

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
Facultad de Estudios Superiores Aragón

Intervenciones del Diseño Industrial en el Diseño Gráfico

Tesis más réplica oral que para obtener el título de
LICENCIADO EN DISEÑO INDUSTRIAL

Presenta:

César González López

Asesor:

D.I. Ricardo Alberto Obregón Sánchez

Ciudad Nezahualcóyotl, Estado de México 2016





Universidad Nacional
Autónoma de México

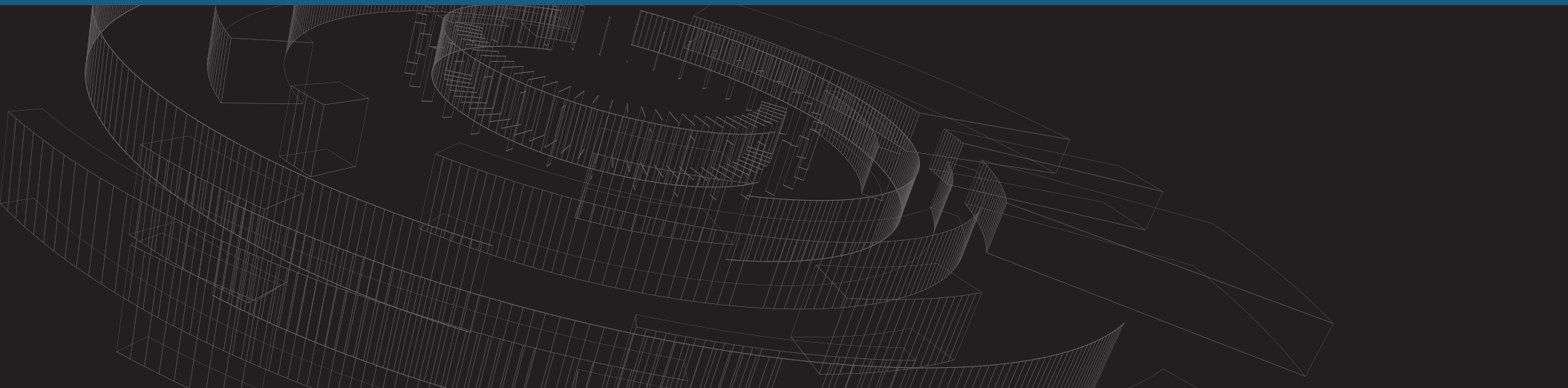


UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



TESIS

INTERVENCIONES
DEL

DISEÑO INDUSTRIAL

EN EL
DISEÑO GRÁFICO

PRESENTA: CÉSAR GONZÁLEZ LÓPEZ



JURADO

PRESIDENTE Y ASESOR

D.I. Ricardo Alberto Obregón Sánchez

VOCAL

M. Arq. Javier García Figueroa

SECRETARIO

D.I. Octavio Augusto Quiroz García

PRIMER SUPLENTE

D.I. Omar Alfredo Osorno Marcial

SEGUNDO SUPLENTE

M.H.A. Karen Ibarra Sandoval

RESUMEN

“Intervenciones del diseño industrial en el diseño gráfico” muestra mediante diversos ejemplos, como los principios aprendidos durante la formación de un diseñador industrial son aplicados a diversas ramas o áreas de acción del diseño en general.

Y es que la informática y sus aplicaciones en diversos campos han transformado radicalmente la manera de pensar el diseño. Durante mucho tiempo se vinculó al diseño industrial solamente con la materialidad específica del objeto. En la actualidad ha ampliado dramáticamente su campo de acción abarcando áreas como la comunicación visual, el diseño web o el diseño gráfico.

Por ejemplo, una página web sin una secuencia lógica o sin un diseño de interfaz pensado en el usuario final, terminará por resultar confusa y complicada en su navegación.

Es por eso que actualmente existen términos como “Ergonomía de páginas web” o “usabilidad” que explican cómo debe ser la relación con el usuario final.



ÍNDICE

Capítulo 1

Conociendo el INEGI y el diseño web

1.1. ¿Qué es el INEGI?	1
1.2. El servicio social	3
1.3. El trabajo formal. Algunos proyectos	4
1.3.1. El armado de páginas y el código HTML.....	4
1.3.2. Ciberhábitat (home page).....	5
1.3.3. Ciberhábitat (Secciones internas).....	6
1.3.4. Tutorial (Cómo instalar y armar tu pc).....	7
1.4. Las animaciones en Flash	9
1.4.1. Interactivo ¿Cómo funciona un mouse?	10
1.4.2. Interactivo ¿Cómo funciona un teclado?.....	12

Capítulo 2

El trabajo independiente

2.1. La Asociación de Colonos Santa Fe	15
2.2. La revista de la Asociación de Colonos	17
2.3. Biometric Systems	19
2.4. Grupo Kairós	21
2.5. Los Pastes del Real	24
2.6. Gimnasio BodyFree	27
2.7. Pieles Hanson.....	29
2.8. Happy's Pizza.....	32
2.9. Tocho México.....	34
2.10. Playeras para Tocho México.....	37

Capítulo 3

De regreso al INEGI

3.1. El Censo de Población y Vivienda	39
3.1.1. ¿Cómo identificar a un entrevistador?.....	40
3.1.2. Carteles de difusión.....	42
3.1.3. Una USB conmemorativa del censo.....	44
3.2. La celebración del Bicentenario.....	46
3.2.1. La conformación del territorio mexicano.....	47
3.2.2. La mancha urbana. Cambios en la población.....	49
3.2.3. Los precursores de la estadística.....	51
3.2.4. Estadísticas comparativas. Población y Economía.....	53
3.3. El convenio con la SEP.....	55
3.3.1. Mapas temáticos por entidad.....	56
3.4. Apuntes finales sobre el diseño web.....	58

Conclusión.....	60
-----------------	----

Glosario

Bibliografía

Apéndice A: La evolución del diseño web

Apéndice B: La ergonomía de sitios web

Apéndice C: Elementos básicos del diseño web

Apéndice D: Consejos para el diseño web



DESCRIPCIÓN

Cómo leer el documento

Conceptos de Diseño industrial aplicados en cada caso.

Nombre del cliente y descripción del proyecto.

Cliente: Pielés Hanson
Proyecto: Página web

El sector de mercado

Actividades realizadas en cada proyecto.

Participación en el proyecto:

- Programación en HTML
- Diseño Página de inicio
- Programación en Flash
- Creación de ilustraciones

Conceptos aplicados

- Ergonomía
- Estética
- Proporción
- Semiótica

Esta empresa está ubicada dentro del sector de productos de lujo, por tanto, la forma de abordar y resolver el diseño es distinta.

El mayor reto de un sitio web del sector del lujo, es saber cómo transmitir las sensaciones, el ambiente, las experiencias que rodean al producto y a la marca. Es decir, cómo trasladar al sitio web todo lo que envuelve al producto y la marca en el punto de venta físico y darle continuidad a la estrategia de marketing.

Aunque cada diseño es distinto y depende del cliente y diversos factores, existen ciertas pautas que se pueden tomar en cuenta:

Pielés Hanson es una empresa dedicada a la fabricación y cuidado de prendas de piel. Está ubicada en la colonia Polanco en el Distrito Federal. El principal requerimiento del cliente era que su página web sirviera para dar a conocer sus productos, servicios e historia.

Descripción y explicación de las imágenes de apoyo.

Las fotografías tienen un espacio principal. La idea es que el usuario pueda apreciar el producto a detalle.



Menú principal de navegación siempre visible.

El menú de catálogos queda oculto para permitir la visualización de la imagen. El usuario puede abrirlo o cerrarlo a voluntad.

Controlador de música

Imagen 1
Página de inicio. Pielés Hanson

Al ser una marca ya posicionada, se le da un espacio importante al logotipo para que el usuario lo identifique sin problemas.

Número de capítulo. El documento consta de tres capítulos.

02

Número de página.

Color de capítulo. Cada capítulo cuenta con un color representativo, mismo que se aplica en los diversos elementos gráficos que lo componen.

Representación gráfica del capítulo indicado.

Páginas que abarca cada capítulo.

14 - 38



INTRODUCCIÓN

Gracias a la formación profesional que recibe un diseñador industrial le es posible incursionar en otros campos de acción, como el diseño web o el diseño gráfico, convirtiéndolos en una posibilidad más de desarrollo profesional.

A lo largo del documento se describen diversos proyectos, propios de otros ámbitos del diseño que fueron resueltos desde el enfoque del diseño industrial.

El documento consta de tres capítulos:

El capítulo 1 plantea como se da el acercamiento al diseño web y al diseño gráfico, a través del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), cuáles fueron los primeros trabajos realizados y la manera en que se resolvieron.

El capítulo 2 explica cómo fueron aplicados los conocimientos de diseño industrial durante una etapa profesional que se desarrolla de forma independiente, es decir, ya no trabajando para una institución o empresa particular, sino para clientes externos.

El capítulo 3 describe las metodologías y conceptos aplicados al resolver problemáticas de diseño nuevamente dentro del ámbito institucional, con objetivos y necesidades variadas.



Capítulo 1

Conociendo el INEGI y el diseño web

- 1.1. ¿Qué es el INEGI?
- 1.2. El servicio social
- 1.3. El trabajo formal. Algunos proyectos
 - 1.3.1. El armado de páginas y el código HTML
 - 1.3.2. Ciberhábitat (home page)
 - 1.3.3. Ciberhábitat (secciones internas)
 - 1.3.4. Tutorial (Cómo instalar y armar tu pc)
- 1.4. Las animaciones en flash
 - 1.4.1. Interactivo ¿Cómo funciona un mouse?
 - 1.4.2. Interactivo ¿Cómo funciona un teclado?

¿Qué es el INEGI?

El Instituto Nacional de Estadística y Geografía, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 26 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, es un organismo público con autonomía técnica y de gestión, personalidad jurídica y patrimonio propios.

El INEGI se encarga de producir, integrar y dar a conocer la información estadística (de la población y la economía) y geográfica (abarca todos los aspectos que caracterizan el territorio de México).

Es responsable de coordinar las actividades de otras dependencias del gobierno federal o de las entidades federativas que generan información estadística y geográfica, incluidas las del propio Instituto, de tal manera que se puedan reunir esfuerzos para formar una infraestructura de datos de México en el Sistema Nacional de Información Estadística y Geográfica.

Asimismo, el INEGI realiza los censos nacionales de población y vivienda, los económicos, así como los censos agrícola y ejidal, integra el Sistema de Cuentas Nacionales de México y elabora los índices nacionales de precios al consumidor y de precios al productor.

Gracias a la información que el INEGI genera, ordena integra y difunde, los mexicanos podemos conocer mejor nuestro país y las autoridades de gobierno, así como las empresas, asociaciones e investigadores tienen la posibilidad de obtener datos para planear y fundamentar sus decisiones para el desarrollo de políticas sociales, estrategias económicas, inversiones o programas científicos, por ejemplo.

La oficina sede del INEGI está en la ciudad de Aguascalientes, pero tiene representación en todas las entidades federativas del país con 10 direcciones regionales y 32 coordinaciones estatales, donde están distribuidos 46 centros de información que ofrecen el servicio público de información estadística y geográfica a la sociedad, el cual consiste en la consulta gratuita de publicaciones, venta de productos y servicios, así como en diversas actividades de fomento a la cultura en el uso de la información estadística y geográfica (conferencias, talleres, presencia en ferias, visitas escolares,



Imagen 1
Logotipo del Instituto Nacional de Estadística y Geografía

¿Qué es el INEGI?

Para el momento que pretendía hacer el servicio social en el INEGI, el instituto todavía tenía a su cargo la política informática del país. Cabe mencionar que actualmente ya no realiza esa función, concentrando sus esfuerzos solamente en la estadística y la geografía.

El área donde habría de realizar mi servicio social estaba dentro de la Dirección General de Política Informática. Esta dirección general tenía como una de sus funciones difundir y promover el conocimiento y uso de la informática.

Con este objetivo en mente se realizó una página de Internet que era una analogía de un museo; aquí el usuario podía navegar por diversos ámbitos de la sociedad actual (salud, educación, entretenimiento) y conocer como la informática tomaba parte activa en el desarrollo de cada una de estas actividades. Así, el área encargada de dirigir y realizar este proyecto era Coordinación del Museo de la Informática.

El prestador de servicio social entraba en el departamento de Museografía Digital, bajo las órdenes de Adrián Alejandro Pérez Cedeño.

Este departamento se encargaba de todo el diseño y programación para Internet, mientras que el departamento de Operación tenía bajo su cargo el desarrollo de contenidos y convenios necesarios para poder actualizar la información de manera constante y confiable.

El área operaba como se describe en el siguiente diagrama:

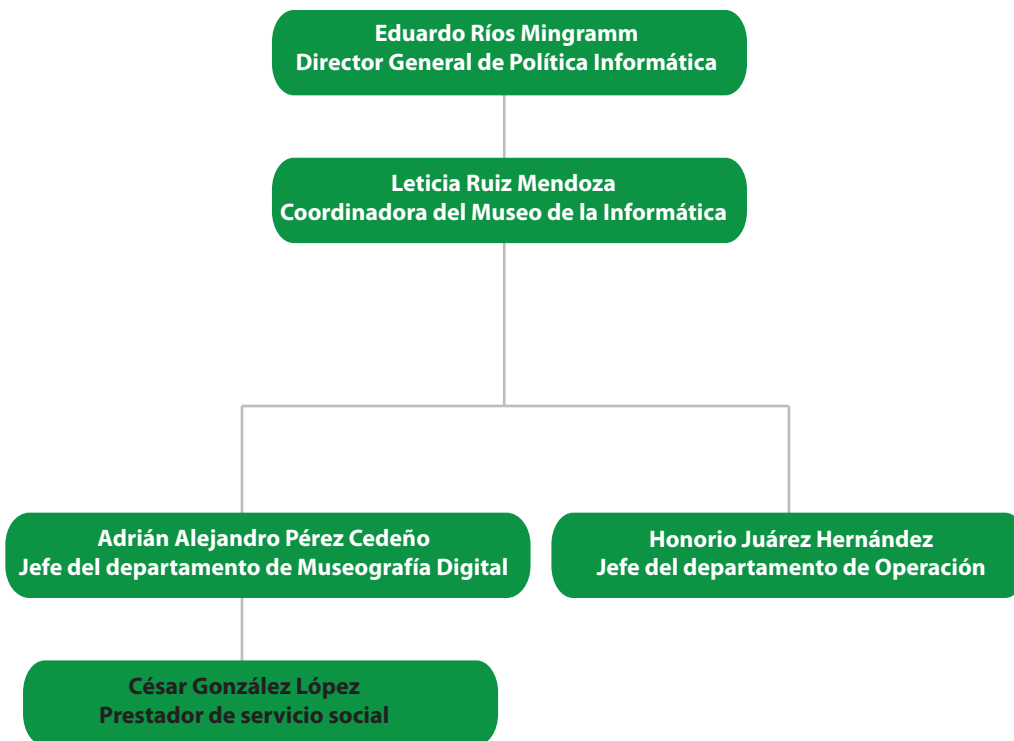
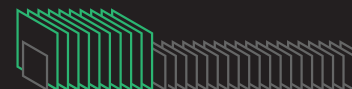


Diagrama 1
Organigrama de La Coordinación del Museo de la Informática.



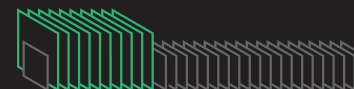
El servicio social en el INEGI

Una de las primeras labores que me tocó desempeñar fue hacer un catálogo impreso de un enorme banco de imágenes digitales con que se contaba en el área.

Poco tiempo después estuve realizando escaneo de imágenes y hasta instalación y configuración de equipos de cómputo. Poco a poco fui haciendo pequeñas cosas para Internet hasta que, aproximadamente a los tres meses de haber entrado, logré diseñar mi primera página web. Fue hecha en el programa Dreamweaver en su versión 3.

Fue así como me fueron asignando tareas con un poco más de responsabilidad y fui adquiriendo los conocimientos necesarios para poder llevar proyectos completos.

Al terminar el servicio social continué laborando en el instituto haciéndome cargo de diversos trabajos, tanto dentro del diseño gráfico como el diseño web.



El trabajo formal. Algunos proyectos

El armado de páginas y el código HTML

En los primeros meses de trabajo, mucho de mi tiempo se invirtió en hacer retoque digital de diversas imágenes, al tiempo que comenzaba a armar algunas páginas en html.¹

En la carrera de diseño industrial adquirí conocimientos especialmente útiles al momento de encarar los diversos retos que me presentaba la vida laboral. Uno de ellos es la ergonomía, ya que nos enseña a diseñar siempre tomando como base al usuario final.

Para el caso de un sitio de Internet, se le puede llamar usabilidad, que Jakob Nielsen² definió como “el atributo de calidad que mide lo fáciles que son de usar las interfaces Web”.

En otras palabras, un sitio de Internet debe diseñarse de tal manera que el usuario encuentre rápidamente la información que está buscando y sepa donde está ubicado. Una manera de lograrlo es utilizar elementos que sirvan de orientación, tal como un sistema de señalética nos orienta en un lugar o edificio que desconocemos.

Con la anterior idea en mente finalmente me sumaron al equipo del Museo de la Informática que administraba la página en Internet www.ciberhabitat.gob.mx.

La página trata de explicar cómo la informática tiene influencia en todos los aspectos de la vida diaria, para lo cual hace una analogía de una ciudad.



Proyecto: Página Web (Home)

<http://www.ciberhabitat.gob.mx>

Participación en el proyecto:

- Programación en HTML
- Distribución elementos

Conceptos aplicados

- Ergonomía
- Estética
- Proporción y distribución de elementos

Para el momento en que me incorporé la proyecto, ya estaban diseñado el aspecto final de la página, así como los edificios, por lo que mi labor consistió, además de la programación, en distribuir los elementos de tal forma que el usuario pudiera descifrar sin ningún problema como es la navegación del sitio.

La ergonomía también se aplicó utilizando los edificios como vínculos de acceso a las secciones principales, lo que contribuye a una navegación sencilla y evita el uso excesivo de elementos gráficos que muchas veces terminan por distraer la atención del usuario y le resta sobriedad al sitio.



Cada edificio en la página de inicio funciona como un botón de acceso a una sección en particular.

Imagen 1

Página de inicio del Museo de la Informática
<http://www.ciberhabitat.org.mx>

Proyecto: Página Web (Secciones internas)

http://www.ciberhabitat.gob.mx

Participación en el proyecto:

- Programación en HTML
- Diseño
- Retoque y manipulación de imágenes

Conceptos aplicados

- Ergonomía
- Estética
- Semiótica

La página cuenta, además de las secciones representadas por cada edificio, con varios artículos y cada artículo a su vez, con diferentes páginas internas.

El reto es presentar toda esta información de forma clara y concisa, además, la página debe contar con elementos que permitan saber en qué sección se encuentra localizado el usuario y como puede navegar el resto de las secciones. Para lograr lo anterior, se colocó una ruta de navegación³, así como un encabezado⁴ y un menú de navegación⁵.

Y para mantener la funcionalidad del sitio se optó por el manejo de la semiótica, mediante la utilización de símbolos ya conocidos como son un camión para representar la movilidad de una página a otra y un sobre de correo para indicar la sección donde los usuarios pueden dejar sus comentarios.

Nombre del artículo
Ubicación actual del usuario.

Encabezado
Título de la sección.

Botón
Regreso al home.

Botón
Comentarios.

Título principal
Nombre de la página.

Ruta de ubicación
Ubicación del usuario en cada sección.

Menú de navegación
Las diferentes secciones que componen un artículo.

Texto
Mensaje principal a comunicar.

Imagen 2
Secciones internas
http://www.ciberhabitat.org.mx

El diagrama muestra una captura de pantalla de la página web 'ciberhábitat CIUDAD DE LA INFORMÁTICA'. El encabezado principal es 'Parque'. Debajo de él, hay una ruta de navegación: 'Plano de la ciudad / Parque / El juego y la informática'. A la izquierda, un menú de navegación lista: 'El juego y la informática', 'Introducción', 'El juego y el aprendizaje', 'Videjuegos', 'Un poco de historia' y 'Conclusiones'. El artículo principal es 'El juego y la informática' por Ana María Prieto Hernández. El texto comienza con 'Introducción' y dice: 'Hace relativamente pocos años, nadie se imaginó el impacto que provocaría el uso de la informática prácticamente en todas las áreas; y precisamente el juego es un aspecto de la vida que se revolucionó con el uso de la tecnología.' Hay una imagen de niños jugando con una computadora. El texto continúa: '¿Qué es el juego?', 'Jugar es hacer algo por placer; por el puro gusto de hacerlo, como dicen. Para la mayor parte de nosotros y la mayoría de las veces, el juego tiene espíritu de alegría y diversión, atrae nuestro interés y provoca entusiasmo.', 'Una característica importante del juego es que, muchas veces, requiere habilidades que hay que adquirir mediante el aprendizaje y la práctica. Jugar no es nada más echar relajo, los mejores juegos tienen reglas, disciplina y cierto grado de dificultad.', 'Hay que aprender a jugar. Y, también jugando, aprendemos. Es decir, adoptamos nuevas formas de comportamiento y desarrollamos otras capacidades. Jugando aprendemos a convivir, a cooperar con los demás, a observar reglas, a cumplir acuerdos, a comunicar ideas, deseos y sentimientos. También desarrollamos nuestros sentidos y nuestra inteligencia, nos volvemos más perceptivos, mejor organizados, más hábiles y a veces hasta más fuertes.'

Proyecto: Página Web (Tutorial)

<http://www.ciberhabitat.gob.mx>

Participación en el proyecto:

- Programación en HTML
- Retoque y manipulación de imágenes
- Ilustración vectorial

Conceptos aplicados

- Ergonomía
- Estética
- Semiótica
- Dibujo vectorial

Tutorial ¿Cómo instalar y activar tu pc?

El objetivo principal de este tutorial era mostrar el proceso de instalación y activación de una computadora. Con este tutorial el usuario inexperto podría conocer cómo funciona el hardware⁶ de una máquina, conocer sus distintos componentes y familiarizarse con diversos términos informáticos.

Se recurrió a la ergonomía y a la semiótica para generar un interactivo que tuviera una representación visual apropiada, es decir, que con el manejo de símbolos y botones bien colocados, el usuario tenga en todo momento el control de la información que está recibiendo, indicando explícitamente en que nivel de interacción se encuentra.

Para este tutorial se realizaron las ilustraciones, animaciones y programación en html para que fuera visible en los diversos navegadores⁷ de Internet.

Para la introducción se realizó un interactivo que explica como es el flujo de información en una PC, es decir, cómo el usuario le indica a la máquina lo que desea hacer y ésta interpreta la instrucción y realiza la acción requerida.



Título del interactivo.

Descripción de elementos

Cuando el usuario coloca el cursor sobre algún elemento este se resalta y lo acompaña una descripción.



Imagen 1

Interactivo "Diagrama de funcionamiento del hardware"
<http://www.ciberhabitat.org.mx>

También se explica lo que son los diferentes dispositivos de entrada de información y cuál es su función en la relación usuario-pc.

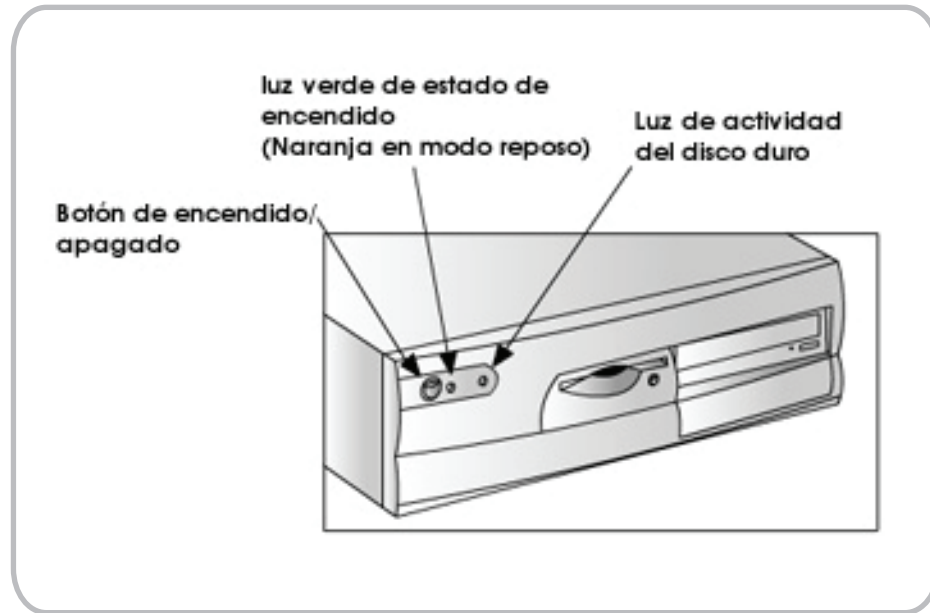


Imagen 2
Esquema descriptivo parte frontal CPU
Tutorial ¿Cómo instalar y activar tu pc?
<http://www.ciberhabitat.org.mx>

Mediante ilustraciones vectoriales, se representaron los diversos componentes y como deben armarse. Estas ilustraciones fueron hechas directamente en flash.

Con el apoyo de esquemas, se describió también donde se debe conectar cada dispositivo.

En la última sección de este tutorial se describe como se activan los diversos componentes una vez que ya han sido instalados.

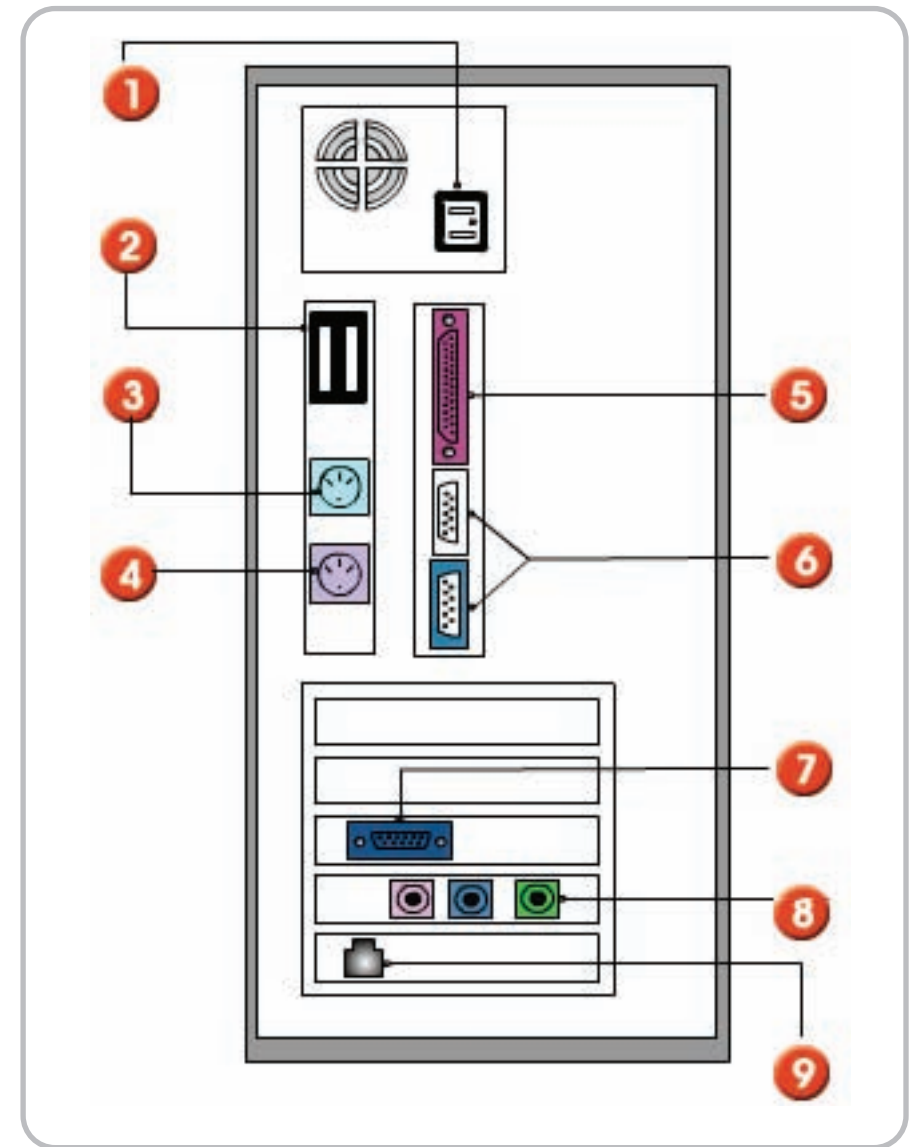


Imagen 3
Esquema descriptivo parte posterior CPU
Tutorial ¿Cómo instalar y activar tu pc?
<http://www.ciberhabitat.org.mx>

Las animaciones en Flash

Por ese entonces la mayoría de los sitios de Internet solamente presentaban texto e imágenes pero ya se comenzaba a popularizar el uso de algunas herramientas para agregar interactividad con el usuario y hacer más atractivo el manejo de la información.

El INEGI adquirió una licencia del programa Flash⁸, de la ya desaparecida Macromedia, que para ese momento contaba con su versión 5. Se me asignó la labor de familiarizarme con el programa para poder enriquecer los contenidos que se generaban y poder hacerlos más entendibles y atractivos para usuario final.

El manejo del color, las tipografías y el manejo de programas vectoriales fueron herramientas aprendidas en diferentes semestres de la carrera y que facilitaron la realización de estos proyectos.



Participación en el proyecto:

- Programación en HTML
- Programación en Flash
- Ilustración vectorial
- Retoque y manipulación de imágenes

Conceptos aplicados

- Ergonomía
- Estética
- Semiótica
- Dibujo vectorial

Tutorial ¿Cómo funciona un mouse?

Se trata de un interactivo que describe el funcionamiento de los diferentes tipos de ratones, desde los llamados “de bola” hasta los inalámbricos, apoyado en ilustraciones y animaciones que permitieran ver sus componentes internos.

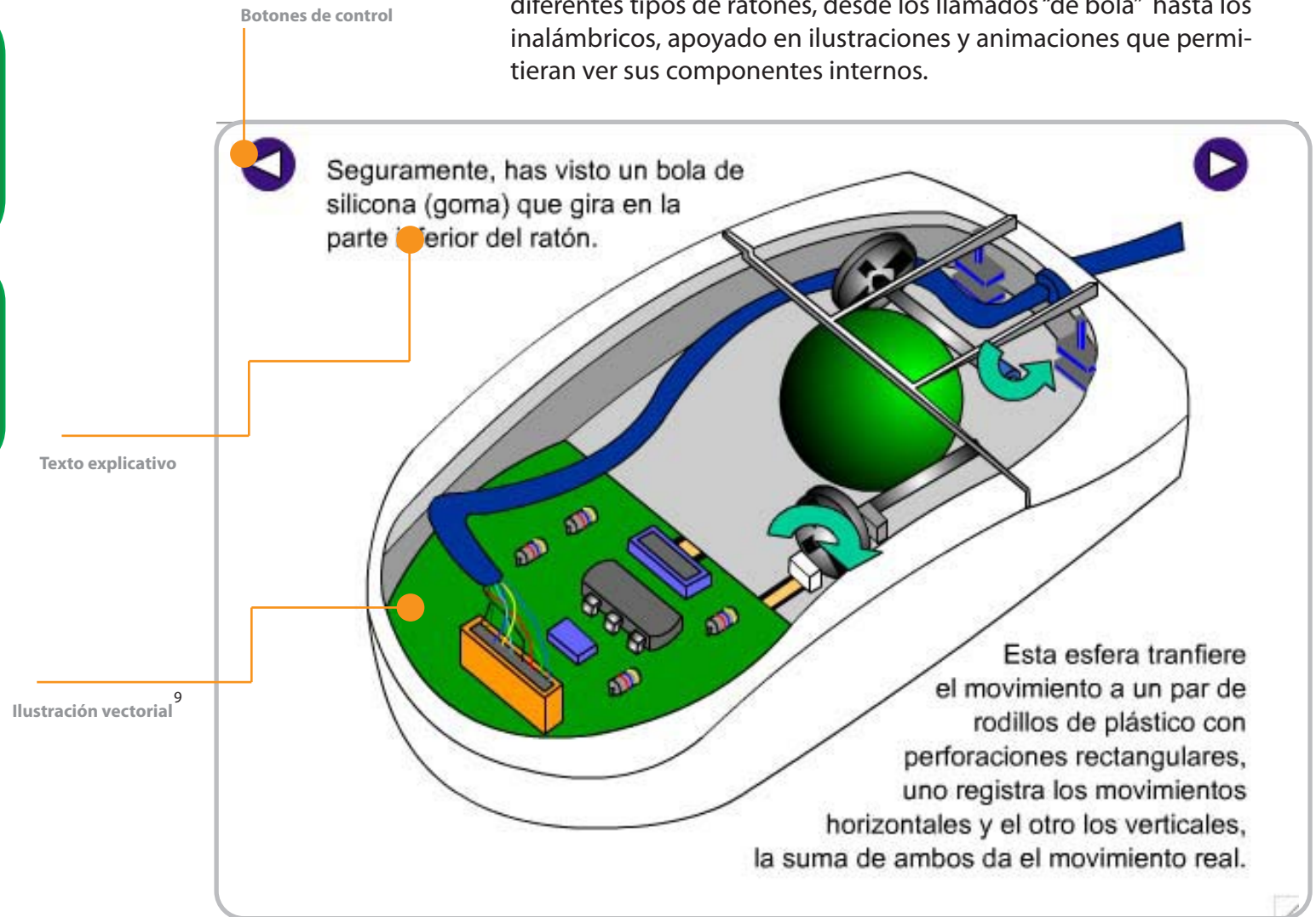
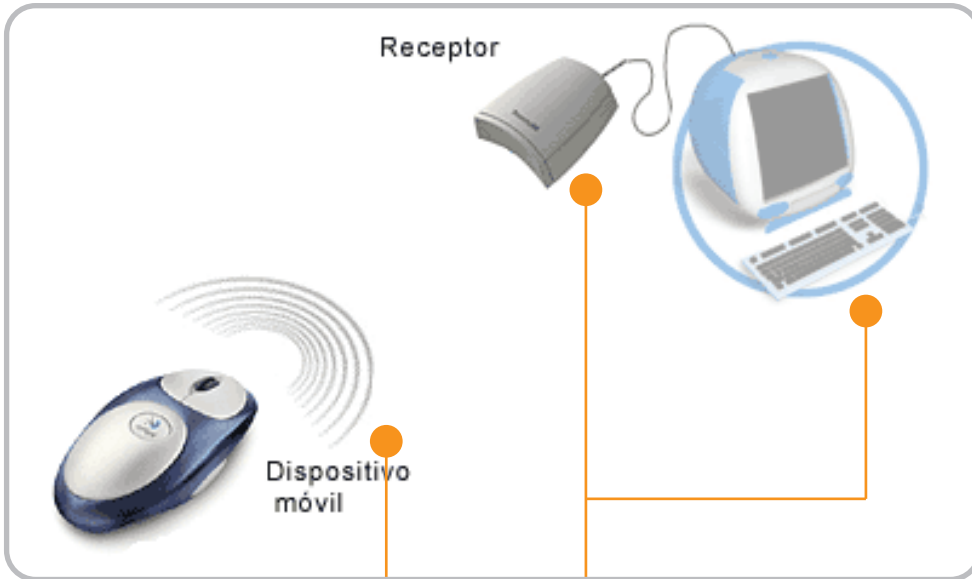


Imagen 1

Esquema “Componentes internos de un mouse”

Esta sección del interactivo muestra el interior de un mouse de bola. El usuario puede controlar la animación para apreciar como es transmitida la posición del puntero del mouse a la computadora.



Mediante el uso de la animación, es posible representar como viaja la información sobre la posición el mouse.

El interactivo combina imágenes en mapa de bits y vectores, buscando con esto hacer más entendible la información.

Imagen 2
Esquema "Mouse óptico"
Esta sección del interactivo como viaja la información de un mouse óptico a una PC y cómo ésta interpreta su posición para ubicar el puntero en el monitor

El proyecto tenía como requerimiento principal, lograr captar la atención de un público no mayor a 15 años y por otro lado, que fuera fácil de entender para un sector de la población no familiarizado con cuestiones informáticas.

Para dar respuesta a estos requerimientos se utilizaron conceptos de ergonomía y semiótica, aplicándolos a la colocación y tamaño de los botones de navegación, así como la utilización de colores contrastantes entre sí para destacar los diferentes elementos funcionales. Para facilitar la interacción con el usuario, se evitó el uso de complejos menús de navegación.



Imagen 3
Esquema "Mouse óptico"
Las imágenes en mapa de bits se trabajaron en Photoshop para que no perdieran calidad y además fueran lo suficientemente ligeras para que pudieran ser descargadas por cualquier equipo con cualquier velocidad de conexión a Internet. ¹⁰

Participación en el proyecto:

- Programación en HTML
- Programación en Flash
- Ilustración vectorial
- Retoque y manipulación de imágenes

Conceptos aplicados:

- Ergonomía
- Estética
- Semiótica
- Dibujo vectorial

Tutorial ¿Cómo funciona un teclado?

Este proyecto consistió en un interactivo que describiera como y por que las teclas se encuentran agrupadas de una determinada manera, así como las distintas combinaciones que podemos hacer para obtener uno u otro resultado, de tal manera que el usuario pudiera mejorar sus habilidades en el manejo de la computadora.

Cuando el usuario selecciona un área en particular del teclado, ésta se ilumina de un color con alto contraste para hacerla resaltar de las otras áreas.

Áreas del teclado



CERRAR

Imagen 1
Esquema "Teclado PC"
Pantalla inicial

Áreas del teclado



Teclado principal

Su función principal es permitir que el usuario interactúe con el equipo en lenguaje natural, a través de una serie de caracteres que están representados en teclas.

CERRAR

El interactivo también presenta una descripción de cada una de las áreas en que se divide el teclado.

Imagen 2
Esquema "Funciones del teclado de una computadora"

Áreas del teclado



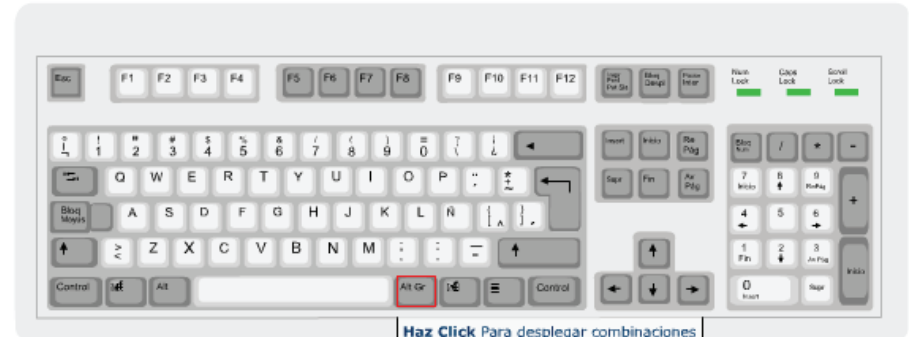
Teclas de función

Permiten realizar una función diferente según el programa que tengas activo; por ejemplo, si te encuentras en Word y pulsas la tecla F1 aparece la ventana de ayuda del programa.

CERRAR

Imágenes 3 y 4
Esquema "Teclado PC"
Teclas de función.

Las teclas y su función



Haz Click Para desplegar combinaciones

AltGr -En las teclas que contemplan dos caracteres y un símbolo presenta el símbolo situado en la esquina inferior derecha de estas teclas como son ' ° ~ ' ? (\) - .



Dentro de Microsoft Word, se pueden utilizar las siguientes combinaciones :

AltGr + q = @



CERRAR

Áreas del teclado



Teclas de edición

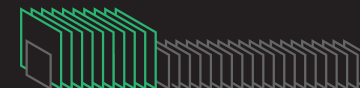
Su función es desplazar el punto de inserción (cursor) hasta el inicio o fin de una línea, insertar caracteres, borrar o ir a la página anterior o posterior de un documento.

CERRAR

Imagen 5
Esquema "Teclado PC"
Tecla ALT y sus combinaciones

Existen teclas que al combinarse con otras nos dan diversos resultados. En esta parte del interactivo se explica cómo obtener diferentes resultados.

Igualmente el interactivo está dirigido a un público no especializado en temas de informática, por lo que se utilizaron principios ergonómicos y semióticos para generar gráficos, botones, textos y símbolos que presenten diferentes alternativas y patrones, permitiendo al usuario seleccionar la información que requiere, en el orden en que la necesite, solo con seleccionar algún elemento.



Capítulo 2

El trabajo independiente

- 2.1. La Asociación de Colonos Santa Fe
- 2.2. La revista de la Asociación de Colonos
- 2.3. Biometric Systems
- 2.4. Grupo Kairos
- 2.5. Los Pastes del Real
- 2.6. Gimnasio BodyFree
- 2.7. Pieles Hanson
- 2.8. Happy's Pizza
- 2.9. Tocho México
- 2.10. Playeras para Tocho México

EL TRABAJO INDEPENDIENTE

El trabajo independiente es una alternativa más para el desarrollo profesional de un diseñador, cualquiera que sea su área de especialización.

Cuando se trabaja por cuenta propia, se tiene mayor libertad, no solamente en cuanto a los horarios, sino también en el aspecto creativo.

Resulta muy gratificante resolver las cuestiones de un proyecto de manera propia y dejar satisfecho al usuario final. Por otro lado, existen también varios retos como son la búsqueda de posibles clientes, el trato con ellos, cerrar un proyecto, aprender a cotizar el trabajo y cómo realizar el pago de impuestos, entre otras tantas cosas.

El primer proyecto que a continuación se describe es el realizado para la Asociación de Colonos de Santa Fe, que sirvió como punta de lanza para para conocer diversos clientes y por ende, también proyectos muy variados.



Cliente: Asociación de Colonos Santa Fe

Proyecto: Página web / servicio de hospedaje

La Asociación de Colonos Santa Fe es la encargada de suministrar los servicios públicos como agua, energía eléctrica, asfaltado, etc. a toda la zona de corporativos.

Lo que el cliente necesitaba era el diseño de su sitio web, por lo que era necesario proveerles, además del diseño de su página, del servicio de hosting¹ y la adquisición de su nombre de dominio.²

Participación en el proyecto:

- Programación en HTML
- Diseño Página de inicio
- Programación en Flash
- Creación de ilustraciones

Conceptos aplicados

- Ergonomía
- Estética
- Proporción
- Semiótica



En la página de inicio deberían combinarse los niveles de navegación, para tal efecto era indispensable la utilización de dos menús, por lo que se aplicaron principios de usabilidad y ergonomía para la ubicación e identificación de los botones de acceso, así como de los diferentes niveles de información.

Fue requerimiento del cliente la utilización de los colores base de su logo, por lo que se recurrió a la estética y al manejo de color para presentarlos de la mejor manera, evitando siempre generar algún tipo de distractor para el usuario final.

Todos estos elementos deberían presentarse de manera proporcional, de tal forma que el espacio se utilizara de la mejor manera posible.

Imagen 1

Página de inicio / Directorio interactivo

Uno de los requerimientos de este proyecto era que en la página de inicio se presentaran las diferentes áreas que componen Santa Fe. Aquí se presenta una imagen área de la zona, como punto de acceso a un directorio interactivo, que presentara información de diversos corporativos.

La página debería servir como canal de información con el público interesado sobre las actividades que la Asociación de Colonos llevaba a cabo, así como presentar datos, ubicación y dirección de los diversos socios.

También requerían un plano de la zona (aun no existía google maps³) donde los usuarios pudieran localizar los corporativos, sus direcciones y datos de contacto. Optamos por llevar esta parte del proyecto en flash ya que para aquel momento era la opción que mayor interactividad permitía. Después del proceso natural de presentar varias opciones hasta llegar a una que le agrade 100% al cliente, se empezó propiamente con el trabajo de programación y diseño. La programación se llevó a cabo en Action Script⁴ que es el lenguaje de programación nativo de flash. Se utilizaron como base diversos mapas de la zona de Santa Fe que la misma Asociación de Colonos nos proporcionó.

Al final del proyecto se había realizado desde la ilustración vectorial hasta la programación de los comportamientos y la captura de datos de los diversos corporativos que componen la Asociación.

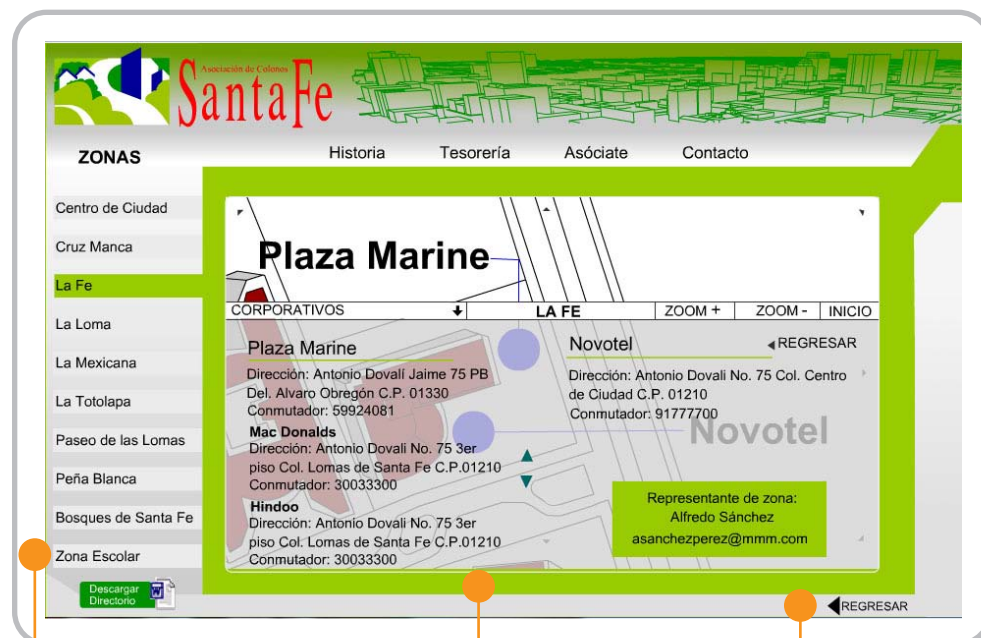


Imagen 3

Es posible acceder a las diferentes zonas que componen la zona de Santa Fe.

El menú principal de la página está siempre presente. Es, además, de fácil ubicación al navegar.

Una vez que se selecciona un edificio, es posible acceder a información adicional como datos de contacto o representante legal del corporativo.

Mediante esta opción el usuario regresa al menú principal para poder elegir alguna zona diferente de Santa Fe.

Imágenes 2 / 3 Directorio interactivo

Para evitar tener que abrir varias páginas para acceder a toda la información de los corporativos, las diferentes zonas seogan en la misma página, reduciendo con esto la posibilidad de que el usuario se pierda o no sepan en que sección se encuentra. Cuenta además con los menús de navegación principales siempre a la vista.

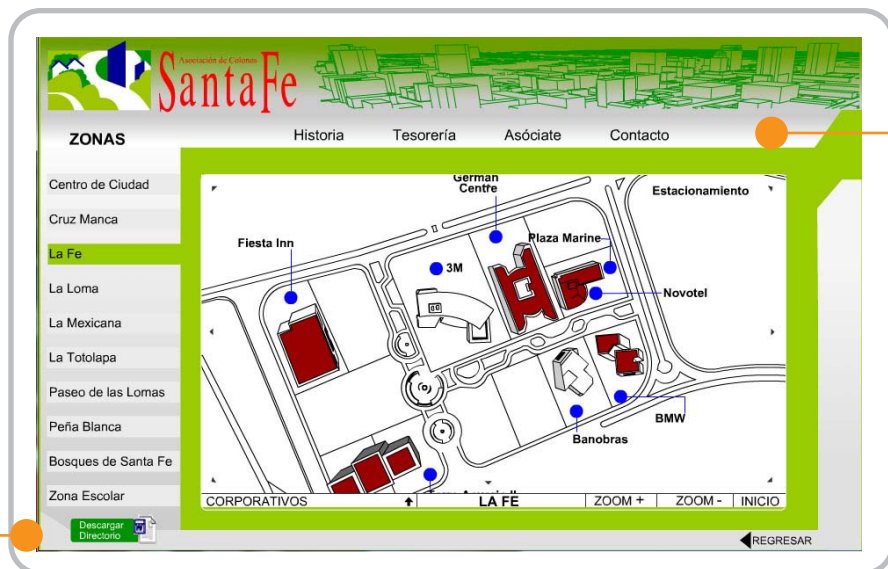


Imagen 2

Se cuenta con la posibilidad de descargar el directorio completo, en formato de word.

Cliente: Asociación de Colonos Santa Fe

Proyecto: Boletín impreso

Participación en el proyecto:

- Diseño gráfico
- Retoque fotográfico

Conceptos aplicados

- Estética
- Proporción

Derivado del diseño de la página de internet, la Asociación de Colonos nos encargó también otro proyecto de difusión, un boletín que sirviera de complemento a la página web y que fuera de publicación mensual.

Este boletín, además de complementar la información que se colocaba en internet, también contendría publlirreportajes e información sobre algunos eventos especiales que se dieran en la zona.

El proyecto se llevó a cabo en Indesign⁵, ya que permite más control sobre el proceso de diseño y permite también la creación de páginas maestras⁶, las cuales funcionan como plantillas que servirán para unificar el estilo de la revista. Después del proceso de bocetaje inicial, se decidió presentar un diseño con una gama de colores igual a la de la página web, para de esta forma presentar una misma imagen que poco a poco fuera siendo reconocida por los socios y vecinos de la zona.

El siguiente paso consistió en llevar a cabo una retícula⁷, buscando con esto que todas las páginas tuvieran homogeneidad. Una vez trabajando en los interiores, se determinó donde se colocarían diversos elementos como el número de página, logotipo, el nombre de la revista o en cuantas columnas se presentará la información.

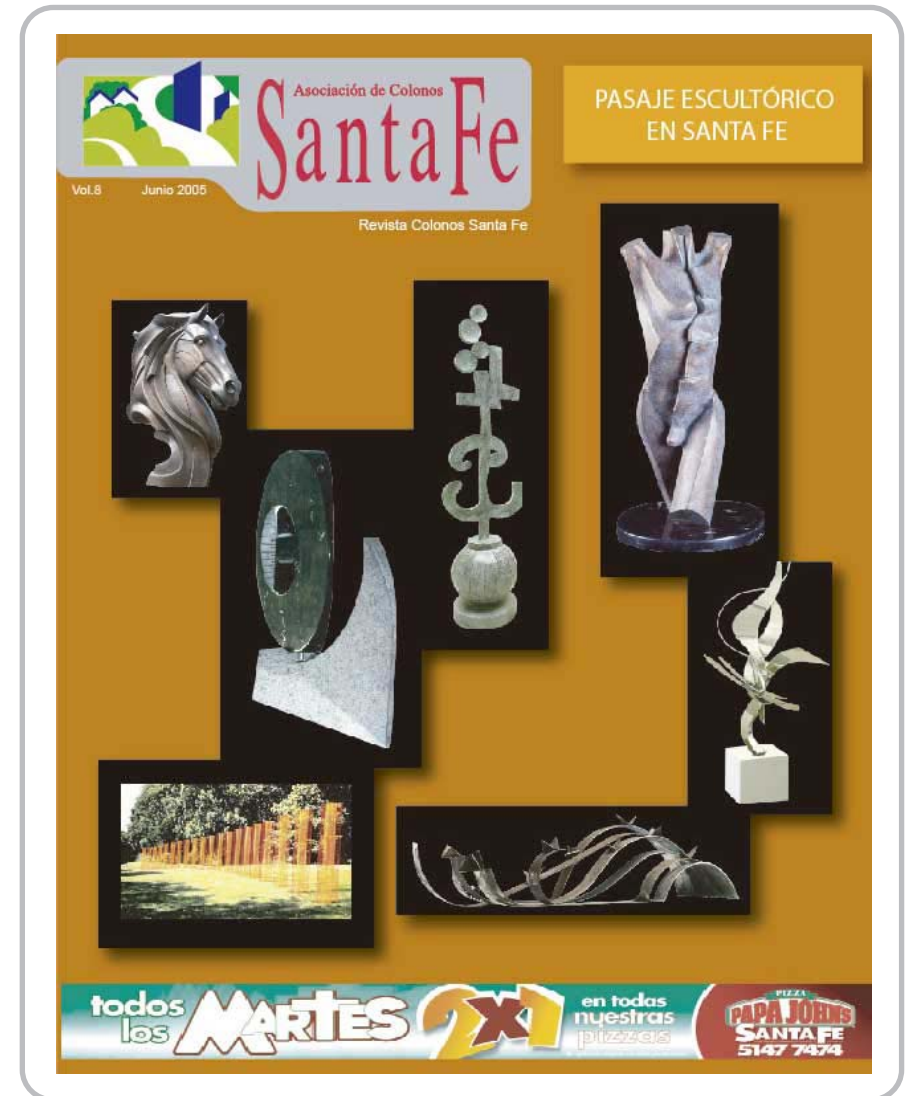


Imagen 1

Portada Boletín impreso

El tema principal de este número es la inauguración de un pasaje escultórico, que era la noticia que el cliente quería destacar. La portada también debería contar con un espacio publicitario privilegiado.

También se optó por manejar hojas de estilo, tanto de párrafo como de letra para poder hacer cambios rápidamente en caso de ser necesario.

Debido a que la revista sería de distribución gratuita, debería contar con espacios publicitarios, los cuales estarían colocados en puntos estratégicos y variaría su costo dependiendo su tamaño y ubicación final.

Para el diseño gráfico de la revista se utilizaron herramientas de manejo de color e ilustraciones vectoriales, así como programas de edición y retoque fotográfico.

Imágenes 2 / 3 / 4 Secciones internas

Los interiores del boletín contaban con espacios destinados para la publicidad (imagen 2) que debían interactuar con la información y las imágenes.

Las secciones especiales como el reportaje del espacio escultórico (Imagen 3) se encontraban en las páginas centrales y presentaban una distribución diferente al resto de las secciones.

Reticula gráfica a base de columnas utilizada para la distribución proporcional de la información y demás elementos gráficos. (Imagen 4).



Imagen 2

Imagen 3

Imagen 4



Cliente: Biometric Systems

Proyecto: Logotipo / Identidad corporativa

Participación en el proyecto:

- Diseño gráfico
- Ilustración vectorial

Conceptos aplicados

- Estética
- Proporción

Biometric Systems es una empresa dedicada a la seguridad a través de productos biométricos⁸. La primera labor asignada fue la de diseñar su logotipo e identidad corporativa.

La identidad corporativa o identidad visual (IVC) es la manifestación física de la marca. Hace referencia a los aspectos visuales de la identidad de una organización.

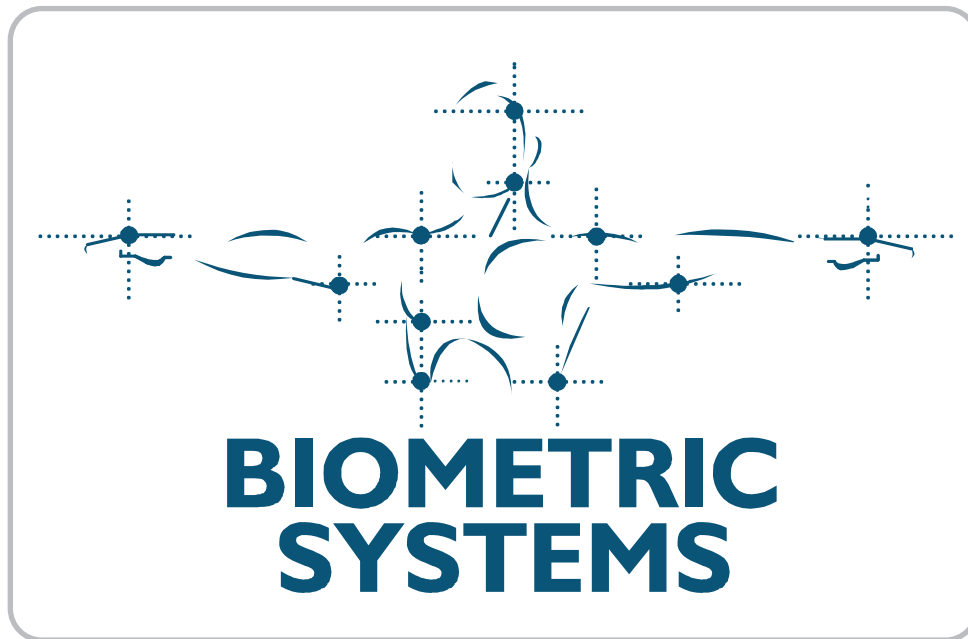


Imagen 1
Logotipo final. Biometric Systems.

Esta identidad corporativa está relacionada directamente con los siguientes atributos: Historia o trayectoria de la empresa, proyectos y cultura corporativa, es decir, cómo se hacen las cosas. En general incluye un logotipo y elementos de soporte, generalmente coordinados por un grupo de líneas maestras que se recogen en un documento de tipo Manual de Identidad Corporativa.⁹

Después de varias reuniones con el cliente se decidió trabajar con una propuesta de logotipo que cumpliera con las siguientes características:

- Formas simples, evitando complejidad
- Tipografía con buena legibilidad
- El diseño debe permitir su reproducción en diversos medios, tamaños, resoluciones, etc.

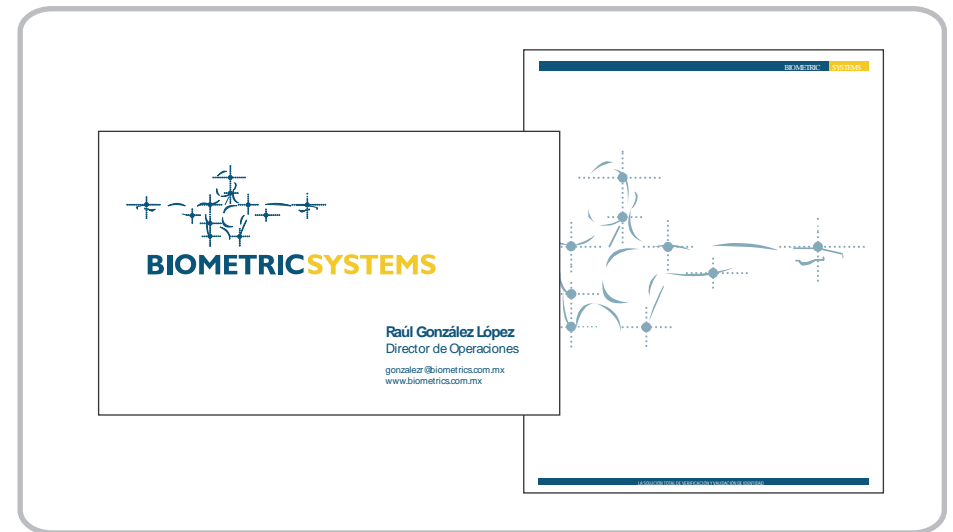


Imagen 2
Identidad corporativa. Biometric Systems.

Cliente: Biometric Systems

Proyecto: Página web

Participación en el proyecto:

- Programación en HTML
- Diseño Página de inicio
- Programación en Flash
- Creación de ilustraciones

Conceptos aplicados

- Ergonomía
- Estética
- Proporción
- Semiótica

Paralelamente se comenzó con el diseño web, ésta tenía como objetivo, principalmente dar a conocer sus productos e información general.

Se evitaron secciones como “misión / visión” para no distraer la atención del usuario. La página se colocó en línea con información básica y se fue alimentando conforme el cliente fue entregando información.

El diseño siguió la línea del logotipo y la identidad corporativa.

Para llegar al diseño definitivo se colocaron diversa propuestas en línea, de tal forma que el cliente pudiera observar el comportamiento de la página, así como los tiempos de carga de cada sección.

Esta alternativa resulta particularmente útil porque si una página se revisa de manera local¹⁰, todas las secciones, animaciones e imágenes se cargan rápidamente, ya que no se tiene que esperar por el tiempo de respuesta del servidor, pero no es el comportamiento real que tendrá la página cuando se encuentre en línea.

La ergonomía y la semiótica se utilizaron sobre todo para mejorar la usabilidad de la página. La colocación de los menús y botones, así como los contrastes de color, ayudan al usuario a identificar fácilmente la manera en que opera el sitio. Se evitó el uso de indiscriminado de elementos gráficos y animaciones que pudieran servir como distractores.

Nombre y eslogan de la compañía en posición privilegiada para fácil identificación por el usuario.

El logotipo debía resaltar dentro del encabezado. Fue requerimiento del cliente que conservara su color original, por lo que se manejó con fondo blanco.



Imagen 3
Página de inicio Biometric Systems.

Debido a que el logotipo mostraba una figura humana sin identidad, se tomó la idea para crear un personaje que parece estar sometido a un proceso de escaneo biométrico. De aquí se partió para crear una serie de imágenes de este mismo personaje para ilustrar diferentes series de productos de la compañía.

Cliente: Grupo Kairós

Proyecto: Logotipo / Identidad corporativa

Para este proyecto el cliente ya contaba con una identidad corporativa e incluso una página web, pero ninguno había tenido el impacto que se esperaba, por ello se necesitaba un rediseño de toda la imagen completa.

Grupo Kairós también tenía la necesidad de hacer notar a sus clientes que habían madurado y crecido como despacho especializado en la consultoría empresarial y en el desarrollo humano.

El primer paso consistió en rediseñar el logotipo para de ahí continuar con el resto de los elementos. Cuando se diseña una imagen corporativa o un logotipo desde cero, se tiene el control sobre lo que se quiere transmitir y como se va a conseguir. El reto principal a la hora de tomar un diseño que ya existe es rescatar los elementos que los usuarios ya tengan identificados y modificarlos, sin que se pierda la esencia que ya se tiene.

Identidad corporativa

Finalmente se acordó una propuesta de logotipo que conservara los colores y los elementos más reconocibles del logo original. Después se trabajó con la identidad corporativa. Esta es la manifestación física de una marca y hace referencia a los aspectos visuales de la identidad de una organización. Esta identidad está directamente relacionada con los siguientes atributos:

- Historia o trayectoria de la empresa
- Proyectos y cultura corporativa
- Forma de trabajar de la empresa

Participación en el proyecto:

- Diseño gráfico
- Ilustración vectorial

Conceptos aplicados

- Estética
- Proporción
- Semiótica



Imagen 1
Logotipo final. Grupo Kairós.



Imagen 2. Identidad corporativa. Grupo Kairós.

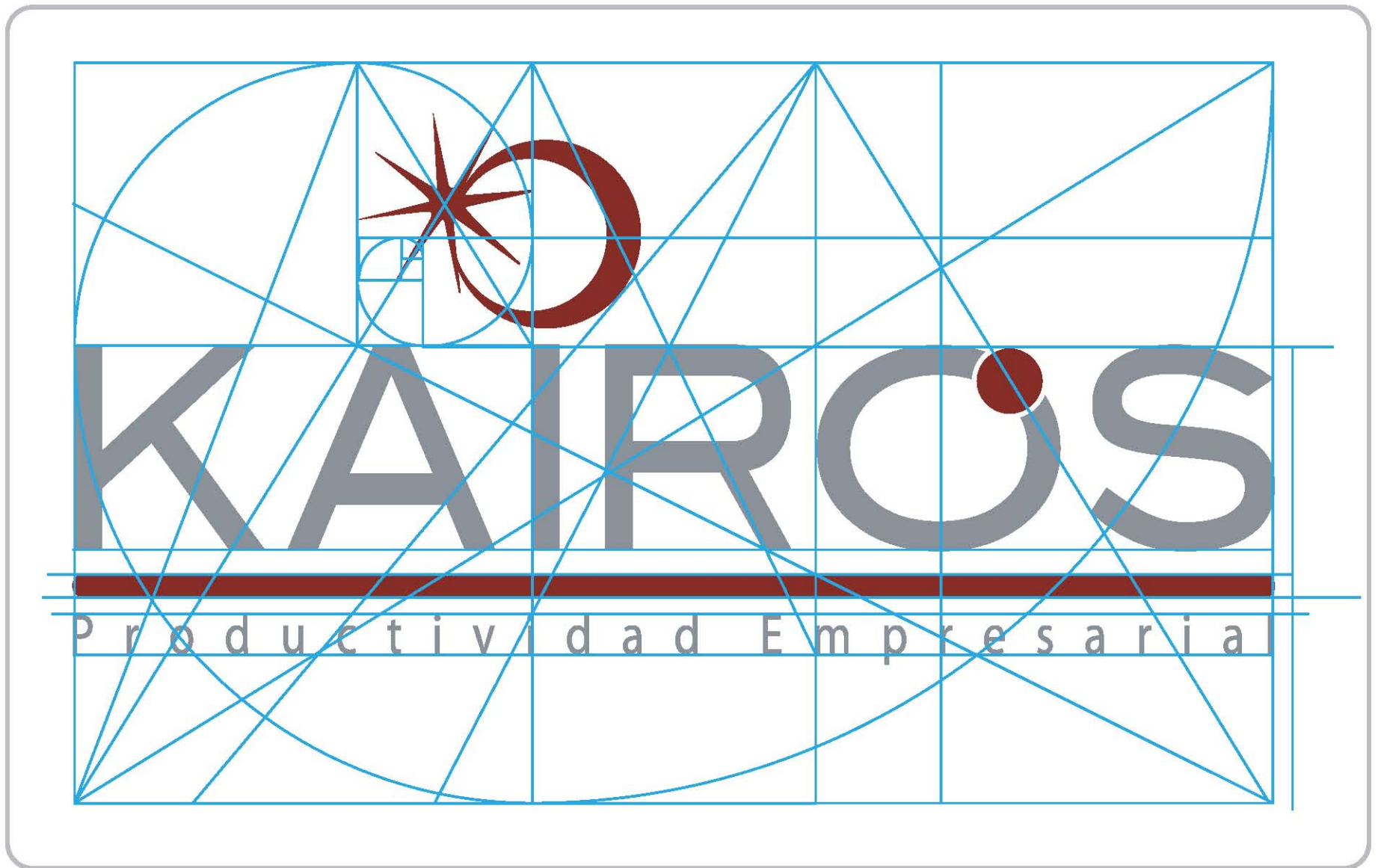


Imagen 3. Red áurea utilizada para el diseño del logotipo de Grupo Kairós.

Cliente: Grupo Kairós

Proyecto: Página web

Participación en el proyecto:

- Programación en HTML
- Diseño Página de inicio
- Programación en Flash
- Creación de ilustraciones

Conceptos aplicados

- Ergonomía
- Estética
- Proporción
- Semiótica

Todos los criterios antes mencionados deben estar coordinados por un grupo de líneas maestras que se recogen en un Manual Corporativo. De este manual también se toman las bases para el diseño de la página web, que debe empatar y seguir las mismas pautas que el resto de los elementos de la identidad corporativa.

Lo que Grupo Kairós necesitaba de su sitio web era la adquisición de más clientes, así como mostrar su oferta de cursos y diplomados.

Para lograr el objetivo de obtener más posibles clientes se recomienda lo siguiente:

- Dar de alta el sitio en buscadores. Este proceso es mejor hacerlo de manera manual, ya que existen buscadores que rechazan de manera sistemática la automatización de altas.¹¹

- El manejo de palabras clave. Es decir, incluir en el código de nuestra página algunas palabras con las que pensemos que algunos clientes puedan buscar nuestro servicio. Por ejemplo para este caso se utilizaron palabras como "cursos", "diplomados", "coaching", "empresa", etc.

Ya en el diseño web se categorizó la información y se procuró la fácil navegabilidad y usabilidad, respetando la identidad corporativa y la imagen que el despacho quería transmitir, presentando la gama de servicios desde la página de inicio.



Imagen 3

Principales secciones. Página corporativa Grupo Kairós

Cliente: Pastes del Real

Proyecto: Logotipo / mascota

Participación en el proyecto:

- Diseño gráfico
- Ilustración vectorial

Conceptos aplicados

- Estética
- Proporción

Esta es una empresa dedicada a la elaboración y venta de pastes y empanadas. Estos productos de origen inglés se popularizaron en Pachuca, Hidalgo. Los socios querían transmitir en la imagen de la empresa, la originalidad y las raíces artesanales de sus productos.

Logotipo

Para la elaboración del logotipo, se trabajó con algunos empaques y colores de productos de tradición inglesa, ya que los pastes son de origen inglés. Como base para la forma se tomó el reloj que se encuentra en la ciudad de Pachuca (También de origen inglés).



Imagen 1

Logotipo final de Los Pastes del Real.



Imagen 2

Elementos formales

Como base para el diseño del logotipo se tomaron principalmente 2 factores: Los colores de los productos alimenticios de tradición inglesa y el reloj de Pachuca. El arco central y la carátula del reloj terminan por ser parte fundamental del diseño final.

El cliente solicitó también el diseño de una mascota que pudiera servir tanto para la propaganda impresa como la digital.

¿Qué es una mascota?

Una mascota es un personaje que acompaña una marca, un producto, folleto, una campaña de marketing, etc. y sobre todo es una parte comunicativa de la marca, se caracterizan por su originalidad, por ser signos figurativos y poseer cualquier tipo de forma, ya sean geométricas, de objetos, cosas, letras, de animales, humanos o una combinación de éstas.



Esta mascota puede ser aplicada en diversos soportes por su versatilidad y visto en diferentes actitudes o posiciones en el escenario.



Imagen 4
Presentación final logotipo + mascota

Imagen 3
Mascota Pastes del Real.

Para la mascota se rescataron también algunos otros elementos representativos del estado de Hidalgo, como son la actividad minera y el tuzo. Algunas de las características principales de este animal son sus ojos pequeños y sus dientes, que aunque no son tan grandes como los de los castores si son sobresalientes.

Cliente: Pastes del Real

Proyecto: Página web

Participación en el proyecto:

- Programación en HTML
- Diseño Página de inicio
- Programación en Flash
- Creación de ilustraciones

Conceptos aplicados

- Ergonomía
- Estética
- Proporción
- Semiótica

Como ya se ha mencionado antes, son muchos los factores que hay que tener en cuenta a la hora de diseñar un sitio web.

Sin embargo, dos factores destacan sobre los demás: su contenido y el diseño de la interfaz.

Los diseñadores o arquitectos de la información se deben ocupar del diseño centrado tanto en el uso como en el usuario, para hacerle a éste las tareas lo más sencillas posibles, esto siempre basados en los requerimientos específicos de cada cliente.



Imagen 5
Secciones internas. Los pastes del Real



Imagen 6
Página principal. Los pastes del Real

El menú principal de navegación está siempre presente en las diferentes secciones del sitio

Espacios publicitarios y/o avisos

Zona para carga principal de información

Cliente: Gimnasio BodyFree

Proyecto: Logotipo / identidad corporativa / publicidad

Participación en el proyecto:

- Diseño gráfico
- Ilustración vectorial

Conceptos aplicados

- Estética
- Proporción
- Semiótica

El Centro de Desarrollo Integral BodyFree está ubicado en el estado de San Luis Potosí. Desde su concepción este gimnasio fue pensado como un centro de desarrollo integral, en donde además del ejercicio físico, se cuidara la nutrición, así como el aspecto psicológico y emocional de la persona, mediante terapias y diversas actividades.

Tomando lo anterior en cuenta, para el diseño de su logotipo se pensó en una persona en actitud de liberación y/o agradecimiento. El color elegido para el logotipo y demás elementos corporativos fue el naranja.

El manejo del color

El manejo del color, es uno de los aspectos más importantes a considerar al momento de realizar cualquier diseño. Se debe tomar en cuenta la idea que se quiere transmitir y, como en este caso, el tipo negocio que se está representando.

El color naranja es ideal para diseños que representan movimiento y energía, ya que desde el punto de vista de la psicología del color,¹² es un color que no es tan arrollador como el rojo, que es equilibrado y energético, así como agradable y acogedor.

El cliente también solicitó el diseño de volantes y lonas para exteriores. Se siguió la misma línea de diseño que tenía el logotipo y se manejaron diseños con colores sobrios, buscando destacar el mensaje principal, es decir, no abusando del manejo de recursos visuales que terminan distrayendo la atención del espectador.



Imagen 1

Logotipo final Centro de Desarrollo Integral BodyFree



Imagen 2

Versión sintetizada del logotipo. Se desarrolló para la división de Desarrollo Humano del centro.

Cliente: Pieles Hanson

Proyecto: Página web

Participación en el proyecto:

- Programación en HTML
- Diseño Página de inicio
- Programación en Flash
- Creación de ilustraciones

Conceptos aplicados

- Ergonomía
- Estética
- Proporción
- Semiótica

Pieles Hanson es una empresa dedicada a la fabricación y cuidado de prendas de piel. Está ubicada en la colonia Polanco en la Ciudad de México. El principal requerimiento del cliente era que su página web sirviera para dar a conocer sus productos, servicios e historia.

El sector de mercado

Esta empresa está ubicada dentro del sector de productos de lujo, por tanto, la forma de abordar y resolver el diseño es distinta.

El mayor reto de un sitio web del sector del lujo, es saber cómo transmitir las sensaciones, el ambiente, las experiencias que rodean al producto y a la marca. Es decir, cómo trasladar al sitio web todo lo que envuelve al producto y la marca en el punto de venta físico y darle continuidad a la estrategia de marketing.

Aunque cada diseño es distinto y depende del cliente y diversos factores, existen ciertas pautas que se pueden tomar en cuenta:



Las fotografías tienen un espacio principal. La idea es que el usuario pueda apreciar el producto a detalle.

El menú de catálogos queda oculto para permitir la visualización de la imagen. El usuario puede abrirlo o cerrarlo a voluntad.

Menú principal de navegación siempre visible.

Controlador de música

Imagen 1
Página de inicio. Pieles Hanson

Al ser una marca ya posicionada, se le da un espacio importante al logotipo para que el usuario lo identifique sin problemas.





Pieles
HANSON

Imagen 2

Página de inicio con menú de catálogos abierto. Acceso a diferentes colecciones de la marca.

Cliente: Happy's Pizza

Proyecto: Página web

Participación en el proyecto:

- Programación en HTML
- Diseño Página de inicio
- Programación en Flash
- Creación de ilustraciones

Conceptos aplicados

- Ergonomía
- Estética
- Semiótica

Happy's Pizza es una empresa mexicana con 41 años de historia. Su sede principal se encuentra en la Colonia Juárez del Distrito Federal.

Lo que el cliente requería era un rediseño de su sitio web, debido a que con el contaban en ese momento no resolvía sus necesidades de difundir sus productos, dar a conocer sus servicios y captar nuevos clientes.

El cliente hizo hincapié en la necesidad que tenían de mostrar su menú en la página de internet, sin abrir otras aplicaciones o que el usuario tuviera que descargarlo.

Se optó por utilizar la herramienta Adobe Flash Paper, ya que permitía convertir archivos imprimibles en documentos de Adobe Flash o archivos PDF.

Permite también crear documentos Flash disponibles de inmediato en cualquier plataforma y en cualquier navegador web.

Los documentos Flash compactos se abren dentro de la misma página web, eliminando así la necesidad de tener una aplicación de visualización aparte.

Una vez que se atendió el requerimiento inicial del cliente, se tomaron en cuenta algunos requisitos adicionales para conseguir un sitio de calidad:



Imagen 1

Happy's Pizza. Página de inicio y sección de historia

1. Utilidad. El contenido debe de ser útil para el usuario y relacionado con su búsqueda y temáticas del sitio. De lo contrario abandonará la página a los pocos segundos para no volver en un tiempo.

2. Facilidad de navegación. No saber dónde está el usuario en cada momento y no encontrar la información rápidamente es otro aspecto que hará al navegante cansarse y abandonar el sitio.

3. Estructura clara. La información mostrada debe de estar bien estructurada, haciendo que esta se presente de manera clara.

4. Información actualizada, sencilla, creíble y concisa. La información deberá ser lo más sencilla y concisa posible, pero suficiente. También deberá ser creíble, de lo contrario no será tomada en cuenta por la mayoría de visitantes. Deberá estar lo más actualizada posible, de otra forma el usuario concibe la información como poco útil, antigua y terminará por causar una mala impresión.

5. Rapidez de descarga. Páginas que tardan demasiado en cargar provocan que el usuario prefiera visitar otros sitios.

6. Pocos clicks. Fundamental. Cuanto más rápido, mejor.



Se le presenta al usuario una barra de herramientas exclusivas del menú. Permite hacer desplazamientos, acercamientos, imprimir, etc.

Sin necesidad de cambiar de sección o desplegar más páginas el usuario también tiene acceso a las diferentes sucursales con que cuenta la pizzería.

Imagen 2 Flash Paper

Con el uso de esta herramienta se pueden cargar contenidos dentro de la misma página. Permite hacer acercamientos para facilitar la lectura de un documento, en este caso del menú de la pizzería.

Cliente: Tocho México

Proyecto: Diseño de logotipo + Página web + Estrategia de difusión en redes sociales (facebook)

Participación en el proyecto:

- Programación en HTML
- Diseño Página de inicio
- Programación en Flash
- Creación de ilustraciones
- Diseño gráfico
- ilustración vectorial
- Creación y mantenimiento de página en facebook

Conceptos aplicados

- Ergonomía
- Estética
- Proporción
- Semiótica

Tocho México es una liga de tocho (una variante del futbol americano) que tiene como sede principal el Deportivo Hermanos Galeana, en la colonia San Juan de Aragón.

Lo primero que el cliente necesitaba era darse a conocer y diferenciarse del resto de las ligas deportivas mediante una imagen que le diera identidad propia.

El sector de mercado

Al ser una empresa ubicada en el sector deportivo necesitaba un tratamiento especial que debería empezar desde su logotipo, para de ahí continuar con el resto de su imagen corporativa.

Se necesitaba de una imagen que transmitiera la idea de fuerza y dinamismo y que pudiera reproducirse en diversos medios y seguir siendo identificable.

Ya que el nombre de la liga usaba el nombre de "México" se usaron los colores de la bandera como parte de la identidad. Se manejaron también efectos de acero para transmitir la idea de fuerza. Se tomó la forma de escudo para que el público, al ver el logotipo de inmediato identificara que se trata de una organización deportiva.



Imagen 1

Retícula logotipo Tocho México

Los distintos elementos del logotipo se ajustaron con una retícula cuadrangular. Mediante la herramienta de Adobe Illustrator se realizaron los efectos de acero para transmitir una idea de fuerza. Se trabajó con vectores y degradados.

La página de internet

El cliente necesitaba darse a conocer y presentar sus servicios a los posibles clientes. Al mismo tiempo necesitaba un espacio para la publicación de resultados, estadísticas, imágenes y videos que se iban generando con cada semana de acciones.

Se requería de actualización constante y muchas veces de manera inmediata, por lo que se optó por ofrecerle al cliente una estrategia combinada:

- Para la página de internet se utilizaría Word Press¹⁴ un manejador de contenidos que permite una rápida actualización de información. Este sistema, basado en html5¹⁵ permite además una rápida interacción con el usuario, es decir, este puede comentar sobre noticias, videos o fotografías de manera instantánea. Debido a la gran cantidad de Plugins¹⁶ con los que cuenta, además de los widgets,¹⁷ es posible construir incluso páginas de mayor complejidad.

- Lo anterior se combinaría con la presencia en redes sociales, principalmente Facebook. Esta es una herramienta que permite llegar a miles de usuarios, permite interactuar con ellos y que además es gratis.

La imagen principal se ajusta a distintas resoluciones, además de contar con una programación que cambia al azar la imagen principal, lo que permite presentar una fotografía distinta cada vez que el usuario entra a la página.



Posibilidad de mostrar / ocultar el menú de navegación para permitir la visualización completa de la imagen .

Imagen 2
Página de inicio
Tocho México

Las redes sociales

La presencia en redes sociales puede ser de gran ayuda para difundir los servicios de una empresa, pero si no se maneja de manera adecuada puede ocasionar un efecto contrario a lo esperado, por tal motivo es importante tener en cuenta lo siguiente:

1. Una página de fans es la página de la empresa en Facebook y un perfil es la página personal de cualquier usuario en esta red social. No son lo mismo y por tanto debe darse distinto tratamiento a cada una.
2. La página de la empresa siempre debe contar con una foto de perfil, una biografía bien redactada y links a otras webs de la compañía.
3. La publicación constante de fotografías permite al usuario familiarizarse con las actividades de la empresa.
4. El compartir entradas publicadas por otros usuarios demuestra interés y provoca que el usuario se sienta valorado.
5. Lo que se publique en algún blog corporativo o cualquier otra plataforma de comunicación de la empresa, es ideal que aparezca también en Facebook.
6. Se debe actualizar la página con regularidad, no solamente de manera ocasional, de otra forma no se conseguirá la fidelidad de los usuarios.
7. Herramientas como Facebook Insights ¹⁸ permiten monitorear el éxito de que está teniendo la empresa y determinar cuánto aumenta o disminuye la actividad de los usuarios.

Imagen 3 Portada y galería de Facebook

Mediante esta red social es posible llegar a un mayor número de usuarios y posibles clientes. Es posible también mostrar diversas imágenes de la actividad de la empresa.



Tocho México. Diseño de playeras conmemorativas

Debido a la actividad propia de la empresa, que en este caso se trataba de una liga deportiva, se necesitaba el diseño de playeras para algunos eventos especiales que se organizaban de manera periódica.

En los diseños se destaca el logo de la liga y se pensó en tomar algunos elementos propios de México para integrarlos en los diseños.

Algunos aspectos a tomarse en cuenta para diseñar una playera son los siguientes:

- Utilización de colores pantone. Con esto se reduce el riesgo de que al momento de la impresión final, los colores no empaten con los propuestos en el diseño.

- **Convertir texto en curvas.** De esta forma se evita que haya alguna fuente faltante que derive en tener que hacer alguna sustitución.

- **Hacer el diseño al tamaño real.** Esto dejará claro el tamaño final al que se requiere el diseño.

- **Utilizar vectores.** Además de que nos permite manejar las ilustraciones y diseños sin distorsiones, hace más fácil el proceso de selección de color y la impresión con detalles finos es mejor.

- **Expandir los contornos de los trazos.** Ayuda al proceso de selección de color y evita que los contornos se pierdan o se muevan de su sitio.

- **Configurar los medios tonos con pantone.** Cuando se requiere reducir la cantidad de tintas en la impresión de un diseño es mejor utilizar medios tonos de los colores que proponemos.



Imagen 4

Playeras conmemorativas Tocho México

Al término de cada torneo se realiza un encuentro amistoso entre dos equipos formados por los mejores jugadores de cada equipo. A cada uno de éstos jugadores se les regala una playera como reconocimiento a su desempeño.



Capítulo 3

De regreso al INEGI

- 3.1. El Censo de Población y Vivienda
 - 3.1.1 ¿Cómo identificar a un entrevistador?
 - 3.1.2 Carteles de difusión
 - 3.1.3 Una USB conmemorativa del censo
- 3.2. La celebración del Bicentenario
 - 3.2.1 La conformación del territorio mexicano
 - 3.2.2 La mancha urbana. Cambios en la población
 - 3.2.3 Los precursores de la estadística
 - 3.2.4 Estadísticas comparativas. Población y Economía
- 3.3. El convenio con la SEP
 - 3.3.1 Mapas temáticos por entidad
- 3.4. Nuevos manejadores de contenidos para web

DE REGRESO AL INEGI

En el año 2006 el INEGI creó el Departamento de Recursos Educativos, con la finalidad de crear convenios con diversas instituciones en las que se pudiera utilizar la información generada por el instituto, para de esta forma difundir las acciones que el INEGI lleva a cabo y al mismo tiempo, servir como complemento a las acciones de otras instituciones.

Más tarde, en el año 2009, se crea el área de diseño didáctico y con esto, se presenta una oportunidad para volver al Instituto, en esta ocasión haciendo materiales destinados a la educación y difusión de la información generada por el instituto.

Para el año 2010 se iba a llevar a cabo uno de los proyectos más grandes y representativos del INEGI que es el Censo de Población y Vivienda.

Además de la labor de los encuestadores, la labor de difusión es elemental para el éxito de este tipo de proyectos. De esta forma se presentó la oportunidad de generar mucho material, tanto impreso como en formato digital.



El Censo de Población y Vivienda

Los censos de población y vivienda constituyen la fuente de información estadística más completa sobre la cual se apoya el conocimiento de la realidad nacional, y el Censo 2010 no es la excepción; con los datos que genera, además de responder a las preguntas de ¿cuántos somos? ¿cómo somos? y ¿dónde y cómo vivimos?, permite a los diversos sectores sociales identificar el rezago social, los grupos vulnerables; las necesidades de la población en materia de vivienda, educación, salud, servicios de agua potable, electricidad y drenaje, entre otras, y, a partir de ello, elaborar planes y programas que tiendan a mejorar las condiciones de vida de los habitantes.

A la sociedad le provee de datos básicos sobre el volumen y las características de su localidad, municipio, estado y del país en general; a los empresarios les proporciona información útil para fundamentar la toma de decisiones referente a sus negocios; a los estudiantes e investigadores les suministra estadísticas que les permiten conocer el perfil demográfico, económico y social de la población y del parque habitacional, que favorecen la planeación de proyectos, estudios de los habitantes y diagnósticos, entre otros; a los diferentes órdenes de gobierno e instituciones les brinda insumos básicos para la planeación, programación, toma de decisiones, seguimiento y evaluación de los planes y programas que elaboran.



Tema: Censo de Población y Vivienda

Proyecto: ¿Cómo identificar a un entrevistador?

Participación en el proyecto:

- Programación en HTML
- Diseño gráfico
- Programación en Flash
- Retoque fotográfico

Conceptos aplicados

- Ergonomía
- Estética
- Proporción
- Semiótica

Los entrevistadores son la parte fundamental de un censo. Son los encargados de recabar la información de la población, para que posteriormente el instituto se encargue del procesamiento y difusión.

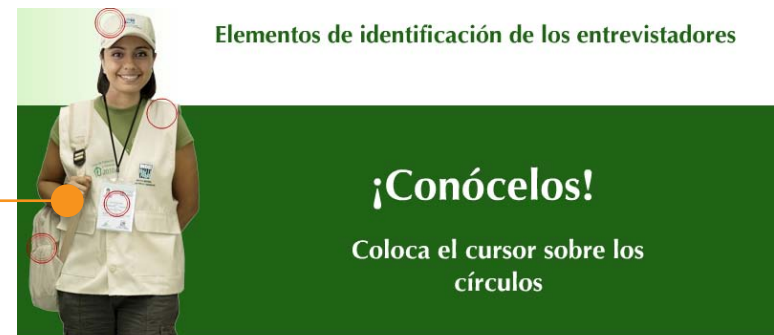
Para este censo, se presentó una problemática que permea en todos los aspectos del quehacer nacional: la inseguridad y la violencia que se vive en el país. Debido a esto, las personas están más atentas y aumentan precauciones con respecto a quién dejar ingresar a su domicilio y a quién se le da información personal, complicando con esto la labor de los entrevistadores.

Por lo anterior, se creó un interactivo que describiera y permitiera identificar los elementos distintivos con los que contaban los entrevistadores. Este interactivo se pensó para difundirse por medios digitales, como internet y tv. El objetivo era dar certeza a la ciudadanía sobre la identidad del personal del INEGI, así como el uso que se le daría a la información recabada.

Imagen 1

Interactivo ¿Cómo identificar a un entrevistador?

Los círculos rojos representan los elementos a destacar del uniforme de un entrevistador. Al seleccionar alguno de ellos se presenta una explicación de cada uno, así como la imagen ampliada, permitiendo con esto que el usuario observe cada detalle. Por ejemplo, en el caso de la credencial, es posible incluso apreciar el holograma distintivo de la identificación.



Dudas y aclaraciones:
01 800 111 46 34
atencion.usuarios@inegi.org.mx



Tema: Censo de Población y Vivienda

Proyecto: ¿Cómo identificar a un entrevistador?

Durante un período censal, el instituto contrata y capacita alrededor de 180 mil personas, de las cuales 163 mil tienen la labor de recabar la información tanto en hogares como en albergues o en alojamientos colectivos (orfanatos, asilos, conventos, cárceles, cuarteles militares y hospitales psiquiátricos). También se realizan operativos especiales para censar a la población del Servicio Exterior Mexicano que radica en el extranjero.

De la importancia que tiene este tipo de proyectos a nivel nacional, el interactivo de identificación debería contar con las siguientes características:

- 1. Claridad.** Debe estar diseñado y programado para que cualquier persona deduzca como obtener la información que está buscando en el menor tiempo posible.
- 2. Facilidad de uso.** Se debe permitir la obtención de los datos deseados en el menor tiempo posible y con la menor cantidad de movimientos.
- 3. Rapidez de descarga.** Reducir el tiempo de espera de descarga al mínimo.



Imagen 2

Interactivo ¿Cómo identificar a un entrevistador?

El reto principal de este proyecto fue la sencillez y el fácil manejo. Con un sólo click el usuario no experto en el manejo de una computadora o de Internet debería ser capaz de obtener la información deseada. La imagen muestra el chaleco distintivo de los entrevistadores, tanto en vista frontal como posterior.

Tema: Censo de Población y Vivienda

Proyecto: Carteles de difusión

Participación en el proyecto:

- Diseño gráfico
- Retoque fotográfico
- Ilustración vectorial

Conceptos aplicados

- Manejo del color
- Estética
- Proporción

Debido a la magnitud de proyectos como el Censo de Población y Vivienda, es necesaria una campaña de difusión que incluya prácticamente todos los medios de difusión. Es por esto que, aunque los medios digitales permiten llegar a una gran cantidad de personas en poco tiempo, se requieren de también carteles impresos, que permitan aumentar la cantidad de sectores cubiertos en una campaña a nivel nacional.

Para que un cartel cumpla con su objetivo, existen ciertos criterios que seguir:

Imagen 1

Carteles de difusión del CPyV2010

Una de las etapas del proceso de realización del CPyV2010 fue la de reclutamiento.

Durante esta etapa se colocaban carteles en escuelas y delegaciones. La información contenida hablaba sobre los requisitos para participar en el censo, ya fuera como coordinador o como encuestador. Toda la campaña giraba en torno a la imagen de los encuestadores, para destacar la importancia de su labor.

El logotipo del INEGI se presenta como firma del cartel, para que el público objetivo se vaya familiarizando con la institución.

Slogan de la campaña.

Tú puedes ser parte del equipo

Colabora con el INEGI en la coordinación del Censo de Población y Vivienda 2010

Si tienes 18 años o más de edad, aprobaste algún semestre de bachillerato, preparatoria o equivalente y quieres participar en el Censo de Población y Vivienda, elabora tu solicitud y preséntate en:

Dirección: _____

Informes al teléfono: _____

Periodo del _____ al _____ de _____

Horario de _____ a _____

¡En México todos contamos!



Tema: Censo de Población y Vivienda

Proyecto: Carteles de difusión

1. El motivo gráfico debe proporcionar suficiente información visual sobre el tema y el objetivo (no usar demasiadas imágenes).
2. El texto debe ser breve y preciso (frases cortas).
3. El manejo del color debe respetar con los colores utilizados en resto de la campaña. (Interactivos, comerciales, páginas web, etc)
4. La composición de imagen y texto debe ser sencilla, tratando de captar el mensaje a primera vista.
5. Debe tener las dimensiones apropiadas para los lugares en que será expuesto (para definir tamaño).
6. Calidad fotográfica. Se debe contar con fotografías de alta resolución para poder ajustarlas a los distintos tamaños y formatos que se requieran.



Imagen 2
Carteles de difusión del CPyV2010

Otras etapas del proceso de difusión del censo fueron la de difusión y reforzamiento. Estas etapas consistían en dar a conocer en que consistía el proceso censal y en continuar resaltando la labor de los encuestadores.

Para esta campaña censal se diseñó un iconografía que representara a la diversidad de la población de manera general. (hombres, mujeres, niños, discapacitados, trabajadores, ancianos) esta iconografía, junto con el logotipo y el color verde, serían los elementos principales de la campaña de difusión.

Tema: Censo de Población y Vivienda

Proyecto: Una memoria USB conmemorativa

Una memoria USB (Universal Serial Bus), es un dispositivo de almacenamiento que utiliza una memoria flash para guardar información. Se le conoce también con el nombre de unidad flash USB, lápiz de memoria, lápiz USB, minidisco duro, unidad de memoria, llave de memoria, pen drive, entre otros. Los primeros modelos requerían de una batería, pero los actuales usan la energía eléctrica procedente del puerto USB. Estas memorias son resistentes a los rasguños (externos), al polvo, y algunos hasta al agua, factores que afectaban a las formas previas de almacenamiento portátil, como los disquetes, discos compactos y los DVD.

Estas memorias se han convertido en el sistema de almacenamiento y transporte personal de datos más utilizado, desplazando en este uso a los tradicionales disquetes y a los CD. Se pueden encontrar en el mercado fácilmente memorias de 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256 y hasta, 512 GB ó 1 TB.

Por lo anterior, este tipo de memorias han cobrado una gran popularidad como artículos promocionales, así que se diseñó una memoria que sirviera para conmemorar el evento censal del año 2010.

Para el diseño de la memoria, se pensó en utilizar el logotipo del CPyV2010 que está ya muy identificado por la gente.



Imagen 1
Usb conmemorativa CPyV2010

El diseño final de la usb tenía la forma del logotipo censal, incluía el año de realización, así como el logotipo del INEGI y el slogan del censo.

Logotipo del Censo de Población y Vivienda 2010

Slogan del CPyV2010

Tema: Censo de Población y Vivienda

Proyecto: Una memoria USB conmemorativa

Una vez que se eligió el proveedor con el que se trabajaría, de manera conjunta se eligió el material en el que se realizaría el diseño final.

El material que se utilizó fue el PVC (policloruro de vinilo) ya que es un plástico suave y flexible que permite plasmar detalles de hasta 0.5 mm. y es posible fabricarlo en cualquier color.

Ya que se acordó junto con el proveedor la forma del producto, lo siguiente es definir en un plano 2D el tamaño y el modo de apertura que tendrá la memoria USB, para que el producto final sea práctico y de fácil manejo.

Cuando ya se ha definido la forma que tendrá la USB, debe elaborarse un molde. Los moldes pueden ser de diferentes materiales, como resinas o metales, dependiendo del volumen de la producción. Dicho molde pasó a ser propiedad del INEGI.

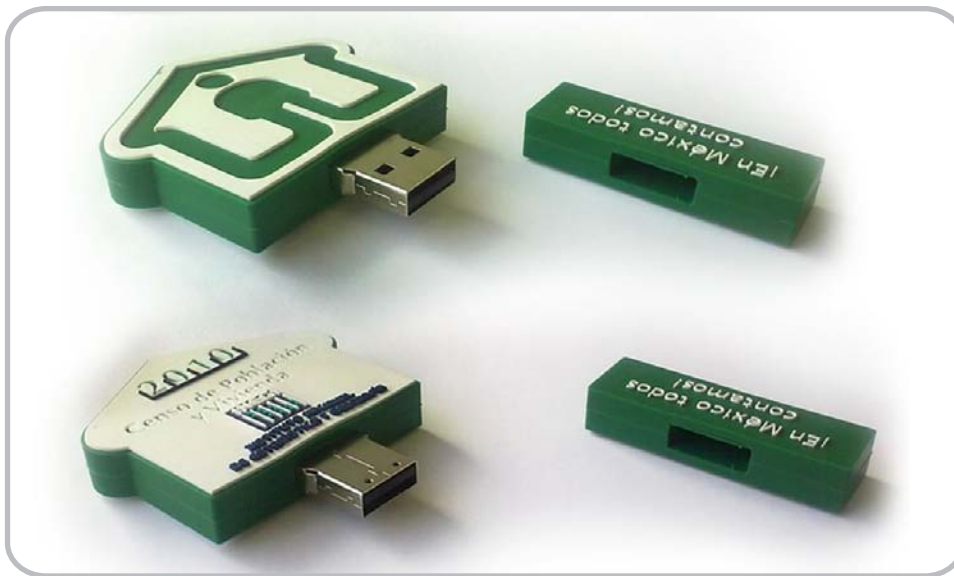


Imagen 2
Usb conmemorativa CPyV2010

Se acordó que la usb se abriría quitando la parte inferior de la memoria, en la que se encontraba el slogan del censo.



La celebración del Bicentenario de la Independencia y Centenario de la Revolución

El Bicentenario de la Independencia de México fue un grupo de festividades que se realizaron en México en el año 2010, para celebrar los 200 años del inicio de la lucha armada por la Independencia de México en 1810.

El 15 y 16 de septiembre de 2010, fueron los días oficiales de los festejos, aunque se llevaron a cabo distintos eventos antes y después a estas fechas. De forma paralela se celebró el Centenario de la Revolución Mexicana, que se llevó a cabo el 20 de noviembre de 2010.

Se diseñaron varias páginas web sobre éstas fiestas. Así como un canal en YouTube, con videos sobre la independencia. De igual forma, se crearon perfiles de los héroes de la lucha armada en distintas redes sociales como Facebook, Twitter y Myspace. También las diversas dependencias gubernamentales pusieron en línea páginas conmemorativas con temas alusivos a estas celebraciones. El INEGI no fue la excepción y también generó diversos productos con temas estadísticos y geográficos tanto de la independencia como de la revolución mexicanas.

Los requisitos eran relacionar y ubicar diversos temas con la independencia y la revolución mexicanas; temas como el cambio en la población y la esperanza de vida a través de los años, así como las diferentes transformaciones que ha sufrido el territorio mexicano, pasando por como han variado las exportaciones e importaciones con el paso del tiempo.



Tema: La celebración del Bicentenario de la Independencia y Centenario de la Revolución.

Proyecto: Interactivo "La conformación del territorio mexicano".

Participación en el proyecto:

- Programación en HTML
- Diseño gráfico
- Programación en Flash
- Retoque de imágenes

Conceptos aplicados

- Ergonomía
- Estética
- Proporción
- Semiótica

La Geografía nacional es uno de los ámbitos de acción propios del INEGI. Juega un papel muy importante como la disciplina que se enfoca a estudiar el mundo y sus subdivisiones en lo que respecta a la interrelación de todos los elementos tanto físicos como humanos.

Este color destaca el espacio que ocupaba el territorio mexicano en diferentes épocas.

Línea del tiempo. Aquí el usuario puede ir al año de su preferencia y observar como se van dando los cambios tanto geográficos como demográficos.

Conformación del territorio mexicano

1521

Contexto mundial

Con nuevos instrumentos de navegación portugueses y españoles exploran los mares del mundo.

Fernando de Magallanes descubre el archipiélago de las Filipinas.

Contexto nacional

El poderío mexica mantiene sometidos a la mayoría de los pueblos mesoamericanos.

Hernán Cortés aprovecha la división de estos pueblos y conquista la ciudad de México-Tenochtitlán, capital del imperio mexica.

Con la caída de Tenochtitlán, sus dominios son controlados por la corona española.

Población estimada

De 4 a 6 millones de habitantes

Al momento de la conquista...

El imperio mexica extiende su dominio desde lo que hoy se conoce como Querétaro hasta la frontera de Guatemala.

Timeline: 1521, 1786, 1822, 1824, 1836, 1848, 1854, 1857, 1865, 1917

El interactivo presenta el año de referencia en un punto de fácil ubicación para el usuario.

Muestra también el contexto mundial, es decir, lo que sucedía en el mundo en aquella época.

Al mismo tiempo describe lo que sucedía en México.

En la misma pantalla se puede apreciar el dato de la población estimada, para mostrar de manera gráfica, como se han ido dando los cambios en este ámbito.

Imagen 1
Pantalla de inicio. Interactivo "Conformación del territorio mexicano"

Tema: La celebración del Bicentenario de la Independencia y Centenario de la Revolución.

Proyecto: Interactivo "La conformación del territorio mexicano".

Es indispensable en todo quehacer geográfico, el conocer los factores que se conjugaron para dar origen a nuestra cultura. A través del conocimiento de estos elementos, se pueden comprender algunos de los porqués de las características geográficas del país.

El interactivo mostraba básicamente dos datos principales: el cambio del territorio mexicano en cuanto a dimensiones y divisiones se refiere, así como la población total que habitaba en el país en diferentes momentos históricos.

En la pantalla principal se aprecia la forma y la longitud del país en diferentes etapas históricas; muestra también una línea de navegación que hace las veces de línea del tiempo y le permite al usuario situarse en cualquier año de su interés, sin necesidad de hacer todo el recorrido de los diferentes momentos presentados.

En otra pantalla es posible apreciar la división política del país así como los diversos nombres y extensiones que han tenido los estados que componen nuestro territorio.



Imagen 2
Secciones internas. Interactivo "Conformación del territorio mexicano"

En una de estas secciones es posible apreciar la división política del país en diversas épocas, así como los nombres que recibían las diferentes entidades que lo conformaban.

Tema: El crecimiento de la mancha urbana. Las grandes ciudades del país 1810 - 2010.

Proyecto: Interactivo "El crecimiento de la mancha urbana".

Participación en el proyecto:

- Programación en HTML
- Diseño gráfico
- Programación en Flash
- Retoque de imágenes

Conceptos aplicados

- Ergonomía
- Estética
- Proporción
- Semiótica

Se le conoce como mancha urbana o dispersión urbana al fenómeno de propagación de una ciudad y sus barrios hacia la tierra rural en la periferia de una zona urbana, o bien hacia otros municipios o asentamientos cercanos.

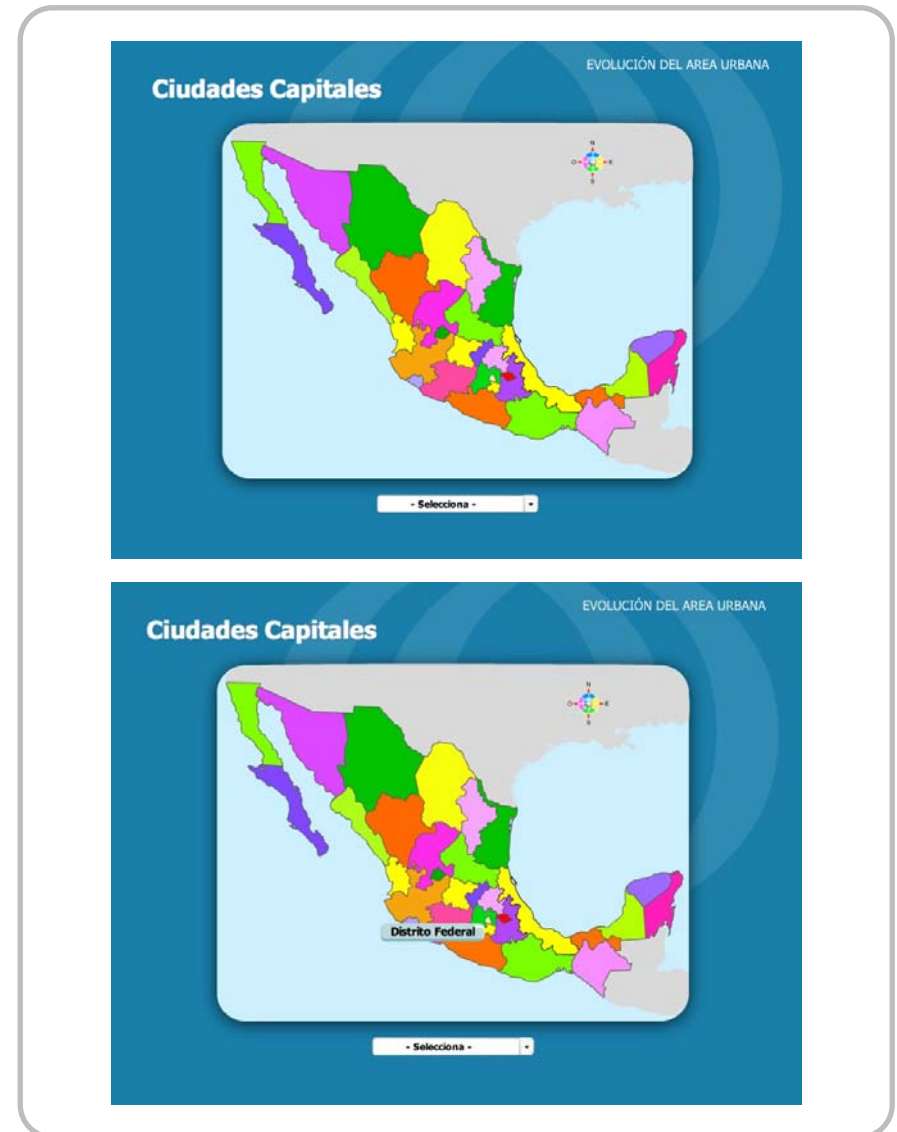
El proceso de dispersión urbana tiene, en general, connotaciones negativas debido a los perjuicios a la salud y las cuestiones ambientales que crea la expansión. Los residentes de los barrios en expansión tienden a emitir más contaminación por persona y sufren más accidentes mortales de tráfico. La dispersión es controvertida, con defensores que afirman que los consumidores prefieren la menor densidad de los barrios y que la expansión no necesariamente aumenta el tráfico.

La dispersión también está vinculada con el aumento de la obesidad ya que caminar y montar una bicicleta no son opciones viables para desplazarse hacia el centro de la ciudad, debido a las largas distancias.

Imagen 1

Selección de una entidad. Interactivo "El crecimiento de la mancha urbana"

En la primera sección del interactivo aparece un mapa donde es posible seleccionar alguna ciudad de las diversas entidades que conforman el territorio nacional. Cuando una entidad es seleccionada, aparece un cuadro con el nombre resaltado para darle certeza al usuario al momento de elegir.



Tema: El crecimiento de la mancha urbana. Las grandes ciudades del país 1810 - 2010.

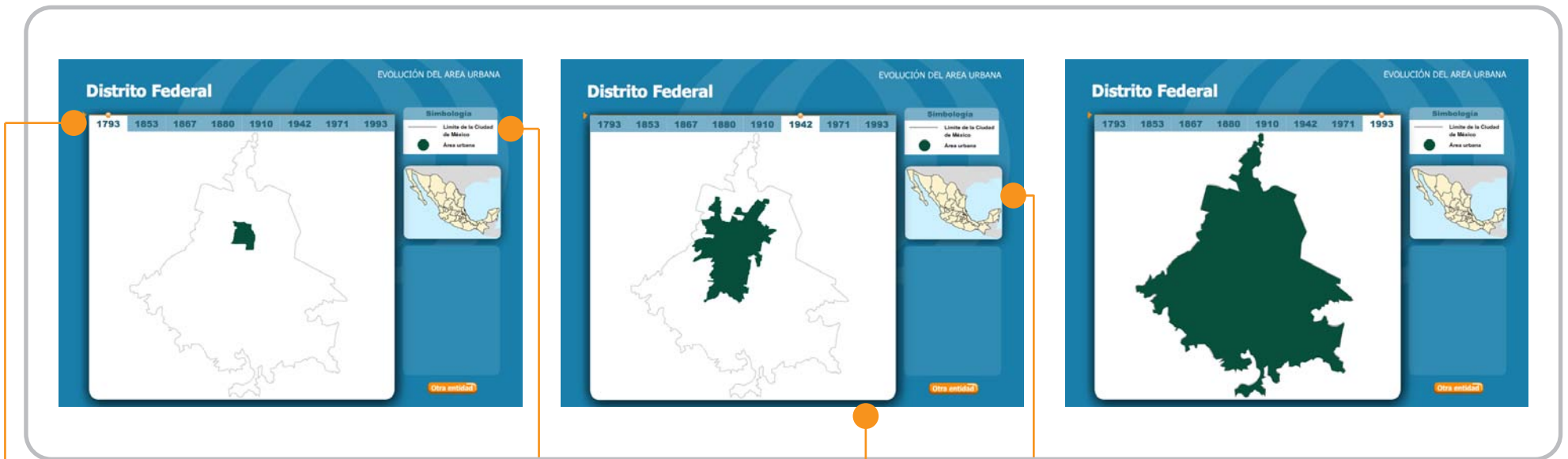
Proyecto: Interactivo "El crecimiento de la mancha urbana".

La dispersión también tiene un impacto negativo sobre la tierra y la cantidad y calidad del agua y puede estar vinculado a una disminución del capital social.

Por lo anterior y a propósito de las celebraciones del Bicentenario, el INEGI puso en línea un interactivo con las principales ciudades del país. En éste debería apreciarse como ha sido el crecimiento urbano, en que períodos se aceleró y cuando estuvo más contenido.

El interactivo debía manejar la información lo más gráfica posible, para no presentar una gran cantidad de datos que confundiera o alejara al usuario final.

El archivo final que se publicaría en Internet debería pesar lo menos posible para facilitar su descarga y visualización.



La línea del tiempo permite seleccionar algún año y comparar la mancha urbana en relación a otros períodos de la historia del Distrito Federal.

Cuadro de simbología.

En la sección central se aprecia el mapa de la entidad, que presenta un contorno de como es actualmente la mancha urbana, mientras en color verde se observan los cambios que va teniendo a lo largo de la historia hasta llegar al tamaño y forma con que cuenta ahora.

Imagen 2
Secciones internas . Interactivo
"El crecimiento de la mancha urbana"

Cuadro de referencia que indica la entidad que tenemos seleccionada en este momento.



Tema: Los precursores de la estadística en México.

Proyecto: Interactivo “Los precursores de la estadística en México”.

Participación en el proyecto:

- Programación en HTML
- Diseño gráfico
- Programación en Flash
- Retoque de imágenes

Conceptos aplicados

- Ergonomía
- Estética
- Proporción
- Semiótica

También en el marco de las celebraciones del Bicentenario en México, el INEGI presentó un producto que habla sobre la historia de la estadística en México, más específicamente los precursores, sus aportaciones, sus métodos de trabajo que han impulsado el desarrollo de las estadísticas oficiales, mediante la introducción de nuevas ideas o prácticas en la manera de hacer las estadísticas.

A lo largo de la historia de la estadística nacional, surgieron diversos personajes, cada uno perteneciente a un momento histórico particular y su aporte ha de entenderse en el contexto de determinadas circunstancias académicas, institucionales, económicas, políticas y socioculturales del país y, en cierto modo también, del entorno internacional.

Esta información se presenta como un interactivo, que permite consultar solamente información específica de alguno de los personajes presentados.

El objetivo era contribuir al mejor conocimiento de las estadísticas oficiales y su evolución en el tiempo.

The screenshot shows an interactive interface with a list of names on the left and a detailed profile on the right. The list includes: Agustín Díaz, Alejandro de Humboldt, Antonio García Cubas, Antonio Peñafiel y Barranco, Emiliano Busto, Emilio Alanís Patiño, Francisco Díaz Covarrubias, Gilberto Loyo González, Ignacio Ramírez "El Nigromante", Isidoro Epstein, José Eleuterio González Mendoza, José Gómez de la Cortina, José Guadalupe Romero, José María Pérez Hernández, José María Narváez, Juan B. Puig de la Parra, Juan de Dios Bojórquez León, Juan de Orbegoso, Juan José Martínez de Lejarza y Alday, Juan Nepomuceno Almonte, and Juan Vicente Güemes Pacheco y Padilla. The profile for Ignacio Ramírez (El Nigromante) includes a portrait and a biographical text.

Botón Siguiente/Anterior. Permite desplazarse por la lista de personajes hasta encontrar el que se está buscando o bien, revisar todos uno a uno.

Listado de personajes históricos.

En el espacio asignado para la información principal, es posible encontrar todos los datos del personaje en cuestión, así como una imagen suya o de alguna de sus obras.

Imagen 1

Página de inicio. Interactivo “Los precursores de la estadística en México”

Desde la página de inicio del interactivo es posible acceder a la información. Se presentan datos generales y principales aportaciones a la estadística mexicana de cada uno de los personajes.

Tema: Los precursores de la estadística en México.

Proyecto: Interactivo "Los precursores de la estadística en México".

En esta cronología se incluyen, evidentemente los personajes, pero también las instituciones responsables de la estadística en México, desde 1833 hasta la fecha: Instituto Nacional de Geografía y Estadística (INGE), Comisión de Estadística Militar, Sociedad Mexicana de Geografía y Estadística (SMGE) la Dirección General de Estadística (DGE), creada en 1882 e integrada al Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI) a partir de 1983.

A partir del 15 de julio de 2008, fecha en que entró en vigor la Ley del Sistema Nacional de Información Estadística y Geográfica (publicada en el Diario Oficial de la Federación: el 16 de abril de 2008), cambió de nombre a Instituto Nacional de Estadística y Geografía, conservando las mismas siglas.

Al igual que en otros casos, la cantidad de información era demasiada y debía presentarse de manera atractiva para el usuario. La navegación del interactivo se simplificó lo más posible, acomodando los nombres de los personajes en orden alfabético y presentando su información al lado de su fotografía. La página donde se colocaría el interactivo contiene información adicional y vínculos que complementarían los datos presentados.

Imagen 2

Secciones internas . Interactivo "Los precursores de la estadística en México"

Toda la información aparece en la misma página, se evita con esto tener que abrir otras páginas, lo que reduce el tiempo de espera y agiliza la navegación.

- Agustín Díaz
- Alejandro de Humboldt
- Antonio García Cubas
- Antonio Peñafiel y Barranco
- Emiliano Busto
- Emilio Alanís Patiño
- Francisco Díaz Covarrubias

- Gilberto Loyo González
- Ignacio Ramírez "El Nigromante"
- Isidoro Epstein
- José Eleuterio González Mendoza
- José Gómez de la Cortina
- José Guadalupe Romero
- José María Pérez Hernández

- José María Narváez
- Juan B. Puig de la Parra
- Juan de Dios Bojórquez León
- Juan de Orbegoso
- Juan José Martínez de Lejarza y Alday
- Juan Nepomuceno Almonte
- Juan Vicente Güemes Pacheco y Padilla



José Guadalupe Romero

(Guanajuato, México, 1814-1866)

Fue rector del Colegio de la Purísima Concepción de Guanajuato y del Seminario de Morelia, de donde egresó como doctor en Teología. Tuvo una larga y diversificada carrera al servicio de la Iglesia, además de que siempre se mantuvo activo en el mundo de la política. Fue diputado por Guanajuato. Promovió la construcción de seminarios y conventos. Su obra *Noticias para formar la historia y la estadística del obispado de Michoacán* (1862) ofrece información sobre la agricultura, la ganadería y los bienes del clero hacia 1860 en el obispado de Michoacán, jurisdicción que integraban 83 parroquias localizadas en el estado homónimo, 25 más en Guanajuato, siete en Guerrero y una en Jalisco.

- Agustín Díaz
- Alejandro de Humboldt
- Antonio García Cubas
- Antonio Peñafiel y Barranco
- Emiliano Busto
- Emilio Alanís Patiño
- Francisco Díaz Covarrubias

- Gilberto Loyo González
- Ignacio Ramírez "El Nigromante"
- Isidoro Epstein
- José Eleuterio González Mendoza
- José Gómez de la Cortina
- José Guadalupe Romero
- José María Pérez Hernández

- José María Narváez
- Juan B. Puig de la Parra
- Juan de Dios Bojórquez León
- Juan de Orbegoso
- Juan José Martínez de Lejarza y Alday
- Juan Nepomuceno Almonte
- Juan Vicente Güemes Pacheco y Padilla



Juan Nepomuceno Almonte

(Michoacán, México 1803-Paris, Francia 1869)

Militar y diplomático. Fue hijo de José María Morelos y Pavón. Combatió en la batalla del Álamo, Texas y fue fundador y presidente de la Comisión de Estadística Militar a partir de 1839. Posteriormente, fue titular de la Secretaría de Guerra y Marina en 1846. En 1850 formó parte de las filas conservadoras, de las cuales fue embajador en distintas ciudades europeas. Realizó el trabajo estadístico *Noticia estadística sobre Texas* (1835), resultado de un viaje que hizo a aquel estado.



Tema: Estadísticas comparativas. Población y economía

Proyecto: Interactivo "Comparativo histórico a través de las estadísticas de México".

Participación en el proyecto:

- Programación en HTML
- Diseño gráfico
- Programación en Flash
- Ilustración vectorial

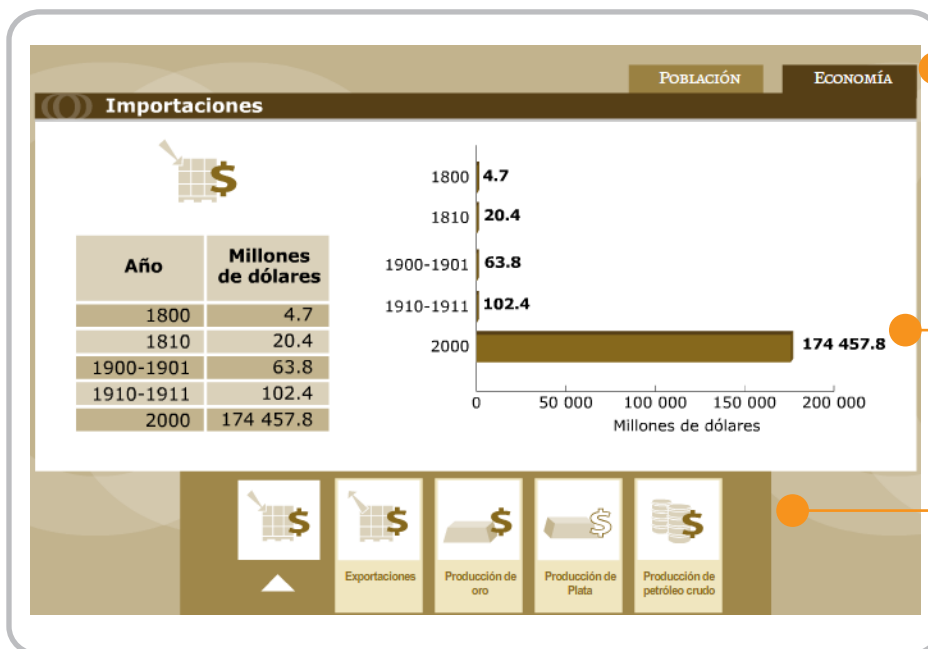
Conceptos aplicados

- Ergonomía
- Estética
- Proporción
- Semiótica

Una manera muy clara de apreciar los cambios que va sufriendo un país a través de su historia es mediante el manejo de gráficas y estadísticas. Son maneras muy claras de mostrar comparativos sobre algún tema específico.

Una gráfica de barras, también conocido como diagrama de columnas, es una forma de representar gráficamente un conjunto de datos o valores, y está conformado por barras rectangulares de longitudes proporcionales a los valores representados. Los gráficos de barras son usados para comparar dos o más valores. Las barras pueden orientarse verticalmente u horizontalmente.

Por las características anteriores, se decidió utilizar este tipo de gráficas comparativas para representar diversos datos históricos.



Barra de navegación que permite cambiar a datos económicos o de población. Toda la información se carga en la misma sección.

Las gráficas comparativas presentan animaciones al momento de cargarse, logrando con esto resaltar la diferencia de valores que se quiere presentar.

Barra de navegación (también animada) para recorrer los diferentes temas presentados.

Imagen 1

Página de inicio. Interactivo "Comparativo histórico a través de las estadísticas de México".

Este interactivo presenta información económica y demográfica. La idea principal es que el usuario pudiera visualizar claramente como ha ido cambiando la situación del país en diversos tópicos, sin tener que descifrar complicadas gráficas y estadísticas. El interactivo fue realizado en Adobe Flash y permite incluir animaciones y transiciones a los datos presentados.

Tema: Estadísticas comparativas. Población y economía

Proyecto: Interactivo “Comparativo histórico a través de las estadísticas de México”.

Al contar el Instituto con un acervo tan grande de información, el reto principal consistía en sintetizarla de tal manera que se pudiera presentar ante un público no especializado y que este fuera capaz de entenderla y procesarla.

Ya que los temas a comparar son complejos o con muchas variables (como el producto interno bruto o exportaciones e importaciones) se optó por utilizar las gráficas de barras, regularmente permiten representar la frecuencia en cada uno de los niveles de las variables de interés. Particularmente, la altura de cada barra es proporcional a la frecuencia o cantidad de elementos que pertenecen a la categoría en particular.

También se diseñaron iconos¹ para cada rubro. Se hicieron ilustraciones vectoriales que no representarían un aumento en el peso final del interactivo para Internet.

Se diseñó y trazó un icono representativo para cada tema.

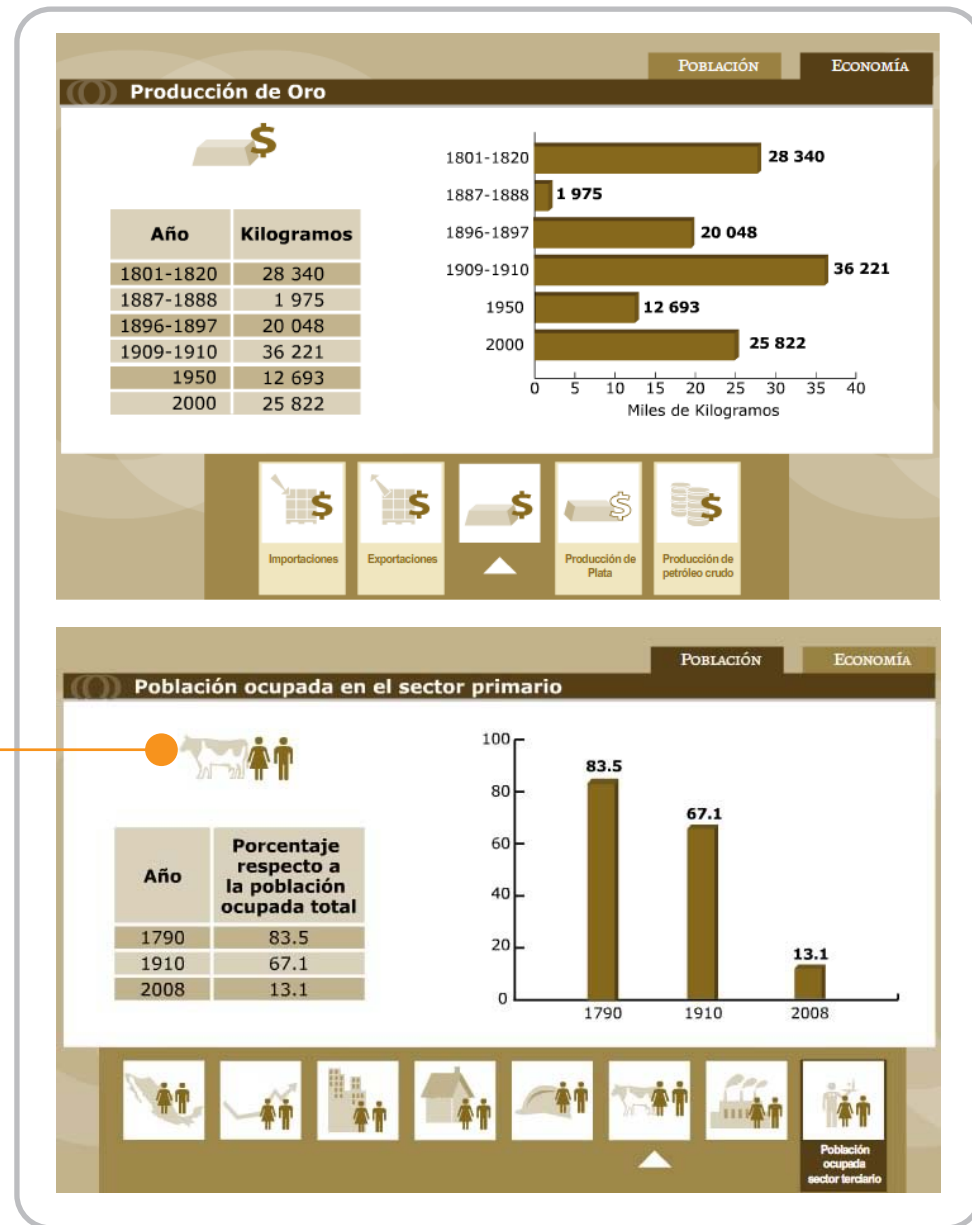


Imagen 2
Página de inicio. Interactivo “Comparativo histórico a través de las estadísticas de México”. El diseño de iconos ayudó para la mejor representación del tema a tratar. El trazo de estas ilustraciones se realizó en Adobe Illustrator.



Convenio de colaboración SEP-INEGI

La Secretaría de Educación Pública y el Instituto Nacional de Estadística y Geografía firmaron un Convenio de colaboración, cuyo objetivo es revisar los libros de texto gratuitos, planes y programas de estudio, contenidos y materiales educativos.

Lo anterior, a fin de incluir la información estadística y geográfica para que los alumnos de educación básica utilicen herramientas de información eficientes para fortalecer el proceso de conocimiento, además de promover la cultura estadística y geográfica en nuestro país.

Este convenio incluye acciones tendientes a fortalecer la sistematización de la información que integra el padrón nacional de alumnos, docentes, instituciones y centros escolares, así como nuevas herramientas que permitan georeferenciar los datos relevantes de la educación pública de México.

El convenio SEP-INEGI contribuirá a tener mejor información de la realidad educativa de México que permita a los padres de familia, maestros y alumnos participar en la actualización de los datos del sector, haciéndolo más transparente.

El primer proyecto que se trabaja de manera conjunta entre la SEP y el INEGI es un “Atlas Educativo” que contará con un módulo de cartografía participativa².

Además, contempla compromisos generales como intercambiar y generar materiales en forma impresa o audiovisual en cualquier formato que contenga información estadística y geográfica, así como organizar e implementar estrategias de capacitación e investigación en esa materia.

Convenio de colaboración SEP-INEGI

Proyecto: Mapas temáticos por entidad. Cartografía participativa

Participación en el proyecto:

- Diseño gráfico
- Ilustración vectorial

Conceptos aplicados

- Estética
- Proporción
- Semiótica

Uno de los primeros proyectos que se acordó llevarse a cabo entre la SEP y el INEGI fue la realización de mapas temáticos por cada entidad federativa³ del país. Estos mapas se incorporarían al atlas que la SEP venía manejando para sus alumnos de educación básica.

Como parte del diseño gráfico de esos mapas, lo más importante era cuidar que tuvieran las características necesarias para que los niños comprendieran y manejaran correctamente la información. Para lograr este objetivo se formó un equipo de trabajo que incluyera pedagogos y maestros, que tendrían que cuidar que la información presentada por el INEGI cumpliera con las características requeridas.

Se colocaron cuerpos de agua y presas. Su forma y dimensiones fue aportada por la Dirección General de Geografía del INEGI. Esta Dirección produce materiales que sirven para generar los mapas de Google Earth⁴ y diversos estudios de importancia nacional.

Se diseñó y trazó un icono representativo para algunas de las entidades principales por las que pasan las carreteras.

En el mapa también es posible apreciar la forma de las cabeceras municipales⁵. Esto ayuda a que los alumnos conozcan mejor la localidad donde radican, así como la ubicación que ésta tiene en la entidad.



Imagen 1

Mapas temáticos por entidad. Cartografía participativa. Estos mapas se incorporaron al atlas que la SEP entrega a los niños que cursan el 4to. año de la educación primaria. Estos mapas corresponden a la sección de infraestructura, por lo tanto a cada entidad se le agregaron sus principales carreteras, caminos de terracería, cuerpos de agua y aeropuertos

Apuntes finales sobre el diseño web

Sistemas de gestión de contenidos (CMS)

El proceso de diseño web descrito en los proyectos anteriores genera páginas web estáticas. Los sitios o páginas Web estáticos son aquellos en los que el contenido no se espera cambie frecuentemente y se mantienen manualmente por alguna persona que entiende de programación HTML.

Para generar algún interactivo o alguna aplicación que permita interactividad del usuario es necesario algún programa adicional como Adobe Flash.

Una desventaja de estas páginas es la complejidad para actualizar información.

Ante esta situación, a últimas fechas se vienen utilizando con gran frecuencia los llamados sistemas de gestión de contenidos o CMS (por sus siglas en inglés, Content Management System). Son programas que permiten crear una estructura de soporte (framework) para la creación y administración de contenidos, principalmente en páginas web, por parte de los administradores, editores, participantes y demás usuarios.

Consiste en una interfaz que controla una o varias bases de datos donde se aloja el contenido del sitio web. El sistema permite manejar de manera independiente el contenido y el diseño. Así, es posible manejar el contenido y darle en cualquier momento un diseño distinto al sitio web sin tener que darle formato al contenido de nuevo, además de permitir la fácil y controlada publicación en el sitio a varios editores.

Apuntes finales sobre el diseño web

Sistemas de gestión de contenidos (CMS)

Un ejemplo clásico es el de editores que cargan el contenido al sistema y otro de nivel superior (moderador o administrador) que permite que estos contenidos sean visibles a todo el público (los aprueba).

Los primeros sistemas de administración de contenidos fueron desarrollados por organizaciones que publicaban una gran cantidad de contenido en Internet, y necesitaban de continuas actualizaciones; como revistas en línea, periódicos y publicaciones corporativas.

En 1995, el sitio de noticias tecnológicas CNET sacó su sistema de administración de documentos y publicación y creó una compañía llamada Vignette,⁹ pionero de los sistemas de administración de contenido comerciales.

La evolución de Internet hacia portales con más contenido y la alta participación de los usuarios directamente, a través de blogs y redes sociales, ha convertido a los gestores de contenidos en una herramienta esencial en Internet, tanto para empresas e instituciones como para personas.

Los wikis¹⁰ y los sistemas groupware¹¹ también son considerados CMS. Hoy en día existen sistemas desarrollados en software libre y no libre. En ambos casos es necesaria una implantación para adaptar el gestor de contenidos al esquema gráfico y funcionalidades deseadas.

Para ciertos gestores existen muchas plantillas disponibles que permite una sencilla implantación de la parte estética por parte de un usuario sin conocimientos de diseño. Los paradigmas de este caso son WordPress y Joomla!, gestores sobre los que hay una gran comunidad de desarrolladores de extensiones (módulos, complementos, plugins, etc.) y plantillas.



Imagen 1

Proceso de una página estática. Para actualizar una página estática, se requiere contar con algún software especializado como el Dreamweaver de Adobe, además de un FTP y conocimientos programación en HTML .

CONCLUSIÓN

El diseño gráfico y/o el diseño web son en definitiva una salida profesional más para los diseñadores industriales. Las técnicas y herramientas aprendidas durante la formación, pero más aún, la metodología adquirida para encarar diferentes proyectos de diseño, es lo que nos permite incursionar en estos campos con éxito.

Formar grupos interdisciplinarios es de vital importancia para el ejercicio de la profesión; es muy frecuente la interacción con diseñadores gráficos, ingenieros o arquitectos para llegar a un producto final exitoso. Esta interacción también debe darse en el diseño gráfico o para internet; frecuentemente se debe trabajar con programadores o editores de contenido que hacen más rico un producto final.

Si un objeto está bien diseñado, cualquier usuario, aún sin tener relación o conocimiento previo sobre el producto en cuestión, es capaz de descubrir fácilmente su uso y funcionamiento correcto. Lo mismo pasa con un diseño para internet o un proyecto de diseño gráfico; si una página, interactivo o aplicación no toma en cuenta algunos principios básicos para su diseño, el usuario se perderá en la navegación, no conseguirá lo que busca y muy seguramente no regresará al sitio.

Sobre la relación entre diversos ámbitos del diseño, Bonsiepe (1999) afirma:

Y aquí aparece la cuestión de cómo se pueden conectar, hasta formar una unidad, a tres elementos tan heterogéneos: el cuerpo humano, el objetivo de una acción, un artefacto o una información en el ámbito de la acción comunicativa. La conexión entre estos tres campos se produce a través de una interfase. Se debe tener en cuenta que la interfase no es un objeto, sino un espacio en el que se articula la interacción entre el cuerpo humano, la herramienta (artefacto, entendido como objeto o como artefacto comunicativo) y objeto de la acción. Éste es justamente el dominio irrenunciable del diseño industrial y gráfico. (p.17)

Y más adelante señala: "El proyecto de la interfase para programas de computación constituye un nuevo campo del diseño –un área híbrida, donde los límites entre diseño gráfico e industrial se diluyen–" (Bonsiepe, 1999, p.42).

Y es que todo diseño tiene como último destinatario el cuerpo humano: es decir, a un usuario para el que se está diseñando. Es justo el usuario final y el conocimiento que un diseñador industrial tiene de él, lo que permite intervenir en otros campos del diseño.

En conclusión, las herramientas, técnicas y metodologías que emplea un diseñador industrial pueden ser aplicadas en diferentes ámbitos del diseño; es cuestión de cada diseñador descubrir cuál es su área de interés y adquirir los conocimientos adicionales que se necesiten para poder desarrollarse en ella.



GLOSARIO DE TÉRMINOS

GLOSARIO DE TÉRMINOS

1- html. Lenguaje de programación que se utiliza para el desarrollo de páginas de Internet. Se trata de las siglas que corresponde a HyperText Markup Language, es decir, Lenguaje de Marcas de Hipertexto, que podría ser traducido como Lenguaje de Formato de Documentos para Hipertexto.

2- Jakob Nielsen. Ingeniero de interfaces obtuvo su doctorado en diseño de interfaces de usuario y ciencias de la computación en la Universidad Técnica de Dinamarca. Su trayectoria se inició en 1997 cuando escribió dos breves artículos sobre cómo preparar los textos. Las ideas de los artículos de Nielsen se citan en muchos otros artículos que ofrecen pautas sobre cómo escribir para la web y mejorar su usabilidad.

3- Ruta de navegación. El usuario siempre debe saber dónde se encuentra dentro del sitio web. La ruta de navegación, también conocida como path, está compuesta por la sucesión de títulos (con enlace a los contenidos) que se encuentran en el camino desde la página de inicio (home) hasta el contenido actual. La ruta de navegación ayuda al usuario a ubicarse dentro del sitio web y proporciona información de contexto.

4- Encabezado (Header). Aparece en la parte superior de una página y ayuda a darle identidad y uniformidad al sitio. Generalmente está formado por una serie de elementos comunes: logo de la empresa, nombre, una imagen o imágenes representativas y, en algunos casos, datos de contacto como teléfono y correo electrónico.

5- Menú de navegación. Son una de las partes más importante de los Sistemas de Navegación. Gracias a ellos, es que el usuario puede navegar libremente por la página, ir a cualquier otra página interna, y recorrer el site sin temor a que su ruta desaparezca. Un menú siempre debe permanecer constante, y lo más recomendable es que no cambie su ubicación ni su diseño en la página.

Otro punto importante es indicarle al usuario en qué parte del menú está. Eso se logra con un cambio en el color del texto, o con una señal (si es una imagen) que indique que el usuario se encuentre en esa página (un blur distinto a la imagen, una flecha, un cambio en el ícono, etc.) .

6- Hardware. Corresponde a todas las partes físicas y tangibles de una computadora: sus componentes eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos; sus cables, gabinetes o cajas, periféricos de todo tipo y cualquier otro elemento físico involucrado.

7- Navegador. Es un software que permite el acceso a Internet, interpretando la información de archivos y sitios web para que éstos puedan ser leídos.

La funcionalidad básica de un navegador web es permitir la visualización de documentos de texto, posiblemente con recursos multimedia incrustados. Además, permite visitar páginas web y hacer actividades en ella, es decir, podemos enlazar un sitio con otro, imprimir, enviar y recibir correo, entre otras funcionalidades más.

8- Flash. Se trata de una aplicación de creación y manipulación de gráficos vectoriales con posibilidades de manejo de código mediante un lenguaje de scripting llamado ActionScript. Flash es un estudio de animación que trabaja sobre "fotogramas" y está destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para diferentes audiencias alrededor del mundo sin importar la plataforma. Es actualmente desarrollado y comercializado por Adobe Systems Incorporated y forma parte de la familia Adobe Creative Suite.

9- Ilustración vectorial. Es una imagen formada por una serie de elementos geométricos (formas geométricas regulares e irregulares, marcadas por una serie de nodos y un sistema de tangentes) definidos por fórmulas matemáticas. Su principal característica es la de poder ampliar y redimensionar éste tipo de imágenes sin pérdida de calidad, incluyendo la redimensión de anchura o altura no proporcionales.

10- Conexión a Internet. La velocidad de conexión a internet está determinada por el ancho de banda, es decir, la cantidad de datos que pueden ser enviados o recibidos en un determinado período de tiempo.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

1- Alojamiento web (en inglés web hosting). Es el servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar información, imágenes, vídeo, o cualquier contenido accesible vía web.

Es una analogía de "hospedaje o alojamiento en hoteles o habitaciones" donde uno ocupa un lugar específico, en este caso la analogía alojamiento web o alojamiento de páginas web, se refiere al lugar que ocupa una página web, sitio web, sistema, correo electrónico, archivos etc. en internet o más específicamente en un servidor que por lo general hospeda varias aplicaciones o páginas web.

2- Nombre de dominio. Los dominios son los "nombres" de las páginas en internet, así de simple. Cuando quieres entrar a una página, normalmente escribes el nombre, por ejemplo: www.minombre.com.

3- Google maps. Es un servidor de aplicaciones de mapas en la web que pertenece a Google. Ofrece imágenes de mapas desplazables, así como fotografías por satélite del mundo e incluso la ruta entre diferentes ubicaciones o imágenes a pie de calle Google Street View. Desde el 6 de octubre de 2005, Google Maps es parte de Google Local.

Existe una variante a nivel entorno de escritorio llamada Google Earth que ofrece Google también de forma gratuita.

4- Adobe ActionScript. (fecha de lanzamiento en 1997) Lenguaje de programación de la plataforma Adobe Flash. Originalmente desarrollado como una forma para que los desarrolladores programen de forma más interactiva.

La programación con ActionScript permite mucha más eficiencia en las aplicaciones de la plataforma Flash para construir animaciones de todo tipo, desde simples a complejas, ricas en datos e interfaces interactivas.

5- Adobe InDesign (ID). Aplicación para la composición digital de páginas desarrollada por la compañía Adobe Systems y dirigida a diseñadores gráficos y maquetadores profesionales.

Presentada en 1999, su objetivo era constituirse en la alternativa a QuarkXPress (QXP), de Quark Inc. que desde hacía doce años venía ejerciendo el monopolio de facto en la composición profesional de páginas.

6- Página maestra. Es similar a un fondo que se puede aplicar con rapidez a muchas páginas. Los objetos de una página maestra aparecen en todas las páginas con dicha página maestra aplicada.

Los elementos maestros que aparecen en las páginas de documentos tienen un borde de puntos. Habitualmente las páginas maestras contienen logotipos repetidos, números de página, encabezados y pies de página. También pueden contener texto vacío o marcos de gráficos que sirven como marcadores de posición en las páginas del documento.

7- Retícula. También conocida como maqueta: es un instrumento de composición para el diseño de libros, periódicos, revistas... para todo lo que forma parte de los medios gráficos impresos. Es una estructura invisible.

Una retícula bien organizada tiene que tener un modo armónico con el formato y la orientación del papel. Por lo tanto, en la retícula es muy importante la división geométrica de un área, dividida en columnas, espacios, márgenes, etc. tiene que estar dividida con precisión.

8- Productos biométricos. El concepto biometría proviene de las palabras bio (vida) y metría (medida), por lo tanto con ello se infiere que todo equipo biométrico mide e identifica alguna característica propia de la persona.

La biometría es una tecnología de seguridad basada en el reconocimiento de una característica de seguridad y en el reconocimiento de una característica física e intransferible de las personas, como por ejemplo la huella digital.

Los sistemas biométricos incluyen un dispositivo de captación y un software biométrico que interpreta la muestra física y la transforma en una secuencia numérica.

9- Manual de identidad Corporativa. Documento en el que se diseñan las líneas maestras de la imagen de una compañía, servicio, producto o institución. En él, se definen las normas que se deben seguir para imprimir la marca y el logotipo en los diferentes soportes internos y externos de la compañía, con especial hincapié en aquellos que se mostrarán al público.

El manual describe los signos gráficos escogidos por la compañía para mostrar su imagen así como todas sus posibles variaciones: forma, color, tamaño, etc

10- Sitio web local. Conjunto de páginas que solo pueden ser vistas en la computadora de trabajo, ya que no están montadas sobre un servidor ni sobre un DNS por el cual puedan ser accedidas.

11- Automatización de altas. Se refiere al proceso de dar de alta un sitio de Internet en las herramientas de búsqueda, mediante máquinas o programas que ofrecen hacer todo el proceso de forma automática y casi instantánea.

La razón por la que este proceso es muchas veces rechazado es porque en la mayoría de los casos son

12- Psicología del color. Campo de estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana. Desde el punto de vista estrictamente médico, todavía es una ciencia inmadura en la corriente principal de la psicología contemporánea, teniendo en cuenta que muchas técnicas adscritas a este campo pueden categorizarse dentro del ámbito de la medicina alternativa.

Sin embargo, en un sentido más amplio, el estudio de la percepción de los colores constituye una consideración habitual en disciplinas como el diseño, la arquitectura, la moda, la señalética, la publicidad y el arte.

13- Ilustración vectorial. Es una imagen digital formada por objetos geométricos independientes (segmentos, polígonos, arcos, etc.), cada uno de ellos definido por distintos atributos matemáticos de forma, de posición, de color, etc. Por ejemplo un círculo de color rojo quedaría definido por la posición de su centro, su radio, el grosor de línea y su color.

Este formato de imagen es completamente distinto al formato de las imágenes de mapa de bits, también llamados imágenes matriciales, que están formados por píxeles. El interés principal de los gráficos vectoriales es poder ampliar el tamaño de una imagen a voluntad sin sufrir la pérdida de calidad que sufren los mapas de bits. De la misma forma, permiten mover, estirar y retorcer imágenes de manera relativamente sencilla. Su uso también está muy extendido en la generación de imágenes en tres dimensiones tanto dinámicas como estáticas.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

14- Word Press. Es un sistema de gestión de contenido o CMS (por sus siglas en inglés, Content Management System) enfocado a la creación de blogs (sitios web periódicamente actualizados).

Ha sido desarrollado en PHP para entornos que ejecuten MySQL y Apache, bajo licencia GPL y código modificable, y su fundador es Matt Mullenweg.

15- HTML5. Acrónimo en inglés de HyperText Markup Language (en español se traduce como lenguaje de marcado de hipertexto).

- Se trata de una nueva versión del lenguaje HTML, con nuevos elementos, atributos y comportamientos,
- y un conjunto más amplio de tecnologías que permite a los sitios Web y las aplicaciones más diversas y de gran alcance.

16- Plugin. Son herramientas que extienden la funcionalidad del WordPress.

El núcleo de WordPress está diseñado para ser escueto, para maximizar la flexibilidad y minimizar el empleo de código. Los plugin ofrecen funciones y características personalizadas que permiten al usuario diseñar su sitio web según sus necesidades específicas.

17- Widgets. Se trata de trozos de código que se colocan en alguna parte de la página, frecuentemente en las columnas laterales, pero que también pueden ubicarse en otros puntos, y que sirven para introducir alguna funcionalidad o información.

Los widgets de WordPress son de la más variada utilidad. Algunos aportan diversos elementos de navegación, como menús, listados de entradas ordenadas por diferentes parámetros (destacados, recientes, populares, fecha, autor, etc.); otros permiten la búsqueda de contenidos utilizando palabras clave, mientras que otros permiten el acceso a los contenidos ordenados en categorías o con determinadas etiquetas; todo esto tiene la utilidad principal de facilitar el acceso a la información por parte de los usuarios.

18- Facebook Insights. Es la herramienta nativa que nos provee Facebook para que podamos ver las estadísticas de nuestra página. Tenemos acceso a información valiosa para poder armar estrategias de contenido, promociones, planificación, target de publicidades online, y más.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

1- icono. (del griego eikon: 'imagen') es una imagen, cuadro o representación; es un signo que sustituye al objeto mediante su significación, representación o por analogía, como en la semiótica.

En el campo de la informática, un icono es un pequeño gráfico en pantalla que identifica y representa a algún objeto (programa, comando, documento o archivo), usualmente con algún simbolismo gráfico para establecer una asociación. Por extensión, el término icono también es utilizado en la cultura popular, con el sentido general de símbolo; por ejemplo, un nombre, cara, cuadro e inclusive una persona que es reconocida por tener una significación, representar o encarnar ciertas cualidades.

2- Cartografía Participativa. Remonta sus orígenes a los antiguos viajeros, geógrafos y exploradores que se guiaban del conocimiento y los consejos de la población autóctona, para elaborar mapas topográficos y rutas de navegación.

De este contexto viene el concepto de cartografía participativa, una herramienta que combina el conocimiento local con información y tecnología geográfica para crear más entendimiento de las relaciones entre los humanos y el medio ambiente. La característica más distintiva de esta metodología es la participación directa de la gente local en todo el proceso cartográfico – en las fases de planificación, diseño y el un producto final que reflejará la experiencia colectiva del grupo que lo haya producido.

3- Entidad federativa. En México, se denomina entidad federativa a cada uno de los 32 estados miembros del Estado federal.

4- Google Earth. Programa informático que muestra un globo virtual que permite visualizar múltiple cartografía, con base en la fotografía satelital.

5- Cabecera municipal. Población en la cual se ejerce la acción administrativa de un ayuntamiento; también se define como el lugar donde está asentado el poder público municipal, tiene una función de capital de dicho territorio.

Es muy común que la población denominada sea homónima al municipio del cuál es técnicamente capital.

6- Proyección geográfica. Sistema de representación gráfico que establece una relación ordenada entre los puntos de la superficie curva de la Tierra y los de una superficie plana (mapa).

Estos puntos se localizan auxiliándose en una red de meridianos y paralelos, en forma de malla.

7- Colindancias. Se refiere a los territorios vecinos.

8- Límite territorial. Línea que divide dos estados, dos posesiones o dos territorios contiguos (son líneas de demarcación).

Esta línea es ficticia, no tiene ancho puesto que solo tiene largo, y frecuentemente es creada por el ser humano; Por otro lado el limite es también una parte extrema donde se termina una superficie o una extensión.

9- Vignette. Paquete de software desarrollado por Vignette Corporation con base en Austin, Texas, USA y compuesta por:

- Gestor de contenidos (Vignette Content Management)
- Un portal web (Vignette Application Portal)
- Collaboration
- Un gestor documental
- Gestor de registros electrónicos (Records Management)

10- Wiki. Un (o una) wiki (del hawaiano wiki, 'rápido') es un sitio web cuyas páginas pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador web.

Los usuarios pueden crear, modificar o eliminar un mismo texto que comparten. Los textos o «páginas wiki» tienen títulos únicos. Si se escribe el título de una «página wiki» en algún sitio del wiki entre dobles corchetes ([[...]]), esta palabra se convierte en un «enlace web» a la página correspondiente.

11- Groupware. Conjunto de programas informáticos que integran el trabajo en un sólo proyecto con muchos usuarios concurrentes que se encuentran en diversas estaciones de trabajo, conectadas a través de una red (internet o intranet).



BIBLIOGRAFÍA

Wikipedia. (2014). Alojamiento web. Obtenido de:
http://es.wikipedia.org/wiki/Alojamiento_web

ximhai.com. (2011) ¿Qué son los dominios?. Obtenido de:
<http://www.ximhai.com/blog/que-es-web-hosting-y-dominios-b14x>

Wikipedia. (2014). Google maps. Obtenido de:
http://es.wikipedia.org/wiki/Google_Maps

Wikipedia. (2014). Action Script. Obtenido de:
<http://es.wikipedia.org/wiki/ActionScript>

Wikipedia. (2014). Adobe Indesign. Obtenido de:
http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_InDesign

Wikipedia. (2014). Alojamiento web. Obtenido de:
http://es.wikipedia.org/wiki/Alojamiento_web

Guerrero Julieth (2014) Páginas maestras en Indesign. Obtenido de:
<http://es.slideshare.net/juliethguerrero71/paginas-maestras-en-indesign>

Wikipedia. (2014). Retícula. Obtenido de:
<http://es.wikipedia.org/wiki/Ret%C3%ADcula>

Homini. (2004). Concepto de biometría. Obtenido de:
http://www.homini.com/new_page_5.htm

Wikipedia. (2014). Manual de identidad corporativa. Obtenido de:
http://es.wikipedia.org/wiki/Manual_de_identidad_corporativa

Marketing Directo. (2014). Alta en buscadores. Obtenido de:
<http://www.marketingdirecto.com/punto-de-vista/la-columna/15-consejos-para-dar-de-alta-tu-web-en-buscadores-1/>

Wikipedia. (2014). Psicología del color. Obtenido de:
http://es.wikipedia.org/wiki/Psicolog%C3%ADa_del_color

Wikipedia. (2014). Gráfico Vectorial. Obtenido de:
http://es.wikipedia.org/wiki/Gr%C3%A1fico_vectorial

Wikipedia. (2014). Word Press. Obtenido de:
<http://es.wikipedia.org/wiki/WordPress>

Mozilla.org. (2014). html5. Obtenido de:
<https://developer.mozilla.org/es/docs/HTML/HTML5>

Wp. (2014). Plugin de Wp. Obtenido de:
<http://codex.wordpress.org/es:Plugins>

Lawbera. (2014). Widgets de Word Press. Obtenido de:
<http://www.lawebera.es/disenio-wordpress/wordpress-para-principiantes-los-widgets.php>

Bitelia.com. (2014). Facebook. Obtenido de:
<http://bitelia.com/2012/08/consejos-facebook-insights>

Wikipedia. (2014). Icono. Obtenido de:
<http://es.wikipedia.org/wiki/Icono>

Wikipedia. (2014). Cartografía Participativa. Obtenido de:
http://es.wikipedia.org/wiki/Cartograf%C3%ADa_participativa

Gobernación.gob.mx (2014) Entidad federativa. Obtenido de:
<http://sil.gobernacion.gob.mx/Glosario/definicionpop.php?ID=94>

Wikipedia. (2014). Google Earth. Obtenido de:
http://es.wikipedia.org/wiki/Google_Earth

Wikipedia. (2014). Cabeceras municipales. Obtenido de:
http://es.wikipedia.org/wiki/Cabecera_municipal

Wikipedia. (2014). Proyecciones. Obtenido de:
http://es.wikipedia.org/wiki/Proyecci%C3%B3n_cartogr%C3%A1fica



APÉNDICES

APÉNDICE A

LA EVOLUCIÓN DEL DISEÑO WEB

3

2002- Adobe Photoshop presenta la opción de texto vectorial en su versión 7.0.

2004- La versión 5 de PHP es instalada en más de 20 millones de sitios web y en 1 millón de servidores.

2005- Macromedia lanza su última versión de Dreamweaver. Las primeras versiones de los Sistemas de Gestión de Contenidos más populares son liberadas: Drupal, WordPress y Joomla.

2

1996- Se presenta Macromedia Flash. El desarrollo del lenguaje de programación HTML ofrece a los diseñadores nuevas opciones para crear sitios web.

1998- ImageReady se lanza al mercado como un producto para la creación de GIF'S animados y optimización en la compresión de imágenes.

1999- Junto con ImageReady Adobe Photoshop se convierte en la herramienta más utilizada para el diseño web. Se agrega la opción "Guardar para Web".

2000- Microsoft lanza Internet Explorer 5* con soporte para CSS y HTML.

1

1989- Adobe presenta Photoshop*. (Software de edición de gráficos para MACOS*) En su versión original fue llamado ImagePro.

1991- Adobe presenta nuevos filtros y soporte para plugins compatibles con Photoshop en la versión 2.0
Tim Barnes-Lee publica el primer sitio web.

1994- Las capas o layers* son añadidos para la tercera versión de Photoshop. Continúa siendo una de las mejoras más significativas de este software.

4

2006- Microsoft libera la primera versión de "Expression Web".

2007- Adobe reemplaza GoLive en su CreativeSuite* con Dreamweaver. Adobe Fireworks aparece en el mercado. Se vende como producto individual o como parte de Creative Suite. Las versiones originales de Fireworks fueron liberadas bajo licencia de Macromedia Studio.

2008- W3C publica HTML5.

2009- Se libera el servicio en línea Photoshop.com. Las plataformas en línea para la creación de sitios web cobran mucha popularidad: Weebly, Yola, Webs. Se incrementa considerablemente el uso de servicios automatizados de conversión de PSD* a HTML / CSS: PSD2CSSonline.com, Sitegrinder, Basekit, Divine Elements, entre otros.

5

2015- El diseño web ahora tiene un enfoque minimalista, con elementos simples, tipografías y colores planos.

Un aumento exponencial en usuarios de dispositivos móviles representa que ahora el diseño adaptativo o responsive design es imperativo, para poder visualizar correctamente el diseño en diversas resoluciones.

2015

2005 - 2010

2000 - 2005

1995 - 2000

1990 - 1995



APÉNDICE B

LA ERGONOMÍA DE SITIOS WEB

Una de las herramientas que utiliza el diseñador industrial para cumplir con sus objetivos es la ergonomía, ya que, mediante los datos e información que aporta, es posible conocer las características de los usuarios finales. En ese sentido la ergonomía también tiene mucho que aportar en otros ámbitos del diseño, que tienen que ver con la interacción entre productos y usuarios.

LA ERGONOMÍA DE SITIOS WEB

La ergonomía es la utilización del conocimiento científico que se tiene sobre los seres humanos con el propósito de mejorar la adaptación de los objetos a los usuarios finales.

Tomando en cuenta los parámetros anteriores, es posible darle al diseño web un tratamiento parecido al de un objeto, debido a su interacción directa con una gran diversidad de usuarios. En este sentido podemos hablar de la **ergonomía de sitios web** que puede definirse como *la capacidad de un sitio web de responder a las necesidades de los usuarios de manera eficaz y proporcionarles comodidad mientras navegan.*

Algunos criterios fundamentales de ergonomía que debe tener un sitio web son los siguientes:

CRITERIOS	SUBCRITERIOS	DESCRIPCIÓN
Sobriedad	Simplicidad	Un sitio web bien organizado reforzará la credibilidad de una organización.
	Evitar saturación visual	Evitar el uso de animaciones y efectos que no sean indispensables para el objetivo final del sitio.


CRITERIOS	SUBCRITERIOS	DESCRIPCIÓN
Legibilidad	Claridad	La información escrita es más difícil de leer en la pantalla que en el papel (lleva un 25% más de tiempo). Por lo tanto, el texto debe ser lo suficientemente espaciado.
	Estructuración	El texto debe estructurarse en párrafos y títulos en distintos niveles para facilitar su lectura.
	Organización	Las distintas partes de la información se deben organizar de acuerdo al nivel de importancia
Funcionabilidad	Facilidad de navegación	La "regla de los tres clics," ampliamente seguida, estipula que se debe poder acceder a toda la información en menos de tres clics.
	Ubicación	El visitante debe poder ubicar en todo momento el lugar del sitio en el que se encuentra. Además, el logotipo debe estar ubicado en el mismo lugar en todas las páginas y se debe aplicar un mismo diseño gráfico que gobierne todo el conjunto para que el usuario sepa que todavía se encuentra en el mismo sitio web.





APÉNDICE C

ELEMENTOS BÁSICOS DEL DISEÑO WEB

Esquema de color

 El esquema de color debe ser aplicable a la audiencia objetivo. Menos color puede ser mejor en muchos casos.

Muchos sitios solamente tienen dos colores en su paleta.

Usabilidad y utilidad

1. El éxito o el fracaso de un sitio depende de su usabilidad y su función.
2. Una experiencia de usuario eficiente hace de un sitio fácil de navegar y promueve el regreso de los usuarios.

Tipografía efectiva

1. Son recomendables las variaciones de color, tamaño y peso para títulos y subtítulos.
2. Se debe mantener la legibilidad cuidando el alineado, así como el tamaño de la letra y el espaciado.

Elementos de diseño

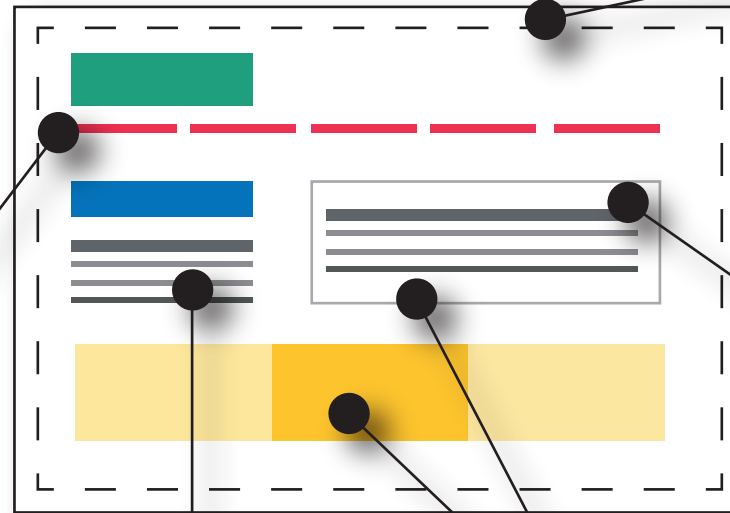
1. Mantener un diseño consistente a lo largo de todo el sitio.
2. La atención a los detalles produce un alto impacto.
3. Menos es más.

Una plantilla de diseño sólida

1. Es recomendable bocetar primero todo el sitio en papel.
2. Los espacios en blanco son necesarios para separar unidades de información y crear balance.

Estado de los links visitados

1. Cambiar el color de los links que ya fueron visitados ayuda al visitante a saber cuales vínculos ya ha visitado.



FORMATOS DE IMÁGENES

Otra parte importante del diseño web son las imágenes. Existen diversos formatos y resoluciones, pero a grandes rasgos podemos diferenciar dos tipos principales:

- **Imágenes de mapa de bits (también denominadas imágenes raster):** Son imágenes pixeladas, es decir que están formadas por un conjunto de puntos (píxeles) contenidos en una tabla. Cada uno de estos puntos tiene un valor o más que describe su color.

- **Imágenes vectoriales:** Las imágenes vectoriales son representaciones de entidades geométricas tales como círculos, rectángulos o segmentos. Están representadas por fórmulas matemáticas (un rectángulo está definido por dos puntos; un círculo, por un centro y un radio; una curva, por varios puntos y una ecuación). El procesador "traducirá" estas formas en información que la tarjeta gráfica pueda interpretar.

Dado que una imagen vectorial está compuesta solamente por entidades matemáticas, se le pueden aplicar fácilmente transformaciones geométricas a la misma (ampliación, expansión, etc.), mientras que una imagen de mapa de bits, compuesta por píxeles, no podrá ser sometida a dichas transformaciones sin sufrir una pérdida de información llamada distorsión.

La apariencia de los píxeles en una imagen después de una transformación geométrica (en particular cuando se la amplía) se denomina pixelación (también conocida como efecto escalonado). Además, las imágenes vectoriales (denominadas clipart en el caso de un objeto vectorial) permiten definir una imagen con muy poca información, por lo que los archivos son bastante pequeños.

Por otra parte, una imagen vectorial sólo permite la representación de formas simples. Si bien es verdad que la superposición de varios elementos simples puede producir resultados impresionantes, no es posible describir todas las imágenes con vectores; éste es particularmente el caso de las fotografías realistas.

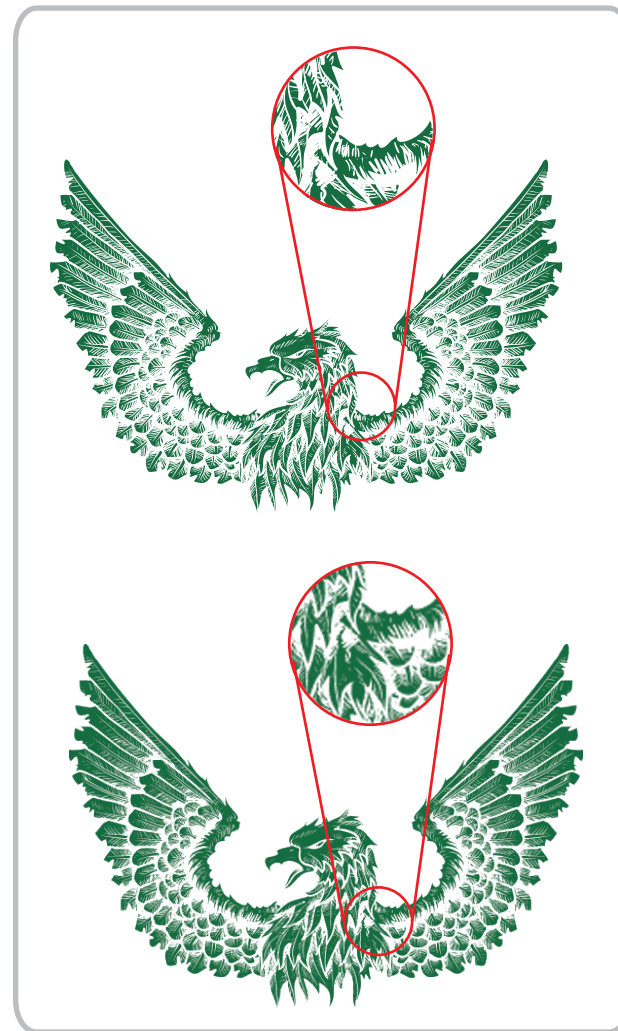


Imagen vectorial

Las imágenes vectoriales presentan una resolución infinita. Es decir, pueden sufrir ampliaciones o reducciones sin perder calidad o presentar alteraciones.

Imagen en mapa de bits

Una imagen en mapa de bits presenta alteraciones al momento de cambiar su tamaño. Son ideales para imágenes fotográficas si se manejan a la resolución adecuada.



APÉNDICE D

CONSEJOS PARA EL DISEÑO WEB

¿QUÉ ES EL DISEÑO WEB?

El diseño de páginas web se trata básicamente de realizar un documento con información hiperenlazado con otros documentos y asignarle una presentación para diferentes dispositivos de salida (en una pantalla de computador, en papel, en un teléfono móvil, etc).

Imagen 1 Diseño adaptativo

Actualmente se puede acceder a una página web desde diversos dispositivos; es por esto que el diseño web debe adaptarse a diferentes resoluciones.



Imagen 1

¿QUÉ TECNOLOGÍA UTILIZAR?

Estos documentos o páginas web pueden ser creados:

- Creando archivos de texto en HTML, Asp, Aspx, JavaScript, JSP, Python, Ruby.
- Utilizando un programa visual WYSIWYG o WYSIWYM de creación de páginas.
- Utilizando lenguajes de programación del lado servidor, para generar la página web.

Imagen 2 Diferentes tecnologías

Existen una gran variedad de opciones que podemos utilizar para hacer un sitio web; dependerá de nuestras necesidades, conocimientos y habilidades la tecnología que decidamos utilizar.



Imagen 2



ETAPAS DEL DISEÑO WEB

EL DISEÑO VISUAL DE LA INFORMACIÓN QUE SE DESEA EDITAR

En esta etapa se trabaja distribuyendo el texto, los gráficos, los vínculos a otros documentos y otros objetos multimedia que se consideren pertinentes. Es importante que antes de trabajar sobre la máquina se realice un boceto o prediseño sobre el papel. Esto facilitará tener un orden claro sobre el diseño.

RELACIÓN JERÁRQUICA DE LAS PÁGINAS DEL SITIO WEB

Una vez que se tiene el boceto se pasa a 'escribir' la página web. Para esto y fundamentalmente para manejar los vínculos entre documentos, se creó el lenguaje de marcación de hipertexto o HTML. La importancia de la estructura y arborescencia web radica en que los visitantes no siempre entran por la página principal o inicial y en ese caso el sitio debe darle la respuesta a lo que busca rápido, además permitirle navegar por el sitio.

POSICIONAMIENTO EN BUSCADORES O SEO (Search Engine Optimization)

Consiste en optimizar la estructura del contenido para mejorar la posición en que aparece la página en determinada búsqueda.

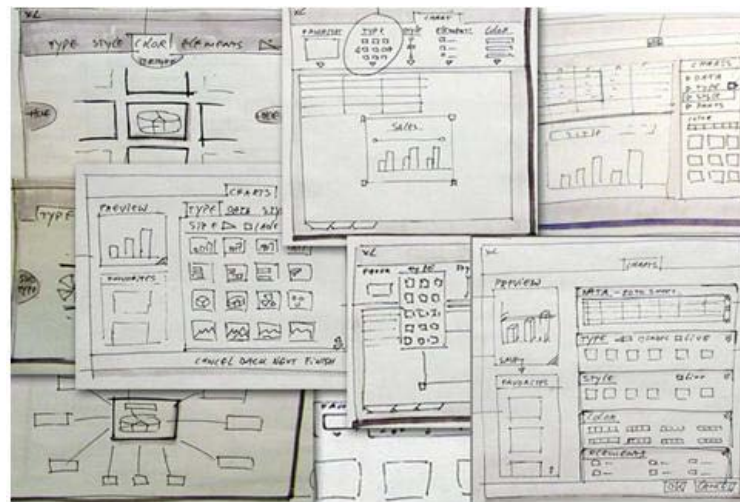


Imagen 3



Imagen 4

Imagen 3 Bocetaje del sitio

Antes de trabajar sobre la máquina se debe realizar un boceto o prediseño sobre el papel. Esto facilitará tener un orden claro sobre el diseño.

Imagen 4 Posicionamiento en buscadores (SEO)

Son las técnicas que ayudan a que una página web aparezca en las primeras posiciones de los resultados en buscadores (Google, Yahoo, ...) mediante una serie de palabras o frases.



PRINCIPIOS DE DISEÑO

USABILIDAD

La usabilidad de una interfaz es una medida de la efectividad, eficiencia y satisfacción con la cual determinados usuarios pueden alcanzar determinados objetivos en un entorno particular con dicha interfaz. (ISO 9241, Requerimientos ergonómicos para trabajo de oficina con terminales visuales, Parte 11 – 1997)

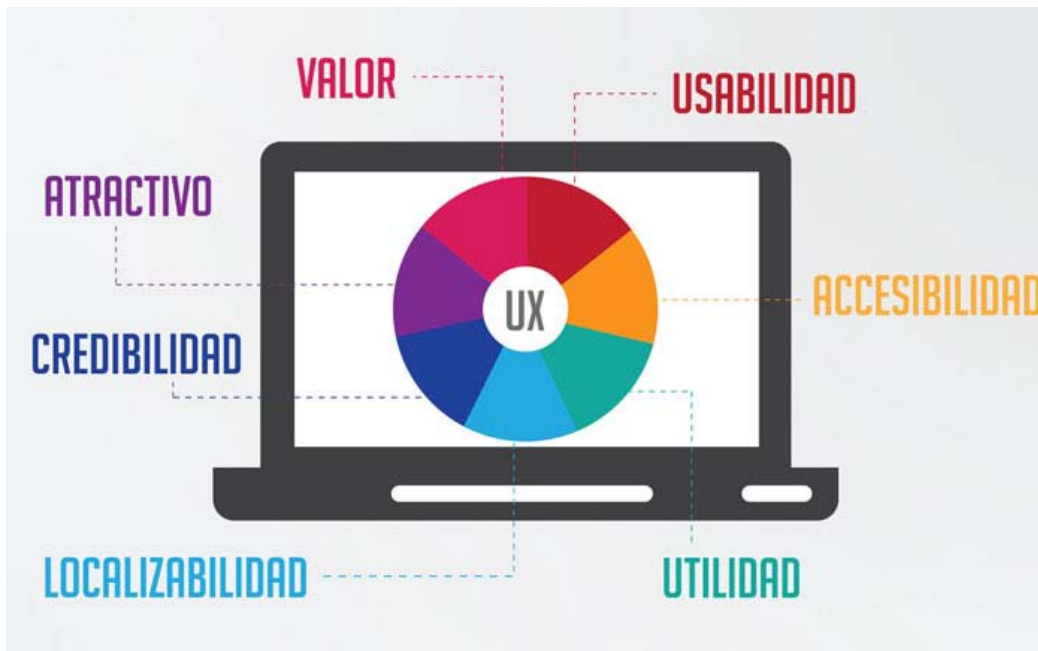


Imagen 5



Imagen 6

Imágenes 5 / 6

UX DESIGN / DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

UX Design (User Experience Design) o "Diseño de Experiencia de Usuario" es una filosofía de diseño que tiene por objetivo la creación de productos que resuelvan necesidades concretas de sus usuarios finales, consiguiendo la mayor satisfacción y mejor experiencia de uso posible con el mínimo esfuerzo.



CONSEJOS FINALES

TIEMPO DE CARGA

Todo mundo lleva prisa por Internet, por lo tanto nuestra página debe cargar rápidamente. Efectos, scripts o imágenes sin un tratamiento adecuado, pueden incrementar demasiado el tiempo de carga de nuestro sitio, provocando que el usuario se vaya.

CUIDADO DE LOS DETALLES

Aunque no lo parezca, una simple falta de ortografía puede arruinar un sitio entero. Actualmente existe la posibilidad de contratar a una persona para hacerlo. Este aspecto, desde finales de 2011, lo sigue con especial atención el nuevo motor de Google "Panda" que no dudará en penalizar aquellos sitios cuya gramática sea incorrecta o que contengan errores ortográficos. Intenta estructurar los contenidos por puntos y no escribir frases demasiado largas, pasa un corrector en caso de dudas.

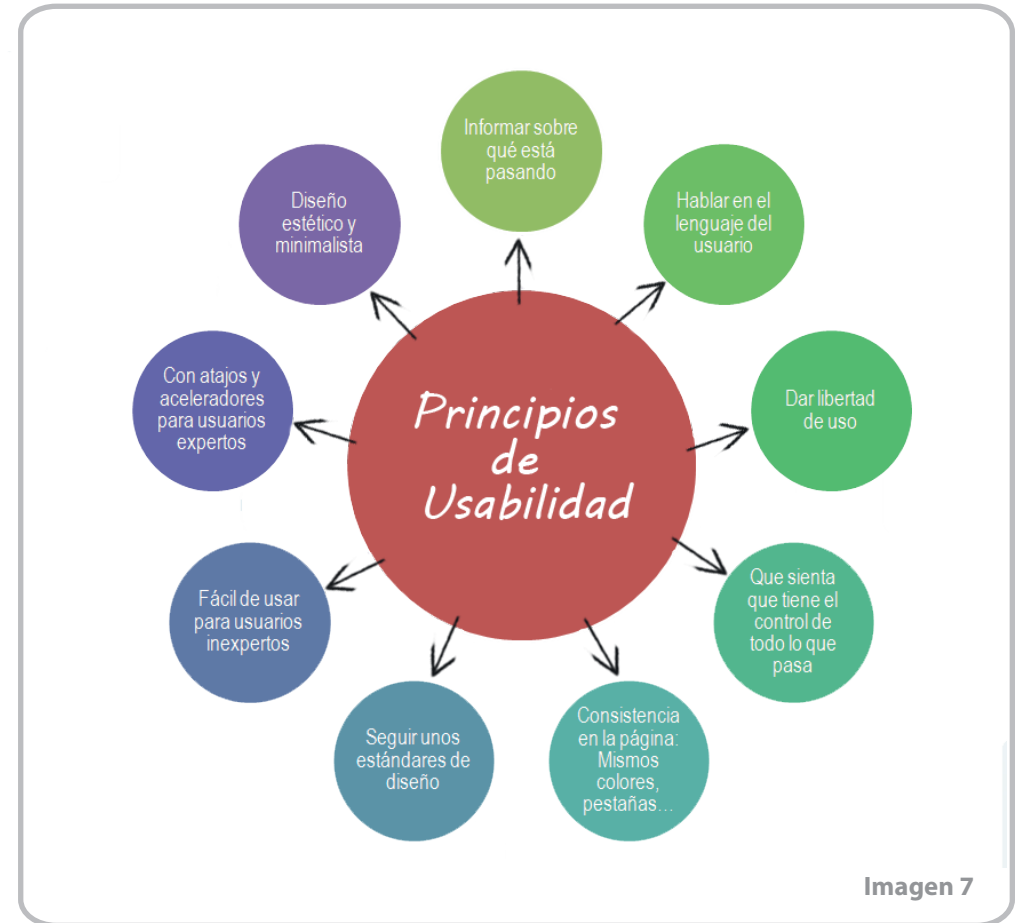


Imagen 7

Imágen 7 Principios de usabilidad

Jakob Nielsen "el gurú de la usabilidad" es una de las personas más respetadas en el ámbito mundial sobre usabilidad en la web.

Jakob estudió 249 problemas de usabilidad y a partir de ellos diseñó lo que denominó las "reglas generales" para identificar los posibles problemas de usabilidad.

