciones gráficas: El modelo de color RGB, base de los soportes digitales. El modelo de color CMYK, base de los soportes impresos.



El modelo de color RGB (sistema de color aditivo) comprende el uso de los tres colores primarios: rojo (R), verde (G) y azul (B). El blanco, se crea cuando los tres son proyectados, en la misma posición, con la misma intensidad, mientras que la ausencia total de los tres da lugar al negro.

Mezclando dos colores primarios se consiguen los colores secundarios: magenta, cian y amarillo. Al mezclar un color primario con uno secundario se obtiene un terciario. "La mezcla de colores por adición consiste en una reacción físico-óptica a la luz proyectada directamente.

Los colores se visualizan en pantalla en función del modelo RGB.

La representación del color en pantalla puede ser diferentes, dependiendo de la tecnología empleada por cada fabricante". (31)



El modelo de color CMYK (El sistema de color sustractivo)

El sistema de color sustractivo se compone de los colores primarios: cian (C), magenta (M) y amarillo (Y). Es decir de la mezcla de tintas o pigmentos, Este sistema opera con la luz reflejada (por absorción y reflexión). "Cuando todos ellos se presentan con la misma intensidad, se genera el negro. Los colores secundarios de este sistema son el verde, el azul y el rojo. La combinación de los tres colores primarios no crea un negro absoluto, por lo que se añade el negro (K), a este modelo conocido como CMYK; empleado en los sistemas de impresión". (32)

Las características físicas del color se miden en valores de Saturación, brillo y contraste:

Si un color carece de tono, su saturación es cero y el resultado es acromático (blanco, gris o negro).

Un color puro, sin ningún otro color añadido, presenta la saturación máxima.



Cada color tiene un brillo. El contraste de colores desempeña un papel esencial en lo referente a la legibilidad de los textos, en particular cuando éstos se visualizan en pantalla.

Por ello es sumamente importante elegir los colores con atención, ya que en contraste insuficiente dificultaría la transmisión del mensaje y, en cambio, un contraste excesivo puede provocar un efecto parpadeante en las letras, como ocurre cuando se utilizan dos colores complementarios situados en extremos opuestos de la rueda cromática.

Considerando la salida a monitor, de los modelos existentes de color (el EL CMYK Y RGB) se emplea únicamente el RGB, siendo el que se usa para visualizarse en pantallas.



Composición

Es “la disposición de elementos diversos para expresar decorativamente una sensación, es decir la disposición de los elementos para crear un todo satisfactorio que presente un equilibrio, entre el peso y la colocación perfecta de esos elementos.”(33) Logrando una adecuada conjunción entre la síntesis de la imagen y el lenguaje visual. Siendo el paso más importante en la solución visual del problema.

Según Swan, Alan “Resulta útil aplicar cierta organización de los elementos, a la hora de diseñar, aunque esto no nos asegura una distribución u ordenación perfecta, pero si una referencia en la cual puede uno actuar”. (34) Estos dos conceptos son relevantes en la definición de composición para la resolución del proyecto.

Lenguaje visual



33. Dondis, D.A. Op. cit. pág. 127
34. Swan, Alan. Op.cit. pág. 64

BOCETAJE Y SUS CONSECUENCIAS

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar la jerarquía y actividades que se realizan en cada uno de los organismos, previamente especificados, para influir y representar cada uno de ellos con recursos gráficos y tecnológicos.
- Establecer el estilo gráfico que permita tener referencia de los elementos que conformarán el proyecto.

Capítulo

3

Introducción

A continuación se muestra cómo fluyeron las ideas después de haber realizado un análisis de los datos establecidos, y cronológicamente se representan de manera gráfica las etapas evolutivas para la solución de estilo, que permitió definir el rumbo que tomaría el proyecto.

3.1 Interpretación de datos

Con el propósito de canalizar adecuadamente la información que el nuevo Site contendría, se analizó el modelo anterior para determinar su estructura y funcionalidad.



Después de examinar los resultados (*id.est-site viejo*) se determinó que el nuevo site debería ser un reflejo fiel de la Institución y su estructura, para lograr un buen acercamiento y asimilación de esta (org. de la ENEP.) con los posibles usuarios, por lo que se procedió a presentar varias opciones, para después establecer cual sería la estructura que mejor serviría.

Tipos de estructuras

Para una mejor presentación de los datos obtenidos y posteriormente interpretados, se exponen las versiones que se dieron de estos, y para comprender la solución final de los contenidos.

Cada una es evolución de la anterior como podrá verse a continuación.

*La primera basada en el organigrama de la Escuela.

*La segunda establecida de acuerdo a los servicios administrativos, académicos y servicios generales. Al mismo tiempo se presentó una propuesta alterna, derivada de criterios expuestos en las anteriores.

*La tercera generada a partir del seguimiento de una tarea inconclusa y de los principios de las anteriores, tomando en cuenta como punto crucial que la identidad de la institución debería ser un punto constante en la proyección, al momento de consulta.

Cada estructura mantenía una tendencia considerablemente particular, de quienes participaron en cada etapa como ya se ha mencionado.

Interpretación de datos

ETAPA 1

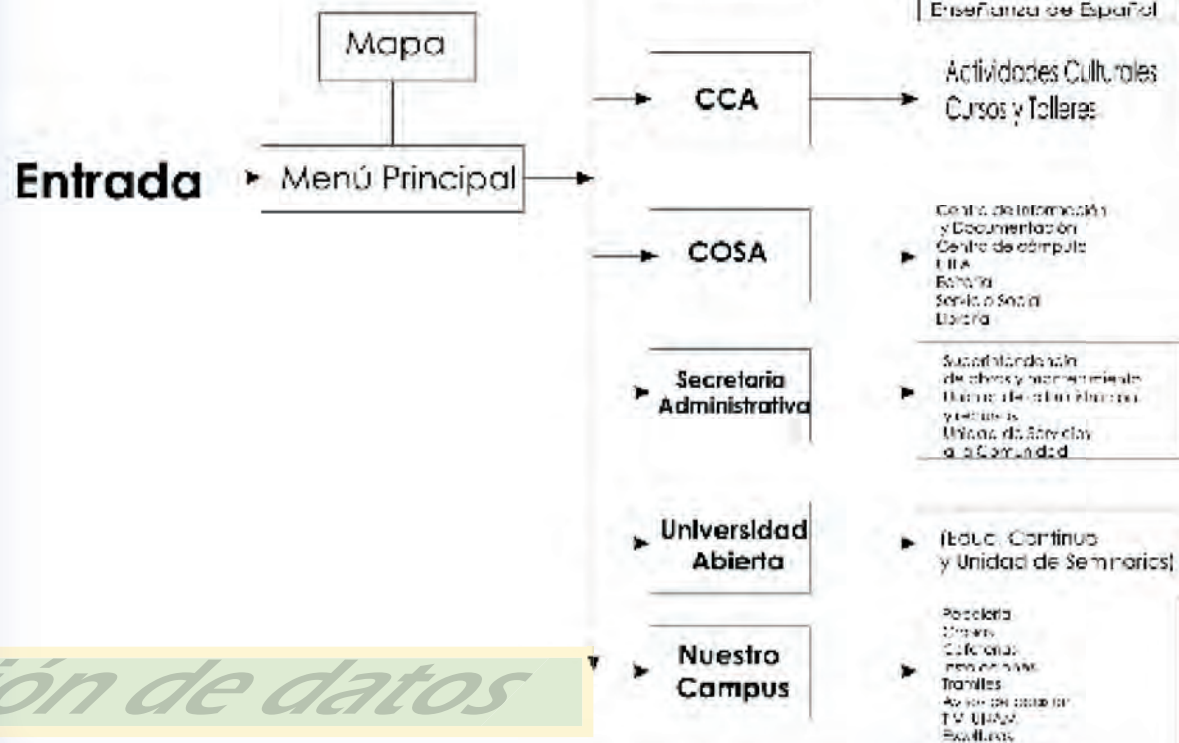
Etapa coordinada por el Profr. Coria por encargo de la Lic. Verónica Ruiz, Jefa del Depto. De Servicios de Cómputo.

Esta versión se expone y conforma retomando criterios ya establecidos por la Institución, esto pensando en no dañar y cambiar repentinamente la labor de varias personas que mantuvieron y conservaron por tantos años el sitio. Se consideró la idea de respetar y controlar las posibles modificaciones en la totalidad de la estructura del organigrama y contenidos, ya que se consideraron materiales valiosos e intocables.

Conforme a estudios y acuerdos formales e informales, se llegó a la solución de que esta versión reflejaría la estructura que presentaba el organigrama de la Institución, con el propósito de que fuera visualizada desde el exterior.

ETAPA 1

ETAPA 1



Interpretación de datos

ETAPA 2

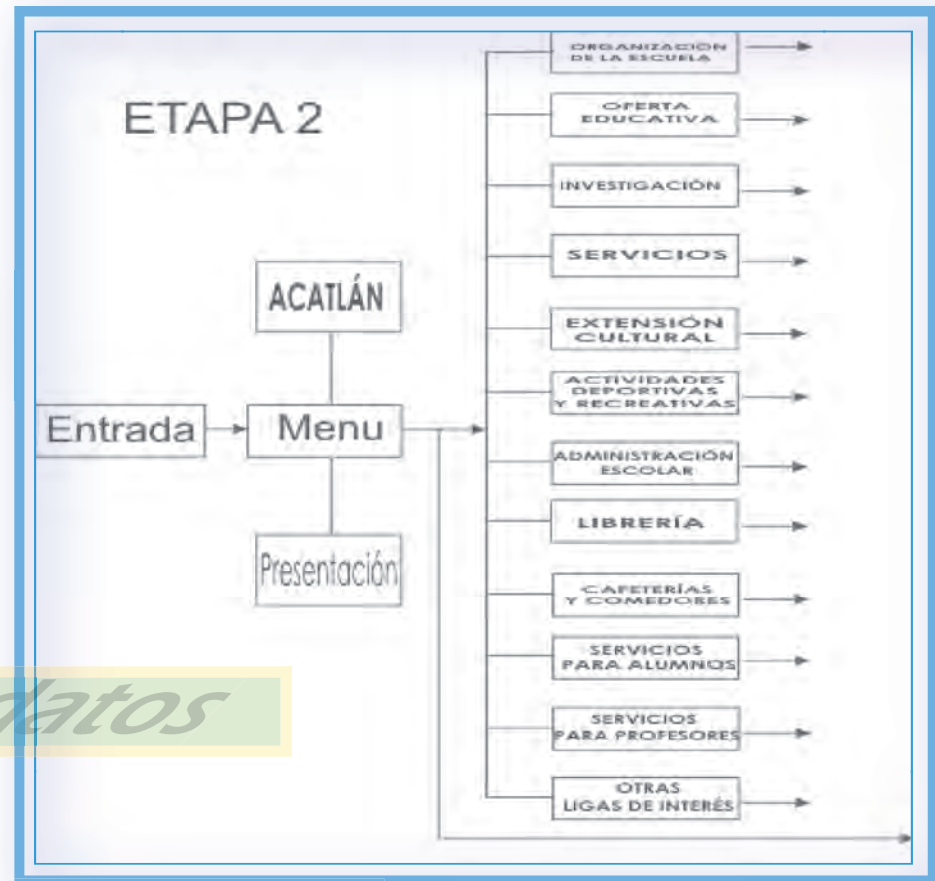
Etapa bajo la dirección de la Lic. Rosa María Licona Jefa de la Oficina de Prensa.

Interesada en participar en el proyecto, planteó nuevas posibilidades que significaron un cambio sustancial en la estructura, por lo que se decidió replantear ésta, dándose así un nuevo enfoque que permitió un despegue más creativo.

Cada uno de los puntos expuestos a continuación, fueron seleccionados de acuerdo a las necesidades de crear un sitio moderno que reflejara el compromiso de la Universidad con la educación y servicios a la comunidad universitaria.

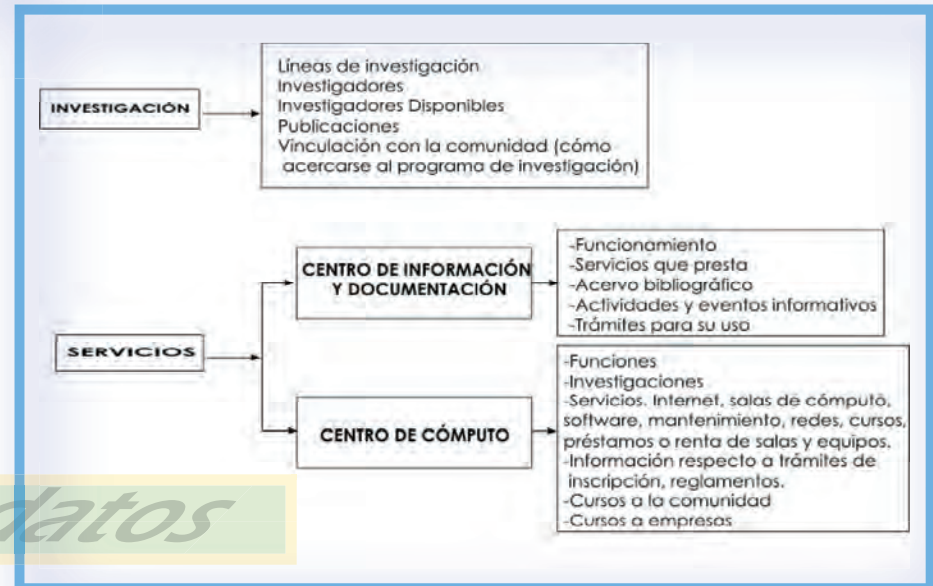
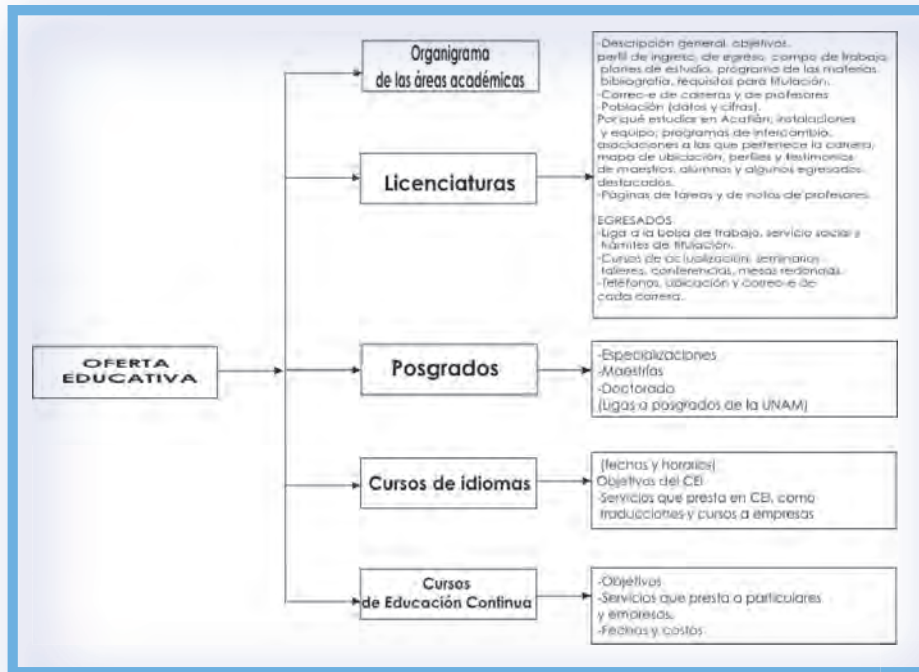
Los contenidos de la estructura en esta etapa se presentan a través de este diagrama:

ETAPA 2



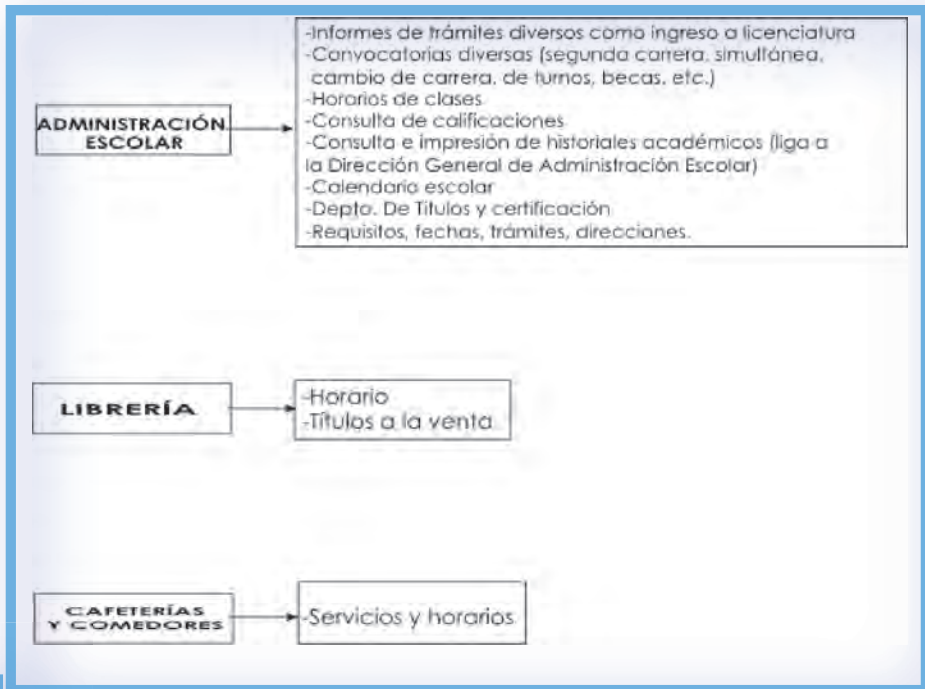
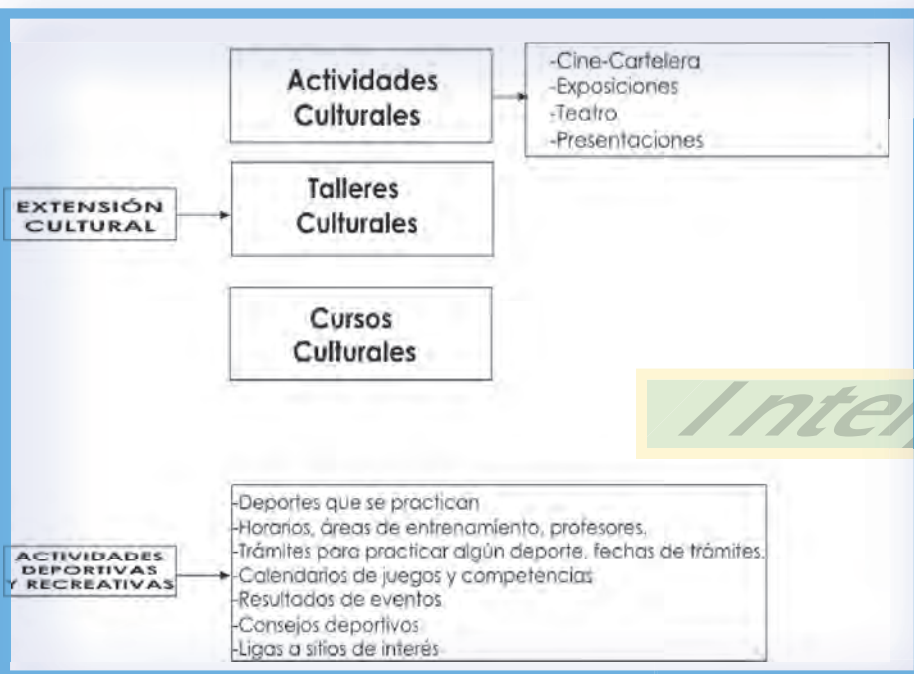
Interpretación de datos

ETAPA 2



Interpretación de datos

ETAPA 2



Interpretación de datos

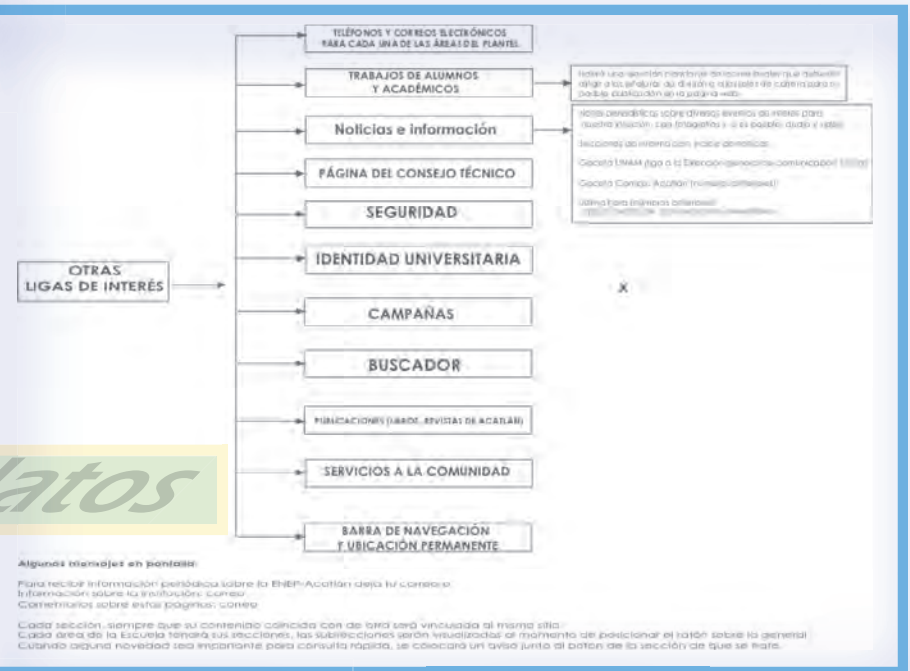
SERVICIOS PARA ALUMNOS

- Servicio Social
- Bolsa de Trabajo
- Orientación Pedagógica
- becas
- Servicio médico (liga a la Dirección General de Servicios médicos y a otras de interés), campañas de salud, fechas de vacunación, consejos.
- Talleres y Laboratorios (préstamo de salas y equipos).

SERVICIOS PARA PROFESORES

- Formación docente y superación académica
- Trámites de contratación
- Trámites diversos (fines, credencial, ISSSTE, licencias, permisos)
- Contrato colectivo de trabajo (liga)
- Salida de profesores
- Cursos de idiomas (liga)
- Becas
- Becas tesis
- Becas de posgrado
- Becas al extranjero
- Cursos intersemestrales (liga a la dirección general de asuntos del personal Académico)
- Talleres y laboratorios (préstamo de salas y equipos)

ETAPA 2



Interpretación de datos

ETAPA ALTERNA

Por cuestiones de cambios en el equipo de trabajo se consideró una versión alterna a la que se estaba desarrollando.

Esta versión se originó de la fusión de las anteriores; derivándose con ello, la solución y evolución, que sentaron las bases de la estructura que finalmente se desarrolló.

ETAPA alterna



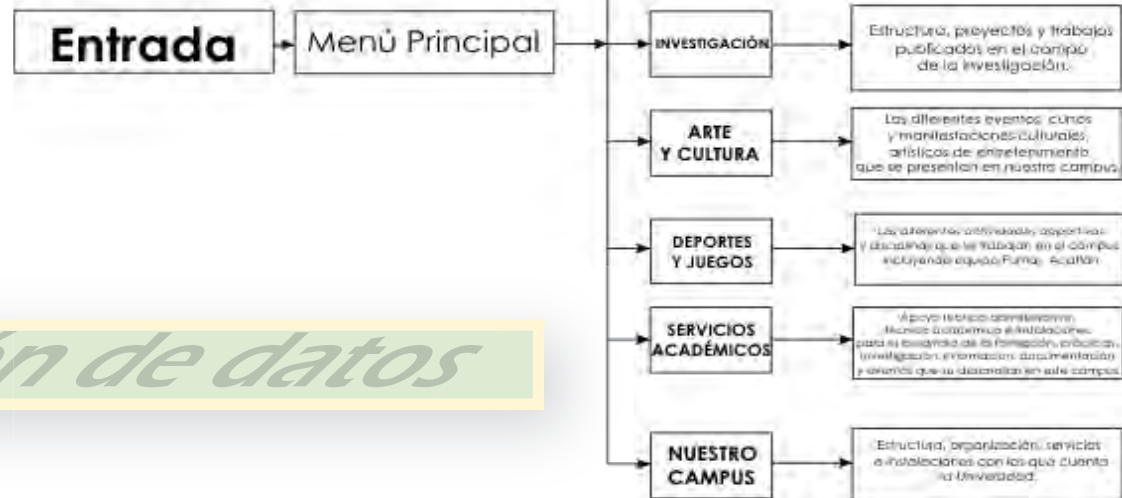
Interpretación de datos

ETAPA 3

Etapa coordinada por el Lic. Vladimir Salazar Aragón y Profra. Griselda Mendoza Archundia, y estimada como la última antes de ser presentada y considerada, como una opción formal, por el nivel de avance que presentaba, lo que lo hacía un proyecto más sustentado, ante las propuestas que existían en ese momento. Tiempo después el proyecto maduró bajo la tutela de la Act. Ma. Carmen Gonzalez Videgaray, quien en ese momento podría darle seguimiento o prolongación al proyecto.

Tomando como base la estructura anterior se establecieron 9 tópicos, que conforman la entrada, es decir el menú.

ETAPA 3



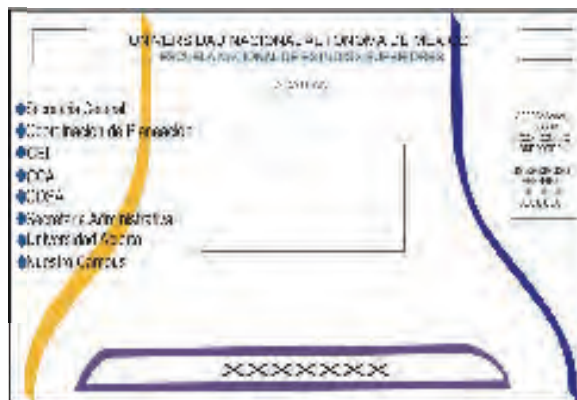
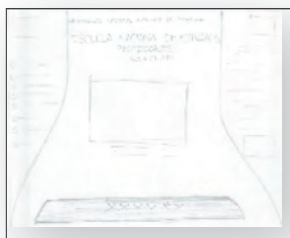
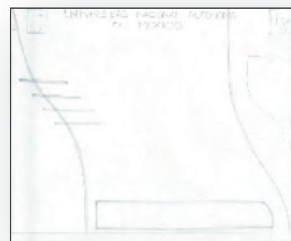
Interpretación de datos

3.2 Lluvia de ideas

Ya que se había producido la interpretación de datos, se planteó la representación gráfica de éstos, basándose en el orden postulado, con la finalidad de diseñar adecuadamente las imágenes que conforman y dan vida a nuestra interfaz tan útil y necesaria; cada una es parte esencial y evolutiva de la que le sucede, para llegar a nuestra conformación final; como se puede ver a continuación:

ETAPA 1

Esta versión se presentó bajo la conformación de los criterios anteriormente establecidos por la Institución, tomando en cuenta que las modificaciones no dañarían la estructura en su totalidad como ya se había mencionado.

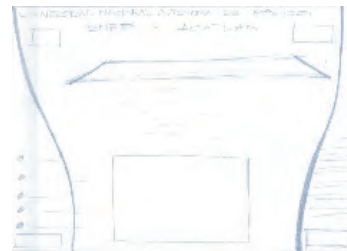


En lo que respecta a su interfaz, no había sido sujeta a actualizaciones desde hacia algunos años (como ya se ha mencionado en su historia). De acuerdo a los avances tecnológicos y a las nuevas aplicaciones que surgían en ese momento, se propusieron obligadamente modificaciones, las cuales se llevaron a cabo de acuerdo, con estudios comparativos y de creación de interfaces.



ETAPA 1

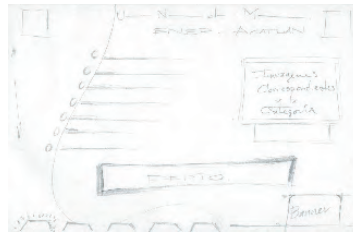
Lluvia de ideas



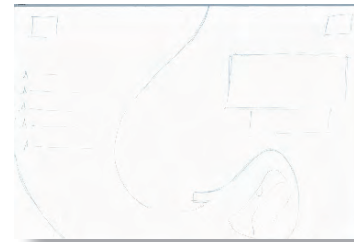
La propuesta se desarrolló con la intención de proyectar siempre una identidad institucional, tanto interna como externa, en el ambiente Web. Así que se arrojaron ideas y diseños acordados, por un grupo multidisciplinario de trabajo, evaluado por quienes ya fueron mencionados anteriormente.

ETAPA 2

Contando ya con avances del proyecto y una reciente conformación de un grupo de trabajo multidisciplinario, se manifestó la inquietud de darle continuidad y no permitir que se perdiera lo alcanzado hasta ese momento. Y con toda la intención de agregar nuevas ideas se logró canalizar los propósitos a la Oficina de Prensa, quienes interesados en contribuir, plantearon sus propios criterios, bases y requisitos para el desarrollo óptimo de este. Y a partir de ello proponer el despliegado de diseños, para cubrir esta área de interés y favorecer así a la comunidad, con la inmediatez de la información tanto visual, como de contenido.



Lluvia de ideas



ACERCA DE LA PÁGINA WEB DE LA UNAM CAMPUS ACATLÁN

OFICINA DE PRENSA

PROYECTO DE INTERNET

*La cara de Acatlán en el mundo
La página web de Acatlán debe contar con una serie de materiales que la hagan completa informativamente hablando; confiable, amena, accesible a cualquier equipo de cómputo, útil, actualizada, eficaz y de respuesta inmediata. Debe responder a las necesidades de la comunidad interna, pero también a la de egresados, de los visitantes nacionales y de los*

internacionales. Se pretende que en un futuro cercano se pueda encontrar, además de en español, en inglés y francés.

Será necesario introducir ligas a sitios de interés y de utilidad para los estudiantes de nuestro Campus y para la comunidad externa, con el fin de que aprovechen los recursos y los beneficios que aquí se ofrecen. Debe informarse constantemente acerca de la existencia y utilidad de la página web de Acatlán. Será primordial elaborar y difundir los lineamientos generales y específicos que deberá caracterizar a la información que se coloque en la página.

Redacción ágil, ligera y juvenil

Para lograr tal fin, el equipo que se encargue de su diseño y alimentación debe contar con el apoyo institucional en equipo y personal, así como con la participación comprometida de cada una de las áreas que integran a la escuela para dotar a la página de lo más reciente que ocurre en la Escuela. Cada área será responsable del envío, pertinencia y oportuna entrega de la información.

Será necesario revisar permanentemente otros sitios en la red que contengan información relevante para la comunidad para realizar ligas en ellas.

ETAPA 2



Perfil del público al que va dirigida la página web:

Principal:

Alumnos, maestros y trabajadores de la ENEP Acatlán que necesiten información acerca de la Escuela.

Jóvenes entre 17 y 30 años que necesiten elegir una opción a nivel licenciatura, posgrado, o superación a través de cursos, seminarios, diplomados, etc.

Egresados que decidan mantener contacto con nuestra Institución para beneficiarse, apoyarla, o bien, que estén interesados en actualizarse.

Secundario:

Buscadores en general que consulten esta página para localizar alguna información relacionada con la academia, la investigación, la cultura o el esparcimiento.

Público externo a nuestra comunidad y a nuestro entorno que requieren información general sobre el campus, los servicios que presta, las investigaciones que realizan, relación con investigadores que podrían apoyarlos en algún asunto.



Lluvia de ideas

Lo que se pretende lograr en ese público

Primero, dar a conocer a nuestra Escuela como institución fundamental de la UNAM. Resaltar su identidad y subrayar que Acatlán es de las pioneras en trabajar de manera multidisciplinaria, con el objeto de impartir la academia vinculada con otras disciplinas y su realidad.

Destacar las ventajas de estudiar aquí; dar a conocer la trayectoria de investigadores y profesores- los más destacados-, quienes además podrán hacer importantes aportaciones en sus áreas de competencia.

Mostrar a Acatlán como una de las escuelas a la vanguardia en áreas como el Centro de Idiomas (el más grande de América Latina), el de Cómputo, el de Información y Documentación (el más importante y cuyo acervo es el más rico de los alrededores); el equipamiento; las carreras que se imparten a través del Sistema de Universidad Abierta y la actualización vía Educación Continua.

Resaltar que en este campus también son importantes la cultura y la recreación en la formación de futuros profesionistas y en la actualización de egresados y público interesado, para lo cual se incluirán carteleras, horarios, talleres; entrevistas con entrenadores de las diferentes disciplinas, ventajas de practicar algún deporte, etc.

Debemos presentar a nuestra Escuela como una institución actual, organizada, útil y en constante cambio.

Promover una imagen de juventud, pero a la vez, de madurez y legítima tradición universitaria.

Dejar en claro su objetivo institucional y, por lo tanto, su influencia y contribución en la sociedad.

Se pretende lograr que:

La comunidad interna (maestros, alumnos, trabajadores) esté suficientemente informada acerca de las actividades, funciones, organización y características de sus Escuela.

Los exalumnos encuentren siempre la información necesaria para continuar su relación con Acatlán, principalmente respecto a:

**Opciones y trámites de titulación
Cursos extracurriculares y eventos de interés**

Opciones de posgrado

Los estudiantes que busquen opciones para estudiar, tengan en Acatlán una posibilidad interesante, diferente y superior a otras instituciones.

Los visitantes que requieran de algún dato específico, con fines de investigación o académico, encuentren información suficiente y/o en su defecto, datos para relacionarse con la fuente que se la pueda proporcionar.

Los visitantes casuales encuentren un lugar agradable, práctico y con sitios de interés general.

ETAPA 2



Lluvia de ideas

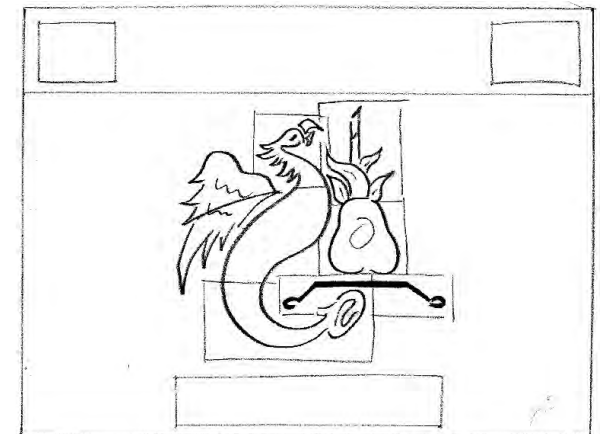
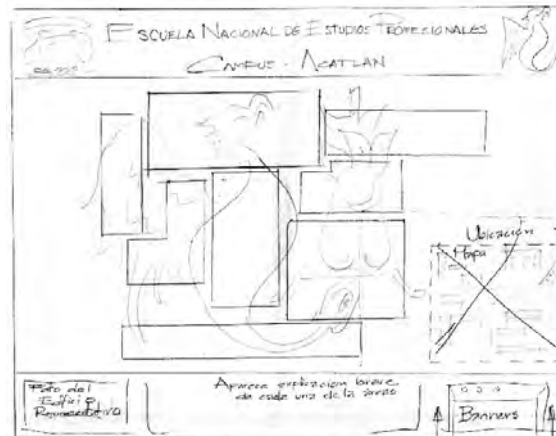
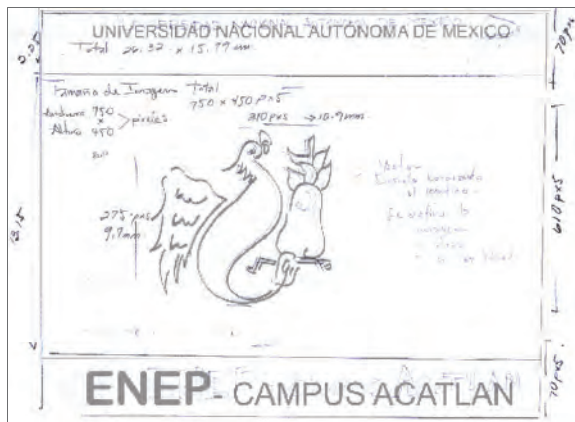
ETAPA 3

Tomando en cuenta los alcances anteriores, se procedió a integrar los nuevos elementos. Y así presentar nuevas soluciones.

Para lograr la propuesta gráfica, en esta etapa se tomó en cuenta la composición del escudo de la ENEP Acatlán y los elementos que lo integran, considerando la necesidad de cubrir los 9 rubros establecidos.

Se realizó un estudio de los elementos que conforman la imagen del escudo, para identificar adecuadamente el que representara a cada tópico, y que a su vez pueda ser manejado como unidad independiente, de acuerdo a la jerarquía de las categorías establecidas.

Se planteó el manejo del escudo con base a un análisis de fragmentación o secciones; se asignaron los rubros de acuerdo a sus características conceptuales y por posición en un orden jerárquico:



Lluvia de ideas

Se tomó el cuerpo del águila serpiente como referencia del eje académico dividiéndolo en 9 secciones que se asignaron en el siguiente orden:

Licenciaturas: Es el área esencial de la Universidad, por lo que se puede decir que es el eje central de donde surge toda actividad académica.



Y en ella convergen todos los recursos que complementan la formación profesional del universitario.

Es el elemento que posee mayor peso en la jerarquía de la Universidad por lo se le debe considerar como la cabeza principal de éste campus.

Se le asignó por esta razón la sección de la cabeza del águila.

Posgrado: Es la continuación de los estudios de Licenciatura, en el que se brinda la posibilidad de enriquecer la formación académica del Universitario por medio de estudios de especialidades, maestrías y doctorados.

Por ende tomando en cuenta la sección de licenciatura y empleando como eje académico el cuerpo principal del escudo se le asignó la sección del tronco superior inmediato a la cabeza del águila.



Seminarios y cursos: Es la parte complementaria de todo estudio de licenciatura u otra afin, donde se brinda la posibilidad de efectuar estudios de actualización, capacitación, etc.



Su asignación fue el segmento del tronco inferior como parte del eje académico.

Nuestro Campus: Con el fin de sustentar los diferentes estudios académicos que se imparten en la institución, se brindan una serie de servicios administrativos, de información, de mantenimiento, seguridad, limpieza, etc. Así como también de espacios de esparcimiento, entretenimiento, estacionamientos, cafeterías, etc. Le correspondió la cabeza de la serpiente como parte complementaria al eje académico.



Lluvia de ideas

Arte y Cultura: Elemento relevante donde se manifiestan todas las expresiones artísticas, plásticas y culturales que complementan la formación y temple del espíritu universitario.



Se le destinó a la sección de la piedra, ya que es la representación vínculo de arte y cultura con la vida universitaria,

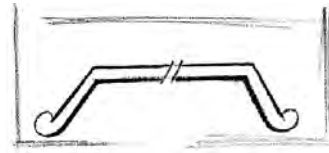
parte fundamental de la identidad del Campus.

Idiomas: La enseñanza de las diversas lenguas forma parte de la formación profesional del individuo sin que forme parte necesariamente de la comunidad universitaria.

Se le asignó la sección de la caña y hojas por ser parte de los estudios que en forma paralela se imparten en la institución.



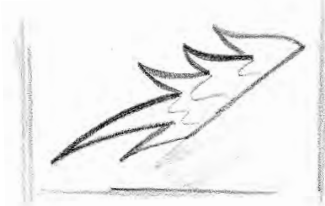
Servicios académicos: Es el soporte o base de las actividades académico culturales de la institución por lo que tuvo como correspondencia la sección de la madre tierra como función que sustenta el que hacer universitario.



Investigación: Forma parte fundamental de enriquecimiento del acervo académico por lo que se puede decir que eleva la excelencia académica, se le ubicó la sección del ala derecha.



Deportes y juegos: Actividades encaminadas a fortalecer la salud y elevar el espíritu del Universitario, se le asignó la sección del ala izquierda.



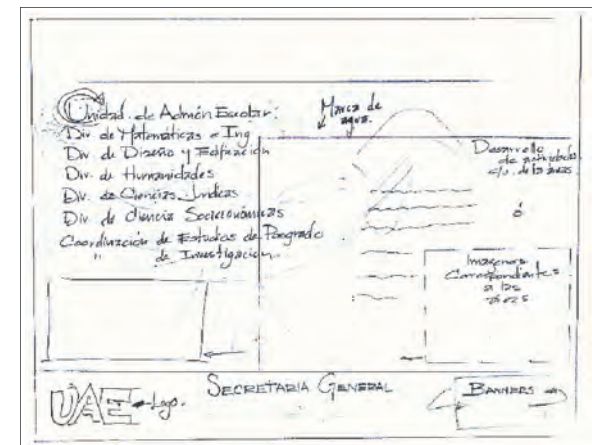
Lluvia de ideas

Aquí se muestra como se extrae la sección, atribuyendo un color diferente y aumentando su proporción, para lograr su identificación.



Definición de secciones a través de envoltentes.

En este boceto se muestra, como el gráfico correspondiente a la sección se aplicó a manera de textura y fondo en la etapa siguiente para abrir la información del punto correspondiente.



Lluvia de ideas

3.3 Preliminares

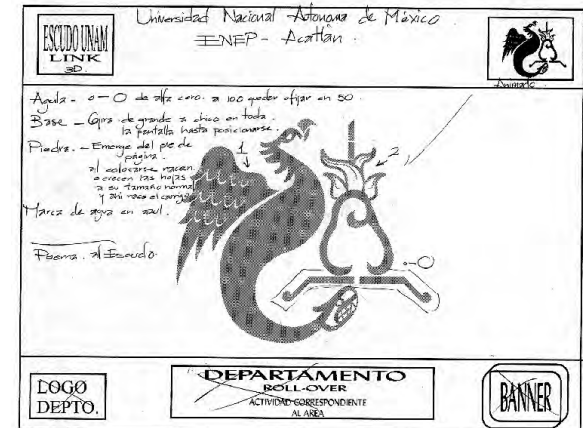
Por parte de las autoridades de la escuela se nos solicitó realizar una presentación de la última propuesta para su evaluación.

Se tomó esta última, para desarrollar y presentar un prototipo que mostraría los alcances y proyecciones estimados, para su posible aceptación.

Se procedió con la elaboración del Prototipo para presentarlo a la Directora Lic. Hermelinda Osorio del plantel y así obtener su autorización y arranque formal del proyecto.

El prototipo se formó siguiendo los lineamientos de navegación de la Interface gráfica, cumpliendo con los distintos niveles y jerarquías de la estructura mencionada.

Se aceptó formalmente, y condicionado a posibles cambios por parte de las autoridades. Se estableció un equipo de trabajo multidisciplinario y se agendaron reuniones en las que se acordaron los lineamientos que el proyecto contendría.



Nivel 1

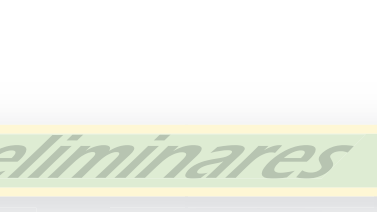
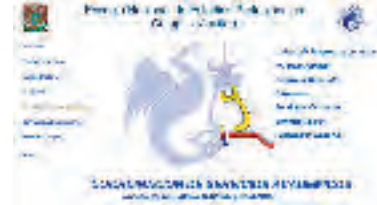


Fases que permitieron la evolución del proyecto

Nivel 1



Nivel 2



Preliminares



Preliminares



ACERCAMIENTO A LA REALIDAD

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

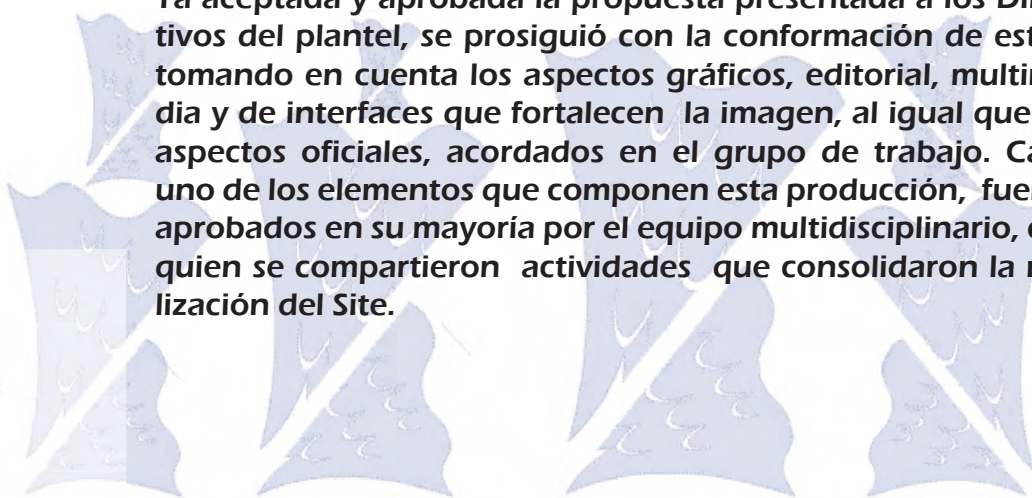
- Organizar el contenido del site, de acuerdo a lineamientos establecidos.
- Integrar de forma conveniente y práctica los recursos gráficos y dinámicos, para llegar al resultado final.

Capítulo

4

Introducción

Ya aceptada y aprobada la propuesta presentada a los Directivos del plantel, se prosiguió con la conformación de estilo, tomando en cuenta los aspectos gráficos, editorial, multimedia y de interfaces que fortalecen la imagen, al igual que los aspectos oficiales, acordados en el grupo de trabajo. Cada uno de los elementos que componen esta producción, fueron aprobados en su mayoría por el equipo multidisciplinario, con quien se compartieron actividades que consolidaron la realización del Site.

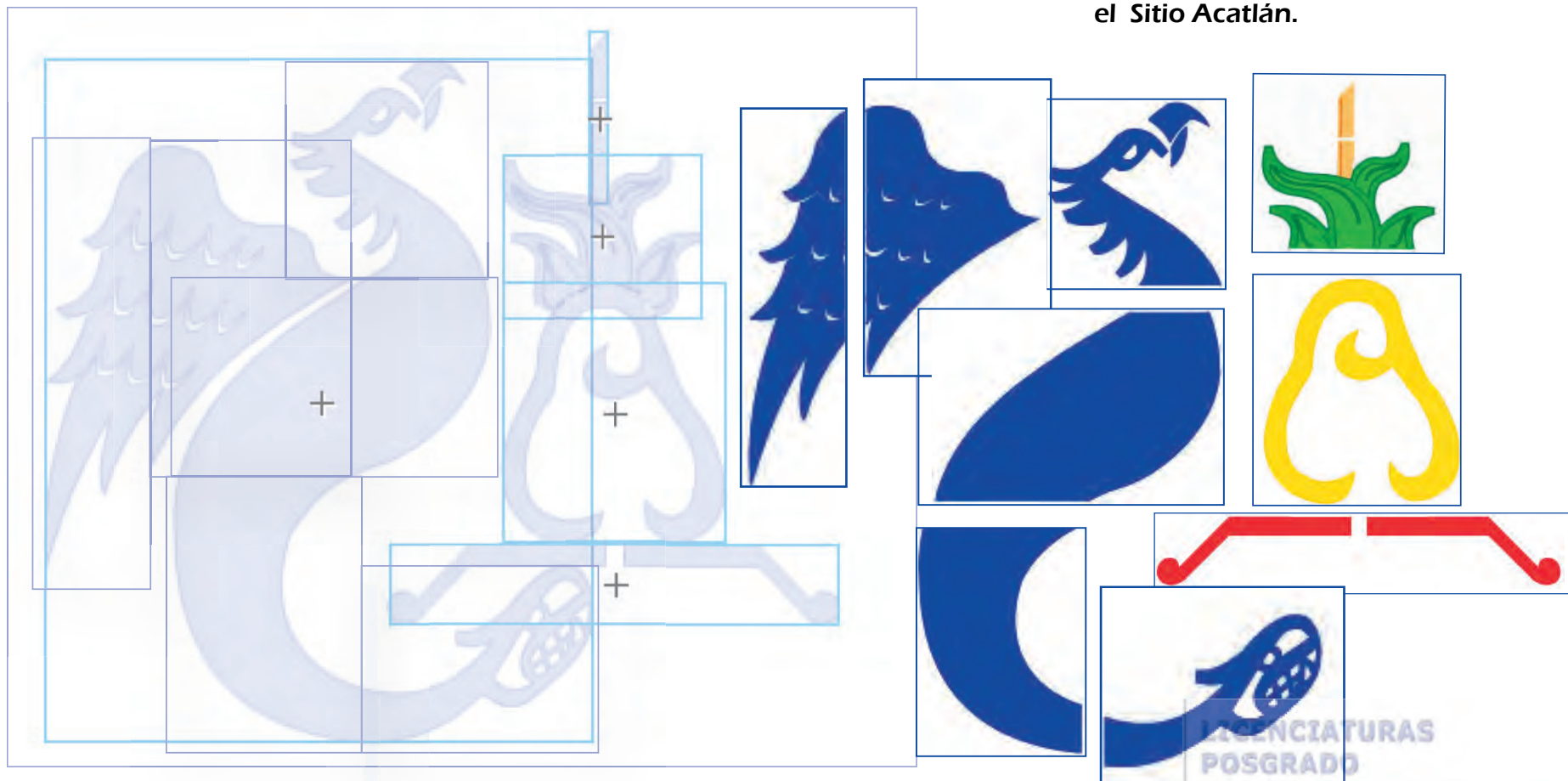


IDIOMAS



4.1 Conformación de estilo

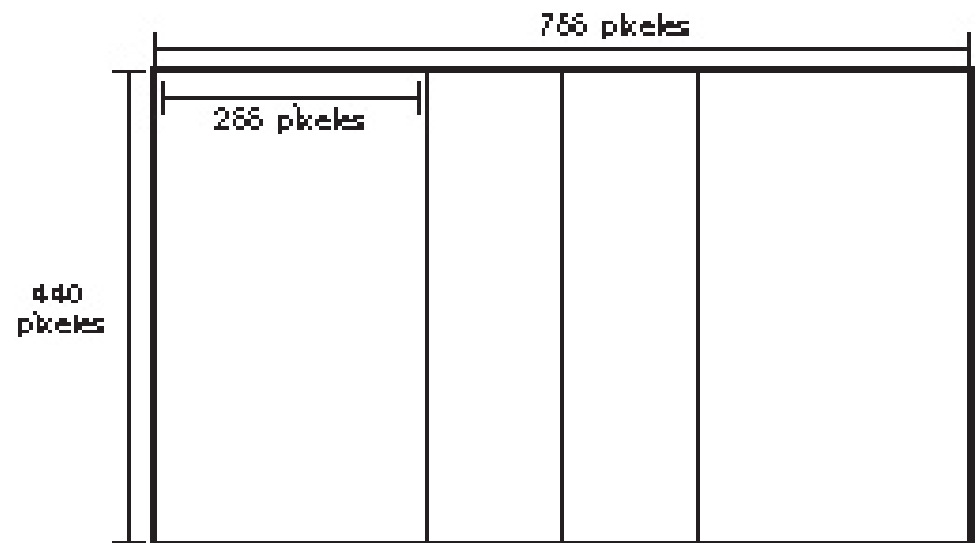
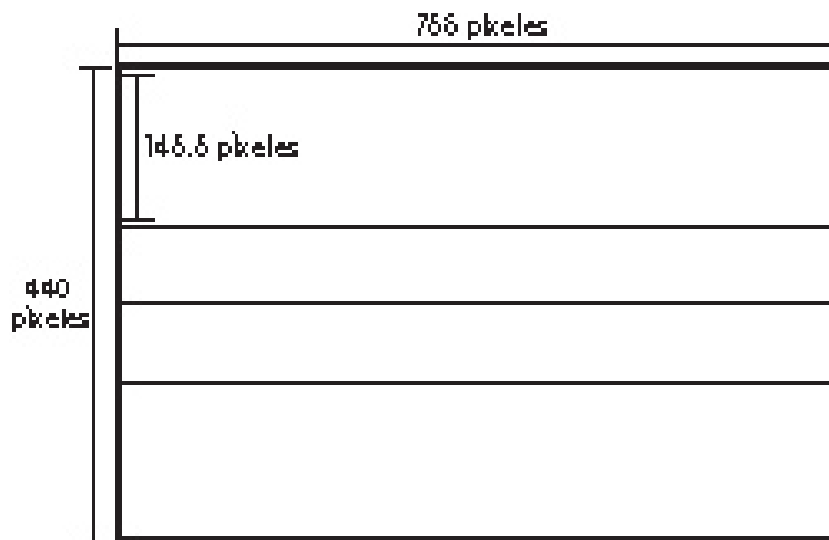
Así que ya con todos los estudios y acuerdos anteriores se presenta a continuación el desarrollo para la Conformación de Estilo Gráfico para el Sitio Acatlán.



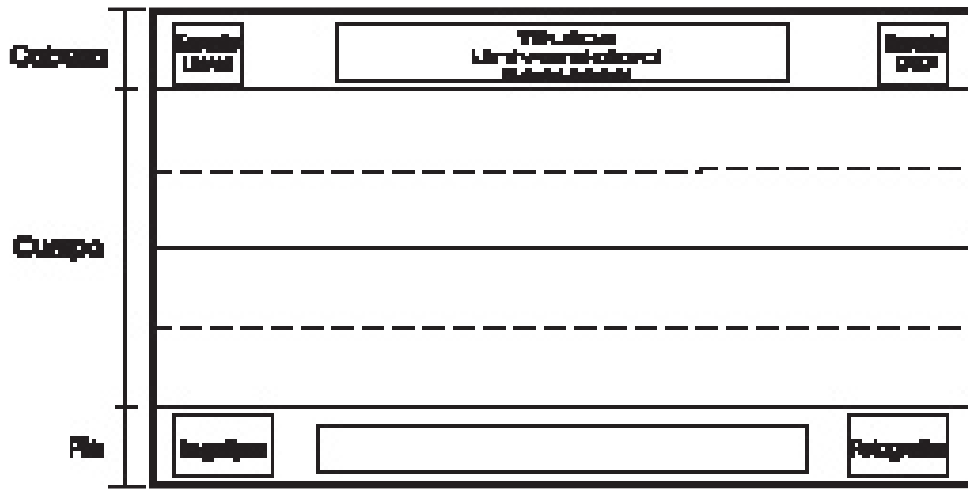
Tomando en cuenta la premisa de unificar a las distintas áreas que forman parte de nuestro campus universitario, esto es, que a partir del menú principal y navegando por cualquiera de las partes que lo conforman, se muestre que hay unidad en el diseño y una pertenencia al todo. Sería en esencia la Universidad, por lo que sin importar en el se esté, visualmente se conserve la sensación de permanecer dentro del mismo Sitio.

Conformación de estilo

Como punto de inicio se estableció, de acuerdo a las medidas que tiene una interfaz, el formato (respetando el campo visual de los browsers, en internet.), la cual es parte esencial del soporte visual y en donde se van a descargar todos nuestros elementos mostrados en los siguientes esquemas.

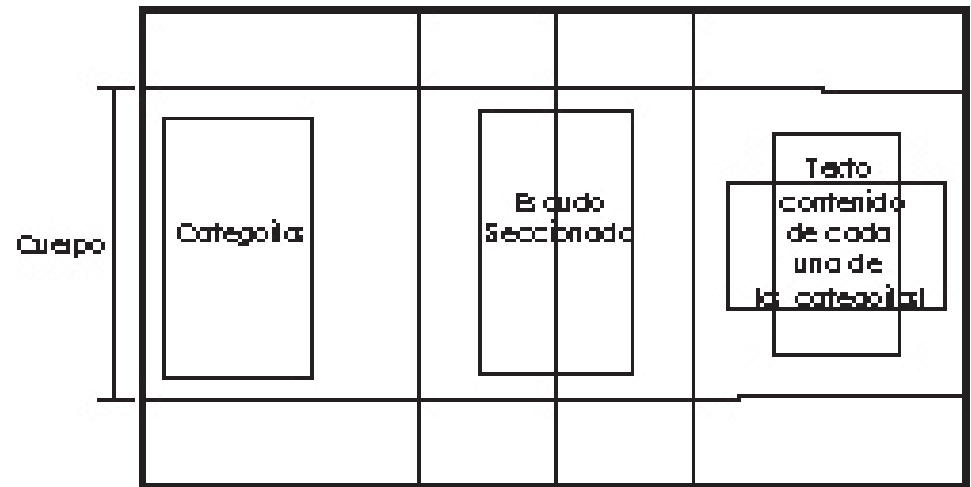


Se consideró que el formato se trabajaría sobre una composición basada en la Ley de tercios, tanto horizontal como vertical, para lograr la distribución del espacio.





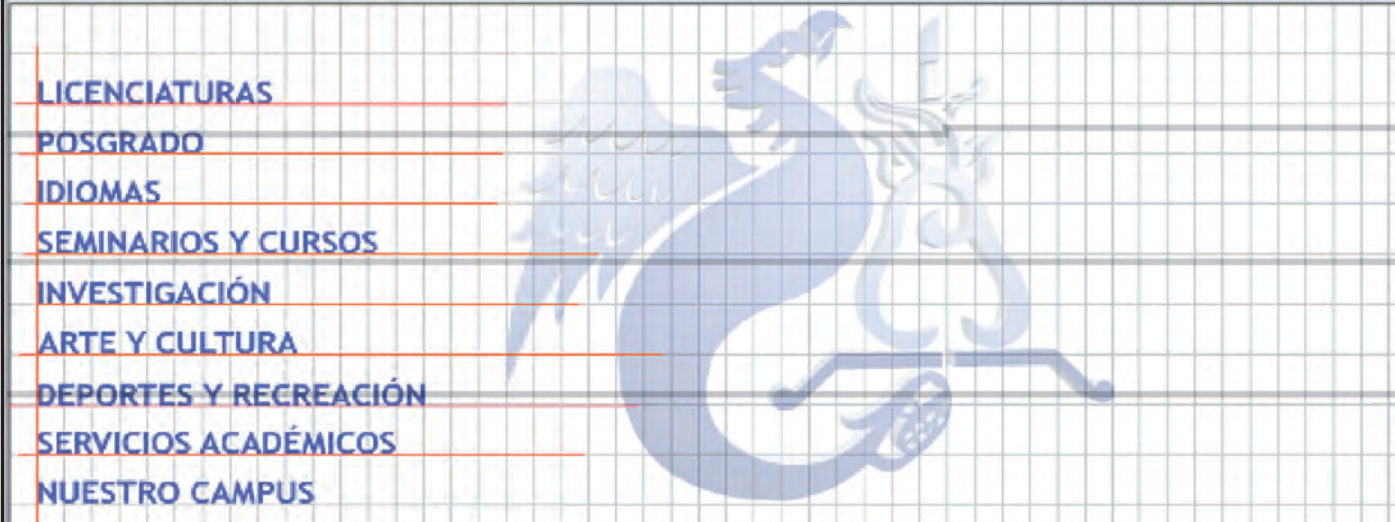


La proporción horizontal se subdividió de acuerdo a la colocación y proporción de los elementos dentro del formato, estos son los espacios denominados : cabeza, cuerpo o área de trabajo y pie. Esta proporción se considero, como la constante, para la estructura general que consta de 3 Niveles

En cuanto a la parte del cuerpo, se mantiene constante la proporción de de tercios en vertical en el Nivel 1 , por ser el área de trabajo que muestra el menú de inicio, el escudo seccionado y el texto de contenidos. En los siguientes niveles esta área es variable de acuerdo a las características propias de información que se despliega en cada uno.



El orden y espacio que ocupa cada uno de los elementos esta basado en la jerarquización de la estructura institucional que ya se ha mencionado anteriormente.

Conformación de estilo

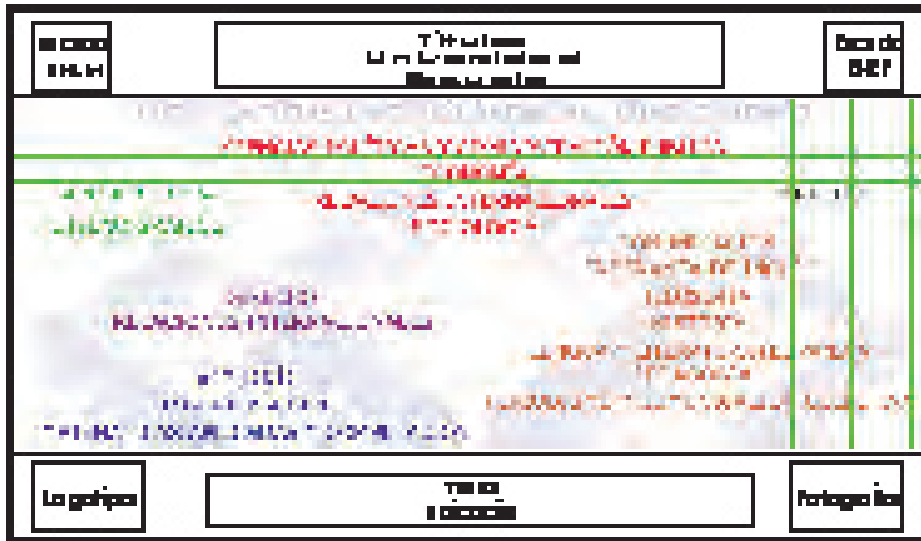
	UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES ACAT-	
		
<p>LICENCIATURAS</p> <p>POSGRADO</p> <p>IDIOMAS</p> <p>SEMINARIOS Y CURSOS</p> <p>INVESTIGACIÓN</p> <p>ARTE Y CULTURA</p> <p>DEPORTES Y RECREACIÓN</p> <p>SERVICIOS ACADÉMICOS</p> <p>NUESTRO CAMPUS</p>		
	Jefatura de Ciencias Políticas Licenciatura de Relaciones Internacionales	

Muestra de la asignación de elementos dentro de la diagramación, es decir la composición resultante para el Nivel 1. Es al mismo tiempo el Menú principal e índice, si se refiere a semejanzas con el aspecto editorial.

Definición de estilo Nivel 1

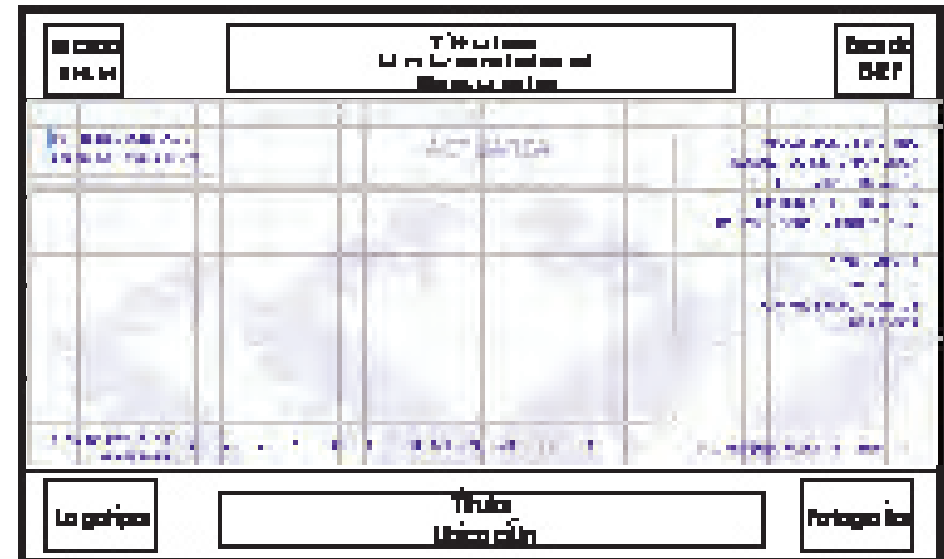
Actuaría
Pedagogía
Diseño Gráfico
Arquitectura
Ingeniería Civil
Comunicación
Relaciones Internacionales
Administración
Lengua y Literatura

Conformación de estilo



Definición de estilo Nivel 2

Tomando en cuenta lo anterior se tiene también que cada rubro mostrado en el menú principal equivale al capítulo de un libro ejemplo el nivel 2. El contenido e información de éste se puede observar en páginas posteriores, es decir en niveles subsecuentes por medio de vínculos; como lector de un libro sería pasar hoja por hoja. Esta apreciación se confirmó con base en la experiencia.

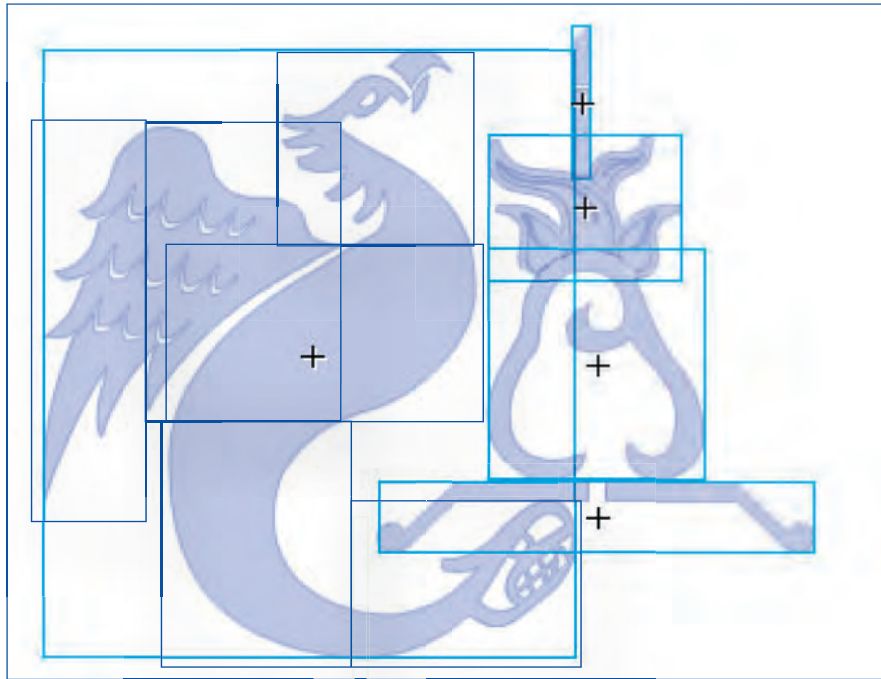


Definición de estilo Nivel 3

Aquí se muestra la definición de estilo a la que se llegó; tanto en el Nivel 2 como en el Nivel 3 se respetó el formato correspondiente al cuerpo o área de trabajo, ambos se conformaron sobre la aplicación de un tapete que contuviera la imagen de la categoría correspondiente.

Los dos niveles presentan en particular una diagramación basado en líneas rectas paralelas de acuerdo a las necesidades del diseño y contenido.

4.1.1 Secciones del escudo y envolventes



Para la conformación se tuvo como elemento principal el escudo de la ENEP-Acatlán y el concepto de fragmentación acordado ya mencionado.

Es por ello que a continuación se menciona, el proceso al cual fue sometido para adquirir el aspecto que se proyectó de acuerdo a principios y conceptos de diseño que fueron relevantes para su realización.

Uno de ellos fue el concepto de dimensión de las envolventes menores las cuales fueron extraídas respecto a la envolvente mayor; obteniendo al mismo tiempo formas regulares e irregulares sólidas que presentaron unidad.

Estas secciones obedecieron a la asignación de jerarquías dispuestas y acordadas por el comité; con el propósito de que en la presentación dentro de la interfase y entrada al menú, se creará un orden y un lenguaje interactivo y claro para el usuario en el entorno que navegará.

Conformación de estilo



Licenciaturas

Es el área esencial de la Universidad, por lo que se puede decir que es el eje central de donde surge toda actividad académica.

Y en ella convergen todos los recursos que complementan la formación profesional del universitario.

Es el elemento que posee mayor peso en la jerarquía de la Universidad por eso se le debe considerar como la cabeza principal de éste campus.



Además a cada una de estas secciones de les dio un valor institucional de acuerdo a las categorías que se tienen en el menú como se podrá ver a continuación.



Posgrado

Es la continuación de los estudios de Licenciatura, en el que se brinda la posibilidad de enriquecer la formación académica del Universitario por medio de estudios de especialidades, maestrías y doctorados.



Seminarios y Cursos

Es la parte complementaria de todo estudio de licenciatura u otra afin, donde se brinda la posibilidad de efectuar estudios de actualización, capacitación, etc.



Conformación de estilo



Nuestro Campus

Con el fin de sustentar los diferentes estudios académicos que se imparten en la institución, se brindan una serie de servicios administrativos, de información, de mantenimiento, seguridad, limpieza, etc. Así como también de espacios de esparcimiento, entretenimiento, estacionamientos, cafeterías, etc.



Arte y Cultura

Elemento de importancia relevante donde se manifiestan todas las expresiones artísticas, plásticas y culturales que complementan la formación y temple del espíritu universitario.



Idiomas

La enseñanza de las diversas lenguas forma parte de la formación profesional del individuo sin que forme parte necesariamente de la comunidad universitaria.



Conformación de estilo



Servicios Académicos

Es el soporte o base de las actividades académico culturales de la institución y funciones que sustentan el que hacer universitario.



Investigación

Forma parte fundamental de enriquecimiento del acervo académico por lo que se puede decir que eleva la excelencia académica.



Deportes

Actividades encaminadas a fortalecer la salud y elevar el espíritu del Universitario.



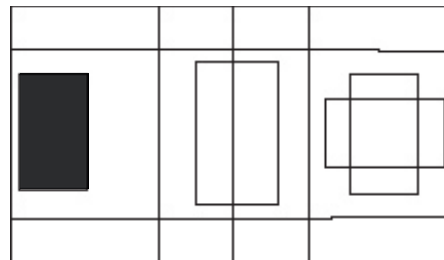
Conformación de estilo

Para darle una mejor estructura general a la interfaz se recurre también al empleo de botones, rollovers, menus y ventanas desplegables, siendo estos elementos interactivos tradicionales que permiten a la página web ser más amplia.

Los roll-overs que se presentan a continuación cumplen una función más que la de un simple botón, que es la de proporcionar respuesta inmediata y algunas posibilidades al diseño como cambiar de color para ser identificado, emplear gráficos y desplegar información o datos en la misma interfaz al momento de colocar o desplazar el cursor sobre alguno de ellos. En este caso, en la página de inicio, se despliega desde cada uno de los rollovers del menu principal otro menú con el contenido que se encuentra vinculado en el siguiente nivel, si es que se le da click a esta opción.

Menú

LICENCIATURAS
POSGRADO
IDIOMAS
SEMINARIOS Y CURSOS
INVESTIGACION
ARTE Y CULTURA
DEPORTES Y RECREACION
SERVICIOS ACADEMICOS
NUESTRO CAMPUS



Este elemento, además de ser el menú principal, cumple con la función de que cada título es un botón ligado a la sección del escudo correspondiente al área, adicionalmente muestra de manera temporal una ventana desplegable con temas de interés para el usuario y de utilidad en su búsqueda.



Estos dos gráficos adquieren la característica de botón, ya que son un vínculo constante tanto con la página de inicio, como con la liga a la página de la UNAM.



Conformación de estilo

Como efecto dentro del roll-over se utilizaron estos logotipos correspondientes a las Licenciaturas, pues cada una cuenta con el suyo y las que no, se le creó uno temporal.

botones - rollovers

botones - rollovers



Derecho



Diseño Gráfico



Economía



Historia



Filosofía



Ingeniería Civil



Enseñanza de Inglés



Pedagogía



Matemáticas Aplicadas y Computación



Relaciones Internacionales



Lengua y Literatura



Sociología



Actuaría



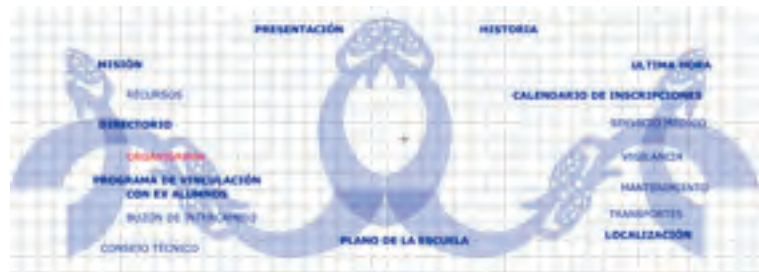
Arquitectura

botones - rollovers

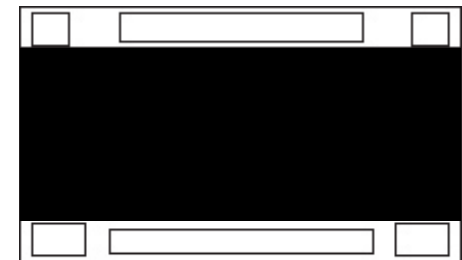
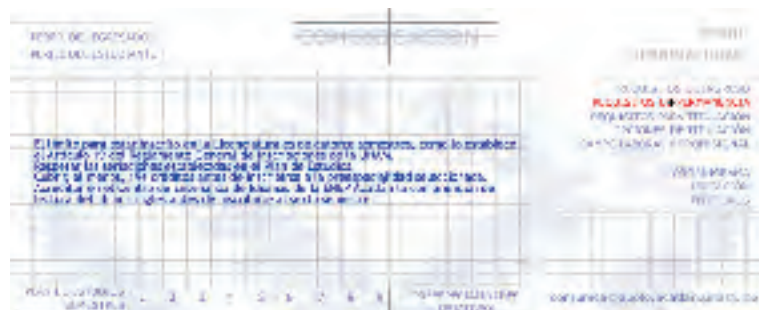
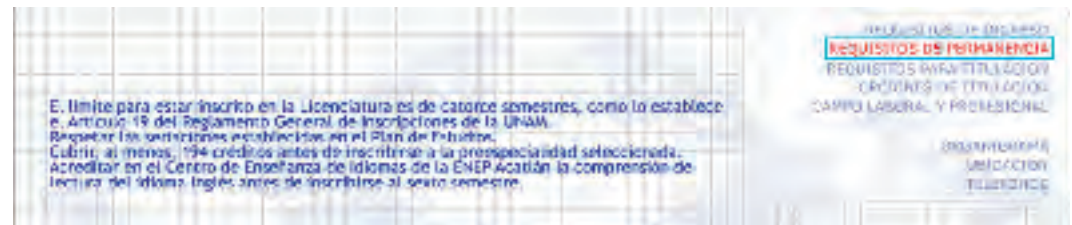
Conformación de estilo

<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>

Como botones en el Nivel 2 se tienen los nombres de los temas. Funcionan de la siguiente manera: al pasar el *mouse* por encima del botón se ilumina, se activa roll-over y muestra un gráfico relacionado con el tema. Al darle click, da acceso al contenido en el Nivel 3.



Cada punto o tema de interés, es un botón-roll-over, que despliega la información en la viñeta central, y en caso de ser muy extensa esta información se accede a otro nivel.



Conformación de estilo

4.1.3 Fuentes tipográficas

De acuerdo a las fuentes establecidas por el sistema, se eligieron las indicadas por corresponder adecuadamente con el ambiente dentro de Internet y mantener la compatibilidad tanto en PC y MAC; se eligieron las de palo seco, para una visualización más clara y menos pixeleada en la interfase; Verdana y Trebuchet MS, ambas fueron creadas para desplegar información en monitores.

Verdana Bold

Se utilizo para Títulos (Menú) y encabezados en 16 y20 puntos

Color 0033FF

V e r d a n a

abcdefghijklmnopqrstu
vwxyz ABCD
EFGHIJKLM
NÑOPQRST
UVWXYZ !"#
\$ % & /) = ? i

Trebuchet

Se aplicó a textos y párrafos en 12 puntos.

T r e b u c h e t

abcdefghijklmnopqrstu
mnñopqrstu
vwxyz ABCD
EFGHIJKLM
NÑOPQRST
UVWXYZ !"#
\$ % & / () = ? i

Lidian

Se empleó en el Encabezado de ENEP, por ser una fuente de uso institucional.

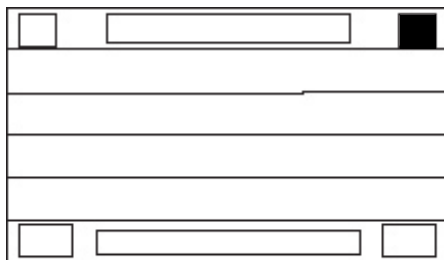
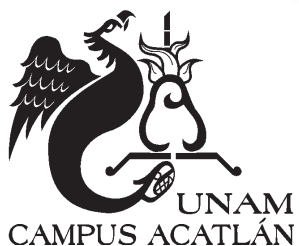
**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DEMÉXICO
CAMPUS ACATLÁN**

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
[Redacted]	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

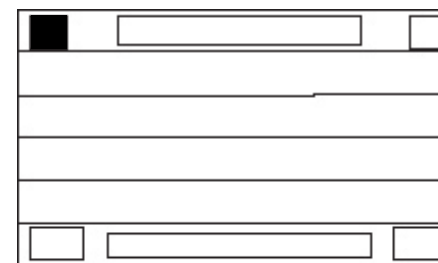
Conformación de estilo

4.1.4 Gráficos y Fotografías

Siendo el escudo de la ENEP-Acatlán uno de los gráficos e imágenes con mayor presencia y uso en la interfaz, se le realizaron desde su inicio variantes, a línea, en alto contraste, cambios de color, dimensiones, fragmentaciones, etc.



Otro de los gráficos permanentes dentro del formato fué el escudo de la UNAM, para efecto en varias presentaciones, las cuales sufrieron modificaciones a lo largo de la realización del proyecto.



Conformación de estilo



Licenciaturas

Para cada una de las categorías en el Nivel 2 y 3, se empleó la sección asignada y se dispuso en forma modular para crear tapetes o fondos persona-



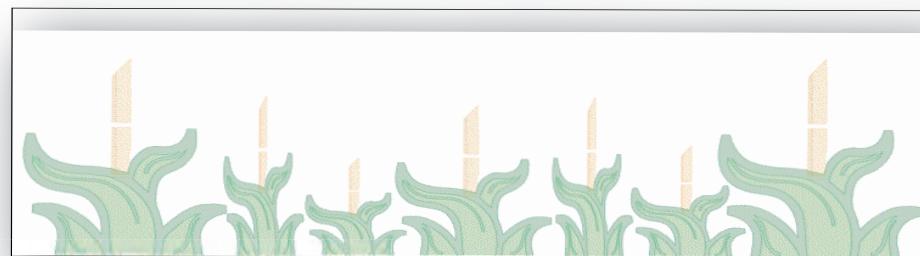
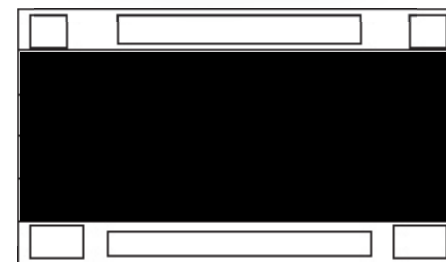
lizados, para su identificación y unificación como partes de un todo (pero con unidad propia). En donde se descargó por consiguiente la información que se manejaba en cada tópico.



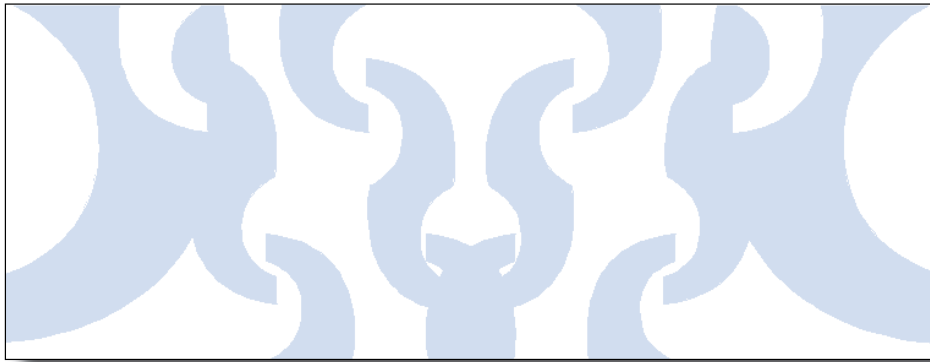
Idiomas



Posgrado



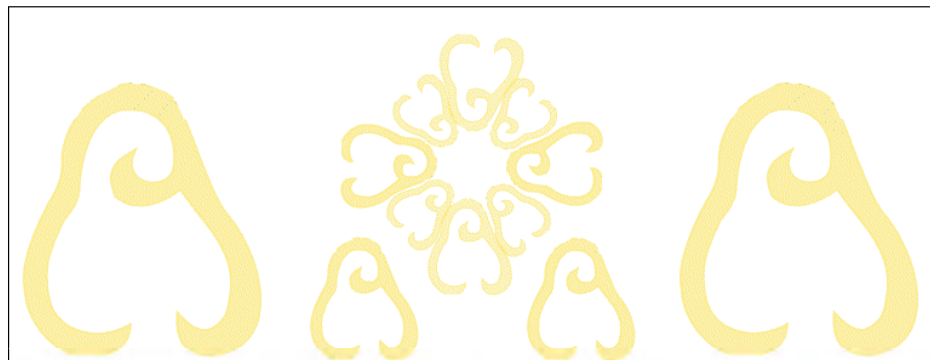
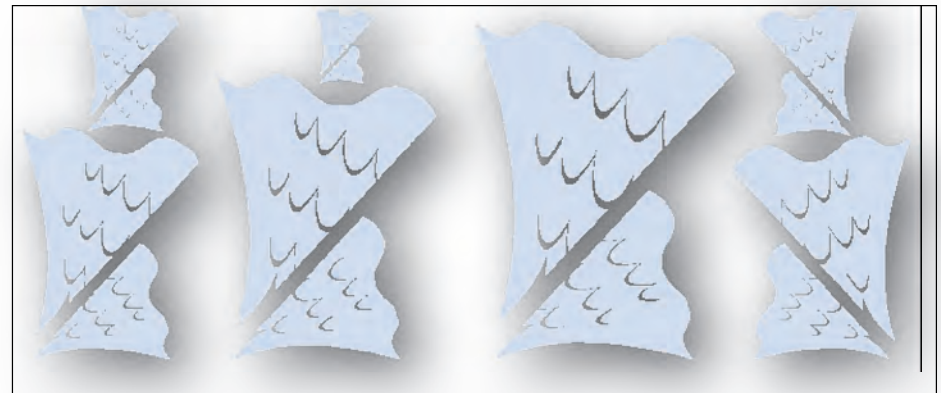
Conformación de estilo



Seminarios y Cursos



Arte y Cultura



Investigación

Conformación de estilo

 **Deportes**



 **Servicios Académicos**

 **Nuestro Campus**



Conformación de estilo



Licenciaturas



Posgrado



Idiomas

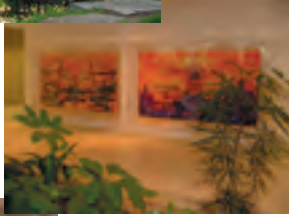


Como parte integral del estilo, se incluyeron fotografías de cada una de las áreas, pues cada una de ellas hace referencia del lugar o sitio en el que se está al momento en que se coloca sobre un roll-over o ingresa a algún vínculo dentro de la interfaz, en el nivel 1 y 2.

Conformación de estilo



Seminarios y Cursos



<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>



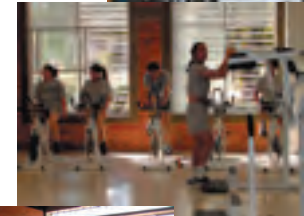
Arte y Cultura



Investigación



Deportes



Conformación de estilo



Conformación de estilo



Nuestro Campus



En el nivel 1 de acuerdo al estilo que se fué desarrollando, algunas de estas fotografías se seleccionaron para ser incluidas en la presentación de *movies* dentro de cada sección perforada del escudo, como se especifica más adelante.

Conformación de estilo

4.2 Tratamiento digital

Una vez que se había establecido el estilo, se procedió a crear los recursos digitales, que van a permitir fortalecer el proyecto. Empleando para ello software especializado con alternativas más atractivas y dinámicas para el desarrollo de la interfaz y de cada uno de los elementos, siendo de gran ayuda para el medio en que se navegaría.

Cada uno de los objetos o elementos por sus características particulares, fueron pensados y conformados en el software y formato adecuado para cada necesidad, con el propósito de favorecer el estado de compatibilidad al momento del armado en *Flash*.

En los siguientes puntos se verá como se llegó a la definición visual de los elementos, con base en los tratamientos aplicados.

Uno de ellos fue la definición de los colores permanentes que se utilizaron en el programa *Flash 5* en cada uno de los elementos que conforman el escudo.

Aguila Serpiente

Relleno 0000CC



Filete 000088



Piedra

Relleno FFFF33



Filete FADB05



Hojas

Relleno Ext. 33CC00



Filete 009900



Relleno Int. 33FF33



Caña

Relleno FFCC66



Filete Ext. FF9966



Filete Int. CC6600



Base

Relleno CC0033



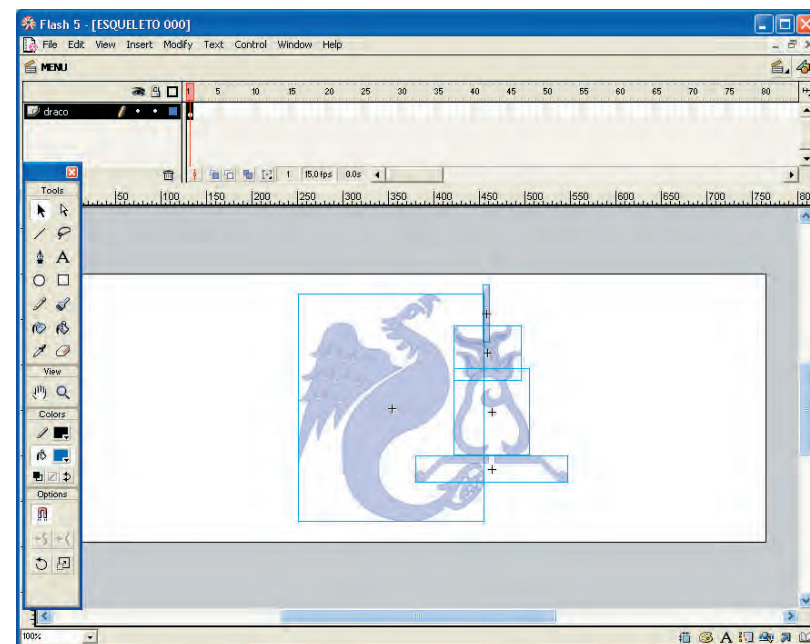
Filete A40029



4.2.1 Secciones del escudo



Para obtener la fragmentación de cada una de las piezas del escudo, la imagen original se escaneó y utilizó en el modo de layers como fondo. Cada una de las secciones se trazó en vector, se les asignó el color y tamaño requerido. Posteriormente cada una de las piezas fueron importadas en Flash, como gráficos en la librería, para su aplicación dentro del proyecto.



4.2.2 Accesos Interactivos

INVESTIGACION

INVESTIGACION

LICENCIATURAS

ARTE Y CULTURA

LICENCIATURAS

ARTE Y CULTURA



POSGRADO

DEPORTES Y RECREACION

POSGRADO

POSGRADO

POSGRADO

DEPORTES Y RECREACION

IDIOMAS

SERVICIOS ACADÉMICOS

IDIOMAS

SERVICIOS ACADÉMICOS

SEMINARIOS Y CURSOS

NUESTRO CAMPUS

SEMINARIOS Y CURSOS

NUESTRO CAMPUS

Como botones y roll-overs aparecen en el Menu de Inicio en forma de listado cada uno de estos títulos, fueron creados en photoshop en su modo normal. Después se duplicó el layer y a cada una de estas copias se le agregaron efectos como el cambio de color, de azul a verde a uno, y al otro un efecto de halo, para así obtener las distintas vistas necesarias y poder armar en Flash la animación e interactividad.

Tratamiento digital de los gráficos

Como botón y roll-over también se utilizaron textos breves como son los siguientes casos. Cada uno de los textos o títulos se encontraban en la librería de Flash, de donde se extraían de forma individual, para colocarse en el formato.

Ingeniería Civil
 Matemáticas Aplicadas y Computación
 Actuaría
 Derecho
 Relaciones Internacionales
 Arquitectura
 Diseño Gráfico
 Sociología
 Ciencias Políticas y Administración Pública
 Relaciones Internacionales
 Economía
 Filosofía
 Historia
 Lengua y Literatura Hispánica
 Pedagogía
 Periodismo y Comunicación Colectiva
 Comunicación
 Enseñanza de Inglés

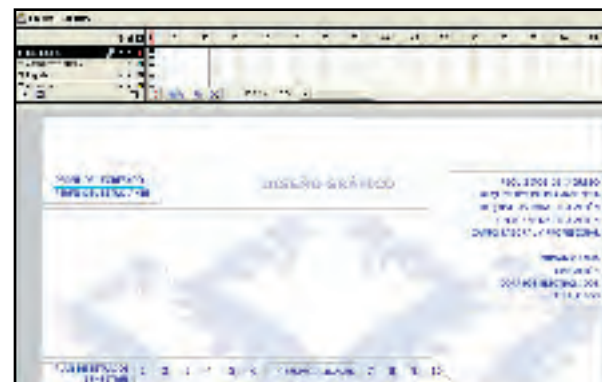
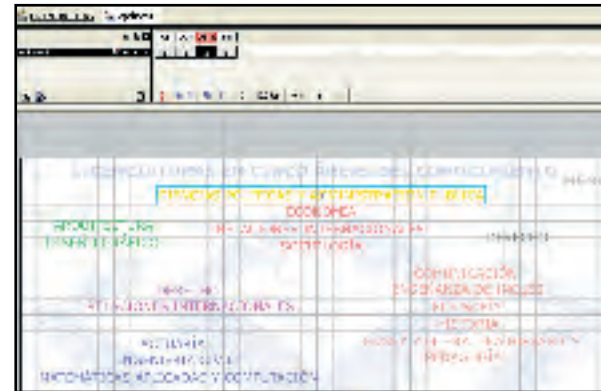
PERFIL DEL EGRESADO
 PERFIL DEL ESTUDIANTE
 REQUISITOS DE INGRESO
 REQUISITOS DE PERMANENCIA
 REQUISITOS PARA TITULACIÓN
 OPCIONES DE TITULACIÓN
 CAMPO LABORAL Y PROFESIONAL
 ORGANIGRAMA
 UBICACIÓN
 TELEFONOS
 PLAN DE ESTUDIOS

SEMESTRES	
1	2 3 4 5
6	7 8 9

MENU
 DISEÑO GRÁFICO
 LICENCIATURAS
 LICENCIATURAS

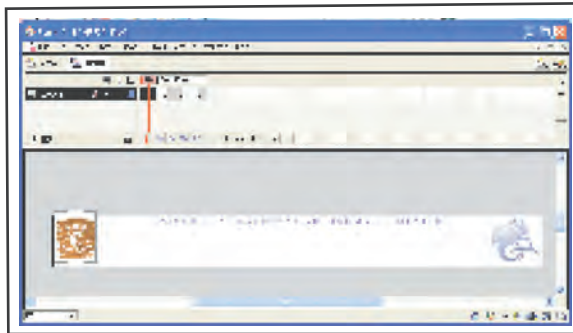


En este caso se agregó el contenido en el **over** para que al deslizarse el mouse desplegara la información deseada en la viñeta central; como ya se había mencionado anteriormente esto se logró a través de las virtudes de los estados del botón que el programa ofrecía.



Tratamiento digital de los gráficos

El escudo de UNAM y el escudo de Acatlán adquirieron también el aspecto de botón, creados en Flash, con vínculos directos al Site de UNAM y a la página de inicio de ENEP Acatlán, colocados en el primer tercio horizontal(cabeza) de la interfaz.



Para otras acciones al Escudo de UNAM se le aplicaron efectos en pothosop, sin dañar su aspecto original, solamente con la idea de obtener las características propias de un botón "up" y "down", y así lograr su identificación como tal.

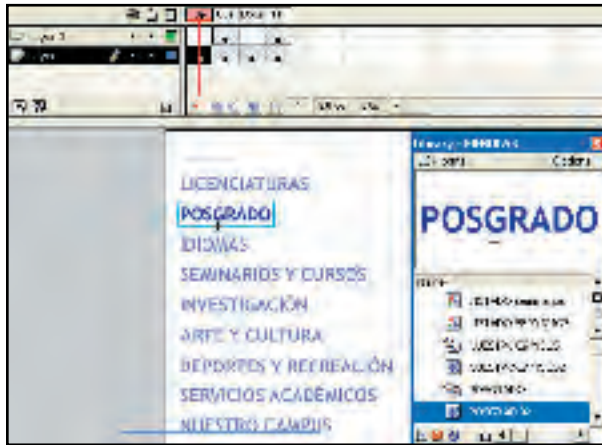


Para darle el efecto de volumen 3D, se utilizó una aplicación llamada Swift 3D, que permitió modelar los escudos y lograr la animación de rotación sobre el eje Y. Posteriormente se exportó el archivo bajo formato .SWF

Para el armado del botón en Flash fué necesario incluir en el modo **over** un movie clip que contiene la animación del escudo.

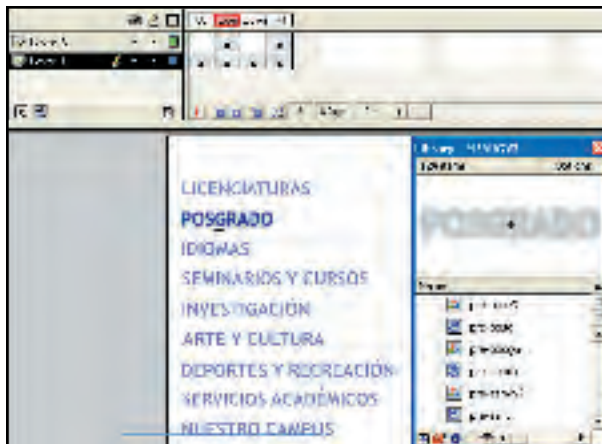
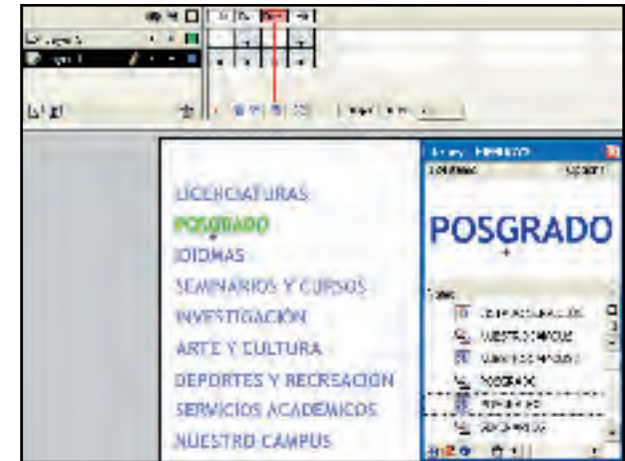


UP



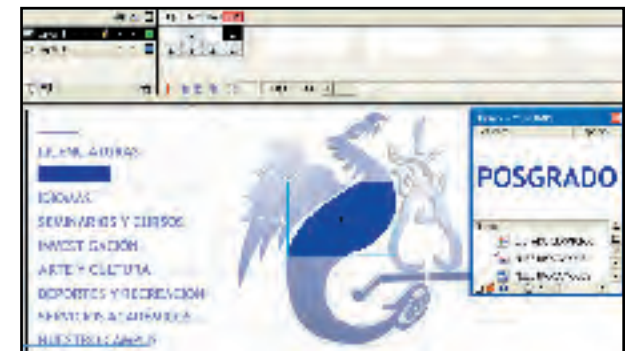
Apariencias de un botón en sus cuatro estados: **Over, Up, Down y Hit**. En cada uno se colocó la transformación del objeto, que se deseaba obtener al momento de seleccionar un botón o arrastrar el mouse sobre él. De igual forma estaba incluida la acción que realizaría dentro de la interfaz.

HIT



OVER

DOWN



4.2.3 Fuentes y Texto

Los textos fueron capturados en Word y después importados en Flash, para su integración en la Interfaz. Esto permitió su edición y actualización de contenidos.

Otro tratamiento que se utilizó fue crear el texto en photoshop como imagen, para ser usados en los efectos de algunos botones.



* es la serpiente emplumada con la esencia del señor de los vientos de las aguas y de la fertilidad, ha trapado ha tenido el magico poder de fertilizar la tierra, tierra de mil colores, que es mujer madre madre tierra, la piedra que se ha convertido en el carro de las cañas:

Acatlan™

MENU
DIVISIÓN
DE DISEÑO Y EDIFICACIÓN
LICENCIATURAS
LICENCIATURAS
SECRETARÍA GENERAL
DISEÑO GRÁFICO



Tratamiento digital de los gráficos

Este texto se encontraba en el Segundo nivel, como títulos de cada una de las Licenciaturas.

ARQUITECTURA
DISEÑO GRÁFICO
CIENCIAS POLÍTICAS Y ADMINISTRACIÓN PÚBLICA
ECONOMÍA
RELACIONES INTERNACIONALES
SOCIOLOGÍA
DERECHO
RELACIONES INTERNACIONALES
ACTUARÍA
INGENIERÍA CIVIL
MATEMÁTICAS APLICADAS Y COMPUTACIÓN
COMUNICACIÓN
ENSEÑANZA DE INGLÉS
FILOSOFÍA
HISTORIA
LENGUA Y LITERATURA HISPÁNICA
PEDAGOGÍA

Ejemplo del texto referente a la información contenida en la Licenciatura de Diseño Gráfico en el Tercer Nivel, del mismo modo que éste, existieron también contenidos de cada una de las carreras del plantel.

Después de la recepción de información, a través del formato standard, la información se sintetizó con la finalidad de optimizar recursos en el Site. Ya en Flash se ordenó en relación a las viñetas establecidas.

1. Identificación de la licenciatura:
Nombre: Licenciatura en Diseño Gráfico
Año de entrada en vigor del plan de estudios: 1994
2. Estructura Académica
2.1 Perfil del egresado:
El egresado de esta licenciatura será capaz de diseñar las imágenes que proporcionan una información gráfica y audiovisual mediante la configuración, instrumentación y transmisión de mensajes valiéndose de signos, señales, símbolos, significados de las formas, de los colores y de las relaciones entre unos y otros.

Requisitos de ingreso:
Bachillerato o equivalente.

Cuadro de materias:

Semestre 1

2100	06	6	Dibujo I
2101	09	6	Taller de diseño I
2102	06	3	Metodología para el diseño I
2103	06	6	Serigrafía
2104	04	4	Geometría I
2105	06	3	Redacción I
2106	06	3	Arte y sociedad
2107	04	4	Taller de creatividad

Semestre 2

2200	06	6	Dibujo II
2201	09	6	Taller de diseño II
2202	04	4	Fotografía I
2203	04	4	Geometría II
2204	06	3	Redacción II
2205	06	3	Historia del Arte
2206	06	3	Psicología del Diseño
2207	04	4	Materiales y Técnicas de Presentación

Semestre 3

2300	09	6	Taller de diseño III
2301	04	4	Técnicas de expresión I
2302	04	4	Fotografía II
2303	04	3	Tipografía I
2304	04	4	Original mecánico
2305	04	4	Técnicas de impresión
2306	06	3	Historia del arte y del diseño
2307	06	3	Teoría de la comunicación

Semestre 4

2400	09	6	Taller de diseño IV
2401	04	4	Técnicas de expresión II
2402	04	4	Fotografía III
2403	06	6	Audiovisual I
2404	06	3	Guionismo I
2405	06	3	Teoría del arte y del diseño
2406	06	3	Comunicación visual

2407 06 3 Factores económicos para el diseño

Semestre 5

2500	06	3	Semiótica I
2501	09	6	Taller de diseño V
2502	04	4	Técnicas de expresión III
2503	04	4	Fotografía IV
2504	06	6	Cine - animación
2505	04	4	Informática para el diseño I
2506	06	3	Realidad nacional
2507	06	3	Diseño ambiental

Semestre 6

2600	06	3	Semiótica II
2601	09	6	Taller de diseño VI
2602	04	4	Técnicas de expresión IV
2603	06	6	Televisión I
2604	04	4	Informática para el diseño II
2605	06	3	3 Investigación del campo profesional
2606	06	3	3 Mercadotecnia y publicidad
2607	06	3	3 Aspectos legales del diseño

Preespecialidad en ilustración

Séptimo Semestre/ Preespecialidad en ilustración

2700	09	6	Taller de diseño VII
2727	06	3	Semiología de la imagen
2728	06	3	Historia de la ilustración
2726	06	6	Dibujo III
2716	04	4	Diseño por computadora
2707	04	4	Introducción a la graficación y la animación
2712	04	4	Elementos de ilustración I

Octavo Semestre / Preespecialidad en ilustración

2827	09	6	Taller de Ilustración avanzada
2828	04	4	Composición plástica
2829	06	6	Taller de experimentación
2826	06	6	Dibujo IV
2813	04	4	Animación
2811	06	6	Elementos de ilustración II
2806	06	3	Seminario de titulación

Tratamiento digital de los gráficos

Preespecialidad en material didáctico

Séptimo Semestre/ Preespecialidad en material didáctico

2700	09	6	Taller de diseño VII
2707	04	4	Introducción a la graficación y animación
2708	06	3	Teorías psicológicas contemporáneas
2709	06	3	Principios de pedagogía
2710	06	3	Psicología educativa
2701	04	4	Audiovisuales II
2711	08	6	Taller de elaboración de material didáctico

Octavo Semestre / Preespecialidad en material didáctico

2807	09	6	Taller de diseño de material didáctico
2808	06	3	Didáctica
2809	06	3	Psicología de la infancia
2810	06	3	Psicología social
2811	06	6	Elementos de ilustración II
2806	06	3	Seminario de titulación

Preespecialidad en empaque, envase y embalaje

Séptimo Semestre/ Preespecialidad en empaque, envase y embalaje

2700	09	6	Taller de diseño VII
2717	06	3	Introducción al envase y embalaje
2718	06	3	Materiales y técnicas de impresión de empaques
2720	06	3	El color en el empaque
2721	06	3	Tipografía II
2716	04	4	Diseño asistido por computadora
2719	03	3	Diseño formal

Octavo Semestre / Preespecialidad en empaque, envase y embalaje

2817	09	6	Taller de diseño de empaque
2818	04	4	Original mecánico II
2819	06	3	Estrategias de mercadotecnia
2820	06	3	Aspectos legales del envase y embalaje
2821	06	3	Efectos y consecuencias del empaque
2822	03	3	Visualización del empaque en los medios
2806	06	3	Seminario de titulación

Preespecialidad en informática para el diseño

Séptimo Semestre/ Preespecialidad en informática para el diseño

2700	09	6	Taller de diseño VII
2713	06	6	Diseño editorial por multimedia I
2714	06	3	Matemáticas para el diseño I
2715	04	4	Modelación
2707	04	4	Introducción a la graficación y animación
2706	06	6	Multimedia I
2716	04	4	Diseño asistido por computadora

Octavo Semestre/ Preespecialidad en informática para el diseño

2812	09	6	Taller de desarrollo de paquetes de diseño
2813	04	4	Animación
2804	06	6	Multimedia II
2814	04	4	Graficación
2815	06	6	Diseño editorial por multimedia II
2816	06	3	Matemáticas para el diseño II
2806	06	3	Seminario de titulación

Preespecialidad medios audiovisuales

Séptimo Semestre/ Preespecialidad medios audiovisuales

2700	09	6	Taller de diseño VII
2701	04	4	Audiovisuales II
2702	06	6	Televisión II
2703	03	3	Guionismo II
2704	03	3	Lenguaje de la imagen
2705	04	4	Técnicas de edición y postproducción
2706	06	6	Multimedia I

Octavo Semestre / Preespecialidad medios audiovisuales

2800	09	6	Taller de medios audiovisuales
2801	08	4	Desarrollo de los medios de comunicación colectiva II
2805	04	4	Video
2802	06	3	Análisis de mensajes de medios
2803	03	3	Apreciación cinematográfica y realización
2804	06	6	Multimedia II
2806	06	3	Seminario de titulación

Preespecialidad en diseño editorial

Séptimo Semestre/ Preespecialidad en diseño editorial

2700	09	6	Taller de diseño VII
2713	06	6	Diseño editorial por multimedia I
2721	06	3	Tipografía II
2722	04	4	Diagramación
2723	04	4	Taller de medios impresos I
2724	08	4	Desarrollo histórico de los medios impresos
2725	08	4	Influencia social de los medios impresos

Octavo Semestre/ Preespecialidad en diseño editorial

2823	09	6	Taller de diseño editorial
2824	04	4	Taller de medios impresos II
2815	06	6	Diseño editorial por multimedia II
2818	04	4	Original mecánico II
2825	08	4	Desarrollo de los medios de comunicación colectiva I
2806	06	3	Seminario de titulación

Noveno semestre, común a todas las preespecialidades

1900	00	6	Seminario de titulación II
------	----	---	----------------------------

2.4 Requisitos de permanencia (límites de permanencia).

Nueve semestres más el 50% para poder cursar las materias. Después de este tiempo, las materias restantes solo se podrán aprobar por examen extraordinario.

2.5 Requisitos para la titulación (créditos, servicio social, requisitos académicos):

Cubrir 362 créditos

Examen de comprensión del idioma inglés

Constancia de realización de servicio social (460 horas)

Tesis u otra opción de titulación

Aprobación del examen profesional.

2.6 Opciones de titulación

Tesis

Memoria de desempeño profesional

Informe de práctica profesional de servicio a la comunidad

3. Cualidades deseables en el estudiante

Creatividad, habilidad manual, facilidad de comunicación en distintos medios, capacidad crítica de percepción y abstracción, habilidad para pasar del análisis a la síntesis, interés por la lectura, gusto por las artes, poseer un espíritu de colaboración, organización y sentido social.

4. Campo laboral y profesional

El diseñador gráfico debe desarrollar en su profesión un espíritu crítico y propositivo en el contexto del país. Así, su campo de desarrollo profesional es muy complejo por los sectores en que interviene:
Sector social: asociaciones con carácter civil, que ofrecen servicios a la comunidad (alcohólicos anónimos, sociedad protectora de animales, etc.)
Sector privado: empresas de carácter privado con fines comerciales.
Sector educativo-cultural: en el área académica, escolar y cultural, mediante la creación de material didáctico y de apoyo pedagógico.
Sector gubernamental: instituciones paraestatales, como Secretarías de Estado, Gobiernos estatales, o municipales, etc.
Sector político: diseñando propaganda de agrupaciones o partidos políticos.

5. Organigrama

Jefe del Programa de Diseño Gráfico: D.G. Alejandro Cornejo López

Jefe de la Sección de Talleres y Laboratorios de Diseño Gráfico: M. en A.V. Ricardo A. Salas Zamudio

Jefe de la Sección de Teoría y Diseño Gráfico: D.G. Laura E. Espinosa Aguilar

Secretaria Técnica de Diseño Gráfico: D.G. Olimpia G. Bañales Muñoz

Correo electrónico de la Licenciatura: disenogr@apolo.acatlan.unam.mx

Ubicación: Edificio A-3, Planta Baja.

Teléfonos: 5623-1725, 5623-1728 y 5623-1730 (Fax)

4.2.4 Gráficos y fotografía

Como bienvenida a este punto, se muestra la imagen que dió pauta a la entrada del Site.

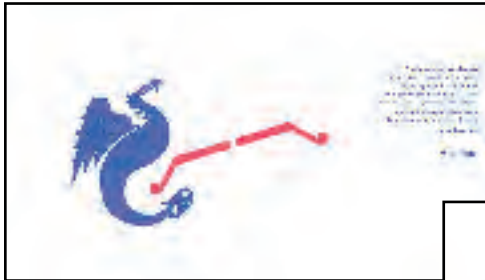


Imagen animada en Flash para la Entrada a la Página inicial, la base gira a 360 grados, se coloca en su lugar, surge la piedra y se levanta sobre ella la caña; al mismo tiempo el aguila-serpiente crece hasta obtener su tamaño proporcional y descansan para quedar completamente fijos, acompañados de un pensamiento, el cual se puede observar en el Tercer tercio vertical de la interfaz.



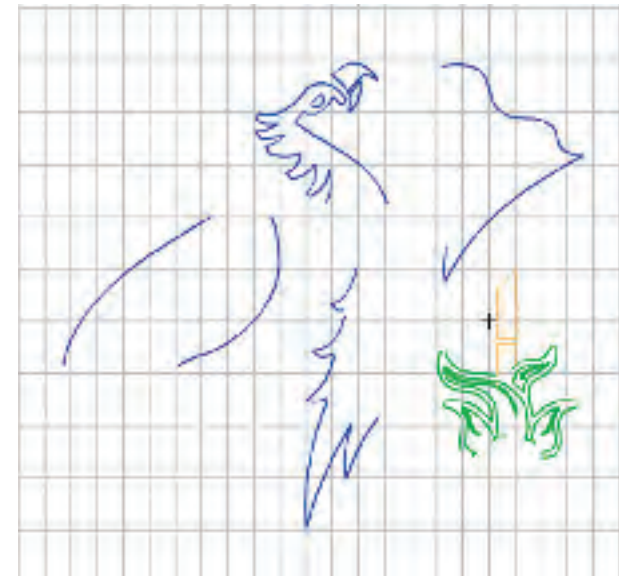
Tratamiento digital de los gráficos



Variantes del escudo UNAM, tanto en vector, como la aplicación de efectos en Photoshop al mismo.



Muestra del trazado a línea de cada una de las secciones del escudo en Illustrator, para una mejor solución al aspecto de la imagen y uso de ella en Flash.





En cuanto a la cuestión fotográfica el levantamiento de imágenes se realizó de acuerdo a los requerimientos y planes para el contenido de cada sección. Éste se llevó a cabo por medio de una cámara digital a 3.1 píxeles, transportadas posteriormente algunas de ellas a photoshop para su retoque, ajuste, variación de formato y resolución específica, necesarios para ser utilizadas en el efecto de loop para los movie clips. con el propósito de proyectar una textura formada por las mismas fotografías.



Para esta modalidad se realizaron imágenes con un formato lineal determinado de acuerdo al espacio que exige la sección del escudo.

Tratamiento digital de los gráficos

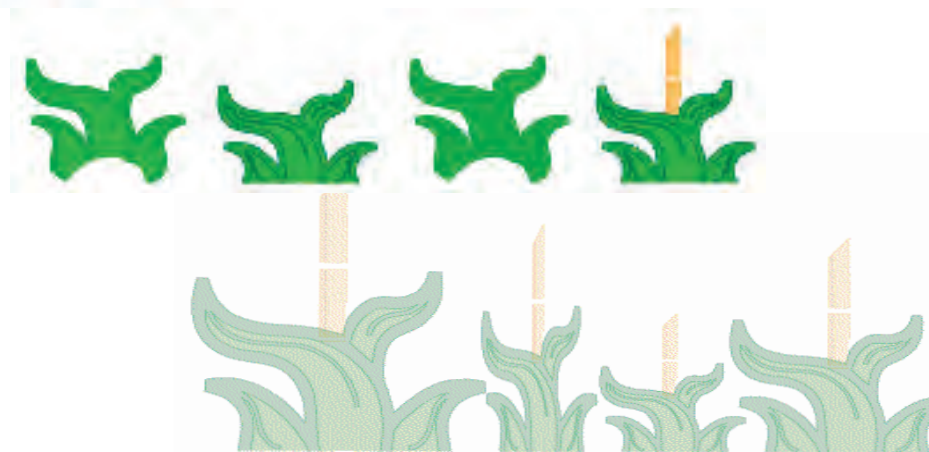
Retomando las secciones, a cada una de ellas se le aplicó extracción de color , para solo quedar a línea y así tomar la característica de mascarilla para lograr el efecto.



Tratamiento digital de los gráficos



Para el segundo y tercer nivel se formaron tapetes con el propósito de ilustrar el fondo de la interfase, y también como una constante para que al momento de navegar se identifique la categoría o rubro al que se ha ingresado.

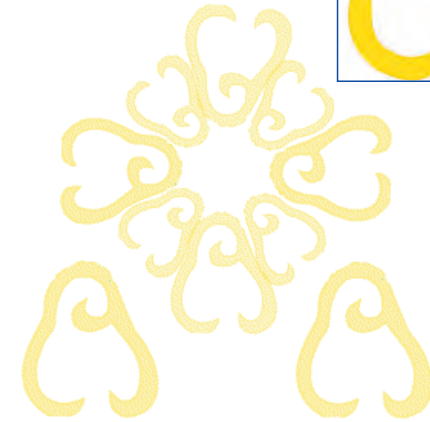
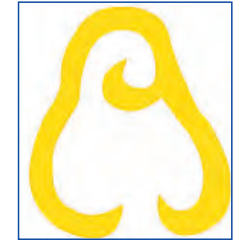


Se tomó en cuenta para su composición los principios y elementos de diseño, elaborados bajo distintos tratamientos con las herramientas que nos proporciona el software vectorial.

Tratamiento digital de los gráficos



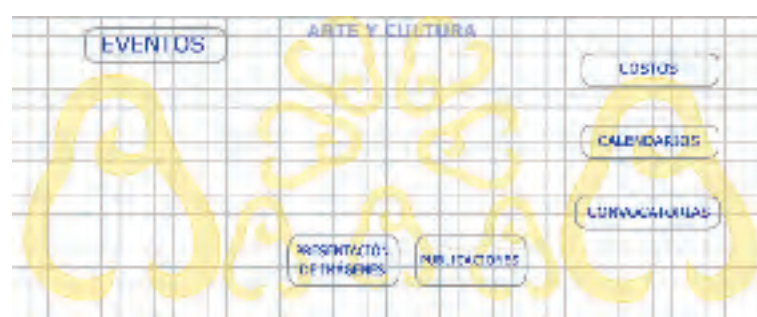
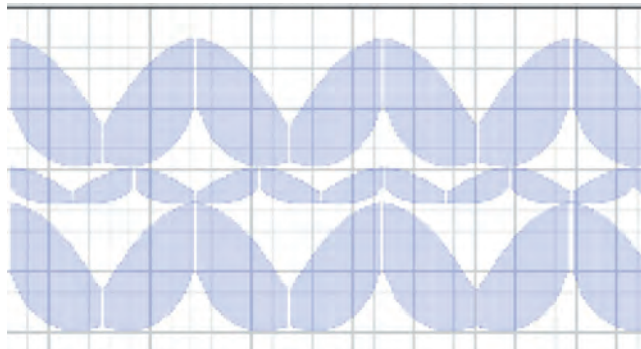
Para la formación de cada uno de los tapetes se aplicaron diferentes composiciones. Se tomó la imagen de cada sección como módulo y punto gráfico para lograr líneas, formas y obtener así una textura, y de acuerdo a variantes de rotación, reflejo, repetición, equilibrio, dimensión o tamaño es que se llegó a la solución final.



Para mantener identidad y unidad, en todos y cada uno se aplicó el efecto de transparencia en un 20% en Flash, a manera de marca de agua, por su función dentro de la composición; permitió destacar a los elementos que se colocaron en primer plano y no permitir que compitan con el fondo.



Tratamiento digital de los gráficos



Diagramación del área de trabajo y colocación de los elementos y conceptos dentro de la red definida para el segundo y tercer nivel, se mostraron sólo algunos de los tapetes con sus propiedades.

Tratamiento digital de los gráficos



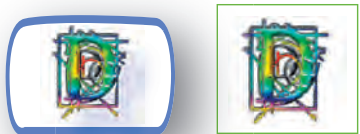
Actuaría



Arquitectura



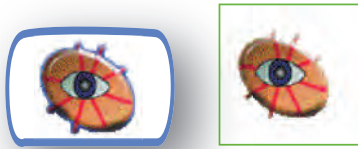
Derecho



Diseño Gráfico



Economía



Filosofía



Historia



Ingeniería Civil



Enseñanza de Inglés



Lengua y Literatura

A cada uno de estos logotipos se les aplicaron efectos en *pothoshop* para hacerlos más atractivos y vistosos, sin dañar su aspecto original,



Matemáticas Aplicadas y Computación



Pedagogía



Relaciones Internacionales



Sociología

Tratamiento digital de los gráficos

Estos escudos fueron maquillados y transformados en *photoshop*, para su aplicación en la Interfaz correspondiente al Centro de Idiomas, así como estos gráficos existían otros que fueron modificados para ser incluidos en otras interfaces.



Mapa de la ENEP-Acatlán, (el cual ya existía) y se incluyó nuevamente en esta versión, con la característica de ser interactivo y mostrar información textual acerca de las carreras o servicios que se encuentran en cada edificio.



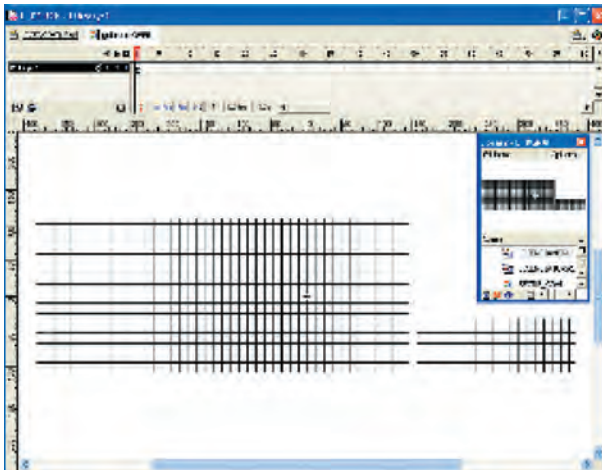
Tratamiento digital de los gráficos



Viñetas utilizadas para el contenido del tercer nivel en la parte de Licenciaturas. Se recurrió al uso de un color neutro en este caso gris, con el fin de enmarcar los contenidos de manera sutil.



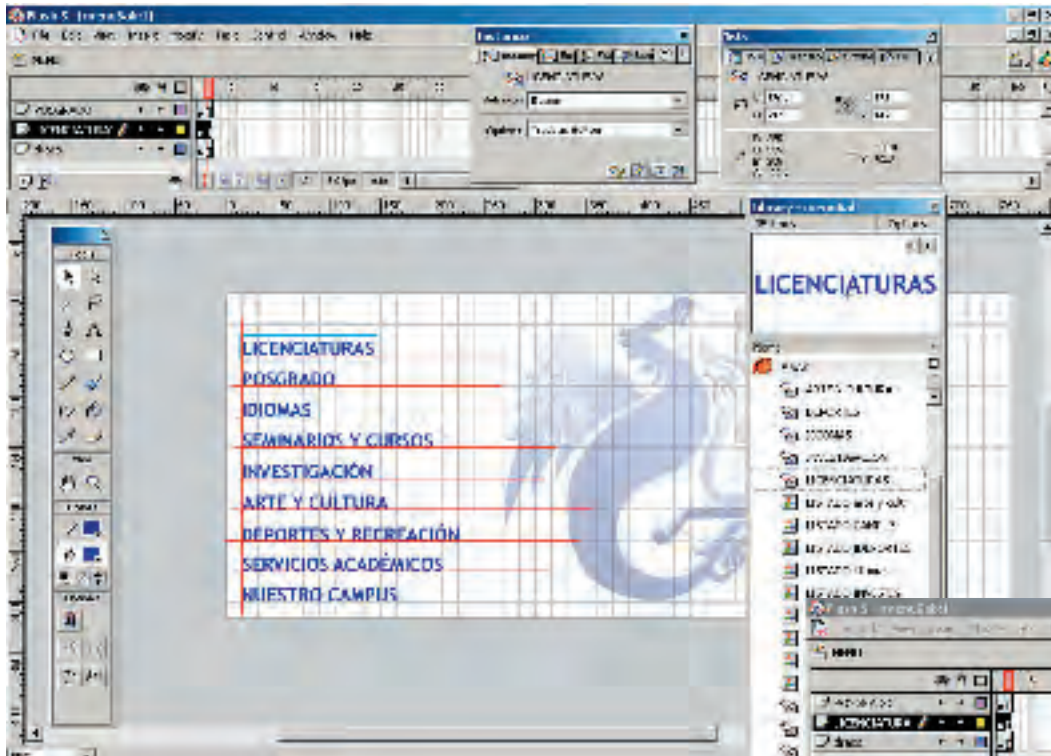
Viñetas organizadas sobre la retícula estructurada de acuerdo al formato del cuerpo o área de trabajo, en el Tercer nivel en Licenciaturas.



Retícula tercer nivel



Aplicación de los gráficos y textos sobre la retícula.



MOVIE CLIP P-01

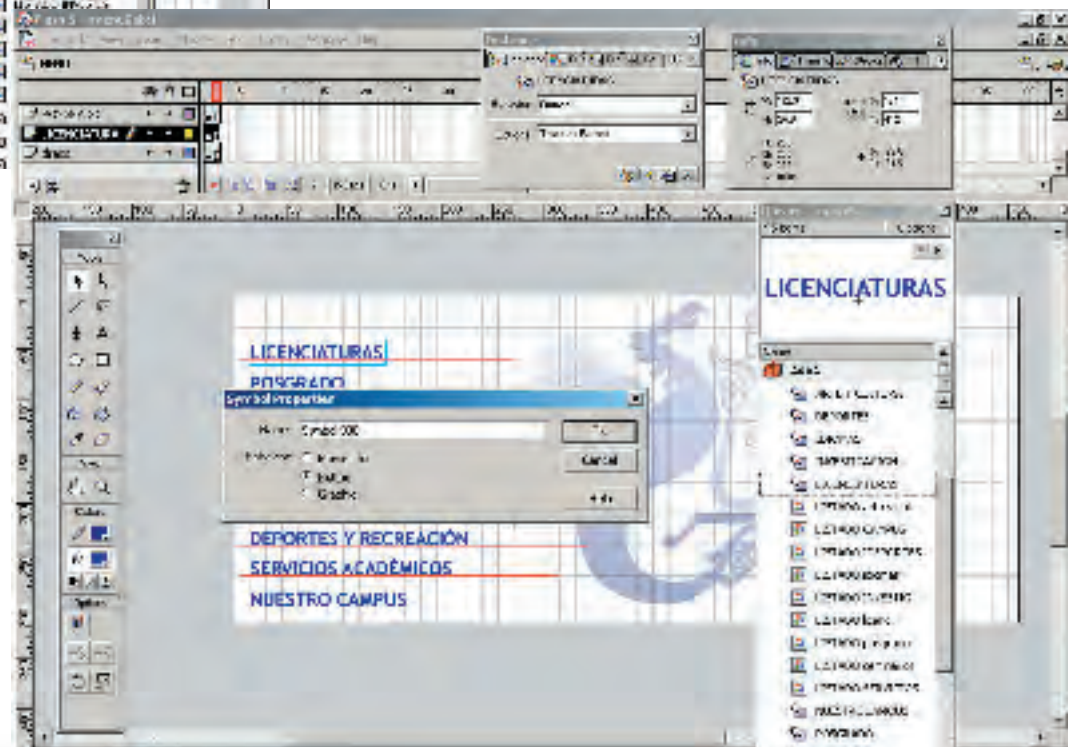
Para armar el botón que acciona el movieclip o clip de película:

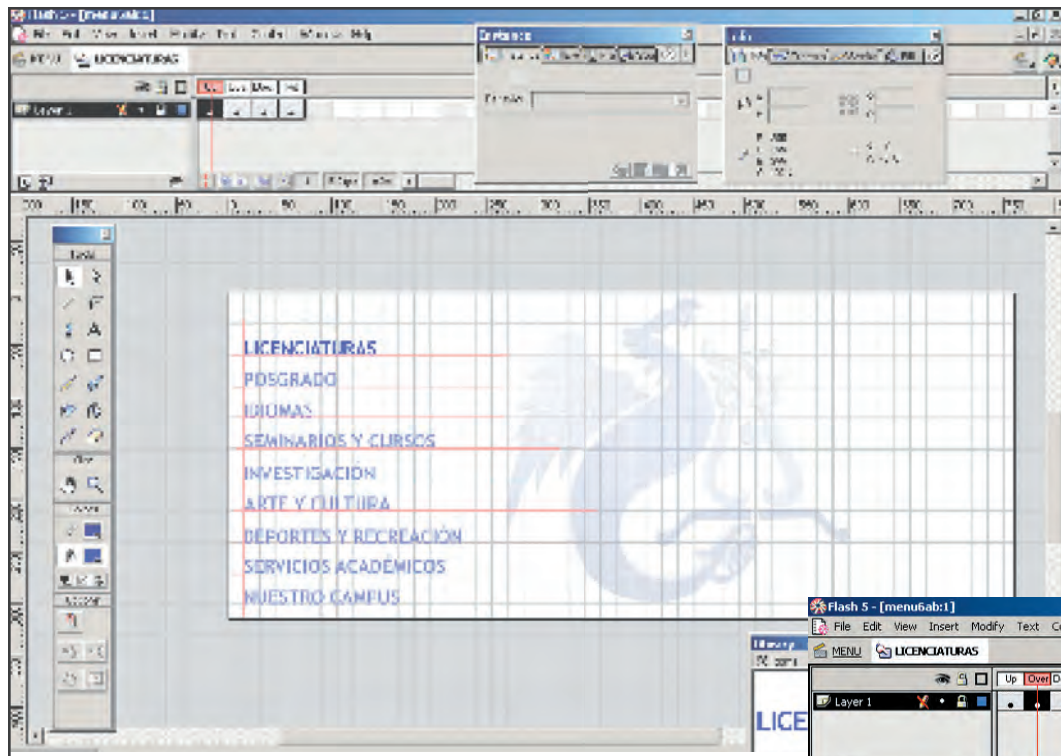
- 1.- Se selecciona el Texto que se ha de convertir en botón, que en este caso es la palabra "LICENCIATURAS" imagen P-01.jpg

4.2.5 Movie Clips

- 2.- Se pulsa la tecla F8, para convertir el texto en símbolo BOTON imagen P-02.jpg

MOVIE CLIP P-02



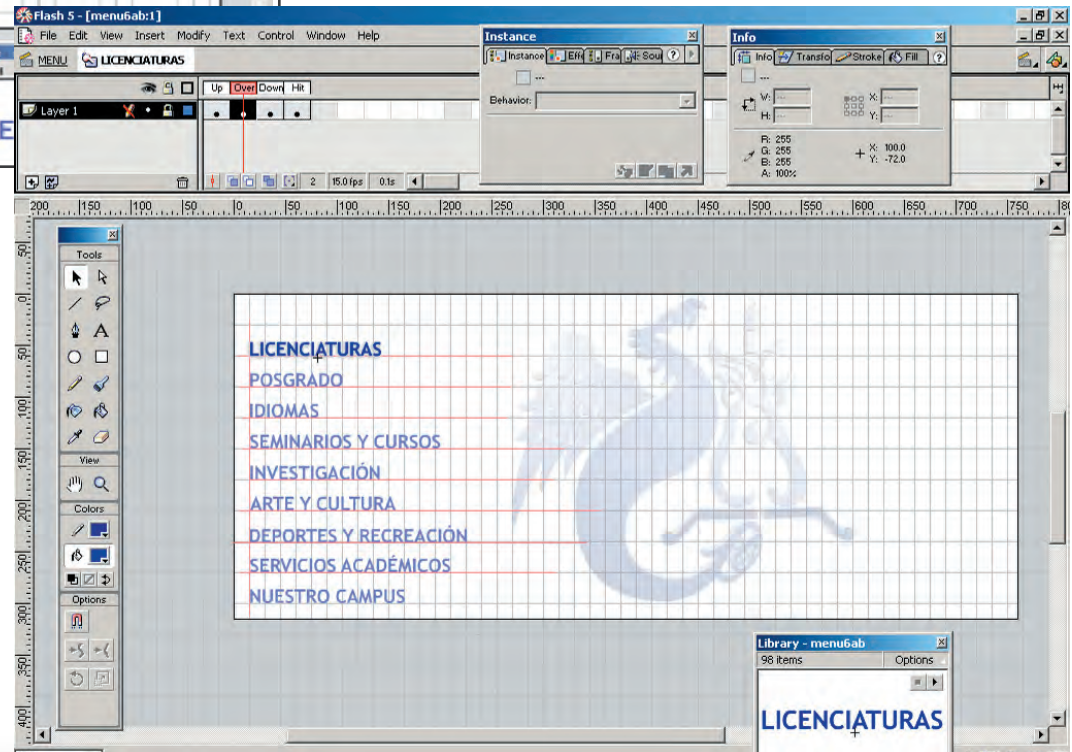


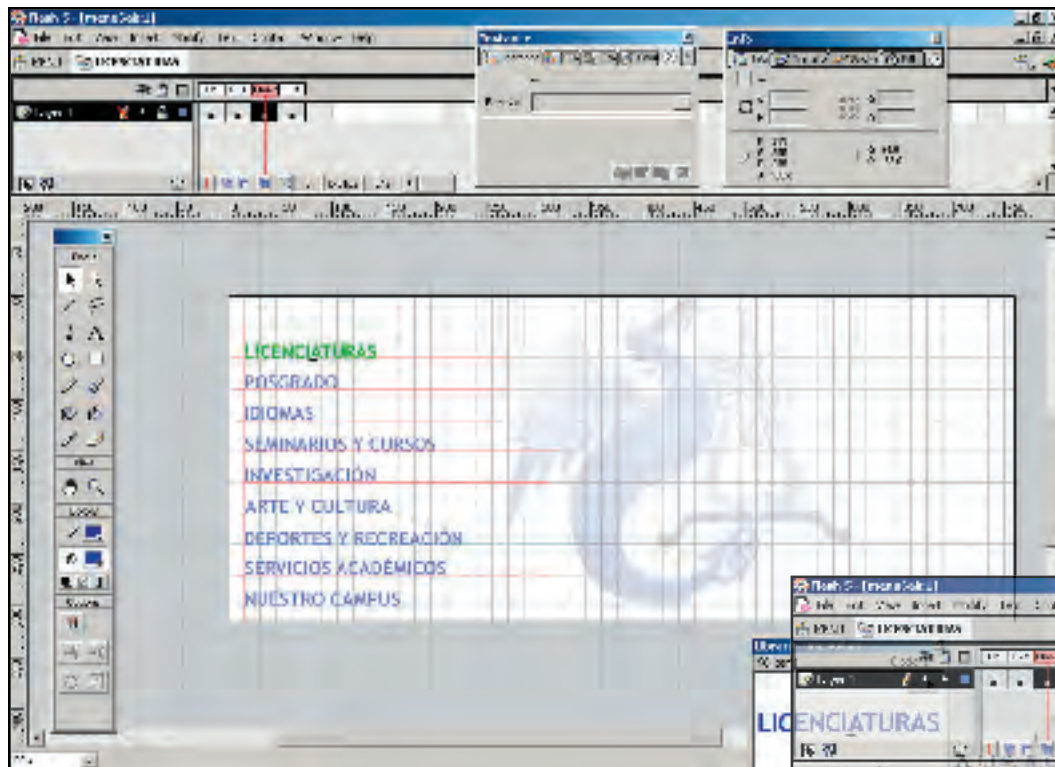
MOVIE CLIPS P-03

3.- Una vez convertido se le da doble click al Botón "LICENCIATURAS" para entrar a los estados del botón (imagen P-03.jpg), se crean los kframes correspondientes a cada uno de los estados y se les hacen las modificaciones de acuerdo a su condición :

UP = se deja el texto en su vista normal (imagen P-03a.jpg)

MOVIE CLIP P-03a



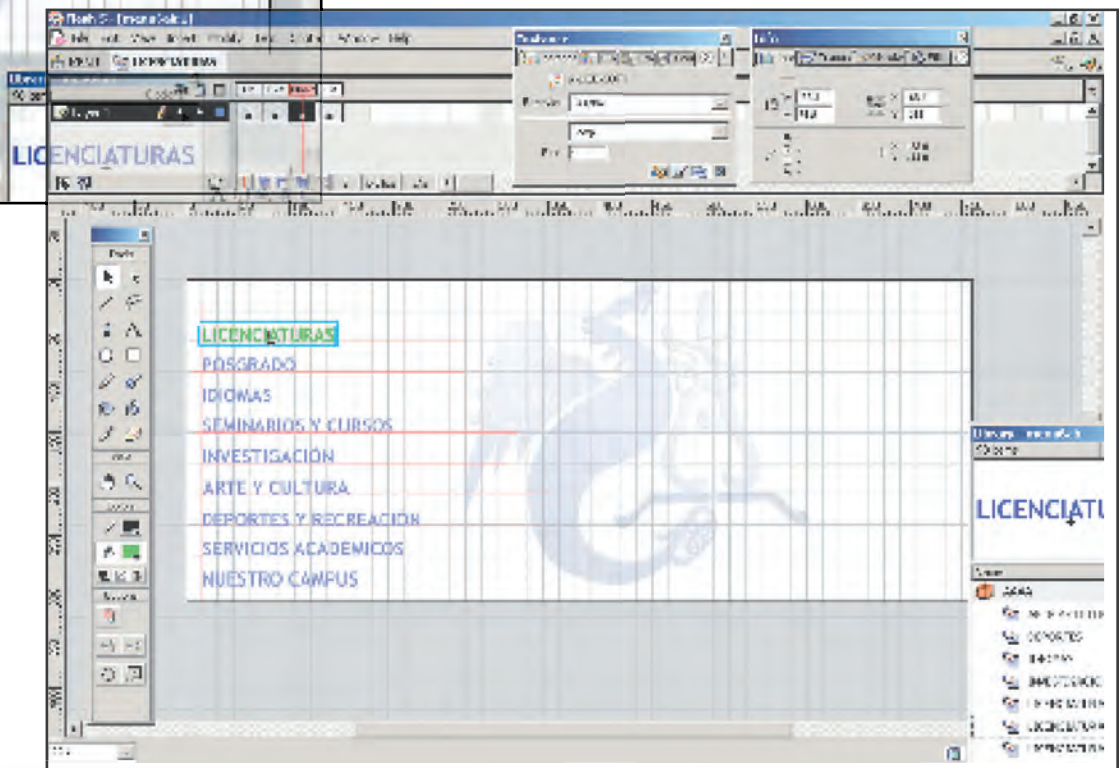


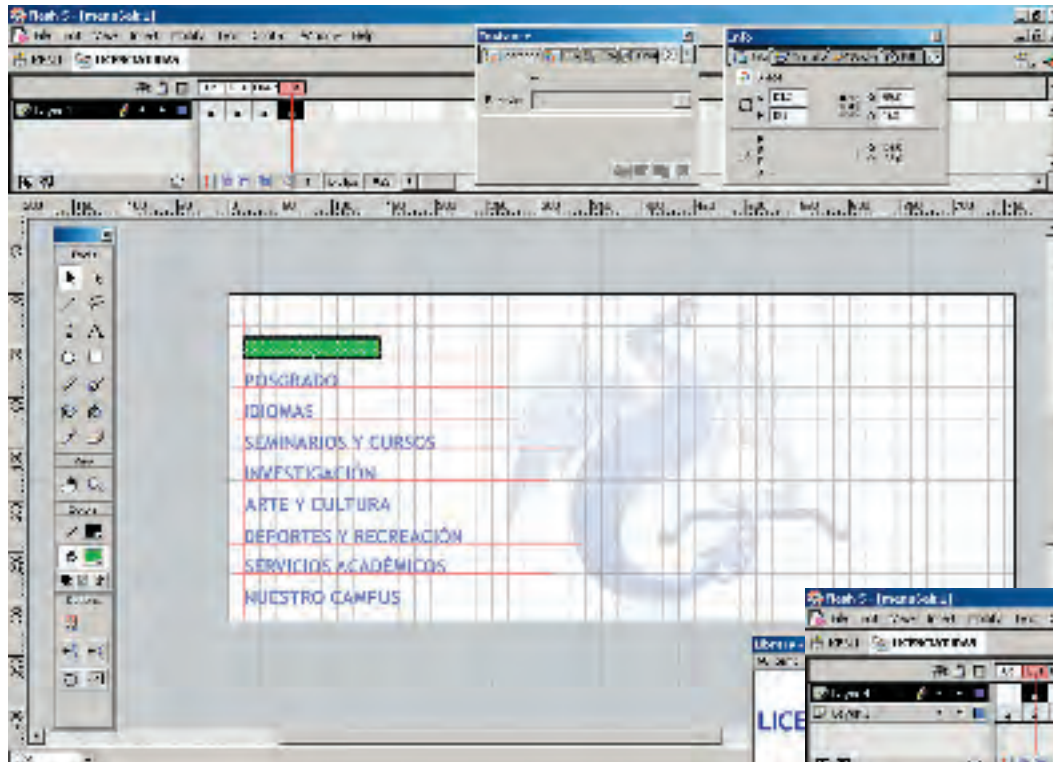
MOVIE CLIP P-03b

- **OVER** = se le agrega un efecto tipo halo externo para indicar que algo puede suceder (imagen P-03b.jpg)

- **DOWN** = aquí se le hace un cambio de color al texto para indicar un posible cambio al accionar este estado (imagen P-03c.jpg)

MOVIE CLIP P-03c





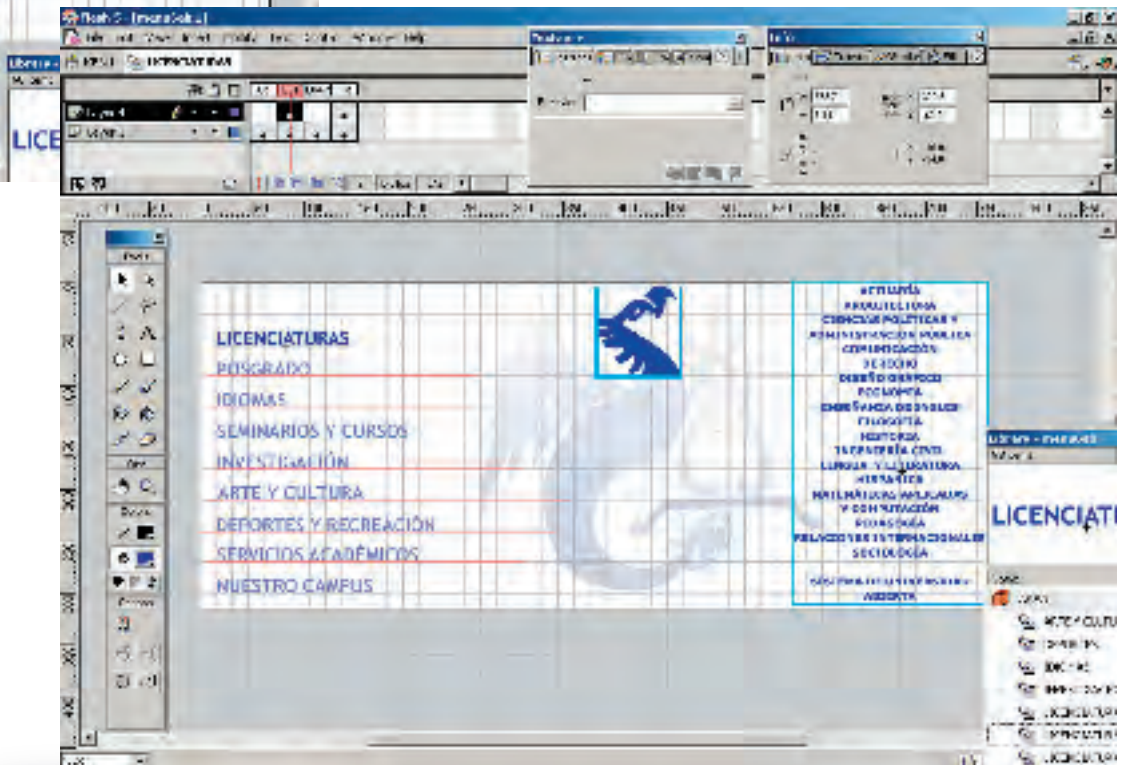
MOVIE CLIP-P-03d

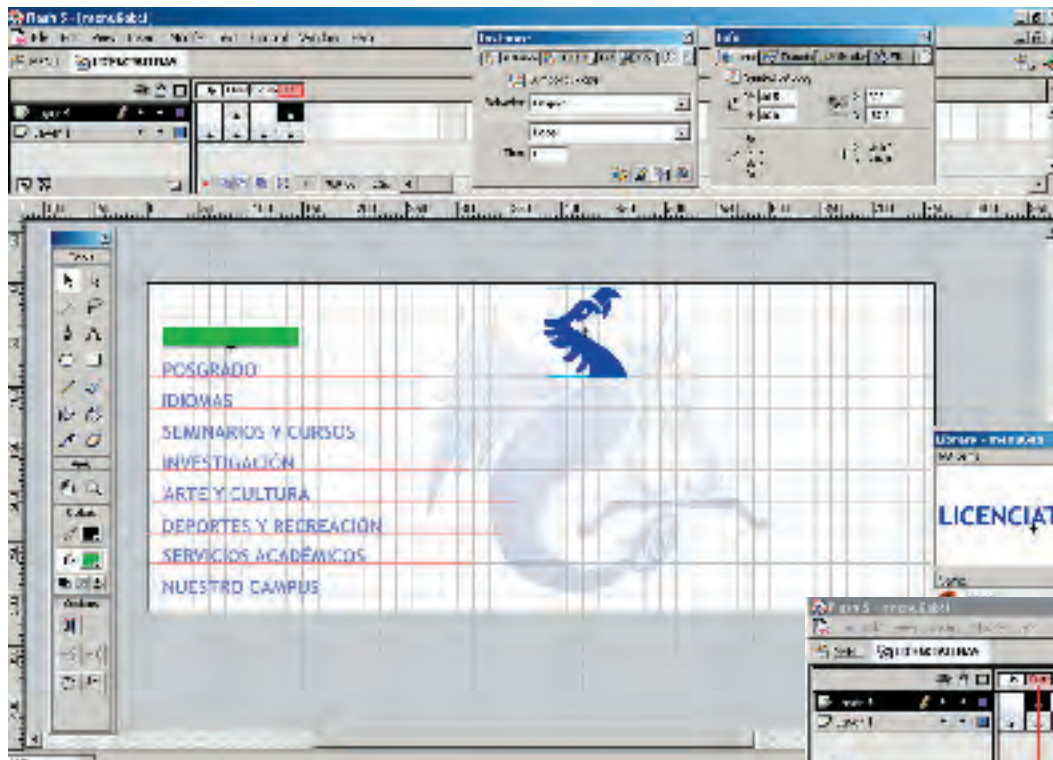
- HIT = Se genera un recuadro por encima del texto que lo abarque, para que nos pueda servir de área sensible (imagen P-03d.jpg)

4.-Se agrega una segunda capa, se generan los kframes y se procede de la siguiente manera:

- UP = se deja vacío
- OVER = se le agrega el gráfico que corresponde a la sección de LICENCIATURAS y se le ubica en su posición, además de que se le puede añadir el texto que se propone que aparezca en este estado (imagen P-04.jpg)

MOVIE CLIP P-04



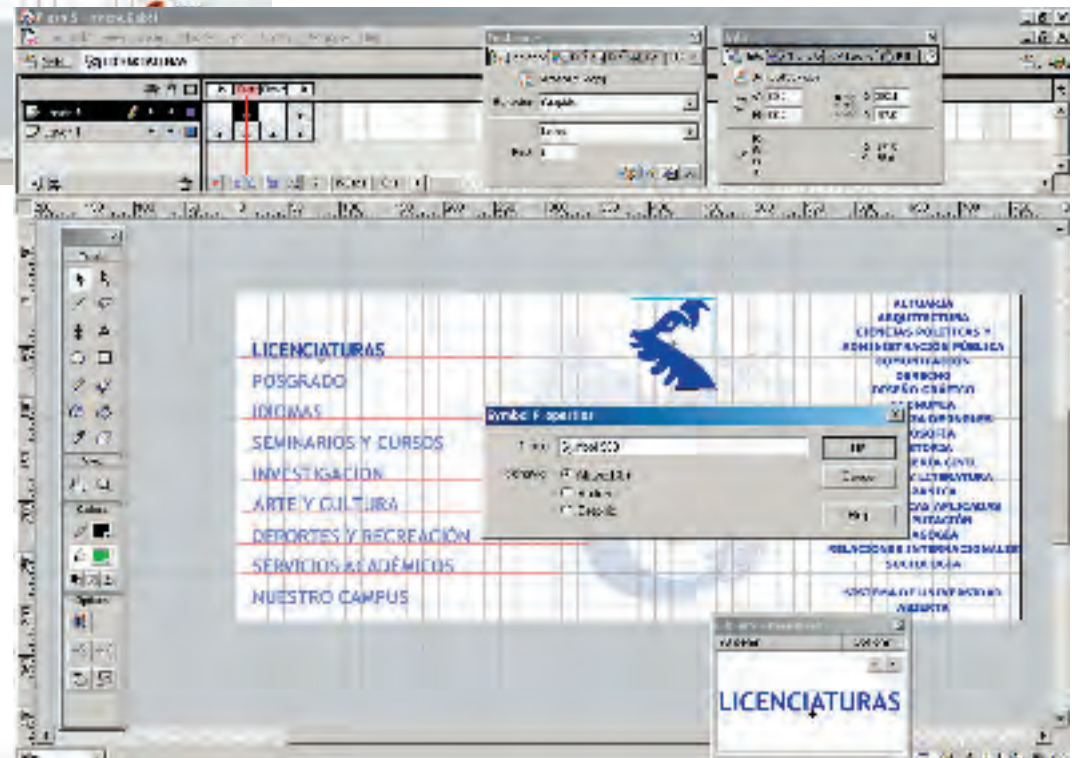


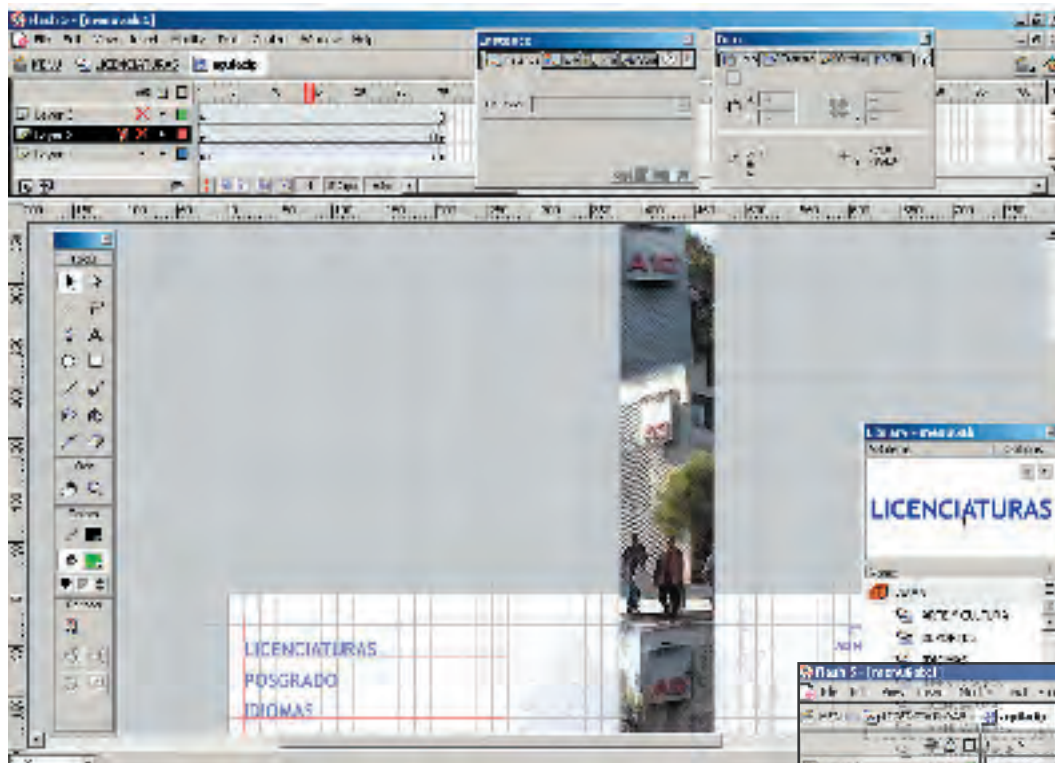
MOVIE CLIP P-04a

- **DOWN** = se deja vacío
- **HIT** = Se agrega el gráfico de la sección, para que pueda servir de área sensible extra y así tener dos áreas de acceso (imagen P-04a.jpg)

5.- En el estado de OVER al gráfico que corresponde a la sección de LICENCIATURAS, se selecciona y se le convierte primero a símbolo gráfico y después al símbolo movie clip (imagen P04b.jpg)

MOVIE CLIP P-04b





• layer 2 contiene el gráfico de la sección estático (imagen P05a.jpg)

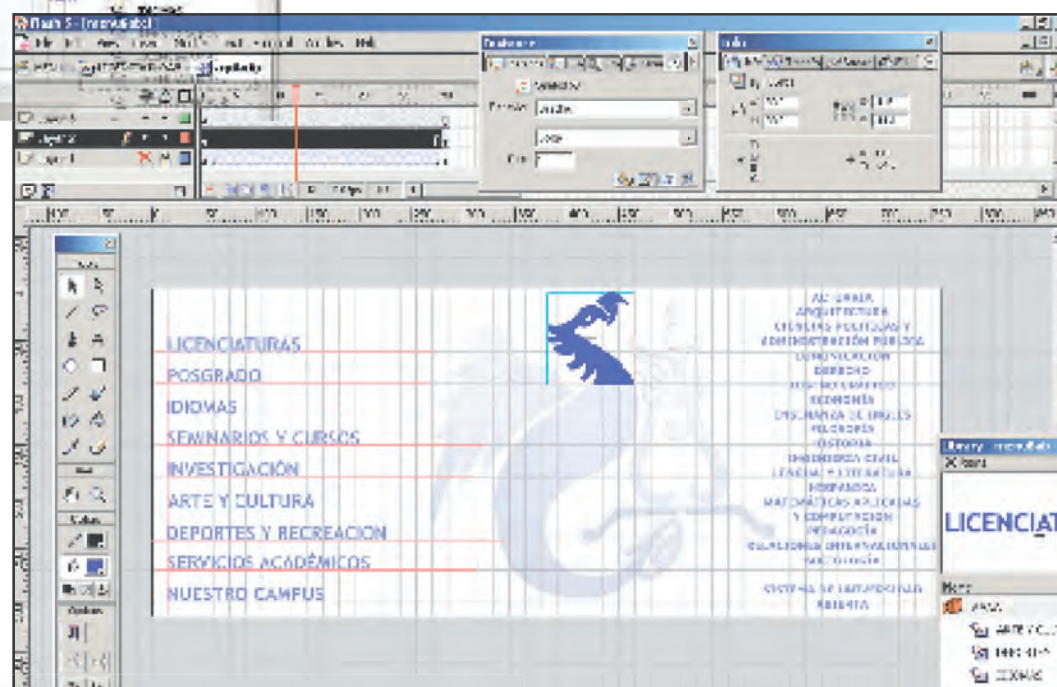
MOVIE CLIP P-05a

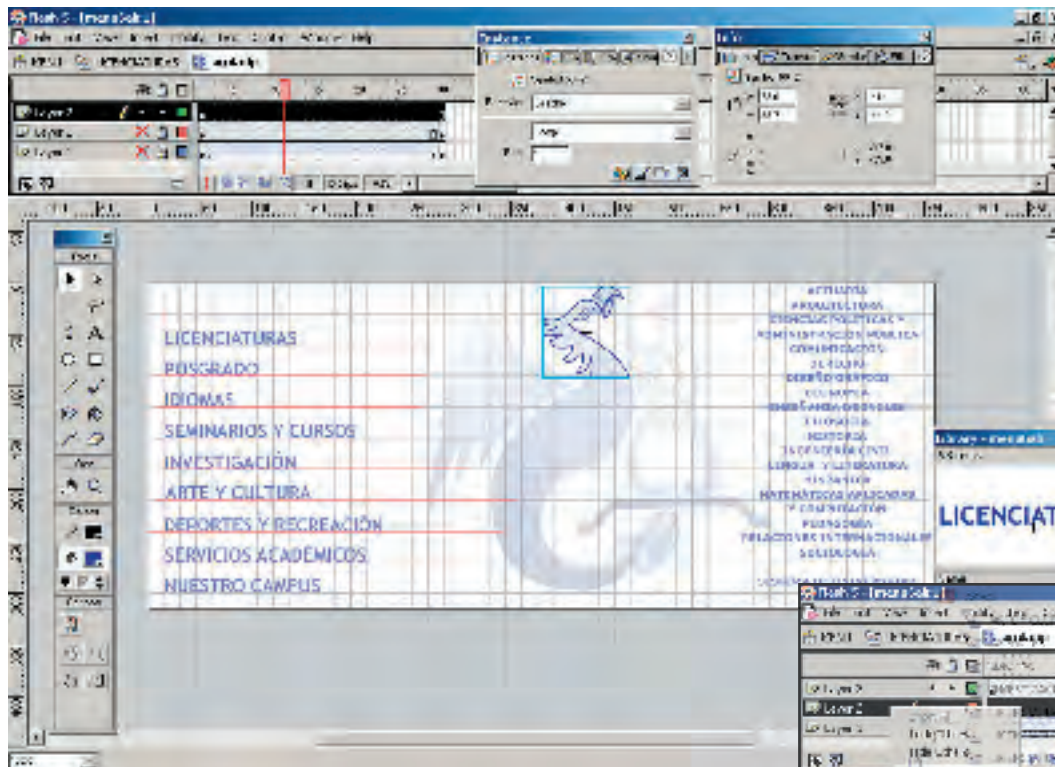
MOVIE CLIP P-05

6.-Se selecciona este nuevo movie clip, se le da doble click y entramos al modo de edición del mismo, para armar el efecto se trabaja el concepto máscara (mask):

Se crean dos layer extra y se acomodan los elementos de la siguiente manera :

- layer 1 se va generar una animación lineal de aprox. 30 frames, con la tira de fotografías que se armó en photoshop como ya se ha explicado. (imagen P05.jpg)



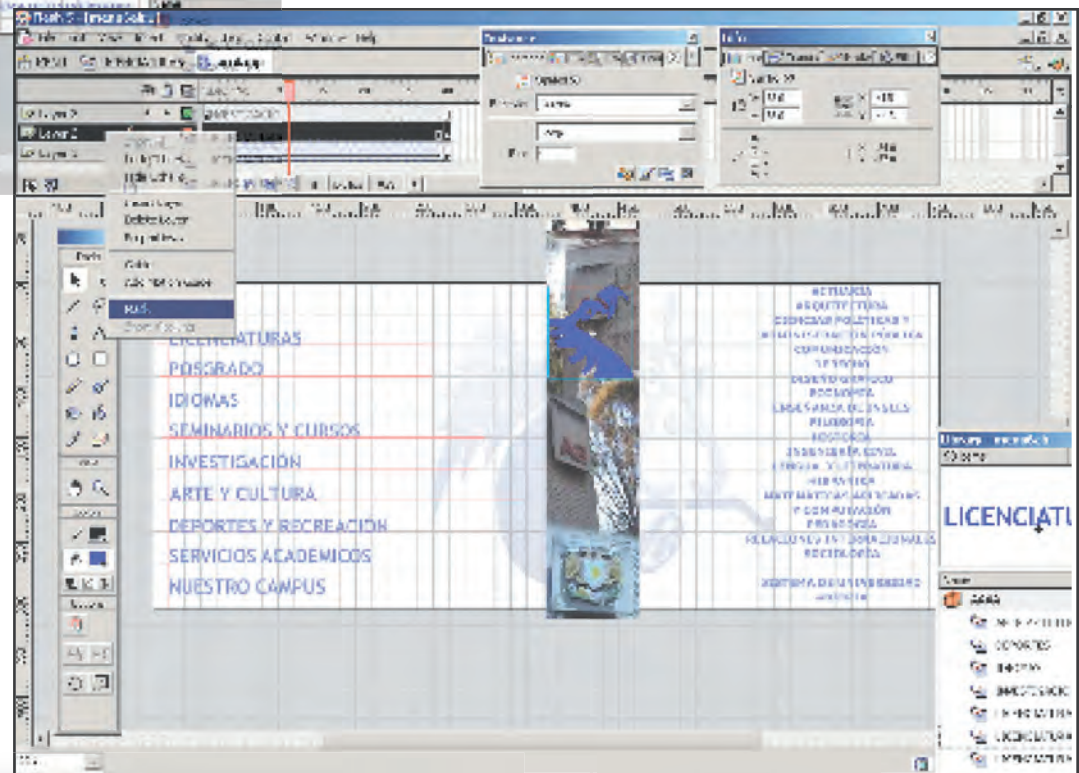


MOVIE CLIP P-05b

• layer 3 simplemente se trata de una línea que pasa por el contorno del gráfico del layer 2 para enfatizar un poco (imagen P05b.jpg)

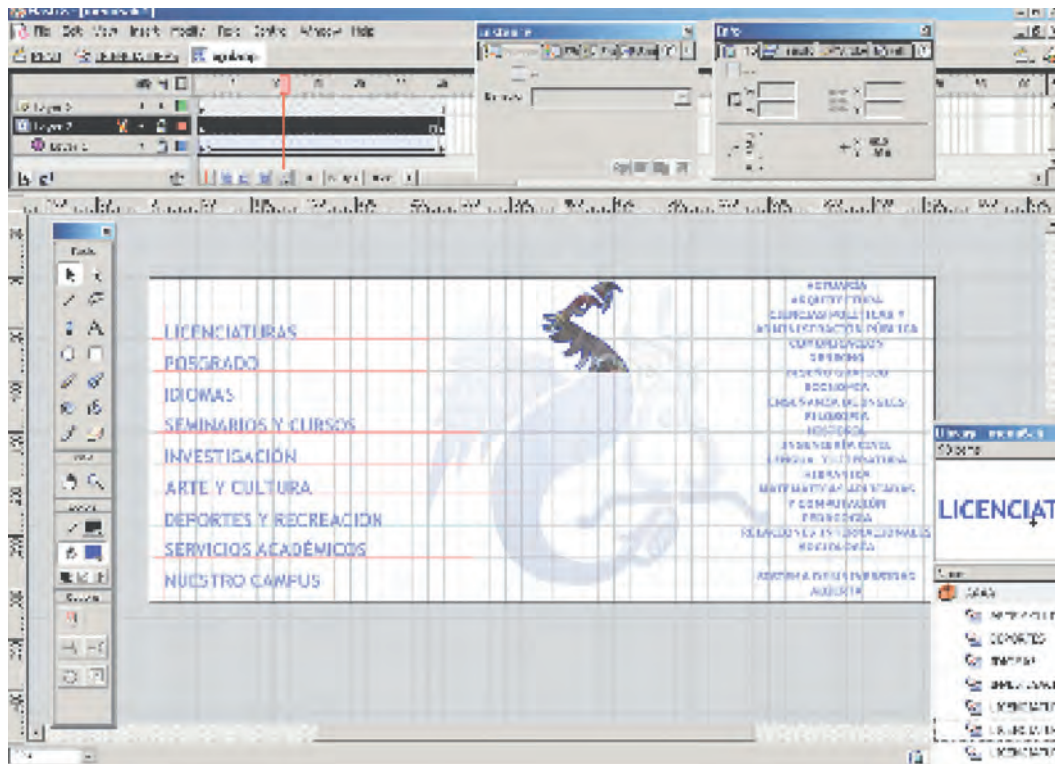
7.- Se selecciona el layer 2 y se pulsa el botón derecho del mouse para que aparezca el menú contextual y se selecciona la opción de máscara (imagen P06.jpg),

MOVIE CLIP P-06



Obteniendo así el movie en la mascarilla correspondiente a la sección (imagen P06a.jpg)

8.- Para poder visualizar óptimamente el botón con el efecto en movie clip es necesario publicar el archivo o de la manera mas fácil, presionar simultáneamente las teclas "ctrl" + "alt" + "enter"



MOVIE CLIP P-06a



Muestras de los movies colocados en la interfaz.



Tratamiento digital de los gráficos

LICENCIATURAS
 POSGRADO
 IDIOMAS
 SEMINARIOS Y CURSOS
 INVESTIGACIÓN
 ARTE Y CULTURA
 DEPORTES Y RECREACIÓN
 SERVICIOS ACADÉMICOS
 NUESTRO CAMPUS



LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN
 PUBLICACIONES
 CENTRO DE DOCUMENTACIÓN

LICENCIATURAS
 POSGRADO
 IDIOMAS
 SEMINARIOS Y CURSOS
 INVESTIGACIÓN
 ARTE Y CULTURA
 DEPORTES Y RECREACIÓN
 SERVICIOS ACADÉMICOS
 NUESTRO CAMPUS



LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN
 PUBLICACIONES
 CENTRO DE DOCUMENTACIÓN

LICENCIATURAS
 POSGRADO
 IDIOMAS
 SEMINARIOS Y CURSOS
 INVESTIGACIÓN
 ARTE Y CULTURA
 DEPORTES Y RECREACIÓN
 SERVICIOS ACADÉMICOS
 NUESTRO CAMPUS



LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN
 PUBLICACIONES
 CENTRO DE DOCUMENTACIÓN

LICENCIATURAS
 POSGRADO
 IDIOMAS
 SEMINARIOS Y CURSOS
 INVESTIGACIÓN
 ARTE Y CULTURA
 DEPORTES Y RECREACIÓN
 SERVICIOS ACADÉMICOS
 NUESTRO CAMPUS



BECAS
 BOLSA DE TRABAJO
 CENTRO DE CÓMPUTO
 CENTRO DE INFORMACIÓN
 Y DOCUMENTACIÓN
 FORMACIÓN DOCENTE
 Y SUPERACIÓN ACADÉMICA
 ORIENTACIÓN PEDAGÓGICA
 SERVICIO SOCIAL
 UNIDAD DE ADMINISTRACIÓN
 ESCOLAR
 UNIDAD DE PRODUCCIÓN
 EDITORIAL
 UNIDAD DE TALLERES,
 LABORATORIOS Y
 AUDIOVISUALES

LICENCIATURAS
 POSGRADO
 IDIOMAS
 SEMINARIOS Y CURSOS
 INVESTIGACIÓN
 ARTE Y CULTURA
 DEPORTES Y RECREACIÓN
 SERVICIOS ACADÉMICOS
 NUESTRO CAMPUS



LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN
 PUBLICACIONES
 CENTRO DE DOCUMENTACIÓN

Tratamiento digital de los gráficos

Para el tercer nivel, otro caso es el de Licenciaturas, en cuanto al despliegue de información contenida en el diseño de interfase de que se dispuso. Es decir el texto enviado por cada una de las carreras y capturado en Word se exhibe de la siguiente manera:

La interfaz empleada estaba compuesta de una viñeta principal que servía de ventana para desplegar los contenidos, y de una series de botones agrupados en viñetas alrededor de la principal.

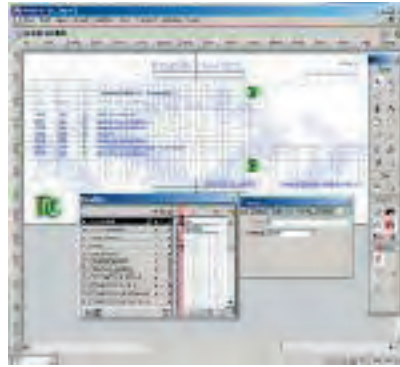
Los botones fueron utilizados para desplegar la información mediante la función de roll-Over, esto es, que al momento de deslizar el puntero del mouse sobre el botón éste despliega un contenido (textual).

En los casos donde el contenido era extenso y no era posible que se desplegara de una sola exhibición se optó por usar Movie clips contenidos en botones, la forma en que se aprovechó este elemento fue la siguiente:



- Al armar la interfaz en Flash 5.0, se utilizó el concepto de secciones en una misma escena, en la cual, la primera sección que se etiquetó como “diseño” contenía las viñetas y botones que se mostraban como pantalla principal de la licenciatura (LD01).

- Los botones se colocaron uno por cada layer, y en el orden que se observa en la línea de tiempo (LD02).



• En el botón que corresponde a preespecialidades, se le asignó la programación de pasar a la siguiente sección que se etiquetó como "pp" (LD05)



• Para desplegar la información, ésta fue colocada en el modo OVER en los estados del boton (LD03 Y LD04)



• En esta sección encontramos el contenido que está controlado por dos botones circulares verdes que hacen la función de "SCROLL" (LD06)

• El contenido fue trabajado mediante la opción de símbolo *movie clip* de nombre "TEXTOPRES" en el cual se despliega cada parte de la información en cuadros claves (keyframes) consecutivos,

• La instancia de este movie clip se le asignó el nombre de "gv01" (LD07), para ser controlada por medio de los botones verdes con una sencilla programación (LD08)

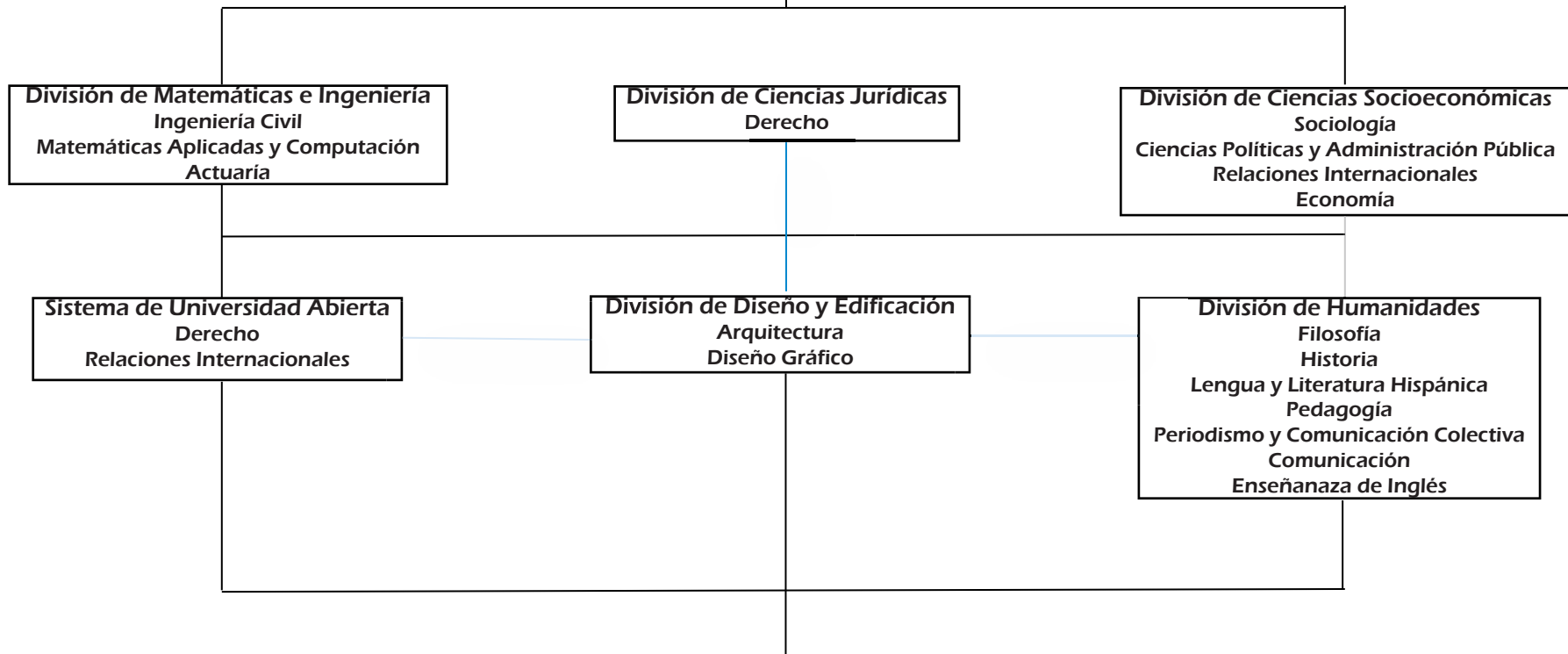
• Cabe destacar que la parte de programación fue realizada por los otros miembros del equipo.

Tratamiento digital de los gráficos

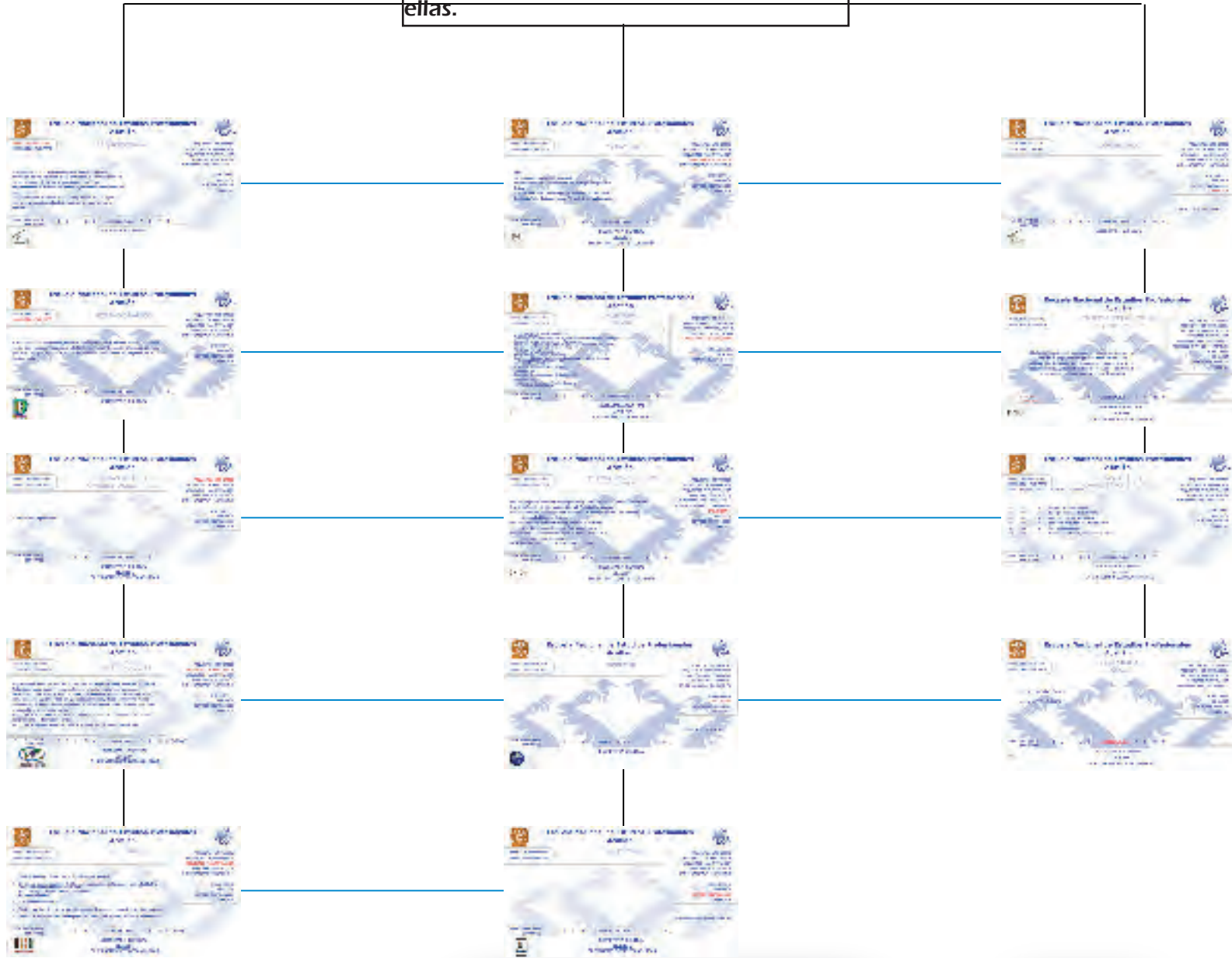
4.3 Estructura del Site

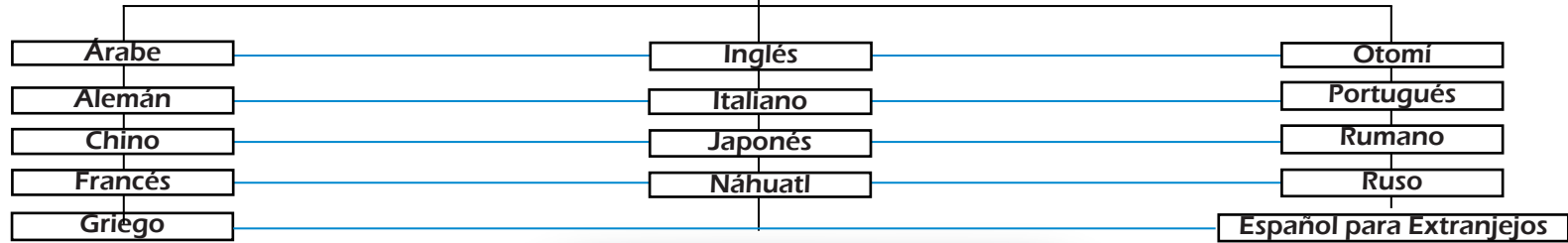
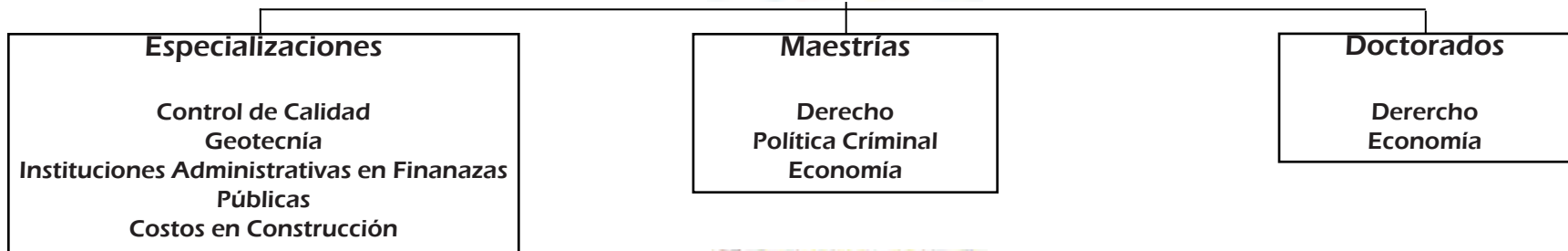
Visualmente la estructura quedó conformada de la siguiente manera.

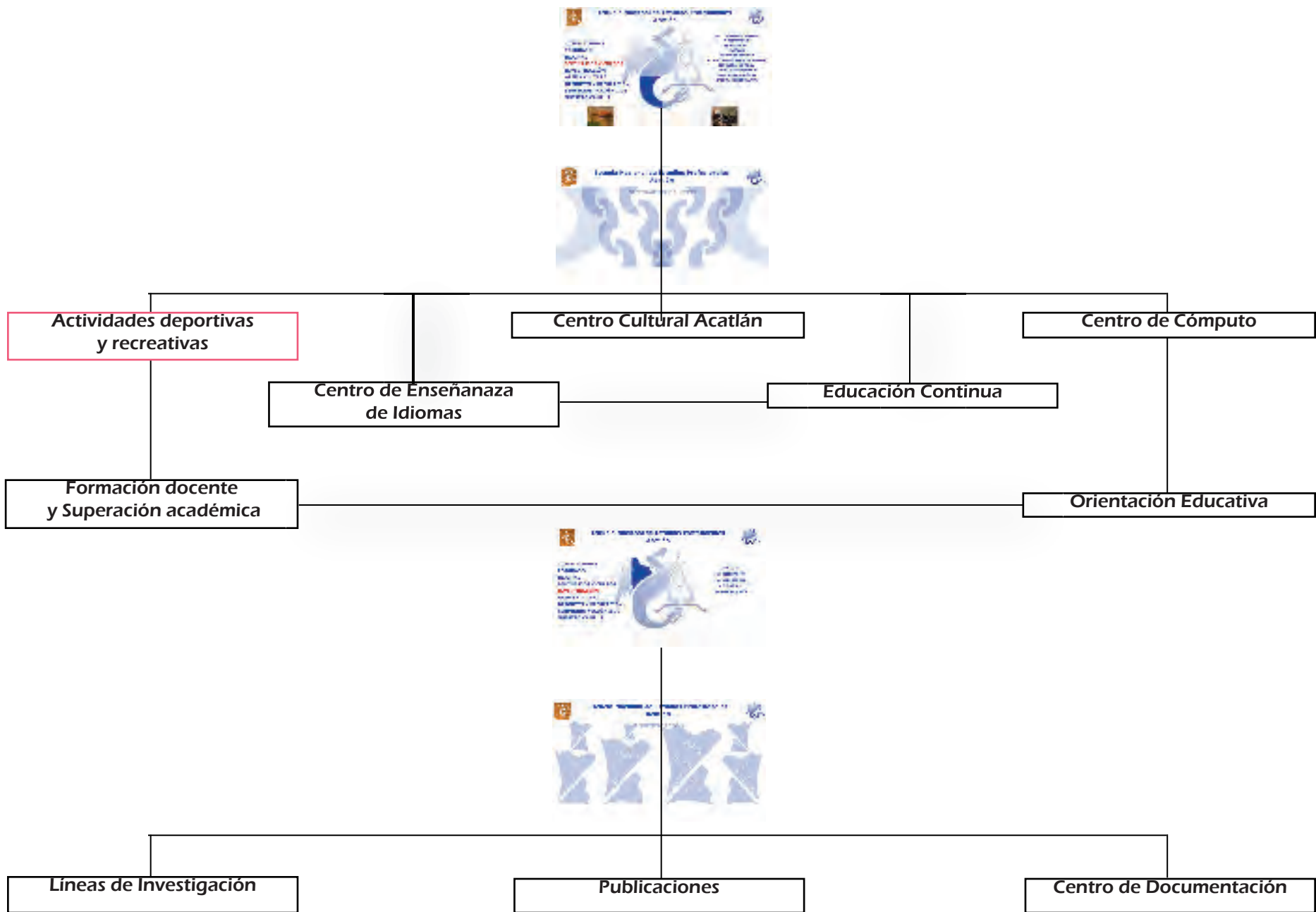


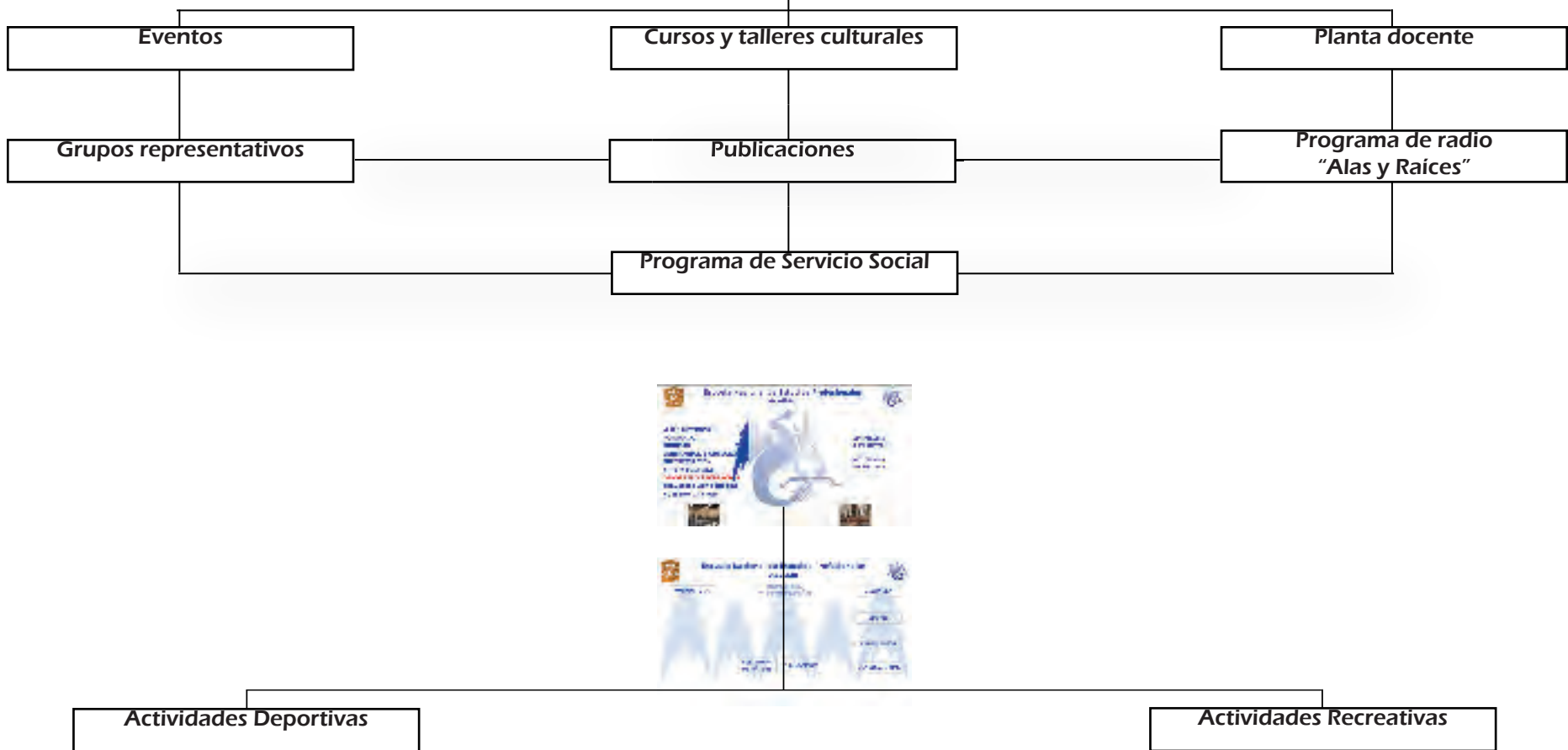


Aquí se muestra la interfase correspondiente a Licenciaturas en el Nivel donde se encuentra el contenido de cada una de ellas.











Conclusiones

Es una labor diaria el concebir ideas, la oportunidad de concretarlas nos permite obtener resultados útiles y satisfactorios que nos guían a nuevos caminos dedicados a tareas invariables.

Bajo esta premisa es que creció el interés por colaborar en un proyecto que adquirió forma a través del tiempo y se consolidó gracias a la determinación de un grupo de personas dispuestas desde su área profesional, a contribuir con nuevos recursos para el Site de la universidad.

Es importante mencionar que el trabajo multidisciplinario sitúa la tarea en grupo en un nivel considerablemente satisfactorio para lograr un fin común, y esto se manifestó en los logros obtenidos con el desarrollo del diseño del Site.

Demostrada su utilidad y funcionalidad, éste se publicó poco a poco, a partir del 2001 substituyendo a la versión que se encontraba en ese momento; esto tomó su tiempo, ya que cada uno de los miembros del equipo se dedicaba fielmente a su quehacer, desde sus lugares de trabajo, sin descuidar sus responsabilidades oficiales.

Es gratificante demostrar la aportación que se realiza desde el área del Diseño Gráfico en la construcción de interfaces como: el crear un estilo, una nueva apariencia y enfatizar elementos para un medio que contiene información accesible para la comunidad. En este caso el de nuestra Universidad.

Aplicar a un proyecto los conocimientos obtenidos en el curso de la experiencia profesional del Diseño Gráfico, es un compromiso de formación visual, para lograr contenidos bien estructurados y claros para su transmisión y percepción a través de los nuevos medios.

Considero que los objetivos planteados se lograron uno a uno, ya que todos fueron substancia de un proyecto que se elaboró con todos los esfuerzos de sus participantes. Tanto que éste se mantuvo por 5 años en el medio, dando servicio a la comunidad del Plantel y a otros más que se aventuraron a recorrer nuestros espacios.

Desde mi quehacer profesional considero que la elaboración de esta obra, contribuyó en gran medida a mi formación integral como Diseñadora Gráfica. Ya que la elaboración del trabajo de investigación y posterior desarrollo del proyecto; sin dejar de lado a los colaboradores, mantuvieron una inseparable aportación personal e intelectual, manifestada hasta el final del proyecto.

Dando a su vez color a las 159 páginas en blanco.

“So every dream that I ever dreamed has come true a hundred times. I learned very early in life that without a song, the day would never end, without a song, a man ain't got a friend, without a song. So I keep singing a song. Good night, Thank you.”

**Elvis Presley
Jan-16-1971**

Obras consultadas

Artículo de Revista. Tema: Portal Toral Mendoza, Laura, "De página a portal y de portal a...". Revista Enterate. No.1, *Cómputo y Telecomunicaciones en la UNAM*, 2001.

Artículo de Revista. Tema: Portal Toral Mendoza, Laura, "Las diferencias entre...". Revista Enterate. No.1, *Cómputo y Telecomunicaciones en la UNAM*, 2001.

B. Martín, Nacho, "Guía Visual de Multimedia". Edit. Anaya Multimedia, Madrid, 1998, 192p.

Baroni, Daniele, "Diseño Gráfico". Edit. Folib, España, 255p.

Berry, Susan, Et al, "Diseño y color". Edit Blume, España, 1994, 143p.

Castro Gil, Manuel Alonso. Et al. "Diseño y desarrollo Multimedia. Sistemas, Imagen, Sonido y Video". Ed. Alfaomega Ra-Ma, Madrid, 2003, 560p.

Collier, David, "Diseño para la autoedición (DTP)". Edit. Gustavo Gili, Barcelona, 1992, 160p.

Corrales Díaz, Carlos. "Concepto de Revista Electrónica" Problematización del diseño de Revistas Electrónicas. <http://www.Problemasdediseño>

Coviella, José M. Et al, "Fotografía Digital y Photoshop". Edit. Alfaomega RA-MA, México, 2006, 303p.

Dalley, Terence, "Guía completa de Ilustración y diseño: Técnicas y materiales". Edit. Blume, EUA., 222p.

De la Torre y Rizo, Arq. Guillermo. "El lenguaje de los símbolos gráficos". Ed. Noriega, México, 1992, 130p.

De Sausmarez, Maurice, "Diseño básico: dinámica de la forma visual en las artes plásticas". Edit. Gustavo Gili, México, 1995, 79p.

Documento. Coordinación de Servicios Académicos, "Sitio Web de la UNAM Campus Acatlán". Primera Reunión de Trabajo, 31 de mayo 2001.

Documento. Coordinación de Servicios Académicos, "Sitio Web de la UNAM Campus Acatlán". Segunda Reunión de Trabajo, 6 de junio 2001.

Documento. Coordinación de Servicios Académicos, "Sitio Web de la UNAM Campus Acatlán". Tercera Reunión de Trabajo (Grupo de Lineamientos), 14 de junio 2001.

Dondis, D.A. "La Sintaxis de la imagen". Ed. Gustavo Gili, 11a. ed, Barcelona, 1995, 211p.

Eager, Bill, "World Wide Web: paso a paso". Ed. Prentice Hall, México, 1995, 650p.

Entrevista con el Profesor Fernando Israel González Trejo, Jefe del Depto. de redes. UNAM FES-Acatlán. Edo. de México. México. 15 de noviembre del 2004,

Entrevista con el Lic. Alejandro Rubio Pérez. UNAM FES-Acatlán. Edo. de México. México. 14 de noviembre del 2004.

Evans, Tim, "10 Minute guide to HTML". Edit. QUE, Indiana, 1995, 196P.

García Marco, Francisco Javier, Et al, "World Wide Web. Fundamentos, navegación y lenguajes de la red mundial de información". Ed. Ra-Ma, Madrid, 1996, 273p.

García Pelayo y Gross, Ramón, " Larousse Diccionario Básico Lengua Española". Ed. Larousse, México, 510p

Gill, Bob, "Olvide todas las reglas que le hayan enseñado sobre diseño gráfico". Edit. Gustavo Gilli, 1982, 178p.

Götz, Verushka, "Reticulas para internet y otros soportes digitales". Ed. Index Book, España, 2002, 159p

Hurlbert, Allen, "Diseño Foto-Gráfico". Edit. Gustavo Gilli, Barcelona, 1985.

Koren, Loren, Et al. "Recetario Diseño Gráfico: propuestas, combinaciones y soluciones a sus layouts". Edit. Gustavo Gili, 4ed. México, 2001, 143p.

Kyle, Lynn, "Creación de sitios Web con Flash 4". Edit. Pearson Educación, S.A., Madrid, 2000, 251p.

López González, Ángel, Et al, "Protocolos de Internet". Edit. Alfaomega RA-MA, Madrid, 428p.

Lynch, Patrick J. Et al. "Principios de diseño básicos para la creación de sitios web". Ed. Gustavo Gili, 2a. ed., Barcelona, 164p.

McAnally Salas, Lewis. "Diseño y evaluación de un curso en línea para estudiantes de licenciatura". Vol.2 Núm.1, 2000, Departamento de estudios de Posgrado Dirección General de Investigación y Posgrado, Unidad Universitaria, Mexicali, Baja California, México. mcanally@uabc.mx

"Multimedia". Enciclopedia Microsoft R Encarta R 99. c 1993-1998 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

Munari, Bruno. "Diseño y comunicación visual". Ed. Gustavo Gili, 11a. ed, Barcelona, 1993, 365p.

Niederst, Jennifer, "Diseño en el Web". Edit. Mc.Graw Hill Interamericana, 174p.

Owen, William, "Diseño de revistas". Edit. Gustavo Gili, México, 1991, 232p.

Pérez Manzanero, Francisco Javier. "Concepto: World, Wide Web". UNAMFES-Acatlán, Edo. de México. 2007.

Ricard, Andre, "Diseño Por qué?". Edit. Gustavo Gilli, Barcelona, 1982, 240p.

Rosell i Miralles, Eugeni, "Multimedia". Edit. Gustavo Gili, México, 1998, 79p.

Scharf, Dean, "HTML Referencia visual". Edit. Prentice Hall Hispanoamericana, 2a. ed., México, 1997, 213p.

Swan, Alan. " Bases del Diseño Gráfico". Ed. Gustavo Gili, 5a. ed, España, 2002, 144p.

Scott, Robert Gillam, "Fundamentos del diseño". Buenos Aires. V. Leru, 1959, 195p.

Strizinec, Gabriel, "Fotografía digital". Edit. Alfaomega RA-MA, México, 2006, 272p.

Tesis. Ojeda Pérez, Patricia, "Diseño de una nueva propuesta de portada para la revista Minería Camimex, a partir del análisis de los elementos formales del diseño". UNAM Campus Acatlán, Edo. de México, 1998, 97p.

"The Windows Interface Guidelines for Software Design". Edit. Microsoft Press, USA, 1995, 556p.

Turnbull, Arthur T. Et al, "Comunicación Gráfica". Edit. Trillas, México, 1986, 429p.

Vandyke, Scott, " De la línea al diseño". Edit. Gustavo Gilli, México, 1984, 157p.

Wikipedia. Enciclopedia Libre
<http://www.es.wikipedia.org/wiki/ilustracion>
<http://www.es.wikipedia.org/wiki/fotograf%C3%>

Wong, Wucius, "Fundamentos del diseño". Edit. Gustavo Gili, México, 1995, 345p.

Wong, Wucius, "Fundamentos del diseño bi-tridimensional". Edit. Gustavo Gili, 6a. ed, Barcelona, 1989, 193p.

Glosario

Analógico. Término opuesto a digital. Los datos analógicos se mezclan unos con otros sin pasos definidos claramente.

Bit. Dígito binario. Nombre de la unidad digital más pequeña que puede mostrar sólo dos estados, 0 ó 1. Ocho bits constituyen un byte.

Botón. Es un recurso gráfico que ofrece acceso rápido a documentos, adquiere en la mayoría de los casos apariencias diferentes como cambios de color o tamaño si se coloca el puntero sobre el.

Browser o Navegadores. Es un conjunto de programas coordinados que se encargan de visitar cada uno de los sitios que integran el Web, empleando los propios hipervínculos contenidos en las páginas Web para buscar y leer otros sitios

Byte. Paquete de datos binarios formado por 8 bits.

CD-Rom Iniciales de Compact-Disc-Read-Only-Memory o disco compacto con memoria sólo para leer. Un CD-Rom sólo para leer permite almacenar aproximadamente entre 650 y 700MB de datos.**CPU. Unidad central de Procesamiento,** es el chip principal de una computadora, la cual procesa instrucciones, realiza cálculos y administra el flujo de información a través de un sistema de computación.

Digital. Término opuesto a analógico. La forma de presentar una información a través de dígitos.

Dominio. Nombre de la conexión a internet de una compañía, organización o individuo. El nombre de host (anfitrión) de cada computadora dentro de este dominio termina con el nombre de éste.

E-mail. Es el intercambio de mensajes almacenados en computadora por medio de las telecomunicaciones.

Emulsión. La capa de sustancia fotosensible que recubre una película.

Formatos de archivo. Pautas y normas usadas para almacenar un programa en disco.

Fuente. Nombre de un tipo particular de letra. Por ejem. Times Roman negritas es una fuente.

FTP. File Transfer Protocol (Protocolo de Transferencia de Archivo) Método básico para tener acceso a archivos a través de Internet.

Gopher. Sistema de información de Internet, basado en menús, que se difundió gracias a su capacidad de conectar diferentes sitios Gopher en el mismo menú.

Hiperenlace. Punto de referencia en un documento para enlazar información; por lo general sobresale porque tiene palabras que están remarcadas o subrayadas.

Hipermedia. Es una extensión natural de hipertexto. En hipermedia, los enlaces son conexiones visuales a gráficas o fotografías, mensajes de audio o video, así como a texto.

Hipertexto. Es un subconjunto de hipermedia, se refiere de manera específica a documentos computacionales donde los lectores se pueden mover de un lugar a otro, de un documento a otro o entre documentos, de manera no secuencial ni lineal.

Host. Nombre de la computadora en Internet, usado para identificarla dentro del sistema de nomenclatura URL.

HTML. Lenguaje de Marcas de Hipertexto (Hyper Text Markup Language). Es el lenguaje que define el estilo y la información en un documento de hipermedia del WWW.

HTTP. Protocolo de Transferencia de Hipertexto (HyperText Transfer Protocol). Este protocolo lo usan los servidores WWW y provee reglas para mover la información sobre Internet.

Ícono. Es un pequeño dibujo que representa un objeto.

Interfaz. Todo aquel elemento que sirve para comunicar a las personas con las máquinas de una manera visual.

Layer. Es un canal que contiene información, y tiene la característica de formar niveles o capas de trabajo para una acción específica.

Menú. Lista en pantalla que presenta las opciones disponibles, y de fácil acceso.

Mouse. Es un dispositivo manual que permite seleccionar y mover items en la pantalla.

Página. es la unidad básica del World Wide Web, es un documento electrónico que contiene información específica de un tema en particular. 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, una tras otra, a través de la selección de texto remarcado o de las imágenes.

Pixel. Es la unidad mínima de información por la que puede estar formada una imagen digital.

Portal. Es un término, sinónimo de puente, para referirse a un Sitio Web que sirve o pretende servir como un sitio principal de partida para las personas que se conectan al World Wide Web.

Publicar. Colocar un archivo HTML en un servidor Web, a fin de que esté disponible para consulta.

RAM. Memoria de Acceso Aleatorio. La RAM almacena temporalmente información dentro de una computadora, la cual se pierde cuando se apaga la computadora

Red. En términos de tecnologías de información, una red es una serie de puntos o nodos interconectados por algún medio físico de comunicación. Las redes pueden interconectarse con otras redes y contener sub-redes

Resolución. Se denomina resolución a la cantidad de píxeles por unidad de longitud que compone una imagen digital y se expresa normalmente en píxeles por pulgada (PPP), o en píxeles por centímetro.

Site. Es un conjunto de archivos electrónicos y páginas Web referentes a un tema en particular, que incluye una página inicial de bienvenida, generalmente denominada home page, con un nombre de dominio y dirección en Internet específicos.

Sans Serif. Tipo de fuente cuyas letras carecen de patines. Esta fuente es Serif (tiene patines) mientras que ésta es Sans serif (sin patines).

SGML. Estándares Generalizados de Lenguaje de Marcas (Standard Generalized Markup Language) Estándares que describen los lenguajes de marcas.

Software. Es un conjunto de instrucciones electrónicas que le indica a la computadora que hacer. Permite realizar tareas específicas y en otros caso controla la totalidad de las actividades.

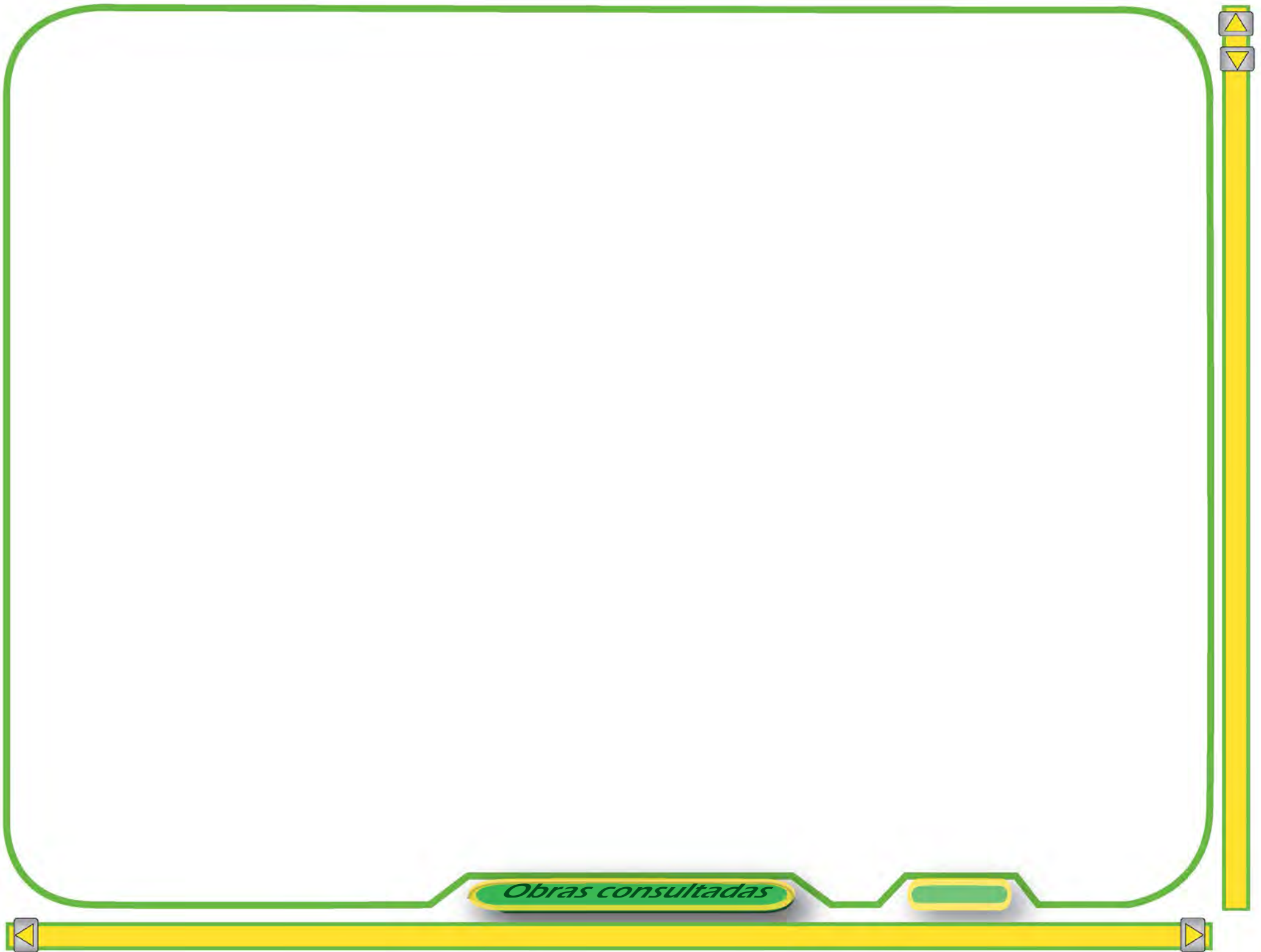
URL. Localizador de Recursos Uniformes (Uniform Resource Locator) La dirección que identifica y localiza información multimedia en el servidor WWW.

Vínculos. Son una de las características más importantes en las páginas Web, ya que les permiten a los usuarios seleccionar una imagen o texto destacado para mostrar otra página en la Web, haciendo que el desplazamiento sea más fácil a través de la información de interés.

Wallpapers. Se refiere a las texturas de fondo o tapices, que maquillan una interfaz.

Web o World Wide Web. El universo de información accesible a través de Internet, una fuente inagotable del conocimiento humano.

UNIX. Sistema operativo usado en gran variedad de computadoras, desde personales hasta macrocomputadoras. Muchos servidores y computadoras conectadas a Internet utilizan UNIX.



Obras consultadas

