



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“DISEÑO GRÁFICO WEB”

Tesina

Que para obtener el título de:
Licenciado en Diseño Gráfico

Presenta
Carlos Manuel Arenas Guajardo

Directora de tesina: Maestra Patricia Vázquez Langle

México D.F. 2009



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.



Introducción

Exploración del diseño gráfico como disciplina y quehacer frente a la alternativa de nuevos soportes de representación e interpretación

1.0

El diseño gráfico desde una nueva perspectiva, el soporte Web

2.0

Reconceptualización gráfica en la intervención de espacios digitales

3.0

Valoración de la interacción del usuario dentro de los soportes digitales en la interpretación de conceptos visuales en función de la sensación temporal.

4.0

Conclusiones

0 Introducción



La primera vez que realicé un proyecto en web me pregunté si lo que había hecho me competía profesionalmente para lograr una comunicación visual en un soporte totalmente nuevo y diferente, un soporte que permitía representar mensajes a partir de símbolos y color a través de composiciones armónicas, pero además, ofrecía la posibilidad de agregar movimiento, sonido, y, todavía aún, podía permitirle al espectador la posibilidad de intervenirlo y transformarlo. Me preguntaba si mi pequeño *frankenstein* involucraba mis saberes o sólo mis dotes técnicos.

Con el tiempo, seguí cuestionamientos que me hacían sentir frustrado ante la imposibilidad de definir mi quehacer de diseñador gráfico frente a la necesidad de satisfacer la demanda, era entonces claro entender que ningún profesional, como ninguna otra actividad, escapa a los cambios y mucho menos al análisis y comprensión de sus quehaceres profesionales.

Es entonces cuando la reflexión lleva a al análisis de los procesos en el trabajo del diseñador, entre el aprendizaje académico y el aprendizaje práctico, entre el pasado que marca parámetros de referencia y el futuro que marca devenir, pero lo más interesante no es eso; sino el lapso que acontece entre ambos extremos y nos permite recapitular esos procesos de diseño que nos preceden e ir a la vanguardia que dicta y retoma conceptos para proponer nuevos rumbos en el área del diseño.

Por lo anterior, es que la presente tesina tiene como objetivo demostrar el papel que juega el Diseño Gráfico en la actualidad, dentro de un soporte Web como medio representativo de nuestro vigente contexto, y como posibilidad de soporte gráfico contemporáneo a la explosión de posibilidades de comunicación. Tomando en cuenta los postulados del diseño y usándolos en los soportes digitales actuales buscaremos destacar su importancia y relevancia, sin dejar de lado los nuevos conceptos



teóricos que devienen de las características de las formas y métodos de producción inherentes, surgidos a partir de nuestra exploración en un nuevo soporte: “la web”.

La tesina está dividida en cuatro apartados:

El primer apartado dará cuenta de postulados comunes del Diseño Gráfico, que se mezclan y re-conceptualizan a partir de un nuevo soporte, en este caso la WEB. Este segundo tema está dividido en tres secciones: “Diseño Gráfico, web y comunicación”, “Quehacer del diseñador web” y “Diseño Gráfico Web en la cultura contemporánea”.

El segundo apartado es una exposición de conocimientos puestos en práctica: “Reconceptualización gráfica”

El tercer apartado está dedicado a los elementos subjetivos del desarrollo gráfico en Web: “Interpretación de conceptos subjetivos”. Y se ejemplificará los anteriores para fusionar el aspecto teórico y el conocimiento propio del diseño Gráfico.

Finalmente, nuestro último apartado hará el recuento de nuestro recorrido, permitiéndonos establecer una conclusión.

La presente tesina tienen como objetivo hacer la explicación, desde una óptica de experiencia, del trabajo del diseñador dentro de internet. Soporte contemporáneo que señala transición de conceptos y procesos que conllevan a un profundo cambio sociocultural, obligando al diseñador a adaptarse e insertarse en un nuevo escenario, con la finalidad de plantear sus posibilidades y conocimientos. Necesidad que exige un permanente replanteo acerca de las capacidades adquiridas y en consecuencia, una redefinición del perfil profesional del diseñador gráfico y de la disciplina misma.

contexto



En las últimas décadas del siglo XX se da una acelerada transformación de la tecnología, ella comenzó a volverse masiva. Lo que en algún momento sólo estuvo al servicio de esferas ya fuera de élite militar, política, económica o social, se convirtió en un insumo colectivo. La tecnología inició una transformación en las formas de vivir, y en especial, de comunicarnos. El internet es uno de los avances que se registraron a finales del siglo XX, en los ochenta se pone al servicio de la sociedad y empieza a usarse de manera global pero en pequeña escala. El envío de cartas por la red es su primer uso, lo que hoy llamamos de manera común e-mails. Si bien, en 1980 se inicia el uso de Internet, no es hasta la década del noventa que se da su auge con la aparición de la World Wide Web, mejor conocida por su abreviación: www.

Durante los últimos diez años del siglo XX Internet se complejizó y expandió, para entrar al siglo XXI sobre un camino ya construido con bases sólidas, en ese momento ya no se habla de su auge sino de su establecimiento total, global y con uso a gran escala.

Hoy en día, Internet es un medio único de transmisión de información por sus características. A diferencia de los medios tradicionales de comunicación, en Internet la información no llega al usuario sino que éste accede a la que le interesa, teniéndola prácticamente toda a su disposición. Por sus propias modalidades y las posibilidades que ofrece, Internet es un medio de comunicación enormemente dependiente de la imagen y del componente visual. Sin embargo, las cosas no siempre fueron así, en 1993 la creación de páginas web en Internet era realizada de manera muy básica y poco atractiva visualmente, dado que sus realizadores sólo eran técnicos en informática. Aunado a ello, sólo existían unas pocas páginas, pues en 1993 sólo habían 50 sitios web, número que cambio radicalmente en el 2001: la creación de páginas web superaba los 350 millones. Este conteo no sólo habla de la creación, sino también de la demanda que tiene Internet, así mismo, de la cantidad de propuestas visuales existentes.



Hoy día el mundo se encuentra en un avance acelerado de la tecnología que se está dando de manera exponencial, pero el clímax social se ha dado a partir de la inserción de Internet a la vida cotidiana. Si bien su acceso en México y en muchas otras partes del mundo no se ha dado de manera extendida, sino que comprende ciertos niveles educativos, económicos, culturales y de región; sí es un medio de comunicación e información global.

Estimaciones dadas por la Asociación Mexicana de Internet en 2007, señalan que: de 14.8 millones de computadoras (fijas) sólo el 8.7 millones de ellas cuentan con conexión a Internet, lo cual atañe a un porcentaje del 59% de computadoras conectadas a la Red* .

En el año 2005 se contaba con un 17% de la población como usuarios, cifra que creció de manera histórica en México, pues para el 2007 la cantidad había aumentado en 13%, es decir, que 22.7 millones de personas se sumaban a la navegación en Internet. La mayoría de la conexión a la red se da en las urbes, dado que en ellas se concentra el 69.95% de la población mexicana* .

Si bien las cifras dadas no son tan espectaculares como las que se registran en países de alto desarrollo, no debe desestimarse la manera en la que está creciendo la comunidad de usuarios en México, pues ello habla del valor que está adquiriendo esta nueva tecnología de comunicación.

*Números extraídos de <http://www.amipci.org.mx>

1.0 Diseño gráfico, Web y comunicación



Definir el Diseño Gráfico dentro de la esfera de la web y dentro de la disciplina misma es por adición un trabajo arduo, además de complejo y con miras a caer en conceptos abstractos y subjetivos. De ahí que la presente tesina no tenga por objetivo profundizar y sacar a flote tales elementos, sino sujetarnos de conceptos preestablecidos para justificar nuestra labor dentro del engranaje de los soportes Web.

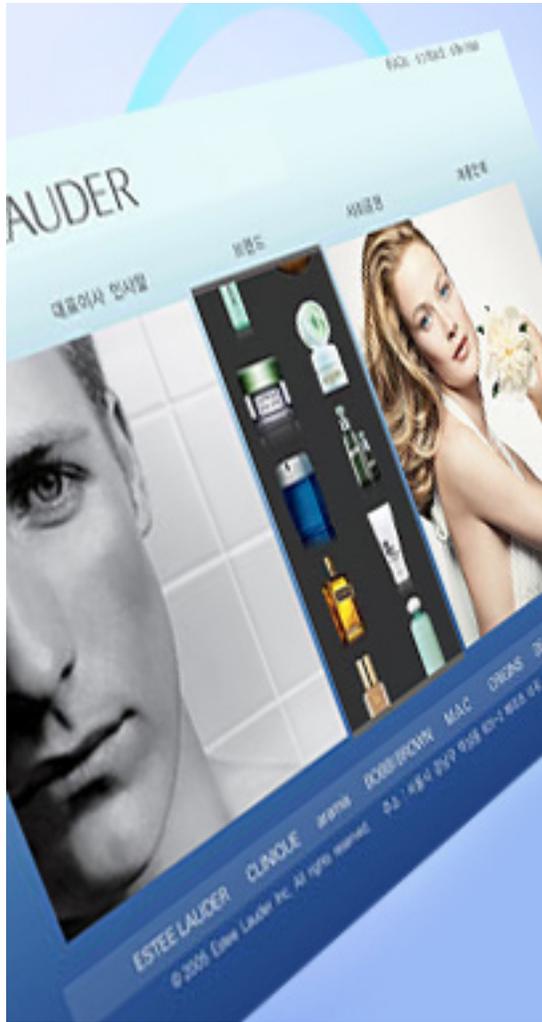
Si bien se hallan demasiados postulados y afirmaciones de lo que es el Diseño Gráfico y con exactitud de complacencia a la disciplina no existe una que englobe el significado total de esta, tomo a bien el significado que María Ledesma del Valle le da:

Diseño Gráfico es una forma de comunicación regulativa realizada por medios visuales, que despliegan su función en todos los sistemas y subsistemas que componen la vida social [...] El Diseño Gráfico es una forma que actúa en distintos medios: vía pública (considerada como medio), TV, cine, libro e Internet, y que ejerce su acción en distintos ámbitos discursivos – político, económico, religioso.¹

Sujetarse de esta afirmación hace necesario aclarar por qué el Diseño Gráfico web y sus procesos son capaces de entrar en la premisa.

A partir de la definición dada es posible delimitar la disciplina en un campo propicio de actividad profesional. Esta profesión ha andado varias décadas, el recorrido ha posibilitado, como en muchas otras áreas, la utilización de recursos tecnológicos novedosos, multiplicando sus alcances y posibilidades, creando nuevos aportes teóricos y en medida de lo posible reinterpretando y fusionando los conceptos existentes, obviamente bajo un perfil tecnológico.

¹ Ledesma del Valle, M., Arfuch, L. y Chaves, N. Diseño y Comunicación. Teorías y enfoques críticos. Buenos Aires, Ed. Paidós, 2005, p 68



otros elementos para hacer al Diseño en web funcional, nos referimos a técnicas visuales ampliamente reconocidas y empleadas como: armonía, uniformidad, sencillez, funcionalidad, empleo del color, retículas, organización del espacio, el orden temático, etc. Buscamos entablar y propagar el impacto de un mensaje logrando una comunicación entre un emisor y un receptor por las vías de los elementos antes mencionados; además de todos los recursos y técnicas que pueden ser proyectadas, asimiladas, explotadas y reinterpretadas dentro de la Web.

Existen criterios comunes entre los medios impresos, audiovisuales y multimedia, la tecnología de éstos últimos introduce novedosos y variados conceptos que destacan, por ser justamente los que hacen de la web un terreno distinto a los demás. En conjunto hay cuatro características de importancia por cuanto implican a la comunicación como sistema dentro de la Web:

a) Usabilidad: La usabilidad es un método aplicado al diseño en web para evitar “*sedes difíciles, poco intuitivas y ofrecer márgenes reducidos de error para el usuario*”² La usabilidad, entonces, involucra simplicidad de manejo para la navegación en nuestra Website o sitio Web.

b) Interactividad: Dentro de la generación de una website la interactividad es entendida como el control en tiempo real de los movimientos deseados del visitante. “*Los dispositivos interactivos son los periféricos de entrada como el teclado o el ratón*”³ que le permitirán generar una acción al usuario, a la cual podemos ofrecer una reacción. La interacción valora las condiciones existentes para el involucramiento de nuestro receptor ante el sistema. En la interactividad el usuario tiene el control de la website donde puede obtener una respuesta: ir a otra página a través de los links, ocultar información o mostrarla, generar contenidos nuevos, etcetera.

c) Navegación: Es la acción del usuario para circular en el soporte de un punto a otro

2 Contreras, Fernando. Diseño Gráfico: creatividad y comunicación. Madrid, Blud editores, 2001, p 153

3 Contreras, Fernando. Diseño Gráfico: creatividad y comunicación.....p 154



mediante los enlaces. La navegación consta de tres recursos para su eficiencia: metáforas, mapas y ayudas.

Cabe decir que el Diseño gráfico siempre ha intentado fusionar el contenido textual con la forma de expresión. Mezclar ilustraciones e imágenes con argumentos persuasivos que fortalezcan el mensaje ante el espectador. “Nuestra acción comunicativa es una interacción social que no se orienta al éxito de un actor aislado sino que se coordina mediante operaciones cooperativas de interpretación”⁴

La tecnología y la posibilidad de la manipulación digital de la imagen han tenido una gran explosión, pues es a través de ella que una página web tiene su impacto y sentido comunicativo, lo cual no quiere decir que excluya a todos los demás elementos, sin embargo, como lo menciona Alejandro Tapia: “El nuevo homo videns está sustituyendo al homo sapiens, para llamar la atención sobre el desplazamiento de los modernos medios activados y que consisten en la preponderancia de la imagen”⁵ La trascendencia que ha adquirido dicho elemento es una herramienta que posibilita nuestra incorporación en la Web sin disyuntiva alguna.

Un soporte como un pliego de papel, un muro, un cristal, o cualquier tipo de superficie que pueda ser intervenido gráficamente, tiene como intención fundamental transmitir un mensaje a un grupo de receptores, qué sucede cuando la tecnología permite colocar este mismo mensaje en un dispositivo al alcance de millones de usuarios y, además, darle la oportunidad al receptor de interactuar con el mensaje en el preciso momento en el que lo percibe. Sucede que la teoría en la que descansa el Diseño Gráfico y el quehacer del diseñador obliga a una relectura de sus conceptos, necesarios para la proyección de la disciplina.

En nuestro campo ya son imprescindibles las nuevas tecnologías que aparejan teorías aún por estudiarse. Nuestro ramo, dentro de espacios digitales interactivos, es una realidad que ha revolucionado los conceptos preestablecidos de la misma, y hoy más que nunca van de la mano.

4 Bringhurst, R., Garone, M. y González, C. Antología de diseño 1. México, Designio, 2001, p. 82

5 Tapia, Alejandro. El diseño gráfico en el espacio social. México, Ed. Designio, 2004, p 35

1.1 Quehacer del diseñador web



Hoy día es fácil confundir nuestro quehacer como diseñadores gráficos, pues es un hecho que en este nuevo contexto cultural, económico, social y educativo no somos los únicos generadores de la comunicación visual, tal es el caso de la publicidad, la cual está envuelta en un proceso de cimentación de su carácter disciplinario, que se abre camino para establecerse como un factor determinante sobre las imágenes mentales de la sociedad y, por tanto, la sociedad está avalando su labor profesional, dotándola de legitimidad y situándola como la cubridora de una necesidad.

Y es, en palabras de María Ledesma:

“en el caso particular del Diseño Gráfico [...] apenas comienza a consolidarse como tal, se enfrenta con otras formas de comunicación visual que le cuestiona su idiosincrasia y le “hacen perder espacio”. A poco de empezar a desarrollarse como disciplina.....la aparición de la publicidad en gran escala ocupa, también, el área del Diseño Gráfico⁶

Ello no involucra que debamos pelear por un espacio, sino seguir reafirmandonos como una necesidad social y evitar confusión de rol.

Un factor que podemos destacar en la confusión del papel del diseñador en el desarrollo de soluciones en soportes Web es: la falta de delimitación de nuestro rol en el ofrecimiento de nuestras capacidad de solución dentro del círculo comunicacional web.

Lo anterior refiere a una confusión entre la demanda y el diseñador gráfico. Advertimos que la confusión puede darse por considerar que el hacer del diseñador es un insumo y no una herramienta comunicacional con el valor creativo y estético, que interpreta y regula el mensaje que se desea transmitir al receptor. Transmitir un mensaje que lleva la simbolización del producto, servicio o

6 Ledesma del Valle, M., Arfuch, L. y Chaves, N. Diseño y Comunicación.....p 41



mensaje en general. El quehacer, entonces, se enfoca a un interés colectivo y se plantea como el productor de conceptos gráficos que permiten establecer una comunicación. Si entendiésemos nuestra acción como un mero insumo entonces tendríamos que hablar de su caducidad, de un final disciplinario, lo cual no está sucediendo.

El Diseño Gráfico, como concepto, se recrea constantemente por su intención y su acción, sobre el suelo económico, social, cultural y tecnológico. Es decir, la confusión del rol se da bajo el abarrotamiento comunicacional de nuestro siglo XXI, pero que *“su complejidad y la provisionalidad de sus límites....la reubica de manera continua, encuentra sus sitio porque se redefine constantemente en su provisionalidad”*⁷ Estamos en movimiento teórico constante para hacer de nuestra acción una disciplina evolutiva.

Frente a esta visión de movimiento teórico, es necesario, reivindicar la función del diseñador, pero no sólo eso, sino darle su espacio en la esfera de la internet, y como caso particular, en el quehacer de una website.

Llegar al objetivo de este planteamiento, consistirá en desarrollar propuestas graficas en la web que reúnan los fundamentos necesarios a partir de la teoría del diseño.

Como se señaló en párrafos anteriores, tendemos a ser vistos como un insumo, es decir, como los ejecutores de todos los procesos y soluciones técnico-graficas que visten un producto. Nuestro quehacer del diseñador es mucho más que vestir un producto, proporcionamos *“apoyos imaginarios a la vida práctica y puntos de apoyo prácticos a la vida imaginaria”*⁸. Es bien cierto que nuestra constitución profesional nos ha hecho ser, también, conocedores de la técnica, sin embargo, dentro del engranaje comunicativo-social somos profesionales generadores de ideas: creativas, estéticas y persuasivas.

7 Ledesma del Valle, M., Arfuch, L. y Chaves, N. Diseño y Comunicación.....p 45

8 Contreras, Fernando. Diseño Gráfico: creatividad y comunicación..... P 22



Trabajamos con formas, proporciones, colores, signos visuales y lingüísticos, por supuesto, según nuestro conocimiento, contexto cultural, económico, político y social; con el objetivo de sintetizar el mensaje que circulará en cierto espacio colectivo y con ello, impactar, comunicar y persuadir.

Nuestra función, entendida como actividad creativa, estética y persuasiva, debe ser vista como un [...] fenómeno humano donde la imaginación, la síntesis, la capacidad de relacionar realidades extremas y la agilidad mental ⁹ se conjugan en un todo, para llegar al objetivo final: comunicar visualmente.

La creatividad, la estética y la persuasión no deben ser acotados como puntos apartados los unos de los otros. Los tres conceptos van de la mano y en ocasiones llegan a mimetizarse. De ahí que sea necesario establecer una definición de referencia que nos permita delimitar dichos conceptos:

Creatividad: La creatividad como proceso se entiende como una actividad cognitiva más, llegando a la conclusión de que el proceso creativo es algo dinámico, constituido por una serie de mecanismos o procesos cognitivos[...], un complejo sistema de comunicaciones donde se suceden las entradas y salidas de datos, tanto del exterior como del interior propio del sujeto ¹⁰

Estética: Modus operandi y teoría cuyo objeto de explicación es la sensibilidad. Por extensión, teoría que explica la producción sensible habida en una sociedad y cultura, y que da cuenta de su especificidad y no distinción ante otras prácticas igualmente sociales y culturales.

Persuasión: El convencimiento de una premisa que se cierne sobre bases lógicas y verosímiles, que no necesariamente apelan a la verdad o la falsedad. Es un postulado regido por la coherencia y que tiene como objetivo convencer sobre una necesidad.

⁹ Magaña, Álvaro, “¿Teoría para el diseño o para los diseñadores?”. Foroalfa, Argentina, 08.04.2006. 08.07.2008. http://foroalfa.org/listado_articulos.php/area/Diseno_grafico/1

¹⁰ Contreras, Fernando. Diseño Gráfico: creatividad y comunicación.....p 23



Dadas estas premisas ¿cómo se unen teóricamente los tres conceptos para formar la comunicación visual?

La labor adquiere su sentido en tanto manifestación de conexión entre un emisor y un receptor, su papel es el de transformar datos en ideas creativas (proceso cognitivo) de atracción estética (sensible) y con valor de persuasión (convencimiento coherente y lógico). Elaborar ideas a través de un proceso cognitivo que apele a la sensibilidad bajo postulados lógicos y coherentes.

Y ahora bien, el quehacer del diseñador ¿cómo se hace caber dentro de la creación de una website?

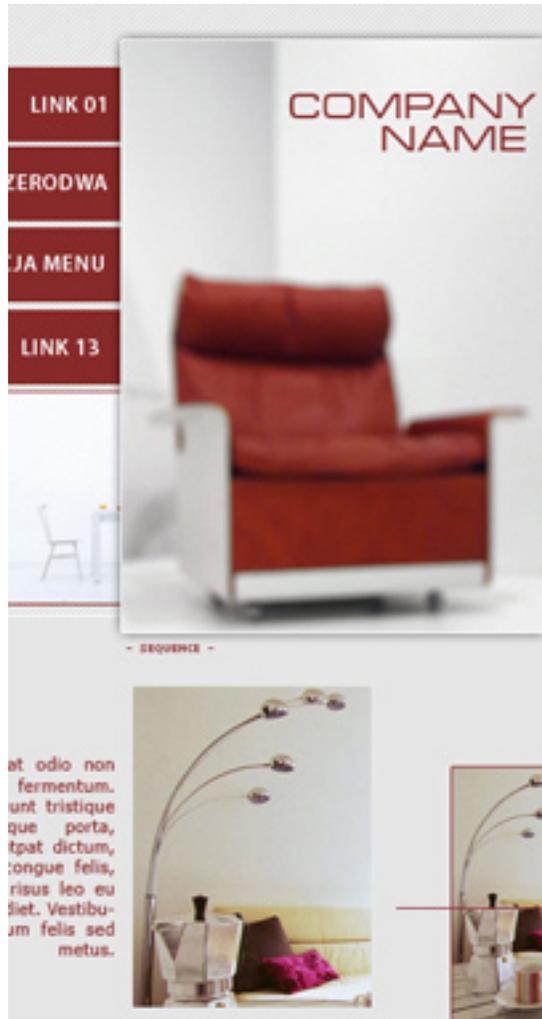
En realidad no se hace caber, la triada de postulados son los mismos, sólo que ahora la Internet lo sostiene. Ello alude a que si bien no hay diferencia teórica, sólo de método para transmitir el mensaje, si hay nuevos retos.

El reto primordial es finalizar [...] con la etapa industrial y entrar sin nostalgia en la etapa informática ¹¹, más que tecnológica, pues la tecnología siempre ha marcado el avanzar de muchas otras disciplinas, incluyendo al diseño. Alejandro Tapia marca como etapa industrial a aquella ejemplificada por un diseño gráfico-mecánico de los objetos, en cambio la nueva fase informática presenta la opción de un diseño electrónico, usado como herramienta o bien como soporte, tal es el caso de una website.

La tecnología informática condiciona un estilo distinto que podríamos caracterizar por la comodidad y facilidad de comprensión de su producción ¹², empero, es aquí donde nuestro quehacer se abre brecha, pues además de confort tecnológico-informático está nuestra habilidad de hacer: interpretar datos a través de la creatividad, dotando de estética al mundo de los objetos o servicios, con un valor persuasivo, obviamente, con el objetivo de comunicar visualmente, y en el caso específico de esta tesina: comunicar en un proyecto web.

11 Tapia, Alejandro. *El diseño gráfico en el espacio social*.p 41

12 Contreras, Fernando. *Diseño gráfico*..... p. 31



Durante el siglo veinte, las nuevas formas de comunicación de la era digital, como es el caso del sistema de distribución de información: World Wide Web de Internet, está presentando nuevos desafíos al diseñador y por ende al futuro del mismo. Es hasta 1993, aproximadamente, que la labor de crear una página estaba supeditaba a los técnicos o ingenieros en informática, los cuales sabían manejar las etiquetas y los códigos HTML (lenguaje de Marcas de Hipertexto), necesarios para la composición de los elementos de presentación visual, sin embargo, la mayoría de los técnicos no tenía la mínima noción y menos experiencia en Diseño Gráfico y, en consecuencia, las páginas presentaban fondos grises, texto y alguna exigua decoración. Este patrón de hacer cambió con la incorporación de los primero editores gráficos de HTML, que ofrecieron la inserción automática de etiquetas y brindaron una previsualización del conjunto de componentes gráficos insertados en las páginas. Tiempo después las páginas web tuvieron muchos más colores en sus fondos y también diferentes texturas, botones, barras y una infinidad de iconos. Al mismo tiempo que los nuevos recursos técnicos permitían alicientes visuales para seducir a los usuarios, trajeron muchas veces una organización confusa y perjudicial para el entendimiento del contenido en las páginas, dado que no contaban con profesionales que organizarán la información, planearan un seguimiento de trabajo y apelarán a la creatividad, estética y persuasión, algo con lo que cuenta el diseñador gráfico para comunicar.

La WWW es un nuevo y complejo campo para el Diseño Gráfico, su particular arquitectura disciplinaria y las posibilidades de manejar su conocimiento lo hacen idóneo para manifestarse, entonces cabe afirmar: somos profesionales con capacidad de análisis, que saben mezclar la técnica y el conocimiento critico para llegar a la satisfacción de la transmisión de un mensaje en web.

1.2 Diseño web en la cultura contemporánea



El Diseño Gráfico ha sido, desde la segunda mitad del siglo pasado, un eslabón en la cadena del proceso industrial, que dio sentido y organización a la planificación del entorno. Se estableció en el escenario profesional y disciplinario una vez que se hizo evidente articular las aportaciones de este “nuevo” saber y que, también, se ubicó como una necesidad debido a su carácter cultural de cohesión social, es decir, obtuvo su calidad de disciplina gracias a la legitimidad social.

Nuestra profesión, a través de los objetos y los sistemas visuales de comunicación: genera ideas, transmite conceptos, crea realidades y formas de relacionarse entre las personas. “*El diseño Gráfico es uno de los mecanismos de los que dispone la cultura para procesar y comunicar información*”¹³. Es un factor humano que contribuye a la transmisión de ideas o en su sentido más práctico, apoya la calidad de los productos y servicios que involucra, es decir; refuerza el concepto de cualquier tipo de mensajes en los que se incorpora, formando parte de la vida cotidiana e integrando en ella valores de uso y valores simbólicos que constituyen la cultura contemporánea. Dicho desde un entorno social, no diseñamos objetos, sino formas en que las personas se relacionan entre sí, que son el resultado de las dimensiones simbólicas. Entendido, pues, como una estrategia cultural que comunica identidad y se manifiesta como un valor constitutivo de los productos, servicios, organizaciones o de aquel que sea su demandante.

13 Rodríguez, Alejandro, “El diseño como estrategia cultural”. Foroalfa, Argentina, 02.10.2006. 08.07.2008. http://foroalfa.org/listado_articulos.php/area/Diseno_grafico/1



El Diseño es un cohesionador cultural que ha establecido su orden de estructura, instaurando su propio sistema de lenguaje, creando sus símbolos específicos y finalmente “*ha producido efectos de percepción, recepción y comportamiento*”¹⁴. Es un regulador de comportamientos culturales cotidianos, dicho entonces, sobre una base de necesidades reconocidas como tales por el público-meta: producción de un efecto que invite, que influya en ciertos modos de operar del grupo social al que se dirige.

Dicho y recalcado el carácter cohesionador del diseño, digamos el por qué de la importancia específica de su intromisión en esta nueva forma cultural de medio comunicacional: Internet.

Como toda práctica cultural, el diseño, es un modo operante de símbolos que tiene, entre otras cualidades, la voluntad explícita de comunicar. Es una voz que se manifiesta para ser escuchada de forma pública, y también, una voz que circula en distintos medios: TV, periódicos, revistas, calle, y ahora en este proceso cultural, la Internet, que además condensa los distintos medios antes mencionados.

Una de las cuestiones más visibles de la cultura contemporánea es la incorporación de una gran cantidad de información a nuestra vida cotidiana y ello involucra de manera importante al Internet, dado que es en él donde se concentra la mayoría de la información.

La red se está ubicando en uno de los ejes del proceso cultural, ello implica que la disciplina tenga un espacio preponderante dentro del entramado Internet-cultura, dado que históricamente ha sido un cohesionador, pero como se vio en el capítulo pasado, tiene los conocimientos para destacar dichas habilidades y lograrlo, más aún, lo está haciendo. De ahí, que ahora exista una reconceptualización de las premisas convencionales para poder insertarse en el ámbito digital.

La inserción del diseñador web en el nuevo orden cultural se está dando, tanto por la necesidad de permanencia, como por la necesidad de su carácter útil a la sociedad, pues finalmente es esta última quien marca los modos culturales de operar.

2.0 Reconceptualización gráfica



Es imprescindible observar a la teoría no como un antagonismo o versus de la práctica, sino como actividades que se mezclan tanto a la hora de pensarlas como a la hora de realizarlas. Es bien cierto que cuando se lleva a la práctica alguna teoría quizá no se es consciente de cada aspecto, dado el proceso mecánico que se tiene de cierto conocimiento, sin embargo eso no quiere decir que la teoría sea inexistente, sino por el contrario: existe de manera implícita en la práctica. También puede pasar lo contrario, a la hora de teorizar olvidamos el elemento práctico y enfocamos nuestras conceptualizaciones en abstractos quehaceres.

Es en este apartado, dedicado por entero al proceso de desarrollo de una página web, donde se denotará la conceptualización del proceso y no la técnica del mismo, lo cual no implica el olvido del carácter utilitario de la técnica, de la cual el diseñador debe ser consciente y conocedor, pues es indispensable para la realización de una proyecto web.

PROCESO CONCEPTUAL DE DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB

El proceso de Diseño Gráfico de un proyecto web está dividido en tres etapas:

ETAPA I: PLANIFICACIÓN

Al construir una página web o website estamos realizando un proyecto de comunicación en medios digitales. La planificación, como primera fase del proceso, consiste en establecer un tema. En



seguida marcar la finalidad del mensaje a comunicar. Clasificar los contenidos es el siguiente paso, el cual depura y concreta qué deseamos contar, comunicar y exponer en una sinopsis. Enseguida se determinan nuestro público-meta, el perfil de nuestro usuario. El último punto a señalar dentro de dicha primer fase es la preparación, que sería el plan de trabajo a seguir. El cual involucra establecer un calendario de acción.

Los pasos de nuestra primer fase son:

- a) Establecer el tema
- b) Definir el objetivo del proyecto
- c) Determinar nuestro público-meta
- d) Preparación del plan de trabajo

ETAPA II: DISEÑO ESTRUCTURAL

Esta etapa incluye la organización interna, estructurar desde el punto de vista informático y gráfico toda la información que manejará el usuario cuando utilice nuestra página web. Aquí, se señala el desarrollo del proyecto, cubriendo los siguientes puntos:

- a) Fragmentación de los contenidos: División lógica de la totalidad de los contenidos
- b) Construcción de la estructura: División jerárquica de los contenidos, organización del índice y establecimiento de los niveles de información.
- c) Sistema de navegación: Elementos de exploración de páginas, posibilidad de rutas que pueden seguir los usuarios, posibilidad y viabilidad de recursos disponibles y puntualización de las vías de exploración.



ETAPA III: DISEÑO GRÁFICO

La etapa III condensa la realización previa: Planificación y Diseño estructural. El objeto es la construcción de una página web: el diseño de una interfaz y su identidad gráfica o visual. El conjunto que forman los elementos son los que se conoce como el *entorno gráfico del usuario*. “La interfaz de comunicación entre el binomio Usuario-soporte está supeditado a parámetros tecnológicos y también a otros factores psicológicos, sociológicos, pedagógicos – edad, nivel intelectual, nivel económico, formación-, etcétera. El proceso de lectura que ahora denominamos navegación para su versión electrónica, se compone de unidades llamadas ‘controles de interfaz’. Estas unidades elementales son imágenes o iconos que el usuario utiliza para la navegación”¹⁵ La navegación puede recrearse en espacios bidimensionales o tridimensionales.

“El Diseño Gráfico no sirve sólo para alegrar las páginas web. El componente gráfico es un aspecto fundamental en la experiencia del usuario con el sitio. En documentos interactivos, es imposible separar totalmente el diseño gráfico de la definición y construcción de la interfaz”¹⁶ Para hacer comprensible la interfaz al usuario, es necesario anexar en nuestro sitio web –según Lynch- los siguientes datos:

- Un título informativo: Denota el concepto principal al que se referirá nuestro sitio web.
- La identidad del creador: Mención del nombre del realizador para aclarar quién es el intérprete del mensaje a comunicar.
- La fecha de actualización: Define la relevancia de actualidad que tiene nuestra website.
- Al menos un enlace a la página principal: Bloque de ayuda para la localización de nuestro sitio-portada.
- La dirección URL de la página principal: Localización de procedencia.

15 Contreras, Fernando. Diseño Gráfico: creatividad y comunicación.....p 159

16 Lynch, P. y Horton, S. Principios de diseño básico para la creación de sitios web. México, Ed. Gustavo Gili, 2004, p12



Todos los elementos mencionados resultan importantes para nuestros usuarios, dado que responden preguntas básicas de información: qué, quién, cuándo, dónde y cómo. Si bien, no todos los visitantes requieren estas indicaciones es fundamental proporcionarlas, pues la formalidad en nuestra profesión es necesaria.

Existen otras herramientas a tener en cuenta que obedecen directamente a la elaboración de la identidad visual, las cuales son: tipografías, fondos, imágenes, sonidos, capas, color, pantalla, tablas, marco o “frames”, identidades interactivas y formularios.

Finalmente, se encuentra lo que se denomina como *visión global del diseñador*, ello implica una serie de medidas para construir la identidad visual de nuestra página web . En la realización de este último punto se echa mano de los elementos y normas configuradoras del estilo gráfico:

- 1) Establecer las características de los títulos, subtítulos y el cuerpo del texto
- 2) Selección de la apariencia: fuentes, colores y ubicación
- 3) Definición de los fondos
- 4) Organización de los contenidos
- 5) Determinar todos los elementos gráficos que se van a incluir

Todos los elementos reunidos a la par de las técnicas visuales dan como resultado la composición estructural de nuestro concepto visual en la Web , sin embargo, es necesario tomar en cuenta un punto más, que si bien no forma parte en sentido estricto, es un elemento que da valor a nuestro desarrollo web: el mantenimiento. Es nuestra responsabilidad “coordinar e investigar las nuevas aportaciones de contenido, el mantenimiento de los estándares gráficos, y de asegurarse de que los enlaces y la programación de todas las páginas siguen funcionando”¹⁷. Él refiere a tener en cuenta que los aspectos creativos, estéticos, persuasivos y técnicos de una web necesitan atención constante para el cumplimiento de sus objetivos.

17 Ibidem, p.10



PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DE LOS SOPORTES VIRTUALES

Luz, resolución, color, extensión y movimiento.

Las características de los soportes virtuales actuales son muchas y obligan a quien las interviene al reconocimiento de los beneficios que estos soportes ofrecen. En la representación gráfica en web podemos experimentar y evocar un espectro de sensaciones mucho más amplio que el ofrecido en un soporte convencional, situando las características y definición de los soportes virtuales en un apartado distinto.

Evidentemente las diferencias entre un soporte impreso y un soporte multimedia saltan a la vista, es por ello que la importancia de esta comparación radica no en las diferencias sino en las similitudes. Los soportes multimedia reúnen importantes características de los soportes impresos, sin embargo, el primero incrementa su impacto y contundencia.

LUZ

Los soportes impresos nos permiten reconocer imágenes, formas y colores a partir de la luz, proceso del cual el diseñador forma parte y donde la mayoría de las veces envuelto y concentrado en el resultado no necesita gestionar, salvo que las características de representación y presentación del trabajo sean muy específicas. Las posibilidades que la luz ofrece cuando el diseñador interviene espacios virtuales son sumamente interesantes, dado que entre otras cosas tiene frente a él la posibilidad y la necesidad de entender este nuevo medio. Particularmente, la luz y su manejo tienen una reinterpretación y valoración distinta en los espacios virtuales, pues es con luz, directamente, con lo que proyectamos, desarrollamos y presentamos propuestas gráficas en soportes virtuales.

Análogamente el significado e interpretación de la luz en la Web puede equipararse al de otros soportes como el cine y la fotografía, que dadas sus características pueden describir de la misma



forma a la luz, pero en un monitor (desde el proceso de desarrollo y hasta la apreciación de la propuesta final) se presentan situaciones muy características y específicas del medio, en esencia podemos entender a la luz desde dos puntos de vista (ambos puntos afectan directamente a la web):

a) *Técnicamente*, en los soportes Web la luz permite visualizar imágenes a través de un proceso físico dentro de un monitor o una pantalla. La manipulación de la luz a través de estos soportes nos permite abrillantar una imagen, colorearla, oscurecerla y alterarla en un sinnúmero de posibilidades y características. Los datos manipulados y percibidos en forma de luz quedan almacenados en carácter de bites. Estas características del proceso de generación de imágenes hacen a las propuestas intangibles, fácil de compartirlas y distribuir las, facilitan su edición e incrementan la posibilidad de ser vistas y manejadas por un espectro mayor de usuarios, pero también, incrementan su brevedad de exposición y su pronta caducidad.

b) *Psicológicamente*, al igual que en muchos otros soportes, la luz tiene la posibilidad de inducir emociones, mismas que ayudan a reforzar el concepto de cada proyecto. La transición de la luz o luz en movimiento, entre un tono y otro, puede clarificar una emoción o un sentimiento al dilatar la pupila del usuario.

EL COLOR

El color en una pantalla técnicamente funciona mediante uno de los más elementales fenómenos físicos, un sistema aditivo de luz, a diferencia del sistema sustractivo de los colores impresos; permitiéndonos alcanzar grados de saturación más amplios y editables.

“El color es básicamente emotivo y posee un gran poder de atracción visual”¹⁸. Este elemento tiene relevancia porque goza de injerencia en los sentidos, comunica estimulando referentes culturales o sensoriales. El color es codificador de identidad.



En los espacios web el color tiene la posibilidad de alcanzar tonos, brillos o saturación del mismo, que son imposibles de lograrse con colores pigmento. Podríamos enumerar muchas de las características técnicas y físicas que intervienen en la generación de colores en la Web, sin embargo, es la luz la que con un espectro de millones de colores nos maravilla con sus enormes posibilidades, permitiéndonos alcanzar una profundidad de contraste y brillantez mucho más rica visualmente.

RESOLUCIÓN DE LA IMAGEN

La conjunción de nitidez, claridad y calidad de una imagen se denomina resolución, por ser un término más común y que refiere justamente a la óptima presentación de una imagen. La resolución de una imagen está determinada por las características técnicas, tanto de su implementación como del soporte que la contextualiza, sin embargo, entender el manejo de la resolución de una imagen en la web, así como los beneficios técnicos y compositivos, es distinta de la concepción de los mismos en un soporte impreso.

La adecuada resolución de una imagen en un soporte Web permite alcanzar cualquier tipo de calidad deseada y con ello poder representar cualquier imagen, ya sea estática o en movimiento. A diferencia de un soporte impreso, en la Web se utiliza, para alcanzar la resolución deseada; la agrupación de unidades llamadas pixeles. En la mayoría de los casos la resolución empleada por los diseñadores está determinada por la apreciación directa del proyecto durante su desarrollo. Por encima de la técnica es importante mencionar que la resolución de una imagen motiva y expande la experiencia del usuario, permitiéndole apreciar detalles visuales dentro de un conjunto.

EXTENSIÓN

La extensión que un proyecto Web ofrece cuestiones muy interesante, ya que se extiende, además de las dimensiones del tamaño del proyecto determinadas por la información, en un espacio con la posibilidad de ordenar y representar zonas bidimensionales y tridimensionales, establecer



niveles y subniveles de jerarquías, así como involucrar al usuario en una experiencia conocida como “navegación”, que no es más que la capacidad de llevar al usuario de la mano dentro de la abstracción de espacios virtuales, que contienen profundidad, extensión y dimensiones relativas.

MOVIMIENTO

El cine establece muchas de las directrices en el área de las imágenes en movimiento, tales como: el manejo de la luz, esquemas de composición, impacto visual, tiempo, emotividad, etc. Es por lo anterior que el cine y sus características como soporte nos permiten explicar mucho de lo que sucede en espacios virtuales Web y multimedia, por supuesto, a partir de la reinterpretación de conceptos.

El movimiento es una sucesión continuada de imágenes. Este avanzar continuo crea la sensación de brinco entre las mismas, dicha percepción se debe al fenómeno de la persistencia retiniana, “que provoca un solapamiento visual de las imágenes debido a que el cerebro las retiene más tiempo que la retina. Mientras que el umbral perceptivo del ojo esté desbordado por esta sucesión múltiple, se mantendrá el efecto de movimiento”¹⁹. Ello habla de la base fisiológica donde se hace latente la percepción de lo visual, porque dicho sea, el movimiento no existe en realidad, es sólo una actividad de ilusión que nuestro cerebro interpreta como real.

El cine, como se dijo, es un referente para delinear el área de imágenes en movimiento, pero mientras el cine marca 24 fotogramas por segundo, la web requiere de 12 a 24 fotogramas por segundo para lograr una agilidad de flujo de información.

19 Ibidem, p.39

El movimiento es uno de los atractivos que desde la invención y aplicación de este al arte cinematográfico ha fascinado al espectador. La posibilidad de que una imagen tenga movimiento es uno de los principales valores agregados, permitiendo su popularidad y permanencia, no sólo por el hecho de que un elemento pueda tener movimiento para desplazarse de arriba-abajo, sino porque se abre la posibilidad, en el caso particular de soportes Web, de tener grados de comunicación más ricos y atractivos, pues nos permite optimizar los espacios y áreas de visualización, generar sensaciones de espacio y tiempo, además de apoyar la asimilación de contenidos.

3.0 Reinterpretación de conceptos subjetivos



Este penúltimo apartado es un acote subjetivo de tres conceptos que son, en nuestro punto particular de vista, primordiales en la interpretación de nuestro quehacer dentro de la sociedad contemporánea, denominada por algunos expertos como: *sociedad red* o *sociedad de la información*: La cual es aquella que utiliza tanto intensivamente como expansivamente las computadoras conectadas en red.

Los conceptos a los que se referirá nuestro capítulo son: atemporalidad, inmediatez y lo global en internet, por supuesto todo ello bajo el perfil del diseño web.

ATEMPORALIDAD

Cuando estudiamos o analizamos algún proceso, ya sea histórico, artístico, científico, tecnológico, etc., no podemos dejar de lado que estos se desenvuelven en dos dimensiones: Tiempo y espacio. Dimensiones creadas por el hombre para el control de su entorno.

Hablando en especial del tiempo, diremos que este es una categoría hecha por el hombre y al servicio de él, para dividir y medir el transcurrir de los segundos, minutos, horas, días, meses, años, etc., es decir, es una medida simbólica para marcar el transcurrir colectivo, y esa medida simbólica, tiempo, es adjetivizada por la temporalidad. La temporalidad es el cruce entre el pasado y el futuro, el presente.



Pero entonces, si la temporalidad es presente ¿qué es la atemporalidad?

Atemporalidad implica la realidad posible al margen del transcurrir del tiempo, del tiempo establecido y fragmentado por el hombre. Sin embargo, atemporalidad echa mano del concepto abstracto tiempo por ser ambas cuestiones intangibles.

La atemporalidad, al igual que su contraria, es una creación humana para dar control y marcar el tiempo en destiempo, y hoy más que nunca está en marcha por la incursión de la web a nuestra vida cotidiana. La atemporalidad no debe entenderse como pasado (pese a que sea la forma común de acotarse), por lo menos no en la firma particular de nuestro actual contexto.

En la sociedad red se impone la cultura del tiempo virtual que mezcla los tiempos, entonces, la atemporalidad cobra vida al combinar los tiempos para crear en Internet un tiempo “eterno” y a la par “efímero”.

El englobe informativo de Internet hace que se consuma en diferentes tiempos y espacios sus contenidos, lo que genera su atemporalidad. No existe en la red la noción de tiempo segmentado para el uso y control del entorno del humano, no existe porque no es necesario, cada usuario tiene una sensación diferente de la misma. La intangibilidad que representa tanto la web como el concepto tiempo, hacen que coexista una distorsión del sentido temporal. Todo el contenido existente en Internet lo tienes al alcance de la mano a la hora que desees y en el lugar que lo precises.

INMEDIATEZ

La inmediatez es una cualidad importante de Internet. Permite el intercambio de cartas en un breve espacio de tiempo, aproximándose al de una conversación real. Así mismo, agiliza la revisión y publicación de artículos científicos, históricos, literarios, etc. Estas características permiten a las publicaciones de la red transmitir al lector la información pertinente con mayor rapidez, pues inmediatez apela cien por ciento a ella.



La inmediatez rompe los flujos de distancia y tiempo, no sólo los hace más pequeños, sino que los elimina. Un estudio del Instituto Poynter revela que los lectores de Internet terminan más artículos que los de la prensa tradicional. Según el informe, cuando los usuarios eligen leer una información en un medio online, suelen completar de media el 77% de la historia. En cambio, sólo leen el 62% del contenido de un tema en un periódico tradicional... ¿Será que los medios en web hacen un producto más visual y atractivo? ¿Será que la inmediatez de la Red hace que al día siguiente muchas noticias en papel ya no nos parezcan frescas?

LO GLOBAL EN INTERNET

Hoy día existen dos apartados muy claros en la conformación de la realidad en nuestro tema, no me refiero a dos puntos de vista, sino por el contrario, a dos espacios donde la concepción de la realidad se desarrolla desde la visión particular de cada hombre. Uno de ellos es el físico y tangible; el barrio donde vivimos, la ciudad a la que pertenecemos, el país en el que nos desenvolvemos, el continente que habitamos, la lengua que manejamos, la moneda que intercambiamos, etc. Lugares comunes y palpables que denotan pertenencia o identidad dentro de un área definida y delimitada. El segundo espacio referido es Internet, el cual es intangible y global.

Internet es una masificación de múltiples páginas web donde el espacio físico no se hace presente de forma latente, sin embargo, el espacio virtual sí. Para entender este conglomerado de páginas web que representa el Internet se echa mano de todo lo existente en nuestra construcción de entorno del área física. Es decir, si bien la virtualidad que es Internet resulta intangible y no se mezcla de manera expedita con el apartado físico, si se fusiona con la extracción de lo simbólico e identitario del área física a la que pertenecemos.

Lo anterior se entiende claramente porque Internet es un lugar representado, en su mayoría, por elementos icónicos, imágenes que narran lo común de lo físico, sonidos que hablan de un dote específico de pertenencia. Entonces, la red resulta global gracias a nuestro entorno palpable que se reúne en la virtualidad y que además demanda la apertura y el rompimiento de límites.



Existen un par de elementos identificables e implícitos en la Red que crean y refuerzan lo global del mismo:

- Las imágenes dentro de la construcción de lo global en la Red se han convertido en una forma de comunicación con más público. Ellas son lo verosímil que crean el lazo directo de la realidad que representan; y los múltiples sentidos en su uso las han hecho las protagonistas de la producción de los mensajes. Las imágenes son un recorte de nuestro mundo físico, más allá de una mirada personal de quien la crea, podríamos hablar de una mirada subjetiva arraigada en un fuerte componente cultural de identidad.

- El color es un generador de diferentes sensaciones que nos remiten a lugares o estereotipos de la realidad. Crea un escenario capaz de comunicarnos origen de grupo, de pertenencia. Por ejemplo, los símbolos patrios nos refieren inmediatamente a la delimitación territorial, aluden a una nación, a una lengua, a una cultura particular o una sociedad específica.

- Los logotipos reflejan la imagen de identidad de la empresa o institución en cuestión. Este elemento marca valores significativos.

- Los idiomas son otro parámetro que definen lo global, prácticamente existen páginas web en casi todos los idiomas. La lengua en Internet ha sido manejada de tal forma que ella no es un obstáculo para navegar, ya sea porque los colores y las imágenes permiten la comunicación que las tipografías impiden, o bien, porque el sitio visitado tenga más de tres opciones de idioma.

INTERNET, UN LUGAR DE FUSIÓN

La atemporalidad, la inmediatez y lo global son fusionados en Internet para generar un nivel nuevo de comunicación. Ellos no son tangibles como tal, sin embargo existen, y son claramente identificables en un sitio web.



Supongamos que requerimos cierta información de algún producto en especial. Cuando entramos a nuestra página ubicamos las imágenes y logotipos que nos hacen reconocible que esa website es lo que buscamos. Enseguida notamos, por caso, que la empresa matriz de nuestro producto es de procedencia china, y esta filial tiene un link específico para enlazarnos. En cuestión de segundos tenemos lo que demandamos. Para tener toda esta primera información no requerimos más que de dar un click y aparece, pese a que China este a 16 horas de distancia de nosotros y tenga un uso horario totalmente diferente. El tiempo y espacio no resultan limitantes en la web, precisamente por ello los contenidos en internet resultan atemporales e inmediatos.

Continuando con la navegación de nuestra página, notamos las referencias simbólicas que nos hablan de un lugar específico, China: colores, idioma, técnicas gráficas, símbolos patrios, etc. Pese a que hubiéramos entrado por accidente, lo global de Internet nos sugeriría el lugar, la función y los objetivos de la página. A sabiendas de que no hablamos chino, el flujo global de lo simbólico nos permite continuar la navegación, ya sea porque se manejan más de tres idiomas, los cuales son sugeridos por identidad nacional, o bien, porque la website está construida para que las imágenes predominen y realicen la labor comunicativa.

Los tres conceptos existen. En Internet lo global permite el entendimiento a través de lo simbólico extraído del espacio físico. La atemporalidad rompe el tiempo y la inmediatez el espacio.

3.1 Ejemplos



La producción Web actual gira en torno a la demanda de las necesidades de comunicación, de estrategias mercadológicas, de la necesidad de encontrar más y mejores alternativas, de poner al alcance del público información de productos y/o servicios, o bien, simplemente a consecuencia de factores sociales, que como células operativas atraen nuestra atención y por ende nuestra respuesta, lo cual genera contenidos en línea que van desde la colocación de un saludo hasta la elaborada generación de propuestas con herramientas básicas que los mismos proveedores de servicios ofrecen.

Estos factores de producción nutren y refrescan los contenidos a los que tenemos acceso como usuarios de Internet, así mismo, día a día son renovados contenidos que hoy consideramos innovadores y relevantes, enriqueciendo la producción en todos los sentidos posibles.

Actualmente se pueden clasificar los contenidos dependiendo de su información, ubicación, perfil al que va dirigido etc. La generación de contenido (la manufactura y planeación de proyectos) obedece a distintos factores y, también, pueden ser clasificados para lograr el objetivo del proyecto: interpretación, planeación y desarrollo.

El diseñador tiene la función de visualizar de forma global la magnitud, alcances y necesidades de cada proyecto con la finalidad de traducir visualmente los mensajes y así, cumplir el objetivo de comunicar: apoyándose en la mayoría de los recursos que ofrece el soporte web, proyectando y delimitando los alcances de la solución gráfica.



Buscar con Google

la Web páginas en español páginas

[e publicidad](#) - [Todo acerca de Google](#) - [Google.co](#)

[Haz de Google tu página principal](#)

©2009 - [Privacidad](#)

Hablando específicamente de la producción gráfica en internet, estableceremos como referencia ejemplos que tienen como objetivo trazar líneas claras en la solución, generación y proyección del trabajo del diseñador en internet.

Primero, cabe señalar que cada uno de los proyectos que a continuación se describen tienen su importancia por el reto que representan en el dominio de un soporte que se renueva constantemente.

El desarrollo de contenidos gráficos en internet obedece, principalmente, a la necesidad del cliente y en ese sentido a la necesidad de comunicación entre el emisor y el receptor. Existen diversas formas de lograr este objetivo, para ejemplificar el primer estrato de comunicación y desarrollo, consideraremos la siguiente solución:

www.google.com

Todas las personas que de una u otra forma han interactuado con internet conocen o han escuchado de este gigante, aunque no es el objetivo de este proyecto hablar de sus características técnicas ni enumerar su historia, si es importante para nuestro fin hablar de sus características de comunicación y como logran los usuarios interactuar con este sistema.

Básicamente se trata de un sistema de búsqueda en el que el usuario a través de un interfaz elemental ingresa a uno o más términos, y posteriormente obtiene un resultado. Técnicamente representa una solución impactante que ha facilitado el manejo de internet para millones de usuarios, sin embargo, sus alcances y posibilidades pasan desapercibidas para el usuario final. Visualmente ofrece alternativas gráficas elementales, pues se limita a enlistar los resultados generados permitiéndole al usuario vincularse con los resultados mediante la interacción a través de links.

Su sistema nos permite advertir un efecto interesante frente a la creciente demanda de usuarios: la facilidad operativa aparente. Nadie al día de hoy cuestiona las características de este sistema, en cambio elogian su sencillez y sobre todo su practicidad, una de las principales características del mismo.



La Web

Sugerencia: [Buscar sólo resultado](#)

[Web - Wikipedia, la enciclop](#)

Un sitio **web**, o red informática [2]
típicamente comunes a un dominio
es.wikipedia.org/wiki/Web - 22k - [

[World Wide Web - Wik](#)

En informática, World Wide
documentos de hipertexto y
[es.wikipedia.org/wiki/World](https://es.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web)
[Más resultados de es.wikipi](#)

[Un sitio en Internet. Qué es la](#)

La World Wide **Web** permite una r
en Internet, presentando una interfaz

Para los usuarios representa una solución, aunque dentro del área del diseño representa un reto. Este tipo de sistemas operan sobre una plataforma que aún representa una barrera entre los desarrolladores y los diseñadores, pues existe una brecha entre estas dos áreas no permitiendo a los diseñadores conocer y absorber las posibilidades gráficas de este tipo de aplicaciones. La estructura de comunicación y desarrollo es muy clara

Motor de búsqueda <> Generación de contenidos

En esta estructura la respuesta gráfica del diseñador es limitada, únicamente este tipo de aplicaciones en Web se confinan a satisfacer una necesidad básica y operativa (Búsqueda)

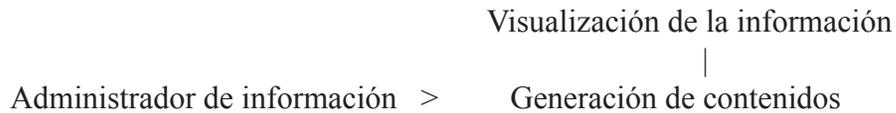
En nuestro siguiente ejemplo:

www.desiniam.org

Podemos apreciar una necesidad más específica, se trata de un sistema que tiene como objetivo agrupar información de la planta académica del departamento de estudios institucionales de la Universidad Autónoma Metropolitana, informar a las áreas involucradas sobre eventos, noticias y actividades recientes, así mismo permite a los profesores poder tener un espacio donde publicar información básica sobre su trayectoria, publicaciones, planes de estudio etcétera.



Antes de planear el desarrollo de este tipo de sitios es importante que el diseñador sea consciente de las características técnicas y necesidades fundamentales de comunicación, también, debe tomar en cuenta los procesos de diseño, ya que de esto depende en gran medida los resultados óptimos. Este tipo de sitios tiene la siguiente estructura:



Observamos, a diferencia del primer ejemplo, un nivel más en la estructura de la necesidad primordial del sitio, nos referimos a la Visualización de la información. Aspecto que permite justamente al diseñador ofrecer alternativas de navegación y de comprensión de la información (mediante los recursos del diseño gráfico, recursos que reiteramos van de la mano de la plataforma de desarrollo).

En este tipo de proyectos podemos advertir la necesidad de un discurso gráfico que permita al usuario la comprensión de estructuras de información complejas, en las que al generar una solución bien estructurada mediante el uso de códigos de color podemos recibir y canalizar a todo tipo de visitantes, desde el neófito que entra por accidente hasta el especialista que busca un dato específico, sin olvidar al administrador de información.

La necesidad de proveer los espacios visuales suficientes para que todos los usuarios reconozcan y manejen la aplicación es el objetivo primordial, proponiendo un entorno gráfico ameno y objetivo.

La generación de los espacios gráficos debe estar enmarcada dentro de la directriz primaria, que es la de organizar la información para que sea fácil de reconocer e identificar por parte de los usuarios y fácil de proveer y administrar por parte del administrador de información.



Deben solucionarse gráficamente todos y cada uno de los espacios que pretendan llevar de la mano al visitante y al administrador.

A este tipo de proyectos podemos denominarlos como proyectos *operativos-funcionales*, ya que tienen que cumplir su función operativa, sin embargo es aquí donde el quehacer del diseño gráfico ha encontrado una nueva dimensión complementando en igual proporción el aspecto operativo de las aplicaciones Web, desarrollando entornos que generen unidad visual y potencia operativa jugando un rol determinante en el éxito del funcionamiento de este tipo de proyectos, sin este trabajo las aplicaciones de este tipo conllevarían un reto adicional para el usuario, nos referimos al proceso de adaptación de los usuarios enfocado a la comprensión de niveles y estructuras de orden de información abstracta que sin el diseño serían incomprensibles.

Las aplicaciones Web, de nuestro ejemplo ofrece ventajas de desarrollo dentro del área del diseño gráfico, pues la conceptualización del objetivo de comunicación, la síntesis del concepto gráfico, la delimitación de un sistema gráfico, las posibilidades del soporte, la versatilidad de recurso y soluciones visuales; son mucho más claras y delimitadas, pudiéndose adaptar a un proceso típico de diseño gráfico.

Compositivamente, en este tipo de proyectos aún podemos ver una referencia clara de los espacios diagramados, fuertemente arraigados en el diseño editorial convencional. En las evidentes ventajas que ofrece el soporte Web, notamos claramente la modulación de espacios, el manejo de retículas la obtención y repetición de módulos, el uso de viñetas, el manejo tipográfico, la organización de secciones por jerarquías, el equilibrio visual y todos aquellos recursos que al diseñador le permiten orientar al espectador hacia el fin fundamental: lograr una comunicación y una interacción clara entre el soporte y el usuario.

El proceso de diferenciación de proyectos Web tiene la finalidad de identificar cómo, cuándo y bajo que características interviene el diseñador.



Ahora, identificaremos otro proyecto que nos permitirá colocarnos en el siguiente estrato de desarrollo y posibilidades.

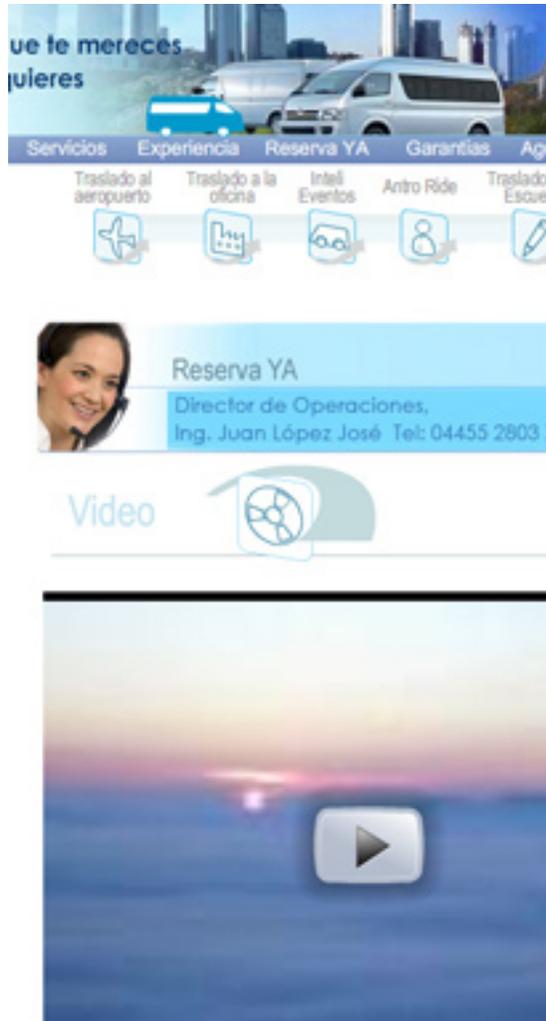
En el siguiente proyecto: <http://intelitransit.com> podemos identificar el siguiente nivel de desarrollo que desde luego ofrece mayores posibilidades al diseñador.

Dicho proyecto se enfocará no sólo en los esfuerzos de representar una solución *operativo – funcional*, se trata de un sitio cuyo mercado meta es más amplio que el proyecto anterior, pero que está definido por el tipo de servicio que ofrece y el rango geográfico que cubre. A este tipo de proyectos los definiremos como *operativo – funcional – visual*, ya que permite al diseñador desarrollar un concepto a partir de las necesidades del servicio.

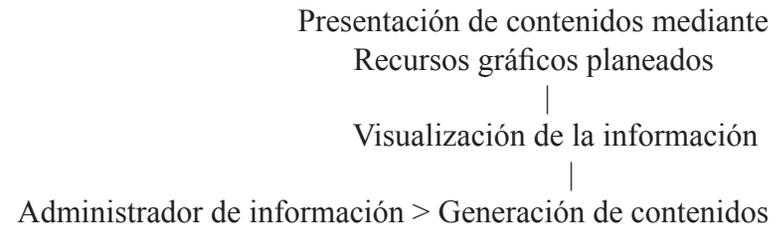
Entendiendo las características del mismo, primero se establece un tema, enseguida se delimita la información que debe comunicarse al usuario, el servicio de la empresa o negocio. Posteriormente se identifican las áreas que requieren un administrador externo, dado que en la actualidad ya no se disocia el aspecto visual de diseño con la necesidad de administración y exposición de contenidos.

Una vez identificadas las áreas a definir se planea la etapa de desarrollo: se reúne el material gráfico disponible como referencia y contexto. Después, la programación del sitio Web, preparando y traduciendo el concepto gráfico a un formato de lectura Web. En esta etapa el papel del diseñador es relevante, es él quien se encarga de verificar ya sea con su trabajo o supervisión que los contenidos obedezcan al planteamiento de diseño inicial, con la finalidad de no desvirtuar el trabajo previo.

El diseñador debe tener la capacidad de dominar los recursos técnicos y subjetivos del soporte, para poder definir desde la etapa del diseño las características de la solución gráfica, es decir, desde el manejo del color hasta el control de tiempo en relación con la animación de contenido gráfico, por supuesto, en favor del impacto visual y la fácil transmisión de información.



Podemos ejemplificar a través del siguiente esquema el proceso de trabajo de este tipo de proyectos:



Consideraremos un segundo ejemplo en este nivel que por experiencia en su desarrollo nos permite exponer más a fondo este tipo de páginas Web.

ESCUELA DIGITAL
Escuela ArchiCAD CONTACTO

CONSULTA precios por regreso a clases

Inicio de curso programado

promociones descuentos

REVISTA DIGITAL

ArchiCAD ArchiCAD
Atlantis Atlantis
RhinoCeros Rhinoceros
Adobe Adobe
Macromedia FLASH
LightScape
Maya

Todos los logotipos, marcas, imágenes y animaciones presentadas son propiedad de sus respectivas compañías y son utilizadas únicamente con fines ilustrativos

Septiembre 2004

Lun	Mar	Me	Jue	Vi	Sab	Dom
30	31	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	1	2	3

Sábado, 18 Septiembre 2004

Inicio de curso
Fotorrealismo para interiores: 11:00 a
14:00 Sabatino

Trabajo profesional
WEB
www.escueladigital.com.mx

Al hablar del desarrollo de un sitio se debe asociar un conocimiento y dominio amplio de la técnica y así poder integrar un concepto de diseño para obtener un producto altamente eficiente en el más extenso sentido de la palabra.

Los recursos técnicos que han permitido el desarrollo de este proyecto se adquieren a través del estudio de técnicas, que van desde el manejo de software hasta la programación en diferentes lenguajes: html, javascript, php, xml,MySQL, ActionScript, css, etc.

El proyecto integra en su génesis las técnicas y sistemas más avanzados en programación y diseño que han logrado colocarla entre las mejores en su ramo.

El sitio debía ofrecer información de fácil manejo para los usuarios además de permitir interacción entre el mismo y el servidor, mantener actualizada la pagina de forma ágil, almacenar y controlar bases de datos, y por supuesto, todo esto bajo el marco de un diseño que acentúe la calidad de los servicios.

ESTRUCTURA DEL PROBLEMA

Se diseñó un sitio Web desde los fundamentos de flujo hasta la parte gráfica, tomando en cuenta los requisitos y necesidades de la empresa, este sitio está orientado como una guía a los usuarios actuales y por supuesto a los interesados en los temas que se abordan en este trabajo.

Recurso	Área de aplicación
PhotoShop e Illustrator	- Implementación de Diseño Gráfico
DreamWeaver	- Estructura básica de cada página web que integra el sitio
Flash	- Contenidos interactivos
Swift3D	- Contenidos 3D animados

Rhino	-	Modelado de Objetos 3D
Premiere	-	Edición de clips de video
Html	-	Programación estructural de las páginas
JavaScript	-	Integración de elementos interactivos orientados al usuario
XML	-	Arboles de almacenamiento de datos interactivos con otras aplicaciones como flash.
CSS	-	Hojas de estilo aplicadas a la presentación de contenidos
PHP	-	Estructuración dinámica de contenidos interactuando con base de datos y evaluación de variables.
MySQL	-	Configuración, almacenamiento, administración y manejo de base de datos.

El desarrollo e implementación de las tecnologías antes citadas ha sido el resultado del estudio minucioso, de los alcances de cada aplicación a lo largo del desempeño profesional durante más de 4 años de experiencia, lo que ha permitido desarrollar el trabajo del diseño en nuevos soportes como el expuesto en este trabajo.

En cuanto a las especificaciones técnicas del sitio de ESCUELA DIGITAL se pueden citar las siguientes:

Del lado del cliente

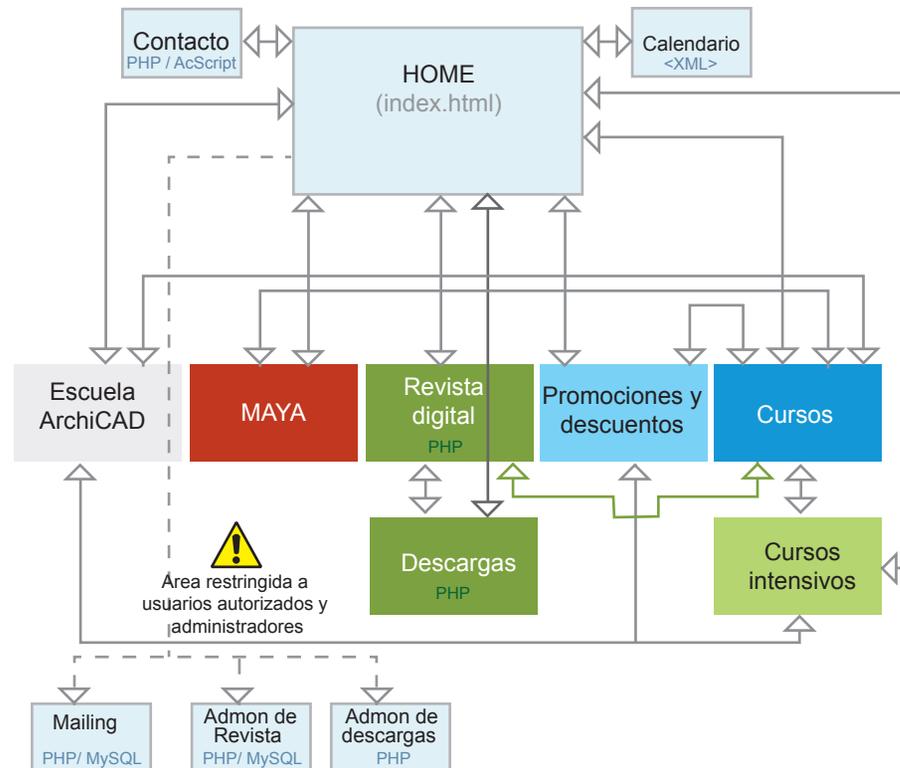
- Diseño claro, atractivo y elocuente a través de una grafica objetiva
- Desarrollo de todo el sitio basado en el criterio anterior
- Ofrecer de forma clara y concreta la información de los servicios de ESCUELA DIGITAL
- Implementación de las siguientes sub secciones:
 - Cursos / Contacto / Promociones / Escuela ArchiCAD México / Maya / Revista Digital /
 - Descargas / Cursos intensivos / Calendario de actividades programadas /

Del lado del servidor

- Configuración de cuentas de mail, configuración de base de datos en MySQL, alta en buscadores, servicio de envío automático de información a los usuarios (mailing), sistema de noticias y actualizaciones.

Solución al problema

Una vez establecidos los requisitos y alcances del proyecto se parte al desarrollo del mismo, en primera instancia con el uso de un diagrama de flujo que permita delimitar cada área y en función de esto desarrollar cada una de la mejor forma.

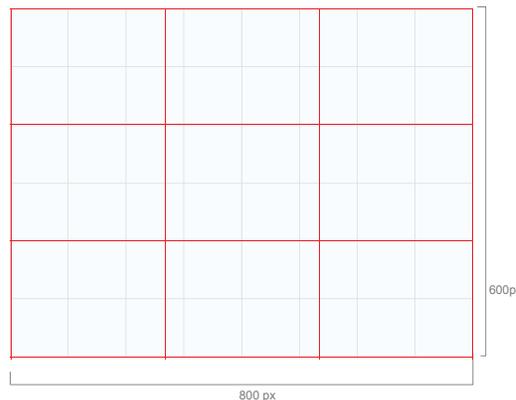


En el diagrama anterior se esquematiza la organización básica propuesta para el sitio, con la finalidad de orientar su desarrollo, se evalúan a continuación las condiciones del servicio de hospedaje en internet, el servicio cuenta con tres dominios anclados al directorio raíz estos son:

www.escueladigital.com.mx / www.archicenter.com.mx / www.escuelaarchicad.com

Se cuenta con un espacio disponible de 100 MB, posibilidad de configuración de cuentas de mail así como librerías PHP y MySQL.

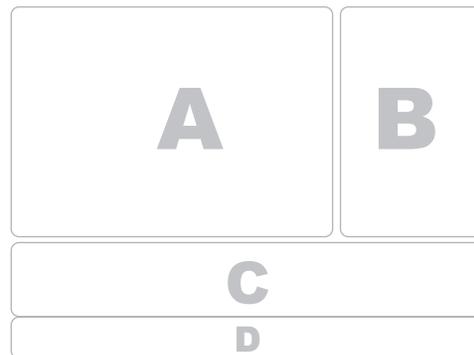
Una vez conocidos y delimitados los alcances del proyecto se procede al armado estructural que dará soporte a las diferentes secciones, se toma como referencia el home, página por demás importante debido a su prioridad en el sitio y a su carácter de plantilla. Su objetivo es integrar la información suficiente para que los usuarios puedan desde este entorno informarse y dirigirse a cada área, profundizando y ampliando la información solicitada tras cada sección visitada, por lo anterior se propone la siguiente estructura diseñada para un formato estándar de resolución de 800 px x 600 px:



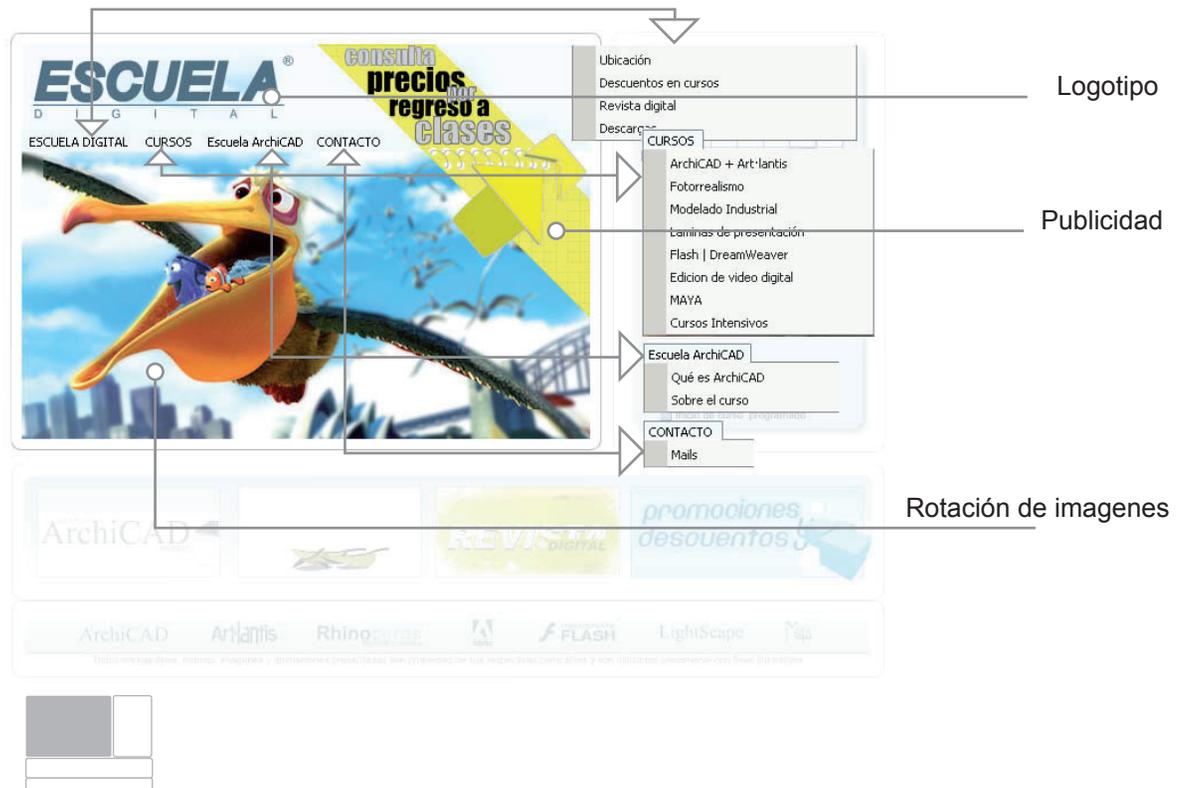
El "home" del site así como el total de la aplicación esta diseñada para una vista optima en un formato convencional a una resolución de 800 px X 600px la estructura de diagramación empleada es en tercios en el sentido horizontal y vertical.

La diagramación organiza los elementos compositivos en armonía con el entorno de la aplicación para permitir visualizar el trabajo, son tomados en cuenta los elementos que delimitan el trabajo tales como barras de scroll, barras de menu, dirección, etc.

A continuación se hará una breve descripción de los elementos que componen el home, con la finalidad e ilustrar el punto de partida de este proyecto.



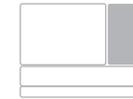
A) Este espacio es el más importante pues está dedicada a dar la bienvenida al sitio, presentar las novedades y dirigir al usuario a cualquier parte de la aplicación, se trata de un archivo .swf; Con la finalidad de evitar la monotonía del sitio convencional, se diseño un sistema de rotación de imágenes alusivas a los servicios y alcances ofertados al cargar la página integrado con un script de precarga para fomentar la espera de la carga, así mismo se presenta la imagen corporativa de Escuela Digital y una barra de menú que refuerza el carácter



Este esquema representa el ejemplo típico de la presentación de todas las secciones en el sitio, archivos Flash dentro de tablas en formato html organizado en Dream Weaver con aplicaciones 3D, animaciones y programación de scripts, apoyando el concepto de diseño.

B) En este espacio mediante el uso de la combinación de tecnologías de programación Action Script y XML encontramos un segundo tópico de solución usado recurrentemente en el sitio.

Se trata de un calendario que organiza eventos programados previamente en un archivo XML y cargado posteriormente por la aplicación swf que lee el archivo antes citado, este tipo de sistemas agilizan la actualización y vigencia del sitio, cabe señalar que el script base está configurado a partir de un script de referencia tomado de otro sitio.



C) Esta área tiene 2 objetivos, el primero de carácter visual centrado en acentuar el diseño de la página descansando la lectura en un formato horizontal, recurso usado con notoriedad en el sitio integrando la convivencia entre áreas verticales y horizontales, y por otra parte funcionalmente ofrecer accesos directos a secciones importantes del sitio a través de botones visualmente fuertes o bien, ofrecer espacio a publicidad entrante.

Apreciamos un recurso compositivo usual en el sitio, hablamos de la personalización de las áreas que componen la página a través de diseños interesantes que confieren a cada área personalidad propia dentro del sitio. Técnicamente este apartado está resuelto por la carga de cada botón dentro de una película flash lo cual resuelve el equilibrio de carga con respecto a los demás elementos antes mencionados.



Cabe señalar la implementación del recurso de la animación tridimensional en estos botones que acentúa la personalidad de la página, destaca el uso, entre otros programas, Rhino para el modelado y Premiere para la edición de clips de video, estos elementos son tomados también en cuenta dentro de las directrices compositivas del sitio.

La mayor parte de las imágenes y animaciones han sido creadas específicamente para ilustrar los contenidos presentados.

Resta en esta etapa comentar tres secciones más, que por la técnica empleada en su desarrollo marcan tres tópicos diferentes, estas secciones son:

Revista digital

Esta sección sigue con las directrices compositivas antes ilustradas, incorporando la administración externa de datos desde una base de datos lo cual permite, entre otras cosas, actualizar la información desde una interfaz dedicada para varios usuarios con acceso restringido, los usuarios tienen la opción de comentar los reportajes expuestos o bien enviarle la información a un contacto directamente desde la web.

Este sistema es administrado con la finalidad de mantener un vínculo fresco con los usuarios del sitio intercambiando puntos de vista así como información centrada en nuevas tecnologías y software.

Identificación de sección

Multimedia
Multimedia es la integración de los sentidos del ser humano al mundo del computador, con el fin de que la interacción entre computador y usuarios, sea totalmente natural.
undefined

Dream Works..
gran estreno octubre 2004



Shark Tale - Premier mundial - cerca de 5 000 personas asistieron a la premier del cuento animado Animation's the Shark de la comedia de DreamWorks en el festival de la película de Venecia, que fue llevado a cabo debajo de las estrellas en la Plaza histórica San Marco.

Carga de glosario externo

Rotación de Baners

Contenido dinamico

DESCARGAS
Downloads

Acceso personalizado para el administrador de información o su equipo de trabajo mediante php.

Login

revista

Pasword



modela anima
rendición
DURACION
54 hrs.
COSTO
\$7,950
DESCUENTOS
Tels: 55 48 15 51
www.ecoindigital.com.mx

shark. Fecha de actualización 09-19-2004 comentar: 0 Envia esta nota a un amigo

Mas premios Discreet...
announcing inferno 6
inferno 6: Reality Animated: Winning Visual Effects and Compositing



Un nuevo lanzamiento de gran alcance, Inferno 6 incluye las herramientas nuevas y los workflows nuevos, simplificación tareas y entregando una libertad más creativa.

Edición de noticias autónoma al trabajo de diseño y planeación desde una base de datos MySQL

inferno Fecha de actualización 09-05-2004 comentar: 0 Envia esta nota a un amigo

El EXPOSÉ es increíble!



No es tan fácil de presentar. EXPOSÉ, el primer libro del arte de la industria que celebra los talentos creativos de artistas digitales por todo el mundo.



developer.nvidia.com
THE SOURCE FOR GPU PROGRAMMING



PerfHUD
PerfHUD analiza su etapa del funcionamiento uno de los conductos de los gráficos a la y exhibe la estadística en tiempo real que se puede utilizar para diagnosticar botellamientos del funcionamiento en su uso de Direct3D 9.
[v/developer.nvidia.com/object/perfhud_home.html](http://developer.nvidia.com/object/perfhud_home.html)

Fecha de actualización 09-30-2004 comentar: 0 Envia esta nota a un amigo

Descargas

Esta sección implementa al igual que la revista, la administración controlada de la información por un elemento externo (administrador) redondeando el intercambio de opiniones con los usuarios. El sistema ofrece la posibilidad de votar por las mejores descargas, revisar cuidadosamente estas antes de descargar, organizar las descargas por categoría y llevar un control de las mismas mediante estadísticas de afluencia y descarga.

Mailing

Esta sección involucra recursos que vale la pena mencionar, hablamos de un sistema php basado en una base de datos que maneja alrededor de 2,500 registros, el cual fue implementado a partir de un esquema tomado como referencia.

El sistema centra su operatividad en el envío de mails a los usuarios registrados en la base de datos de escuela digital, este envío se realiza con el apoyo del servicio de hospedaje que facilita el funcionamiento del mismo.

Actualmente se envía información relacionada con la empresa una vez al mes con lo que se amplía la difusión del sitio y el crecimiento de la empresa.

El sistema se ejemplifica en el siguiente esquema:

Acceso mediante autenticación

Login

Pasword

Selección y/o edición de mensaje programado

Envío de información de forma automatizada a toda la base de datos



En este punto es importante mencionar que también se realiza el diseño de las imágenes de campaña algunas de las cuales se analizan en otro apartado de este trabajo

1.- Aporte de Diseño

Dentro del contexto del mercado en el que esta propuesta fue desarrollada, este trabajo marca una pauta importante ya que representa uno de los mejores trabajos evaluado por el ramo, gráficamente aporta una solución clara y concreta a la representación del tema al que refiere implementando imágenes y animaciones objetivas, genera una identidad clara referente a la empresa, motiva a los usuarios ofreciéndoles además de información recursos técnicos concretos a través de sistemas especialmente diseñados para ellos.

2.- Concepto formal y estructural

A) Innovación estética

Estéticamente este proyecto aprovecha al máximo los recursos multimedia, integrando conceptos de diseño que realzan la intención de la propuesta.

B) Coherencia formal

El trabajo expuesto busca la integración formal de cada elemento mediante la asociación visual de elementos gráficos conocidos como cajas organizadas en base a una diagramación en tercios que permitió organizar coherentemente los contenidos.

C) Manejo del color

El manejo del color es en un 70% tonos fríos metálicos y el resto las combinaciones que resultan con la proporción anterior se estructura todo el contenido a partir del sistema RGB basado en cadenas hexadecimales.

La intención del manejo del color es crear una sensación de claridad y calidad tecnológica lograda con el apoyo de imágenes.

D) Análisis formal

Podemos evaluar el contenido formal del trabajo desde el punto de vista de la función de la misma. El diseño tiende a ser muy lúdico presentando contornos bien definidos en su mayoría así como la integración de volúmenes gráficos que acentúan la fuerza de la composición aunado a los colores empleados que fortalecen el resultado.

Concepto técnico de producción

A) Técnicas empleadas

Para la realización de este trabajo se emplearon técnicas de retoque digital, modelado tridimensional, edición de video programación en diferentes lenguajes y el dibujo asistido por computadora, se uso el siguiente software:

PhotoShop 7 / Illustrator 11 / Flash 2004 / swift3D V.3 / Premiere 6 / Dream Weaver 2004 / Html / JavaScript / XML / CSS / Action Script / Php / MySQL/

B) Dimensiones

El sitio completo ocupa un espacio en disco de: 19 mb. Sin tomar en cuenta la base de datos y las cuentas de correo, gráficamente las páginas que integran el sitio oscilan en no más de 770 píxeles de ancho por un máximo de 1500 píxeles de alto en aquellas secciones que así lo requieren por necesidades relativas del contenido mostrado.

C) Acabados

El sitio está integrado por archivos .html, .htm, .php, .js, .xml, y .swf imágenes en formato .jpg, .gif, .png, y secuencias de video transcritas en formato de imágenes de algún tipo antes mencionado, la gran mayoría se encuentran en el directorio raíz y algunos otros dentro de subdirectorios. Actualmente se puede tener acceso a este trabajo en la red en la siguiente dirección: <http://www.escueladigital.com.mx> o <http://www.escuelaarchicad.com> en donde su funcionamiento es del 100%.

D) Materiales empleados

Se usaron para la realización de este trabajo imágenes proporcionadas por usuarios así como por diversas compañías relacionadas con el giro de la empresa, además de scripts tomados de referencia en otro sitio.

E) Estándares técnicos empleados.

Los estándares técnicos empleados como parámetro en este trabajo fueron los que la empresa y el mercado establecieron, al tener como reto diseñar una propuesta que superara lo ya existente en el contexto del trabajo.

F) Plataforma empleada

Este trabajo en su totalidad fue desarrollado en una PC Pentium 4 con una memoria RAM de 500MB con una capacidad en disco de 160 GB particionados en 2 discos duros.

G) Control de calidad

Todo el proyecto fue supervisado directamente por la mesa directiva de la empresa y autorizado previo a su publicación en la red.

H) Procesos productivos.

Una vez desarrollada la propuesta esta fue instalada en el servidor vía FTP, mediante el servicio proporcionado por la empresa que brinda el hospedaje.

Conceptos económicos

A) Modo de producción

Este proyecto fue creado de forma profesional a partir de la planeación del proceso en etapas calendarizadas, posterior a su elaboración actualmente se desarrollan estrategias de corrección de vigencia de contenidos así como actualizaciones.

B) Sistemas de impresión o reproducción

Para la reproducción, entiéndase este término como visualización, en el caso de tratarse de un trabajo multimedia es necesario contar en el equipo del usuario Internet Explorer y el plug in Flash Player 7.

C) Estandarización

Uno de los problemas recurrentes en este tipo de proyectos es el que representa la estandarización dependiendo la plataforma que reproduzca la aplicación, este trabajo considera un desarrollo óptimo en Internet Explorer así como en Net Scape aclarando previamente que pueden haber diferencias de interpretación no sustanciales pero que pueden variar ya que aun no existe un estándar entre los dos principales intérpretes de aplicaciones web, aspecto que escapa al control de este trabajo.

D) Costo de producción

Este trabajo tiene un costo neto estimado sin tomar en cuenta actualizaciones y correcciones de \$25,000 pesos m/n. el costo cubre hospedaje y dominios reservados para este fin.

E) Ciclo de Vida

El proyecto tiene una vigencia relativa supeditada a las actualizaciones de 1 mes sin necesidad de actualizaciones pero al contar con aplicaciones orientadas para este fin el ciclo de vida se incrementa considerablemente a partir de la evaluación corrección y actualización de los contenidos. Cabe señalar que este proyecto actualmente tiene una vida de 2 años y aun sigue siendo altamente competitivo, estimándose su vida sin cambios sustanciales durante un año más

Otros criterios

1.- En este rubro hay una consideración a tomar en cuenta, para la reproducción fiel del producto final es necesario contar con librerías php instaladas en el modulo apache previamente configurado dentro del sistema que ocupe la aplicación.

Expuesto lo anterior, el siguiente nivel que tomaremos como referencia es el sitio www.mirestaurantearies.com. Tal propuesta demuestra como el trabajo del diseñador toma nuevos caminos tras el dominio, control y proyección de los recursos del medio; explotando las posibilidades que la disciplina ofrece e integrando al administrador (cliente) en la experiencia Web.

Se trata de un proyecto donde la necesidad básica del cliente es comunicar diariamente a los consumidores de su restaurante los platillos disponibles. Un mecanismo común en internet si consideramos que así funcionan miles de páginas, como las de los periódicos o revistas, que hoy se encuentran expandiéndose en este nuevo soporte. Se trata de una necesidad aparentemente sencilla de representar y de fácil comprensión operativa, sin embargo cuando consideramos el modo de hacerlo dentro de un entorno dinámico, entendido este como un espacio que mediante las herramientas del diseño y del medio ofrecen soluciones atractivas para el visitante, dista mucho de seguir considerándose una tarea menor.

El diseñador debe poner en manifiesto sus capacidades para la solución creativa de las exigencias del cliente, por ello, inicia su labor delimitando y reuniendo el material existente para usarlo en el contexto gráfico que represente los elementos que el cliente quiere señalar.

Enseguida, debe establecerse una interfaz que dialogue con el visitante, que le denote y traduzca el ambiente, las sensaciones y el contexto. En una interfaz general el diseñador explora las alternativas compositivas, y en este ejemplo, genera un entorno que evoca el espacio del restaurante: la apariencia física. Con la finalidad de recrear el ambiente del lugar se busca la identificación del visitante mediante el reconocimiento y la familiaridad con ciertos elementos. El diseñador conforma mediante imágenes, gráficos y diagramas de composición la delimitación de los espacios donde se publicará la información.

A este tipo de propuestas las denominaremos *operativo – funcional – visual – dinámico* ya que en su desarrollo son justamente las necesidades a cubrir. Primero, que opere, esto es que muestre la información solicitada. Segundo, que visualmente cumpla su función de forma amena e inte-



resante. Finalmente, que ofrezca al administrador una solución dinámica de nutrir los contenidos a la aplicación.

A diferencia de los ejemplos anteriores, en los cuales también existe inserción de contenidos, es aquí donde el papel del administrador juega un rol primordial, pues el diseñador enfrenta el reto de permitirle a él intervenir la propuesta gráfica sin alterar el concepto visual. El diseñador, además de la generación de espacios dentro del soporte Web, debe darse a la tarea de entender desde el inicio del proyecto las necesidades a cubrir, de otra forma podría incurrir en problemas de ejecución.

El diseñador planea la intervención del usuario pese a que sea terreno del programador, sin embargo en muchos de los casos somos los encargados de solucionar estos retos con imaginación y creatividad.

El sitio de mirestantearies.com es un proyecto en el que se toma en cuenta la inmediatez, de ella depende permitir la interacción entre el cliente y sus comensales, rompiendo como ya se mencionó los flujos de distancia y tiempo, pues se le permite directamente al encargado colocar los contenidos dentro del sitio. Una comunicación inmediata con el comensal a través de un espacio diseñado gráfica y técnicamente para tal fin.

Una vez entendido este nivel de posibilidades podemos enfrentar otro tipo de representación y generación de producción, pudiendo advertir el siguiente nivel en el que no sólo le permitimos a los usuarios intervenir una propuesta de diseño, sino además, el visitante interactúa y modifica el resultado de su injerencia en el soporte Web.

Para ejemplificar este último nivel y lo que se está desarrollando actualmente he tomado el siguiente ejemplo: www.ooooouch.com. Este proyecto, además de ser creativo en su solución, representa justamente esa multiplicidad de resultados y quizá el futuro consciente de la versatili-



dad de los soportes Web, pues se tiene la posibilidad de mutar en nuevas opciones tras la respuesta del visitante.

Este proyecto imita, a partir de 8 modelos, un teclado con la representación sonora de las notas musicales básicas (do, re, mi, fa, sol, la, si, do). A partir de sonidos gestuales el usuario, con ayuda del mouse o del teclado, puede interactuar con las modelos haciendo que emitan el sonido y la expresión gestual correspondiente; sumado a ello, se le permite al visitante grabar las melodías derivadas de su intervención en la página.

Sin adentrarnos en establecer las necesidades del proyecto es claro identificar sus opciones, en este sitio se ofrecen algunas melodías básicas para mostrarle al visitante qué puede lograr. La propuesta, aparentemente sencilla, ha implicado la comprensión del espacio, de la técnica y ha proyectado los alcances posibles hasta ahora. Existen innumerables sitios que generan sensaciones de espacio y permiten al usuario transformar los resultados de su experiencia en web; y es cuando el diseñador tiene en sus manos las alternativas de proyectar los beneficios de este tipo de soluciones.

4.0 Conclusiones

No hay duda alguna de la trascendencia que tiene la tecnología en la conformación de nuestra actual sociedad, ello implica a las comunicaciones como preponderante en las innovaciones dadas, y dentro de ellas se encuentra el Internet. Internet es una herramienta constituida como necesaria para la expansión de la información, que además se ha integrado a la sociedad de tal forma que ahora es parte de la vida cotidiana, de allí su necesidad. Internet no sólo ha expandido la forma en que la sociedad (como un todo) se está desarrollando hoy día, sino también ha permitido que diferentes disciplinas intervengan en su conformación, y una de ellas, que es marco de esta tesis, es la mediación del Diseño Gráfico.

El diseño en web entabla sus dotes comunicativos visuales a través de una pantalla, donde la estrategia teórico-práctica-técnica hace su aparición. La inclusión de la disciplina en web está innovando y expandiendo su hacer en el nuevo escenario social, cultural y económico. Las características cohesionadoras con las que contamos como materia están cubriendo una necesidad que la sociedad está demandando, hemos logrado entablar un diálogo a través de una pantalla, donde nuestros servicios o productos son los que hablan para lograr el rol comunicativo visual del cual dependemos para proyectarnos.

Para entablar la comunicación visual en un soporte multimedia tenemos que echar mano de cuatro factores que hacen posible el proceso comunicativo: usabilidad, interactividad y navegación. Tres factores que están apoyando la reconceptualización de nuestros saberes, y que además, están contribuyendo a que el diseño gráfico tenga vigencia y permanencia en su quehacer, dentro de un nuevo espacio, la web.

Estamos en el proceso de inclusión, como disciplina, en el espacio web. Sin embargo, existe

confusión acerca de las posibilidades, límites y características de análisis de nuestros saberes y quehaceres. Dentro de la red, generalmente, podemos ser captados como un insumo: ejecutores técnicos de todos los procesos y soluciones gráficas que visten un producto o servicio. Pero cabe recalcar que no somos insumo, sino, profesionales con capacidades críticas y de generación de ideas, además, los intermediarios de un mensaje donde la comunicación es el objetivo y la simbolización del producto o servicio nuestra dote profesional.

Para lograr la comunicación visual en un soporte web tomamos en cuenta tres factores que ya forman parte de las características comunes del Diseño Gráfico, nos referimos a la generación de ideas: creativas, estéticas y persuasivas. Interpretamos datos a través de la creatividad, dotando de estética al mundo de los objetos o servicios, sobre una base persuasiva. Tenemos la capacidad de crear, no sólo la solución necesidad de comunicación en un soporte en movimiento que además es interactivo sino que tenemos en nuestras manos la posibilidad de recrear y proyectar mensajes en estos soportes.

Para aclarar nuestro rol en web cabe afirmar que somos conocedores de la técnica, pues sin ella nuestra labor estaría supeditada a la ignorancia tecnológica, pero somos por antonomasia disciplinaria, profesionales con capacidad de análisis que saben mezclar la teoría, la práctica, la técnica y el conocimiento crítico para llegar a su objetivo de comunicación visual.

A la hora de diseñar un proyecto web conjugamos la práctica, el análisis de los procesos, los criterios de composición del tiempo y el espacio así como la técnica, con la conciencia de que va implícita la teoría en la que se fundamenta nuestra labor, por ello identificamos tres pasos importantes que nos conducen a una mayor explotación de nuestro rol:

- Planificación del proyecto web
- Diseño estructural
- Diseño gráfico

Tres elementos que hacen posible que una página en internet tenga el impacto visual requerido por nuestro demandante.

Para diseñar gráficamente una página web debemos, como se menciona anteriormente, hacer una reconceptualización de ciertos entendidos, en este caso específico tomar en cuenta que un soporte web es visualizado por nuestro usuario a través de una pantalla, y que ello implica darle un nuevo aspecto a las nociones de: luz, color, resolución de la imagen, extensión y movimiento; generando sensaciones nuevas en cada renglón.

Aunado a lo anterior, hay tres factores subjetivos que nos hacen replantear nuestras características como comunicadores visuales: atemporalidad, inmediatez y lo global en la red. Estos tres conceptos no sólo están ocupando un espacio para tomarse en cuenta en nuestro quehacer, sino, están constituyendo parte de la vida cotidiana. Pensar que nuestro usuario puede tener acceso a la información que creamos en el momento y el lugar que lo requiera, nos sitúa en el terreno de lo efímero y lo eterno. Atemporalidad, inmediatez y lo global en la red hacen alarde de un movimiento cultural donde los estándares de tiempo, espacio y límites ya no son necesarios para el control de nuestro entorno (entendiendo como entorno a la web). En cuanto encendemos nuestra computadora nosotros tenemos la vigilancia del espacio web para definirlo y redefinirlo a nuestro antojo, somos los recreadores del nuevo espacio virtual como usuarios y diseñadores.

Glosario

ARCHIVOS

Unidad de información almacenada en el disco con un nombre específico. Puede contener datos en código máquina, necesarios para la ejecución de un programa, o información común y corriente procesada por el usuario. Tienen una extensión consistente en tres caracteres que lo identifican en su tipo o lo relación con un programa determinado.

BANNER

Aviso publicitario que ocupa parte de una página Web, en general ubicado en la parte superior, al centro. Haciendo un click sobre él, se puede llegar al sitio del anunciante. De este modo, los banners en general se cobran en base a los click-throughs que se obtienen.

BROWSER/WEB BROWSER (navegador o visualizador)

Programa que permite leer documentos en la Web y seguir enlaces (links) de documento en documento de hipertexto. Los navegadores hacen pedidos de archivos (páginas y otros) a los servers de Web según la elección del usuario y luego muestran en el monitor el resultado del pedido en forma multimedial. Entre los más conocidos se encuentran el Netscape Navigator, Microsoft Explorer y Mosaic. El primer navegador se llamó Line Mode Browser, pero el primer navegador en cuanto a difusión fue Mosaic. Usualmente, a los navegadores se les agrega plug-ins para aumentar sus capacidades.

BUSCADOR (Search Engine)

Herramienta que permite ubicar contenidos en la Red, buscando en forma booleana a través de palabras clave. Se organizan en buscadores por palabra o índices (como Lycos o Infoseek) y buscadores temáticos o Directories (como Yahoo!). Dentro de estas dos categorías básicas existen cientos de buscadores diferentes, cada uno con distintas habilidades o entornos de búsqueda (por ejemplo, sólo para médicos, para fanáticos de las mascotas o para libros y revistas).

COOKIES (galletitas)

Pequeños archivos con datos que algunos sitios Web depositan en forma automática en las computadoras de los visitantes. Lo hacen con el objetivo de almacenar allí información sobre las personas y sus preferencias. Por ejemplo, la primera vez que un navegante visita un site y completa algún formulario con sus datos y perfil, el sistema podrá enviarle una cookie al asignarle una identificación. Cuando el usuario retorne, el sitio Web pedirá a la computadora cliente la cookie y, a través de ella, lo reconocerá.

DIRECCIÓN ELECTRÓNICA (electronic address)

Serie de caracteres que identifican unívocamente un servidor, una persona (`aduran@publinet.co.cr`) o un recurso (un sitio Web como `http://www.grafikacr.com`) en Internet. Se componen de varias partes de longitud variable. Las direcciones son convertidas por los DNS en los números IP correspondientes para que puedan viajar por la Red.

DOMINIO

Permite identificar un ordenador o conjunto de ellos. Este nombre está estructurado siguiendo una jerarquía, por ejemplo: `mail.intercom.es`: Mail = servidor de correo, intercom = empresa y es = España.

E-MAIL (electronic mail o correo electrónico)

Servicio de Internet que permite el envío de mensajes privados (semejantes al correo común) entre usuarios. Basado en el SMTP. Más rápido, económico y versátil que ningún otro medio de comunicación actual. También utilizado como medio de debate grupal en las mailing lists.

ENLACE (link)

Conexiones que posee un documento de la Web (escrito en HTML). Un enlace puede apuntar a referencias en el mismo documento, en otro documento en el mismo site; también a otro site, a un gráfico, video o sonido. Ver Hipertexto.

FOTOGRAMAS

Se denomina fotograma (en inglés, frame) a cada una de las imágenes impresas en un papel, la película fotográfica es capturada por una cámara de alta resolución y velocidad para tener una secuencia exacta.

FRAMES

Instrucciones en el lenguaje HTML (utilizado para diseñar las páginas Web); una forma de dividir la pantalla del navegante en varias zonas, cada una con autonomía de movimiento. Por ejemplo, se puede dividir una pantalla de modo que haya un frame vertical que ocupe el lado izquierdo de la pantalla durante toda la navegación, que contenga el menú de un sitio Web. Los frames son un agregado al HTML estándar inventado por la empresa Netscape y luego adoptados como norma.

HOSPEDAJE

Actualmente, sinónimo de servidor.

HTML

(HyperText Markup Language, Lenguaje de Marcado de Hipertextos)

Lenguaje que define textos, subgrupo del SGML, destinado a simplificar la escritura de documentos estándar. Es la base estructural en la que están diseñadas las páginas de la World Wide Web. Su definición está a cargo del Web Consortium.

INTERFAZ

Cara visible de los programas. Interactúa con los usuarios. La interfaz abarca las pantallas y su diseño, el lenguaje usado, los botones y los mensajes de error, entre otros aspectos de la comunicación computadora/persona.

INTERNET

Denomina un grupo interconectado de redes locales, que utilizan un mismo protocolo de comunicación.

MULTIMEDIA

Combinación de varias tecnologías de presentación de información (imágenes, sonido, animación, video, texto) con la intención de captar tantos sentidos humanos como sea posible. Previamente a la existencia de la multimedia, el intercambio de información con las computadoras estaba limitado al texto. Luego, con el nacimiento de las interfaces de usuario gráficas y los desarrollos en video y sonido, la multimedia permitió convertir el modo de comunicación entre personas y dispositivos aumentando la variedad de información disponible. El uso de la multimedia fue la razón principal por la que la World Wide Web facilitó la difusión masiva de Internet.

PÁGINA WEB (page o Webpage)

Unidad que muestra información en la Web. Una página puede tener cualquier longitud, si bien equivale por lo general a la cantidad de texto que ocupan dos pantallas y media. Las páginas se diseñan en un lenguaje llamado HTML, y contienen enlaces a otros documentos. Un conjunto de páginas relacionadas componen un Site.

PIXELES

Un píxel o pixel (acrónimo del inglés picture element, “elemento de imagen”) es la menor unidad homogénea en color que forma parte de una imagen digital, ya sea esta una fotografía, un fotograma de vídeo o un gráfico.

RED (network)

Dos o más computadoras conectadas para cumplir una función, como compartir periféricos (impresoras), información (datos, sistema de ventas) o para comunicarse (correo electrónico). Existen varios tipos de redes: según su estructura jerárquica se catalogan en redes cliente/servidor, con computadoras que ofrecen información y otras que solo consultan información, y las peer-to-peer, donde todas las computadoras ofrecen y consultan información simultáneamente. A su vez, según el área geográfica que cubran, las redes se organizan en LANs (locales), MANs (metropolitanas) o WANs (área amplia).

SCRIPTS

Programa no compilado realizado en un lenguaje de programación sencillo.

SERVIDOR

Sistema de organización de interconexión de computadoras según el cual funciona Internet, así como otros tantos sistemas de redes. Se basa en la separación de las computadoras miembros en dos categorías: las que actúan como servidores (oferentes de información) y otras que actúan como clientes (receptores de información).

SOFTWARE

Componentes intangibles (programas) de las computadoras. Complemento del hardware. El software más importante de una computadora es el Sistema Operativo.

URL (Uniform Resource Locator, Localizador Uniforme de Recursos)

Dirección electrónica (por ejemplo: iworld.com.ar). Puntero dentro de páginas HTML que especifican el protocolo de transmisión y la dirección de un recurso para poder acceder a él en un server de Web remoto.

WEB (World Wide Web o W3 o WWW)

Conjunto de servidores que proveen información organizada en sites, cada uno con cierta cantidad de páginas relacionadas. La Web es una forma novedosa de organizar toda la información existente en Internet a través de un mecanismo de acceso común de fácil uso, con la ayuda del hipertexto y la multimedia. El hipertexto permite una gran flexibilidad en la organización de la información, al vincular textos disponibles en todo el mundo. La multimedia aporta color, sonido y movimiento a esta experiencia. El contenido de la Web se escribe en lenguaje HTML y puede utilizarse con intuitiva facilidad mediante un programa llamado navegador. Se convirtió en el servicio más popular de la Red y se emplea cotidianamente para los usos más diversos: desde leer un diario de otro continente hasta participar de un juego grupal.

Bibliografía



- Bringhurst, R., Garone, M. y González, C. Antología de diseño 1. México, Designio, 2001
- Contreras, Fernando. Diseño Gráfico: creatividad y comunicación. Madrid, Blud editores, 2001
- Dondis, Doris. La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual. México, Ed. Gustavo Gili, 1982
- Ledesma del Valle, M., Arfuch, L. y Chaves, N. Diseño y Comunicación. Teorías y enfoques críticos. Buenos Aires, Ed. Paidós, 2005
- Lynch, P. y Horton, S. Principios de diseño básico para la creación de sitios web. México, Ed. Gustavo Gili, 2004
- Newark, Quentin. Que es el diseño Gráfico. México, Ed. Gili, 2002
- Randall, Neil. Aprendiendo internet. México, Prentice Hall Hispanoamericana, 2000
- Ráfols, R. y Colomer, A. El diseño audiovisual. México, Ed. Gustavo Gili, 2003
- Tapia, Alejandro. El diseño gráfico en el espacio social. México, Ed. Designio, 2004

BIBLIOGRAFÍA DE INTERNET

- Bastos, Itanel, “El diseño gráfico: de las cavernas a la era digital”. Latina, España, 19.07.1999. 1.07.2008.
<http://www.ull.es/publicaciones/latina/a1999fjl/70ita.htm>

Campi, Isabel, “Lo funcional como categoría estética” Foroalfa, Argentina, 04.05.2008.
05.07.2008.

http://foroalfa.org/listado_articulos.php/area/Diseno_grafico/1

Galaz, Caterine, “El tiempo y la red: del reloj de arena a la atemporalidad” Ámbit María Corral, Barcelona, SR, 18.07.2008.

<http://www.ambitmariacorral.org/?q=node/264>

González, Eduardo, “La seducción de la imagen. De la historia y el tiempo atemporal o de los muchos tiempos de la humanidad”. Razón y Palabra, México, 07.2003. 18.07.2008.

<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/seduccion/2003/junio.html>

Magaña, Álvaro, “¿Teoría para el diseño o para los diseñadores?”. Foroalfa, Argentina, 08.04.2006. 08.07.2008.

http://foroalfa.org/listado_articulos.php/area/Diseno_grafico/1

Mejía, Raúl, “Tecnología, la(s) cultura(s) y la educación popular en tiempos de la globalización”. Revista Polis, SR, 2000. 06.07.2008.

<http://www.revistapolis.cl/polis%20final/7/meji.htm>

Raad, María, “Cultura e Internet”. Ciudad arqueológica, Chile, 26.06.2007 06.07.2008.

http://naya.org.ar/congreso2002/ponencias/ana_maria_raad.htm

Rodríguez, Alejandro, “El diseño como estrategia cultural”. Foroalfa, Argentina, 02.10.2006.
08.07.2008.

http://foroalfa.org/listado_articulos.php/area/Diseno_grafico/1