



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“Rediseño del sitio Web del Grupo Parlamentario del
PRD en el Senado de la República.”

Tesina
Que para obtener el título de:
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

Presenta
Lourdes Tatiana Lacorti Meza

Director de Tesina: Licenciado Francisco Alarcón González

México D.F., 2009



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

Dedicatoria

Quiero dedicar esta tesina a todas las personas importantes en mi vida que han hecho posible que el día de hoy me encuentre en donde estoy. En primer lugar a Dios porque nada me ha faltado y en especial a mi familia por su apoyo y cariño. También quiero agradecer a la UNAM por ser la gran institución que me ha dado el gran respaldo para una competencia laboral. Así como a mis profesores y compañeros de la ENAP.

A mis amigos con los cuales he compartido momentos especiales a lo largo de mi carrera y mi vida. A mi director de tesis y a mis profesores por su ayuda incondicional y apoyo para la realización de esta investigación.

Gracias.

“En ocasiones salgo de mi mundo y me dirijo a los espacios más grandes. Viajo por senderos casi vacíos. Los pasajes que recorro no están fijos, sin embargo. A lo largo de sus límites relumbran los procesos, la información fluye como el agua sobre un muro húmedo, los cardúmenes de información nadan curiosamente alrededor mío, y las rejillas de realidad y ficción se enredan y desenredan. Lo que llego a tocar se despliegan en forma de textos, imágenes y lugares.”

Novak, Marcos, “Poesía del ciberespacio”, (Ed.) Cyberspace: First Steps. Cambridge, MIT Press. 1997.

Introducción.....	5
-------------------	---

CAPÍTULO PRIMERO: Marco teórico

1.1	Diseño y comunicación visual.....	8
1.2	Audiovisual y multimedia.....	9
1.3	Conceptos básicos de la disciplina.....	11
1.3.1	Internet.....	11
1.3.2	Sitios Web.....	14
1.3.3	Diseño de sitios Web.....	15
1.3.4	Hipertexto.....	17
1.3.5	Hipermedia.....	18
1.3.6	Interactividad.....	19
1.3.7	Usabilidad.....	20
1.3.8	Interfaz CGI/CGUI.....	23

CAPÍTULO SEGUNDO: Preproducción

2.	El sitio Web del Grupo Parlamentario del PRD en el Senado de la Republica de la LX legislatura	25
2.1	Definición del Senado de la República	25
2.1.1	Definición del Grupo Parlamentario en el PRD en el Senado de la República.....	26
	a) Comunicación Social.....	28
	b) Objetivos.....	29
2.1.2	Antecedentes del sitio Web del GPPRD.....	30
2.2	Definiendo el problema comunicativo.....	32
2.2.1	Necesidades del nuevo sitio.....	33
2.2.2	Solución.....	33

2.3	Identidad del sitio Web del GPPRD en el Senado.....	35
2.3.1	Primeras propuestas de rediseño.....	35
2.3.2	Propuestas formales	36
2.4	Análisis comparativo (otros sitios similares).....	37
2.5	Topología del sitio Web GPPRD y su funcionalidad	45
2.6	Retículas del sitio Web.....	50

CAPÍTULO TERCERO: Producción

3.1	Construcción del sitio Web del Grupo Parlamentario del GPPRD en el Senado de la República	51
3.1.1	Mapa de navegación	52
3.1.2	Maquetación digital	55
3.2	Elementos básicos de comunicación visual.....	56
	a) Punto.....	56
	b) Línea.....	57
	c) Formas.....	57
	d) Color.....	58
3.2.1	Elementos tipográficos y su función dentro del sitio.....	60
	a) Familias tipográficas.....	60
	b) Fuentes tipográficas.....	61
3.2.2	Elementos pictóricos y su función dentro del sitio.....	65
	a) Íconos	65
	b) Logotipos	66
	c) Fotografía	67
3.2.3	Elementos funcionales dentro del sitio Web del GPPRD.....	69
	a) Botones	69
	b) Banners	70
	c) Hipertextos....	70

3.2.4	Elementos multimedia.....	71
	a) Audio	71
	b) Video.....	72
3.3	Construcción del sitio	73
3.3.1	Aplicaciones Web	73
	a) Flash	74
	b) Fireworks.....	75
	c) Dreamweaver	77
3.4	Recursos materiales e infraestructura.....	79
3.4.1	Colocación del sitio en la Web.....	80
3.4.2	Otras aplicaciones y pruebas de servidor (FTP).....	80
3.4.3	Mantenimiento del sitio.....	81

CAPÍTULO CUARTO: Postproducción

4.1	Producto final.....	82
4.1.1	Estadísticas de visitas al sitio.....	82
4.1.2	El sitio Web en funcionamiento.....	83
	a) Portadas del inicio.....	83
	b) Secciones del sitio Web.....	85
4.2	Difusión del sitio Web del GPPRD-Senado.....	86
	a) Publicidad electrónica	
	b) Email masivo	
	c) Anuncios en impresos (Inserción en revistas 2008).....	87
	d) Identidad y aplicaciones.....	88
	Conclusiones.....	89
	Glosario de términos.....	90
	Bibliografía.....	99

El diseñador y comunicador visual ante las necesidades de las nuevas tecnologías se ha abierto un campo importante de trabajo: el diseño de sitios Web.

La Word Wide Web es una de las áreas más fascinantes y de más rápida expansión de las comunicaciones mundiales. Lo que era lo más avanzado hace un año, hoy es aburrido y anticuado. Esto hace que las cosas se actualicen constantemente para ir al mismo ritmo que la tecnología, trayendo consigo de la mano al diseño.

El rediseño de cualquier cosa, siempre resulta ser un reto, estamos en constante cambio y el ojo humano siempre necesita ver y explorar cosas nuevas. Es por eso que en este medio es indispensable el rediseño de las páginas Web. Con más razón siendo un importante medio de comunicación que suele estar a la expectativa de sus principales usuarios y a su vez requiere atraer la atención de nuevos.

El diseño de página Web ha abierto el campo de trabajo para todo aquel que sepa manejar una computadora, pero el profesional del diseño debe mostrar que es más que un maquillista de la información, que realmente proyecta lo que el cliente requiere, dar soluciones que cubran las necesidades del emisor y, sobre todo crear una conciencia de la importancia del diseño para los medios tradicionales y ahora con el Internet.

En la actualidad el usuario ha adquirido un papel protagónico gracias a que en la Web 2.0, la información entró a jugar como un actor activo, haciendo que su flujo dependiera de las personas que acceden a ella e interactuarán con este medio.

La creación de contenidos en Internet parte de los usuarios, a través de la publicación de información y la realización de cambios, tanto de la información propia como la de otros.

En esta tesina se aborda cómo ese papel del usuario modificó la relación diseñador-interfaz-usuario y ha provocado la apertura de nuevos enfoques, presentando la posibilidad de plantear la interfaz gráfica de usuario en términos del diseño participativo.

Es por ello que el diseñador Web, tiene una misión en este campo laboral, la de planificar un sitio acorde a la demanda del cliente, y al fácil manejo del usuario, comprometiéndose con un diseño atractivo, pero a su vez funcional.

En la Web la relación diseñador-obra-espectador cambia para convertirse en una relación diseñador-interfaz-usuario, por ello no se puede definir simplemente por el mensaje.

Los medios digitales, en muchos aspectos, son abiertos y variables. A diferencia de los medios tradicionales que son “explícitos” y fijos en sus materiales en el momento de su creación, “la construcción digital puede verse repetida a la luz de posibilidades variables, tanto en las técnicas que le dan origen como en los efectos que puede producir en el proceso comunicativo al que se quiere llegar.”¹

En este caso se explorarán los elementos requeridos para el rediseño de un sitio Web que pertenece a una instancia legislativa, tal es el caso del Grupo Parlamentario del PRD en el Senado de la República de la LX Legislatura, cuya función es informar, comunicar y mantenerse en constante actualización. Es un sitio Web correspondiente al sector público y político.

El proceso para el desarrollo de sitios Web comprende la preproducción, producción y postproducción, dividido en dos etapas o procesos, el que corresponde a los tiempos administrativos por parte del Grupo Parlamentario y los tiempos de la elaboración gráfica.

En esta tesina se abordarán los siguientes temas:

El primer capítulo contiene los conceptos y las bases teóricas de la carrera de Diseño y Comunicación Visual, así como definiciones e historia de las nuevas tecnologías como el internet, derivado de ello la creación de las páginas web y su diseño.

¹ Skopec, David, “Digital Layout For The Internet And Other Media”, Ed. Avasterling, 2003, p.20

El segundo capítulo se plantea la **preproducción** para la elaboración del sitio Web del **GPPRD en el Senado de la República en la LX Legislatura**, definiendo la historia de esta institución, sus funciones y sus principales objetivos, así como los primeros pasos de bocetaje, diseños previos y principales soluciones.

En el tercer capítulo se llega a la **producción** del sitio Web y con ello se comienza a organizar la información en la interface, por lo cual es muy importante plantearse los elementos del diseño que serán aplicados tanto formales, tipográficos y pictóricos además de los elementos funcionales y la interactividad aplicados en el sitio Web elaborado.

También se definen los diferentes programas que sirven como herramientas para el diseñador Web, tales como: Flash, Fireworks, Dreamweaver que forman parte de Adobe y por último, en este capítulo, se da una descripción del funcionamiento del FTP.

En el cuarto capítulo se abordará la **postproducción**: el producto final, el funcionamiento del sitio y las consecuencias de esto, tales como sus aplicaciones gráficas en la difusión de medios electrónicos e impresos, las estadísticas de incremento y los resultados finales, donde se concluye esta tesina.

TESINA

Marco teórico

I
CAPÍTULO



Capítulo Primero: marco teórico

1.1 Diseño y Comunicación Visual

Diseño y comunicación visual es la disciplina que estudia la aplicación de procedimientos y el manejo de las técnicas para la producción y la investigación de los mensajes visuales.

La función social del diseño y comunicación visual se refiere a la solución de problemas de interacción humana que implican la transferencia de información y la vinculación directa a los procesos de intercambio de conocimiento mediante: estrategias, instrumentos, procedimientos, recursos y conceptos propios de los códigos del lenguaje visual.

En el ejercicio profesional del diseño y la comunicación visual, convergen tanto los sistemas de configuración (creación y producción) de imágenes, así como los aspectos de significación (conceptualización, lectura e interpretación) de las mismas, aplicando el análisis y/o síntesis; así como la proyección de información, codificándola en el lenguaje visual y/o audiovisual, a fin de aplicarla en los vehículos de comunicación visual de:

a) Representación: Para hacer clara y evidente la esencia del mensaje, como en la ilustración científica, el material didáctico o en los folletos instructivos.

b) Interpretación: Su objetivo es impactar o crear expectación en el receptor, como en el caso de la escenografía, la promoción comercial y carteles, entre otros muchos medios de difusión.

“En el ámbito laboral, el diseñador de la comunicación visual realiza sus actividades con gran capacidad creativa y un alto grado de responsabilidad colectiva, además de aplicar en todo momento su sensibilidad artística y conocimiento de los medios de comunicación masiva en proyectos de información y difusión de diversas magnitudes.

El licenciado en diseño y comunicación visual se vincula con todo aquel profesionalista que requiera utilizar los medios masivos de comunicación y, en particular, con administradores de empresas, educadores, científicos y publicistas, tanto en el sector público como en el privado. Desarrolla su trabajo en talleres u oficinas así como también tiene la oportunidad desde su hogar, lo que implica contar con el espacio adecuado para las actividades propias de su profesión, utilizando equipo básico para el dibujo y las artes plásticas, como escuadras, pinceles, papeles, cartulinas, así como recursos tecnológicos y equipo de cómputo para la edición, manipulación y reproducción de imágenes”.²

1.2 Audiovisual y Multimedia

Dentro de la carrera de Diseño y Comunicación Visual existe una sub especialidad que consiste en abarcar todos los fenómenos relacionados con los audiovisuales y multimedia por lo cual se hará una breve descripción de estos términos por separado.

Audiovisual

“El término audiovisual empieza a usarse en Estados Unidos en 1930 con la aparición del cine sonoro. Sin embargo, empieza a teorizarse en Francia durante la década de los cincuenta para referirse a las técnicas de difusión simultáneas”.³

El término audiovisual significa la integración e interrelación plena entre lo auditivo y lo visual para producir una nueva realidad o lenguaje. La percepción es simultánea. Se crean así nuevas realidades sensoriales mediante mecanismos como la armonía (a cada sonido le corresponde una imagen), complementariedad (lo que no aporta uno lo aporta el otro), refuerzo (se refuerzan los significados entre sí) y contraste (el significado nace del contraste entre ambos).

2 http://www.enap.unam.mx/xochimilco/lic_diseno.htm

3 <http://es.wikipedia.org/wiki/Audiovisual>

En un audiovisual se percibe la realidad con los cinco sentidos acotando la vista y el oído por ser los protagonistas en la comunicación e interpretación de la realidad. Tanto la vista como el oído se perciben en un tiempo y un espacio.

Multimedia

“Multimedia es un término que se aplica a cualquier objeto que usa simultáneamente diferentes formas de contenido informativo como texto, sonido, imágenes, animación y video para informar o entretener al usuario. También se puede calificar así a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia”.⁴

Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio. Se habla de multimedia interactiva cuando el usuario tiene cierto control sobre la presentación del contenido; como qué desea ver y cuándo desea verlo.

Tal vez el aspecto más fascinante de la tecnología informática es la capacidad de combinar texto, sonido e imágenes en movimiento de formas muy variadas e interesantes. La promesa esperada de los multimedia llegó a ser muy lenta en alcanzarse debido a las limitaciones en el ancho de banda, sin embargo en los últimos años esto ha llegado a ser menos problemático.

Como medio informativo se optó por incorporar al sitio Web elementos multimedia: video, audio y animaciones flash.

En síntesis, multimedia es la combinación entre imagen, texto y sonido. Tiene como objetivo combinar estos elementos para que el hombre y la sociedad interactúen con el mensaje del producto comunicativo.

⁴ <http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

1.3 Conceptos básicos del medio

1.3.1 Internet

Actualmente, la red de Internet sirve de soporte a una gran cantidad y variedad de sistemas de información y comunicación que engloban áreas importantes como la investigación, el comercio electrónico, la publicación general de información, correo electrónico, sector multimedia y un sin fin de posibilidades que potencialmente se pueden beneficiar todas las personas.⁵

“La red del Internet es la columna vertebral de la comunicación global a través del ordenador en los años noventa, ya que enlaza de forma gradual cada vez más redes”.⁶

Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial.

Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California y una en Utah, EE. UU.⁷

Uno de los servicios que más éxito ha tenido en Internet ha sido la World Wide Web (WWW, o "la Web"), hasta tal punto que es habitual la confusión entre ambos términos. La WWW es un conjunto de protocolos que permite, de forma sencilla, la consulta remota de archivos de hipertexto. Ésta fue un desarrollo posterior (1990) y utiliza Internet como medio de transmisión.

5 Bobadilla Sancho Jesús, **“Superutilidades para Webmasters”**, Editorial McGraw Hill

6 Castells, Manuel, **“La era de la información. Economía, Sociedad y Cultura”**, Madrid, Alianza Editorial, 1997.

7 http://es.wikipedia.org/wiki/Acceso_a_internet

Internet incluye miles de redes en todo el mundo y cientos de protocolos distintos basados en TCP/IP, que se configura como el protocolo de la red. Los servicios disponibles en la red mundial de PC han avanzado mucho gracias a las nuevas tecnologías de transmisión de alta velocidad, como DSL y Wireless, que han logrado unir a las personas con videoconferencias, ver imágenes por satélite, observar el mundo por Webcams, hacer llamadas telefónicas gratuitas, o disfrutar de un juego multijugador en 3D, libros en PDF, o álbumes y películas para descargar.

El método de acceso a Internet vigente hace algunos años, la telefonía básica, ha venido siendo sustituida gradualmente por conexiones más veloces y estables, entre ellas el ADSL, Cable Módems, o el RDSI. También han aparecido formas de acceso a través de la red eléctrica, e incluso por satélite (generalmente sólo para descarga, aunque existe la posibilidad de doble vía, utilizando el protocolo DVB-RS).

Internet también está disponible en muchos lugares públicos tales como bibliotecas, hoteles o cibercafés. Una nueva forma de acceder sin necesidad de un puesto fijo son las redes inalámbricas, presentes en aeropuertos, establecimientos públicos, universidades o poblaciones enteras, por lo cual, hoy en día existen miles y miles de microredes alrededor del mundo, que cubren todo el espectro de la comunicación humana, desde política y religión hasta sexo, periodismo y más.

En el último cuarto del siglo XXI, el proceso de formación y difusión de Internet y las redes afines determinó para siempre la estructura del nuevo medio, en la arquitectura de la red, en la cultura de los que la utilizan y en los modelos reales de comunicación.

La arquitectura de la red está tecnológicamente abierta seguirá así, permitiendo el amplio acceso público y limitando severamente las restricciones gubernamentales o comerciales a este acceso, aunque la desigualdad social se manifestará de forma poderosa en el dominio electrónico.

El modo de comunicación electrónica que se da a través de la computadora se ha utilizado de maneras diferentes y con fines distintos, tanto como la gama de variación social y contextual que existe entre sus usuarios. Lo que es común es que, según los escasos estudios sobre el tema, no sustituye a los otros medios de comunicación ni crea nuevas redes en cambio refuerza los modelos sociales ya existentes. Como el acceso a la comunicación a través de la PC es restrictivo cultural, educacional y económicamente, y lo será durante mucho tiempo, su efecto cultural más importante podría ser en potencia el reforzamiento de las redes sociales culturalmente dominantes, así como el aumento de su sentido cosmopolita y globalizador.

Por lo tanto, la comunicación a través del Internet puede ser un medio poderoso para reforzar la cohesión social de la élite cosmopolita al proporcionar respaldo material al significado de una cultura global, desde el buen tono de una dirección de correo electrónico hasta la rápida circulación de mensajes de moda.

En contraste, para la mayoría de la población de todos los países, más allá del lugar de trabajo, la experiencia y los usos de la comunicación del Internet cada vez se entrecruza más con el nuevo mundo de comunicación asociado con el surgimiento de los multimedia.

El acceso a las noticias, educación y espectáculos del medio, incluso desde fuentes diferentes, asciende un peldaño más en los contenidos que ya se estaba dando con la televisión de masas.

Desde la perspectiva del medio, los modos diferentes de comunicación tienden a tomar los códigos unos de otros. Lo que está en juego no es que el medio sea el mensaje: los mensajes son los mensajes. Y puesto que guardan su carácter distintivo, aunque se mezclan en su proceso de comunicación simbólica, desdibujan sus códigos en él y crean un contexto semántico multifacético, compuesto por una mezcla aleatoria de diversos significados. Toda expresión cultural, de la peor a la mejor, de la más elitista a la más popular, se reúne en este universo digital, que conecta en un supertexto histórico y gigantesco las manifestaciones pasadas, presentes y futuras de la mente comunicativa. Al hacerlo construye un nuevo entorno simbólico. Hace de la virtualidad nuestra realidad en la actualidad.

La comunicación por Internet es un sistema en el que la misma realidad es capturada por completo, sumergida de lleno en un escenario de imágenes virtuales, en el mundo de hacer creer, en el que las apariencias no están sólo en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia, sino que se convierte en la experiencia. Los mensajes de toda clase quedan encerrados en el medio.

1.3.2 Sitios Web

Las páginas Web son textos ASCII escritos en el lenguaje HTML (HiperText Markup Lenguaje) que se transfieren entre los servidores de WWW y los navegadores de los clientes mediante el protocolo HTTP (HyperText Transfer Protocol). La investigación y desarrollo en el campo de la creación y mantenimiento de páginas Web es uno de los más dinámicos en el ámbito de Internet, debido a sus consecuencias comerciales e informativas de utilización de la red.

El HTML es un documento que el navegador interpreta y lo muestra visualmente como página Web.

Las páginas Web son documentos electrónicos con enlaces de hipertexto que posibilitan la navegación virtual por las informaciones disponibles en Internet. Hasta 1993 la labor de crear páginas Web estuvo reservada a las técnicas en informática que conocían el lenguaje de creación de páginas Web, por lo cual no eran tan creativas.

A principios de la época del desarrollo Web por 1995, representaba la creación de páginas HTML (lenguaje de marcas de hipertexto) estáticas con textos y gráficos enlazados.

“Actualmente existen también las páginas Web dinámicas. Se considera dinámica en cliente cuando está diseñada para que se interprete o ejecute el código relacionado con la página en el equipo del usuario, disminuyendo la cantidad en ancho de banda, ofreciendo respuesta inmediata al usuario, así como permiten la validación interactiva de datos en formularios”.⁸

⁸ Bobadilla, Jesus Sancho, “**Superutilidades para Webmasters**”, Editorial McGraw Hill.

El entorno de hoy en día incluye la creación de sitios Web dinámicos que utilicen otros lenguajes de programación (por ejemplo, Java Script, Cold Fusion, ASP, JSP, PHP) para interactuar con las bases de datos y los navegadores, junto con las páginas HTML, los gráficos y las CSS (hoja de estilo en cascada).

Las pautas técnicas actuales, en muchos casos, implican la creación de sitios dinámicos manejados por bases de datos que son muy eficaces. No obstante, si dichos sitios están formados tan sólo por páginas sin formato no causarán gran interés para visitarlas.

1.3.3 Diseño de sitios Web

“La característica que hace el diseñar en la Web sea totalmente distinto a los demás medios, es la carencia de control que se tiene sobre el producto final.”

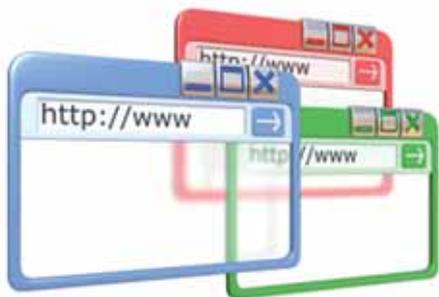
“Todo diseño moldea la percepción del usuario”⁹

Como ocurre con cualquier nueva industria, el diseño Web aún se encuentra en una fase de desarrollo. Pero puede que se halle considerablemente más avanzado que hace 5 años. No importa a qué se dedique la industria la mayoría de los diseñadores Web tienen que trabajar con tecnologías actualmente disponibles y métodos de diseño Web para poder comunicar de un modo más eficaz la información deseada.

Diseño Web, es un término ambiguo. Los profesionales de Internet lo definen de formas distintas. Mientras uno puede definirlo como programar la funcionalidad de un sitio, otro puede definir el diseño como el desarrollo del aspecto en la aplicación para el usuario que proporciona al sitio la esencia de la empresa o individuo que representa. La verdad del asunto es que ambas definiciones son correctas.¹⁰

⁹ Jennifer Nierderst, “Diseño en el Web”, McGRAW-HILL, 1997

¹⁰ Eccher, Eeric Clint , Hunley Erik Simmons, “Creación y diseño Web profesional”, Anaya2005.



“La magia en estos archivos, es que contienen etiquetas especiales, que explican cómo debe mostrarse el texto, dónde deben ir los gráficos y dónde aparecen las ligas. A este sistema de etiquetas se le llama lenguaje para marcación de hipertexto, que se abrevia HTML, y las etiquetas comúnmente se conocen como etiquetas HTML.”¹¹

El diseño de páginas Web, dependerá mucho de la estructura que ésta adopte, sin embargo eso es sólo un proceso de organización en la información. El diseñar va más allá de las limitantes que el diseñador tenga de acceso a las nuevas tecnologías. Es un proceso en el cual la creatividad debe aportar de manera inteligente un concepto y adoptar un estilo dependiendo en gran parte del gusto del cliente, pero también de los conocimientos creativos y novedosos del diseñador. Debe hacer un correcto uso de las normas básicas del diseño, de las técnicas aprendidas y sobre todo debe justificar su diseño sin limitarse a las “cosas bonitas”, lo estético o copiar estilos no propios.

Las visitas de los sitios Web dependen en muchas ocasiones de la importancia del diseño, lo atractivo y funcional que llegue a ser, por lo cual el diseñador juega un papel muy importante en este terreno. Es de ahí la importancia que tienen los diseñadores gráficos en este nuevo campo laboral: la oportunidad de convertir a las nuevas tecnologías en sitios atractivos e interesantes visualmente. La visión de los usuarios está en nuestras manos, y se reflejará ahí la capacidad que tiene cada uno para crear un diseño virtual en el que los elementos y ligas converjan en un lugar armónico y funcional.

¹¹ Nierderst, Jennifer, “Diseño en el Web”, McGRAW-HILL, 1997

1.3.4 Hipertexto

“Hipertexto significa que un documento contiene ligas a otros documentos. Son todas estas ligas entre documentos las que han hecho esta parte de Internet se le conozca como el Web”.¹²

El origen de la idea de hipertexto se remonta a Vannevar Bush (1890-1974). En julio de 1945, Bush, jefe del Departamento de Investigación y Desarrollo Científico de EE.UU, publicó el artículo “As we may think” en la Revista The Atlantic Monthly, donde criticaba los métodos utilizados hasta entonces para la gestión de la información. Su trabajo se basó en el entendimiento de los procesos mentales que nos permiten asimilar datos nuevos a nuestro entendimiento, procesos que se basan en la asociación de secuencias mentales, donde un objeto es asociado mentalmente con algún concepto o idea de la experiencia del usuario. De esta forma se logra la asimilación y entendimiento de la información.

El hipertexto surge como un intento de simulación de este proceso de asociación mental.

Si Vannevar Bush está considerado el padre del hipertexto, Theodor Holn Nelson fue quien lo bautizó. En 1965, Nelson creó el concepto de hipertexto, definiéndolo como:

*“Por hipertexto entiendo escritura no secuencial. La escritura tradicional es secuencial por dos razones. Primero, se deriva del discurso hablado, que es secuencial, y segundo, porque los libros están escritos para leerse de forma secuencial... sin embargo, las estructuras de las ideas no son secuenciales.”*¹³

El objetivo de la solución informática de Nelson reside en el ahorro de espacio mediante el uso extensivo de enlaces, gracias al almacenamiento de una sola copia de un documento original, aunque se le añadan nuevas versiones o modificaciones.

12 Idem

13 Lamarca, María Jesús Lapuente. “Hipertexto: El nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen.”

1.3.5 Hipermedia

La hipermedia surge como resultado de la fusión de dos tecnologías, el hipertexto y la multimedia. El hipertexto es la organización de una determinada información en diferentes nodos, conectados entre sí a través de enlaces. Los nodos pueden contener subelementos con entidad propia. Un hiperdocumento estaría formado por un conjunto de nodos conectados y relacionados temática y estructuralmente.

A diferencia de los libros impresos, en los cuales la lectura se realiza en forma secuencial de principio a fin, en un ambiente hipermedial la "lectura" puede realizarse en forma no lineal y los usuarios no están obligados a seguir una secuencia establecida, sino que pueden moverse a través de la información y hojear intuitivamente los contenidos por asociación, siguiendo sus intereses en búsqueda de un término o concepto.

La hipermedia, por tanto, es la tecnología que nos permite estructurar la información de una manera no secuencial a través de nodos interconectados por enlaces. La información presentada en estos nodos podrá integrar diferentes medios: texto, sonido, gráficos, etc.

Estos conceptos (hipermedia, hipertexto y multimedia) suelen ser confundidos entre sí debido principalmente a su estrecha relación semántica. Por ello, es normal encontrar literatura en la que se utilice alguno de estos términos para referirse a cualquiera de los otros dos.

El diseño de sistemas hipermedia o hiperdocumentos puede ser abarcado desde una doble vertiente: el diseño de la información y el diseño de la navegación.

HIPERTEXTO + MULTIMEDIA = HIPERMEDIA

En 1990, Jakob Nielsen publicó *Hypertext and Hypermedia*, donde hizo la siguiente definición de hipertexto destacando la organización y la lectura no secuenciales de los segmentos de la información: "El hipertexto consiste en piezas de texto o de otro tipo de presentación de la información ligadas de manera no-secuencial. Si el foco de tal sistema descansa en tipos de información no textual, se utiliza el término hipermedia... Los objetos entre los que es posible establecer relaciones como origen o destino de ligaduras se denominan nodos, y el sistema global formará una red de nodos interconectados. Las ligaduras pueden ser de distintos tipos y/o tener asociados a los mismos atributos, que también pueden ser bidireccionales.

1.3.6 Interactividad

El término interactividad se utiliza hoy con dos sentidos muy diferentes. Uno como sinónimo de participación en relaciones comunicativas establecidas entre las personas, donde es común utilizar la voz e interactuar en lugar de conversar, dialogar, colaborar, votar, etcetera, y otro como la relación que se establece entre los seres humanos y las máquinas, esto es, el método por el cual un usuario se comunica con la computadora, sea local o remoto.

Un sistema de información mediado por computadora tiene tres componentes: hardware, software y usuario/os.

Relacionado con el término interactividad es imprescindible definir otro vocablo: la interfaz de usuario o cara visible de los programas que nos permite interactuar con ellos y con la información en ellos contenida. Sin duda, el elemento principal de la interfaz es la pantalla de la computadora, así que se tendrá especial cuidado en la disposición y organización de los elementos dentro de la pantalla, combinando la información, los elementos de interacción y la información interactiva.

El multimedia interactivo no es una tecnología para colaborar en una aplicación, como por ejemplo escribir un texto, editar un video o componer una pieza musical. Tampoco es una tecnología en busca de aplicación, como pasa a veces con ciertos inventos. Efectivamente, en el ámbito educativo parece probado que el aprendizaje interactivo da mejores resultados que el pasivo.¹⁴

Stephen Wilson, experto en interactividad dice al respecto: "Los interactivos multimedia permiten a las personas seguir los propios caminos asociacionistas; experimentar y construir sus propias estructuras cognitivas y enlazar sus acciones con las necesidades emocionales y de identidad. En aplicaciones de aprendizaje y de información, las teorías sugieren que los materiales son recordados, utilizados e integrados mejor". El propio Wilson continúa diciendo: "Extrapoladas estas teorías a los terrenos artístico o de entretenimiento, los espectáculos interactivos pueden ser más profundos y emocionantes que las experiencias no interactivas".¹⁵

1.3.7 Usabilidad

La usabilidad es un atributo relacionado con la facilidad de uso. Más específicamente, se refiere a la rapidez con que se puede aprender a utilizar algo, la eficiencia al utilizarlo, cuál memorable es, cuál es su grado de propensión al error, y cuánto le gusta a los usuarios. Si una característica no se puede utilizar o no se utiliza, es como si no existiera.¹⁶

Así pues, la usabilidad Web consiste en el fácil manejo que tenga nuestros usuarios con respecto a nuestro sitio de Internet.

Por lo tanto se debe tomar en cuenta qué tipo de diseño deseamos para nuestro sitio, y en cierta forma debe de considerarse un diseño estándar.

14 Berenguer, Xavier, "Escribir programas interactivos", 1997

15 Wilson, Stephen, "The aesthetics and practice of designing interactive computer events", Multimedia'94, ACM, Nueva York.

16 Nielsen, Jakob, Loranger, Hoa, "Usabilidad Prioridad en el diseño Web", ANAYA, 2006, España, p17

Los usuarios se adaptan a los diseños de sitios Web. Los diseños confusos pueden crear problemas de usabilidad. Sin embargo, cuando la gente se acostumbra a ciertos enfoques de diseño, éstos ya no son confusos y esos fallos son problemas menores.¹⁷

Algunos aspectos a considerar en la usabilidad de un sitio Web:

Abrir nuevas ventanas de navegación:

Algunas de las cuestiones incómodas para el usuario que afectan la usabilidad de un sitio Web consiste en abrir nuevas ventanas de navegación cuando presionan algún vínculo, por lo que en algunas ocasiones se direccionarán la mayoría de vínculos en la misma ventana. Sólo en algunos casos particulares se abrirá fuera como en enlaces de sitios Web externos o documentos en Microsoft Word o PDF.

Contenido denso y texto extenso

Los bloques densos de texto son grandes desmotivadores para los usuarios Web. El texto Web debe ser corto y legible, así como el texto debe estar redactado de forma clara y concisa.

Tiempo de descarga

Los tiempos de descarga deben ser rápidos ya que si no el usuario terminará por desesperarse y tal vez se vaya a otro sitio Web. Por lo tanto se deben de manejar ciertos lineamientos, tanto en el diseño como en la programación para obtener este resultado.

Multimedia y video

En este sitio se manejará video y multimedia, por lo cual se deben de elegir los programas correctos para su fácil descarga y funcionamiento en línea.

¹⁷ Idem

Información

La confianza y credibilidad son temas de gran importancia en la Web por lo cual hay que informar a nuestro usuario quién respalda esa información, imágenes, etc. Por ser parte de una institución y representar al Grupo Parlamentario del PRD, es importante mencionar un directorio, así como hacer aclaraciones de dónde, quién o cuándo se maneja la información.

Por ser parte de un medio de comunicación importante y utilizada como tal, se instalarán algunas ayudas para encontrar la información la cual se podrá encontrar por un buscador que permitan al usuario hacer un poco más accesible la información.

Navegación y Arquitectura de la información

La navegación es un medio para lograr un fin: su propósito es llevar a la gente al lugar que necesitan de forma rápida. Cuanto más eficiente sea, más probabilidades tendrá de mantener su atención. Los temas principales deben ser estáticos y aparecer en seguida de modo que se puedan ojear las opresiones con rapidez.

Menús despegables

Los menús despegables verticales se han convertido en una herramienta de navegación muy utilizada porque ahorra espacio en las pantallas, sin embargo deben ser cortas.

El termino menú se aplica a aquel elemento gráfico o textual que nos muestra las opciones disponibles que tenemos a nuestro alcance. Normalmente se utiliza categorizar y ordenar a información de las páginas Web.

Este elemento tiene la función de redirigirnos al sitio o la página que elegimos previamente al hacer click sobre éste.

18 Ibid.,p.183 Usabilidad

19 Ibid.,p.199 Usabilidad

1.3.8 Interfaz CG1/ CGUI

Las primeras interfaces gráficas aparecieron en los años sesenta, a las que se debe la aceptación posterior a la computadora personal en los años ochenta.

La historia reciente de la informática está indisolublemente unida a las interfaces gráficas, puesto que los sistemas operativos gráficos han ocasionado grandes consecuencias en la industria del software y del hardware.

Las interfaces gráficas surgen ante la necesidad de hacer las computadoras más accesibles para el uso de los usuarios comunes sin tener que pasar por el tortuoso proceso de tener que aprender a manejar un entorno bajo línea de órdenes.

“Actualmente la interfaz es un aspecto clave de los programas informáticos; el éxito de un programa depende directamente de la calidad de su interfaz, hasta el punto de que cuando una persona dice no entender un programa, o bien no entender la PC, lo que está diciendo en la mayoría de los casos es que no entiende la interfaz. Por eso el diseño de interfaces moviliza a numerosos informáticos, psicólogos, diseñadores y expertos bajo la especialidad llamada *"Human-Computer Interface"*.²⁰

En el contexto del proceso de interacción persona - ordenador, la interfaz gráfica de usuario es el artefacto tecnológico de un sistema interactivo que posibilita, a través del uso y la representación del lenguaje visual, una interacción amigable con un sistema informático.

La interfaz gráfica de usuario (en Idioma inglés Graphical User Interface, GUI) es un tipo de interfaz de usuario que utiliza un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar la información y acciones disponibles en la interfaz. Habitualmente las acciones se realizan mediante manipulación directa para facilitar la interacción del usuario con la computadora.

²⁰ Berenguer, Xavier, *"Escribir programas interactivos"*, 1997

Así pues ésta surge como evolución de la línea de comandos de los primeros sistemas operativos y es pieza fundamental en un entorno gráfico. Como ejemplo de interfaz gráfica de usuario podemos citar el escritorio o 'desktop' del sistema operativo Windows y el entorno X-Windows de Linux y también Aqua de Mac OS X.

Interfaz de entrada común (en inglés Common Gateway Interface, abreviado CGI) es una importante tecnología de la World Wide Web que permite a un cliente (explorador Web) solicitar datos de un programa ejecutado en un servidor Web. CGI especifica un estándar para transferir datos entre el cliente y el programa.

Las aplicaciones CGI fueron una de las primeras maneras prácticas de crear contenido dinámico para las páginas Web. En una aplicación CGI, el servidor Web pasa las solicitudes del cliente a un programa externo.

CGI ha hecho posible la implementación de funciones nuevas y variadas en las páginas Web, de tal manera que esta interfaz rápidamente se volvió un estándar, siendo implementada en todo tipo de servidores Web.

El papel de los diseñadores en la creación de interfaces ha sido complicado ya que el diseñador se ha tenido que adaptar a una nueva plataforma para crear y plasmar un diseño en una nueva tecnología como es la GUI.

El diseñador como parte de estas nuevas formas de crear diseño ha hecho de las interfaces su nuevo reto y lo han visto como un medio más para transmitir y ejercer su profesión.

TESINA

Preproducción



El sitio Web del Grupo Parlamentario
del PRD en el Senado de la República
de la LX Legislatura.

CAPÍTULO SEGUNDO: Preproducción

2. El sitio Web del Grupo Parlamentario del PRD en el Senado de la República de la LX legislatura.

2.1 ¿Qué es el Senado de la República?

Órgano del Poder Legislativo con facultades reglamentadas por el artículo 76 de la Constitución. Esta Cámara se integra por 64 senadores electos por el principio de mayoría relativa, 32 por el principio de primera minoría y 32 por la vía de la representación proporcional mediante una lista nacional. Por cada senador propietario o titular se elige un suplente.²¹

El Senado de la República junto con la Cámara de Diputados conforma el Poder Legislativo de la República. Está constituido por 128 senadores. Los ciudadanos de cada entidad federativa escogen dos senadores según el principio de mayoría relativa, un senador surge de la primera minoría en cada una de estas entidades y los 32 legisladores restantes se obtienen por medio del principio de representación proporcional.

Los treinta y dos Senadores restantes serán elegidos según el principio de representación proporcional, mediante el sistema de listas votadas en una sola circunscripción plurinominal nacional. La ley establecerá las reglas y fórmulas para estos efectos.²²

(Reformado mediante decreto publicado en el diario oficial de la federación el 22 de agosto de 1996)

La Cámara de Senadores se renovará en su totalidad cada seis años.

(Reformado mediante decreto publicado en el diario oficial de la federación el 22 de agosto de 1996)

21 Berlín Valenzuela, Francisco, Diccionario Universal de Términos Parlamentarios, Volumen I, Tomo I, Serie II de la Enciclopedia Parlamentaria de México; Cámara de Diputados e Instituto de Investigaciones Legislativas, México DF, 1997 y Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, Secretaría de Gobernación, novena edición, México, D.F., 2001

22 Artículo 56 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, Título Tercero, Capítulo II del Poder Legislativo, Sección I de la Elección e Instalación del Congreso.

2.1.1 Definición del Grupo Parlamentario del Partido de la Revolución Democrática en el Senado de la República

El Partido de la Revolución Democrática o PRD es un partido político mexicano, fundado el 5 de mayo de 1989, con una ideología política de izquierda, es considerada una de las tres fuerzas políticas más importantes del país junto con el PAN y PRI.

De 2007 a la fecha, el PRD gobierna en los estados de Baja California Sur, Chiapas, Zacatecas, Michoacán, Guerrero y el Distrito Federal.

Desde los inicios del PRD han existido corrientes ideológicas, sin embargo siempre han tenido un común denominador que ha sido la lucha por una economía de libre mercado, pero defiende la participación del estado en los sectores que considera estratégicos, principalmente recursos energéticos y comunicaciones.

Asimismo, le da al Estado un papel preponderante en lo que se refiere a política social: promueve la educación laica y gratuita en todos los niveles y que cumpla con la demanda nacional, por la ayuda económica a los sectores más desfavorecidos (ancianos, estudiantes y discapacitados pobres), y por el otorgamiento de subsidios a productos de primera necesidad. Se ha pronunciado también por un desarrollo del sector agrícola que satisfaga las demandas de los campesinos.

Algunos militantes del PRD han adoptado recientemente nuevas posturas ideológicas, como son la defensa del aborto, el matrimonio entre personas del mismo sexo, defienden la equidad de género, respeto a los derechos humanos, rendición de cuentas por parte de los servidores públicos y la defensa del petróleo.

Actualmente en la LX Legislatura (2006-2009) el Grupo Parlamentario del PRD en el Senado, cuenta con 26 Senadores, los cuales se mencionan a continuación de acuerdo al apellido.

Arce Islas René , Aureoles Conejo Silvano, Bautista López Héctor Miguel Castellón Fonseca Guadalupe Francisco Javier, Corichi García Claudia Sofía, Cota Cota Josefina, García Zalvidea José Luis Máximo, Garibay García J. Jesús, Gómez Álvarez Pablo, Guadarrama Márquez José, Hernández Ramos Minerva, Herviz Reyes Arturo, Jara Cruz Salomón, Jiménez Rumbo David, López Hernández Rosalinda, Mazón Alonso Lázaro, Navarrete Ruíz Carlos, Mejía Haro Antonio, Núñez Jiménez Arturo, Polevnsky Gurwitz Yeidckol, Ramírez Garrido Abreu Graco, Rojo e Icháustegui María, Sánchez Anaya Alfonso Abraham, Sotelo García Carlos, Torres Mercado Tomás, Velázquez López Rubén Fernando.

De cada uno de los Senadores se maneja información en el sitio Web, y en su liga correspondiente se puede encontrar donde contactarlos, su álbum fotográfico e información correspondiente a su labor legislativa. Es muy importante la actualización de este sitio ya que los Senadores están constantemente en actividades políticas para hacer iniciativas, reformar leyes y lograr acuerdos que beneficien el desarrollo del país.

a) Comunicación Social

El área de Comunicación Social del GPPRD en el Senado, es la encargada de la realización del sitio Web, coordina la información, audios, videos y el material fotográfico de los senadores de este partido.

La Coordinación de Comunicación Social está conformada por Jefe de Comunicación Social, Jefe de redacción, reporteros, un fotógrafo, y un administrador de la página Web. Desde un principio ha tenido como misión difundir oportunamente a los medios de comunicación, información vía electrónica e impresa, el trabajo legislativo que realizan los integrantes del Grupo Parlamentario del PRD en el Senado de la República.

Realiza boletines, entrevistas y notas de los principales temas legislativos, y acontecimientos sociales. Se encarga del material fotográfico y de cubrir los eventos a los que acuden los senadores.

Entre las prioridades de ésta coordinación está la de mantener y darle seguimiento al sitio de Internet: www.prd.senado.gob.mx, en el cual se difunde información continuamente, lo que logra un proceso de comunicación como se muestra en el siguiente esquema.



Este sistema de comunicación está basado en el Modelo Berlo.

23 Berlo, David. "El proceso de la comunicación", Ed. El Ateneo, México, 1990, p.41

Con este modelo podemos ver que el sitio Web es uno de los principales vehículos de información y comunicación en la actualidad, ya que mediante él existe un emisor y un receptor cuyo mecanismo de comunicación consta de presentar la comunicación a través del sitio Web, y a su vez existe una retroalimentación con el usuario si éste se pone en contacto a través de un correo electrónico o también en los teléfonos proporcionados o bien en la liga de *atención ciudadana*.

Como menciona la autor del libro “Gestión de servicios públicos”, ... *Pero Internet no es simplemente un medio de comunicación, sino que su principal potencial reside en ser un prestador de servicios. Esto hace que desde el ordenador personal puedan realizarse aquellos trámites y aportar aquella documentación que hasta la fecha sólo era posible realizar de forma personal.*²⁴

b) Objetivos del sitio Web del GPPRD

La página Web del GPPRD nace como un instrumento de comunicación, información, difusión y enlace, tanto para los mismos legisladores como periodistas, investigaciones y público en general.

El objetivo específico del sitio del GPPRD es difundir el trabajo parlamentario y abrir un espacio para que cualquier persona que así lo desee tenga acceso a la información, agilizando así la gestión legislativa con la sociedad. Es así que esta página Web elimina barreras para mejorar la información, comunicando de forma rápida a la ciudadanía.

Aquí se agrupa toda la labor parlamentaria en una solo sitio Web teniendo enlaces a los más importantes elementos informativos como son: *palestra*(documento de información parlamentaria), *atención ciudadana* etc. Se pueden consultar también artículos de los senadores publicados en periódicos, boletines, entrevistas, discursos, eventos importantes, agenda legislativa y fotografías.

²⁴ Sancho Royo, David, “Gestión de servicios públicos: estrategias de marketing y calidad”, Madrid: Tecnos. 1999

2.1.2 Antecedentes del sitio Web GPPRD

En el año del 2007 se diseñó el sitio Web del PRD en el Senado de la República cuya elaboración estuvo a mi cargo. En ese entonces las necesidades eran diferentes, menos el objetivo de comunicar e informar las labores legislativas de los Senadores.

Durante el año de 2007 se mantuvo el mismo diseño y no se le hicieron modificaciones relevantes al sitio. Las actualizaciones eran diarias y funcionalmente estaba sin problemas. Los gráficos y la interface que se manejaban eran distintos, así como la estructura del sitio era estático por lo cual en algunas ocasiones se dificultaba o retrasaba el proceso para subir la información al sitio.

Sin embargo como todo proceso tecnológico, se necesitaba de modificaciones en cuanto a la interface, funcionalidad, información y el diseño gráfico dentro de éste para un relanzamiento y provocar con ello mayor número de visitas.



12 de abril del 2007 www.prd.senado.gob.mx (Página principal.)

Como se muestra en la imagen anterior, la página principal estaba constituida por un cabezal en la parte superior y dividida en tres partes, las cuales eran la columna izquierda, la columna derecha y la parte central, que era la más importante, ya que ahí se concentraba la información del día. La información estaba conformada por la foto del día como principal y en la parte inferior se publicaba la información reciente dividida en tres columnas: boletines, conferencias de prensa e intervenciones.



Periódico Milenio/ Jueves 8 de febrero del 2007

El diseño anterior fue publicado en medios de comunicación por la importancia en la información que manejaba.

2.2 Definiendo el problema comunicativo

“Las instituciones públicas tienen obligación de comunicarse con la sociedad y, por tanto, de producir mensajes específicos dirigidos a sus diferentes públicos. En este sentido, una inadecuada información es una importante barrera para el mejor funcionamiento de la administración, de modo que la eficacia de una institución acabará dependiendo de su política comunicativa”²⁵

Internet es un instrumento más dentro de la estrategia de comunicación de la institución, con unas características propias que hay que tener en cuenta como:

- a) Su alcance se limita al segmento poblacional con acceso a la red, lo que supone un condicionamiento claro si quiere accederse a determinados grupos sociales.
- b) El público de este canal está especialmente motivado en la búsqueda de información, lo que posibilita conectar al ciudadano con un gran volumen de datos relativos al tema de comunicación. La información establecida de forma jerarquizada permite al usuario de este medio decidir el nivel de profundidad con que quiere conocer el tema.
- c) La posibilidad de combinar imágenes, sonidos y texto confiere a este canal una gran capacidad creativa en el diseño de los mensajes.
- d) Es un canal muy útil como complemento o referente de ampliación de la información que aparece en otros canales.

²⁵ Del Castillo Hermosa, Jaime; Bayón Esteban, Ma. Mercedes y Arteta Arrúe, Rosa, “La empresa ante los medios de comunicación”, Bilbao, 1992.

2.2.1 Necesidades del nuevo sitio

Las necesidades principales de este sitio siempre han sido que opere como un medio informativo del trabajo legislativo de los senadores de la bancada del PRD en el Senado.

Hay que hacer una evaluación de los objetivos reales del cliente y así también las expectativas de sus usuarios. Por lo cual, es recomendable hacer las siguientes preguntas:

- ¿A qué tipo de público va dirigido el sitio Web?
- ¿Qué tipo de información se va a comunicar en el sitio Web?
- ¿Cuáles son las expectativas a corto, mediano y largo plazo del cliente?
- ¿Cuál es la competencia en sentido figurado con el sitio Web?
- ¿Cuál va a ser el alcance del sitio Web?
- ¿Cuál es el material con el que se dispone para el sitio Web?

2.2.2 Solución

¿A qué tipo de público va dirigido el sitio Web?

El target de este producto es un público muy variado, como niños, mujeres, ancianos, hombres, jóvenes, todo quien necesite información de este tipo. Por su navegación intuitiva y dinámica es competente para un usuario en general que posea los conocimientos básicos de computación.

¿Qué tipo de información se va a comunicar en el sitio Web?

Por pertenecer a una institución importante dentro de nuestra sociedad nacional el sitio Web debe contener características de alto nivel informativo y de fácil manejo por la amplia información que se busca por parte de los principales medios de comunicación, y también debe ser accesible y comprensible para el público en general.

Debe contener un diseño identificable con la posición política que se maneja y ser legible. Tener amplia información y contar con una base de datos, así como almacenar fotografías de los senadores en labor legislativa o videos.

¿Cuáles son las expectativas a corto, mediano y largo plazo del cliente?

El Grupo Parlamentario del PRD tiene en cuenta los beneficios que tiene la creación de un sitio Web, por lo cuál espera de este medio la expansión de información y difusión de los senadores. A mediano plazo se espera tener una visita adecuada de personas y que este medio funcione correctamente proporcionando un servicio eficiente y eficaz a los usuarios. A largo plazo haber logrado la difusión masiva en territorios nacionales e internacionales de la información del sitio Web.

¿Cuál es la competencia en sentido figurado con el sitio Web?

- Partido Acción Nacional
- Partido Revolucionario Institucional
- Partido Verde Ecologista de México
- Partido Convergencia
- Partido del Trabajo

¿Cuál va a ser el alcance del sitio Web?

No está limitada a ninguna condición social ni a un régimen de ideal o pensamiento.

Funciona adecuadamente para medios de comunicación y sector político. Su alcance es de nivel nacional e internacional.

¿Cuál es el material con el que se dispone para el sitio Web?

En cualquier proyecto de sitio Web, el desarrollo de los contenidos es probablemente la tarea más ardua y la que más tiempo requiere. Se hizo un análisis de toda la información para seleccionar la que se incorporaría en el sitio Web.

La información en sí depende en gran parte del trabajo legislativo de los senadores, por lo cuál como ya existían grandes avances de esto, sólo se vació la información que se tenía y se actualizará constantemente el sitio para alimentar día a día la base de datos, aproximándose al concepto de manejo de información en tiempo real.

2.3 Identidad del sitio Web, Grupo Parlamentario del PRD en el Senado de la República

El Grupo Parlamentario del PRD es una de las tres principales fuerzas políticas representadas en el Senado. Al Senado también se le denomina a la Cámara Alta del Poder Legislativo. Por lo cual representa una institución con gran importancia social.

Se requería tener elementos gráficos que crearan una identidad del sitio Web, que representaran a la Cámara Alta y también que se asociase con un partido. Por lo cual el águila que está colocada en el cabezal, fue muy identificada y aportó un nivel de identidad hacia otros medios donde se publicó.

2.3.1 Primeras propuestas de rediseño

Los primeros bocetos estuvieron orientados a un diseño convencional y a las diferentes formas de distribuir la información y los elementos de forma jerárquica.

Los colores empleados no cambiaron mucho, se mantenían las mismas tonalidades. Básicamente los cambios fueron orientados principalmente en el acomodo de los elementos y la información para lograr una organización funcional y armónica visualmente.



2.3.2 Propuestas formales

El diseño semiaprobado estuvo en funcionamiento por varios meses, sin embargo, después de un análisis más profundo en los contenidos se optó por realizar nuevas modificaciones.

Este diseño quedó temporalmente como una propuesta definitiva no obstante, lo que más se modificó fue la página principal.

Con la aprobación de los nuevos contenidos se reorganizaron algunas secciones, cambió el menú, botones y acomodo de información. Sin embargo la estructura no se alteró significativamente.



2.4 Análisis comparativo (otros sitios similares)

En el Senado existen seis Grupos Parlamentarios con sitio Web, y son:

- Partido Acción Nacional
- Partido Revolucionario Institucional
- Partido de la Revolución Democrática
- Partido Verde Ecologista de México
- Partido Convergencia
- Partido del Trabajo

También se incluyó el sitio del Senado de la República que no pertenece a ningún partido político, sin embargo, alberga información, documentos, fotografías y material diverso de estos grupos parlamentarios.

Se hizo un análisis de cada uno de los sitios, únicamente el diseño de la página principal y de la información que contienen.

Los siguientes valores se tomaron en cuenta:

Información, presentación de la información, legibilidad, colores, elementos, elementos multimedia, navegación, hipertexto, diseño Web, nivel de iconicidad, uso de tecnologías, compatibilidad con navegadores, y contenido.

Sitio Web del Senado de la República



Fecha de consulta:
Viernes 10 de junio 2009

Sitio de Internet:
<http://www.senado.gob.mx>

El sitio Web del Senado concentra toda la información correspondiente a esta institución.

Información: actualización constante.

Presentación de la información: ordenada y dividida en secciones. Se utilizan varias fuentes tipográficas en diferentes tamaños.

Legibilidad: si.

Colores: verde azul, en tonalidades opacas.

Elementos: botones, imágenes, fotografías y banners.

Elementos multimedia: audio y video.

Navegación: rápida.

Hipertexto: sus ligas funcionan correctamente tanto enlaces internos como externos.

Diseño Web: muy cuadrada su estructura.

Nivel de iconicidad: alto.

Uso de tecnologías: CSS, flash, programación, transmisión en vivo del Canal del Congreso, buscador interno.

Compatibilidad con navegadores: si.

Contenido

Contiene los acuerdos, iniciativas, foros, convocatorias, calendario de eventos, últimas noticias, síntesis informativas, material fotográfico, videos, audios e información en general del trabajo legislativo hasta el momento de todos los senadores de la LX legislatura.

Sitio Web del Partido Acción Nacional Senado



Fecha de consulta:
Viernes 10 de junio 2009

Sitio de Internet:
<http://www.pan.senado.gob.mx>

El sitio Web del PAN en el Senado concentra información perteneciente a los senadores de dicho partido.

Información: actualización constante.

Presentación de la información: ordenada. Se utilizan varias fuentes tipográficas en diferentes tamaños.

Legibilidad: si.

Colores: azul en diferentes tonalidades.

Elementos: botones, imágenes, fotografías y banners.

Elementos multimedia: audio y video.

Navegación: rápida.

Hipertexto: sus ligas funcionan correctamente tanto en enlaces internos como externos.

Diseño Web: organizada y sencilla.

Nivel de iconicidad: bajo.

Uso de tecnologías: CSS, flash, programación, Youtube, buscador interno.

Compatibilidad con navegadores: si

Contenido

Contiene información de los senadores, trabajo legislativo, comisiones, sala de prensa, audios, videos, iniciativas, fotogalería, enlaces externos, enlace a páginas Web de senadores del PAN.

Sitio Web del Partido Revolucionario Institucional Senado



Fecha de consulta:
Viernes 10 de junio 2009

Sitio de internet:
www.pri.senado.gob.mx

El sitio Web del PRI en el Senado concentra información perteneciente a los senadores de dicho partido.

Información: actualización constante.

Presentación de la información: ordenada y dividida, sin embargo se ve muy junta. Se utiliza la misma fuente tipográfica en diferentes tamaños.

Legibilidad: si.

Colores: verde, rojo y gris en diferentes tonalidades.

Elementos: botones, imágenes, fotografías y banners.

Elementos multimedia: video.

Navegación: rápida.

Hipertexto: sus ligas funcionan correctamente tanto en enlaces internos como externos.

Diseño Web: es una página muy cuadrada.

Nivel de iconicidad: bajo.

Uso de tecnologías: CSS, flash, programación, PDF y buscador interno.

Compatibilidad con navegadores: si.

Contenido

Contiene información de los senadores, documentos, sala de prensa, galería de fotos, video spots, liga al Canal del Congreso, información de los senadores de su partido y liga de contacto.

Sitio Web del Partido de la Revolución Democrática Senado



Fecha de consulta:
Viernes 10 de junio 2009

Sitio de Internet:
www.prd.senado.gob.mx

El sitio Web del PRD en el Senado concentra información perteneciente los senadores de dicho partido.

Información: actualización constante.

Presentación de la información: ordenada. Se utilizan dos tipo de fuentes tipográficas en diferentes tamaños.

Legibilidad: si

Colores: amarillo y gris en diferentes tonalidades.

Elementos: botones, imágenes, fotografías y banners.

Elementos multimedia: audio y video.

Navegación: rápida.

Hipertexto: sus ligas funcionan correctamente tanto en enlaces internos como externos.

Diseño Web: es una página muy cuadrada

Nivel de iconicidad: alto.

Uso de tecnologías: CSS, flash, programación, buscador, PDF, Youtube, Flickr y transmisión en vivo del Canal del Congreso.

Compatibilidad con navegadores: si.

Contenido

Contiene información de los senadores fotografías, videoteca, audios, información del grupo parlamentario, comunicación social, trabajo legislativo, documentos de la secretaria técnica, secretaria parlamentaria, atención ciudadana, coordinación de áreas, palestra, opinión de los senadores, sitios de interés, micrositos, contacto y enlaces a redes sociales como Flickr y Youtube.

Sitio Web del Partido Verde Ecológica de México Senado



Fecha de consulta:
Viernes 10 de junio 2009

Sitio de Internet:

<http://www.pvem.senado.gob.mx/>

El sitio Web del Partido Verde Ecológica del Senado concentra toda la información correspondiente a esta institución.

Información: actualización regular.

Presentación de la información: ordenada. Se utiliza la misma fuente tipográfica en diferentes tamaños.

Legibilidad: si.

Colores: son variados pero predomina el verde y verdeazul en diferentes tonalidades.

Elementos: botones, imágenes, fotografías y banners.

Elementos multimedia: no.

Navegación: normal.

Hipertexto: algunas ligas internas no funcionan correctamente.

Diseño Web: no tiene mucho diseño.

Nivel de iconicidad: bajo.

Uso de tecnologías: CSS, flash.

Compatibilidad con navegadores: si

Contenido

Contiene un calendario de efemérides, noticias, mandamientos ecológicos, información de sus senadores, galería de imágenes y contacto.

Sitio Web del Partido Convergencia Senado



Sitio de Internet:

<http://www.convergencia.senado.gob.mx/>

El sitio Web de Convergencia del Senado concentra toda la información correspondiente a sus senadores.

Información: actualización regular.

Presentación de la información: ordenada. Se utilizan dos tipos de fuentes tipográficas en diferentes tamaños.

Legibilidad: si.

Colores: anaranjado y azul en diferentes tonalidades.

Elementos: botones, imágenes, fotografías y banners.

Elementos multimedia: videos y audios.

Navegación: normal.

Hipertexto: todas sus ligas funcionan correctamente tanto en enlaces internos como externos.

Diseño Web: no tiene mucho diseño.

Nivel de iconicidad: bajo.

Uso de tecnologías: CSS, flash y programación.

Compatibilidad con navegadores: no.

Contenido

Contiene información de senadores del partido Convergencia, agenda legislativa, propuestas, noticias, galería de fotos, videos, sitios de interés y contacto.

Fecha de consulta:

Viernes 10 de junio 2009

Sitio Web del Partido del Trabajo Senado



Fecha de consulta:
Viernes 10 de junio 2009

Sitio de Internet:

<http://partidodeltrabajo.org.mx>

<http://partidodeltrabajo.org.mx/www/senadores.php>

El sitio Web del PT no es un portal destinado únicamente a sus senadores, sino que es en general de todo el partido. Por lo cual sólo se tomó en cuenta la sección donde se encuentran los senadores.

Información: sin actualización.

Presentación de la información: ordenada. Se utilizan dos fuentes tipográficas.

Legibilidad: si.

Colores: rojo y gris.

Elementos: fotografías.

Elementos multimedia: no.

Navegación: normal.

Hipertexto: no.

Diseño Web: bajo.

Nivel de iconicidad: bajo.

Uso de tecnologías: ninguna.

Compatibilidad con navegadores: si.

Contenido

Únicamente contiene la descripción de los senadores de este partido con fotografía.

Dentro de esta composición en la parte inferior se colocaron 3 elementos multimedia que sirven también como botones.

- FOTOS DEL DÍA
- AUDIOVISUAL
- EN VIVO



En segundo lugar de arriba hacia abajo localizamos las ligas principales divididas en 5 categorías. Se compone de un menú desplegable o emergente.

- INICIO
- SENADORES
- GRUPO PARLAMENTARIO
- COMUNICACIÓN SOCIAL
- TRABAJO LEGISLATIVO



El término menú se aplica a aquel elemento gráfico o textual que nos muestra las opciones disponibles que tenemos a nuestro alcance. Normalmente se utiliza para ordenar o categorizar la información de las páginas Web. Este elemento tiene la función de redirigirnos al sitio o la página que elegimos previamente al hacer clic sobre éste. Existen menús dinámicos como el menú emergente, que surge tras presionar o pasar el ratón sobre el tema de interés.

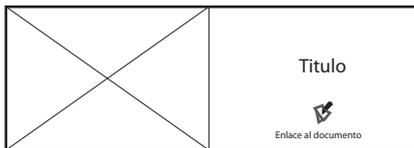
INICIO	SENADORES	GRUPO PARLAMENTARIO	COMUNICACIÓN SOCIAL	TRABAJO LEGISLATIVO
Senadoras Lista Alfabética Lista por Comisión Lista por Elección	Mesa directiva Presidentes de Comisión Secretaría técnica Secretaría Parlamentaria Directorio Administrativo Atención Ciudadana Coordinación de Áreas Preguntas Frecuentes	Sistema de Información Opinión Comunicación Interna Directorio	Iniciativas Puntos de Acuerdo Excitativas	

Del lado izquierdo se compone por una columna de botones:

Posteriormente se encuentra debajo la fecha, la cual es muy importante ya que se trata de un medio de información al día y sirve para ubicar en tiempo al usuario. Se estructura por: nombre del día, número, mes y año.

Mapa de ubicación de elementos

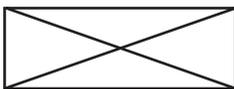
Se puede decir que la interface está dividida en tres partes: del lado superior izquierdo se encuentra lo que es la nota principal, consiste en un gráfico ya sea en fotografía o en una animación multimedia que muestra la noticia más relevante o un acontecimiento reciente relacionado con el Senado y la bancada del GPPRD, seguida del título correspondiente y trae vinculación con la nota completa de la misma.



Tamaño: 580 x 200 px



Como segunda nota importante se colocó debajo de la nota principal, en la parte central de la página Web, de forma más pequeña una imagen tipo banner donde se pone la foto del senador o senadora, título y ligas hipertextuales para ir a la información.



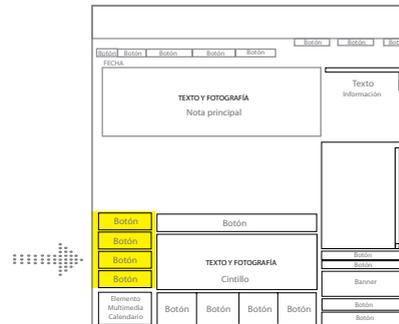
Fotografía con enlace al documento

Tamaño: 400 x 140 px



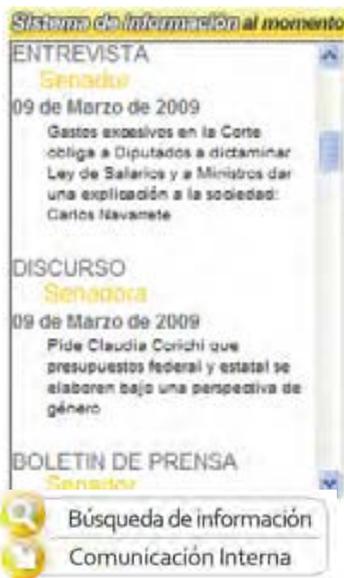


Tamaño: 150 por 45 px cada uno



Botones:

Estos botones se incorporaron en el lado izquierdo de la página principal del sitio, por su semejanza en contenidos se agruparon en una fila de cuatro elementos muy semejantes en su estructura y diseño, sin embargo son secciones diferentes.



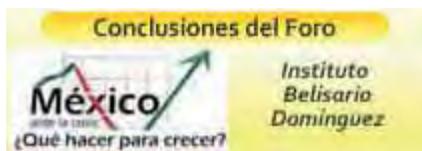
Tamaño: 200 por 300 px



En el lado superior derecho se colocó el sistema de información, llamado así porque contiene toda la información reciente. Contiene el nombre del tipo de documento, nombre del que expone el documento, la fecha y un título general de la nota, el cual sirve de vínculo para ir a la información completa.

Para mostrar una página Web dinámica donde se almacena toda la información o hacer una búsqueda avanzada, se colocó debajo un botón con ícono que hace referencia a la búsqueda.

Hay dos pequeños banners o botones de los cuales el primero lleva a un micrositio y el segundo llama a un documento para descarga.



El último elemento colocado en la parte inferior derecha es llamado: sitios de interés. Es un botón que incorpora un menú emergente donde se despliegan ligas relacionadas con el sitio Web.



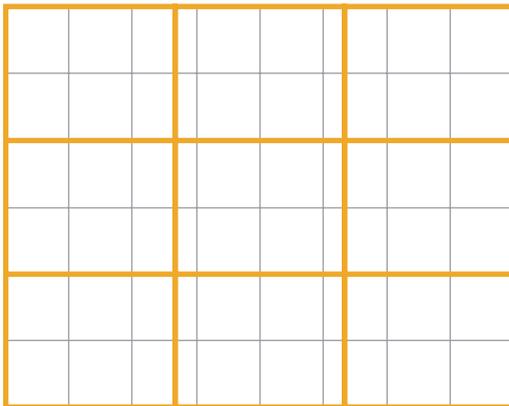
2.6 Retículas del sitio Web

La composición de una retícula es el principio organizador subyacente a toda obra que presente un diseño gráfico eficaz. Con el advenimiento de los nuevos medios, las reglas clásicas aplicadas a maquetación de papel han dejado de tener validez. Diariamente nos encontramos con páginas Web desestructuradas y señalizadas incorrectamente que nos adentran en una selva caótica de información.²⁶

El empleo de retículas para cualquier diseño siempre es indispensable si queremos que este lleve un orden visual y justificable.

Se utiliza mucho en el diseño editorial, sin embargo ahora con la Word Wide Web se han adaptado algunos sistemas de retículas para organizar los elementos.

En este caso se baso en una estructura de tercios tanto vertical como horizontal, para hacer la reticulación.



²⁶ Götz, Veruschka, "Retículas para Internet y otros soportes digitales", Barcelona, IndexBook, 2002.

TESINA

Producción

3

CAPÍTULO



Construcción del sitio Web del GPPRD en el Senado de la República

CAPÍTULO TERCERO: Producción

3.1 Construcción del sitio Web del GPPRD en el Senado de la República.

Para la producción o construcción de cualquier producto o servicio es necesario haber pasado por una serie de etapas importantes en la elaboración.

En este capítulo se abordarán los pasos tomados en consideración para la producción del sitio Web que ocupa esta tesina.

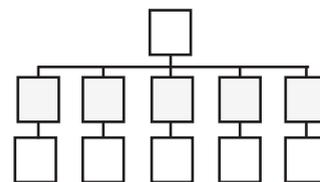
Se explicará la importancia de la organización de la información y de los mapas de sitios, así como las formas utilizadas, colores, elementos tipográficos, elementos visuales tales como: botones, banner, imágenes y se hará un análisis de cada uno de los elementos que conforman el sitio Web.

También se hará una descripción de los softwares utilizados, para qué sirven y cuál es su función como herramienta del diseñador Web.

3.1.1 Mapa de navegación

En un sitio Web, un conjunto completo de enlaces interactivos y gráficos de navegación atraerá la atención del usuario, desplazándose desde los botones de navegación incorporados en el propio navegador hacia los contenidos internos de la Web. Incluir un conjunto de botones de navegación, consistente y predecible, también ofrece al usuario una manera de percibir la estructura y organización del sitio y le permite comprender visualmente su lógica.

El sitio Web está organizado sobre una estructura jerárquica, de esta forma es la mejor manera de organizar la información y los cuerpos de contenidos complejos. “Este tipo de esquemas encaja perfectamente en la organización de un sitio Web, pues generalmente éste siempre se organiza alrededor de un a página principal o home.



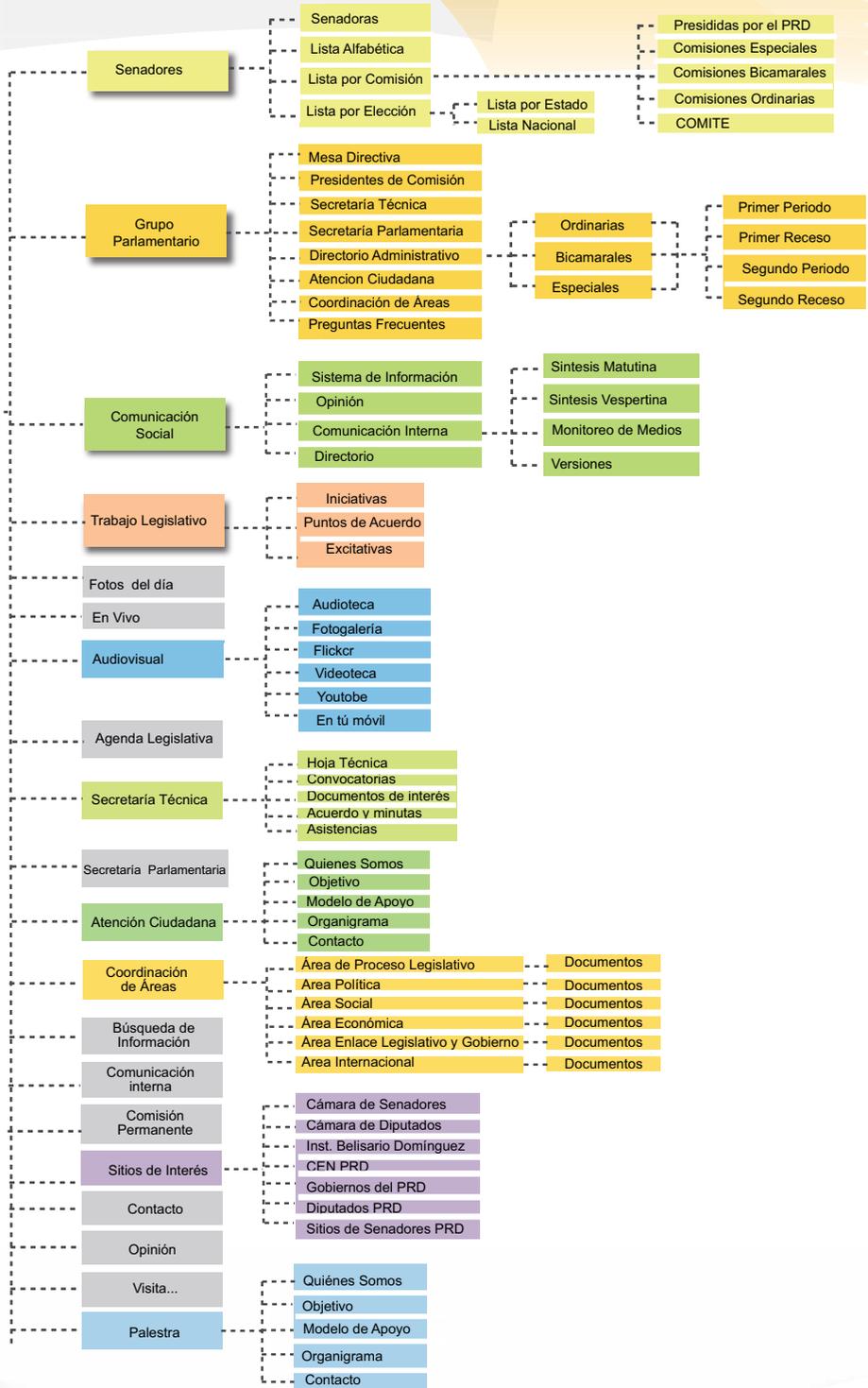
La mayoría de los usuarios se sienten cómodos con este tipo de estructuras, pues son muy comunes en instituciones, compañías u organizaciones”.²⁸

La estructura del sitio Web del GPPRD está constituida jerárquicamente como se puede observar en el siguiente esquema. Se parte de una página principal donde nos llevará, dependiendo del tema de interés, enlazado por botones hipertextuales.

27 Patrick J. Lynch, “Principios de diseños básicos para la creación de sitios Web”, GG México, 2000, p 29.

INDEX

Mapa de navegación del GPPRD en el Senado (Figura X)



Mapa de navegación

Como se puede observar en el mapa de sitio (Figura x), toda la información parte de una página principal o página de inicio. En la cual se concentran los elementos e información más importantes.

Se ubicaron en la parte superior izquierda cinco botones los cuales agrupan otros enlaces relacionados. Tomando en cuenta que estos hipertextos nunca cambiarán de lugar independientemente de la consulta que se haga a otros enlaces dentro de este sitio Web.

Una liga muy importante es la de inicio, ya que el usuario siempre podrá regresar a la página principal para de ahí partir a otro tema de interés.

En la parte superior derecha se incorporaron en la cabeza tres botones multimedia de gran importancia por su contenido audiovisual.

En la parte central izquierda se concentran en hilera cuatro botones que a su vez concentran otras ligas una vez accedando a cada uno de ellos.

En la parte inferior existen cuatro botones con enlaces a internos y externos, tal es el caso de www.youtube.com y www.flickr.com, páginas que se incorporaron por su gran aporte tecnológico, en el cual se pueden subir fotos y videos gratuitamente.

En la parte inferior derecha hay un menú emergente denominado: sitios de interés, el cual tiene seis enlaces a páginas externas y uno interno.

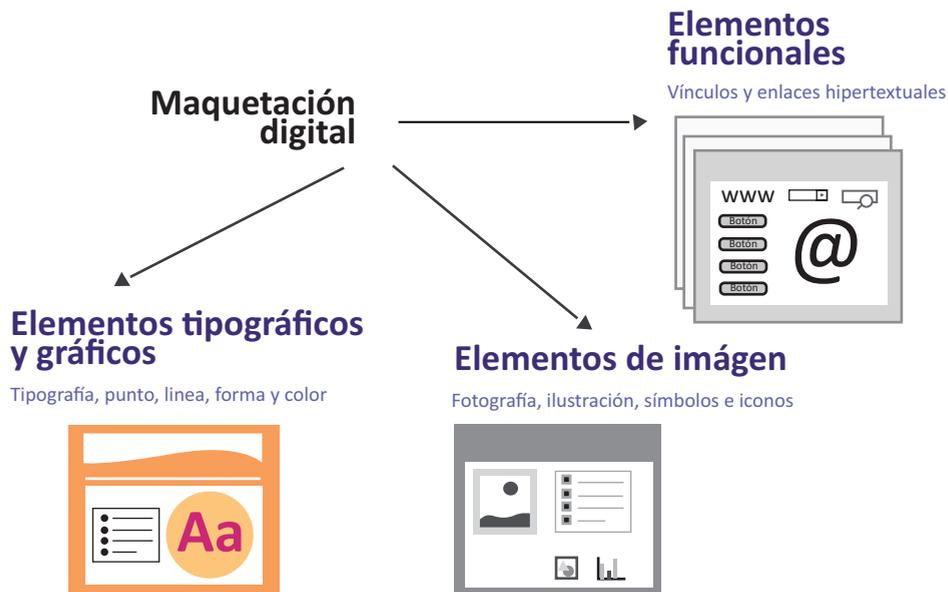
Casi todos los elementos contienen un enlace a otra página Web ya que es un medio 100% informativo.

3.1.2 Maquetación digital

El término maquetación está estrechamente ligado al término interfaz, pero cada uno de ellos son conceptos bien diferenciados. La maquetación es la estructuración de la interfaz, como un reflejo de la interacción entre objetivos comunicativos, culturales y cognitivos. El término maquetación describe los aspectos semánticos y formales de una aplicación digital, mientras que interfaz significa la función e interacción ²⁸

Elementos de la maquetación digital

Una maquetación está compuesta por una serie de diferentes elementos, los cuales se podrían agrupar de la siguiente manera:



28 Skopec, David, "Digital Layout For The Internet And Other Media", Ava Publishing, 2003 pp.26-27

3.2 Elementos básicos de comunicación visual

Utilizar los componentes visuales básicos como medios para el conocimiento y la comprensión, tanto de categorías completas de los medios visuales como de trabajos individuales es un método excelente para la exploración de su éxito potencial y actual en la expresión.

El conocimiento en profundidad de la construcción elemental de las formas visuales permite al visualizador una mayor libertad y un mayor número de opciones en la composición; esas opciones son esenciales para el comunicador visual.

a) Punto

“El punto es la unidad más simple y mínima de la comunicación visual. Es la marca mínima colocada sobre la superficie.”²⁹

Cualquier punto posee una fuerza de atracción (fuerza visual) sobre el ojo, para Kandisky su tamaño y forma varían, por consiguiente también su valor; el tamaño del punto respecto a sus límites: en relación al plano y en relación a otras formas sobre el plano.³⁰

El punto aplicado al sitio Web

En este caso el punto se utilizó en una imagen que sirve como título dentro de cada sección. En donde en una franja se pone el título y con una técnica semejante al de puntillado con círculos grandes y pequeños se logra este efecto. Esto crea una visualización moderna y juvenil a las páginas Web.

Secretaría Parlamentaria

²⁹ Puente, Rosa, “**Dibujo y Comunicación Gráfica**”, Ed, Gustavo Gili, México 2001, p.25

³⁰ Kandisky, Wassily, “**Punto y Línea sobre el plano**”,p.19

b) Línea

Cuando los puntos están tan próximos entre si que no pueden reconocerse individualmente aumenta la sensación de direccionalidad y la cadena de puntos se convierte en otro elemento visual distintivo: la línea.

La línea puede definirse también como un punto en movimiento o como la historia del movimiento de un punto, pues cuando hacemos una marca continua o una línea la conseguimos colocando un marcador puntual sobre una superficie y moviéndolo a lo largo de una determinada trayectoria, de manera que la marca quede registrada.

Para Lazotti, una línea horizontal resulta plana, firme, fría, como en posición de reposo. La línea vertical en cambio, es airosa, viva, hace pensar en una persona de pie. Y la línea oblicua parece empujada por dos fuerzas, con esto suele transmitirnos una impresión de movimiento.³¹

Haciendo caso a la psicología de la línea de Lazotti se utilizó una línea oblicua en lo que es la parte más importante del sitio Web, el cabezal que está en todas las páginas consultadas de nuestro sitio.



c) Planos o formas

La línea describe contornos, que a su vez describen figuras que hacen formas. Existen miles de formas que se pueden trazar con la línea, de gran tamaño, dimensión y profundidad. El uso de planos o formas se centra en los enlaces y en la asociación visual de los elementos, en menor medida también a la ilustración o visualización.

³¹Lazotti Fontana, Lucia, "Comunicación Visual y Escuela", CG, Barcelona, 1983, p. 64

d) Color

En las pantallas de la computadora la sensación de color se produce por la mezcla aditiva de rojo, verde y azul a lo cual se le da el nombre a este modelo llamado RGB del inglés Red, Green, Blue; "rojo, verde, azul").

La codificación hexadecimal del color permite expresar fácilmente un color concreto de la escala RGB, utilizando la notación hexadecimal. Se utiliza, por ejemplo, en el lenguaje HTML y en JavaScript.

La paleta Web no sólo se emplea en textos y en fondos sino también en las imágenes por lo cual es recomendado los 256 colores de resolución que manejan los monitores estándar.

El uso del color dependerá mucho del concepto que se maneje en el sitio Web y es importante en algunas ocasiones basarnos en la psicología del color dependiendo el rubro que se maneje o la asociación de la empresa con algún color determinado.

Los colores degradados generan profundidad y volumen en el sitio, ya sea en el fondo o en botones e imágenes.

Paleta de colores empleada en el sitio del GPPRD

La paleta de colores de un sitio Web depende de las características específicas del cliente para el cual se diseñe. En el caso del GPPRD se utilizará una gama de colores amarillos con grises, ya que son los colores que utiliza este partido.



El color amarillo suele ser muy llamativo, y hasta a veces puede molestar visualmente el ojo del espectador, por lo cual traté de usar tonos más opacos.

El color negro lo evité en la mayoría de imágenes sustituyéndolo por la degradación en tonalidades grises.

El fondo de las páginas es blanco ya que se maneja mucho texto por la cantidad de información.

Los botones utilizan degradados en tonalidades amarillas.

3.2.1 Elementos tipográficos y su función dentro del sitio.

“La tipografía juega un doble papel en la comunicación: verbal y visual. Una buena tipografía establece una jerarquía visual que facilita la lectura, al proporcionar tanto interrupciones visuales como énfasis gráficos que ayudan al lector a entender la relación entre texto e imagen, entre los titulares y los bloques de texto subordinados.

La tipografía en la red.

La pantalla de un ordenador reproduce las fuentes a una resolución muy inferior a la que encontramos en cualquier formato impreso. La información que se puede mostrar sin utilizar la barra de desplazamiento es limitada

La buena tipografía depende del contraste visual entre los distintos tipos de letra y entre los distintos bloques de texto, titulares y espacios en blanco circundante.”³²

El tamaño de la tipografía en los sitios Web es de suma importancia ya que la diferencia entre el diseño Web y el impreso, es que la tipografía puede variar de navegador en navegador su visualización, en cambio en los impresos la tipografía no se modifica. Por lo cuál es recomendable utilizar un buen tamaño de tipo.

a) Familias tipográficas

Una familia tipográfica es un grupo de tipografías unidas por características similares. Los miembros de una familia (tipos) se parecen entre si, pero también tienen rasgos propios. Las tipografías de cada familia tienen distintos grosores y anchos.

32 Patric J. Lynck, Sarah Horton, “Principios de diseño básicos para la creación de sitios Web”, GG México 2000, p.79

b) Fuentes Tipográficas:

Estas son algunas de las fuentes más comunes para el diseño y que son reconocidas por los principales navegadores Web.



Diferencia leve de grosor de los trazos, se adelgazan en sus articulaciones



Terminales ligeramente oblicuos

Arial

La Arial nace como una adaptación hecha por Robin Nicholas y Patricia Saunders de Monotype. Ella fue dibujada para imitar las proporciones y peso de la helvética, aunque en detalle tiene muchas diferencias.

Cuando Microsoft hizo de truetype el formato estandard para tipografías en Windows 3.1, optó por Arial en vez de Helvética, con lo cual la Arial se popularizó

Courier New

Esta tipografía fue diseñada para las máquinas de escribir IBM, por Howard G. Kettler en 1995. Cuando IBM creó la Selectric, fue readaptada por Kettler y Adrián Frutiger para la bocha que llevaban estas máquinas, algunas serifas fueron recortadas y los números ligeramente condensados.

Esta tipografía es de tono continuo, monoespaciada, con serifas egipcias. Imita a la máquina de escribir y es utilizada mayoritariamente para reportes, datos tabulares y documentación técnica. Fue incluida por Microsoft por primera vez con Windows 3.1 y en 1998 se lanzó una versión más completa.



Remates cuadrados, del mismo grosor del trazo. Gran altura



Marcada diferencia en grosor de sus trazos



Diferencia en altura de los números



Curvatura en cola de la R mayúscula Diferencia pequeña entre trazos Leve cuadratura de las curvas

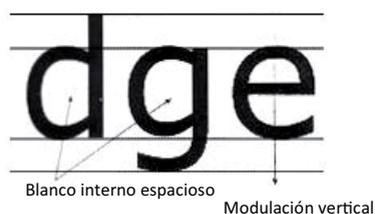
Georgia

La Georgia fue diseñada en 1996 para Matthew Carter y optimizada para pantalla por Thomas Rickner. Fue pensada para ser utilizada en pantalla, por lo que se ajusta a la cuadrícula de píxeles, y tanto las formas de cada carácter como los distintos pesos y el interletrado están optimizados para tener una correcta legibilidad. Para ajustar la tipografía a la legibilidad en pantallas las mayúsculas están afinadas, la altura de x aumentada, los ascendentes se elevan por encima de la altura de caja alta y los números realizados como mayúsculas/minúsculas.

Helvética

La helvética fue diseñada por Max Miedinger y otros miembros de la fundidora suiza Haas en 1959. Ella se convirtió en una de las más famosas y populares sobre todo en la década de los sesenta, cuando se fusionó con Linotype. A principio de los ochenta, cuando Adobe desarrolló el lenguaje Postscript, incluyó la Helvética como parte del set básico junto con la Times, Courier y Symbol.

Junto con Postscript, creció enormemente, por programas como el Page Maker. Se ubica dentro de la clasificación de las palo seco grotescas.



Times New Roman

La Times New Roman apareció por primera vez en 1932 en el diario “The Times” de Londres.

Se convirtió en una de las fuentes más exitosas por su equilibrio entre legibilidad y economía y ha sido muy utilizada en libros y revistas, documentos de oficina, reportes y también de publicidad y pantalla. Microsoft la utilizó por primera vez en el Windows 3.1, y una versión más completa en noviembre de 1998.

Verdana

La Verdana fue diseñada por Mathew Carter y optimizada para pantalla por Thomas Rickner. Es una sans serif diseñada para un Medio específico: la pantalla. Durante el proceso de desarrollo de Verdana se ha tenido especial cuidado en el espacio entre letras y también en el ancho de los caracteres, ya que en bajas resoluciones se utiliza un escaso número de píxeles para la configuración de las letras y para que se diferencien unas de otras, es necesario que tengan un mayor ancho y que el espacio entre ellas sea.

c) Fuentes utilizadas en el sitio Web del GPPRD

En la página principal se utiliza en algunas imágenes y botones la fuente Corbel. Esta fuente tiene una gran legibilidad, en cuestión de diseño por sus grandes curvas y alargamiento suele ser atractiva a la vista. Es por estos motivos que se incluye para casi todos los elementos de la página principal que es la más visitada por los usuarios y se utilizó en botones e imágenes ya que esta fuente no es reconocida por los navegadores.

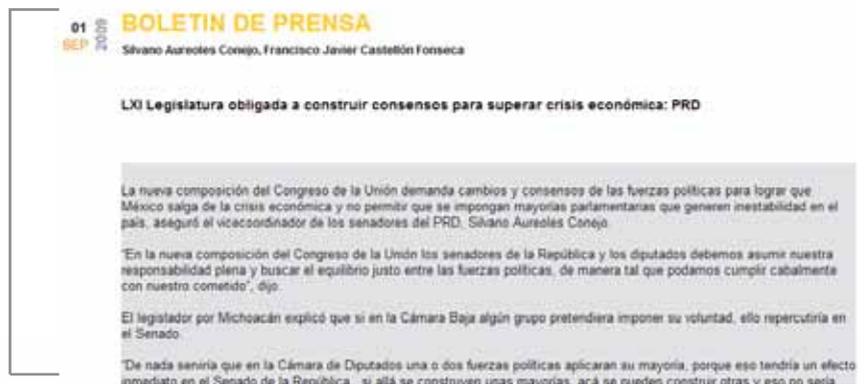
La fuente Corbel es una parte de la nueva serie de fuentes que vienen con Microsoft Windows Vista para sacar provecho de ClearType para mejorar la experiencia de lectura en Windows Vista y Office 2007.

Corbel



Para complementar el sitio Web con una fuente compatible con los navegadores se empleó la fuente Arial. En la mayoría de los textos y párrafos grandes que se manejan como en el Sistema de información y en pies de foto se utiliza la letra Arial. Es parecida a la de Corbel. La fuente de Arial es una de las más sencillas de leer en Web.

Arial



Texto utilizado en el Sistema de Información

3.2.2 Elementos pictóricos y su funcionalidad dentro del sitio

Existen varios elementos pictóricos, la mayoría se concentran en la página principal donde están ubicados los íconos, imágenes, botones, fotografías y logotipos. Todos parten de los elementos morfológicos y se convierten en pictóricos.

a) Íconos

Un icono o ícono (del griego εἰκών, eikon: ‘imagen’) es una imagen, cuadro o representación; es un signo o símbolo que sustituye al objeto mediante su significación, representación o por analogía, como en la semiótica.

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

En conclusión el ícono es el símbolo visual gráfico.



“Algunos íconos están tan arraigados en la conciencia colectiva que los reconocemos prácticamente como si fueran parte del lenguaje.”³³

33 Caplin, Steve, “Diseño de iconos”, GG Mexico 2001

Cada uno de estos elementos son íconos y representan una idea o concepto, en este caso la cámara fotográfica representa las fotografías, la bocina con el negativo en celuloide representa por el concepto que ya se tiene sobre estos elementos, una idea hacia lo audiovisual, el audio y el video o fotografía.

La pantalla de un televisor con el logotipo del Canal del Congreso corresponde a lo que es la transmisión emitida por televisión y a la que se puede acceder presionando ese ícono.

Partiendo de las ideas pragmáticas que se tienen y que las personas interpretan viendo ciertas imágenes se puede llegar a la iconización.

b) Logotipos

El logotipo esencialmente sirve para distinguir una marca o producto y brindarle así un sentido de cómo identificar mediante una imagen una idea o concepto. Tal es el caso de los logotipos utilizados en el sitio Web.

Como se puede ver de lado izquierdo está un águila que es muy representativa del lugar donde sesionan en la Cámara de Senadores, que ha su vez representa un nivel de iconicidad donde se refleja la nacionalidad mexicana, de un águila deborando una serpiente.

En la parte central se coloca el nombre del Grupo Parlamentario del PRD, y en la parte derecha se posiciona el logotipo oficial de éste.



c) Fotografía

Los elementos visuales como la fotografía son atractivos para los usuarios y en muchas ocasiones, una buena fotografía será una de las partes importantes de un sitio Web.

La fotografía juega un papel muy importante como medio de comunicación de nuestro sitio Web, ya que es un elemento informativo visual y forma parte de la evidencia gráfica del acontecer político en el Senado.

Por lo cual, se encuentran en lugares estratégicos, algunas fotografías recientes que se actualizan constantemente.

Como se aprecia en la imagen, contiene en la página principal dos lugares muy importantes que es la noticia principal ubicada en la parte superior izquierda, y la otra que es la segunda nota importante ubicada en la parte central.

Se elaboraron dos secciones especiales dedicadas al material fotográfico generado desde el principio de la legislatura, cuya sección contiene un acervo histórico importante.

Estas secciones son muy fáciles de ubicar ya que están en un lugar estratégico y de fácil ubicación por la misma importancia señalada con anterioridad.



Secciones como:

En **FOTOS DEL DÍA** encontramos el material fotográfico generado recientemente, lo cual siempre se ubicará en la parte superior la última fotografía subida a la base de datos.

En **AUDIOVISUAL** es una liga donde se puede localizar todos los componentes audiovisuales como: la **FOTOTECA**, **VIDEOTECA**, **AUDIOTECA** y **EN VIVO**.

Nos centraremos en la **FOTOTECA** que es el espacio dedicado al almacenamiento de todas las fotografías ubicadas de principio a fin y que contienen la fecha perteneciente de cada una, así como un buscador por fecha o por Senador para ubicar rápidamente las fotografías de nuestro interés en la base de datos.



3.2.3 Elementos funcionales dentro del sitio Web del GPPRD

a) Botones

Los botones son la parte gráfica para que un sitio Web sea funcional, es el vínculo que nos transporta al lugar que queremos acceder. El botón es un elemento visual que sirve para tener acceso a otras alternativas de información, son de gran utilidad para desencadenar acciones, seleccionar características o personalizar perfiles de datos.

Es una característica opcional del botón mostrar animaciones de acción bajo las que éste se encuentre programado.

En sí los botones sirven para darnos acceso a otras ligas, o para hacer elección entre opciones. Existen botones estáticos o con movimiento, mejor conocidos como "rollovers", los cuales cambian dependiendo la acción.

Botones de sustitución:

Este tipo de botones son muy dinámicos ya que al presionarlos pueden generar el efecto de cambiar a una imagen diferente.



b) Banners

Definición de banner: gráfico, generalmente rectangular, se intersepta en una página Web, puede tener un carácter publicitario.

Formato de publicidad para sitios Web consistente en una franja o rectángulo, con textos y gráficos animados, que enlaza con el sitio del anunciante.

Los banners generalmente son archivos multimedia que incorporan movimiento y sirve como vínculo de acceso a otro lugar, también sirven para representar algún mensaje importante o novedoso, se maneja generalmente con fotografías y texto.

En este caso la utilización de los banners se ocupó para incentivar las visitas al micrositio que era un tema de interés político.

Las animaciones son recursos que maximizan la intención dramática del mensaje y generan una mayor retención y aumentan la interactividad.

c) Hipertextos

Los elementos hipertextuales que componen el sitio básicamente se encuentran en cualquier parte, ya que todo el sitio contiene información y para enlazarlos a ésta, son necesarios los elementos hipertextuales tal es el caso del sistema de información que maneja enlaces a la información completa.



Sistema de información al momento

BOLETIN DE PRENSA

Silvano Aureoles Conejo

23 de Marzo de 2009

Analiza PRD en el Senado presentar impugnación contra Hacienda por caso Banamex-Citigroup

BOLETIN DE PRENSA

Grupo Parlamentario del PRD

23 de Marzo de 2009

PAN y PRI deben dejar pleitos estériles para dictaminar leyes en materia de seguridad

BOLETIN DE PRENSA

Carlos Navarrete Ruiz

22 de Marzo de 2009

3.2.4 Elementos multimedia

Los elementos multimedia son importantes para cualquier sitio Web y más para el que esta relacionado con la comunicación principalmente, ya que nos permite tener una referencia real de algún evento, tal es el caso del Audio y Video que se graban para después difundirse en el sitio Web.

Por lo cual en el sitio se cuenta con una sección especial para cada uno, donde se almacenan algunos audios y videos tomados durante la LX Legislatura.



INTERVENCION
Francisco Javier Castellón
Fonseca

04 de Noviembre de 2008

Agencia Espacial fomentará
desarrollo científico de México:
Castellón

Desde el sistema de información se puede acceder al audio o video de cada nota.

a) Audio

El sonido es un fenómeno físico que estimula el oído, ayuda a crear un ambiente armónico y a centrar la atención en un determinado punto.

Para que el sonido pueda ser utilizado a la Web, éste tiene que ser digitalizado y convertido a formatos que contienen una serie de parámetros comunes que informan de la frecuencia de muestreo empleada en la grabación, el número de canales de la muestra, de los bits de cuantificación digital y otros datos importantes de información.

Para distribuir diálogos hablados o música a través de Internet, una señal analógica debe ser convertida en información digital (descrita en bits y bytes.)

Estos archivos tienen que ser comprimidos ya que al momento de descarga no deben de pesar mucho en tamaño.

Formato WAV (Waveform Audio Format)

Formato de Sonido de Forma de Onda.

Se pueden guardar como archivos de sonido estéreo o mono con 8 ó 18 bits.

Formato Midi (Musical Instrument Digital Interface)

Interfaz digital de instrumento musical. Es un formato diferente de sonido. Un archivo MIDI no contiene en realidad ninguna información de sonido, sino una serie de órdenes numéricas que disparan una serie de notas. Sin embargo son sólo sonidos o tonalidades que semejan una canción al nivel instrumental, incapaces de reproducir voz.

Formato MP3

La explosión de la popularidad del MP3 ha sido todo un fenómeno y ha cambiado la manera en la que utilizamos el Internet. Las ventajas de este formato es su capacidad para conservar una excelente fidelidad de sonido y con tamaños de archivo muy reducidos a una décima parte de su tamaño original.

b) Video

Es un sistema dedicado al almacenamiento de imágenes en movimiento y sonidos sincronizados. Se puede capturar mediante cámaras de video análogas o digitales, en el primer caso se necesita un hardware y software especial para la conversión a digital. En el segundo caso, se podría extraer a la computadora mediante CD, DVD o directamente por cable USB.

Los formatos de video más conocidos son:

- Los archivos AVI (Audio Video Interleave) predeterminados en Windows
- Los MPEG que eran hasta hace poco la única forma de conseguir archivos más reducidos.
- Los archivos .mov que necesitan el Quick Time para reproducirse.
- Los archivos Realvideo que transmiten los videos en tiempo real, dado que la descarga y la reproducción ocurren simultáneamente. El programa Real Player controla los archivos del RealVideo.
- El formato Flash video resulta ser el mejor para la transferencia de contenidos en Internet. Permite reproducir videos de alta calidad a través del plugin flash player. Los archivos flash video tienen extensión .flv.³⁵

³⁵ Valdés Miranda Cros, Claudia. "Creación y diseño Web", Anaya, Edición 2008 p. 362-365

3.3 Construcción del sitio

En esta parte se comenzará a dar vida a nuestro diseño y tendrá una navegación funcional para acceder a los contenidos.

La construcción constará de elaborar cada menú, botón y elemento del sitio Web, para que este tenga una función en la navegación.

El diseño ya ha sido, creado ahora se adaptará a la tecnología para que millones de usuarios puedan verlo a través de Internet.

Toda la información se vaciará dentro de las páginas Web, ya sea que se capture o que se copie el texto.

Los elementos se vincularán hacia otras páginas y así se hará un sitio Web bastante amplio, lleno de información, fotografías, videos y audios.

3.3.1 Aplicaciones Web

El software es una herramienta muy importante para los diseñadores Web ya que como el pincel para el artista, los programas de diseño nos ayudan a generar, construir y armar las ideas en interfaces graficas digitales.

Cada programa se utiliza para diversas actividades, unos para crear animación y movimiento, otros para crear y modificar imágenes y unir imágenes con animación y código, he aquí algunas descripciones de los programas y sus características.



a) Adobe Flash

Adobe Flash es una aplicación en forma de estudio de animación que trabaja sobre "fotogramas" destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para diferentes audiencias alrededor del mundo sin importar la plataforma. Es actualmente distribuido por Adobe Systems, y utiliza gráficos vectoriales e imágenes, sonido,

código de programa, flujo de video y audio bidireccional. En sentido estricto, Flash es el entorno y Flash Player es el programa de máquina virtual utilizado para ejecutar los archivos generados con Flash.

Los archivos de Flash que tienen generalmente la extensión de archivo SWF, pueden aparecer en una página Web para ser vista en un navegador, o pueden ser reproducidos independientemente por un reproductor Flash. Los archivos de Flash aparecen muy a menudo como animaciones en páginas Web y sitios Web multimedia, y más recientemente aplicaciones de Internet ricas. Son también ampliamente utilizados en anuncios de la Web.

La participación que tuvo este programa en la realización del sitio Web del GPPRD fue la de hacer banner y botones, así como algunos elementos multimedia, tal es el caso la incorporación de videos con la extensión .flv por su alta compresión para la Web y su fácil incorporación.

Cabe señalar que los botones o elementos multimedia diseñados en Fash llaman mucho más la atención que botones estáticos. Sin embargo, su peso es mayor, por lo cual el manejo de aplicaciones en Flash tiene sus ventajas y desventajas.



c) Adobe Fireworks

Adobe Fireworks (Fw) es una aplicación en forma de estudio pero con más parecido a un taller destinado para el manejo híbrido de gráficos vectoriales con gráficos en mapa de bits, ofrece un ambiente eficiente para la creación rápida de prototipos de sitios Web e interfaces de usuario como para la creación y optimización de Imágenes para Web. Originalmente fue desarrollado por Macromedia, compañía que fue comprada en 2005 por Adobe Systems. Fireworks está enfocado en la creación y edición de gráficos para internet.

Este programa se utilizó para la edición de algunas imágenes, fotografías y botones, de las cuales se dividen en tres tipos de formatos y cada uno posee diferentes propiedades dependiendo de su uso.

Los tipos de archivos que se manejan son:

JPEG (Joint Photographic Experts Group)

Este es un formato estandarizado que permite compresión de imágenes. JPEG se diseñó con el fin de poder comprimir imágenes a todo color o en escalas de grises. Funciona muy bien en fotografía digital, y funciona bien con las imágenes a todo color (24 bits, color verdadero) pero no tan bien en caricaturas o dibujos simples.

Las imágenes JPEG (de extensión JPEG o JPG) son más pequeñas que los GIF y por lo tanto mejores para su uso en la Web, sin embargo, cuando se trata de imágenes simples o de pocos colores.

PNG

Son las siglas de Portable Network Graphics, un formato de compresión de imágenes aprobado por el World Wide Web Consortium (W3C) como sustituto del formato .gif. Sin embargo el formato .png no está patentado y no necesita licencia para su utilización.

GIF (Graphic Interchange Format)

El formato GIF fue desarrollado por CompuServe para proveer de un formato estándar que fuera independiente del tipo de máquina que se usara. El formato GIF está limitado a un máximo de 256 colores, lo que es bastante razonable dado que la mayoría de los display de PC tienen 256 colores como máximo.

En general se recomiendan para las imágenes simples. Para los fondos texturizados no son muy útiles puesto que al tener pocos colores disponibles el computador que las recibe intenta encontrar el color más cercano, produciéndose distorsiones que impiden que el texto sea visto en forma adecuada.

Es un formato que utiliza compresión sin pérdida de información. El formato GIF es el formato gráfico más usado en la red, además permite la transparencia y el entrelazado. Con el formato GIF se consigue un resultado que mantendrá los colores "puros" del original de manera más acertada.

Diferencias entre GIF, JPG y PNG

Paleta de colores:

(JPG: siempre es rgb, GIF: paleta de colores, PNG: paleta de colores)

Compresión: (JPG: con pérdida, GIF: sin pérdida, PNG: sin pérdida)

Transparencia: (JPG: sin transparencia, GIF: color de transparencia, PNG: canal alfa)

Licencia: (JPG: gpl, GIF: compuserve, PNG: gpl)

Interlacing: (JPG: completa, GIF: horizontal, PNG: completa)

Animación: (JPG: no, GIF: sí, PNG: no)

Corrección gamma: (JPG: no, GIF: no, PNG: sí)

Debido a una evaluación y a consecuencia del tipo de material que se maneja en el sitio Web se unificaron todas las imágenes, fotografías y botones al formato de JPG por su calidad y compresión de imagen.



c) Adobe Dreamweaver

Dreamweaver es un software cuya función es ser un editor de código, es el centro de producción desde el principio hasta el final de un proyecto. Se usa para crear archivos HTML, también como lenguajes de programación tales como: ColdFusión, PHP, ASP VBScript, ASP.NET, JavaScript, XML. XSLT, CSS

Desde ahí se puede construir una vez ya estructurado el diseño, añadir texto, conectar con los vínculos y ubicar las imágenes y archivos multimedia.

Pero la función que más atrae en a la mayoría de usuarios orientados hacia la visualización, como diseñadores y artistas gráficos, es que la edición del código se realiza en segundo plano. La construcción del sitio se realiza en el entorno de "lo que ve es lo que obtiene". Dreamweaver traduce el diseño a código utilizable por cualquier navegador. ³⁶

Con la aparición de las llamadas "Hoja de estilo en cascada" (CSS, Cascading Style Sheets), los diseñadores comenzaron a controlar el diseño de las páginas Web, con sólo modificar un sólo archivo "maestro" por así llamarlo.

Básicamente el uso de CSS, representa dos ventajas para el diseñador Web: La independencia entre el diseño y contenidos, es decir el poder nombrar (etiquetar) los contenidos para que muestren de forma determinada los cambios en pantalla y el control sobre los documentos, es decir los cambios de forma "masiva" en un sitio que contiene mucha información y mucho HTML rápidamente, con sólo modificar el archivo "maestro", el CSS. ³⁷

³⁶ Campbell, Marc, "Diseño y construcción de sitios Web con dreamweaver8", Anaya 2007 España

³⁷ Ortega, Enrique, Op Cit. P. 22

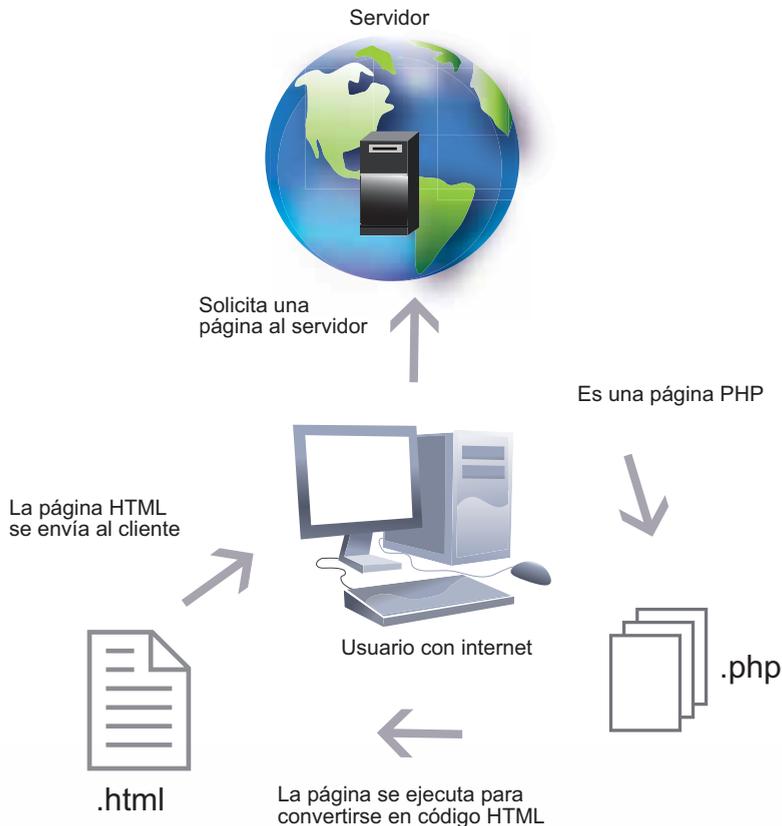
Debe mencionarse que gran parte de las páginas Web del sitio del GPPRD en el Senado de la República, fue construido con Dreamweaver.

También se utilizó programación que fue incorporada en este programa ya que permite trabajar con código HTML e introducir líneas de programación y tecnologías tales como:

HTML, ColdFusion, PHP, ASP VBS, ASP.NET, Java Script, XML, XSLT, CSS

Con respecto a la programación que se implementó en el sitio Web del GPPRD se utilizó una tecnología donde todos los procesos se corren del lado del servidor y no del equipo del usuario, y la información se almacena en la base de datos de forma virtual.

Ejemplo:



Por lo cual es un sitio Web dinámico.

Se conoce con el nombre de página Web dinámica aquella, cuyo contenido se genera a partir de lo que un usuario introduce en un Web o formulario.

El contenido de la página no está incluido en un archivo HTML como en el caso de las páginas Web estáticas.

Las características de las páginas Web dinámicas son:

- ☞ Mostrar el contenido de una base de datos con base en la información que solicita un usuario a través de un formulario de Web.
- ☞ Actualizar el contenido de una base de datos.
- ☞ Generar páginas Web de contenido estático.
- ☞ Mejorar la interacción entre el usuario y el sitio Web.

3.4 Recursos materiales e infraestructura

Los recursos utilizados para la elaboración del sitio Web consisten en una computadora con plataforma Windows XP. Con requerimientos mínimos de 1G en RAM y una capacidad en disco duro suficiente para procesar los programas de diseño.

Una paquetería de diseño basada en Adobe Macromedia, un FTP y un servidor con la capacidad suficiente de almacenamiento.

3.4.1 Colocación del sitio en la Web

Para subir un sitio Web se necesita tener un servidor para almacenar los archivos y un programa para conectarse y transferir la información a dicho servidor. Hay muchas formas, la más conocida es por medio del FTP.

También se necesita un dominio o nombre, generalmente en algunos casos el dominio puede ser el código del país en que reside el host, y el subdominio puede estar formado por varias cadenas que hacen referencia a empresas u organismos.

El sistema encargado de mantener esa lista de todas las direcciones se denomina “Domain Name System” o DNS (Sistema de Nombres de Dominios”.

Dominio	Organización	Ejemplo
gob	Gobierno	www.prd.senado.gob.mx

3.4.2 Otras aplicaciones y pruebas de servidor: FTP

En informática, FTP (File Transfer Protocol) es un protocolo de red para la transferencia de archivos entre sistemas conectados a una red TCP, basado en la arquitectura cliente-servidor. Desde un equipo cliente se puede conectar a un servidor para descargar archivos desde él o para enviarle archivos, independientemente del sistema operativo utilizado en cada equipo.

El Servicio FTP es ofrecido por la capa de Aplicación del modelo de capas de red TCP/IP al usuario, utilizando normalmente el puerto de red 20 y el 21. Un problema básico de FTP es que está pensado para ofrecer la máxima velocidad en la conexión, pero no la máxima seguridad, ya que todo el intercambio de información, desde el login y password del usuario en el servidor hasta la transferencia de cualquier archivo, se realiza en texto plano sin ningún tipo de cifrado, con lo que un posible atacante puede capturar este tráfico, acceder al servidor, o apropiarse de los archivos transferidos.³⁸

³⁸ http://es.wikipedia.org/wiki/File_Transfer_Protocol

Para conectarse a un sitio FTP se necesitan parámetros que suministra el proveedor de servicios de Internet.

Servidor FTP: El nombre del servidor FTP que da acceso a los archivos remotos alojados en dicho servidor. Es una dirección similar al URL de un sitio Web. En algunos casos puede empezar con el prefijo FTP.

ID de Usuario: Nombre del usuario para acceder al servidor remoto. Es importante introducir esta información exacta con mayúsculas y minúsculas.

Contraseña: Palabra clave para poder tener acceso al FTP.

3.4.3 Mantenimiento del sitio

El trabajo no termina con la elaboración del sitio. Ahora empieza el trabajo más constante y laborioso: la actualización y el mantenimiento del sitio. El secreto está en la organización de este y en sus elementos.

El sitio del GPPRD por ser un sitio informativo, requiere su actualización y mantenimiento constante, por lo que después de poner el sitio Web en línea se necesitan algunos procesos para el buen funcionamiento de éste, los cuales consisten en:

- ✓ Hacer respaldos continuos de la base de datos.
- ✓ Monitoreo constante del sitio Web para checar su correcto funcionamiento.
- ✓ Implantar una vacuna para que los datos se mantengan libres de cualquier amenaza de virus.

TESINA

Postproducción



Producto final

CAPÍTULO CUARTO: postproducción

4.1 Producto final

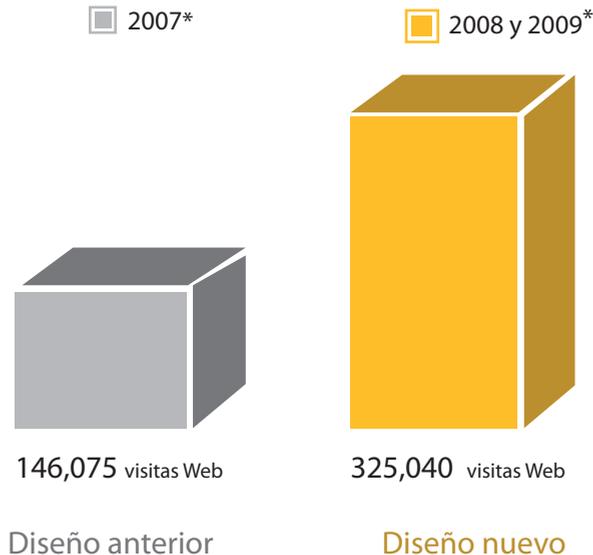
El producto final consiste en el término por completo del sitio Web así como el de su funcionamiento en el servidor y su correcta navegación y la total autonomía del usuario dentro del sitio Web.

4.1.1 Estadísticas de visitas al sitio

Con el rediseño del sitio, se tuvo un mayor aumento de visitas diarias ya que se cumplió con el objetivo de una comunicación eficaz y eficiente en el manejo de la información, además de una mayor difusión que con el sitio anterior.

Sin olvidar que el diseño del nuevo sitio se mejoro mucho y cumplió con las expectativas gráficas, lo que dio mayor impacto visual a los usuarios.

En las siguientes gráficas se puede ver una comparación de las visitas anteriores a las del rediseño.



* El período del diseño anterior abarca de marzo 2007 a febrero del 2008. (11 meses)

* El período de rediseño abarca de marzo 2008 a julio del 2009. (16 meses)

4.1.2 El sitio Web en funcionamiento

Desde el 20 de marzo del 2008 el sitio Web www.prd.senado.gob.mx se encuentra en funcionamiento con el rediseño y ha tenido una buena aceptación por parte de los usuarios especializados y el público en general, sin embargo, enero, febrero y marzo de este año 2009 se incorporaron nuevas secciones en el diseño y se hizo un reajuste al diseño de la página principal, teniendo una mejor organización de la información y estructura jerárquica dependiendo de las prioridades de comunicación que se deseaba transmitir.

a) Portadas de la página principal del sitio Web del GPPRD-Senado

A continuación se muestra una serie de imágenes que corresponden a las portadas de la página de inicio del sitio Web. Desde marzo del 2008 hasta julio del 2009. También se puede observar la transición del diseño en algunos botones y banners principalmente, todo esto para llegar al diseño actual.



Portadas de la página principal del sitio Web del GPPRD-Senado



Estas imágenes fueron seleccionadas al azar y son sólo ejemplos de las portadas de la página principal del sitio Web del GPPRD en el Senado de la República, su distribución no pertenece a ninguna preferencia de carácter político. Son propiedad del GPPRD-Senado y se prohíbe su uso, así como carece de validez legal.

b) Secciones del sitio Web del GPPRD-Senado

Estas son algunas de las secciones del sitio Web



Estas imágenes son propiedad del sitio del GPPRD-Senado y se prohíbe su uso.

4.2 Difusión del sitio

Como todo producto terminado necesita por último la difusión o propaganda para dar a conocer a los usuarios el producto, que en este caso es el sitio Web del GPPRD. Para ello se necesita de cierto recurso tecnológicos y de publicidad.

Para poder abrir un espacio en el medio de la información y comunicación se recurrió a ciertos recursos de divulgación del sitio del GPPRD, tales como:

a) Publicidad electrónica

Se realizaron algunas inserciones en medios de internet como lo fue en el sitio de Internet de la revista Proceso (<http://www.proceso.com.mx/>) donde se colocó un banner pequeño para anunciar nuestro sitio Web.

b) Email masivo

Se envió un correo masivo invitando a conocer el nuevo diseño del sitio del GPPRD en el Senado de la República a los principales medios de comunicación así como a los reporteros que cubren el Senado y otros contactos relacionados.

c) Anuncios en impresos

Durante el año se hicieron algunas inserciones que se publicaron en periódicos y revistas.



Inserción en revistas 2008

El Grupo Parlamentario del PRD en el Senado de la República ha publicado diversas inserciones en algunos de los medios de comunicación más importantes, tales como en las revistas: Zócalo, Emeequis, Proceso y Memoria.

Las inserciones se han basado en el diseño que identifica al sitio Web, el cabezal y en donde también sirven para anunciar la dirección Web y darle mayor publicidad.

He aquí algunos ejemplos de las publicaciones.



Revista Emeequis / 20 de Octubre, 2008, N. 142 Una Plana Pag.65



Memoria Num.230, 8 de Julio, 2008



Emeequis, 07 de Abril, 2008 N. 114 Pag.37 Memoria No.229 Contraportada

Proceso N. 1639, 30 de marzo 2008 Roba Plana Pag. 11

* El diseño de todas las inserciones aquí mencionadas, pertenecen al Grupo Parlamentario del PRD del Senado de la República.
* Los diseños sirven sólo como ejemplo para esta tesina, sin fin político.

d) Identidad y aplicaciones

Con el rediseño del sitio Web se ha creado una identidad gráfica que se ha logrado posicionar en diferentes medios. También ha tenido, gracias a esto, la facilidad para diferentes aplicaciones tales como se muestra en las siguientes imágenes, el uso de tarjetas de felicitación a senadores que se reparten regularmente, así como el diseño de una postal que se distribuyó como parte de la difusión hacia el sitio Web.



Tarjeta de felicitaciones



Postal impresa para difusión del Sitio

Se cumplió con el objetivo principal de crear un sitio Web, mediante el cual se puede comunicar a los usuarios y a la sociedad en general la información presentada de un grupo parlamentario, tal es el caso del Partido del PRD en el Senado de la República. Este proyecto lo realice basándome en las técnicas y conocimientos obtenidos a lo largo de mi carrera profesional y mi experiencia laboral, aplicando así la parte teórica y práctica.

En esta tesina se exponen las variables por las que un comunicador visual debe afrontar diversas circunstancias: de tiempo, tecnología y técnica.

Se puede demostrar la aceptación que ha tenido este sitio Web por el número de visitas, la funcionalidad hacia los usuarios durante más de un año desde que se puso en operación el sitio Web www.prd.senado.gob.mx, prueba de esto también ha sido las vistas frecuentes que tiene día a día y la difusión que se le ha dado a este importante medio de comunicación que representa a una fuerza política en el Senado de la República. Su promoción se incluyó en varios medios de comunicación impresa y digital, tales como revistas y portales Web de medios periodísticos.

El número de visitas ha rebasado las expectativas y la ha colocado no sólo en terrenos nacionales sino internacionales, por lo cual se puede decir que se ha cumplido con la parte de comunicar y que la funcionalidad de los elementos gráficos, de multimedia e interface han permitido a los usuarios el correcto manejo para llegar a su objetivo: la información.

Cabe señalar que es uno de los sitios con mejor organización de la información y atractiva en diseño por la dedicación que se le dio a cada elemento, ícono, botón, menú, animación, fotografía e interfaz gráfica.

El reto ha sido grande y se puede decir que hasta el día de hoy el sitio continúa evolucionando y actualizándose, ya que la información es continua así como también el crecimiento tecnológico, por lo que un diseñador no puede conformarse y estancarse, debe estar en constante crecimiento de la mano con las nuevas tecnologías teniendo siempre como objetivo las bases sustentables del diseño y sus aplicaciones en la vida diaria.

ADSL

Son las siglas de Asymmetric Digital Subscriber Line

Línea de Suscripción Digital Asimétrica, se trata de un método de transmisión de datos a través de la línea telefónica de cobre tradicional a velocidad alta.

ASCII

Standard Code for Information Interchange

Código Estadounidense Estándar para el Intercambio de Información, es un código de caracteres basado en el alfabeto latino.

ARPANET

Advanced Research Projects Administration Network: el sistema de red informática del cual nació Internet. ARPANET comenzó en 1969 como un experimento del Ministerio de Defensa de los EE.UU. que probaba las redes de comunicación por medio de paquetes de información.

ASP

Active Server Pages. Páginas activas de servidor creadas mediante una tecnología de páginas dinámicas que permite alterar su contenido o incluso su forma, sin necesidad de editar o reescribir su código. Se trata de páginas con etiquetas de lenguaje HTML normales a las que se añaden una serie de programas.

Bit

Un bit es una señal electrónica que puede estar encendida (1) o apagada (0). Es la unidad más pequeña de información que utiliza una computadora. Son necesarios 8 bits para crear un byte.

Botón/Icono

Símbolo gráfico que representa una acción que el usuario puede realizar de forma interactiva. (En los primeros años del desarrollo del hipertexto se denominaban botones a los iconos).

Buscador

Servicio de localización de información en la red suministrado a través de una página Web. Un buscador es un tipo de software que crea índices de bases de datos o de sitios Web en función de los títulos de los archivos, de palabras clave, metadatos o del texto completo de dichos archivos.

Byte

Un byte es la unidad fundamental de datos en las computadoras personales, un byte son ocho bits contiguos. El byte es también la unidad de medida básica para memoria, almacenando el equivalente a un carácter.

CGI

Common Gateway Interface. Es un interfaz para que programas externos puedan funcionar bajo un servidor de información. Actualmente, los servidores de información soportados son servidores HTTP (hypertext Transfer Protocol). Se trata de una interfaz escrita en un lenguaje de programación (PERL, C, C++, Visual Basic, etc) y posteriormente ejecutada o interpretada por un servidor con la finalidad de contestar a pedidos del usuarios.

CSS

Las hojas de estilo en cascada (Cascading Style Sheets, CSS) son un lenguaje formal usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML o XML. El WWW es el encargado de formular la especificación de las hojas de estilo que servirán de estándar para los navegadores.

Dirección IP

Dato de 32 bits dividido en octetos que identifican unívocamente nodos de una Internet.

Dreamweaver

Creador y editor de páginas Web tipo WYSIWYG creado por Macromedia (actualmente de Adobe Systems). Es la aplicación de este tipo más usada en el sector de diseño y programación Web.

DNS

Domain Name System. Servidor de dominios. Base de datos distribuida a través de Internet. A partir de un nombre la máquina es capaz de devolver su número IP y viceversa.

Dominio

Sistema de denominación de hosts (servidores) en Internet el cual está formado por un conjunto de caracteres que identifica un sitio de la red accesible por un usuario. Los dominios se establecen de acuerdo al uso que se le da al ordenador y al lugar donde se encuentre. Los más comunes son .com, .edu, .net y .org.

DSL

Digital Subscriber Line: Línea de abonado digital

DSL (Digital Subscriber Line) es un conjunto de normas para la conexión de red de banda ancha sobre líneas telefónicas normales.

Enlace / Link

Designa a una palabra, grupo de palabras o frases subrayadas y con otro color que se encuentran en un documento hipertexto y que permiten pasar a otra sección del mismo documento o a otro documento del Word Wide Web. Enlace Conexión entre los nodos de un hipertexto.

Flash

Programa y formato de archivo vectorial, complemento y herramienta de creación de imágenes con movimiento de Adobe.

Formularios / Form

Son páginas Web que comprenden texto y “campos” que han de ser rellenos con la información del usuario. Recogen datos que alguien introduce por medio de campos. Generalmente están escritos en lenguaje HTML y junto con otros lenguajes de programación se introducen a Bases de Datos, se incorporan a otra página Web o se envían a los correos electrónicos.

FTP

File Transfer Protocol. Protocolo de Transferencia de Archivos.

En informática es un protocolo de red para la transferencia de archivos entre sistemas conectados a una red TCP, basado en la arquitectura cliente-servidor. Desde un equipo cliente se puede conectar a un servidor para descargar archivos desde él o para enviarle archivos, independientemente del sistema operativo utilizado en cada equipo.

Gigabyte

Unidad de medida de la capacidad de memoria y de dispositivos o soportes de almacenamiento informático (disquete, disco duro, CD-ROM, DVD, etc.). Un GB corresponde a 1.024 millones de bytes.

Hexadecimal

Cálculo matemático de base 16 que se utiliza en programación y código HTML, emplea código hexadecimal para describir valores de color RGB en la Web.

Hipermedia

Hipertexto + Multimedia. Hipertexto e hipermedia se suelen usar como sinónimos, pero la hipermedia, además de texto incluye gráficos, audio, vídeo, etc. Son hipermedia las páginas Web que integran información en distintas morfologías: texto, gráficos, sonidos y vídeo, etc.

Hipertexto

En informática, es el nombre que recibe el texto que en la pantalla de una computadora conduce a su usuario a otro texto relacionado. La forma más habitual de hipertexto en documentos es la de hipervínculos o referencias cruzadas automáticas que van a otros documentos.

Hipervínculo

Vínculo o enlace: vínculo existente en un documento hipertexto que apunta o enlaza a otro documento que puede ser o no otro documento hipertexto.

HTML

Siglas de *HyperText Markup Language* (Lenguaje de Marcas de Hipertexto). Es el lenguaje de marcado predominante para la construcción de páginas Web.

HTTP

HyperText Transfer Protocol, El protocolo de transferencia de hipertexto. HTTP fue desarrollado por el consorcio W3C y la IETF, colaboración que culminó en 1999.

Ícono

Símbolo gráfico que aparece en la pantalla de un ordenador con el fin de representarse una determinada acción a realizar por el usuario.

Interfaz (Interface)

Zona de contacto o conexión entre dos componentes de hardware; entre dos aplicaciones, o entre un usuario y una aplicación. Apariencia externa de una aplicación informática.

Internet

Es la Red de Redes. Conexión global de redes a través del mundo.

Internet2

Proyecto que trata de crear una nueva Internet de mayores y mejores prestaciones en el ámbito de las universidades norteamericanas y al que se han unido otros países y diferentes empresas del sector informático y de las telecomunicaciones.

Intranet

Red interna o privada de ordenadores de una empresa, institución, grupo de personas, etc.

IP

Internet Protocol. Base del conjunto de protocolos que forman Internet y que permite que los paquetes de información sean direccionados y enrutados.

Marcos (Frame)

Cuadros que ofrecen la posibilidad de dividir una página Web en varias regiones, cada una de ellas es independiente, sin embargo se entrelazan para crear una misma.

Multimedia

Es un término que se aplica a cualquier objeto que usa simultáneamente diferentes formas de contenido informativo como texto, sonido, imágenes, animación y video para informar o entretener al usuario.

Navegación

Acción y efecto de leer, explorar, moverse y usar un hipertexto.

Navegador

Es un programa(software) que permite ver e interactuar con los sitios Web disponibles en Internet (Internet Explorer, Netscape, Mozilla).

Página principal (Home)

También conocida como página de inicio. Es la primer página Web que ve el usuario al introducir la dirección URL y por la cuál comienza la presentación de un sitio Web.

Página Web dinámica

Se conoce con el nombre de página Web dinámica a aquella, cuyo contenido se genera a partir de lo que un usuario introduce en un Web o formulario.

PDF

Portable Document Format, Formato de Documento Portátil.

Formato especialmente ideado para documentos susceptibles de ser impresos, ya que especifica toda la información necesaria para la presentación final del documento, determinando todos los detalles de cómo va a quedar, no requiriéndose procesos anteriores de ajuste ni de maquetación.

Pixel

Picture Element. Es un único punto en una imagen gráfica. Los monitores gráficos muestran imágenes dividiendo la pantalla en miles (o millones) de pixeles, dispuestos en filas y columnas. Los pixeles están tan juntos que parecen conectados.

Plug-in (complemento)

Un plug-in es una aplicación de hardware o software que añade una característica o un servicio específico a un sistema más grande. Esto se refleja al intentar abrir un archivo que no posee un complemento en el sistema.

Programación

Un lenguaje de programación es un conjunto de símbolos y reglas sintácticas y semánticas que definen su estructura y el significado de sus elementos y expresiones. Es utilizado para controlar el comportamiento físico y lógico de una máquina.

Servidor Web

En informática, un servidor es un tipo de software que realiza ciertas tareas en nombre de los usuarios. El término servidor ahora también se utiliza para referirse al ordenador físico en el cual funciona ese software, una máquina cuyo propósito es proveer datos de modo que otras máquinas puedan utilizar esos datos.

Streaming

Medios por caudales. Streaming hace referencia a los archivos multimedia tales como vídeo y audio. Los media son entregados en "stream" (caudales) a partir del servidor de manera que no haya que esperar varios minutos o más para descargar los archivos multimedia.

TCP/IP

Protocolo de Control de Transmisión y Protocolo de Internet

La familia de protocolos de Internet es un conjunto de protocolos de red en la que se basa Internet y que permiten la transmisión de datos entre redes de computadoras.

WWW

Es el protocolo usado en cada transacción de la Web.

World Wide Web (o la "Web") o Red Global Mundial es un sistema de documentos de hipertexto y/o hipermedios enlazados y accesibles a través de Internet. Con un navegador Web, un usuario visualiza páginas Web que pueden contener texto, imágenes, videos y otros contenidos multimedia, además de navegar a través de ellas usando hiperenlaces.

Wireless

Inglés wireless, sin cables.

Comunicación inalámbrica, es el tipo de comunicación en la que no se utiliza un medio de propagación físico alguno, esto quiere decir que se utiliza la modulación de ondas electromagnéticas, las cuales se propagan por el espacio sin un medio físico que comunique cada uno de los extremos de la transmisión. En ese sentido, los dispositivos físicos sólo están presentes en los emisores y receptores de la señal.

WYSIWYG

Siglas en inglés de “lo que ves es lo que obtienes.” Filosofía de diseño en la que los comandos de formateado afectan directamente al texto que aparece en la pantalla, de forma que ésta muestre el aspecto que tendrá el texto impreso.

XML

Lenguaje Extensible de Marcado. Lenguaje desarrollado por el W3 Consortium para permitir la descripción de información contenida en el WWW a través de estándares y formatos comunes, de manera que tanto los usuarios de Internet como programas específicos (agentes) puedan buscar, comparar y compartir información en la red. El formato de XML es muy parecido al del HTML aunque no es una extensión ni un componente de éste.

Aranda Triago, Vicente; *“Creación de páginas Web online,”* Ed. Anaya Multimedia, 2001.

Berenguer, Xavier; *“Escribir programas interactivos,”* Revista Formats, Barcelona, 1997.

Bernaus, Albert; *“Diseño y programación para Internet”.* Ed. Infobooks, Barcelona, 1997.

Bobadilla Sancho, Jesús; *“Superutilidades para Webmasters”.* Editorial McGraw Hill.

Campbell, Marc; *“Diseño y construcción de sitios Web con Dreamweaver 8”,* Ed. Anaya, España, 2007.

Caplin, Steve; *“Diseño de íconos para el diseño de interfaces”.* Ed. Gustavo Gilli, 2004.

Castells, Manuel; *“La era de la información: economía, sociedad y cultura, Volumen 1, La sociedad red”.* Alianza Editorial, Madrid, 1997.

Clint Eccher, Eeric; Hunley Erik, Simmons; *“Creación y diseño Web profesional”,* Ed. Anaya, 2005.

Crowder, David, Bailey, Andrew; *“Creación y diseño Web”* Ed. Anaya, 2005.

Davis, Jack; *“Diseño de páginas Web”.* Ed. Anaya Multimedia, Madrid, 1999.

Eaton, Erc; *“Diseño Web elementos de interfaz: utilizar los elementos de interfaz en el desarrollo”* Ed. Anaya Multimedia, 2001.

Eco, Humberto; *“Cómo se hace una tesis: técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura”*, Ed. Gedisa, 2001.

González Romano, José Mariano; *“Diseño de Páginas Web: iniciación y referencia,”* España Ed. McGraw-Hill, 2001.

Kelly Goto, Emily Cotler; *“Rediseño y desarrollo de sitios Web,”* Ediciones Anaya Multimedia, 2005.

Lamarca Lapuente, María Jesús; *“Hipertexto: El nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen”*. Tesis UCM, España, 2009.

Leduc, Daniel; *“HTML: Creación y difusión de páginas Web”*, 1999.

Lynch P. y S. Horton; *“Principios de Diseño básicos para la creación de sitios Web”*, España, Gustavo Gili, 2004.

Monparler Soria, Ramón; *“Navegar en Internet HTML: Diseño y creación Web”*, 2002.

Munari, Bruno; *“Diseño y comunicación visual (contribución a una metodología didáctica),”* Barcelona Ed Gustavo Gilli, 1985.

Nielsen, Jacob; *“Usabilidad diseño de sitios Web”* España, Ed Prentice Hall, 2000.

Nierderst, Jennifer; *“Diseño en el Web”* Ed. McGRAW-HILL, 1997.

Pablos, José Manuel; *“La red es nuestra: el periódico telemático, la revista en línea, la radio digital y el libro Web”*, 2001.

Pardo Niebla, Miguel; *“Guías visuales, creación de Páginas Web”*. Ed. Anaya Multimedia Madrid, 2005.

Parker, Elisabeth; *“Manual fundamental para mejorar tus páginas Web,”* Ed. Anaya Multimedia-Anaya Interactiva, España, 1998.

Rojo Villada, Pedro Antonio; *“Sociedad global y nuevas tecnologías de la información, los retos de la comunicación social”*, 2003.

Skopec, David; *“Digital Layout For The Internet And Other Media”*, Ava Publishing, 2003.

Wilson, Stephen; *“The aesthetics and practice of designing interactive computer events”*, Multimedia 1994, ACM, Nueva York.

Wolton, Dominique; *“Internet y después que?”*, Gedisa Editorial, 2000.

Consulta en Internet

http://es.wikipedia.org/wiki/File_Transfer_Protocol

http://www.enap.unam.mx/xochimilco/lic_diseno.htm

<http://es.wikipedia.org/wiki/Audiovisual>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

http://es.wikipedia.org/wiki/Acceso_a_internet

*Esta tesina está basada en argumentos teóricos y su fin es de carácter informativo.
No pretende una posición política ni tiene fines partidistas.
Por favor manjese como material de consulta.
Los ejemplos aquí presentados, así como las imágenes pertenecen al
Grupo Parlamentario del PRD en el Senado de la República.
Se prohíbe el mal uso de esta tesina
El contenido que maneja esta tesina como la página Web son
sólo de carácter informativo y carecen de validez legal.*