



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES ENEP "ACATLÁN"

" PÁGINA WEB SOBRE LA LICENCIATURA DE DISEÑO GRÁFICO EN LA ENEP ACATLÁN "

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE :

LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

PRESENTA

LAURA PENÉLOPE RODRÍGUEZ CARMONA

ASESOR: J. JORGE LANDA SANDOVAL
MARTHA TREVIÑO CAMACHO.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

02 SEPTIEMBRE 2002



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.

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recepcional.

NOMBRE: Luvia Penélope
Rodríguez Caimora

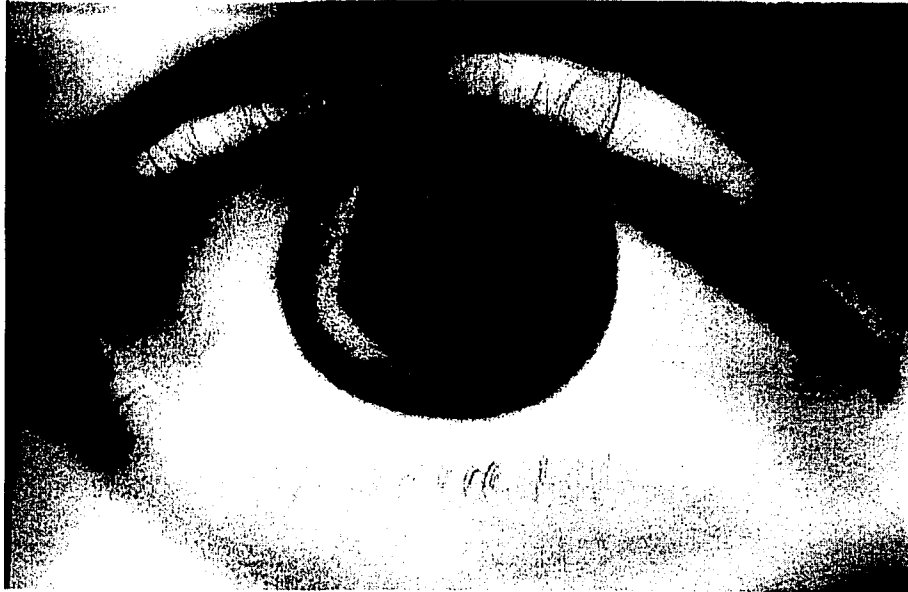
FECHA: 05 Septiembre 2002

FIRMA: Luvia Penélope Rodríguez C.

ESTAMPADO
DE LA BIBLIOTECA

SEP 2002
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Autor: Penélope Rodríguez C.



" A MIS PADRES... CON MIRAS MÁS ALLÁ DE LAS PEQUEÑAS COSAS "

Autor: Penélope Rodríguez C.

" CON ESFUERZO Y DEDICACION A MI PEQUEÑA FAMILIA, Y AMIGOS, COMO MUESTRA DE UN PEQUEÑO LOGRO QUE ME PERMITIRÁ ADENTRARME EN EL MUNDO LABORAL, REALIZANDO MIS OBJETIVOS QUE DARÁN FÉ DÍA A DÍA HASTA CONSEGUIR REALIZAR MIS SUEÑOS. "

"AGRADEZCO A MIS ASESORES JORGE LANDA SANDOVAL Y MARTHA TREVIÑO, POR EL APOYO PROFESIONAL Y MORAL PARA LA REALIZACIÓN DE MI PROYECTO, YA QUE GRACIAS A ELLOS HE LOGRADO CULMINAR EL ÚLTIMO REQUISITO PARA INICIAR UNA VIDA PROFESIONAL, DENTRO DE LA CASA MÁXIMA DE ESTUDIOS...MI GLORIOSA **UNAM.**"

" ASÍ COMO TAMBIÉN GRACIAS A MI JURADO, POR BRINDARME SUS CONOCIMIENTOS, SU TIEMPO, SU APOYO INCONDICIONAL, Y SOBRE TODO SU AMISTAD. "

ÍNDICE

CAPÍTULO 1. LA ORIENTACIÓN VOCACIONAL

Introducción

1.1 Enfoques para una Orientación Vocacional.....	6
1.1.1 Asesoramiento Vocacional de Carl Rogers.....	6
1.1.2 Teoría Tipológica de las Carreras de Holland.....	7
1.2 Adolescencia.....	10
1.3 Marco de Referencia CCH Naucalpan.....	14
1.3.1 Metodología del CCH.....	15
1.3.2 Descripción del Plan de Estudios del CCH.....	16
1.3.3 Selección de Materias en el CCH.....	22

CAPÍTULO 2. LICENCIATURA DE DISEÑO GRÁFICO.

2.1 Lo que ofrece la ENEP Acatlán.....	24
2.2 Descripción de la Carrera.....	25
2.2.1 Condiciones particulares de la carrera.....	26
2.2.2 Requisitos de Ingreso.....	27
2.2.3 Perfil del Aspirante.....	28
2.2.4 Plan de Estudios de la Licenciatura de Diseño Gráfico.....	29
2.2.5 Preespecializaciones.....	30
2.2.6 Campo de Trabajo.....	33
2.2.7 Servicio Social.....	34
2.2.8 Requisitos y Modalidades de Titulación.....	34
2.2.9 Perfil de Egreso.....	34
2.3.1 Otras Escuelas.....	36

CAPITULO 3. PÁGINA WEB

INTRODUCCIÓN

3.1 Hardware.....	37
3.2 Software.....	37
3.3 ¿ Qué es Internet ?.....	38
3.3.1 ¿ Qué es la WWW ?.....	38
3.3.2 ¿ Qué es una Página Web ?.....	39
3.4 ¿ Qué es Microsoft Front Page ?.....	40
3.5 Desglose de Terminología.....	40
3.5.1 Imagen Digital.....	40
3.5.2 Video Digital.....	42
3.5.3 Audio Digital.....	42
3.5.4 Animación.....	43
3.5.5 Fuentes y Textos.....	44
3.5.6 Del Hipertexto a la Hipermedia.....	45
3.6 Uso de Formatos.....	46
3.7 Interfaz.....	48
3.7.1 Elementos de la Interfaz.....	48
3.8 Opciones de Navegación.....	49
3.9 ¿ Qué es la No Linealidad ?.....	49

3.10 Prueba Alfa y Prueba Beta.....	51
-------------------------------------	----

CAPITULO 4. DESAROLLO

4.1 Proyecto.....	52
4.2 Esquema de Navegación.....	86
4.3 Bocetos.....	87
4.4 Justificación.....	93
4.5 Prototipo.....	94

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

GLOSARIO

ANEXOS

INTRODUCCIÓN

El Marco Teórico que se presenta a continuación define algunos conceptos sobre Orientación Vocacional, Adolescencia y Toma de Decisiones.

El tema de la tesis se titula: "Página Web sobre la Lic. de Diseño Gráfico en la ENEP Acatlán", y tiene como objetivo general: Realizar Página Web para el Dpto. de Psicopedagogía del CCH plantel Naucalpan e interesados en conocer el contenido de la carrera, en la UNAM ENEP Acatlán .

Se considera que para definir la manera de presentación de la información a un público usuario de entre 16 y 20 años, para todo proyecto, en específico una Página Web; se necesita conocer acerca de la orientación vocacional y la etapa de la adolescencia en que se encuentra el individuo al que va dirigido, además de sus influencias psicológicas, sociales y culturales, que tienen relación con la orientación vocacional; para identificarlas y saber cómo

trabajar la información para su mejor presentación que conlleve a la funcionalidad del proyecto en general.

La necesidad para resolver el problema se fundamenta en la metodología elegida la de Bruno Munari, la cual se refiere a la identificación del proyecto con el posible usuario; para así poder desarrollar exitosamente la estructuración del problema.

Marco Teórico Orientación Vocacional

La orientación profesional se originó debido a la revolución industrial y las repercusiones que tuvo determinando el desarrollo de puestos de trabajo cada vez más especializados, donde se exigían determinadas habilidades y capacidades del obrero, para dinamizar y mejorar cierta producción de la empresa, concibiéndolas el patrón como una vía primordial para el movimiento de sus ganancias.

Desde entonces, la orientación cobra cada vez mayor importancia en todos los países del mundo; en nuestro país, su papel es esencial por el carácter extraordinariamente masivo de nuestra enseñanza, en virtud de lo cual un número mayor de jóvenes optan por el estudio de las más diversas profesiones que se imparten en el país.

Definición

"La Orientación Vocacional es el proceso técnico de ayuda, denominado también: psicología vocacional o asesoramiento vocacional." 1

Un asesoramiento vocacional tiene como función orientar y aconsejar a un individuo pretendiendo favorecer y lograr la satisfacción del mismo como persona concreta, en el mundo del trabajo adulto, tiene como finalidad ayudar a clarificar, organizar, estructurar, pensamientos y expectativas que intervienen en la toma de

decisión, para lograr las metas planteadas de una manera responsable.

VOCACION: "Es el conjunto de procesos psicológicos, que una persona concreta moviliza con relación al mundo profesional en el que pretende adentrarse o en el que ya está instalado" 2

"Lo vocacional expresa un proceso interactivo entre el individuo y la sociedad." 3

"Desde el punto de vista individual del sujeto, lo vocacional, está ligado a la aspiración de autorrealización personal: la necesidad del ser humano de ejecución total, es decir, la tendencia de hacer actuales todas sus posibilidades" 4

1. RIVAS PSICOLOGÍA VOCACIONAL Enfoques del Asesoramiento Ed. Morata P. 9
2. IDEM, P.11
3. IDEM, P.17
4. IDEM, P.16

Esta dimensión comportamental es tensional, y en nuestra cultura, una vía fundamental de expresión social, es la actividad laboral. Como mecanismo de dirección, la persona:

- Procura dar sentido y unidad a su conducta social.
- Es capaz de posponer gratificaciones inmediatas, a cambio de metas lejanas que considera valiosas para él, concilia los principios de placer y del trabajo de forma satisfactoria.
- Y afecta a la propia estima y al autoconcepto.

No es necesario acudir a las múltiples definiciones que existen sobre vocación, para destacar sobre todo, la insistencia en el significado personal e individual de esa conducta; simplemente resaltar una muy reciente de Homan (1986) que, con precisión dice:

"Lo vocacional hace siempre referencia a uno mismo; expresa la cualidad del significado que un individuo asigna al trabajo con relación a su propia vida" 5

"El trabajo de orientación profesional es una vida esencial para desarrollar los intereses profesionales de los estudiantes, importante premisa para su futuro éxito profesional." 6

La orientación no puede ser algo externo a la vida del estudiante en la escuela, no puede ser una actividad extra y asistemática, pues esto implicaría una participación formal del estudiante, sin resultados efectivos para su formación.

"La finalidad del asesoramiento profesional es facilitar a los jóvenes la información más completa y precisa respecto a un problema específico y, aunque no se involucre en la decisión que tome el solicitante, le cabe y tiene parte de responsabilidad en las consecuencias derivadas de las acciones seguidas o tomadas en virtud de la información suministrada." 7

5. IDEM, P. 18

6. FERNANDO GONZÁLEZ REY Motivación Profesional en Adolescentes y Jóvenes, Ed. Pueblo y Educación (Cuba)

7. RIVAS PSICOLOGÍA VOCACIONAL Enfoques del Asesoramiento, Ed. Morata P. 19

La responsabilidad le atañe en cuanto a la calidad de la información y los planteamientos de alternativas u opciones a seguir en el caso estudiado, los cuales se transforman en una fuerza motivacional activa en el estudio de la misma, para lo cual no es suficiente la recepción de la información, se hace necesario también un trabajo individual del joven sobre esta información, con el fin de conducirlo a un vínculo emocional con su contenido y a una elaboración personal sobre el mismo.

Debido a que la Psicología Vocacional todavía no dispone de un enfoque único, capaz de apaciguar la demanda del preocupado profesional, es tarea del asesor, que a través de su conocimiento, experiencias y de su propia posición crítica, se responsabilice con el tipo de enfoque que deberá aplicar a los diversos asesorados para una ayuda vocacional exitosa.

No cabe duda que para obtener una exitosa ayuda profesional, el individuo debe mostrar una conducta que aporte motivaciones, capacidades, intereses, expectativas; apoyándose y dirigiéndose a un entorno social, en el cual desea participar activamente de forma productiva, laboral y por placer, para así poder obtener una madurez

vocacional organizando sus propias experiencias, haciendo una evaluación realista de sí mismo, que por medio de las características hereditarias, su personalidad, su capacidad y su evolución, pretenda llegar a la autonomía y al compromiso personal en sus decisiones; tomando en cuenta un punto muy importante para la evolución de él mismo.

Concluyendo, la orientación profesional es una forma de educación que pretende desarrollar en el individuo motivaciones específicas hacia una profesión mediante la autovalorización del sujeto, que dependiendo de la concepción del mundo que tenga manifestará aquellas cualidades, actitudes, capacidades y valoraciones generales como: flexibilidad en el análisis, capacidad para asumir la realidad en las contradicciones que la caracterizan, persistencia y audacia en la consecución de los propósitos personales, además de amar las tareas con las que se compromete, participando activamente para determinar conscientemente el éxito de sus aspiraciones profesionales.

El proceso de la educación, en el mejor de los casos tiene como aliado la estabilidad y congruencia de los valores familiares. El desarrollo del sujeto, surge como una respuesta a la preocupación de adaptar y preparar a las organizaciones a esta era de constante cambios sociales, tecnológicos, económicos, personales, culturales, políticos y de retos trascendentes, permitiendo enfrentarlo con éxito.

Las organizaciones cada vez exigen más que un trabajo remunerativo: ambiente de compromiso, responsabilidad, crecimiento, logro y reconocimiento, tratando de integrar intereses institucionales en donde la tarea y la relación humana sean óptimas.

Es por eso que David Cazares y Alfonso Siliceo consideran la planeación como una actitud, arte y disciplina:

"La planeación es la actitud, arte y disciplina de conocerse así mismo, de detectar las fuerzas y debilidades y proyectar autodirigiendo el propio destino hacia el funcionamiento pleno de las capacidades, motivaciones y objetivos de la vida personal, familiar, social y de trabajo." 8

La planeación de vida y carrera constituye un estímulo hacia la meditación integradora de la vida presente de cada

persona: valores intereses, capacidades y experiencias. A partir de ésta visión respetuosa y profunda, la planeación también pretende ayudar a proyectar las directrices, objetivos y medios para una vida futura significativa y feliz, llevando a cabo una buena administración del tiempo.

Como Carrera se entiende que es la trayectoria vital (capaz y dispuesta a aprender) de trabajo, estudio y actualización permanente, que son solo herramientas básicas sobre las cuales los profesionistas se inician.

Como Vocación: Una aventura y un proceso de realización personal, profesional, y social, que encuentra su balance en una existencia consciente, responsable y vital.

La Carrera actualmente es un camino de maduración, de crecimiento en conocimientos, habilidades y responsabilidades sobre la propia vida, aprovechando y respondiendo a las continuas oportunidades que emergen alrededor del sujeto. Implica la apertura y creatividad al propio camino existencial y de cambio hacia la propia autorrealización, así como una actitud de continua captación y aprendizaje que parte de las primeras herramientas de conocimientos universitarios y los trasciende.

El trabajo según la definición de Cazares y Siliceo, es un fenómeno liberador, actualizador y trascendente para el ser humano.

*"Toda persona que se plantea aprender de cualquier experiencia es una persona sabia"*⁹

1.1 Enfoques Para Una Orientación Vocacional

Para la realización de un material informativo que va dirigido principalmente a estudiantes del CCH Naucalpan, e interesados en el tema, se ha considerado importante optar por los enfoques de "Asesoramiento Vocacional Rogeriano" de Carl Rogers, y la "Teoría Tipológica de Holland" del autor John Holland; basándose en ellos para encarar una manera de presentar el tema de la Lic. De Diseño gráfico en la ENEP Campus Acatlán, mediante la elaboración de un proyecto una Página Web.

1.1.1 Asesoramiento Vocacional De Carl Rogers

"Este proceso de ayuda se basa en la comunicación interpersonal, la libertad, la aceptación mutua, y la afectividad. Para este enfoque, la autorrealización es la finalidad de la conducta humana, y el proceso de ayuda es una sucesión de etapas que permite al sujeto clarificar su-

problema, aceptar la situación y encararse o adaptarse a la misma de forma creativa y responsable. 10*

Se ha retomado la teoría de Carl Rogers, para aplicarla como ayuda técnica vocacional para la elaboración de una Página Web; ya que se ha considerado coherente el proceso de ayuda que se brinda a los interesados, presentando de manera organizada determinada información, enfatizando siempre la clarificación de la misma.

También se ha considerado importante mencionar que siendo este proceso un enfoque NO-DIRECTIVO, lo que significa que su influencia es indirecta en cuanto a toma de decisiones del propio sujeto, da la oportunidad a que el estudiante actúe con mayor libertad, independencia y plenitud para que adecue al concepto de sí mismo, los roles vocacionales compatibles como persona responsable.

Lo que quiere decir que al final de la navegación o recorrido de la página, el alumno tendrá la libertad de valorar y determinar su propia decisión vocacional, sin incluir evaluación de ningún tipo.

Se pretende que el representante del asesor dentro de esta teoría sea la interfase del proyecto, manejando la organización y su ambiente gráfico como facilitador de la información en la situación de interacción mutua, para que así sea el sujeto quien vaya asumiendo en el proceso lo que estime adecuado y significativo a sus propios fines vocacionales.

1.1.2 Teoría Tipológica De Las Carreras, De Holland

También se retoma la teoría tipológica de Holland acerca del desarrollo vocacional. Dicha teoría está basada en la elaboración de una hipótesis que afirma que la elección de una carrera representa una extensión de la personalidad y

una tentativa por implementar ampliamente el estilo de comportamiento personal en el contexto de la vida laboral.

Su procedimiento es dejar que el individuo exprese sus preferencias, o desarrolle sus sentimientos, hacia una lista particular de títulos ocupacionales, asignando a las personas estilos que tienen implicaciones teóricas para la personalidad y la elección vocacional, poseyendo un alto grado de utilidad y precisión en la fundamentación de experiencias individuales con el trabajo.

Holland sostiene que dentro de la sociedad existen seis ambientes laborales los cuales son:

- La orientación realista (motriz). Se caracteriza por una conducta agresiva, y gran interés por las actividades que requieren coordinación motriz, habilidades y fuerza física. Las personas orientadas hacia este papel prefieren problemas "actuados", evitan tareas que implican habilidades verbales y buscan situaciones problemáticas concretas.

- En la orientación intelectual (Intelectual). Se encuentran las personas cuyas principales características son las de pensar. Estas personas prefieren evitar los contactos interpersonales íntimos.
- La orientación social (de apoyo). En esta, las personas parecen satisfacer sus necesidades de atención por medio de una situación terapéutica o de enseñanza. Buscan relaciones interpersonales íntimas y son muy hábiles en ellas.
- El estilo convencional (de conformidad). Se caracteriza por un gran interés en las normas y las regulaciones, un gran autocontrol, la subordinación de las necesidades personales y una fuerte identificación con el poder y el estatus. Este tipo de personas prefieren la organización y el orden, buscando así aquellas situaciones laborales donde sea posible la organización.

- Las personas con orientación emprendedora (de persuasión). Tienen una gran habilidad verbal que utilizan para manipular y dominar a la gente, se interesan por el poder y el estatus como las personas convencionales, pero difieren en que no lo hacen por beneficiar a los demás.
- Y por último quedan las personas con *orientación artística* (estética). Las cuales se identifican con la carrera de Diseño Gráfico manifestando una fuerte autoexpresión relacionándose con otras indirectamente por medio de sus expresiones artísticas.

A tales personas les desagrada la organización y más bien prefieren las tareas que dan énfasis a las habilidades físicas o a las relaciones interpersonales, son asociales como las personas de orientación intelectual, manifestando un autocontrol mínimo y expresando sus emociones más rápidamente que la mayoría de las personas.

Es importante destacar que en general, las personas no presentan tipos puros; es decir nadie podría caracterizarse con uno sólo, sino que en cada caso hay un tipo predominante y uno o dos secundarios. Encontrar los caracteres que intervienen en la personalidad de cada

quien, nos permite clarificar los intereses, el tipo de actividades, las competencias y los ambientes de trabajo favorables para elegir una profesión y por tanto, una ocupación.

De acuerdo con Holland, cada uno de nosotros ha adquirido, a lo largo de su vida, un conjunto de ideas y estereotipos acerca de lo que caracteriza a varias profesiones que influyen de forma determinante la elección de la carrera.

Lo anterior supone que cada estudiante buscará elegir una profesión-ocupación cuyos perfiles de ingreso y egreso sean similares a sus propios rasgos de personalidad, ya que esta coincidencia le brindará mayores posibilidades de desarrollo personal y profesional, mediante el mayor aprovechamiento de sus aptitudes y competencias.

Dichos perfiles se presentan en el contenido del proyecto clasificándose en: actitudes, intereses y requisitos que se necesitan para ingresar a la carrera de Diseño Gráfico, con el fin de que el alumno realice una autorreflexión y logre comparar sus intereses con los de la licenciatura que

esté revisando, facilitando así una toma de decisión específica y deseada.

1.2 Adolescencia

La adolescencia, tema de nuestro siglo y problema de nuestra cultura que proviene del verbo latino *adolescere*, cuyo significado es crecer hacia la madurez; es un periodo de transición durante el cual el individuo pasa normalmente de la condición de niño a la de adulto autónomo. Comprende todas las fases del desarrollo físico, psicológico y social.

Definición

"Adolescencia es la etapa de la vida del individuo que inicia con la pubertad, culmina con la aptitud fisiológica para la reproducción y termina cuando el individuo está preparado física, emocional y

socialmente para responsabilizarse por sí mismo y desempeñar su papel social de adulto." 11

Se habla de esta etapa como un segundo nacimiento, ya que esta edad representa una verdadera crisis de la personalidad, también conocida como la edad del tumulto interno, periodo de tormentas y dificultades.

En la presentación textual de un curso sobre "La Personalidad del Estudiante del Bachillerato", realizado por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), a cargo de las conductoras: Lic. Beatriz Eugenia Reynaud Retamar y la Lic. Rosalinda Cadena Barreto; quienes consultaron variadas bibliografías acerca de la adolescencia y sus generalidades, se consideró importante retomar las características generales de la adolescencia que ellas enfatizaron, así como las tareas evolutivas que se presentan en este periodo de transición de los seres humanos, ya que son muy concretas y primordiales debido a su vasta selección.

11. Higashida Hirose Bertha Yoshico. CIENCIAS DE LA SALUD. Ed. Mc Graw Hill, México, 1992.

Las características generales de la adolescencia son:

- Búsqueda de sí mismo y de la identidad
- Tendencia grupal
- Necesidad de intelectualizar y fantasear
- Crisis religiosas que pueden ir desde el ateísmo hasta el misticismo
- Evolución sexual que va desde el autoerotismo hasta la heterosexualidad genital adulta
- Contradicciones sucesivas en todas las manifestaciones de la conducta
- Separación progresiva de los padres
- Y constantes fluctuaciones en los estados de ánimo.

Las tareas evolutivas de la misma son:

- Establecer relaciones nuevas y más maduras con pares de ambos sexos
- Cumplir un rol social masculino o femenino
- Aceptar la propia constitución física y emplear el cuerpo de manera adecuada
- Alcanzar la independencia emocional respecto de los padres y otros adultos
- Convencerse del valor de la independencia económica.
- Elegir una ocupación y prepararse para ella
- Prepararse para el matrimonio y la vida familiar
- Desarrollar y conceptos y aptitudes intelectuales necesarios para el ejercicio de los derechos cívico y humano
- Y procurarse un conjunto de valores y un sistema ético como guía para el comportamiento.

Un adolescente siente la necesidad de un nuevo concepto del yo, y de una nueva identidad, porque entra en un mundo que parece no estar hecho para él, se siente grande para realizar algunas actividades y chico para otras.

Al no encontrar su lugar, integra su propio grupo con personas iguales a él, con los mismos o semejantes gustos y problemas.

Trata de encontrarse a sí mismo y encontrar su camino en la vida; sueña despierto e imagina su futuro porque sabe que necesita encontrar un lugar en la sociedad.

Necesita sentirse autónomo, razón por la cual se rebela con la autoridad, necesita ponerse a prueba constantemente, tiene conflictos con sus padres porque, por un lado quiere independizarse, pero por el otro desea seguir bajo su protección. Conforme resuelve estos problemas se adapta al medio familiar social.

La evolución psicoafectiva del adolescente depende tanto del modelo educativo y la dinámica familiar, como de la adaptación a las normas que la sociedad impone a todos sus miembros. Toda cultura establece unas normas a base

del sexo de asignación en los individuos y la clase social. La interiorización de tales normas constituye un paso más en la evolución psicoafectiva del adolescente.

"Muchos adolescentes alcanzan la etapa de las operaciones formales, la cual se caracteriza por la capacidad de abstraer." 12

En esta etapa, la gente puede tener razonamiento hipotético/deductivo; además puede pensar en términos de posibilidades, tener flexibilidad en la resolución de problemas y en probar hipótesis.

La llegada a las operaciones formales se refleja en un número de comportamientos "egocéntricos" característicos de la adolescencia, entre los que están incluidos encontrar faltas en las figuras de autoridad, tendencia a la discusión, el ser autoconsciente, centrados en sí mismos, indecisos y aparentemente hipócritas.

La escuela secundaria es la principal experiencia organizada, tanto intelectualmente como en otros aspectos, en la vida de la mayoría de los adolescentes.

12. "Psicología del Desarrollo de la Infancia a la Adolescencia", Diane E. Papalia y Sally W. Olds, Ed. Mc Graw Hill, Colombia, 1991

El ambiente del hogar, la participación de los padres, las relaciones familiares y el método que tengan los padres para relacionarse con sus hijos, parecen tener más influencia en el rendimiento escolar en la escuela secundaria que el nivel socioeconómico de la familia.

La búsqueda de identidad del adolescente está muy relacionada con sus ambiciones vocacionales.

La pregunta *¿quién seré yo?* está muy relacionada con *¿qué seré yo?*. La selección de la carrera es crucial: cuando las personas sienten que están haciendo algo de valor y lo están haciendo bien, se sienten bien acerca de sí mismas.

Por el contrario si sienten que su trabajo no les importa a los otros o que no son muy buenos, es posible que lleguen a sentirse muy inseguros emocionalmente.

Uno de los problemas mayores del adolescente es el esfuerzo continuo por definirse así mismo, por moldear una identidad y por surgir con conocimiento de sí mismo y con autoestima.

Concluyendo, la Adolescencia es un aspecto importante que hay que definir e identificar para que el estudiante

tenga clara la influencia que este concepto representa ante la toma de decisión para la elección de una carrera profesional.

A continuación se presentan breves antecedentes del contexto donde se pretende realizar la práctica del proyecto, con el fin de reconocer y determinar la organización de la información que se presentará a los estudiantes del Colegio de Ciencias y Humanidades (CCH) plantel Naucalpan, perteneciente a la UNAM.

1.3 Marco De Referencia CCH Naucalpan

El Colegio de Ciencias y Humanidades (CCH), fue creado, por acuerdo del Consejo Universitario, el 26 de enero de 1971, para cumplir funciones de motor permanente de innovación de la enseñanza universitaria y nacional.

Inició sus actividades en el ciclo de bachillerato el 12 de abril de 1971 con tres planteles: Naucalpan, Azcapotzalco y Vallejo, los cuales fueron concebidos como planteles de nuevo tipo, rebasando las limitaciones de la organización tradicional, creándose un año después los planteles Sur y el Oriente, abrieron las puertas al mayor número posible de estudiantes reuniendo la experiencia de diversas instituciones de educación superior, con el fin de orientar adecuadamente al alumno en función del campo educacional y las aspiraciones de desarrollo de nuestro país.

El CCH a nivel de bachillerato es un sistema educativo de enseñanza media superior; el cual tiene como objetivos fundamentales:

- *"Ser un órgano de cambio e innovación en la UNAM.*
- *Preparar estudiantes para cursar estudios que vinculen las humanidades, las ciencias y las técnicas, a nivel de bachillerato, de licenciatura, de maestría y de doctorado.*

- *Proporcionar así nuevas oportunidades de estudios acordes con el desarrollo de las ciencias y las humanidades en el siglo XX y hacer flexibles los sistemas de enseñanza, para formar especialistas y profesionales que puedan adaptarse a un mundo cambiante en el terreno de la ciencia, la técnica, la estructura social y la cultural.*
- *Intensificar la cooperación entre escuelas, facultades e institutos de la Universidad.*
- *Promover el mejor aprovechamiento de los recursos humanos y técnicos de la Universidad." 13*

Las funciones primordiales del Colegio de Ciencias y Humanidades son:

- *"Fomentar y coordinar los proyectos de enseñanza e investigación, de una o varias disciplinas, en que participen dos o más escuelas, facultades o institutos de la Universidad.*
- *Establecer, para la ejecución de los proyectos, los planteles o centros de estudios que sean necesarios*
- *Así como implantar los más modernos métodos de enseñanza para integrar y relacionar las ciencias y las humanidades." 14*

13. Universidad Nacional Autónoma de México, DOCUMENTA CCH No 1 P.P. 3-6
14. IDEM, P.P. 84-91.

La Dirección General del Colegio de Ciencias y Humanidades, tiene por finalidad la formación polivalente del estudiante previa a la licenciatura, que puede ser de acuerdo a las necesidades del desarrollo social y científico de la comunidad nacional, preparatoria o terminal. Por lo tanto es una constante preocupación universitaria: impulsar por nuevos caminos la enseñanza y la investigación científica.

1.3.1 Metodología Del Colegio De Ciencias Y Humanidades.

La Metodología en el CCH, constituye el estudio de los caminos que conducen al logro de los fines propuestos, con el buen aprovechamiento de los recursos humanos y materiales.

Pretende situar al alumno en la plenitud de su papel como sujeto creador de la cultura, desterrando el enciclopedismo estéril, por una proporción de

conocimientos básicos, que le sirvan al alumno como punto de partida para su propio desarrollo personal en que él, como sujeto de la cultura, aprenderá a dominar, a trabajar, a informar, a revisar y corregir sus adquisiciones, es decir:

- **Aprenda a aprender.- Lo cual significa la apropiación de una autonomía en la adquisición de nuevos conocimientos congruente con la edad de los alumnos y, por ende relativa.*
- *Aprenda a hacer.- Que adquiera habilidades, determinando enfoques pedagógicos y procedimiento de trabajo en clase (aprender haciendo).*
- *Aprender a ser.- Enuncia el propósito de atender a la formación del alumno, en la esfera del conocimiento, en los valores humanos, los éticos, los cívicos y los de la sensibilidad estética.*
- *Alumno crítico.- Que se refiere a la capacidad de juzgar acerca de la validez de los conocimientos que se presentan a su examen, sin lo cual no puede concebirse la constitución de un sujeto de la cultura ni la posesión personal del conocimiento científico o de los valores legítimamente adoptados.*

- *Interdisciplinariedad.- Sirve en este contexto para significar la atención a las relaciones entre los distintos campos del saber y el propósito de considerar problemas y temas combinando disciplinas y enfoques metodológicos, de manera que se reconstituya en el conocimiento la unidad de los aspectos de la realidad que la división disciplinaria de nuestro tiempo obliga a examinar por separado". 15*

La metodología, pone énfasis en el aprendizaje más que en la enseñanza, en la formación más que en la información, sustentando siempre los principios de: libertad, responsabilidad, actividad creativa y participación democrática.

1.3.2 Descripción Del Plan De Estudios del CCH Naucalpan

"El Bachillerato del Colegio de Ciencias y Humanidades, requiere hoy de actualización y sobre todo de una profundización para mantenerse no sólo como modalidad válida de bachillerato para los próximos años, sino como una excelente opción en este nivel". 16

El Bachillerato del CCH, según el plan de estudios original; concebido por destacados universitarios en 1970 y aprobado en 1971, ha impartido educación con éxito, manifestando aciertos y confirmando opciones educativas, que al mismo tiempo son insatisfactorias; y no es más que la experiencia acumulada por años en todas las áreas, la que hace ver la necesidad de asignar de manera más adecuada espacios y tiempos al alumno en particular, a través de sesiones más prolongadas.

Esto da lugar a la Actualización del Plan de Estudios; cuyo propósito consiste en formar alumnos sujetos de la cultura capaces de aprender a aprender de acuerdo con el modelo educativo del bachillerato del Colegio, por medio de una docencia de mayor calidad en ciencias y humanidades.

La Actualización del Plan de Estudios, concreta el aumento del número de horas, con la reducción de los anteriores cuatro turnos a solamente dos; uno matutino de 7 a 13 hrs. y uno vespertino de 14 a 20 hrs., con el fin de brindar una atención directa a los alumnos en su

15. Colegio de Ciencias y Humanidades. Unidad Académica del Ciclo de Bachillerato. PLAN DE ESTUDIOS ACTUALIZADOS. Julio 1996. P.P. 12 -22.

16. IDEM, P.P. 22-39

aprendizaje sistemático, explícito y práctico de formas de trabajo intelectual, generales y específicas.

Se trata de aspectos novedosos, tomando en cuenta las características de la cultura de nuestro tiempo, haciendo énfasis en los enfoques, métodos y temas; incluyendo elementos indispensables como el estudio de idiomas y manejo de computadoras.

En síntesis la actualización del Plan de Estudios se propone:

"Que, en mayor número y con mayor calidad, los alumnos del Bachillerato del Colegio aprendan a aprender y se constituyan en sujetos de su propia educación y de la cultura, de acuerdo con el proyecto educativo del Colegio, de manera que su vida personal llegue a ser más plenamente humana y puedan aspirar a cursar estudios superiores con éxito.

Contribuir a establecer, tomando el Plan de estudios como eje, un sistema de apoyos institucionales para el aprendizaje de los alumnos que incluya el trabajo en grupo escolar más abundante y mejor orientado y también condiciones para su trabajo personal en los planteles.

Mejorar la docencia según las concepciones didácticas derivadas del modelo educativo del Colegio y de la experiencia de los profesores, como un medio al servicio de la formación de los alumnos en ciencias y humanidades."17

El objetivo primordial del plan de estudios del CCH Naucalpan, además de dar a conocer la información general de sus características, enfatizando la distribución de las asignaturas de quinto y sexto semestre, es contribuir al desarrollo de la personalidad del individuo, ofreciendo una cultura general que permite prepararse para continuar estudios de nivel superior, así como resolver de mejor manera los problemas que la vida cotidiana presenta en determinada sociedad.

La enseñanza que ofrece el plan de estudios del CCH Naucalpan se compone de materias básicas en los cuatro primeros semestres y optativas en los dos últimos, ambos bloques de asignaturas, forman parte de los créditos que se deben cubrir para concluir el bachillerato.

También el modelo educativo incluye actividades extra-clase de carácter: cultural, psicopedagógico, técnico y de educación física como parte de la formación integral del estudiante.

Así como el mismo plan contempla una formación cultural básica, también considera la introducción a los campos:

- Humanístico
- Científico
- Técnico

de donde se fundamenta el carácter propedéutico del bachillerato del Colegio de Ciencias y Humanidades.

Las materias básicas en los primeros cuatro semestres, hacen énfasis en el manejo y el dominio de los métodos experimental, e histórico-social, así como de los lenguajes de las Matemáticas, el Español, y el conocimiento de una lengua extranjera, todo esto con la finalidad de que el alumno adquiera un conjunto de principios, de elementos productores del saber y del hacer, que deberá relacionar con los contenidos de las asignaturas optativas de quinto

y sexto semestres, para un comienzo fructífero de los estudios superiores.

En seguida se presenta el Mapa Curricular del Plan de Estudios Actualizado del CCH Naucalpan.

Las asignaturas de 5° y 6° semestres se agrupan en cinco opciones, todas ellas corresponden a las cuatro áreas de conocimiento:

- Matemáticas
- Ciencias Experimentales
- Histórico Social
- Talleres de Lenguaje y Comunicación

Cada área se compone de diferentes materias; las asignaturas se presentan en las cuatro áreas académicas de la siguiente manera:

AREA DE MATEMATICAS:

Cálculo Integral y Diferencial I y II,
Estadística y Probabilidad I y II,
Cibernética y Computación I y II.

AREA DE CIENCIAS EXPERIMENTALES:

Biología III y IV
Física II y IV
Química III y IV
Ciencias de la Salud I y II
Psicología I y II.

AREA HISTÓRICO SOCIAL

Filosofía I y II
Temas Selectos de Filosofía I y II
Administración I y II
Antropología I y II
Ciencias Políticas y Sociales I y I
Derecho I y II
Economía I y II
Geografía I y II
Teorías de la Historia I y II

AREA DE TALLERES DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Griego I y II
Latín I y II
Lectura y Análisis de Textos Literarios I y II
Taller de Comunicación I y II
Taller de Diseño Ambiental I y II
Taller de Expresión Gráfica I y II.

El Plan de Estudios pretende que el alumno elija durante el cuarto semestre, siete materias según sus intereses y conveniencias personales, las cuales servirán para fortalecer y desarrollar las habilidades y conocimientos requeridos para su futuro profesional.

Para elegir adecuadamente las materias que se cursarán durante estos dos últimos semestres, el alumno deberá afrontar un proceso de análisis y evaluación sobre:

- *"Las opciones que puede elegir*
- *Los criterios que deberá tener en cuenta*
- *Las carreras de su interés*
- *Y su situación personal". 18*

Además de hacer una revisión cuidadosa de la información acerca de cada una de las materias; lo cual le permitirá tomar una mejor decisión, que beneficiará sus propósitos personales.

Con la finalidad de que se tenga un panorama general de las materias a seleccionar, el alumno debe considerar que cuenta con 5 opciones con un total de 23 asignaturas; de las cuales, tendrá que cursar 7 en quinto semestre y la

continuación de las mismas en sexto semestre, para así poder completar sus estudios de bachillerato.

En total para culminar el bachillerato, el alumno deberá cursar un total de 39 asignaturas.

18. Varela Fragozo Ma. Elena. y Reyes Santillán Dulce. CCH Cuaderno De Trabajo Para La Selección De Materias Y Algo Más... I. LAS DECISIONES PARA EL SER HUMANO, P.P. 12. Ed. UNAM.

Las Opciones Son:

- 1ª. OPCIÓN
- CÁLCULO INTEGRAL y DIFERENCIAL I y II
 - ESTADÍSTICA y PROBABILIDAD I y II
 - CIBERNÉTICA y COMPUTACIÓN I y II

- 2ª. OPCIÓN
- BIOLOGÍA II y IV
 - FÍSICA III y IV
 - QUÍMICA III y IV

- 3ª. OPCIÓN
- FILOSOFÍA I y II (OBLIGATORIA)
 - TEMAS SELECTOS DE FILOSOFÍA I y II

- 4ª. OPCIÓN
- ADMINISTRACIÓN I y II
 - ANTROPOLOGÍA I y II
 - CIENCIAS DE LA SALUD I y II
 - CIENCIAS POLÍTICAS y SOCIALES I y II

- DERECHO I y II
- ECONOMÍA I y II
- GEOGRAFÍA I y II
- PSICOLOGÍA I y II
- TEORÍAS DE LA HISTORIA I y II

- 5ª. OPCIÓN
- GRIEGO I y II
 - LATÍN I y II
 - LECTURA y ANÁLISIS DE TEXTOS LITERARIOS I y II
 - TALLER DE COMUNICACIÓN I y II
 - TALLER DE DISEÑO AMBIENTAL I y II
 - TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I y II

1.3.3 Selección de Materias

La selección de materias deberá hacerse de la siguiente manera:

- UNA MATERIA DE LA 1ª OPCIÓN
- UNA MATERIA DE LA 2ª OPCIÓN
- UNA MATERIA DE LA 1ª 6 2ª OPCIÓN

FILOSOFÍA I Y II

- UNA MATERIA DE LA 4ª OPCIÓN
- UNA MATERIA DE LA 5ª OPCIÓN
- UNA MATERIA DE LA 4ª 6 5ª OPCIÓN

TOTAL = 7 Materias en 5º semestre y su continuación en 6º semestre.

Toma De Decisiones En El CCH Naulpalpan

El ser humano se enfrenta diariamente a decisiones muy diversas, conforme va pasando el tiempo, se adquiere mayor independencia y libertad para decidir sobre los propios actos y preferencias de un individuo, representando esto, una gran oportunidad de conducir a una forma de vida deseada, implicando una mayor responsabilidad para enfrentar o disfrutar las consecuencias de las decisiones personales.

El hecho de tomar una decisión implica un riesgo; que según Ma. Elena Varela F. y Dulce Ma. Santillán R., para ser menos fallida, es conveniente analizar algunas circunstancias como:

*"Si Quiero (Para qué)
Si Puedo (Cómo)
Si Debo (Por qué)
Si Conviene (Qué Gano!, Qué Pierdo!, Qué Arriesgo!" 19*

Al hacer ese análisis, se deben tomar en cuenta las experiencias pasadas, las circunstancias presentes y las expectativas a futuro, reflexionando si la decisión es conveniente para la vida de la persona, así como para -

lograr las metas que se han propuesto, con el fin de no dejarse llevar por el placer o la satisfacción inmediata que sólo produciría una situación que a la larga podría cancelar la posibilidad de realizar metas más importantes y duraderas.

Para éste proceso, el sujeto de bachillerato debe estar consciente para enfrentar dos momentos importantes decisivos :

La Selección de Materias de 5° y 6° semestre
Y la Elección de Carrera.

Es por eso que se considera importante conocer el Plan de Estudios del CCH Naucalpan y las Opciones para la elección de Materias.

En conclusión, la selección de materias es muy importante, ya que implica todo un proceso, en el cual el alumno debe conjugar la lectura, la búsqueda de información, la toma de decisiones, a corto, mediano y largo plazo, pero sobre todo comprometerse, para obtener mayores posibilidades de éxito en la selección de materias y a largo plazo en la elección profesional, ya que ambas

condiciones, implicarán costos personales, familiares y sociales, de los cuales se debe estar consciente, para evitar obstáculos y situaciones que resulten perjudiciales para el logro de los objetivos determinados.

DISEÑO GRÁFICO EN EL CAMPUS ACATLÁN

Actualmente en la UNAM, son diversas las carreras que cubren actividades relacionadas con la expresión visual, que enlazan el producto con el usuario a través de la misma, mediante la producción de imágenes, dibujos, diseños, modelos tridimensionales, así como espacios y obras bellas y funcionales de todo tipo, entre estas carreras está: la de Diseño Gráfico.

Las escuelas dentro de la UNAM en las que se imparte son: Escuela Nacional de Artes Plásticas ENAP y LA Escuela Nacional de Estudios Profesionales ENEP Campus Acatlán.

2.1 Lo que Ofrece la ENEP Acatlán.

El campus Acatlán fue creado el 13 de noviembre de 1974, buscando con esto satisfacer las expectativas profesionales de la población circundante y sus requerimientos de educación superior.

La ENEP Acatlán se encuentra ubicada en las avenidas Alcanfores y San Juan Totoltepec, en naucalpan de Juárez, estado de México, en donde ocupa un terreno de 26 inmuebles, que alojan aulas, talleres, laboratorios, clínica odontológica, cafeterías, gimnasio, la tienda 2 del sistema de tiendas de autoservicio de la UNAM, estudios de posgrado, educación continua, bolsa de trabajo, becas, servicio médico y publicaciones.

Para mayores datos, comunicarse a: La División De Diseño Y Edificación, Tel. 623.17.24. ó vía Internet a los correos electrónicos:

www.acatlán.unam.mx
gopher.acatlán.unam.mx
dpvi@apolo.acatlán.unam.mx

Para la carrera de Diseño Gráfico, ofrece amplios y funcionales talleres como son el de televisión, audiovisuales, serigrafía, de impresión, de animación; así como las demás instalaciones con las que cuenta, como la biblioteca, el centro de cómputo, mapoteca, centro cultural, entre otras, las cuales apoyan el desarrollo óptimo de los estudiantes.

El Diseño Gráfico en la ENEP Acatlán se define como una disciplina que se aboca a satisfacer necesidades específicas de comunicación visual, mediante la configuración, estructuración y sistematización de mensajes significativos; la cual ayuda a preservar y apoyar, además de significar y cuestionar su intervención en la educación, tecnología, ciencia, publicidad y urbanismo.

A continuación se presenta lo que conforma la carrera de Diseño Gráfico en la UNAM Campus Acatlán, retomando alguna información de la Guía e Carreras 1999, folletos informativos, cd's interactivos, internet y propia experiencia del autor; conceptualizando al Diseño Gráfico como fin informativo, para cumplir el objetivo del proyecto.

Título que se otorga: *Licenciado en Diseño Gráfico.*
Sistema Escolarizado
Semestres : 9

2.2 Descripción De La Carrera

Esta carrera prepara profesionistas que, mediante la configuración, la estructuración y la sistematización de mensajes creativos y significativos, satisfacen necesidades específicas de comunicación visual de la población.

Con su actividad contribuyen a la solución de problemas relacionados con su medio social en ámbitos como la educación, la tecnología, la ciencia, la publicidad y el urbanismo entre otros.

El Licenciado en Diseño Gráfico participa en:

- La simbología para la identificación de entidades corporativas; el señalamiento urbano de tránsito personal o vehicular, de manejo y uso de maquinaria o instrumentos.
- La ilustración y el diseño de libros, cuadernos folletos, periódicos y material didáctico, etc.
- La animación en el cine o la televisión, ya sea de carácter informativo, especulativo, crítico, ilustrativo o didáctico, y en la realización de títulos y créditos.
- El diseño de diferentes artículos como: carteles y espectaculares con y sin movimiento; empaques, envases y embalajes de toda clase de productos, juegos y materiales didácticos.

- La creación de Multimedia, Páginas de Internet; así como el manejo y el diseño de programas y paquetes de computación propios para su actividad.
- El asesoramiento de salas de museos y galerías de arte.
- El ejercicio de la docencia y la investigación.

El lugar de trabajo de éste profesionista debe reunir cualidades específicas en ambientación y equipamiento para facilitar la sensibilización y la habilidad en el desarrollo de sus tareas, como son restiradores, mesas de luz, laboratorios fotográficos, sistemas de cómputo, (como son el uso de plataformas PC y Macintosh), scanners, cámaras digitales, y fotográficas, escuadras, reglas, tipómetros, pinceles, acuarelas, óleos, acrílicos, aerógrafos, estilógrafos, hojas transferibles, sistema de rotulación por computadora (plotter) y medios audiovisuales, y materiales de serigrafía como: tintas, marco, raso, telas, papeles, etc., entre otros.

Por el carácter manual de su actividad, el Diseñador Gráfico necesita ser una persona habilitada y diestra, no sólo en el manejo de las herramientas propias de un taller

de diseño, mencionadas anteriormente, sino también en el de equipos sofisticados de computación.

2.2.1 Condiciones Particulares De La Carrera

El costo de los estudios es difícil de cuantificar, ya que mientras para unos trabajos se requiere únicamente de papeles de color y pegamento, en otros será necesario utilizar la computadora, la cámara de video y la cámara fotográfica, así como materiales de serigrafía, lo cual incrementa considerablemente el gasto. Sin embargo, aunque puede economizarse esto con una organización grupal; esto debe verse como una inversión que reeditará beneficios, ya que se pueden seguir empleando durante el desarrollo profesional.

Otro punto importante es la realización de prácticas escolares como visitas a talleres de impresión, despachos de diseño, laboratorios de grabación y de televisión, museos y galerías, entre otros, en donde el alumno adquiere preparación que facilita el contacto directo con el medio laboral.

2.2.2 Requisitos De Ingreso

Alumnos que hayan ingresado al Bachillerato del Colegio de Ciencias y Humanidades y de la Escuela Nacional Preparatoria de la UNAM y cuyos números de cuenta corresponden al ingreso de los ciclos escolares 1996-1997 y anteriores, necesitan:

- Haber concluido el Bachillerato
- Solicitar inscripción de acuerdo con el reglamento aprobado en 1973 y los instructivos correspondientes.

Alumnos que ingresaron a CCH o Preparatoria de la UNAM a partir de Julio de 1997, necesitan:

- Haber concluido sus estudios en un máximo de tres años y con un promedio mínimo de 9, para tener ingreso al plantel y a la carrera de su preferencia.
- Los que hayan concluido sus estudios en un máximo de 4 años, contados a partir de su Ingreso, con un promedio mínimo de 7, serán seleccionados, una vez establecido el cupo para cada carrera o plantel y la oferta de ingreso establecida para el concurso de selección.
- Los alumnos que hayan concluido sus estudios en un plazo mayor a 4 años y no mayor de 6 años con un promedio mínimo de 7, podrán ingresar mediante el concurso de selección.
- En general es suficiente que hayan concluido el bachillerato con un promedio mínimo de 7, de acuerdo al reglamento de 1997.

- Aspirantes que hayan concluido el Bachillerato, en otras instituciones, con promedio mínimo de 7 podrán presentarse al concurso de selección y se les asignará carrera y plantel, de acuerdo con la calificación que hayan obtenido en el concurso y hasta el límite del cupo establecido.

2.2.3 Perfil del Aspirante

El aspirante de preparatoria deberá haber cursado el Área de Las Humanidades y de las Artes en el Bachillerato, egresar con un promedio mínimo de 8 y contar con conocimientos referentes a Historia del Arte, Dibujo, Proporción y Estética.

A los alumnos del Colegio de Ciencias y Humanidades de preferencia, (no obligatorio), se le recomienda cursar las materias propuestas en el Esquema Preferencial para las Licenciaturas de Humanidades y Arte, entre ellas la de Diseño Gráfico.

Asimismo, requiere poseer las siguientes aptitudes e intereses.

Aptitudes

- Destreza manual y aptitudes plásticas.
- Habilidad y creatividad en la resolución práctica de problemas, así como en el manejo de colores y formas.
- Aptitud para tomar decisiones.
- Conocimientos básicos de dibujo.
- Capacidad de crítica y autocrítica.
- Capacidad para el desarrollo creativo
- Capacidad para el trabajo en equipo
- Memoria visual
- Disposición para la lectura.

Intereses

- Interés por la investigación.
- Interés por las manifestaciones culturales, los problemas políticos y socioeconómicos tanto nacionales como internacionales.
- Interés por la transmisión de mensajes significativos

- Interés por mantenerse informado y contribuir con su participación en los eventos de Diseño que se presenten.
- Interés por mantenerse a la vanguardia.

2.2.4 Plan de Estudios de la Licenciatura de Diseño Gráfico

Descripción

El plan de estudios vigente fue aprobado por el Consejo Académico del Área de las Humanidades y de las Artes en marzo de 1994.

Comprende seis áreas:

- 1.- Metodológica Creativa
- 2.- Expresiva
- 3.- Tecnológica
- 4.- Teórico-Técnica
- 5.- Teórica-Humanística e Interdisciplinaria.

6.- Está organizado en tres etapas con un total de 352 créditos, de los cuales 92 corresponden a la Etapa Básica, 180 a la Formativa y 80 a la de Preespecialización.

La Básica comprende los dos primeros semestres, en los que se revisan conceptos y conocimientos esenciales.

La Formativa abarca del tercero al sexto semestre y proporciona un soporte sólido de conocimientos y una idea general de todas las áreas del quehacer profesional para que, en la tercera etapa- la cual incluye el séptimo y octavo semestres que corresponden a la Preespecialización-, el alumno cuente con elementos de juicio que le permitan elegir cualquiera de ellas.

Dentro del campo de la carrera de Diseño Gráfico, gracias al nuevo Plan de Estudios que se renovó en 1995, se dividieron las materias, a partir del 7º semestre; con el fin de que los alumnos se preespecialicen en alguna rama específica de su carrera, para así tener mayor experiencia y

conocimientos en determinada preespecialidad, ya que para ingresar en el campo de trabajo, en estos tiempos se necesita además del dominio de una de las diferentes ramas del diseño, eficiencia e interés por resolver problemas que se presenten.

2.2.5 Preespecialidades

Las Preespecializaciones concretan una introducción a una área específica, en la cual el diseñador pretende involucrarse, según sus intereses y habilidades.

La cual podrá profundizar después de terminar sus estudios.

Existen seis áreas, las cuales son:

Preespecialización en Medios Audiovisuales.

Esta preespecialidad lleva como materias: Diseño, Audiovisuales, Televisión, Guionismo, Lenguaje de la Imagen, Multimedia, Video, Análisis del Mensaje,

Desarrollo de Medios de Comunicación y Apreciación Cinematográfica.

En esta área se prepara al estudiante en el diseño, la producción y la realización de mensajes gráficos, apoyados por medios audiovisuales como son: los proyectores, laboratorios de televisión. El área de trabajo que le corresponde es en Televisión o en Radio: realizando comerciales, videos, programas de radio, programas de televisión, creando audiovisuales para empresas, entre otros.

Preespecialización en Material Didáctico.

Sus materias son: Diseño, Audiovisuales, Teoría Psicológica Contemporánea, Pedagogía, Psicología Educativa, Didáctica, Psicología de la Infancia, Psicología Social y Elementos de Ilustración.

En esta área se involucra al estudiante, en el diseño, el desarrollo y la realización de juegos y artículos didácticos, para desarrollar en el adulto o en el niño habilidades psicomotrices y perceptuales con base en el manejo adecuado del color, las formas, los conceptos gráficos y el espacio.

Asimismo se le prepara en el diseño, manejo y producción de material audiovisual. El área de trabajo que le corresponde es en elaborar material para escuelas o empresas con un fin educativo.

Preespecialización en Informática para el Diseño.

En esta rama las materias son: Diseño, Multimedia, Graficación-Animación, Diseño Editorial-Multimedia, Matemáticas para el Diseño, Modelación y Diseño Asistido por Computadora.

En esta área se le capacita en el manejo, el uso y el diseño de programas y paquetes de Diseño Gráfico ya que, como consecuencia del avance de los ordenadores y su utilización en todos los campos, se hace indispensable el uso de la computadora y multimedia. El área a la que está enfocada es muy diversa, ya que utilizando la computadora como herramienta, encontramos un campo de trabajo más amplio, desde un despacho de publicidad, hasta en grandes empresas, dependiendo lo que se requiera.

Preespecialización en Empaque, Envase y Embalaje.

Esta lleva como materias: Diseño, Empaque y Embalaje, Materiales y Técnicas de Impresión, Diseño Formal, El Color en el Empaque, Tipografía, Original Mecánico, Estrategias de Mercadotecnia, Aspectos Legales y Visualización Empaque Medios.

En esta área se le guía hacia el aspecto visual, como juegos de colores y formas, tipografía y materiales de empaque; envase o embalaje de toda clase de productos, siendo destinada a diseñar la forma y el color de los mismos, de una manera atractiva y funcional, dependiendo del público al que van dirigidos.

Preespecialización en Diseño Editorial.

En Diseño Editorial las materias son: Diseño, Diseño Editorial, Tipografía, Diagramación, Medios Impresos, Influencia Social de los Medios Impresos, Diseño Editorial-Multimedia y Original Mecánico.

En esta área se le capacita para desempeñarse como Diseñador en el campo de los medios impresos: desde el diseño de libros, revistas, historietas, periódicos, folletos, etc., hasta el acomodo de la información.

Preespecialización en Ilustración.

Esta preespecialización se llevan las materias de: Diseño, Introducción a la Graficación y Animación, Elementos de Ilustración, Dibujo Asistido por Computadora, Diseño de la Imagen, Historia de la Ilustración, Animación, Composición Plástica y Dibujo.

En esta área está enfocada al dibujo en todas sus ramas: Artístico, Publicitario y Cómic; se prepara al estudiante para desarrollarse en el campo de los carteles y los espectaculares con y sin movimiento, así como en la ilustración de libros, revistas, historietas, entre otros, valiéndose de la capacidad de expresión plástica de la imagen gráfica. El campo de trabajo es reducido a realizar cómics, o ser caricaturista, realizar carteles de todo tipo y espectaculares.

Cada una de estas Preespecializaciones otorga un perfil específico de acuerdo con el área de conocimiento.

Para inscribirse a determinada preespecialidad es indispensable ser alumno regular, o sea no deber ninguna materia hasta el 4to. semestre y presentar una constancia de preespecialidad que se obtiene un semestre antes de la elección, mediante conferencias que se imparten a los alumnos, con el fin de dar a conocer los objetivos de cada rama.

En el noveno semestre el alumno cursa la asignatura Seminario de Titulación II.

2.2.6 Campo de Trabajo

El Diseñador Gráfico realiza su ejercicio profesional en un mercado de trabajo de alta competitividad, ya que actualmente son muchos los egresados de esta carrera. En consecuencia, para desempeñarse exitosamente en su medio, tendrá que contar con un máximo nivel de preparación y actualización. Generalmente, para su contratación requiere de una experiencia mínima de dos años.

Por las características de esta carrera es importante que el alumno inicie su práctica profesional aún antes de concluir su formación universitaria -de preferencia a partir del quinto semestre- ya que la experiencia que obtenga al trabajar, redundará satisfactoriamente en su aprendizaje y desarrollo profesional.

- En el sector privado, participa en Despachos de Arte y Diseño Gráfico, Galerías, Empresas Editoriales, Estudios Cinematográficos y de Televisión, Agencias de Publicidad, Empresas Turísticas y además con opción de trabajo independiente, ya que es común dentro del medio efectuar trabajos por su cuenta, mismos que llegan a ser muy bien remunerados.

Asimismo, debe mantener relaciones con todas aquellas empresas o instituciones que demanden el servicio de un medio o mensaje para su comunicación.

También puede iniciarse en el área de la docencia después de terminar el octavo semestre. Respecto a la investigación, presta su apoyo en trabajos y proyectos particulares de Investigadores de tiempo completo de la propia Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP), así como de otras instituciones educativas.

- En el sector público colabora en Secretarías de Estado o Instituciones Educativas y Culturales para la producción de señalamientos, carteles, folletos y piezas de promoción cultural.

Los ingresos que percibe el Diseñador Gráfico van de acuerdo con sus aptitudes, habilidades y disposición general hacia el trabajo. Por tanto, dependiendo de los objetivos y perspectivas particulares que se fije, determinará qué puestos puede alcanzar.

2.2.7 Servicio Social

Se debe cubrir el 70% de los créditos que señala el plan de estudios y llevarlo a cabo durante un tiempo no menor de 6 meses ni mayor de 2 años, completando 480 horas.

2.2.8 Requisitos Y Modalidades De Titulación

- Acreditar la totalidad de los créditos del Plan de Estudios.
- Cumplir con el servicio social obligatorio.

- Aprobar examen de comprensión de lectura del idioma Inglés.
- Cubrir el seminario de Titulación II.

Elegir una de las seis opciones de titulación: Tesis, Tesina, Examen global de conocimientos con trabajo de aplicación, Seminario taller extracurricular, Memoria del desempeño profesional, Informe de la práctica profesional de servicio a la comunidad y Réplica oral de acuerdo con los lineamientos establecidos.

2.2.9 Perfil de Egreso

Al concluir la licenciatura el egresado contará con un marco teórico-práctico que lo capacitará para:

- Diseñar las imágenes que proporcionen una información gráfica y audiovisual, valiéndose de signos, señales y significados de las formas y de los colores.

- Planificar apropiadamente la comunicación visual, mostrando capacidad directiva y de toma de decisiones.
- Colaborar con los medios de comunicación y utilizar adecuadamente sus técnicas.
- Adoptar una actitud crítica, equilibrada y creativa para transformar su medio de trabajo.
- Desarrollar la investigación teórico-práctica del Arte y del Diseño Gráfico en particular.
- Establecer las especificaciones y los presupuestos que definen la realización, el tiempo y el costo del trabajo proyectado.
- Actualizar sus conocimientos en el uso y en el manejo de las herramientas proporcionadas por los avances tecnológicos como son las computadoras, los programas y los equipos para video y televisión, entre otros.
- Enriquecer su información con la investigación histórica, estética y filosófica del medio ambiente en que vive,

trabaja y se desarrolla, así como con el conocimiento de su realidad socioeconómica, política y cultural.

3.0 Otras Instituciones Que Imparten La Carrera

En el D.F. y Zona Metropolitana :

- Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA).
- Universidad Autónoma Metropolitana, Unidades Xochimilco y Azcapotzalco, D.F.
- Universidad Anáhuac, del Sur, D.F. y Lomas Anáhuac, Edo. De Méx.
- Universidad del Nuevo Mundo, Huixquilucan Edo. De Méx.

- Universidad del Pedregal, D.F.
- Universidad del Valle de México, Unidades Tlalpan, San Rafael, D.F. y Lomas Verdes, Edo. De Méx.
- Universidad Iberoamericana Sta. Fe, D.F., Puebla, Pue.
- Universidad Intercontinental, D.F.
- Universidad La Salle, D.F.
- Universidad Simón Bolívar, D.F.
- Universidad Tecnológica Americana, D.F.

Además, existen 70 instituciones más en el país que imparten la carrera.

INTRODUCCIÓN

En este capítulo se pretende explicar el desarrollo de una Página Web informativa, sobre la carrera de Diseño Gráfico en la UNAM ENEP Acatlán, por lo que se considera necesario dar a conocer la definición y las bases para su exitosa realización.

3.1 Hardware

Hardware se le llama a las partes físicas de una computadora, como son: el cpu, teclado, monitor, mouse, bocinas, impresora, escáner, tarjetas de video que la conforman y los chips con los cuales funciona.

3.2 Software

Software es un término que hace alusión a un conjunto de Instrucciones almacenadas para ejecutar acciones con un fin específico. En español lo conocemos como "el programa". Los programas se crearon para manejar un tipo de información en particular, lo cual da razón al empleo de una computadora con un fin específico.

Se debe considerar el uso de programas con la capacidad para manipular los siguientes elementos:

- Sonido
- Video
- Animación
- Imagen
- Procesamiento
- Interfaces o Ambientes Gráficos
- 3D
- Fuentes y texto

A partir de la 3ra. Generación, gracias a los progresos de la electrónica, en 1964 se crea un nuevo modelo de computadora por parte de una gran empresa,

denominada IBM 360, la cual se consideraba aún poco amigable por el hecho de contar con una interfase en línea con comandos (ms-dos), durante la 4ta. generación, (1971) se da el surgimiento de computadoras personales, donde el software y los sistemas que manejan tienen un considerable avance, por el hecho de hacer más interactiva la comunicación con el usuario, dando pie a la 5ta. generación (1983) con los objetivos de producir máquinas con un procesamiento en paralelo mediante arquitecturas y diseños especiales con circuitos de gran velocidad con un manejo de lenguaje natural, dando surgimiento a nuevos productos cada vez más amigables para el usuario.

El equipo de herramientas básicas para desarrollar una página web contiene varias aplicaciones de creación de texto, imágenes, sonido y video en movimiento.

Algunas aplicaciones extra como Photo Tools, Anfy Java, Splitz, entre otros, también son útiles para capturar imágenes desde la pantalla, traducir formatos de archivos y moverlos entre computadoras; permitiendo al diseñador elegir como herramienta, el tipo de programa que se requiera en el trabajo a realizar.

3.3 ¿Qué es Internet ?

La Internet es una red intermediaria mundial, que conecta a millones de ordenadores, dando acceso a miles de

millones de documentos.

Sirve para transmitir datos textuales, sonoros, gráficos e incluso audiovisuales en diversos formatos.

3.3.1 ¿Qué es la WWW ?

El WWW (World Wide Web) significa telaraña mundial de redes; o sea que es una parte de Internet, un grupo mundial de computadoras conectadas entre sí. Este grupo de computadoras conectadas es lo que se denomina una red. Aunque basta conectar dos computadoras para formar una red, Internet es mucho más que eso.

Es una red de redes, ya que conecta redes de computadoras a nivel mundial, mediante el FTP.

El FTP, acrónimo de "File Transfer Protocol" (Protocolo de transferencia de archivos), es un programa muy usado para transferir archivos de un ordenador a otro remoto a través de Internet.

El Internet se divide en varios servicios, uno de los cuales es el WWW, y es considerado una de las partes más dinámicas y populares, por su habilidad para integrar gráficos, sonidos y animación.

3.3.2 ¿ Qué es una Página Web ?

Una página web, es la información presentada por medio de múltiples tecnologías audiovisuales, que sirve para comunicarse en más de una forma; logrando integrar, compartir e intercambiar los diferentes tipos de formatos de archivos como son: textos, gráficos, sonido, animación, y video; lo cual se considera importante porque *"Estimula los ojos, oídos, yemas de los dedos y la cabeza, logrando la facilidad de entendimiento en el individuo."* 20

Las páginas web se crean utilizando un conjunto de etiquetas especial conocido como *lenguaje de marcas hipertextual* (HTML), el cual trabaja con códigos y

etiquetas, para lograr la integración de los diferentes formatos de archivos arriba mencionados.

La utilidad que adquiere una página web varía de acuerdo a los objetivos que busca cumplir y al uso que se le asigne, entre ellos están: para publicitar algo, para persuadir, para divertir, para capacitar, para informar, etc.

Las partes primordiales de una página web son:

- Una interfaz gráfica adecuada (donde en su presentación se identifique al interesado)
- Un menú principal (para tener acceso general desde un punto clave)
- Contenido ilustrado (trabajado con sus formatos y herramientas necesarias para su correcta funcionalidad)
- Barra de control (avanzar, regresar, salir, para facilitar la navegación).

Las estructuras por las cuales se caracteriza una página web varían de acuerdo a los intereses del creador, brindando al usuario opciones para navegar dentro de la información que se presente.

La necesidad que se ha desarrollado en nuestro siglo, de tener el rápido acceso a la información, ha logrado que la internet sea considerada la alternativa más factible para transmitir u obtener la información deseada.

3.4 ¿ Qué es Microsoft Front Page ?

Microsoft Front Page es un potente programa que maneja el lenguaje de etiquetado de HTML que se puede utilizar para crear y modificar eficientemente muchos tipos de documentos, como las páginas web.

Se dice que mediante este programa es posible trasladar la propia voz al WWW, ya que permite comunicarse a través de internet de forma fácil y sofisticada

Así como este programa existen otros entre los cuales el de mayor uso actualmente es el Dream Weaver, el cual maneja una interfaz totalmente gráfica, evitando así, los

complicados etiquetados del lenguaje de HTML, facilitando la creación de las paginas.

Para su visualización existen navegadores como el Explorer y el Netscape, (los más comunes) que cumplen la función de descargar y visualizar las imágenes en forma incremental, permitiendo, mientras, leer el texto.

3.5 Desglose de Terminología

3.5.1 Imagen Digital

"En sus inicios el ser humano creó la comunicación gráfica a través de imágenes, sobre diferentes materiales, piedras, barro, papel, etc. Durante el siglo pasado se desarrollaron tecnologías para capturar imágenes, como la fotografía, el cine, la televisión" 21

Actualmente a toda esta comunicación se integra la computadora, entre cuyos usos está el de crear gráficas e imágenes, componentes principales de una Página Web.

El origen de estas imágenes puede ser muy variado desde dibujos, digitalización de imágenes, fotografías, videos,

21. "El Diseño Gráfico desde sus Orígenes hasta nuestros Días", Satué, Ed. Alianza

cámaras digitales, escaners y clip arts (imágenes predeterminadas). Todas las imágenes tienen que ser procesadas por la computadora en archivos gráficos; y dependiendo del formato de archivo de la imagen se podrán salvar en tabla de píxeles o de vectores.

Ya teniendo determinadas imágenes en archivos gráficos en la computadora, estas se podrán manipular de diferentes maneras con diferentes programas según convenga.

Como ya ha sido mencionado, los dos formatos generales de archivos gráficos son:

- Los gráficos en mapa de bits
- Y gráficos de vectores.

"Los Gráficos en mapas de bits son los que al digitalizarse se dividen en secciones llamadas píxeles, las cuales tienen un valor binario." 22

El número de colores con los que la imagen se guarda es especialmente importante, pues dependerá de esto la velocidad a la que se desplieguen en pantalla. Por ejemplo una imagen de mapa de bits (que está conformada por píxeles, que son unidades elementales que guardan datos que representan el brillo y, en su caso, el color de una pequeña

región de la imagen), se despliega a menor velocidad que una de vectores, ya que al agrandar la imagen crecen los puntos creando un efecto de escala, siendo necesario especificar la información de cada uno, requiriendo de mayor capacidad que los vectoriales.

El programa más utilizado para manejo de mapa de bits es el Photoshop pero existen otros como el Especular Collage, Live Picture, Kai's Photo Soap, entre otros.

"Los gráficos de vectores se describen como líneas por medio de la localización de sus puntos extremos, y se caracterizan por un conjunto de instrucciones almacenadas como fórmulas matemáticas, que al ser leídas por el software son desplegadas en formas, dimensiones, y colores dentro de la pantalla." 23

Los objetos de vectores emplean una fracción del espacio de memoria que ocuparía una imagen de mapa de bits. Los programas para el trabajo vectorial son el Illustrator, el Free Hand, Corel Draw, entre otros.

Tener programas de edición es importante ya que nos permite tener poder sobre la imagen así como dar soluciones creativas por medio del fotomontaje, mejora

23. Idem.

22. Multimedia Feldman, Tony New York, Ed. Blueprint, 1994.

de calidad, efectos especiales, difusión entre una imagen y otra, metamorfosis, animaciones entre otras posibilidades de acuerdo a los programas y las herramientas utilizadas.

Las imágenes digitalizadas son imágenes introducidas a la computadora por medio de un escáner o un CD de fotos e imágenes Kodak, permitiendo importarlas a documentos con una calidad de color profesional.

Digitalizar, consiste en convertir una información en dígitos, que se asignan en códigos binarios.

3.5.2 Video Digital

"El Video Digital es una de las facetas más prometedoras de una página web, la cual constituye una herramienta poderosa para acercar al usuario a la realidad, en forma efectiva y reforzando su historia." 24

Una Página Web demanda el empleo de veloces dispositivos de video y a su vez los usuarios requieren de la mejor resolución posible para aprovechar al máximo el sistema.

La cantidad de memoria de video requerida para la utilización de una tarjeta de gráficos, depende de la cantidad de colores que se desea observar. Un dato digno de ser mencionado es que una página web reduce sus capacidades de color a 256, debido a que debe ser procesada fácilmente y con rapidez, para la presentación del usuario.

En la producción de una página web el video se considera como una etapa lenta del procesamiento digital; que puede obtenerse de parajes reales, cintas ya realizadas o mediante el proceso de animación en 3D.

Para su edición existen programas como el Premier, el 3D max, el 3Dstudio, etc.

3.5.3 Audio Digital

"El audio, como otro componente de páginas web es considerado el elemento que más excita los sentidos, sorprendiendo con efectos especiales dentro de un ambiente que establezca la atmósfera adecuada" 25

24. *Idem.*

25. Todo el Poder de Multimedia. Tay Vaughan. Ed. MacGrawHill 1995, México.

Existen dos tipos de datos que manejan las computadoras para el audio, unos son los *MIDI* (Musical Instrument Digital Interface); los cuales son una interpretación taquigráfica de la música almacenada en forma numérica, y los datos de *Audio Digital* que son la representación real de un sonido.

** Las Ventajas de MIDI son: Forma archivos pequeños, Son poca carga para el procesador, Puede sonar mejor que el digital en algunas circunstancias, Permite manipular todos los detalles de una composición y tiene facilidad para cambiar la distribución de los tiempos sin cambiar el tono.*

Las Desventajas: Tienen reproducción poco confiable excepto en ambientes controlados, no puede reproducir diálogos, es más difícil para trabajar, y normalmente requiere algunos conocimientos musicales.

Las Ventajas del Audio Digital : Son reproducciones más confiables y pueden proveer una calidad más alta.

*Las Desventajas: No permite manejar todos los detalles de una composición, forma archivos enormes y exige demasiado al procesador. * 26*

La función más importante de este dispositivo es la conversión de datos de sonido digital a la forma análoga,

que las bocinas puedan convertir en algo que se pueda escuchar. Además la mayoría de las tarjetas de sonido puede muestrear o grabar sonidos para ser reproducidos posteriormente, se trata de un proceso cuyo nombre técnico es conversión digital análoga.

Para el sonido en la producción es importante determinar que partes se presentarán por medio de voces, ensayos, efectos musicales, contratación de músicos, sonidos incidentales y/o digitalización.

Para la edición del audio para una página existen los programas como el Sound Edit, Gold Wave, etc.

3.5.4 Animación

En páginas web la Animación consiste en dibujos e imágenes, mostradas en rápida sucesión, como cuando se pasan rápidamente las hojas de un libro para crear una ilusión de movimiento.

La Animación, en algunos aspectos, es similar al video. Ambos contienen una serie de imágenes fijas, colocadas juntas dentro de una secuencia rápida a fin de crear la ilusión de movimiento.

La diferencia es que en el video las cosas se muestran en tiempo real, y las animaciones empiezan como dibujos reuniéndolos y formando con ellos animaciones.

Para la realización de la animación de este proyecto, se utilizó el Software Flash ver. 5, el cual tiene como información básica la siguiente:

Las películas de Flash son imágenes de vectores interactivas y animaciones para los sitios Web. Los diseñadores de la Web utilizan Flash para crear controles de navegación, logotipos animados, animaciones de gran formato con sonido sincronizado, e incluso sitios Web con capacidad sensorial.

Las películas Flash son imágenes de vectores compactas que se descargan y se adaptan a la pantalla de una computadora, según el tamaño determinado que se le indique.

El Reproductor Flash reside en un sistema local, donde puede reproducir películas en navegadores o como aplicaciones independientes.

El trabajo en Flash para la creación de una película incluye el dibujo o la importación de una ilustración, su organización y su animación con la línea de tiempo, la película se hace interactivo al prepararla para que responda a determinados eventos y cambie en los sentidos indicados, cuando la película está completa, se exporta como película de Reproductor Flash, se incrusta en una página HTML y se transfiere junto con la página HTML a un servidor Web.

Otros softwares para la creación de animaciones son el RAVE y el Go Live.

3.5.5 Fuentes Y Texto

"El texto es uno de los componentes básicos de una página. Los símbolos unidos a las palabras son sistemas de comunicación que con precisión y detalle tienen un significado de gran alcance a un gran número de personas; por ello son vitales en los menús de navegación y contenido de las webs." 27

De acuerdo con Vaughan, las palabras y símbolos en cualquier forma, hablada, escrita o visual, son los sistemas más comunes de la comunicación.

Es por eso que el texto como componente de las páginas, debe ser valorado con la misma intensidad que los demás componentes, trabajándolo siempre con la mayor precisión y detalle de su significado, el cual caracterice la forma más adecuada de presentar la información, a los usuarios a los que va dirigido. También es recomendable presentar al usuario, pocos párrafos en cada página ya que leer texto en pantalla es más lento que el texto impreso.

"El Texto también es muy útil para brindar señales permanentes al usuario sobre su localización y sobre cómo ir a otros menús." 28

3.5.6 Del Hipertexto a la Hipermedia

El Hipertexto constituye una alternativa al acceso secuencial o alfabético a la información, que se caracteriza por su capacidad para integrar dinámicamente tipos de información extraordinariamente diversos.

Es considerado una tecnología documental, anterior a la informática; la cual tiene como objetivo ayudarnos a navegar en los mares de la información, y a transitar los movidos océanos de la teleinformación integrando su complejidad en nuestro propio mundo de conocimientos; exigiendo de forma natural un entorno orientado a objetos, puesto que en él las palabras, las expresiones y las líneas se convierten en objetos que pueden ser pulsados con el puntero y el botón del ratón, o buscados con las teclas del cursor.

La integración de dicha información se logra mediante los links (palabra inglesa para definir enlace, también conocida como liga), que pueden ser imágenes o textos

destacados, mediante un subrayado o color, que dando click sobre de ello, lleva a algún sector del documento, o a otra página web.

La esencia del Hipertexto es convertir los textos y sus componentes en objetos capaces de realizar llamadas a programas que ejecuten las acciones de interés del usuario, soliendo llevar asociados, gráficos y objetos que sirven también para lanzar la ejecución de acciones (los famosos botones).

La Hipermedia es el resultado de la integración del hipertexto con el sonido y la imagen, es considerado un instrumento de comunicación muy sofisticado, ya que sus campos de aplicación van desde los catálogos interactivos de productos, pasando por los libros electrónicos, hasta la simple navegación, combinando diversos canales de comunicación, posibilitando que el mensaje sea correctamente captado.

Respecto a la navegación de la página, existen diversas opciones de interacción como la jerárquica, la cual maneja una estructura de árbol de acuerdo a la lógica del contenido, ó la Compuesta, la cual maneja una estructura

más libre, dependiendo la linealidad o la no linealidad que se le aplique a la interfaz; de lo cual se menciona más adelante.

3.6 Uso De Formatos

Todos los programas para crear archivos de imágenes tienen la opción de guardar la información en varios tipos de formatos. El formato que sea seleccionado depende de la aplicación dentro de la cual se usará. Si se guarda un archivo gráfico en un formato que no sea comprendido por una aplicación, se puede usar un programa de conversión para cambiar el formato de archivo por un formato comprendido.

A continuación se presentan algunos de los formatos más comunes para la creación de páginas web:

- TIFF. (Target Image File Format) Es considerado un formato extremadamente versátil, ya que mantiene

- una buena calidad, pero su desventaja es que forma archivos muy pesados.
- AI. Es el formato ideal para intercambiar dibujos entre Flash y otras aplicaciones de dibujo como Frenad, debido a su formato de tipo vectorial. Este formato permite realizar una conversión muy precisa de la información de las curvas, del estilo de las líneas y del relleno permitiendo importar y exportar formatos de Adobe Illustrator.
- GIF. Es un formato versátil, ya que se puede usar en diferentes sistemas, pero su gran desventaja es que sólo puede desplegar 256 colores. Los archivos GIF constituyen una forma fácil de exportar dibujos y animaciones simples para utilizarlos en páginas Web. Los archivos GIF estándar no son más que mapas de bits comprimidos. Un GIF animado ofrece una forma simple de exportar secuencias breves de animación.
- PNG. Es el único formato de mapas de bits que se utiliza en distintas plataformas (pc y macintosh) y que admite transparencias. También es el formato de archivo nativo de Macromedia Fireworks.

- PICT. Este otro fue creado por Apple como formato común siempre disponible para los usuarios de Macintosh y requerido para el desarrollo de interactivos. Es especialmente efectivo al comprimir imágenes que contienen áreas de color sólido.
- JPG. Este formato comprime en relaciones de 20:1. Aunque su uso es muy popular en Mac y Pc. Éste sacrifica gran parte de los datos de la imagen perdiendo calidad, obteniendo como ventaja gran velocidad de transferencia. Por lo general, el formato GIF es más adecuado para exportar imágenes de líneas, mientras que el formato JPEG es mejor para imágenes que incluyen degradados o mapas de bits incrustados.
- AVI. (*Audio Video Interfâce.*) Es el formato de Microsoft para archivos de audio y video; también es considerado estándar para las películas de Windows y es un buen formato si se desea abrir una animación Flash en una aplicación de edición de video. Puesto que AVI es un formato basado en mapas de bits, las películas que contienen animaciones largas o de alta resolución es posible que sean de larga duración.

- SWF. Es un formato nativo de Flash,
- BMP. (Bit Map) Este formato trabaja con mapas de bits, refiriéndose a la técnica de representación gráfica en los entornos Windows y OS/2 en la pantalla de un ordenador de tal manera que cada píxel (elemento mínimo de imagen) de la imagen representada corresponda a uno o más bits en la memoria del procesador. En una presentación monocromática, el número que corresponde a cada píxel determina el número de niveles con soporte de la escala de grises. Si hay un bit por píxel, la imagen será estrictamente, blanca y negra, sin sombras de gris. En una representación visual del color, el número de bits por píxel determina el número de colores que pueden representarse. La resolución de un gráfico (número de filas por el número de columnas) define la cantidad de puntos (píxeles) que componen la figura.
- WAV. Este formato es la abreviación de la extensión de un archivo de sonido llamado "wave", creado por Microsoft. se ha convertido en un estándar de formato de audio para PC. Se puede usar también en Macintosh y otros sistemas operativos.
- AIFF. (Audio Interface File Format) Este formato es un standard desarrollado por Apple y terceras partes. Existen 2 posibilidades: AIFF (normal) y AIFF-C (comprimido). Ambos formatos pueden contener información MIDI y soportan hasta 6 canales.
- MP3. : (Movie Player) Este tipo de formatos nos sirven para comprimir audio y video con alta calidad de emisión.

Como estos existen muchos otros archivos que dependiendo el trabajo que se quiera realizar, y los programas en los que se vaya a aplicar, se podrán elegir los más adecuados para obtener una mejor funcionalidad en los ambientes informáticos y mejor calidad.

3.7 Interfaz

A la *Interfaz* también se le llama *Ambiente Visual*, y su definición varía dependiendo de cómo debe funcionar de mejor manera lo que se propone para determinado proyecto, de tal manera que el usuario, al desear cambiar de tema pueda hacerlo de manera rápida y sencilla, si necesita información adicional pueda encontrarla con la mayor brevedad y si desea salir, salga sin necesariamente acudir a los menús principales.

Se presume que la interfaz es una característica que tiene como finalidad facilitar la navegación del usuario, por medio de códigos ya conocidos por el mismo.

Al desarrollar una Interfaz se debe tener presente las posibilidades de confusión o entendimiento que el programa pueda causar en el usuario, ya que se diseña para personas que en cualquier momento harán preguntas, sentirán dudas y querrán realizar determinada acción.

3.7.1 Elementos De La Interfaz

Se considera que los elementos de la Interfaz son aquellos gráficos que llevando una secuencia de contexto, dependiendo el tema a tratar, se van a encargar de guiar al usuario dentro de su navegación, dando facilidad de respuesta, accesibilidad y consistencia.

Entre los elementos que forman una Interfaz están: los iconos, texto escrito, audio, botones, ventanas y dispositivos que le permitan al usuario realizar tareas fundamentales en forma rápida y simple.

La *Interfaz* debe manejar un lenguaje icónico o verbal claro, sencillo y constante de manera que ofrezca orientación al usuario; como también debe incluir las opciones básicas de regresar, salir, avanzar o ir al menú.

3.8 Opciones de Navegación

Las opciones de navegación se delimitan por medio de botones o íconos interactivos, y pueden ser:

1. *"Jerárquica. En donde la navegación ocurre a través de una estructura de árbol de acuerdo a la lógica del contenido.*
2. *Compuesta. Esta otra estructura es en la que el usuario puede navegar libremente pero en ocasiones se verá limitado por presentaciones lineales de películas o por datos con información en forma jerárquica."* 29

Interactivo se deriva de la palabra interacción proveniente del Latín y que en general significa una influencia recíproca, o sea a la capacidad de interactuar usuario / máquina; con el fin de provocar una motivación, una intencionalidad, un contexto y un significado.

3.9 ¿Qué es la No Linealidad?

Se nombra como *No Linealidad* a otra estructura más, que influye en la navegación de distintos proyectos interactivos, la cual *"se caracteriza por darle al usuario el control de navegación, brindándole diversas vías y alternativas de búsqueda, para que así pueda explorar a voluntad el contenido del proyecto"* 30, lo cual es considerado un puente personal muy poderoso hacia la información.

Tomando en cuenta que el proyecto a realizar es una página web, mediante la cual el usuario, además de presenciar la unificación de texto, sonido, video, animación, e imágenes, tenga la libertad de interactuar con el ordenador; se pretende manejar una estructura lógica y multidireccional dentro de su navegación para beneficio del autor y de su audiencia.

29. *Conéctate al Mundo de Internet.* Ed. Mac Graw Hill. De Ed Krol. México 1994.
30. *"Sistema de Información basado en Multimedia"* Tesis 1998 Duarte Juan, 1998

Existen distintos proyectos interactivos entre los cuales se caracterizan: el libro electrónico, la revista electrónica, los kioskos, entrenamiento corporativo, educación, juegos, presentaciones, y entre ellos se encuentran los multimedia y las páginas web que se diferencian dependiendo el manejo de sus estructuras de navegación.

La que se considera más conveniente de las anteriores y la cual se pretende trabajar es la *No Lineal*, ya que debido a que es demasiada información, que viene por secciones, puede variar el interés del que la consulte, es por eso que se considera conveniente presentarle al usuario diversas alternativas de elección y de salida.

3.10 Prueba Alfa y Prueba Beta.

Los términos Alfa y Beta se emplean para designar fases del desarrollo de una página web con el fin de buscar errores y poderse retroalimentar.

"Las pruebas Alfa son exclusivamente para la circulación interna y se pasan por un selecto grupo de usuarios muy críticos.

Estas pruebas son consideradas los primeros borradores del proyecto, esperando se tengan problemas o estén incompletos.

En cambio las pruebas Betas, se envían a un público más amplio, pero aún selecto, esperando también a que se marquen errores.

En esta fase la reputación del proyecto comienza a tomar forma con menos errores que la fase anterior. Cuidado." 31

A medida que pasan por las pruebas Alfa y Beta se acerca al lanzamiento final que se le conoce como:

- *"Color Bronce cuando se está cerca de terminar las correcciones.*
- *Y Oro cuando ya se hayan terminado los imperfectos, ya se haya determinado no más correcciones y esté listo para reproducirse." 32*

31. Internet Fácil. 1995.

32. IDEM.

4.1 PROYECTO.

Debido a que el desarrollo de la tecnología de nuestro siglo nos ha facilitado cada vez más el acceso a cualquier tipo de información por medio de las computadoras; considero importante y necesario, la realización de una Página Web que informe a los interesados sobre el contenido de la carrera de Diseño Gráfico dentro de la UNAM en la ENEP Acatlán.

Ya que debido a que generalmente los estudiantes por graduarse de nivel medio superior necesitan estar informados acerca de las carreras que existen, mi interés es realizar una página web como apoyo para los talleres de orientación vocacional del CCH Naucalpan e interesados, donde se presente el contenido de la Lic. de Diseño Gráfico en la UNAM Campus Acatlán, de una manera atractiva y funcional, causando en los estudiantes de nivel medio superior, interés en su desarrollo integral, y en el sentido de responsabilidad social, logrando que el alumno quede satisfactoriamente informado sobre la carrera.

Con la realización de este proyecto, concluyo que además de informar a los interesados, se les aconsejará que áreas o que materias podrá elegir, a partir de su 5º. Semestre, que le sirvan de introducción y de ayuda para obtener un mejor conocimiento de la Carrera, con el fin de obtener un óptimo desarrollo en su futuro profesional, aportando a la Licenciatura el reconocimiento e importancia de la Informática que forma parte de una de sus preespecialidades demostrando de manera funcional lo complejo y fascinante que es aplicar los conocimientos adquiridos en conjunto, para la realización de un proyecto de Diseño Gráfico.

- Así como dar a conocer las opciones que tienen en CCH Naucalpan, de elegir materias que conlleven y adentren al aspirante a la Carrera.

Los Objetivos Particulares de este proyecto son:

- Difundir la carrera del Campus Acatlán .
- Reconocer lo que es la Orientación Vocacional.
- Reconocer las características de los usuarios en su mayoría adolescentes.
- Cubrir la necesidad de información sobre la carrera en el Dpto. de Orientación Vocacional del CCH Naucalpan.
- Crear un proyecto funcional, estético y original.
- Aplicar correctamente los conceptos de Diseño Gráfico
- Aplicar las herramientas técnicas de manera adecuada para un buen funcionamiento del mismo.

METODOLOGÍA.

Para todo proyecto de trabajo es necesario llevar a cabo la estructuración del nuestro problema, para desarrollarlo exitosamente; retomando la estructuración de Bruno Munari, se utilizará un método que permita realizar el proyecto con la materia adecuada, las técnicas precisas y la forma que corresponda, a la función a la que va dirigido.

Fue elegida esta metodología por ser considerada la más explicativa y completa que se apegó para el análisis y la estructuración del proyecto a realizar.

La metodología está conformada por 10 aspectos a seguir; dentro de los cuales cada uno me facilitó el desarrollo en la organización de la información para la obtención de un resultado funcional.

1. ENUNCIACIÓN DEL PROBLEMA:

Se hace un preanálisis para conocer los rasgos primordiales del mismo, con el fin de determinar el proceso de tiempo, organización, control y planeación.

Preanálisis:

En el nivel de estudios del bachillerato del CCH, los alumnos disponen con un Dpto. de Psicopedagogía, en donde se encargan de organizar las orientaciones vocacionales, y cuentan con información de las carreras que hasta hoy se imparten, así como personal especializado para orientar a los estudiantes. Disponen de información escrita, de audiovisuales, y multimedia; lo cual es muy completo.

Pero considero también necesario la creación de una página web del plantel, en la cual el alumno tenga fácil acceso individual y al mismo tiempo sirva como material de apoyo para el Dpto. de Psicopedagogía en los talleres de elección de carrera, que se dan a los alumnos de 5to. y 6to. semestre.

Pensando en la parte práctica del proyecto, he decidido que se aplique dentro de la UNAM, en las instalaciones del CCH Naucalpan, ya que considero que su Plan de Estudios Actualizado maneja un método no directivo, que tiene como objetivo primordial formar universitarios independientes y responsables de sus propias decisiones, lo cual he relacionado con el fin de la página web.

El material que se elabore estará esperando la consulta individual o colectiva de los interesados sobre la carrera.

2. IDENTIFICACIÓN:

Aquí se comprende el estudio de los aspectos y las funciones, requiriendo de un estudio referente a la relación de identificación del objeto con el posible usuario.

- Aspectos psicológicos para saber cómo presentar la información a adolescentes de entre 16 y 20 años; y en especial a una muestra de la población estudiantil del CCH Naucalpan, para la realización de la práctica.
- El conocimiento y la experiencia que existe en los estudiantes, con relación a una Página web.
- Las instalaciones con las que cuenta el plantel CCH Naucalpan, para presentar el proyecto multimedia.

3. LÍMITES:

Deben establecerse cuatro rasgos de importancia que radicarán en el proyecto:

- Tiempo de uso del proyecto:

El tiempo de uso de la página será indefinido, cuando se presenten actualizaciones; habrá que hacerlas.

El uso principal se dará a conocer mediante el Depto. de Psicopedagogía del CCH Naucalpan, como recurso de material didáctico para la presentación de sus talleres vocacionales, y generalmente, como uso de material independiente.

- Partes existentes (plan de estudios, áreas, preespecialidades, requisitos, campo de trabajo, etc.).
- Información de la Licenciatura en Diseño Gráfico en Acatlán.
- Reglas (razones económicas, sociales, etc.)

Va dirigido para adolescentes de 16 a 20 años, estudiantes de nivel medio superior, que se interesen por conocer la formación y el desarrollo de la carrera de Diseño Gráfico.

- Competencia en el mercado (marcas competentes).

La competencia que existe, está incluida en la página de la misma ENEP Acatlán.

Por lo que la justificación de éste proyecto es complementar y asesorar específicamente a los alumnos de CCH Naucalpan, e interesados; por medio de el diseño y la información de una sola carrera, al contrario de la competencia, que se refiere a todo el campus y todas las carreras que se imparten en él, adquiriendo como ventaja, la apreciación de un diseño diferente y la claridad de la información, demostrando el resultado de un trabajo profesional, realizado por una egresada de la ENEP Acatlán, brindando opciones de información.

4. IDENTIFICACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE PROYECTACIÓN:

Comprende un reconocimiento previo de aquellos elementos que requerirán un proceso más lento, además

disponibilidades técnicas y delimitar a éstos dentro de nuestro factor tiempo-espacio.

La práctica.

Se llevará a cabo por una planeación extra sobre fotografías, tipo de tomas, colores, etc., presupuesto de rollos de película, revelados, permisos especiales, citas para entrevistas con diseñadores y alumnos del CCH Naucalpan.

Además de trabajar programas de computación para los textos, gráficos, música y el armado en general de una página web para definirle su propio estilo.

5. DISPONIBILIDADES TECNOLÓGICAS:

Instrumentos de los que disponemos para realizar el diseño:

Computadora, escáner, quemador de cds, cámara fotográfica, videocámara, impresora, programas de herramientas para su realización, como son: el Photoshop, Dream Weaver, Premiere, Front Page, Illustrator, Flash, Font Fx, etc.

6. CREATIVIDAD.

Síntesis general de todo el proceso ideológico y la estructura primordial que define nuestras posibilidades.

Esta parte comprende lo que es la realización del guión, tal y como va a presentarse en la página, que da a conocer la información sobre la carrera, utilizando un lenguaje sencillo y confiable en primera y segunda persona, considerado un estilo apropiado, para la facilidad de lectura e interacción con el interesado.

A continuación se presenta el texto neto, acompañado de una parte de la ilustración de cada pantalla:

Texto de Página Web.

"Licenciatura de Diseño Gráfico en la ENEP Acatlán."

Bienvenido a la página web de la Lic. De Diseño gráfico en la ENEP Acatlán, donde encontrarás toda la información

relacionada con esta carrera, así como fotos, videos y animaciones.

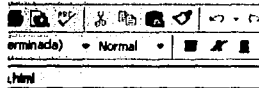
Para iniciar da clic en el siguiente botón.

Esta página tiene como objetivo primordial, informarte sobre el contenido de la carrera de Diseño Gráfico en la ENEP Acatlán, con el fin de darte a conocer las actividades propias de un diseñador.

Es normal que a veces muchos de nosotros nos sentimos confundidos por no saber qué es lo que queremos estudiar, a qué nos queremos dedicar el resto de nuestra vida; pero no te preocupes la clave está en averiguar tus intereses y capacidades, además de informarte completamente sobre las carreras que te interesen y se adecuen a tus gustos.

Considera que es de gran importancia la información que adquieras de las profesiones de tu interés, ya que de ésta dependerá tu mejor elección.

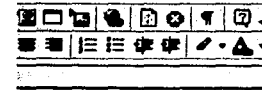
{Por qué es importante tomar una decisión?}



¿POR QUÉ ES
IMPORTANTE
TOMAR UNA
DECISIÓN?



Debido a que generalmente en los puestos de trabajo se solicita gente cada vez más especializada, con habilidades y capacidades que dinamizen y mejoren determinada producción; es importante, que para tomar una decisión sobre lo que vas a estudiar y a dedicar toda tu vida, primero estés completamente informado, acerca de la carrera que te guste para que en un futuro como universitario, goces de las actividades de tu profesión elegida, logrando con entusiasmo y responsabilidad tus metas de una manera exitosa.



{ INDECISO }

Si te sientes confundido por no saber cuál será tu gran elección, no te alarmes, para eso existe un proceso técnico de ayuda denominado Orientación Vocacional, el cual tiene como función orientarte y aconsejarte para clasificar tus dudas, organizar y estructurar tus pensamientos y expectativas que intervienen en la toma de decisión; pretendiendo favorecer y lograr la satisfacción de ti mismo para que logres las metas planteadas de una manera significativa y responsable.

Si estudias en un CCH ésta ayuda la puedes solicitar en tu plantel en el Dpto. de Psicopedagogía, ó si estudias en la Preparatoria o particular puedes acudir al Dpto. de Orientación Vocacional asignado.

¿ Tendré Vocación para Estudiar Diseño Gráfico ?

¿ TOMAR UNA DECISIÓN ?



¿ TENDRÉ VOCACIÓN PARA ESTUDIAR DISEÑO GRÁFICO ?



La respuesta depende de ti, de la seguridad en ti mismo, de tu capacidad para afrontar las cosas y de tus intereses y aptitudes.

El tener vocación es una aventura y un proceso de realización personal, profesional, y social, que encuentra su balance en una existencia consciente, responsable y vital; dicha aventura de realización personal se refiere al conjunto de procesos psicológicos que tú como persona concreta debes conocer y clasificar en intereses y aptitudes con relación al mundo profesional al que pretendes adentrarte o en el que ya estás instalado.

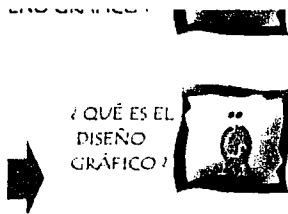


¿ QUÉ SIGNIFICA ESTUDIAR UNA CARRERA ?

El significado de estudiar una Carrera constituye un estímulo hacia la meditación integradora de la vida presente de cada persona como: valores, intereses, capacidades y experiencias.

Una carrera es un camino de maduración, de crecimiento en conocimientos, habilidades y responsabilidades sobre la propia vida, aprovechando y respondiendo a las continuas oportunidades que emergen alrededor del sujeto; implicando la apertura y creatividad al propio camino existencial y de cambio hacia la autorrealización, así como una actitud de continua captación y aprendizaje que parte de las primeras herramientas de conocimientos universitarios y los trasciende.

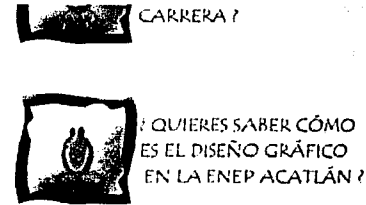
¿Qué es el Diseño Gráfico?



El Diseño Gráfico es una disciplina que se aboca a satisfacer necesidades específicas de comunicación visual, mediante la configuración, estructuración y sistematización de mensajes significativos; ayudando a preservar y apoyar, significar y cuestionar su intervención en la educación, tecnología, ciencia, publicidad y urbanismo.

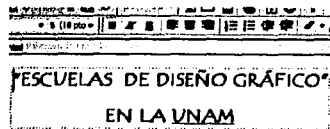
Actualmente en la UNAM, son diversas las carreras que cubren actividades relacionadas con la expresión visual, que enlazan el producto con el usuario a través de la misma, mediante la producción de imágenes, dibujos, diseños, modelos tridimensionales, así como espacios y obras bellas y funcionales de todo tipo, entre estas carreras está: la de Diseño Gráfico.

¿Quieres saber cómo es el Diseño Gráfico en la ENEP Acatlán?



PARTIENDO DEL MENÚ PRINCIPAL, HACIA LA DESCRIPCIÓN DE LA CARRERA,, REPRESENTADA POR EL BOTON DE LA LÁMPARA, COMENZAMOS CON:

PÁGINA 1
(descripción.html)

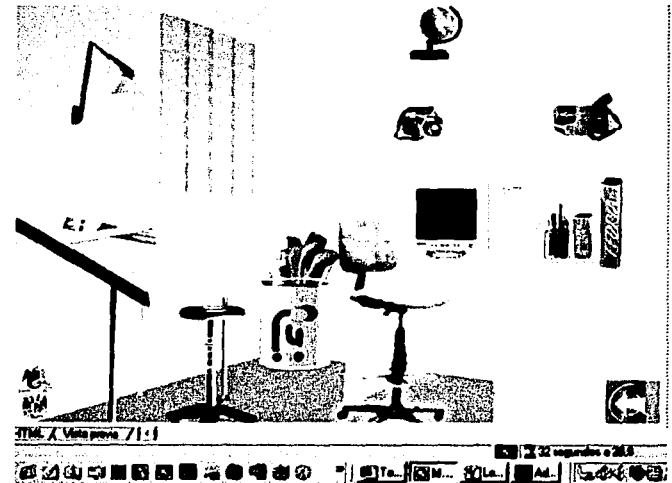


Las escuelas en las que se imparte son: Escuela Nacional de Artes Plásticas ENAP ubicada al sur campus Xochimilco y la Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlán ENEP ubicada al norte.

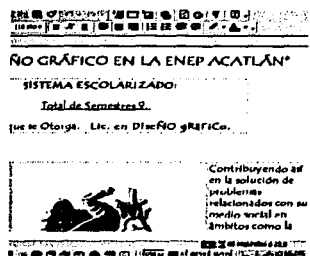
Actualmente en la UNAM, existen carreras que cubren actividades relacionadas con la expresión visual, enlazando de alguna manera determinado producto con algún usuario, con la finalidad de transmitir mensajes que

cubran necesidades de la sociedad mediante la producción de imágenes, dibujos, diseños, modelos tridimensionales, así como espacios y obras bellas y funcionales de todo tipo, destacando entre estas carreras la de Diseño Gráfico.

MENÚ PRINCIPAL



PÁGINA 2
(page2.html)



"LIC. DE DISEÑO GRÁFICO EN LA ENEP ACATLÁN"

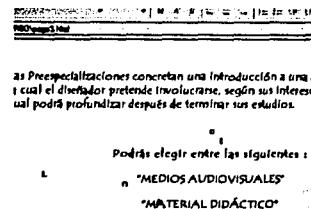
Sistema Escolarizado
Total de Semestres 9

Título que se otorga: *Licenciado en Diseño Gráfico.*

Esta carrera prepara profesionistas que, mediante la configuración, la estructuración y la sistematización de mensajes creativos y significativos, satisfacen necesidades específicas de comunicación visual de la población.

Contribuyendo así en la solución de problemas relacionados con su medio social en ámbitos como la educación, la tecnología, la ciencia, la publicidad y el urbanismo entre otros.

PÁGINA 3
(page3.html)



El Licenciado en Diseño Gráfico participa en:

- La simbología para la identificación de entidades corporativas; señalamiento de tránsito y uso de maquinaria o instrumentos.
- La ilustración y el diseño de libros, cuadernos folletos, periódicos y material didáctico.

HERRAMIENTAS DE TRABAJO

- El asesoramiento de salas de museos y galerías de arte.
- El diseño de carteles, espectaculares, empaques, envases embalajes de todo tipo de productos, juegos y materiales didácticos.
- La animación en el cine o la tv, ya sea de carácter informativo, especulativo, crítico, ilustrativo o didáctico, y en la realización de títulos y créditos.
- La creación de Multimedia y Páginas de Internet.
- Y el ejercicio de la docencia y la investigación.

PÁGINA 4
(page4.html)

HERRAMIENTAS DE TRABAJO
El lugar de trabajo de este profesional, es cualidades específicas en ambientación y equipamiento para facilitar la sensibilización y habilidad en el desarrollo de sus tareas, como son retiradores, mesas de luz, laboratorios fotográficos, sistemas de cómputo, como son el uso de plataformas PC y Macintosh, scanners, cámaras digitales, y fotográficas, escuadras, reglas, tipómetros, pinceles, acuarelas, óleos, acrílicos, aerógrafos, estilógrafos, hojas transferibles, sistema de rotulación por computadora (plotter) y medios audiovisuales, y materiales de serigrafía como: tintas, marco, raso, telas, papeles, etc., entre otros.



El lugar de trabajo de este profesional, es cualidades específicas en ambientación y equipamiento para facilitar la sensibilización y habilidad en el desarrollo de sus tareas, como retiradores, mesas de luz, laboratorios fotográficos, sistemas de cómputo PC y Macintosh.

Por el carácter manual de su actividad, el Diseñador Gráfico necesita ser una persona habilitada y diestra, no sólo en el manejo de las herramientas propias de un taller de diseño, sino también en el de equipos sofisticados de computación.

El lugar de trabajo de éste profesionalista debe reunir cualidades específicas en ambientación y equipamiento para facilitar la sensibilización y la habilidad en el desarrollo de sus tareas, como son retiradores, mesas de luz, laboratorios fotográficos, sistemas de cómputo, como son el uso de plataformas PC y Macintosh, scanners, cámaras digitales, y fotográficas, escuadras, reglas, tipómetros, pinceles, acuarelas, óleos, acrílicos, aerógrafos, estilógrafos, hojas transferibles, sistema de rotulación por computadora (plotter) y medios audiovisuales, y materiales de serigrafía como: tintas, marco, raso, telas, papeles, etc., entre otros.

PÁGINA 5
(page5.html)



El costo de los estudios es difícil de cuantificar, ya que para unos trabajos se requiere únicamente de papeles, colores y pegamento, así como en otros es necesario utilizar la computadora, cámara

beneficio, ya que los seguirán usando te servirán durante el desarrollo profesional. Otro punto importante es la realización

¿ES CIERTO QUE ES MUY CARA LA CARRERA?

El costo de los estudios es difícil de cuantificar, ya que mientras para unos trabajos se requiere únicamente de papeles de color y pegamento, en otros será necesario utilizar la computadora, la cámara de video y la cámara fotográfica, así como materiales de serigrafía, lo cual incrementa considerablemente el gasto. Sin embargo, puede economizarse esto con una organización grupal; esto debe verse como una inversión que retribuirá beneficios, ya que se pueden seguir empleando durante el desarrollo profesional.

Otro punto importante es la realización de prácticas escolares como visitas a talleres de impresión, despachos

de diseño, laboratorios de grabación y de televisión, museos y galerías, entre otros, en donde el alumno adquiere preparación que facilita el contacto directo con el medio laboral.

PÁGINA 6
(page6.html)

PLAN DE ESTUDIOS

El plan de Estudios vigente fue aprobado por el Consejo Académico de las Humanidades y de las Artes en el mes de Marzo de 1994 y comprende seis áreas

PLAN DE ESTUDIOS

- Metodológica Creativa
- Expresiva

PLAN DE ESTUDIOS

El plan de estudios vigente fue aprobado por el Consejo Académico del Área de las Humanidades y de las Artes en marzo de 1994.

Comprende seis áreas:

- Metodológica Creativa
- Expresiva

- Tecnológica
- Teórico-Técnica
- Teórica-Humanística e interdisciplinaria.

Está organizado en tres etapas con un total de 352 créditos, de los cuales 92 corresponden a la Etapa Básica, 180 a la Formativa y 80 a la de Preespecialización.

- La Básica comprende los dos primeros semestres, en los que se revisan conceptos y conocimientos esenciales.
- La Formativa abarca del tercero al sexto semestre y proporciona un soporte sólido de conocimientos y una idea general de las áreas que abarca la carrera para que en la 3ra. Etapa se decida que preespecialización, se va a cursar.
- Preespecialización que abarcan 7mo. Y 8vo. Semestres, donde se te ofrecen diversas opciones de las áreas del diseño, de las cuales deberás elegir la que consideres más conveniente, dependiendo de tus intereses para adentrarte más a lo que te guste.

PÁGINA 7
(page7.html)

Podrás elegir entre las siguientes:

* MEDIOS AUDIOVISUALES *

□ * MATERIAL DIDÁCTICO *

* INFORMÁTICA *

* EMPAQUE, ENVASE Y EMBALAJE *

¿QUÉ SON LAS PREESPECIALIZACIONES?

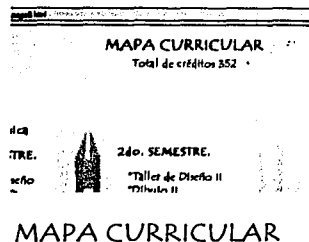
Las Preespecializaciones concretan una introducción a una área específica, en la cual el diseñador pretende involucrarse, según sus intereses y habilidades, La cual podrá profundizar después de terminar sus estudios.

Podrás Elegir entre las siguientes:

- Medios Audiovisuales
- Material Didáctico
- Informática
- Empaque, Envase, y Embalaje
- Editorial
- Ilustración

Dentro del campo de la carrera de Diseño Gráfico, gracias al nuevo Plan de Estudios que se renovó en 1995, se dividieron las materias, a partir del 7º semestre; con el fin de que los alumnos se preespecialicen en alguna rama específica de su carrera, para así tener mayor experiencia y conocimientos en determinada preespecialidad, ya que para ingresar en el campo de trabajo, en estos tiempos se necesita además del dominio de una de las diferentes ramas del diseño, eficiencia e interés por resolver problemas que se presenten.

PÁGINA 8
(page8.html)



MAPA CURRICULAR

Total de créditos 352

Etapa Básica

1er. SEMESTRE.

- *Taller de Diseño
- *Metodología para el Diseño
- *Dibujo I
- *Serigrafía
- *Geometría I
- *Redacción I
- *Arte y sociedad
- *Taller de Creatividad

2do. SEMESTRE.

- *Taller de Diseño II
- *Dibujo II
- *Fotografía I
- *Geometría II
- *Redacción II
- *Historia del Arte
- *Psicología del Diseño
- *Materiales y Técnicas de presentación

Etapa Formativa

3er. SEMESTRE.

- *Taller de Diseño III
- *Técnicas de Expresión I
- *Fotografía II
- *Tipografía I
- *Original Mecánico I
- *Técnicas de Impresión
- *Historia del Arte y del Diseño I
- *Teoría Comunicación

4to.SEMESTRE.

- *Taller de diseño IV
- *Técnicas de Expresión II
- *Fotografía III
- *Audiovisuales I
- *Guiónismo I
- *Historia del Arte y del Diseño II
- *Comunicación Visual
- *Factores Económicos del Diseño

5to. SEMESTRE.

- *Taller de Diseño V
- *Técnicas de Expresión III
- *Fotografía IV
- *Cine-Animación
- *Informática para el Diseño I
- *Realidad Nacional
- *Semiótica I
- *Diseño Ambiental

6to. SEMESTRE.

- *Taller de Diseño VI
- *Técnicas de Expresión IV
- *Televisión I
- *Informática para el Diseño II
- *Investigación del Campo Profesional.
- *Semiótica II
- *Mercadotecnia y Publicidad.
- *Aspectos Legales en el Diseño.

LO QUE CONTIENE CADA PREESPECIALIDAD CON SU LINK INDEPENDIENTES:

A partir del 7mo. semestre, comienza la 3ra. etapa de Preespecialización...

Preespecializaciones

Preespecialización en Medios Audiovisuales.

PÁGINA 9
(iconos.html)

1. Medios Audiovisuales
2. Material Didáctico
3. Editorial
4. Informática
5. Empaque, Envase y Embalaje
6. Ilustración

ETAPA DE PREESPECIALIZACIÓN QUE ABARCA 7mo. Y 8vo. SEMESTRES.

Si quieres conocer el contenido de cada una de la preespecializaciones, sólo da click en la que más te interese.

- 1.- Medios audiovisuales
- 2.- Material didáctico
- 3.- Editorial
- 4.- Informática
- 5.- Empaque, Envase y Embalaje
- 6.- Ilustración

Preespecialización en Medios Audiovisuales	
Este es un curso programa de administración de medios para empresas en los centros	
7mo SEMESTRE	
* Taller de Diseño	* Taller de Producción
* Audiovisuales	* Teoría de Medios
* Editoriales	* Guionismo
* Lenguaje de la Imagen	* Teoría de Edición y
* Teoría de Edición y	* Producción
* Multimedia	* Multimedia

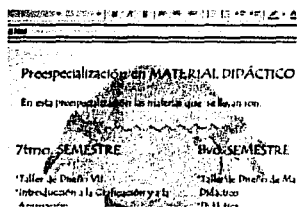
Esta preespecialidad lleva como materias: Diseño, Audiovisuales, Televisión, Guionismo, Lenguaje de la Imagen, Multimedia, Video, Análisis del Mensaje, Desarrollo de Medios de Comunicación y Apreciación Cinematográfica.

En esta área se prepara al estudiante en el diseño, la producción y la realización de mensajes gráficos, apoyados por medios audiovisuales como son: los Proyectores, laboratorios de Televisión.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

El área de trabajo que le corresponde es en Televisión o en Radio: realizando comerciales, videos, programas de radio, programas de televisión, creando audiovisuales para empresas, entre otros.

Preespecialización en Material Didáctico.



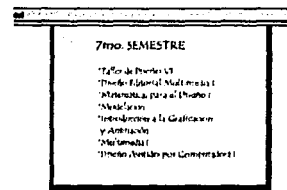
Sus materias son: Diseño, Audiovisuales, Teoría Psicológica Contemporánea, Pedagogía, Psicología educativa, Didáctica, Psicología de la Infancia, Psicología Social y Elementos de Ilustración.

En esta área se involucra al estudiante, en el diseño, el desarrollo y la realización de juegos y artículos didácticos, para desarrollar en el adulto o en el niño habilidades psicomotrices y perceptuales con base en el manejo adecuado del color, las formas, los conceptos gráficos y el

espacio. Asimismo se le prepara en el diseño, manejo y producción de material audiovisual.

El área de trabajo que le corresponde es en elaborar material para escuelas o empresas con un fin educativo.

Preespecialización en Informática para el Diseño.

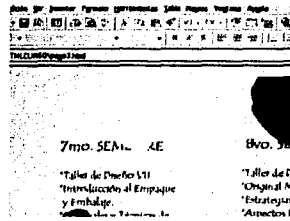


En esta rama las materias son: Diseño, Multimedia, Graficación-Animación, Diseño Editorial-Multimedia, Matemáticas para el Diseño, Modelación y Diseño por Computadora.

En esta área se le capacita en el manejo, el uso y el diseño de programas y paquetes de Diseño Gráfico ya que, como consecuencia del avance de los ordenadores y su utilización en todos los campos, se hace indispensable el uso de la computadora y multimedia.

El área a la que está enfocada es muy diversa, ya que utilizando la computadora como herramienta, encontramos un campo de trabajo más amplio, desde un despacho de publicidad, hasta en grandes empresas.

Preespecialización en Empaque, Envase y Embalaje.



Esta lleva como materias: Diseño, Empaque y Embalaje, Materiales y Técnicas de Impresión, Diseño Formal, El Color en el Empaque, Tipografía, Original Mecánico, Estrategias de Mercadotecnia, Aspectos Legales y Visualización de Empaque Medios.

En esta área se le guía hacia el aspecto visual, como juegos de colores y formas, tipografía y materiales de empaque; envase o embalaje de toda clase de productos, siendo destinada a diseñar la forma y el color de los mismos, de

una manera atractiva y funcional, dependiendo del público al que van dirigidos.

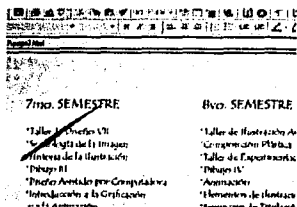
Preespecialización en Diseño Editorial.



En Diseño Editorial las materias son: Diseño, Diseño Editorial, Tipografía, Diagramación, Medios Impresos, Influencia Social de los Medios Impresos, Diseño Editorial por Computadora, Multimedia y Original Mecánico.

En esta área se le capacita para desempeñarse como Diseñador en el campo de los medios Impresos: desde el diseño de libros, revistas, historietas, periódicos, folletos, etc., hasta el acomodo de la información.

Preespecialización en Ilustración.



7mo. SEMESTRE	8vo. SEMESTRE
Taller de Diseño III	Taller de Ilustración de
Historia de la Imagen	Composición Plástica
Historia de la Ilustración	Taller de Experimentación
Dibujo III	Dibujo IV
Diseño Avanzado por Computadora	Animación
Introducción a la Gráfica	Historia de la Ilustración
Introducción a la Ilustración	Introducción a la Ilustración

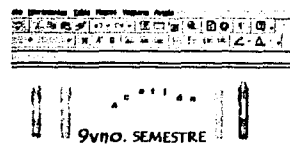
Esta preespecialización se llevan las materias de: Diseño, Gráfica-Animación, Elementos de Ilustración, Dibujo por Computadora, Diseño de la Imagen, Historia de la Ilustración, Animación, Composición Plástica y Dibujo.

En esta área está enfocada al dibujo en todas sus ramas: Artístico, Publicitario y Cómic; se prepara al estudiante para desarrollarse en el campo de los carteles y los espectaculares con y sin movimiento, así como en la ilustración de libros, revistas, historietas, entre otros, valiéndose de la capacidad de expresión plástica de la imagen gráfica.

El campo de trabajo es muy amplio, ya que el ilustrador puede participar desde la realización de cómics, ser

caricaturista, realizar carteles de todo tipo, espectaculares, portadas de revistas, creación de diseños para animaciones, etc.

PÁGINA 10
(9vno.html)



9vno. SEMESTRE
Taller de Ilustración de
Composición Plástica
Taller de Experimentación
Dibujo IV
Animación
Historia de la Ilustración
Introducción a la Ilustración

Preespecialización otorga un perfil específico de acuerdo con el cual se forma durante el curso del 7mo. y 8vo. Semestres.

9vno. SEMESTRE

Cada una de estas preespecializaciones otorga un perfil específico de acuerdo con el área de conocimiento, la cual se forma durante el curso del 7mo. y 8vo. Semestres.

Es considerado el último de la Licenciatura donde se cursa sólo una materia llamada Seminario de Titulación II, la cual está designada para terminar el 50% de la Tesis o la opción que se haya decidido elegir para lograr la titulación.

Para inscribirte a la preespecialización de tu preferencia, es indispensable ser alumno regular, o sea no deber ninguna materia hasta el 4to. Semestre, y presentar una constancia de preespecialización la cual se obtiene un semestre antes de la elección mediante conferencias informativas que se imparten a los alumnos, con el fin de dar a conocer los objetivos de cada rama.

PÁGINA 11
(page17.html)

TITULACIÓN Y SERVICIO SOCIAL

TITULACIÓN Y SERVICIO SOCIAL

Para obtener el título es indispensable:



TITULACIÓN Y SERVICIO SOCIAL
Para obtener el título es indispensable:

- Acreditar la totalidad de los créditos del Plan de Estudios.
- Cumplir con el servicio social obligatorio.
- Aprobar examen de comprensión de lectura del idioma Inglés.
- Cubrir el seminario de Titulación II.
- Elegir una de las seis opciones de titulación: Tesis, Tesina, Examen global de conocimientos con trabajo de aplicación,
- Seminario taller extracurricular, Memoria del desempeño profesional, Informe de la práctica profesional de servicio a la comunidad y Réplica oral de acuerdo con los lineamientos establecidos

SERVICIO SOCIAL Para La realización de éste:

- Se debe cubrir el 70% de los créditos que señala el plan de estudios
- Llevarlo a cabo durante un tiempo no menor de 6 meses ni mayor de 2 años, completando 480 horas.
- Ya terminado, deberás tramitar la Carta de Liberación como comprobante, en el Dpto. de Servicio Social, ubicado en el edificio A-7 planta baja.

Es importante que investigues dónde te conviene realizarlo.



PERFIL DE EGRESO

Al concluir la Licenciatura el egresado contará con un marco teórico-práctico

para:

- Diseñar las imágenes que proporcionen una información por medio de signos, señales y significados de las formas y colores.
- Planificar apropiadamente la comunicación visual, mostrando capacidad directiva y de toma de decisiones.

PERFIL DE EGRESO

Al concluir la licenciatura el egresado contará con un marco teórico-práctico que lo capacitará para:

- Diseñar las imágenes que proporcionen una información gráfica y audiovisual, valiéndose de signos, señales y significados de las formas y de los colores.
- Planificar apropiadamente la comunicación visual, mostrando capacidad directiva y de toma de decisiones.
- Colaborar con los medios de comunicación y utilizar adecuadamente sus técnicas.

- Adoptar una actitud crítica, equilibrada y creativa para transformar su medio de trabajo.
- Desarrollar la investigación teórico-práctica del arte y del Diseño Gráfico en particular.
- Establecer las especificaciones y los presupuestos que definen la realización, el tiempo y el costo del trabajo proyectado.
- Actualizar sus conocimientos en el uso y en el manejo de las herramientas proporcionadas por los avances tecnológicos como son las computadoras, los programas y los equipos para video y televisión, entre otros.
- Enriquecer su información con la investigación histórica, estética y filosófica del medio ambiente en que vive, trabaja y se desarrolla, así como con el conocimiento de su realidad socioeconómica, política y cultural.

APARTIR DE AQUÍ SE TIENE LA OPCIÓN DE REGRESAR A LAS ANTERIORES, O CONTINUAR EN

BÚSQUEDA DE MÁS INFORMACIÓN POR MEDIO DEL BOTÓN MENÚ, QUE NOS LLEVARÁ A LA PANTALLA PRINCIPAL, DONDE TENDREMOS OTRAS OPCIONES.

para video y televisión, entre otros.

En conjunto con la investigación histórica, estética y filosófica del medio ambiente en que vive, trabaja y se desarrolla, así como con el conocimiento de su realidad socioeconómica, política y cultural.

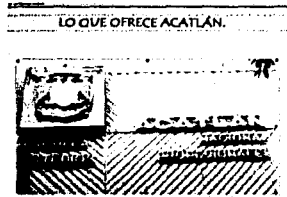


ESTABLECIÉNDONOS DENTRO DEL MENÚ PRINCIPAL, CONTINUANDO CON EL BOTÓN DE LA CÁMARA FOTOGRÁFICA QUE REPRESENTA LAS INSTALACIONES DEL PLANTEL...



APARECE:

PÁGINA 1
(page21.html)



LO QUE OFRECE ACATLÁN

La ENEP Acatlán se encuentra ubicada en las avenidas Alcanfores y San Juan Totoltepec, en Naucalpan de Juárez, estado de México, en donde ocupa un terreno de 26 inmuebles, que alojan aulas, talleres, laboratorios, clínica odontológica, cafeterías, gimnasio, la tienda 2 del sistema de tiendas de autoservicio de la UNAM.

Ofrece diversos servicios, entre los que se encuentran los centros de Información y Documentación, Cómputo, Idiomas Extranjeros y Difusión Cultural.

CARRERAS EN LA ENEP ACATLÁN

En la ENEP Acatlán se cursan las carreras de Actuaría, Arquitectura, Ciencias Políticas y Administración Pública, Derecho, Diseño Gráfico, Economía, Enseñanza del Idioma, Filosofía, Historia, Ingeniería Civil, Lengua y Literatura Hispánicas, Matemáticas Aplicadas a la Computación, Pedagogía, Relaciones Internacionales y Sociología.

Fotografías de alumnos de la escuela, y de algunos de los talleres de la carrera de Diseño Gráfico, que por causas de fuerza mayor no se pueden presentar en su totalidad, pero es mejor que los conozcas, y te des cuenta que son muy prácticos y funcionales.

PÁGINA 2
(fotos.html)



Con el Coordinador de la Lic. de Diseño Gráfico:
Prof. Alejandro Cornejo.

Asimismo, cuenta con estudios de Posgrado y Educación Continua, Laboratorios y Talleres para algunas carreras, Actividades Deportivas y Recreativas, Bolsa de Trabajo, Becas, Servicio Médico y Publicaciones.

En el ciclo de Posgrado se imparten las especializaciones en Control de Calidad de la Construcción, Estructura Jurídico Económica de la Inversión Extranjera, Geotecnia aplicada a las Vías Terrestres, Instituciones Administrativas de Finanzas Públicas y las maestrías de estudio México-Estados Unidos y de Política Criminal.

El personal académico con el que cuenta el plantel es de 1467 miembros los cuales atienden a una población de 15 537 alumnos de Licenciatura y 89 de Posgrado.

Para mayores datos, comunicarse con la Información y Atención a alumnos en :

La División De Diseño Y Edificación, Tel. 623.17.24. con el Coordinador de la Licenciatura de Diseño Gráfico, Lic. Alejandro Cornejo.

Av. Alcanfores Y San Juan Totoltepec S/N. Santa Cruz Acatlán, Naucalpan 53150, Edo. De Méx. ó vía Internet a los correos electrónicos:

<http://www.acatlan.unam.mx/>
gopher.acatlan.unam.mx
dpvi@apolo.acatlan.unam.mx

*REGRESAR A MENÚ, Y CONTINUAR CON LA
VIDEOCÁMARA, QUE REPRESENTA EL CAMPO DE
TRABAJO.*

Juan Totoltepec S/N. Santa Cruz Acatlán,
térnet a los correos electrónicos:

www.acatlán.unam.mx

dpvi@apolo.acatlán.unam.mx



*PÁGINA 1
(campo.html)*

• En el Sector Público colabora en Secretarías o Instituciones Educativas y Culturales para la p de señalamientos, carteles, folletos, paginas web multimediales, y piezas de promoción cultural et

• En el Sector Privado, participa en Despachos de Diseño Gráfico, Galerías, Empresas Editoriales, Estudios Cinematográficos y de Televisión, Agt Publicidad, Empresas Turísticas y además tiene trabajo independiente, ya que es común dentro medio de otros trabajos en su campo, entre otros

Campo De Trabajo

El Diseñador Gráfico realiza su ejercicio profesional en un mercado de trabajo de alta competitividad, ya que actualmente son muchos los egresados de esta carrera. En consecuencia, para desempeñarse exitosamente en su medio, tendrá que contar con un máximo nivel de preparación y actualización. Generalmente, para su contratación requiere de una experiencia mínima de dos años.

Por las características de esta carrera es importante que el alumno inicie su práctica profesional aún antes de concluir su formación universitaria de preferencia a partir del -5to. Semestre- ya que la experiencia que obtenga al trabajar, redundará satisfactoriamente en su aprendizaje y desarrollo profesional.

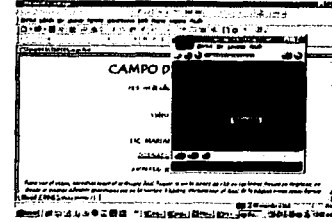
- En el sector público colabora en Secretarías de Estado o instituciones educativas y culturales para la producción de señalamientos, carteles, folletos y piezas de promoción cultural.
- En el sector privado, participa en Despachos de Arte y Diseño Gráfico, Galerías, Empresas Editoriales, Estudios Cinematográficos y de Televisión, Agencias de Publicidad,

PÁGINA 2 (mercaço.html)

- Empresas Turísticas y además con opción de trabajo independiente, ya que es común dentro del medio efectuar trabajos por su cuenta, mismos que llegan a ser muy bien remunerados.
- O bien, también puede iniciarse en el área de la docencia después de terminar el octavo semestre.

Asimismo, debe mantener relaciones con todas aquellas empresas o instituciones que demanden el servicio de un medio o mensajería para su comunicación.

Los ingresos que percibe el Diseñador Gráfico van de acuerdo con sus aptitudes, habilidades y disposición general hacia el trabajo. Por tanto, dependiendo de los objetivos y perspectivas particulares que se fije, determinará qué puestos puede alcanzar.



Videos de entrevistas con diseñadores activos.

*REGRESAR A MENÚ PRINCIPAL, Y CONTINUAR CON
LOS LIBROS QUE REPRESENTAN LAS APTITUDES Y
REQUISITOS PARA ESTUDIAR LA CARRERA.*



PÁGINA 2
(page20.html)

PROCESOS DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE DISEÑO

APTITUDES

Las aptitudes con las que debes contar para e

- Destreza manual y aptitudes plásti
- Habilidad y creatividad en la resol
práctica de problemas, así como e

Las aptitudes con las que debe contar para estudiar la
carrera son:

Aptitudes

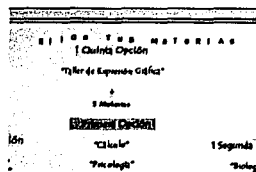
- Destreza manual y aptitudes plásticas.
- Habilidad y creatividad en la resolución práctica de problemas, así como en el manejo de colores y formas.
- Aptitud para tomar decisiones.
- Conocimientos básicos de dibujo.
- Capacidad de crítica y autocrítica.
- Capacidad para el desarrollo creativo
- Capacidad para el trabajo en equipo
- Memoria visual

- Disposición para la lectura.

Intereses

- Interés por la investigación.
- Interés por las manifestaciones culturales, los problemas políticos y socioeconómicos tanto nacionales como internacionales.
- Interés por la transmisión de mensajes significativos
- Interés por mantenerse informado y contribuir con su participación en los eventos de Diseño que se presenten.
- Interés por mantenerse a la vanguardia.

PÁGINA 3
(page23.html)

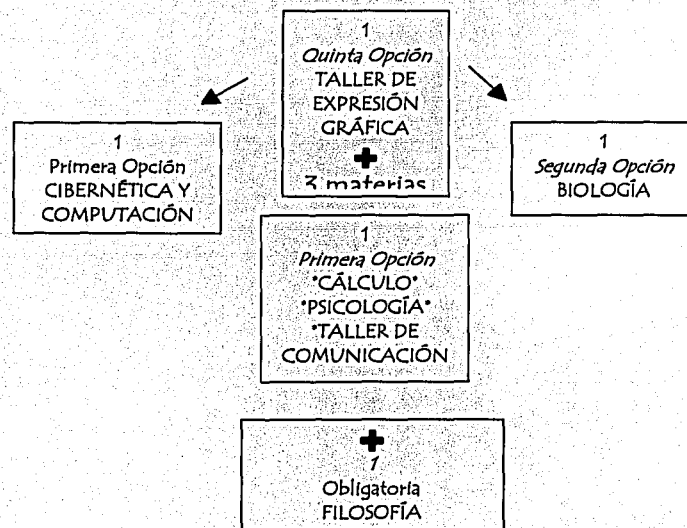


Si eres estudiante de algún CCH en la UNAM, para la elección de materias durante tu 5to. semestre, se recomienda que elijas las del siguiente esquema, como ayuda para conocer más acerca de las actividades que desarrollarás durante la carrera de Diseño Gráfico a la cual te dedicarás en un futuro profesional.

Como se dicen, las siguientes materias del esquema preferencial reconocido por el plan de estudios del CCH Naucalpan, son sólo opcionales, y muy recomendadas si planeas estudiar Diseño Gráfico, pero no son Obligatorias.

CCH*ROS

Materias Constitutivas del Esquema Preferencial del CCH Naucalpan, Recomendado para la Carrera de Diseño Gráfico en Acatlán.



- Escuela de Diseño del INBA (Instituto Nacional de Bellas Artes):
<http://www.cnca.gob.mx/cnca/buena/inba/subbellas/coordinadora/coordin.html>
- Universidad Anáhuac del Sur, D.F. y Lomas Anáhuac, Edo. Méx. : <http://www.uas.mx/>
- Universidad del Valle de México, unidades Tlalpan, San Rafael, D.F. y Lomas Verdes Edo. de Méx. :
<http://www.sanrafael.uvmnet.edu/disgrafico.htm>
- Universidad Iberoamericana Sta. Fé, D.F. Puebla, Pue. :
<http://www.uia.mx/ibero/prog/carreras/dgrafico/default.html>
- Universidad La Salle, D.F. :
<http://www.ulsal.edu.mx/carreras/grafico.html>
- Universidad Simón Bolívar, D.F. :
<http://www.usb.edu.mx/licenciaturas/disenio/introduccion.html>
- Instituto Kennedy :
<http://www.kennedy.edu.ar/2900.htm>
- Facultad de Arquitectura y Urbanismo :
<http://www.ub.edu.ar/catmate/disegraf.html>
- Facultad del Habitat: <http://www.uaslp.mx/fh/dg.html>
- Universidad Autónoma Metropolitana, unidades Xochimilco y Azcapotzalco, D.F.
<http://chandra.uam.mx/html/licypos.html>

Autor: Penélope Rodríguez C.

- Universidad Justo Sierra : <http://www.arts-history.mx/educa/df/ujsierra.html>
- Universidad Intercontinental, D.F. <http://www.arts-history.mx/educa/df/uic.html>

Además existen 70 instituciones en el país que imparten la carrera; para mayores informes:

<http://www.arts-history.mx/educa/df.html>

PÁGINA 2
([creditos.html](#))

CRÉDITOS



LIC. DE DISEÑO GRÁFICO EN LA UNAM
CAMPUS ACATLÁN

LIC. DE DISEÑO GRÁFICO EN LA UNAM

CAMPUS ACATLÁN

Laura Penélope Rodríguez Carmona

Egresada de la ENEP Acatlán

96-2001.

Preespecializada en el área de Informática para el Diseño Gráfico.

~~pennylu82@hotmail.com~~

pennylu82@hotmail.com

REGRESAR A MENÚ PRINCIPAL, Y CONTINUAR CON EL BOTE DE PAPELES, QUE REPRESENTA COMENTARIOS O DUDAS.



PÁGINA 1
(flash automático)

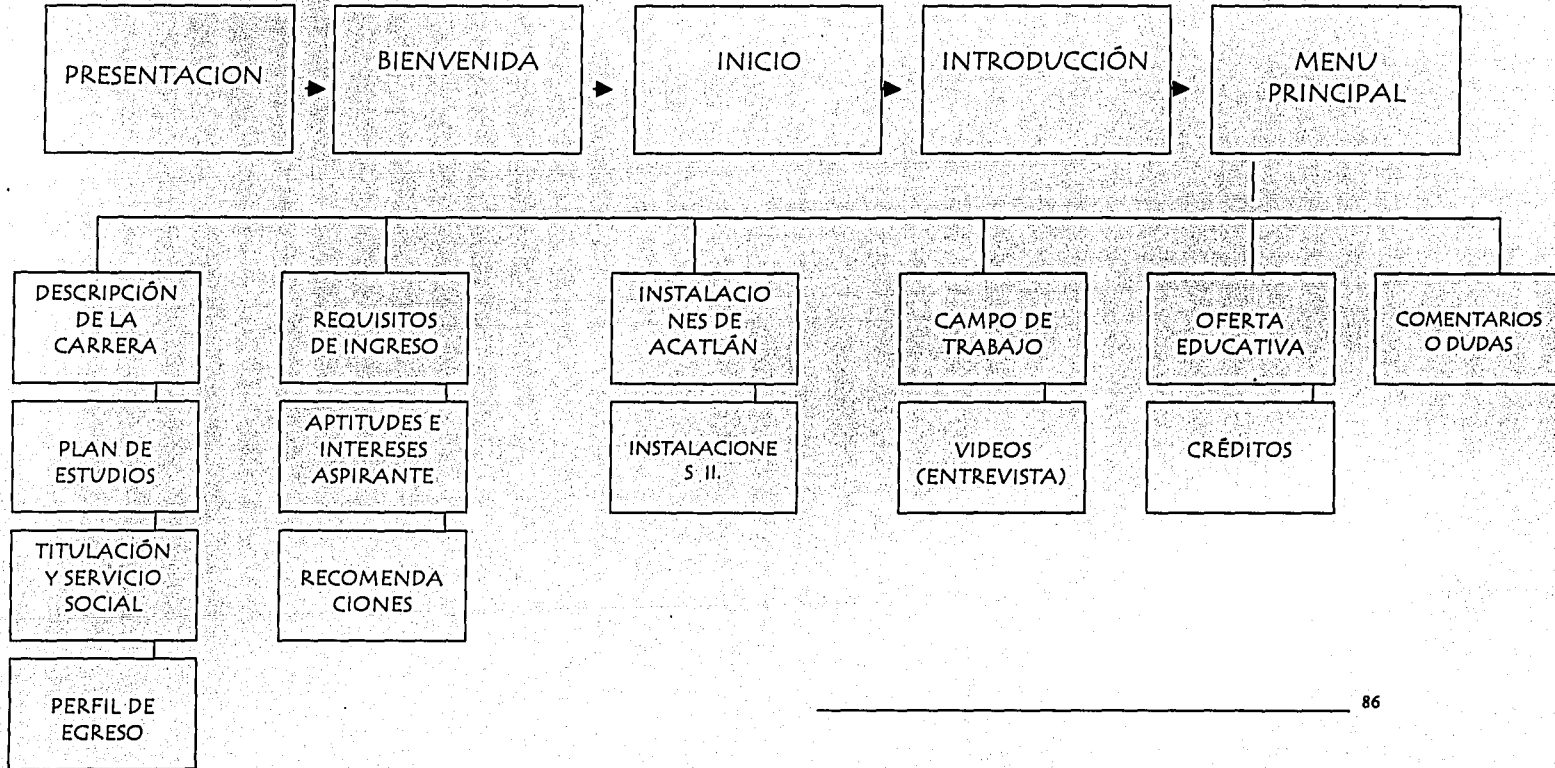


pennylu82@hotmail.com

Comentarios o Dudas a: pennylu82@hotmail.com

7. MODELOS: (Orden de Metodología)

5.1 Esquema de Navegación



El esquema anterior se desarrolló, para facilitar la navegación al usuario, en donde las primeras cuatro pantallas de inicio, son continuas para dar una introducción de la información base, de la cual se pueda partir, reconociendo ya la interfase de la página, enseguida aparece una quinta pantalla la cual representa el menú principal, de donde siempre podrá regresar y dirigirse a la información de su interés, cada una de sus pantallas mantiene un conjunto de botones mediante los cuales se puede avanzar, retroceder, o salir a menú, en caso de confusión o salto de información.

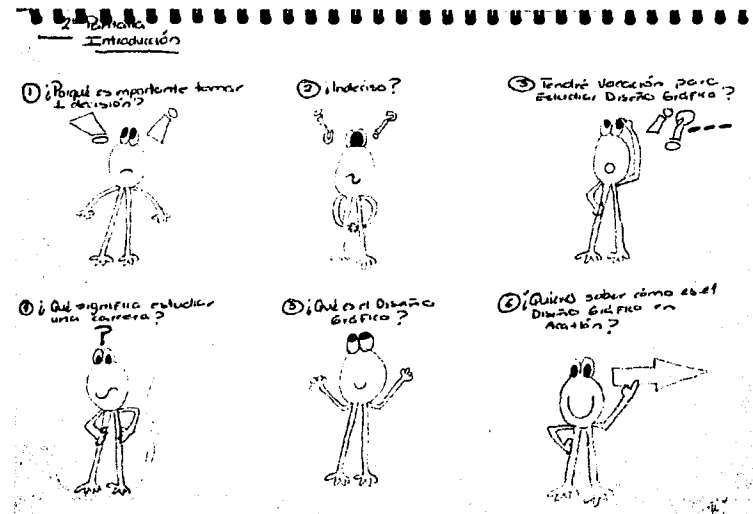
Esta interfase se le reconoce como No-Lineal, la cual presenta diversas alternativas de elección y salida. Y se consideró la correcta, por que debido a que, es demasiada información, que viene por secciones, puede variar el interés del que la consulte, es por eso que se considera conveniente presentarle al usuario una estructura multidireccional, para su mejor funcionalidad.

5.2 BOCETOS: (Paso 8 de metodología)

BOTONES:

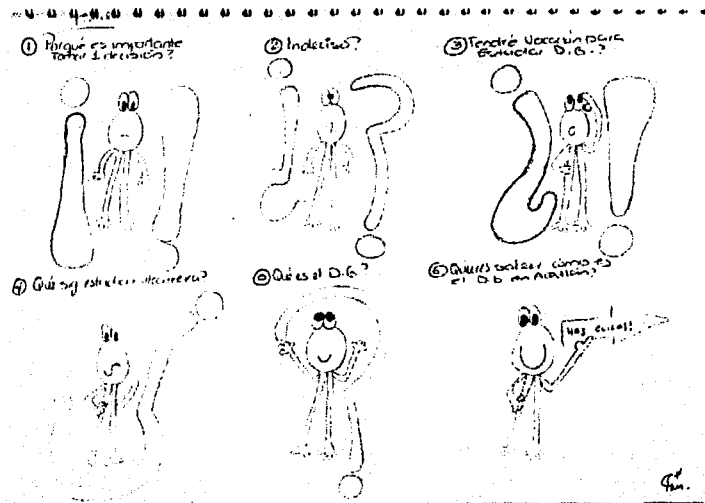
Pensando en un icono que representara de forma adecuada y divertida las preguntas que frecuentemente se realizan los adolescentes que están por elegir una carrera se trabajó lo siguiente:

1.



Signos de interrogación complementados con una rana, pensando en que el animal trabajado en caricatura es agradable y llamativo.

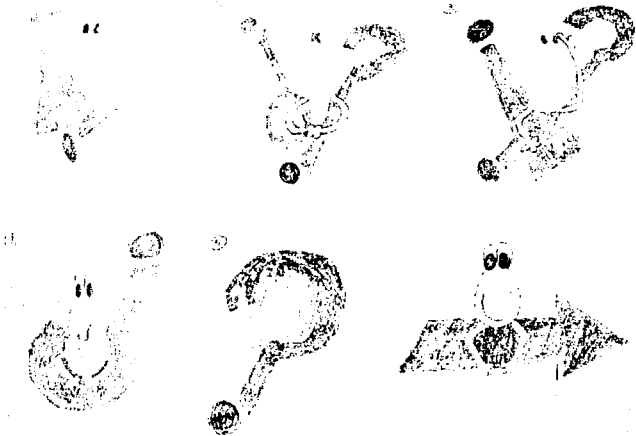
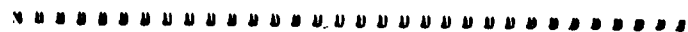
2.



3.



4.

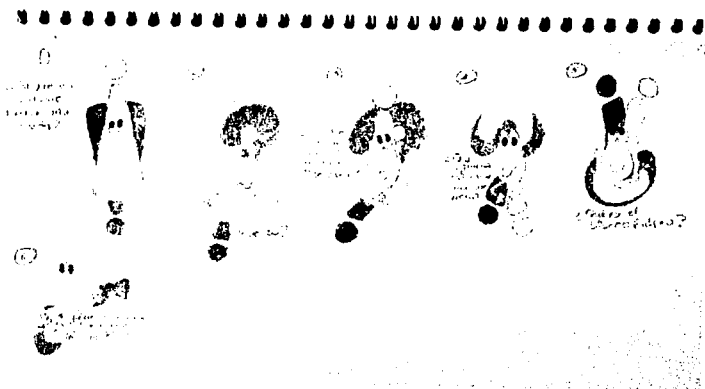


5.

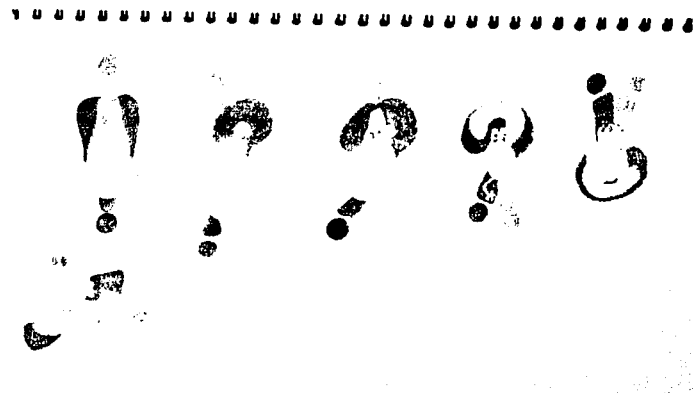


1. En qué momento del día se levanta?
2. ¿Cómo es?
3. ¿Qué le gusta hacer en su tiempo libre?
4. ¿Qué cosas le gustan hacer en su vida?
5. ¿Qué cosas le gustan hacer?
6. ¿Qué cosas le gustan hacer en su vida?
7. ¿Qué cosas le gustan hacer en su vida?

6.



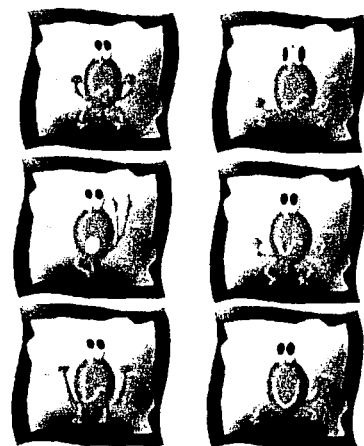
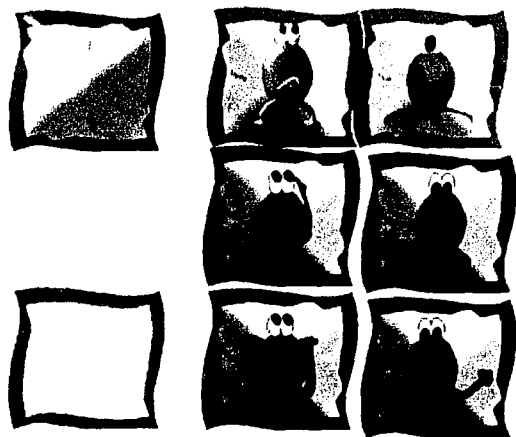
7.



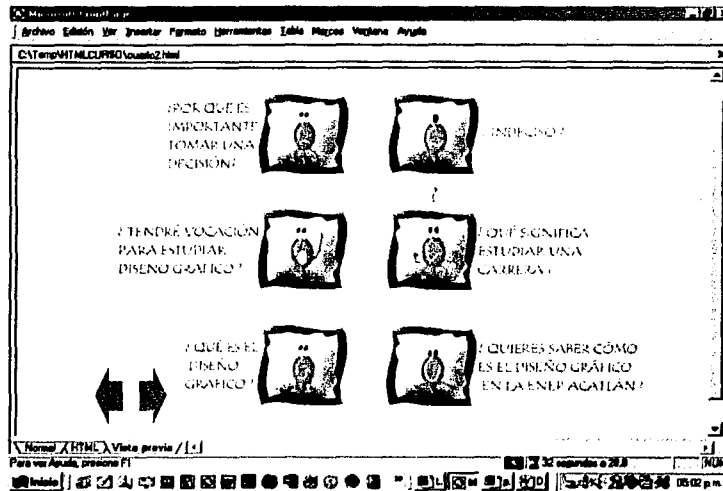
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

COLOR

8.



PROPUESTA FINAL



En la elección del bocetaje se decidió esta última, que está representada por el gráfico de una rana incrustada en una flor, sobre una base cuadrada, simulando seis botones que

tienen como funcionalidad dar a conocer algunas de las preguntas más frecuentes entre los adolescentes que están por elegir una licenciatura.

Los colores elegidos fueron:

- En la base, el color azul marino, superpuesto con el blanco, con el fin de hacer un contraste equilibrado y agradablemente visual en el fondo de la pantalla.
- En la flor que está superpuesta a la base del botón, se eligió el mismo tono del fondo, para equilibrar y dar ritmo al acomodo de los botones.
- Para la rana se eligió el color verde, resaltándola en primer plano como imagen principal de los botones.
- Para los signos de interrogación que aparecen en cuanto se coloca el cursor por encima de los botones, se eligió el color azul marino, mismo de la base, para mantener un equilibrio y ritmo del mismo botón.

5.3 JUSTIFICACIÓN DEL AMBIENTE GRÁFICO (Paso 9 de metodología)

El ambiente gráfico también conocido como interfaz, está conformado por tres botones que se encargan de direccionar el sentido de la página, o sea adelantar, regresar a anterior o regresar a menú principal, estos botones están representados por la sintetización de unas cajas de cds, trabajadas en photoshop.

BOTONES DEL MENÚ PRINCIPAL

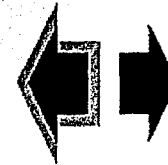


Estas cajas, se eligieron pensando en la unificación de los botones, para facilitar la navegación del usuario, presentándolas en cada pantalla para darle continuación y

facilidad de revisar la información al receptor, además de denotar que la información contenida, la cual se este revisando es digital, y una buena opción que consideré para representar lo digital en un disco de cd, ya que ahora en estos tiempos es muy común encontrarnos para toda razón, información comprimida y contenida en cds, que podemos observar mediante una computadora.

De esta manera es que los botones quedaron así con esa base de caja de disco compacto sobreponiendo las flechas en color blanco y el menú en rojo, para su fácil identificación.

BOTONES EXTRAS DE PANTALLAS DE INTRODUCCIÓN



En el caso de las primeras cuatro pantallas, la existencia de las flechas azules se trabajaron de manera diferente, con el fin de identificar que aún no se está en el menú principal, que solamente se está presentando la introducción del proyecto, así como para equilibrar y armonizar su propia navegación.

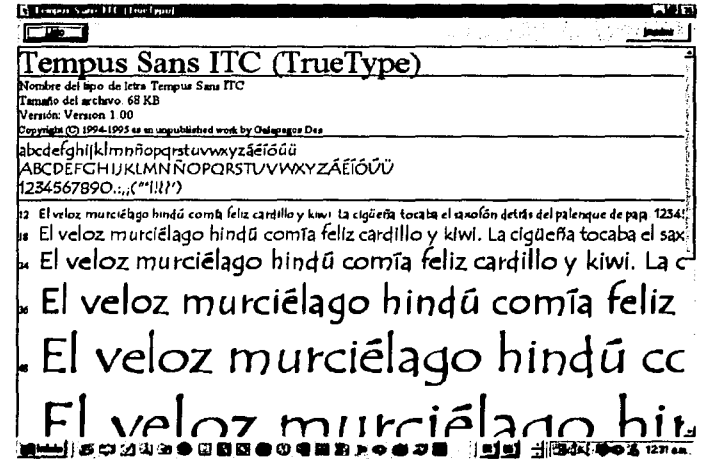
El fondo de la interfaz, se predeterminó el fondo en color azul claro, con unos rayones superpuestos en color blanco, simulando la pared del cuarto que forma parte del menú principal, con la finalidad de congruencia y continuidad del proyecto.

Esto se decidió pensando en que todas las pantallas contenidas de la información, aparenten pertenecer al cuarto del menú principal, el cual representa un lugar de trabajo del diseñador gráfico.

El cambio de color o de tono en algunas de las pantallas continuas, se decidió con el fin de variar la presentación de la vasta información, tratando de evitar lo plano y monótono en la visualización de un cambio drástico.

TIPOGRAFÍA

La tipografía elegida fue la Tempus Sans ITC, a 12 pts. Considerando un buen tamaño para la lectura de la información en la página web y por su claridad e informal trazo, pensando en que va dirigido a adolescentes interesados en conocer el desarrollo de la carrera.



PROGRAMA DE PROYECTACIÓN: (Paso 10 de Metodología)

Realización y aplicación de los modelos ya bien definidos. Proyecto Final, totalmente comprobado y sin errores.

5.4. PROTOTIPO: (Paso 11 de Metodología)

Señalamos la subida de la página web al mundo de internet, que será nuestro modelo complementado, definido y estudiado, listo para consultar.

CONCLUSIONES

Finalmente considero que el proyecto desarrollado anteriormente ha cumplido con su objetivo general que fue crear la página web como material de apoyo para el Dpto. de Psicopedagogía del CCH Naucalpan e interesados, ya que se encuentra lista para navegar, cubriendo la necesidad de información sobre la Licenciatura de Diseño Gráfico.

En cuanto a su funcionalidad, considero que la cubre, respaldándome con las estadísticas de 50 alumnos del CCH que visitaron la página, los cuales enviaron sus comentarios de que les agrado la página, les fue fácil navegar en ella y les gusto saber que cuentan con un medio más de información para consultarlo de una manera rápida y sencilla.

En cuanto a la carrera, me siento satisfecha por haberle aportado un reconocimiento más, dentro de internet, donde presenté la información completa y sugerencias para los aspirantes a la misma.

Considerando que fue mi primera página, la cual me sirvió de experiencia laboral, para realizar otras como trabajos independientes, me siento orgullosa de que esté siendo visitada y cumpla con su objetivo de información, además de valorar la experiencia que me ha brindado, de crecer y mejorar como profesionista, para emprender la necesidad de ser mi propio juez y jurado para afrontar y resolver mis puntos débiles, retomando los fuertes y así poder lograr mis ambiciones.

Los programas utilizados para la realización de este proyecto, "Página Web" Informativa sobre la Lic. De Diseño Gráfico en la ENEP Acatlán, fueron:

- Imágenes: Photoshop, Illustrator, 3D-Studio.
- Sonido: Audio Catalyst, Goldwave, Jukebox.
- Video: Premiere, Real Media Player, Quick Time.
- Animación : 3D-Studio, Photoshop, Flash.
- Armado: Front-Page, HTML, Dream weaver

Desarrollándolos básica y considerablemente para la funcionalidad del mismo.

Tan Tan.

BIBLIOGRAFÍA

Todo el Poder de Multimedia

Tay Vaughan, Osborne
Ed. Mc Graw Hill, México 1995.

Multimedia

Feldman, Tony
New York. Ed. Blueprint 1994

Luther, Arch C.

New York. Ed. Bantam Book 1992.

Dannenberg Interface Design Blattner, Meera M. New

York. Ed. ACM Press 1992.

Las Profesiones Universitarias

Dr. Jorge Derbéz. Dpto. de Psicopedagogía
Dirección General de publicaciones México, 1964
Ed. UNAM.

Guía para Realizar Investigaciones Sociales
Rojas Soriano Raúl. Plaza y Valdéz Editores
Méx. 1989.

Metodología y técnicas de investigación en C. Sociales.
Pardinas, Felipe. Ed. Siglo XXI. México. 1980.

Cómo Elaborar y Asesorar una Investigación de Tesis
Muñoz Razo, Carlos. Ed. Prentice Hall
México. 1998.

Orientación Vocacional

ENEP Acatlán
LB1027.5/B64

Orientación Vocacional

De Gonzalo Guzmán Sosa y Virginia Medina Sánchez
Ed. Trillas P.P. 139-147.

Cómo se Hace una Tesis

(Técnicas y Procedimientos de estudio, investigación y escritura)
De Humberto eco. Ed. Gedisa P.P. 13-26 y 265-267
LB 2669
E258
(CCH Naucalpan)

El Profesor y la orientación Vocacional

De Nuria Coartada de Kohan
Ed. Trillas 1991 P.P. 11-28 y 57-60.
LC1043
C67
(CCH Naucalpan)

Guía de Carreras 1972

UNAM P.P.247-249
LC1093
M44 (CCH Naucalpan)

Guía de Carreras 1985

P.P. 675-696
LC1063 M44 (CCH Naucalpan)

Guía de Carreras 1998

Ed. UNAM.

El Gran Libro del CD Rom

Harald Hahn. Ed. Marcombo,
México, 1996.

Informática Presente y Futuro Donald H. Sanders, 3ª
Edición, Ed. Mc Graw Hill, México, 1990.

Diseño Gráfico

Daniele Baroni, Ed. Folio.

Diseño

Philip Rawson
Ed. Nerea, México 1987.

Psicología Vocacional.

Enfoques del Asesoramiento.
F. Rivas. Ed. Morata. P.P. 9-19.

Motivación Profesional en Adolescentes y Jóvenes

González Rey Fernando. Ed. Pueblo y Educación. (Cuba)

Planeación de Vida y Carrera

Cañares Arrangoiz David y Siliceo Aguilar Alfonso.
Ed. LIMUSA, P.P. 114-135.

Ciencias de la Salud

Hiigashida Hirose Bertha Yoshico Ed. Mc Graw Hill,
México, 1992.

Documenta CCH No. 1
Ed. UNAM. P.P. 3-91.

Plan de Estudios Actualizados
CCH. Unidad Académica de Bachillerato
Julio 1996. P.P. 12-39.

Multimedios en la educación Interactiva.
Maestría en Artes Visuales
Orientación en Comunicación y D.G.
De Grisselle Soto V. 1998
UNAM

Archivos Gráficos en Multimedia
Tesis De Carolina Escalante A.
Univ. Simón Bolívar 1998.

Sistema de Información Basado en Multimedia par la
Capacitación en Lenguaje C.
Tesis De Juan Carlos Duarte G. 1998

Multimedia Clave Para Un Nuevo Mundo de Información
Tesis De Lidia Reynosa V. Y Angélica Morán. 1994
Escuela de Periodismo: Carlos Septián García.

El Diseño Gráfico desde los Orígenes hasta nuestros Días
Enric Satué. Ed. Alianza.

Fundamentos de Diseño
De Robert. Ed. Limusa
Grupo Noriega Editores.

INBA:
<http://www.cnca.gob.mx/cnca/buena/inba/subbellas/coordin.html>

LA SALLE: <http://www.uls.edu.mx/carreras/grafico.html>

KENNEDY: <http://www.kennedy.edu.ar/2900.htm>

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO:
<http://www.ub.edu.ar/catmate/disegraf.html>

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE MÉXICO SAN RAFAEL:
<http://www.sanrafael.uvmnet.edu/disgrafico.htm>

FACULTAD DEL HABITAT:

<http://www.uaslp.mx/fh/dg.html>

IBERO:

<http://www.uia.mx/ibero/prog/carreras/dgrafico/default.html>

ANAHUAC DEL SUR: <http://www.uas.mx/>

SIMON BOLIVAR:

<http://www.usb.edu.mx/licenciaturas/disenio/introduccion.html>

UAM: <http://chandra.uam.mx/html/licypos.html>

Universidad JUSTO SIERRA : <http://www.arts-history.mx/educa/df/ujsierra.html>

Universidad INTERCONTINENTAL, D.F.

<http://www.arts-history.mx/educa/df/uic.html>

Sitio UNIVERSIDADES: <http://www.arts-history.mx/educa/df.html>

Superutilidades para Javascript

De Frentzen y Sobotca.

Fundamentos de Javascript

De Jasón J. Manager.

Libro Front Page 2000. Creación de Páginas Web

Autor: Francisco Pascual.

Editorial: Alfaomega Grupo Editor.

Técnicas avanzadas para el diseño de páginas Web.

De Siegel, David (1997). Ed. Anaya Multimedia.

El diseño de entornos hipermedia en la educación

De Alonso Calero, José M^a. (12 oct. 1998).

Como nacen los objetos.

De Bruno Munari. Ed. Gustavo Gili.

3D Computer Graphics, Alan Watt, 3ª edición.

De Addison Wesley.

Efectos especiales con 3D Studio Max 2.5. Jon A. Bell.

ANAYA MULTIMEDIA

Introducción al Diseño Digital

Orihuela y Santos, ED. Anaya Multimedia, 1999, 256 páginas. (Multimedia en General y Director 6)

Diseño de Páginas Web

De Davis y Merrit, ED. Anaya Multimedia, 1999, 310 páginas. (Buen tratamiento de el diseño de Interfaces Interactivas).

Audio Digital y MIDI (Sound Forge y Cool edit; Golwave y Wave y otros), Sergi Jordà Pulg, ED. Anaya Multimedia, 1997, 336 páginas.

Video Digital (Capitulo 4 sonido y 5 edición de sonido 'con Sound Forge 4.5'), Anaya Multimedia, España 2000, 528 páginas.

CyberMac. Con novedades de Macromedia y Adobe para Macintosh, Mexicana y Bimestral. (Revista)

1. www.flash-es.net Con un excelente tutorial de Director 8 en español, Y también sobre Fireworks

2. www.contrastemgn.net Con tutoriales de Macromedia y Adobe
3. www.macromedia.com/ la Información más reciente sobre Director y Fireworks
4. www.abcdatos.com/tutoriales/softmultimedia.html Con excelentes recursos a sitios de tutoriales
5. www.trainingcafe.com Tutoriales de Macromedia, Para Profesores, Con nuevos Tutoriales de Flash 5, Fireworks 4, Dreamweaver 4. (en ingles)
6. www.macromedia.com/support/director y www.macromedia.com/support/fireworks
7. www.builder.com sección graphics and multimedia/ director y Fireworks.
8. <http://www.webreference.com/multimedia> Información y enlaces
9. <http://tecnorama.tripod.com/dreamweaver/index.html>
10. <http://www.abel-art.com/consejos.html>

GLOSARIO

Archivo. Sinónimo de fichero y esencia del almacenamiento informático. Delimitado por una cabecera y una marca de final, lugar donde puede estar ubicada cualquier tipo de que se conecta ofreciendo unas prestaciones al programa navegador.

Beta. Se le denomina con esta letra al software que se encuentra en período de prueba. Hay distintas versiones de betas según lo avanzada que se encuentre la fase de programación, hasta llegar a la definitiva, que es la que se hace pública con anterioridad a la salida oficial del producto.

Binario. Sistema de numeración en el que tan solo se utilizan dos dígitos, el 0 y el 1. Es la manera normal de funcionamiento interno de los ordenadores.

Bit: abreviatura de binary digit (dígito binario). El bit es la unidad más pequeña de almacenamiento en un sistema binario dentro de una computadora

Byte: unidad de información utilizada por las computadoras. Cada byte está compuesto por ocho bits.

CD. *Compact Disc.* Aunque se les sigue denominando CD-ROM (*CD Read Only Memory*) el término solo es correcto para los no regrabables. Con el avance y abaratamiento de los lectores-grabadores de CD's en la actualidad es normal la grabación. Pueden contener aproximadamente hasta 700 Mb de información almacenada en forma espiral por medio de sistemas laser.

CD-I. Sistema de CD interactivo, creado igual que el CD-ROM por Philips, dirigido al mercado doméstico, con especial dedicación a obras multimedia.

CD-PROM. *Compact Disc-Programmable Rom.* Es una tecnología que permite programar zonas, de manera que pueden distribuirse discos con partes pregrabadas y otras que las utiliza el usuario.

CD-RW o Writer. Aunque los segundos serían sin más discos grabables, los RW son regrabables, es decir, que tienen la posibilidad de ser utilizados en más de una ocasión eliminando su contenido anterior. No obstante, el número de veces es limitado.

Contador. Referido a Páginas Web son programas, generalmente CGI, situados en el propio servidor o por el contrario, como enlace a otro servidor distinto, en cuyo caso mantienen ficheros con los usuarios y suelen ofrecer posibilidades estadísticas, además de su utilización normal que es el cómputo de número de entradas o visitantes.

Contador. Referido a programación es una variable que acumula las veces que "se pasa" por ella. Se suele denominar contador cuando el incremento de la variable es de 1 en 1, pero no tiene por qué ser así obligatoriamente. La sintaxis genérica sería: $\text{variable} = \text{variable} + 1$

Computadora. Se utiliza en América Latina como derivación de Computer, en inglés. Su significado es el mismo que el término Ordenador, en España. Es un dispositivo, diferenciado en un hardware o parte física y software o parte "lógica", es decir, conjunto de programas, y que entre ambos consiguen el tratamiento de la información. Hay tres tipos: microordenadores, miniordenadores y superordenadores o Mainframes. El primero es el típico PC, su característica básica es que solo contiene un procesador. Los miniordenadores llevan varios procesadores, con lo que las funciones de

multitarea y multiusuario son reales (en los microordenadores se realizan repartiendo tiempos). Los superordenadores son diferentes por sus arquitecturas, se caracterizan por velocidades altísimas y memorias de gigabytes.

Cliente. En la filosofía Cliente/Servidor el cliente es el "solicitante", el que pide datos al servidor.

Cliente/Servidor. Se le suele llamar así a la arquitectura a dos capas, es decir, una capa servidor, u ordenador que contendrá los datos y los programas gestores asociados, y capas clientes, u ordenadores que se dirigen al anterior para obtener la información.

CPU o UCP. Siglas de la Unidad Central de Proceso. Aunque familiarmente se le designa así al cuerpo del ordenador, es decir, a la "caja" donde van integradas las placas, discos, etc., no tiene nada que ver con esto. En realidad esta Unidad es la base del ordenador, tanto es así que en realidad es la parte fundamental de la computadora.

Digital. Señales u ondas cuya información se representa por caracteres numéricos. A nivel informático, por binarios. Sería la alternativa de las analógicas

Discos. Son las unidades de almacenamiento de información por excelencia. Algunas otras, como las cintas, solo se suelen utilizar como copias de seguridad, sobre todo porque el acceso para encontrar los datos es muy lento. Hay distintos tipos de discos teniendo en cuenta los materiales utilizados en su construcción y la forma de grabación.

Con todo, los más generalizados en este momento son los discos magnéticos, y de este formato son los "discos duros", "disquettes", etc.

Los ópticos son aquellos que utilizan tecnologías láser, como los CD's.

Discos Duros. Dispositivo de almacenamiento masivo típico. Aunque se le denomine en singular, en realidad, no suele ser un disco, suelen ser varios discos superpuestos, cada uno con cabezales independientes, y todos ellos girando en un eje a un número de revoluciones fijas y dentro de un soporte físico en el que se ha hecho el vacío. Dividen la información por medio de sectores y pistas.

Escáner. Es un dispositivo de entrada con un funcionamiento similar a una fotocopiadora, pero cuyo resultado es el de imágenes. Por lo general están supeditados a un software.

básicamente el Twain, (Technology Whit an Interestins Name) sobre el cual funcionan los programas concretos de cada fabricante. Y a nivel de hardware pueden ser del tipo CCD (*Charged Coupled Device*) o CIS (*Contact Image Sensor*). En el primer tipo una serie de lentes "enfoca" la imagen a capturar, en el segundo se hace un barrido con un sensor que abarca la superficie completa, y suelen ser más baratos y de peor resolución.

Fuente. Lenguaje fuente es el que utiliza el programador, con la sintaxis que corresponda y perfectamente legible. A partir de él, mediante los compiladores, salvo en lenguajes de programación concretos, se genera el código que el ordenador es capaz de entender.

Hardware. Se denomina así al conjunto de componentes físicos dentro de la informática (un teclado, una placa, por ej.).

Hipermedia. En realidad es sinónimo de hipertexto. En algunas ocasiones se hace la diferencia de utilizar este término en el sentido de que los enlaces son a audio o video.

Hipertexto. Es una de las características de las páginas de Internet. Se le denomina así a la capacidad de saltar de un documento a otro por medio de imágenes o de "puntos calientes" en el propio texto con solo pulsar la tecla del ratón sobre él, lo que permite "navegar" ya sea dentro de una Web o hacia otras. Se pueden resaltar de muchas formas, en estas páginas en concreto están en negrita y subrayados. Ver también Enlaces.

HTML. *Hypertext Markup Language.* Al redactar un escrito en un procesador de textos normal, lo que se ve en pantalla no es lo que realmente se graba en el disco. Si comprobásemos el trasfondo de lo escrito, aparecerían caracteres por todas partes ilegibles, pero que sirven al procesador para crear la apariencia de lo que se ve. Cuando hablamos de páginas Web ocurre más o menos igual. Tras la apariencia de esta misma página se esconde la realidad de lo que hay escrito, su color, fondo, tipo de letra, etc. Esto se consigue a través del lenguaje HTML.

HTTP. Es el protocolo o las reglas de funcionamiento de los servidores WWW, que son los encargados de mantener este tipo de páginas.

Internet. Seguro que es el término más popular en estos momentos cada vez que se habla de informática en general. Se le pueden dar definiciones puntuales, como "red de redes" que aunque no nos sirve para entender nada, está bien, pues en definitiva no es más que redes de ordenadores interconectadas. Como va más allá de esta realidad, vamos a comentarlo con algo más de detenimiento.

Históricamente tiene su origen en ARPANET, proyecto militar estadounidense, en 1.969. A partir de los años 80 se extiende al mundo científico y en la actualidad es universal. Uno de los puntos importantes es el uso de un protocolo propio, TCP-IP, donde IP son las siglas de Protocolo de Internet, y también se denominan así a las direcciones de los servidores, son unas series de números que los identifican y que, para comodidad del usuario, se traducen a nombres, como cualquiera que se puede ver en una página de enlaces o esta misma donde nos encontramos. A estos "apodos" se les denomina direcciones DNS.

Otro de los aspectos que han influido en la universalización de Internet es el sistema WWW o Web, tanto es así que prácticamente se identifica uno con el otro a nivel popular.

Y ¿para qué sirve Internet?. Pues el primer punto y esencial es la obtención de información, el medio actual más difundido es la Web, aunque se van desarrollando sistemas sobre ella para transacciones de todo tipo, el problema es que el volumen de la red es de tal magnitud que a pesar de los "buscadores" o programas especializados en localizar datos, hay que saber muy bien qué se busca y cómo hacerlo. El segundo en importancia es el correo electrónico, que permite el envío de mensajes entre usuarios de la red en cualquier lugar del mundo. La transferencia de ficheros o FTP, y bastantes más servicios que no es cuestión de detallar aquí. Solo mencionar, que los sistemas de conferencia (diálogo hablado a través de la red) y la videoconferencia (voz e imágenes) se va implantando paulatinamente.

Icono. Representación gráfica de un elemento, generalmente una opción a elegir, que sustituye o complementa al texto

escrito. Su característica es que ha de ser lo suficientemente significativo, y se emplean bien ficheros .ico o .bmp normalmente de 16x16 o de 32x32 bits.

Información. Elemento base del concepto informática, susceptible de ser tratado por los ordenadores. A causa de la proliferación de los medios computacionales y su universalización, se introduce el término "Sociedad de la información" refiriéndose a la apertura del conocimiento a todas las clases sociales.

Informática. Es equivalente a computación. Se puede definir como la ciencia que trata la información (de ahí su nombre) por medios electrónicos.

Teniendo en cuenta su ámbito de aplicación, y por lo tanto, sus distintos sistemas de trabajo, da lugar a ramas o especializaciones, tanto más amplias como que su irrupción masiva en la vida cotidiana la convierte en elemento indispensable, potenciándose principalmente lo que se refiere a su vertiente de "informática aplicada".

Impresora. Periférico de salida, que conectado al puerto paralelo permite el paso a papel de la documentación en formato escrito o gráficos. Hay distintos modelos, algunos desfasados como todos los de impacto, tipo margarita o similar. Hoy se utilizan principalmente los de inyección de tinta y las láser.

Interface (interfase, interfaz) Se denomina así a la zona de contacto o conexión entre dos elementos de hardware, lo mismo se ocupa para dos aplicaciones o entre un usuario con una aplicación

Interfaz. Este término se utiliza con distintas acepciones. Principalmente es un lugar físico común entre dos dispositivos informáticos y que permite la conexión entre ellos. No obstante se habla de interfaz gráfica, de usuario, etc. y no tiene una relación con lo explicado.

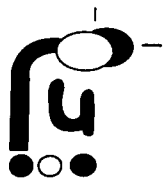
Interfaz (programación). Voy a utilizar la estupenda visión o definición de Eric Harmon: 'Conceptualmente, una interfaz no es más que un contrato entre el que implementa la interfaz y el usuario de la misma. Al definir una interfaz estamos diciendo realmente: "Veo la necesidad de esta

funcionalidad. Reconozco que esta funcionalidad podría implementarse de muchas formas diferentes. No me importa cómo se implemente físicamente la funcionalidad, pero deberá atenerse a estas especificaciones". El usuario de la interfaz puede escribir su código basándose en las especificaciones, sin preocuparse de posibles cambios en la implementación de éstas.'

Interfaz de usuario. Es la manera de funcionar el ordenador de cara al usuario, o mejor, la relación de ambos, es decir, cómo responde a los sucesos o acciones.

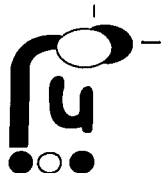
Software. Se denomina así al conjunto de componentes intangibles de una computadora (los programas).

3D: tridimensional. Imagen construida con tres dimensiones: largo, ancho y profundidad. Cuando el usuario puede interactuar con imágenes 3D sintiéndose involucrado en la escena, la experiencia se llama realidad virtual.



Evaluación del proyecto.

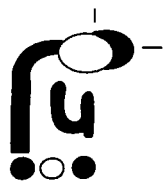
- 1.-¿Te agradó la página?
- 2.-¿Te parece funcional?
- 3.-¿Pudiste navegar fácilmente?
- 4.-¿Consideras que la información es clara y concisa?
- 5.-¿Quedaste satisfecho con la información proporcionada acerca de la Lic. de Diseño Gráfico en la ENEP Acatlán?
- 6.-¿Influyó la información de esta página en tu elección de carrera?
- 7.-En comparación con otras páginas web, ¿Cómo evaluarías ésta?
- 8.-¿Qué fué lo que no te agradó y por qué?
- 9.-¿Qué fué lo que te gustó más?
- 10.-¿Qué sugieres para mejorar la página?



ALUMNOS RESULTADO DE ESTADISTICA

1ra. Parte

NoMbre	Semestre	No. de Cuenta	Teléfono	Correo Electrónico
1. MARILU HERNANDEZ CAMACHO	3o.	300325893	58.88.02.56	
2. MANUEL PEREZ MARTIN	3o.	300987412	58.81.72.15	
3. ERIKA GONZALEZ MARQUEZ	3o.	300741258	56.62.79.54	susi_200@latinmail.com
4. SANDRO PICHARDO MARTINEZ	3o.	300698523		
5. EDSON FRANCO TAPIA	5o.	300698548	53.68.90.00	
6. MAGALY PONTON PALACIOS	3o.	300895445		pancast@aol.com
7. PAOLA FLORES RODRIGUEZ	4o.	300987445		jojojo_4374@hotmail.com
8. GEOVANA GARCIA SALAZAR	5o.	300235415	59.03.31.13	
9. GERARDO BALTAZAR VEGA	3o.	300897554		
10. SERGIO FERNANDEZ MATA	3o.	300532894	55.76.84.94	che1024@todito.com
11. CESAR MACIAS PONZOÑA	3o.	300698563		
12. GIZA MANDARIN GUTIERREZ	5o.	300987456		spdot@hotmail.com
13. JESUS MORALES ESPINO	5o.	300784121		
14. ALAN ALCANTARA TELLO	3o.	300365894	58.24.16.58	
15. OSCAR CASTAÑO LOMELI	5o.	300369854		
16. PATRICIA GRANADOS VELASCO	3o.	300235149		trenmina--y@hotmail.com
17. ANTONIO ALFARO MUÑOZ	2o.	300698548		
18. GUSTAVO CHAVEZ PALACIOS	2o.	300362584	55.79.58.11	gtpalacios-33@starmedia.com
19. MARCOS GERMAN SANCHEZ	2o.	300987446	56.32.54.80	
20. PILAR MENDEZ GARCIA	4o.	300325874		rastita56@hotmail.com
21. OMAR TAPIA FLORES	3o.	300584762	56.12.66.85	
22. ISABEL TORRES G.	5o.	300968473		
23. MARTHA PIMENTEL CARDENAS	5o.	300035284		buxymar@hotmail.com
24. ADRIAN ORTEGA BERNAL	4o.	300698745	58.84.59.36	
25. JOSE CAMARGO MALDONADO	3o.	300921580		camargoart_h@hotmail.com



ANEXOS
2nda. Parte

NoMbre	Semestre	No. de Cuenta	Teléfono	Correo Electrónico
26. LETICIA LOPEZ DELGADILLO	4o.	300429322	55.71.11.16	
27. SANDRA GONZALES NAGERA	4o.	300132463	52.10.17.58	
28. EFRAIN VENEGAS TORRES	4o.	300328092	53.73.90.61	Makinezta@latinmail.com
29. INGRID CUELLAR DOMINGUEZ	4o.	300216658	58.13.90.84	
30. AXEL TELLEZ CORREA	4o.	300125241		
31. GISELA TORRES MARTINEZ	4o.	300264380	58.84.46.91	palanga_60@aol.com devita--92@hotmail.com
32. CAROLINA CAPELLO TELLEZ	4o.	300369309		
33. EDGAR BONILLA GUTIERREZ	4o.	300628426		
34. MELINA MONRROY GUZMAN	4o.	300180443		
35. ANTONIETA HERNANDEZ MEZA	4o.	300634782	56.12.66.80	malina987@todito.com
36. LEOPOLDO JIMENEZ DE LA VEGA	4o.	300058991	58.93.50.03	
37. LUIS J. CASTAÑEDA RODRIGUEZ	4o.	300881149		ljhdgvcr@hotmail.com
38. JESSICA CARMONA MIRAMONTES	4o.	300618481	58.27.90.45	
39. PAMELA SANCHEZ CONTRERAS	4o.	300229473	58.24.63.97	
40. GRISELDA SANTOS MARIN	4o.	300441021		
42. ADRIANA GONZALEZ M.	4o.	300584053	58.22.13.62	sumarina_tr@hotmail.com
43. ESTEBAN GARCIA BUTRON	4o.	300687532		
44. NAXELY BALTAZAR CORTEZ	4o.	300257385	53.54.60.28	pantaxiuol@starmedia.com
45. HUMBERTO ESPINOZA FUENTES	4o.	300146457		
46. ALICIA MENDEZ ESTRADA	4o.	300321219	58.71.66.50	malibu90012@hotmail.com
47. LUIS JESUS PLASCENCIA M.	4o.	300689544		
48. CINTHYA CASTELLANO RAMIREZ	4o.	300690857		
49. LIZBETH ARTEAGA MIRANDA	4o.	30004589	55.74.92.30	boxynart@hotmail.com
50. ANAHÍ RODRIGUEZ DOMINGUEZ	4o.	300263540	56.12.95.77	
	4o..	300156775	55.70.13.98	pc_chidon@hotmail.com



GRÁFICA

Tomando como muestra del 100% a los alumnos descritos anteriormente, de acuerdo a sus comentarios, la funcionalidad de la página web fué de:

