



Universidad de Chile
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Escuela de Diseño
Carrera de Diseño Gráfico





ALDEA GRAFICA

Creación de una comunidad virtual de diseñadores chilenos que contribuya al avance de la disciplina de diseño gráfico en Chile

PROYECTO PARA OPTAR AL TÍTULO DE
DISEÑADOR MENCION GRAFICO

Presentado por: Karla Belén Díaz Castro
Profesor guía: Carlos Rudy Morales

 Santiago de Chile, Noviembre de 2006 



Les dedico este trabajo a todos aquellos que estuvieron conmigo apoyándome, motivándome y ayudándome a concretar esta etapa de mi vida, en especial a mi familia, a Eduardo y a mis amigos y profesores que me ayudaron en este proyecto.



INDICE**CAPITULO I
PRESENTACIÓN DEL PROYECTO**

1.1.-Introducción al Proyecto.....	06
1.2.-Fundamentación	07
1.3.-Planteamiento del Problema	08
1.4.-Objetivos.....	08
1.5.-Metodología	08

**CAPITULO II
MARCO TEÓRICO**

2.1.-Disciplina de Diseño	09
2.2.-Comunicación	15
2.3.-Gestión del Conocimiento	16
2.4.-Soporte de la Web	19
2.5.-Diseño web	23
2.5.2.-Multimedia en la web.....	24
2.5.3.-Interfaz	25
2.5.4.-Interactividad	26
2.5.5.-Navegación	27
2.6.-Colores	29
2.7.-Tipografía	31
2.8.-Legibilidad	32
2.9.-Manejo de imágenes	33
2.10.-Fundamentos Técnicos de Programación.....	35
2.11.-Aplicaciones web	38



INDICE

2.12.-Análisis tipologías.....	39
2.13.-FODA	44
2.14.-Referentes	45
2.15.-Conclusión	48

CAPITULO III**MARCO METODOLOGICO**

3.1.-Conceptos Utilizados	49
3.2.-Publico Objetivo	49
3.3.-Características Técnicas	50
3.4.-Aspectos Generales	52
3.5.-Definición de Contenidos	53
3.6.- Mapa de Navegación.....	56
3.7.- Propuesta de Medios	57

CAPITULO IV**DESARROLLO DE DISEÑO**

4.1.-Imagotipo	59
4.2-Interfaz	61
4.2.1.-Layout	61
4.2.2.-Código Cromático y formas.....	62
4.2.3.-Tipografía	63
4.2.4.-Iconos	64
4.3.-Elementos de interacción	65
4.4.-Otras Piezas Gráficas	66
4.5.-Aspectos de Producción	68
4.6.-Layout Aldea Grafica	69



INDICE

CAPITULO V

ACCIONES DE PRODUCCIÓN Y RECURSOS

5.1.-Análisis General	70
5.2.-Recursos y Posible fuentes de Financiamiento	70
5.3.-Presupuesto	71
6.Conclusiones	72
7.Bibliografia	73
8.Anexos	74



CAPITULO 1

PRESENTACION DEL PROYECTO

1.1.-Introducción al Proyecto

TEMA:

“Creación de una comunidad virtual de diseñadores chilenos que contribuya al avance de la disciplina de diseño gráfico en Chile”.

El proyecto se basa en contribuir al avance de la disciplina de diseño gráfico chileno teniendo como soporte un sitio web que permita la difusión de contenidos en torno a la disciplina y al mismo tiempo permita el encuentro de profesionales dentro del sitio. Así se busca enriquecer la carrera a partir de los mismos protagonistas de esta.

Este proyecto se enmarca en un momento en que la carrera de diseño está tomando vuelo como disciplina, y la generación de conocimiento en torno a ella se está volviendo un tema más central. Esto se puede apreciar en la gran cantidad de eventos y seminarios que se han estado realizando a nivel nacional, no solo en Santiago.

Esto también se ve reflejado en el Internet, donde podemos encontrar un incipiente número de blogs y sitios web dedicados al tema del diseño en sus distintas formas.

Además, a través de una investigación explorativa-descriptiva, en donde se hizo un exhaustivo análisis del mercado de sitios web de diseño gráfico en el país, se detectó que habían escasos sitios dedicados a temas teóricos, críticos y al debates de estos mismos. Y aunque no existe una investigación oficial que certifique que la carrera posee un déficit de información teórica después de haber egresado de la universidad para poder seguir desarrollando la carrera, esto se puede inferir a través de hecho concretos como por ejemplo; el material teórico o publicaciones teóricas relativamente nuevas es escaso.

Cuando se terminan los estudios en la Universidad, los esfuerzos son avocados en su mayoría a la parte práctica de la carrera. Esto puede deberse a que la carrera aun es joven en el país, en cuanto a su desarrollo teórico. En contraste con otros países en que el diseño gráfico está más desarrollado, como España o Argentina, por citar algunos, tenemos que la oferta de sitios web de estas características es más abundante al igual que sus publicaciones, de las cuales nosotros mismos somos consumidores. Por eso es que con este proyecto se busca crear una instancia en que se pueda seguir desarrollando esta área teórica en el país y así contribuir al enriquecimiento de la disciplina.

Por ende, el proyecto consta de un sitio web de carácter dinámico, donde por medio de la comunicación visual dirigida a la web, se crea un contexto gráfico, desarrollado a partir de un estudio de la gráfica actual, en donde los contenidos que se generaran serán de carácter académico y críticos; se incentivara el debate y el compartir opiniones provenientes de los usuarios del sitio. Esta motivación se generara a través de distintas estrategias de comunicación y difusión a través del sitio.

También se podrán encontrar artículos dedicados a la contingencia del diseño con respecto a la sociedad, y la realidad en el mercado, así como temas relacionados con lo formal. Los contenidos expuestos en el sitio serán generados y moderados por un grupo académico de diseñadores. Por otro lado habrá contenidos de carácter meramente informativo, alimentado a través de una cadena de contactos y base de datos relacionados a eventos y actualidad en diseño gráfico concretamente.

La intervención de los usuarios es fundamental, por ende existirán pequeñas instancias en donde los usuarios de la web podrán recomendar contenido, dar a conocer noticias, etc, de forma instantánea en el sitio.

En cuanto al grupo objetivo del sitio, se ha enmarcado a los profesionales egresados y titulados, académicos y técnicos del diseño gráfico provenientes de Universidades e Institutos de formación técnica a lo largo de todo el país.



CAPITULO 1**PRESENTACION DEL PROYECTO**

Este sitio esta concebido para ser usado e intervenido por diseñadores con el fin de que estos mismo contribuyan a la creación de contenidos para el sitio, aportando con opiniones, experiencias, generando un feedback. No obstante, el sitio no será inalcanzable para estudiantes de diseño u otros profesionales de otras disciplinas, ya que estos también podrían aportar en cierta forma con el sitio. Pero estos serian considerados como “rebalse” y no como parte del grupo objetivo concreto.

El soporte elegido es un sitio web, ya que este presenta varios aspectos a favor. La popularidad de Internet y el avance de la tecnología de la información. El acceso a la red por parte las personas es cada vez más grande. Un diseñador grafico necesita la Internet como parte de su diario quehacer, ya sea para comunicarse, trabajar o informarse, por ende constituye un medio ideal.

Los avances en la programación de sitios web permiten la creación de sitios cada vez mas interactivos y funcionales sin tener sacrificar el aspecto grafico. Es por eso que la web resulta es soporte ideal para llevar a cabo los planteamientos del proyecto.

La difusión en resumen se traduce a un intercambio de banners en los sitios de diseño que existen y en sitios relacionados en el área gráfica. Se ha establecido una base de datos con esta información y una vez resuelto el sitio por completo se procederá a hacer los contactos correspondientes.

En cuanto al soporte académico se recurrirá en primera instancia al apoyo de docentes independientes de distintas Universidades, para que puedan colaborar en el aspecto teórico del sitio web.

1.2.-Fundamentación

El proyecto surge de la idea de entregar un aporte al desarrollo de la carrera de diseño grafico en Chile. El proceso de globalización que vivimos cada vez nos enfrenta a mercados mas competitivos y nos acerca cada vez a las realidades de otras latitudes del planeta. Podemos ver el avance de la disciplina de diseño que ha tenido durante décadas en países como España, Alemania, Estados Unidos, Francia, etc, que claramente poseen un mayor desarrollo y nos llevan una ventaja considerable. Sin embargo, a pesar de que el diseño grafico esta en un estado de desarrollo creciente como carrera en Chile, la situación con respecto a la disciplina ha ido avanzando gracias a instancias que se han ido creando en pro de esta, que involucran a profesionales, estudiantes y académicos a través de seminarios, charlas, eventos, concursos, etc, e incluso sitios web Es por eso que como diseñadora gráfica formada en la Universidad de Chile nació en mi la inquietud de formar parte de este conjunto de esfuerzos en pro del desarrollo de la carrera y por ende del país.

Es por eso que la importancia de este proyecto se encuentra en la necesidad de una instancia de comunicación y de un punto de encuentro para los diseñadores gráficos chilenos y el intercambio de conocimiento entre estos mismos.



CAPITULO 1

PRESENTACION DEL PROYECTO

1.3.-Planteamiento del Problema

Por tanto se define el problema con la siguiente pregunta:

¿Es posible generar un sitio web que sea un aporte al avance de la disciplina del diseño grafico en Chile a través de la interacción de sus usuarios dentro de una comunidad virtual?

1.4.-Objetivos

1.4.1.-Objetivos Generales

- Contribuir al avance de la disciplina en términos teóricos y prácticos a través de la interacción entre de diseñadores chilenos.

1.4.2.-Objetivos Específicos

- Crear enlaces a través de intercambio de banners con sitios web nacionales e internacionales para posicionar a aldea gráfica como el sitio de diseño grafico chileno.
- Difundir el sitio mas allá de los sitios de diseño chilenos ya existentes para lograr una captación mas amplia de potenciales usuarios.
- Generar un punto de diferencia gráfica con respecto a otros sitios relacionados con la disciplina de diseño grafico.

1.5.- Metodología

A través de una investigación descriptiva-exploratoria se trató de encontrar los máximos antecedentes posibles en cuanto a la disciplina de diseño grafico en Chile, su historia y su desarrollo hasta el día de hoy. Pese a la escasa información que existe, solo relativa a un pequeño grupo de publicaciones recientes, se pudo establecer los lineamientos generales de la historia de esta carrera, pare sentar los precedentes del proyecto. La investigación del aspecto técnico de los sitios web también fue primordial en la investigación, ya que gracias al este se podrán cumplir los objetivos planteados para el proyecto.

Otro punto que queda inscrito dentro de la investigación, son las tipologías existentes y la gráfica que se utilizará para el sitio. Se hizo un a navegación exhaustiva de la Internet en busca de sitios locales y no locales para establecer un marco visual y poder desarrollar una gráfica acorde a los objetivos que se plantearán.

Con estos datos se dio forma al marco teórico del proyecto, que sentara las bases para poder construir el sitio web.

Luego, se realizó la parte conceptual del proceso de diseño, en donde se trazan los conceptos básicos para la gráfica, los contenidos y el diseño en general. Todo en coherencia con los objetivos planteados inicialmente.

En la etapa productiva, se llevo a cabo el diseño del sitio, se construyeron las imágenes, iconos, la tipografía y los colores fueron elegidos y se realizaron las decisiones formales para el sitio.

Finalmente, en la etapa de gestión, se enumeraron los pasos a seguir a largo plazo para la vida útil del proyecto, así como también los costos que implicarían llevar este producto de diseño.



2.1.-Disciplina de Diseño

A continuación se desarrollara como tema la disciplina del diseño grafico. Esto debido a que es importante tener claro los orígenes, su desarrollo en el país y su definición actual al igual que la situación de los diseñadores gráficos para luego establecer los conceptos claves que se utilizaran luego en el sitio web en todo sentido y principalmente porque el sitio se trata de diseño grafico para los diseñadores gráficos.

Definición

La disciplina de diseño gráfico, al ser una carrera relativamente joven, aun no ha encontrado una definición inequívoca, la cual todos los profesionales compartan y la apliquen a su diario quehacer. Esta es una realidad que hay que reconocer a la hora de dar una definición a esta carrera. Existen muchas visiones, algunas de carácter más humanistas, técnicas, hasta incluso llegar a visiones científicas de esta. Sin embargo todas estas visiones concuerdan en que es diseño es mas que la aplicación de un software o un acto de producción sino mas bien diseñar es “la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a públicos determinados”¹. Esta definición es la que más refleja la realidad del diseño, un quehacer que pretende entregar respuestas a las situaciones comunicacionales que se presentan y sus soportes son muy variados.

Historia del Diseño Grafico en Chile.

La historia del diseño grafico en Chile, pese a no ser muy extensa en lo que diseño grafico concretamente respecta, tiene raíces bien fundadas en los tiempos de la imprenta y la llegada de ese tipo de tecnología al país. Su desarrollo consta de variadas etapas muy marcadas, pasando por una influencia marcadamente europea y ligada a las limitaciones tecnológicas de la época (las primeras imprentas) pasando por la época quizás considerada la de mas apogeo y desarrollo del diseño chileno, la época de la unidad popular.

A continuación una breve pincelada a través de la historia del diseño chileno, centrándose específicamente en el área gráfica²;

- La carrera de diseño gráfico en Chile, como disciplina que se genera en las aulas de clases de las Universidades o Institutos, es bastante joven, tiene aproximadamente 3 décadas, Pero si nos referimos al diseño grafico como forma de comunicación a través de impresos y en un estado meramente practico, habría que remontarse a la inserción de las primeras maquinarias de imprenta al país. Las influencias claramente eran europeas, los sellos, las tipografías, y obviamente todo el proceso de impresión era herencia europea.
- La llegada del modernismo trajo a Chile una ola de nuevos conceptos y nuevos referentes. El más claro ejemplo es la influencia del Art Noveau, que se aprecia claramente en los nuevos carteles que aparecen. Se intento llevar el arte a un nuevo soporte que no fueran los museos ni las salas de arte: las calles. El cartel comenzó a ser utilizado frecuentemente y adornaba las calles con los mas diversos colores y formas que ahora permitía la litografía. Es en este periodo en donde comienzan a aparecer las primeras revistas ilustradas: Sucesos (1902), Zig-Zag (1905). Las revistas Instantáneas, La Ilustración, La Lira Chilena, Pluma y Lápiz, y Chile Ilustrado son las únicas que incorporaron en su tiempo a un director creativo.



¹ FRASCARA, Jorge. Diseño Gráfico y Comunicación. 2000, Ediciones Infinito, Buenos Aires.

² ALVAREZ, Pedro. Historia del Diseño Gráfico en Chile. 2004, La Nación, Santiago de Chile.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

- La influencia de Estados Unidos a través del cine y la publicidad llegó a las nuevas empresas que estaban teniendo éxito en el país y se comenzó a invertir realmente en publicidad. Se comenzó a trabajar las marcas, aunque de una forma bastante tímida e ingenua. Ya se dejó un poco de lado las imágenes europeas por imágenes más latinoamericanas, la presencia del cóndor en muchas marcas es un ejemplo de este proceso.
- Durante los años 40, años de guerra, en Chile se comenzó a utilizar recursos como el fotomontaje y la abstracción, legado de Europa varios años atrás. Los carteles siguieron proliferando ayudado por un nuevo adelanto técnico que legó al país: la serigrafía. Gracias a esa nueva tecnología se pudo acceder a nuevos mercados como el vestuario y carteles de gran formato.
- A partir de 1967, las facultades de Arte, e inclusive la Escuela de Artes Aplicadas, comenzaron a sufrir reestructuraciones que trajeron como consecuencias la fundación de las primeras escuelas de diseño. La Universidad de Chile abrió por primera vez en 1967, creando los Departamentos de Diseño que albergaron las especialidades de Interiorismo, Paisajismo, Textil, Industrial y Gráfica respectivamente y en 1966 se dio inicio en la sede de Valparaíso a dos carreras de nivel técnico medio que posibilitaron la continuación de estudios superiores en la carrera de Diseño Industrial.
- En 1981 se instauró la Universidad de Valparaíso junto con la Escuela de Diseño. Algo que se puede resaltar de esta época en particular es el afán de los estudiantes de estudiar de forma colectiva lo que conllevó a la creación de los llamados “talleres integrados”, cuyo objetivo era el que alumnos de distintas disciplinas trabajaran juntos y compartieran experiencias y conocimientos. En cuanto a las metodologías de enseñanza, los parámetros fueron distintos para cada escuela. Para la Universidad Católica, el parámetro referencial fueron la Bauhaus y los trabajos de Josef Albers en Estados Unidos. En tanto para la Universidad de Chile fueron la Escuela de Ulm y el trabajo de Gui Bonsiepe. Unos de los logros que se le puede atribuir a Bonsiepe durante su trabajo en Chile fue el carácter moderno que le otorgó al diseño

en Chile, gracias a una estructura teórica que entregó a través de las mallas de las escuelas emergentes.

- La nueva generación egresada luego de la Reforma Universitaria se desempeñó sin problemas y pudo satisfacer las demandas del mercado en las más diversas áreas del diseño, mientras que por parte de las editoriales del país, la que más sobresalió por sus propuestas era la Empresa Editora Zig-Zag. Esta fue intervenida por el gobierno y se transformó en la Editora nacional Quimantú. Esta editorial fue muy productiva en su tiempo concentrándose en revistas informativas, de historietas y textos, dando cabida a los más diversos proyectos.
- La segunda mitad de los años 80 trajo consigo una reactivación económica y un resurgimiento del sector empresarial, lo que permitió un amplio desarrollo de la imagen corporativa en Chile. La simplificación y los estudios de los sistemas picto-tipográficos fueron utilizados para crear logotipos accesibles a todo tipo de público. Se debe mencionar que esto fue herencia de la Escuela de Ulm, que se esmeraron en desarrollar sistemas gráficos para cualquier tipo de destinatario.
- Más tarde, debido al golpe militar, la escuela de diseño de la Universidad de Chile fue cerrada. Aún así, el diseño siguió surgiendo y muchos diseñadores comenzaron a instalarse con sus propias oficinas de diseño. Así mismo la modernización y diversificación de los mercados hizo que por ejemplo las empresas se preocuparan más de su imagen corporativa. En la segunda mitad de la década de los 80 la actividad se tornó más académica, creándose en 1984 la Asociación de Diseñadores Profesionales, la cual 2 años más tarde se conocería como el Colegio de Diseñadores Profesionales de Chile. En este tiempo empezaron a aparecer publicaciones relacionadas con el



diseño, la pionera es Comunicación, en 1878 y algunas en la siguiente década como Guía Gráfica, Dg Diseño. En 1989 apareció el primer número de la revista Diseño, que durante más de una década estuvo publicándose.

- Actualmente el diseño gráfico en Chile es una disciplina que aun esta buscando un norte definido. Así, cada generación que egresa de las Universidades comienza un nuevo camino forjando la disciplina del diseño gráfico. Particularmente en estas últimas generaciones se ha producido un fenómeno muy importante que es la recuperación de la iconografía o gráfica popular. Por otro lado los nuevos diseñadores jóvenes están tomando como norte el rescate de los símbolos populares chilenos, para renovarlos mezclándolos con la nueva gráfica imperante, así podemos ver una gran variedad de material gráfico emanado de estos iconos populares, desde tipografías, portadas de revistas, libros recopilatorios, páginas web, etc.

El repaso de todos estos acontecimientos nos entrega una visión global de lo que fuimos, somos y a lo que vamos encaminados a ser como disciplina. Esto ultimo es bastante importante ya que el sitio pretende ser un punto de apoyo para empezar a construir cosas nuevas y ayudar al desarrollo del diseño grafico chileno.

Diseño Gráfico Hoy

Actualmente el diseño gráfico en Chile es una disciplina que aun esta buscando un norte definido. Así, cada generación que egresa de las Universidades comienza un nuevo camino forjando la disciplina del diseño gráfico. Particularmente en estas últimas generaciones se ha producido un fenómeno muy importante que es la recuperación de la iconografía o gráfica popular. Por otro lado los nuevos diseñadores jóvenes están tomando como norte el rescate de los símbolos populares chilenos, para renovarlos mezclándolos con la nueva gráfica imperante, así podemos ver una gran variedad de material gráfico emanado de estos iconos populares, desde tipografías, portadas de revistas, libros recopilatorios, páginas web, etc.

Este acercamiento a lo popular comenzó a gestarse fuertemente hacia los 90. Un hecho que marco este acontecimiento fue en la Expo Sevilla del 92. En el interior del pabellón de Chile los encargados proyectaron el interior del recinto basándose en una carta de colores registrada en el Barrio Franklin y sus calles aledañas.

La democratización de los medios digitales, hizo más accesible la tecnología. Los diseñadores emergentes pudieron empezar a crear sus propias tipografías gracias a los diferentes software gráficos que se encontraban en Internet lo que comenzó el boom de la tipografía "Hecha en Chile". Esto da de manifiesto la curiosidad y el afán que empezaron a tener los estudiante s de diseño por la gráfica popular ignorada por mucho tiempo atrás.

Tipografías como la Emiliana, Expendio, Cachito, entre otras, diseñadas por Luis Rojas y José Soto⁶ fueron rescatadas de carteles hechos a mano de barrios populares de la urbe de Santiago.

Por otro lado, la parte editorial ha tenido tambien mucho movimiento con el surgimiento de revistas independientes y gratuitas que se distribuyen a través de Internet o por la vía tradicional. Este ha sido un medio de expresión para jóvenes diseñadores que imprimen sus inquietudes y su forma de ver el diseño a través de propuestas gráficas o artículos. Ejemplos son la Revista Lat33, Nuevo Diseño, End Magazine, entre otras.

El diseño unido a las eventos culturales ha traído nuevos aportes, como el resurgimiento de afiches, o los flyers que ha revitalizado de algún modo el arte cartelista de antaño.

También eventos relacionados con el diseño grafico, tanto a nivel universitario y académica, este año ha estado muy tupido de acontecimientos, algunos de ellos son: el Congreso Nacional de Estudiantes de Diseño 2006 realizado en el edificio Telefónica, Congreso Internacional SiGraDi 2006, PostDigital, el 1º Encuentro Regional de Estudiantes de Diseño VET, Diseño Innovación y Tecnología en la Quinta Región, entre otros.



Por último, el medio por el cual ha habido una gran proliferación, es la web. Desde los portafolios on-line hasta las páginas experimentales, y propuestas gráficas novedosas son el nuevo medio de expresión de jóvenes diseñadores. El programa Flash que permite la creación de animaciones ha ayudado al renacimiento de la ilustración en un nuevo formato y ha abierto la gama de creaciones a nivel de las web.

Algunos de los sitios web relacionados con diseño mas destacados que han surgido son: Diseño emergente, que constituye una galería para que los estudiantes de diseño puedan mostrar sus trabajos, la renovación del sitio del colegio de diseñadores, con noticias y artículos de interés sobre todas las ramas del diseño gráfico, Chile País de Diseño, que es un sitio que pretende promover las cualidades y beneficios del diseño al servicio del país, etc.

Las nuevas mezclas de 3D, vectores e ilustración sumado al rescate de lo popular ha estado forjando se apoco un nuevo tipo de diseño en Chile, o por lo menos un movimiento reconocible. Tal es el caso de el grupo de diseñadores de “La Fama nos Llama” que se agruparon en torno a un estilo gráfico particular, representando un nuevo movimiento en la escuela de diseño de la Universidad de Chile. Y así se van sumando diseñadores que van creando cosas nuevas y renovando el escenario del diseño en Chile.

Mencionar también la influencia internacional en la incipiente gráfica de nuestro país es importante, ya que otras naciones mas avanzadas siempre han estado a la vanguardia de los nuevos códigos gráficos que se van esparciendo gracias a la web y que finalmente son tomadas acá para ser interpretadas y reproducidas.

Todos estos acontecimientos que reflejan un entusiasmo incipiente por la gráfica chilena y por impulsar proyectos relacionados con esta son la razón de ser del proyecto que se plantea. Aprovechar este momento y potenciarlo aun más con un proyecto de web que pueda ser el medio de expresión de los diseñadores chilenos.

Además, en una encuesta realizada por mi persona a 48 diseñadores y estudiantes de diseño gráfico³, arrojó algunos resultados que corroboran estas afirmaciones; por ejemplo un 94% de diseñadores estaría dispuesto a participar de manera activa en una web de diseño como la que se piensa crear, además un 81% estaría dispuesto a expresar su opinión y a participar activamente en un sitio a través de columnas o entrevistas.

Muchas de estas personas nunca han encontrado un sitio dedicado a este tema, un 87% , y si han encontrado sitios solo han sido sitios web relacionado con la parte técnica, manuales y tutoriales, etc.

Por otro lado, un 69% piensa que es absolutamente necesario que exista un sitio dedicado al diseño como disciplina, además en la encuesta aportaron con temas que podrían ser incluidos en el sitio y que son de interés, como la parte netamente teórica del diseño, antología del diseño, etc. Entonces se podría afirmar que existe un nicho para la creación de la web, la cual serían las nuevas generaciones de diseñadores, que buscan espacios de expresión y de difusión de su disciplina. Esto es un punto sumamente importante, ya que este proyecto tendría un verdadero valor y una justificación para existir por el hecho de que existe un publico objetivo concreto y real que presenta la necesidad de una web de estas características.



³ Ver ANEXOS Encuestas, pag 343453454

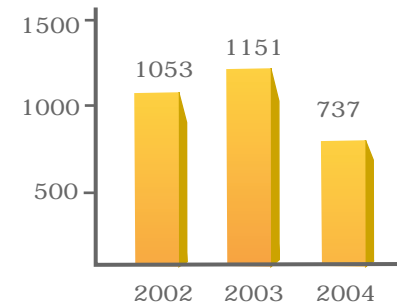
Estadísticas de profesionales del diseño en Chile

No se pudo establecer el número exacto de diseñadores que existe en el país, pero sí el número de personas tituladas de la carrera dentro de intervalo de tiempo correspondiente al 2003 y al 2004⁴:

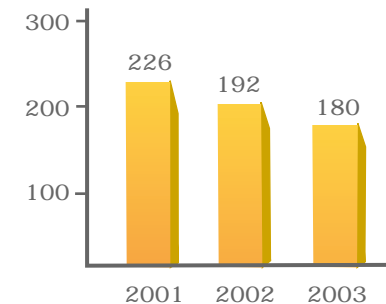
- El 34% de los Diseñadores Gráficos titulados en 1995 y 1998 trabajan en el sector de Servicios Profesionales y Sector Financiero.
- El 24% de los Diseñadores Gráficos titulados en 1995 y 1998 trabaja en el sector Industria.
- El 20% de los Diseñadores Gráficos titulados en 1995 y 1998 trabaja en el sector de Servicios Estatales, Sociales y Personales
- El 17% de los Diseñadores Gráficos titulados en 1995 y 1998 trabaja en el sector Comercio.

Con estos datos podemos ver en su globalidad como la disciplina del diseño ocupa lugar en el mercado laboral chileno y hacia donde van destinados los esfuerzos de los profesionales. Como podemos apreciar en esta estudio no aparece una categoría para la docencia en diseño, ni para la teoría.

Evolución matriculas primer año.



Evolución números de titulado(a)s



Duración	MATRICULA primer año 2004	TITULADO(A)S 2003	NÚMERO DE DISEÑADORES GRÁFICOS Y PUBLICISTAS		COMPOSICIÓN MATRICULA TOTAL	
			Total	Menores de 35 años	Hombres	Mujeres
8 SEMESTRES	737	180	SI	SI	72%	28%

⁴ Fuente: <http://www.futurolaboral.cl/FuturoLaboral/index.html>



Aspectos generales del Diseñador en Chile

A continuación se detallaran algunas características de la personalidad, generalmente hablando, de los diseñadores. Estas se centran en los aspectos negativos que presentan en un estudio realizado en el 2001⁵. Con esta información se podrá comprender un poco el estado del diseño actual chileno:

- Persona con clara vocación. Lo que producen lo hacen por placer personal
 - Funcionan emocionalmente, son intensos.
 - No relacionan concientemente su quehacer con “trabajo”, y como tal, no quiere o no saben valorarlo (traducirlo a pesos \$).
 - Viven en un mundo aparte, ideal, algo alejado del mundo real, del comercial
 - Se interesan por la elaboración de imágenes ideales. Tienen dificultad para aceptar la realidad cotidiana. Más que vivirla, la sufren (carácter artístico)
 - Tienen dificultades para comunicarse con el mundo funcional, racional, comercial.
 - No hay interés ni dominio de la parte presupuestos, de números, de facturación, de cobranzas, etc.
 - Poco interés en el control del valor del tiempo, propio y ajeno en cumplimiento. Poca agilidad.
- Poca habilidad e interés en el cumplimiento y en la metodología para cumplir un plan previamente trazado.
 - Facilidad para desconcentrarse y cambiar su punto de interés por otro.
 - Dificultad para determinar o reconocer capacidad de trabajo.
 - Dependiente, parece necesitar constantemente de un mecenas, un administrador.

⁵ Seminario de Gestión 2001, Prof. Ninón Jegó.



2.2-Comunicación.

En esta sección nos referiremos a la comunicación como medio por el cual se logra crear un puente entre el emisor y el receptor; "la comunicación es el área de la razón de ser del diseño gráfico y representa el origen y el objetivo de todo trabajo". Es decir que un diseño que contenga solo una forma sin tomar en cuenta el contenido, el mensaje que desea transmitir, solo se puede convertir en un ejercicio visual. Es por esto que rescatar el concepto de comunicación es muy relevante para este trabajo y debiera serlo para cualquiera cuyo fin sea el transmitir un mensaje a través de los medios gráficos.

La comunicación visual es inherente al diseño gráfico, ya que este comunica a través de medios que llegan mayormente a la vista y comprensión del destinatario. Según Joan Costa: "La comunicación no constituye una parte de la psicología, sino el principio mismo que rige las relaciones entre el hombre y el mundo, entre el individuo y la sociedad, determinando la fenomenología del comportamiento humano"⁶. La comunicación es el área que le da razón de ser al diseño gráfico y representa el origen y objetivo de todo trabajo.

Cabe resaltar dos características en cuanto a la comunicación. Una, la capacidad potencial de las comunicaciones visuales como formas de transferencias de mensajes y comunicados y otra la importancia de la comunicación visual en cuanto a objeto de orientación, conocimiento y desarrollo humano.

En nuestro caso, el lenguaje visual, comunicamos un significado por medio de símbolos visuales o audiovisuales. El lenguaje visual, tiene un campo de acción enorme haciéndose casi universal, ya que ignora los límites del idioma, del vocabulario y de la gramática.

La interpretación de un mensaje comprende dos niveles: El nivel semántico, denotado (lo que quiere decir) y el nivel sintáctico, connotado (como seduce estéticamente al decirlo).

Por parte del consumidor, se pueden dar tres tipos de respuesta: Información (aprendizaje, valores funcionales, utilitarios y racionales), Persuasión (modificación de conducta o actitud, valores emotivos) y Identificación (distingue al elemento del contexto, valores neutros que sirven para el reconocimiento).

En referencia al flujo de la comunicación, puede ser a nivel intrasíquica (la información en el receptor se le vuelve en sí, reacción interna) o intersubjetiva (una acción física que lo contacte con el emisor, por ejemplo acercarse al punto de venta; o que se lo comunique a un tercero). Como consecuencia del apresurado desarrollo de los medios, crece aun más la masividad del público potencial, a la vez que el producto se ve afectado constantemente a los cambios tecnológicos, económicos y a los que le obliga la competencia.

⁶ FRASCARA, J. Op. Cit.



2.3.-Gestión del Conocimiento

Este capítulo trata de temas relacionados con la gestión del conocimiento, ya que una meta propuesta en el proyecto es la de generar a la web como soporte que pueda ser utilizado como una herramienta de gestión del conocimiento.

Conocimiento.

La definición de conocimiento según el diccionario es “Conocimiento es la capacidad para convertir datos e información en acciones efectivas.”⁷

Para Davenport y Prusak (1999) el conocimiento es una mezcla de experiencia, valores, información y “saber hacer” que sirve como marco para la incorporación de nuevas experiencias e información, y es útil para la acción. Se origina y aplica en la mente de los conocedores. En las organizaciones con frecuencia no sólo se encuentra dentro de documentos o almacenes de datos, sino que también está en rutinas organizativas, procesos, prácticas, y normas.

Características del conocimiento

- El conocimiento es una capacidad humana y no una propiedad de un objeto como pueda ser un libro. Su transmisión implica un proceso intelectual de enseñanza y aprendizaje. Transmitir una información es fácil, mucho más que transmitir conocimiento. Esto implica que cuando hablamos de gestionar conocimiento, queremos decir que ayudamos a personas a realizar esa actividad.
- El conocimiento carece de valor si permanece estático. Sólo genera valor en la medida en que se mueve, es decir, es transmitido o transformado.
- El conocimiento genera conocimiento mediante la utilización de la capacidad de razonamiento o inferencia (tanto por parte de humanos como de máquinas).

- El conocimiento tiene estructura y es elaborado, implica la existencia de redes de ricas relaciones semánticas entre entidades abstractas o materiales. Una simple base de datos, por muchos registros que contenga, no constituye per se conocimiento.
- El conocimiento es siempre esclavo de un contexto en la medida en que, en el mundo real, difícilmente puede existir completamente autocontenido. Así, para su transmisión es necesario que el emisor (maestro) conozca el contexto o modelo del mundo del receptor (aprendiz).
- El conocimiento puede ser explícito (cuando se puede recoger, manipular y transferir con facilidad) o tácito. Este es el caso del conocimiento heurístico resultado de la experiencia acumulada por individuos.
- El conocimiento puede estar formalizado en diversos grados, pudiendo ser también informal. La mayor parte del conocimiento transferido verbalmente es informal.

⁷ Fuente: <http://www.daedalus.es/AreasGCCon-E.php>



La Gestión del Conocimiento.

Dado el gran tamaño de Internet existe mucha información disponible. Pero esta no siempre esta en una forma organizada y bien estructurada para poder usarse fácilmente, ya que muchos de los sitios son elaborados de manera amateur. Es por eso que conocer sobre el como crear y organizar la información hace mas fácil el proceso de aprendizaje y conocimiento por parte de los potenciales usuarios de nuestro sitio.

Una definición según el termino de glosarios de DAEDALUS es la siguiente:

“El conjunto de procesos y sistemas que permiten que el Capital Intelectual de una organización aumente de forma significativa, mediante la gestión de sus capacidades de resolución de problemas de forma eficiente (en el menor espacio de tiempo posible), con el objetivo final de generar ventajas competitivas sostenibles en el tiempo”.

Gestionar el conocimiento es la acción de manejar los activos intangibles como el capital Intelectual, el capital humano, que contribuyan a una organización a alcanzar distintas capacidades, a ganar mas competitividad. Se trata de un concepto dinámico que va cambiando constantemente.

A continuación veremos algunos componentes de la Gestión del Conocimiento que nos puedan ser un aporte al proyecto:

- Las tecnologías de la Información: las cuales constituyen su columna vertebral y están formadas por el hardware de computadores, software base y las telecomunicaciones.
- Los sistemas de información: como el conjunto de metodologías y software de aplicaciones orientados a la transformación de las tecnologías en algo de valor para el beneficiario o cliente.

Beneficios:

- **Aprendizaje:** La gestión del conocimiento puede ayudar al personal y a las organizaciones a aprender y aplicar la información en situaciones nuevas. Los usuarios pueden acceder exactamente a la información que necesitan y cuando la necesitan, permitiendo respuestas mas rápidas y flexibles en asuntos de trabajo y negocios, esto significa una ventaja competitiva.
- **Visión y acción:** La naturaleza dinámica de la gestión del conocimiento permite oportunidades para que el sistema “vea y reaccione” hacia el mundo que lo rodea. Es una herramienta flexible, adecuándose al escenario en el que se encuentre la organización.
- **Memoria:** El bajo costo de almacenamiento en Internet, permite que la gestión del conocimiento sirva de bodega de la inteligencia colectiva de la organización. Esta bodega almacena las experiencias anteriores, los procedimientos, las mejores practicas, etc. De esta forma, quedaría registrada la experiencia general y la pericia de los expertos, siendo posible el acceso hacia ellos por los empleados.
- **Caja de herramientas:** Además de almacenar la información, la gestión del conocimiento puede incluir herramientas que permitan a los usuarios desempeñar tareas relativas al empleo o manipular información para hacerla mas significativa. Esto hace posible administrar y distribuir con rapidez, herramientas de conocimiento hacia empleados.
- **Creatividad:** La gestión del conocimiento permite el aporte de todos los participantes de la institución, colaborando y contribuyendo al crecimiento de la inteligencia corporativa. Estos variados aportes, hacen que la gestión del conocimiento cumpla una función de tormenta de ideas que sirvan para generar nuevas ideas.
- **Integración:** La función de la gestión del conocimiento es crear una cultura de aprendizaje en las organizaciones cohesionando sus habilidades, conocimiento, personal, procesos, etc.



La Gestión del Conocimiento es aplicable a todos los tipos de organizaciones. Las universidades también son agentes en los cuales se puede desarrollar un sistema de Gestión del Conocimiento.

En la practica, la principal función de la gestión del conocimiento es que una empresa u organización no deba pasar dos veces por un mismo proceso para resolver de nuevo el mismo problema, sino que ya disponga de mecanismos para abordarlo utilizando información guardada sobre situaciones previas.

La gestión del conocimiento cobra gran importancia en sectores como el de la Salud, donde los profesionales más veteranos pueden compartir sus experiencias con el resto del personal, indicándoles cómo resolver un problema o caso concreto, en lo que puede considerarse una forma de gestionar el conocimiento. Como metodología de trabajo permite que las personas aprendan, tengan criterio y refuercen sus conocimientos.

En ese sentido, la solución reside en transformar el conocimiento tácito en conocimiento explícito, de manera que se encuentre documentado y almacenado para que cualquiera pueda hacer uso del mismo cuando sea necesario. Para este fin pueden emplearse nuevas herramientas, como las bases de datos o las intranets, u otras más clásicas (revistas, manuales y bibliotecas), que en su conjunto forman la denominada "memoria organizacional" que permite organizar el conocimiento explicitado. Pese a todo, dichas herramientas por sí mismas no suponen una garantía de buena gestión del conocimiento.

En los últimos años han ido emergiendo diferentes técnicas para representar y gestionar el conocimiento, codificado desde áreas diferentes: la inteligencia artificial, los sistemas de gestión de bases de datos, la ingeniería del software, y otras técnicas empleadas desde la perspectiva del estudio de los sistemas de información. Esta tendencia ha dado en denominarse "orientación al conocimiento".

En la actualidad está cada vez siendo codificada más información en formato digital, para que así resulte accesible mediante ordenador. Asimismo, están confeccionándose herramientas que permiten buscar de forma efectiva en bases de datos, ficheros, páginas web, data warehouse, repositorios, etc., y de ese modo extraer información de valor añadido, capturar su significado, organizarlo, hacerlo disponible y convertirlo finalmente en conocimiento.

Este ultimo aspecto practico es de importancia para el proyecto, ya que se trata de un soporte web, en el cual se expondrá el conocimiento a través de artículos y escritos, por lo que tener una base de datos para poder acceder a ellos después es esencial para que la web sea útil a través del tiempo y pueda usarse también como una mini biblioteca en donde encontrar artículos de temas específicos.



2.4.-Soporte de la Web

Debido a que el soporte del proyecto será la web, es necesario estar al tanto de los términos que implican la Internet y el porque se ha elegido este soporte en específico en lugar de otros mas tradicionales, ya que este será el medio que dio origen a los sitios web como soporte.

Partiremos dejando en claro algunas definiciones que en el uso diario suelen usarse de manera errónea y a confundirse. Además es necesario para no dejar dudas sobre el porque de la elección que se hizo para el proyecto.

•Web

World Wide Web, o simplemente Web, es el universo de información accesible a través de Internet.

•Pagina web

Una página de Internet o página Web es un documento electrónico que contiene información específica de un tema en particular y que es almacenado en algún computador, en este caso un servidor que se encuentre conectado a la Internet, de tal forma que este documento pueda ser consultado por cualquier persona que se conecte a esta red mundial.

Una página Web es la unidad básica del World Wide Web y sus características principales son la combinación de imágenes y textos y el link o hipertexto, el elemento fundamental en la web, que permite movernos de pagina en pagina, navegando por la web.

•Sitio Web.

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

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

•Portales Web.

Portal es un término, sinónimo de puente, para referirse a un Sitio Web que sirve o pretende servir como un sitio principal de partida para las personas que se conectan al World Wide Web. Son sitios que los usuarios tienden a visitar como sitios ancla. Los portales tienen gran reconocimiento en Internet por el poder de influencia que tienen sobre grandes comunidades.

La idea es emplear estos portales para localizar la información y los sitios que nos interesan y de ahí comenzar nuestra actividad en Internet. Un Sitio Web no alcanza el rango de portal sólo por tratarse de un sitio robusto o por contener información relevante. Un portal es más bien una plataforma de despegue para la navegación en el Web.

Los portales se caracterizan por estar formados de mini sitios independientes dentro de su composición, los cuales pueden funcionar casi de forma independiente pero de alguna forma (temática la mayoría de los casos) está enlazada al portal. Un ejemplo claro de portal es el portal del canal 13 el cual contiene una portada y una gran cantidad de enlaces, dentro de los cuales podemos encontrar los mini sitios antes mencionados, como el sitio del programa Brigada Animal, o el programa noticioso TELETRECE. Si uno ingresa a estos sitios se puede apreciar que todos tienen una estética diferente al sitio en sí o por lo menos a lo que se puede ver en la portada o página de inicio del portal. En este caso particular el elemento unificador sería la barra de navegación superior.



•Foros.

Los foros en Internet son también conocidos como foros de mensajes, de opinión o foros de discusión y son una aplicación web que le da soporte a discusiones en línea. Por lo general los foros en Internet existen como un complemento a un sitio web invitando a los usuarios a discutir o compartir información relevante a la temática del sitio, en discusión libre e informal, con lo cual se llega a formar una comunidad en torno a un interés común. Las discusiones suelen ser moderadas por un coordinador o dinamizador quien generalmente introduce el tema, formula la primera pregunta, estimula y guía, sin presionar, otorga la palabra, pide fundamentaciones y explicaciones y sintetiza lo expuesto antes de cerrar la discusión.

Un foro en Internet, comúnmente, permite que el administrador del sitio defina varios foros sobre una sola plataforma. Éstos funcionarán como contenedores de las discusiones que empezarán los usuarios; otros usuarios pueden responder en las discusiones ya comenzadas o empezar unas nuevas según lo crean conveniente.

Muchos foros en Internet tienden a fomentar la creación de comunidades con reglas propias y, en algunos casos, inclusive un propio lenguaje formando una subcultura. Se llegan a organizar eventos sociales que pueden llegar a involucrar viajes internacionales masivos. Tampoco es difícil encontrar gente que ha comenzado una relación (a distancia muchas veces) con gente que conoció en un foro, e inclusive se conocen casos que terminaron en matrimonio.

Más allá de que son una herramienta en Internet, los foros generan una gran cantidad de escritos; pero en contraste con otras tecnologías modernas basadas en Internet, como la mensajería instantánea (conocida popularmente por ir en contra de la cultura, en su acepción de conocimientos generales y vocabulario); muchos de los miembros de los foros realmente se preocupan por la calidad de los textos tanto en contenido como en redacción, ortografía, gramática y otras características del lenguaje escrito. Teniendo este tipo de usuario un especial

énfasis en corregir a los chaters.

Sin embargo, es también muy común encontrarse foros de comunidades de Internet que utilizan en demasía términos creados por ellos o nuevos significados para algunas frases; al punto que dificulta la interpretación a un recién llegado

Los soportes disponibles para crear un foro en Internet son bastantes y muy fáciles de crear. Por lo general están desarrollados en PHP, Perl, ASP o Java y funcionan con CGI ó Java. Los datos y la configuración se guardan, generalmente en una base de datos SQL o una serie de archivos de texto. Cada versión provee funciones o capacidades diferentes: los más básicos se limitan a los mensajes sólo con texto, los más avanzados facilitan la inclusión de multimedia, formato del texto, HTML y BBCode. A veces el soporte de los foros viene integrado con weblogs ó algún otro sistema de manejo de contenido. Algunos sistemas de foros son: phpBB, vBulletin, Invision power board, SMF YaBB Ikonboard UBB, JavaBB y otros

• Blog

Un blog, también conocido como weblog o cuaderno de bitácora (listado de sucesos), es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. Habitualmente, en cada artículo, los lectores pueden escribir sus comentarios y el autor darles respuesta, de forma que es posible establecer un diálogo. El uso o temática de cada weblog es particular, los hay de tipo personal, periodístico, empresarial o corporativo, tecnológico, educativo, etc.

Existen variadas herramientas de mantenimiento de blogs que permiten, muchas de ellas gratuitamente, sin necesidad de elevados conocimientos técnicos, administrar todo el weblog, coordinar, borrar o rescribir los artículos, moderar los comentarios de los lectores, etc., de una forma casi tan sencilla como administrar el correo electrónico. Actualmente su modo

de uso se ha simplificado a tal punto que casi cualquier usuario es capaz de crear y administrar un blog.

Las herramientas de mantenimiento de weblogs se clasifican, principalmente, en dos tipos: aquellas que ofrecen una solución completa de alojamiento, gratuita (como Blogger), y aquellas soluciones consistentes en software que, al ser instalado en un sitio web, permiten crear, editar y administrar un blog directamente en el servidor que aloja el sitio (como es el caso de WordPress o de Movable Type). Este software es una variante de las herramientas llamadas Sistemas de Gestión de Contenido (CMS), y muchos son gratuitos. La mezcla de los dos tipos es la solución planteada por la versión multiusuario de WordPress (WordPress MU) a partir de la cual se pueden crear plataformas como Rebuscando.INFO.

Las herramientas que proporcionan alojamiento gratuito asignan al usuario una dirección web (por ejemplo, en el caso de Blogger, la dirección asignada termina en "blogspot.com"), y le proveen de una interfaz, a través de la cual puede añadir y editar contenido. Sin embargo, la funcionalidad de un blog creado con una de estas herramientas se limita a lo que pueda ofrecer el proveedor del servicio, o hosting.

Un software que gestione el contenido, en tanto, requiere necesariamente de un servidor propio para ser instalado, del modo en que se hace en un sitio web tradicional. Su gran ventaja es que permite control total sobre la funcionalidad que ofrecerá el blog, permitiendo así adaptarlo totalmente a las necesidades del sitio, e incluso combinarlo con otros tipos de contenido.

• Mensajería instantánea.

La mensajería instantánea (conocida también en inglés como IM) requiere el uso de un cliente informático que realiza el servicio de mensajería instantánea y que se diferencia del correo electrónico en que las conversaciones se realizan en tiempo real. La mayoría de los servicios ofrecen el "aviso de presencia", indicando cuando el cliente de una persona en la lista de contactos se conecta o en que estado se encuentra, si está disponible para tener una conversación.

Los mensajeros instantáneos más utilizados son ICQ, Yahoo! Messenger, MSN Messenger, AIM (AOL Instant Messenger) y Google Talk. Cada uno de estos mensajeros permite enviar y recibir mensajes de otros usuarios usando los mismos software clientes,

Características de la mensajería Instantánea.

Los sistemas de mensajería tienen unas funciones básicas aparte de mostrar los usuarios que hay conectados y chatear. Una son comunes a todos o casi todos los clientes o protocolos y otras son menos comunes:

- Contactos; Mostrar varios estados: Disponible, Disponible para hablar, Sin actividad, No disponible, Vuelvo enseñada, Invisible, no conectado
- Mostrar un mensaje de estado: Es una palabra o frase que aparece en las listas de contactos de tus amigos junto a tu nick. Puede indicar la causas de la ausencia, o en el caso del estado disponible para hablar, el tema del que quieres hablar, por ejemplo.
- A veces, es usado por sistema automáticos para mostrar la temperatura, o la canción que se está escuchando, sin molestar con mensajes o peticiones de chat continuos.
- También se puede dejar un mensaje de estado en el servidor para cuando se esté desconectado.



- Registrar y borrar usuarios de la lista de contactos propia.
- Al solicitar la inclusión en la lista de contactos, se puede enviar un mensaje explicando los motivos para la admisión.
- Rechazar un usuario discretamente: cuando no se quiere que un usuario en concreto le vea a uno cuando se conecta, se puede rechazar al usuario si dejar de estar en su lista de contactos. Solo se deja de avisar cuando uno se conecta.
- Se puede usar un avatar: una imagen que le identifique a uno. No tiene por que ser la foto de uno mismo.



2.5.-Diseño web.

El diseño web, como el diseño en otros soportes, tiene características especiales que se deben tomar en cuenta si se quiere concretar de buena manera el producto. El diseño web esta estrechamente ligado a la tecnología existente en Internet. Por lo tanto se debe estar al tanto de las limitaciones y ventajas que ofrece en términos gráficos, las características de los equipos que ocupan nuestros destinatarios y los sistemas disponibles para realizar un trabajo correcto, funcional y que cumpla nuestro objetivos.

Factores determinantes de Diseños de una Web

A continuación los principales factores a considerar a la hora de crear un sitio web:

- **Espacio en pantalla.**

Las paginas web deben presentar un contenido que llame la atención del usuario. Lamentablemente hay muchos sitios que dejan un poco porcentaje de espacio para el, destinándole mas espacio a la navegación o elementos secundarios. Además del porcentaje perdido por los controles del sistema operativo y del navegador.

Como norma, el contenido debe utilizar al menos la mitad del diseño de norma pagina, ojalá un 80%. Es necesario tratar de eliminar todos los elementos que no sean absolutamente imprescindibles y dar mayor simplicidad a la navegación. Todos los usuarios saben que han pagado un cierto numero de pixeles en sus monitores y, respectivamente, solo un 20% y el 14% de estos pixeles se usan para mostrar el contenido que quieren (Usabilidad web, Jacob Nielsen)

- **Diseño independiente de la resolución.**

Al momento de diseñar hay que hacerlo para que el sitio funcione en la mayoría de los monitores y en la mayoría de las resoluciones de estos.

Actualmente con los avances en los monitores, los usuarios están empezando a moverse de la resolución de 800x600 hacia una resolución que permite mayor espacio de visualización, esta es 1024x768. Pero aun así se debe hacer un diseño flexible que se pueda adaptar a las distintas resoluciones que puedan tener los usuarios sin que la web sufra deformaciones o presente incomodidades para los usuarios.

- **Compatibilidad.**

Cada día están apareciendo nuevas tecnologías y nuevas herramientas para implementar en las web. Algunas lamentablemente no están disponibles para todos los usuarios, ya sea porque estos no saben (y no tienen porque saber) que estas existen o simplemente su navegador no las soporta. Por esto es recomendable diseñar usando tecnologías estándar y que este comprobado que su uso es mayoritario.

- **Tiempos de descarga.**

El tiempo de descarga de una web es un factor fundamental que hace al usuario quedarse en nuestra pagina o no. Un tiempo de espera muy prolongado hace que el usuario opte por moverse a otro punto de información mas rápido que el nuestro. Es por esto que una pagina liviana y optimizada es lo ideal para agilizar este tiempo de descarga.

La recomendación normal acerca de los tiempo de respuesta son:

Una décima de segundo es el limite aproximado para hacer sentir al usuario que el sistema esta reaccionando instantáneamente.

Un segundo es el limite que hay para que el usuario piense que no hay interrupción aunque este se de cuenta de la demora.

Diez segundos es el limite máximo para mantener la atención del usuario.

- **Primera pantalla.**

La primera pantalla debe ser de descarga rápida y debe mostrar la información útil al usuario lo antes posible, ya que la persona no espera mucho tiempo en pantalla, a menos que la información sea imprescindible, aun así siempre desea resultados rápidos.

El tiempo de descarga de la pagina completa y de todas sus imágenes importa menos si el usuario puede empezar a actuar rápidamente con la información.

- **Vinculación.**

Los vínculos son los encargados de conectar las paginas y le permiten al usuario navegar. Existen tres tipos de vínculos:

Vínculos de navegación estructural: son aquellos que permiten navegar por la estructura del sitio yendo a paginas subordinadas a la inicial.

Vínculos asociativos del contenido de la pagina: son aquellos que permiten profundizar un tema del contenido vinculando paginas con mas información asociada al tema.

- **Listas de referencia adicionales:** Son los que ayudan al usuario a encontrar lo que quieren si la pagina no es adecuada.

Estos factores son los principales y los más básicos a considerar para diseñar un sitio.

A continuación aspectos más detallados que están involucrados en la creación de una web:

2.5.2.-Multimedia en la web

Como hemos visto, hoy en día Internet esta cada vez mas complejo y aloja una variada gama de combinaciones a la hora de hacer un diseño web. Actualmente podemos combinar texto, imágenes, sonido, video todo en una mismo soporte: los sitios web. A esto es lo que llamamos Multimedia, "no es nada más que la combinación o utilización de dos o más medios de comunicación en forma concurrente"⁸.

La multimedia es usada para reproducir mensajes cada vez mas completos para el espectador, para que tenga una visión mas clara y completa de lo que se quiere transmitir usando la mayor gama de los medios que se tienen a mano. Un ejemplo de un medio multimedia es la televisión, un medio indiscutiblemente popular, ya que es capaz de transmitir un mensaje casi exactamente igual a la realidad.

Si trasladamos esto al medio informático tenemos que la multimedia se nutre de los siguientes medios:

Texto
 Imágenes estáticas (fotografías o ilustraciones)
 Imágenes en movimiento (animaciones o videos)
 Audio (música o efectos de sonido)



⁸ Fuente: <http://planeta.gaiasur.com.ar/gaiasur/conceptos/multimedia.html>

•Hipermedia e Hipertexto

Sin embargo, existe otro concepto relacionado con la multimedia y con Internet; el Hipermedia.

La Hipermedia es la combinación de hipertextos con la utilización de variados medios de comunicación. Permite comunicar de una manera mas efectiva, ya que se parece mucho a nuestra forma de comunicarnos y de pensar.

El hipertexto es un texto organizado en módulos autocontenidos llamados nodos y unidos entre si por medios de vínculos o links.

Ya conocidos los conceptos de multimedia y los términos asociados a ella, se abordaran algunos principios que, según Guillem Bou Bouzá⁹, son necesarios para una buena aplicación multimedia.

2.5.3.-Interfaz.

En palabras simple, la Interfaz es la mediación entre el hombre y la maquina o herramienta. Es un espacio en el que se articula la interacción entre el cuerpo humano, la herramienta (artefacto, entendido como objeto o como artefacto comunicativo) y objeto de acción.¹⁰

El termino interfaz gráfica toma elementos que definen la interfaz tradicional pero en este caso el medio de interacción se da a través de la comunicación visual.

La interfaz gráfica con el usuario es la especificación del “look and feel” de un sistema computacional. Lo que implica que objetos ve el usuario en el monitor y las convenciones que le permite interactuar con esos objetos (del objeto a la interfase gui bonsiepe)

El concepto “look and feel” que se señalo anteriormente se refiere al proceso de acoplamiento estructural entre el usuario y la herramienta, a través de a percepción visual. De esta forma, la interacción de da por medio de distintos dominios del diseñador grafico, como son la forma, el color, dimensiones, posición, textura, etc.

Entonces la interfaz gráfica de usuario se ve traducida en pantalla por medio de botones, iconos, menús, etc, y constituyen la realidad en la que el usuario esta inmerso cuando esta frente al computador, interactuando con el.

Existen tres estilos de interfaz gráfica que son los mas utilizados hoy en día:WYSIWYG, “What You See Is What You Get” o “lo que tu vez es lo que obtienes” Se refiere a que lo que el usuario ve en pantalla es lo mismo que puede obtener en papel si llegase a imprimir el documento.

• Manipulación Directa.

En este tipo de interfaz el usuario puede manipular objetos a través de metáforas con acciones o experiencias sacadas de la realidad.

El mouse asume una preponderancia mayor ya que se convierte en nuestras manos y con el realizamos la mayor parte de las acciones en el computador. Un ejemplo es el sistema operativo Windows, en donde se manipulan iconos y botones, se arrastran, se mueven, etc, en el mismo instante en que lo hacemos con el mouse.

Este tipo de interfase es muy intuitiva y es ideal para usuarios inexpertos ya que no requiere conocimientos especificos sobre códigos o lenguajes de programación.



⁹ Guillem Bou Bauzá . El guión multimedia. Madrid, Anaya Multimedia, 1997

¹⁰ Bonsiepe, Gui. “Del Objeto a la Interface”, Ediciones Infinito, B.Aires, 1995

- Interfaz de usuario basada en iconos.

Este estilo de interfaz se basa en elementos gráficos (iconos) para representar un objeto, una acción, una propiedad o algún concepto. No se puede decir que el icono sea mejor que el texto o viceversa, pero sí se puede decir que los iconos tienen las siguientes ventajas:

- Un icono bien resuelto puede reconocerse más rápido que un texto
- Utilizan menos espacio en la pantalla
- Al no usar palabras puede ser reconocible por personas de distinta nacionalidad.

Un problema con el uso de iconos es que el usuario debe entender para qué sirve dicho icono. El reconocer el icono puede ser fácil, pero hay que cuidar de no confundir al usuario con otras tareas que el pueda desprender que se pueden realizar con ese icono.

En el caso de un sitio web, la interfaz gráfica que más se ocupa por excelencia es la interfaz de usuario basada en iconos. Los botones en forma de símbolos o representaciones gráficas reemplazan al texto (o enlaces) y nos comunican algo, ya sea una gran síntesis de lo que se podrá encontrar en la sección a la que conduce dicho botón, lo que hace que la lectura del sitio sea más rápida e intuitiva. Este factor es bastante importante ya que una lectura rápida y sencilla nos facilita la comunicación con nuestro receptor y permite que este permanezca más tiempo en nuestra web.

2.5.4.-Interactividad

A continuación se explicarán aspectos fundamentales en la relación usuario-web, que tienen que ver con la forma en que se le muestra la información a los navegantes y las opciones que tienen estos de interactuar con el sitio.

Según Antonio Fernández-Coca¹¹ existen modos básicos de acceder a la información

Instrumental, directa o lineal

Da una solución, previamente determinada por el diseñador, a una pregunta, o búsqueda concreta.

Experimental, indirecta o no lineal

Ofrece la posibilidad de explorar varias soluciones. Da al sitio web un rol más activo, al sugerir varias informaciones.

- Modos de presentación de la Información

Textual (hiperenlaces):

Toda la información en el sitio web se presenta solamente con texto. Las imágenes son muy escasas y solo se usan para fines concretos, como por ejemplo el logotipo de la empresa que posee la web. O en el caso de una noticia, la foto más importante para ilustrar dicha noticia. También está la posibilidad de que, si bien, se desea usar imágenes, estas se abran en una página distinta.

Iconografía :

Al contrario a la anterior, en este tipo de sitios, las imágenes tienen un carácter prioritario. Pueden ser mapas de imagen interactivos, uso de flash, gráficas vectoriales, etc, que son usadas para navegar a través de la web. Este tipo de sitios tiene la ventaja de ser mucho más atractiva que la anterior, pero también posee un tiempo mayor de descarga que tal vez el usuario no esté dispuesto a gastar.

- **Mixtas**

Combina imágenes y textos. Tiene muchos tipos de combinaciones, las imágenes pasan a ser parte integral del diseño del sitio y el texto es básicamente usado para párrafos de información concerniente al sitio. Este sitio es el mas equilibrado y el mas usado, ya que puede ser atractivo y funcional a la vez.

2.5.5.-Navegación

- **Buscabilidad**

Un gran porcentaje de las visitas a un sitio, en especial si es nuevo, proviene de un buscador. Por lo tanto es importante poder buscar y encontrar el sitio que nos interesa. Éste es el primer paso. Esto significa responder a las siguientes preguntas:

Si el sitio no se encuentra registrado en un buscador la gente no podrá llegar a dicho sitio web. Se debe enviar el sitio a los mayores buscadores mundiales (Google, Altavista, AlltheWeb, NorthernLight, etc) y locales. Luego de un tiempo es necesario verificar que se puede encontrar el sitio. Si el sitio es muy profundo porque está bien organizado, puede ser que los buscadores no lo recolecten en forma completa, pues hay límites de profundidad. Por lo tanto tenemos la paradoja que demasiada organización (y también demasiado tamaño) es algo negativo para los buscadores.

Se necesita un texto correcto que sea una especie de introducción para las personas que recién están conociendo nuestro sitio. Esto implica tener el lenguaje correcto, que puede ser más de una forma de hablar o más de un idioma.

Es también importante que el sitio quede bien ubicado en los resultados que arrojan los buscadores.

. Por ejemplo, un enlace desde Yahoo es el más importante hoy en día. Intercambiar enlaces con otros sitios, es la mejor forma de mejorar la posición en las respuestas, ya que los buscadores más importantes usan la estructura de enlaces para jerarquizar sus resultados.

- **Visibilidad**

No sirve de nada encontrar un sitio si no es posible acceder a él, si no se puede ver. La visibilidad depende tanto del desempeño computacional de un sitio y de la calidad del enlace Internet, como del diseño del sitio. Sin embargo, aunque el hardware y la conectividad sean buenas, aún pueden haber otros problemas que impiden que su sitio sea visible:.

¿Es el sitio liviano? Si la página tarda en cargarse para personas que sólo tienen un modem de 30Kbit/seg ya estamos marginando a muchas personas que no esperarán los 20 segundos que se necesitan para descargar 100Kbytes.

¿Es el diseño compatible con todos los navegadores? Hay que tomar en cuenta que existen mas de un navegador o mas de un mismo sistema operativo. No diseñe sus páginas sólo para ser vistas en un PC con la última versión de Explorer. Sino las personas que usan Linux o Macintosh no visitarán su sitio. Sea considerado, pruebe que pasa con otros navegadores (más antiguos también) y en otros ambientes como Linux o Macintosh.

Un tema relacionado es la accesibilidad, el cual también es relevante para la usabilidad: Esta tiene que ver con los usuarios que pueden presentar discapacidades visuales. Existen normativas, que permiten la creación de páginas web accesibles para todos, de acuerdo a WAI (Web Accessibility Initiative, <http://w3c.org/WAI/>). Por ejemplo, agregar siempre a su página enlaces de navegación textuales. Esto no sólo ayuda a la accesibilidad si no también a los buscadores, pues hay que recordar que los robots que recolectan páginas son ciegos.

- **Usabilidad**

La definición de usabilidad conforme a la norma ISO 9241, parte 11 dice: "la usabilidad es el rango en el cual un producto puede ser usado por unos usuarios específicos para alcanzar ciertas metas especificadas con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso especificado" ¹².



De hecho, la usabilidad no se limita a sistemas computacionales exclusivamente, sino que es un concepto aplicable a cualquier elemento en el cual se va a producir una interacción entre un humano y un dispositivo.

En el caso de los sistemas computacionales, la usabilidad va a abarcar desde el proceso de instalación de la aplicación hasta el punto en que el sistema sea utilizado por el usuario, incluyendo también el proceso de mantenimiento.

La usabilidad tiene cinco atributos definidos¹³ :

1. Facilidad de aprendizaje.
2. ¿Cuánto le toma al usuario típico de una comunidad aprender la manera en como se usan los comandos relevantes a un conjunto de tareas? Se refiere a que tan rápido el usuario va a aprender a usar un sistema con el cual no había tenido contacto previamente. Este punto se refiere a la consecución de tareas básicas por parte de un usuario novato. Velocidad de desempeño.
3. ¿Cuánto le toma a un usuario completar un grupo de tareas específicas? Una vez que el usuario ha aprendido a utilizar el sistema, se va a ponderar el lograr la velocidad con que puede completar una tarea específica. Tasas de error por parte de los usuarios.
4. Retención sobre el tiempo.
5. ¿Qué tan bien recuerdan los usuarios la manera en como funciona el sistema después de una hora, un día o una semana? Cuando un usuario ha utilizado un sistema tiempo atrás, y tiene la necesidad de utilizarlo de nuevo la curva de aprendizaje debe de ser significativamente menor que el caso del usuario que nunca haya utilizado dicho sistema. Esto es de primordial importancia para aplicaciones usadas intermitentemente.

Son importantes además los siguientes atributos:

- **Control:** Los usuarios deben de sentir que tienen el control por sobre la aplicación, y no al revés.
- **Habilidades:** Los usuarios deben de sentir que el sistema apoya, complementa y realza sus habilidades y experiencia - el sistema tiene respeto por el usuario.
- **Privacidad:** El sistema ayuda a los usuarios a proteger su información o la de sus clientes.

Es muy importante señalar que los atributos antes mencionados van a tener una ponderación acorde a la actividad que se quiera realizar con un sistema. Algunos sistemas darán una mayor importancia a ciertos atributos por sobre algunos otros. Todo dependerá de las características de la audiencia objetivo y de las circunstancias en las cuales se usará la aplicación.

¹³ Ferré et al, 2001



2.6.-Colores

Para definir los colores con los que trabaja un programa determinado, existen tres modelos principales: color RGB, color HSV y CMYK. Además, existen sistemas comerciales de definición de colores, como el sistema Pantone. En el sistema Pantone existe una serie de colores que se obtienen mediante mezclas predeterminadas de unas tintas proporcionadas por el fabricante. Para conseguir los resultados esperados es imprescindible disponer de un libro de muestras de esos colores sobre papel satinado y papel no satinado. Los colores Pantone se simulan en pantalla y tienen una equivalencia en CMYK solamente en parte.

Muchos programas de diseño incorporan utilidades completas de gestión del color, para asegurar una correcta visualización en pantalla, y una correspondencia entre los colores del monitor y los que se imprimen, puesto que hay mucha diferencia entre los colores que aparecen de forma aditiva (por luz emitida, como en el monitor) o de forma sustractiva (a partir de luz reflejada, en materiales impresos o cualquier objeto.)

Los valores asignados a cada componente del color se miden en diferentes unidades. Es corriente asignar valores numéricos decimales (de 0 a 256) o hexadecimales (un sistema en base 16, de uso general en los programas informáticos que utiliza las cifras 0-9 y las letras A-F). Por ejemplo, un color puede ser RGB (15, 150, 256) en binario y otro color (cF, cc, 00) en hexadecimal. Por lo que respecta a los colores de sistemas patentados, como Pantone , se definen por un número de catálogo, como por ejemplo, "Pantone 350C". Naturalmente, éste es un color que puede obtenerse de forma más o menos fiel, con una combinación RGB, HSV o CMYK

En el sistema RGB , el color se define en términos de luz cromática: es decir, una mezcla de luz roja, verde y azul que, en combinación, da todos los colores-luz como los de la pantalla o los focos de un escenario.

Combinando los tres valores obtenemos todos los colores posibles. Un valor de (0,0,0) supone negro, el máximo valor en cada uno da luz blanca.

Otro sistema con tres parámetros para definir el color es el sistema HSV (de hue, saturation, value). Los tres parámetros están relacionados con los del sistema RGB. El tinte (hue) es el color de partida; saturación significa qué concentración tiene el pigmento y el valor supone una tonalidad más o menos oscura.

El color en pantalla e impreso es muy diferente, y la gama de colores que se puede representar es muy distinto. Los sistemas de gestión de color en pantalla permiten que al menos los colores simulados en pantalla se parezcan lo máximo a los que se obtendrán a la hora de imprimir.



Color en la Web.

Los computadores trabajan con tres colores básicos, a partir de los cuales construyen todos los demás, mediante un proceso de mezcla por unidades de pantalla, denominadas píxeles. Estos colores son el rojo, el azul y el verde, y el sistema sí definido se conoce como sistema RGB (Red, Green, Blue).

Para representar un color en el sistema RGB se utilizan dos formas de codificación diferentes, la decimal y la hexadecimal, correspondiéndose los diferentes valores con el porcentaje de cada color básico que tiene un color determinado.

Por ejemplo, un rojo puro (100% de rojo, 0% de verde y 0% de azul) se expresaría como (255,0,0) en decimal, y como #FF0000 en hexadecimal (delante de el código de un color en hexadecimal siempre se sitúa un símbolo almohadilla).

Sin embargo, con los programas actuales de edición web, es posible elegir de forma intuitiva los colores tal como uno lo puede hacer en Photoshop; uno solamente escoge el color deseado y el programa lo traduce a este código. Este proceso facilita enormemente este trabajo, ya que la forma hexagecimal es un tanto complejo y lento.

2.7.-Tipografía

Como sabemos, la aplicación de la informática a la impresión, al diseño gráfico y, posteriormente, al diseño web, ha cambiado el mundo de la tipografía. Por una parte, la multitud de software relacionados con el diseño gráfico y editorial han hecho posible la creación de nuevas fuentes de forma cómoda y fácil. Por otra, ha sido necesario rediseñar muchas de las fuentes ya existentes para su correcta visualización y lectura en pantalla, haciendo que se ajusten a la rejilla de píxeles de la pantalla del monitor.

Como referencia, un importante avance en la tipografía digital vino de la mano de la compañía Apple, que lanzó el sistema de fuentes TrueType, basado también en la definición matemática de las letras, lo que permite un perfecto escalado de las mismas, sin efectos de dientes de sierra, de forma similar a lo que ocurre en los gráficos vectoriales.

Las principales familias tipográficas incluidas en los sistemas operativos Windows son Abadi MT Condensed Light, Arial, Arial Black, Book Antiqua, Calisto MT, Century Gothic, Comic Sans MS, Copperplate Gothic Bold, Courier New, Impact, Lucida Console, Lucida Handwriting Italic, Lucida Sans, Marlett, News Gothic MT, OCR A Extended, Symbol, Tahoma, Times New Roman, Verdana, Webdings, Westminster y Wingdings. A estas hay que añadir las instaladas por otras aplicaciones de Microsoft, como Andale Mono, Georgia y Trebuchet MS.

Por su parte, entre las tipografías incluidas en el sistema operativo MacOS se encuentran Charcoal, Chicago, Courier, Geneva, Helvetica, Monaco, New York, Palatino, Symbol y Times.

Además, existen infinidad de fuentes disponibles en todo tipo de soportes (disquete, CD, DVD, páginas web, etc.), así como aquellas no estándares creadas por autores puntuales, todas ellas fácilmente instalables en cualquier computador.

El principal inconveniente de este desconocimiento es que no podemos saber a ciencia cierta si las fuentes que estamos usando en pantalla van a estar luego disponibles en la imprenta, en la impresora o en el computador del usuario, por lo que es conveniente usar fuentes estándar o comprobar la compatibilidad de las fuentes usadas con los medios de impresión necesarios, por esto es necesario siempre usar para textos grandes una tipografía la cual estamos seguros que todos los usuarios poseen, para los usuarios de Windows, la fuente Arial, Times New Roman, Verdana y Tahoma son las más comunes y universalmente usadas.

Para los usuarios de Mac sus equivalentes serían también la Arial y la Charcoal, entre otras.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
123456789.,;(:*!?)

Verdana

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
123456789.,;(:*!?)

Arial

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
123456789.,;(:*!?)

Times New Roman



2.8.-Legibilidad

La legibilidad es un término que se refiere a la claridad con la que cada carácter de un alfabeto es definido e identificado. La comprensión está relacionada con las capacidades de un texto de ser o no interpretado, y su composición está determinada por la tipografía, que tiene una relación directa con su legibilidad.

Si abordamos los estudios acerca de la lectura en la Web, observaremos que los usuarios no leen, sino que escanean los textos, tomando palabras y frases individuales. Algunas de estas investigaciones demuestran que el porcentaje de personas que lee efectivamente palabra por palabra es sólo de un dieciséis por ciento del total de lectores.

Algunas de las razones de porque los usuarios escanean en vez de leer detenidamente son según TPG5119¹⁴:

- Leer de la pantalla de una computadora es cansador para los ojos y un 25% más lento que la lectura en papel. Los usuarios tienden a minimizar el número de palabras que leen. La calidad de los monitores está siendo mejorada sustancialmente y, de hecho, es posible que en unos años la misma se acerque mucho (o, con suerte, iguale) a la legibilidad de los impresos; pero aún así la luminosidad que emiten causa un cansancio de los ojos.
- La web es un medio interactivo, y los usuarios, en general, sienten que tienen que 'moverse' todo el tiempo y clicar. A menudo piensan que sentarse frente a la pantalla y leer no es 'productivo'; quieren sentirse permanentemente activos;
- Cada página tiene que competir con cientos de millones de páginas para capturar la atención de los navegantes. Los usuarios no saben si la página en la que se encuentran es la más adecuada o si se están perdiendo alguna otra que podría ser mejor, y no quieren invertir su tiempo leyéndola a fin de corroborarlo.

La legibilidad esta estrechamente relacionada con variados factores, uno de ellos es la tipografía en si. Elegir la tipografía adecuada dependerá del uso que se le dé. Si es para párrafos extensos se deberá utilizar una que sea muy legible y clara. Si solamente la queremos utilizar como "adorno" o para títulos se pueden utilizar oras tipografías de tipo display o con diseños poco convencionales.

El contraste de colores también incide notablemente en la legibilidad de una web. Sabemos que existen combinaciones de colores contenido/fondo, que generan mayor contraste entre ellos. Por ejemplo un fondo amarillo con un texto de color blanco es muy poco legible comparado con un fondo blanco y un texto negro.

También la misma diagramación de los contenidos de la página web influyen en la legibilidad del sitio en si. Un sitio desordenado, ambiguo, no llamará la atención del público destinatario.

¹⁴ Fuente: <http://www.tipografica.com/51/?id= 14>



2.9.-Manejo de imágenes

El tipo de archivos y sus correspondientes beneficios y desventajas es un factor preponderante a la hora de empezar a concretar el diseño de una web, ya que como se mencionó antes, es necesario optimizar los recursos para hacer que el sitio sea lo más expedito posible. Conocer las posibilidades que nos brindan los gráficos para la web es uno de los puntos que se intentan tocar a continuación:

Existen dos tipos principales de imágenes digitales: los mapas de bits, en los que la imagen se crea mediante una rejilla de puntos de diferentes colores y tonalidades, y los gráficos vectoriales, en los que la imagen se define por medio de diferentes funciones matemáticas.

2.9.1.-Formatos BITMAP.

Las imágenes de mapa de bits (bitmaps o imágenes raster) están formadas por una rejilla de celdas, a cada una de las cuales, denominada pixel (Picture Element o Elemento de Imagen), se le asigna un valor de color y luminancia propios, de tal forma que su agrupación crea la ilusión de una imagen de tono continuo.

Los tipos de extensiones que permite mostrar una página web son 3:

- **JPEG:**

Es un formato gráfico estándar que, al contrario que el GIF, permite publicar una imagen en la web sin recurrir al color indexado. Gracias a su tecnología de compresión, un fichero JPG puede estar compuesto por miles de colores RGB sin ser excesivamente grande. Es una elección muy adecuada si la imagen a publicar esta compuesta por degradados o es una imagen fotográfica real con una gran variedad de tonalidades.

En ese caso, el formato GIF tal vez no mostraría la imagen con la misma claridad y realismo que lo haría el formato JPG.

Es un formato compatible con la práctica totalidad de los navegadores actuales, aunque tiene como gran desventaja con respecto al GIF que no podemos mostrar contenido animado usando ficheros JPG. Tampoco podemos tener colores transparentes en una imagen JPEG, ya que esta no se basa en colores indexados.

- **GIF.**

También conocido como GIF89 por el año en el que se estableció como formato estándar para la publicación de imágenes para la red, es un formato gráfico que permite publicar imágenes del tipo bitmap en documentos web. Los ficheros GIF utilizan una paleta de color indexado, que puede tener un máximo de 256 colores. Esta paleta de colores puede ser la paleta estándar de colores para la web, o puede ser una paleta propia y personalizada para el fichero en cuestión.

Este tipo de formato funciona muy bien cuando la imagen esta compuesta fundamentalmente por colores planos. Para simular más colores de los que hay en la paleta, este tipo de ficheros utilizan una técnica llamada "dithering" por la cual se mezclan pequeños puntos de distintos colores para simular colores que no existen en la paleta.

Este es el formato gráfico más compatible de todos los formatos que podemos utilizar hoy en día en nuestros documentos. A todo lo dicho anteriormente sobre este formato, se le suma el hecho de que es el único formato gráfico que permite mostrar contenido animado, gracias a la composición de un GIF con distintos frames que se ejecutan secuencialmente, consiguiendo la animación deseada.

- PNG

Es un formato gráfico que aúna gran parte de las ventajas de un JPEG y gran parte de las ventajas de un GIF. En primer lugar, permite altos niveles de compresión, generando ficheros muy pequeños. Podemos generar un PNG de 8 bits, en cuyo caso utilizará la técnica de indexación del color típica de los GIFS, o podemos tener PNG de 24 o 32 bits, en cuyo caso utilizará una paleta de millones de colores más propia de los formatos JPEG.

Como gran ventaja con respecto a otros formatos, se encuentra el hecho de que podemos tener hasta 256 niveles de transparencia en una imagen, permitiendo la creación de semitransparencias o transparencias degradadas, cosa que no podemos hacer con un formato GIF ni con un formato JPEG.

Sin embargo, con PNG no podemos crear ficheros animados, cosa que sí podemos hacer con GIF.

Para una web es recomendable ocupar todos los tipos de formatos definidos según el uso que se le desea dar a la imagen. Una imagen pequeña por ejemplo que no necesite tener mucha definición perfectamente puede ser transformada a GIF. Generalmente los gif se aplican en los fondos de las paginas, en iconos, y por supuesto en animaciones pequeñas.

En cuanto a las animaciones el formato gif esta siendo reemplazado fuertemente por el formato flash, que tiene mas definición ya que permite crear gráficos vectoriales y además en mapa de bits.

2.9.2.-Formatos vectoriales

Son más simples que los bitmap. Consisten en una serie de dibujos lineales basados en una lista de objetos gráficos, por ejemplo: líneas, curvas, triángulos, círculos, rectángulos, etc. Estos objetos, y muchos más, ubicados estratégicamente en la pantalla, forman dibujos lineales complejos.

En este tipo de formatos las áreas vacías entre las líneas pueden ser llenadas con colores o con "rellenos", pequeños diseños que se repiten una y otra vez sin dejar espacios vacíos hasta llenar el área en cuestión. El tamaño de las imágenes almacenadas en este tipo de formatos puede ser modificado sin notar pérdida alguna de calidad. Gracias a esta característica son muy útiles a la hora de imprimir imágenes. Se generan en programas especializados como Adobe Illustrator, Freehand o Flash

2.10.- Fundamentos Técnicos de Programación

Para construir un sitio web sin errores ni sorpresas desagradables para los usuarios, no solo basta con saber armarlo en un programa gráfico, sino es necesario conocer desde el interior como funciona la estructura más íntima de un sitio web, para que cada detalle esté cubierto y ninguna posible barrera impida lograr que el sitio adquiera la forma deseada. Por esto es sumamente necesario adquirir aun más conocimientos y adentrarnos en lo que es el código fuente de una web:

Lenguaje HTML

El HTML, Hyper Text Markup Language (Lenguaje de marcación de Hipertexto) es el lenguaje de marcas de texto utilizado normalmente en la www (World Wide Web). Es un lenguaje de marcas diseñado para estructurar textos y presentarlos en forma de hipertexto, que es el formato estándar de las páginas web.

HTML utiliza etiquetas o marcas, que consisten en breves instrucciones de comienzo y final, mediante las cuales se determina la forma en la que deben aparecer en su navegador el texto, así como también las imágenes y los demás elementos, en la pantalla del ordenador.

Para crear una página web se pueden utilizar varios programas especializados en esto, como por ejemplo, el Microsoft Front Page o el Macromedia Dreamweaver 3. Otra forma de diseñar un archivo .html, es copiar todo en el Bloc de Notas del Windows, ya que este sencillo programa cumple con un requisito mínimo que es la posibilidad de trabajar con las etiquetas con las que trabaja este lenguaje.

Páginas Dinámicas

Las páginas dinámicas son páginas HTML generadas a partir de lenguajes de programación (scripts) que son ejecutados en el propio servidor web. A diferencia de otros scripts, como el JavaScript, que se ejecutan en el propio navegador del usuario, los "Server Side" scripts generan un código HTML desde el propio servidor web.

Existen 2 tipos de páginas dinámicas.
Páginas dinámicas de cliente y páginas dinámicas de servidor:

•Páginas dinámicas de Cliente

Son las páginas dinámicas que se procesan en el cliente. En estas páginas toda la carga de procesamiento de los efectos y funcionalidades la soporta el navegador.

Usos típicos de las páginas de cliente son efectos especiales para webs como rollovers o control de ventanas, presentaciones en las que se pueden mover objetos por la página, control de formularios, cálculos, etc.

El código necesario para crear los efectos y funcionalidades se incluye dentro del mismo archivo HTML y es llamado SCRIPT. Cuando una página HTML contiene scripts de cliente, el navegador se encarga de interpretarlos y ejecutarlos para realizar los efectos y funcionalidades.

Las páginas dinámicas de cliente se escriben en dos lenguajes de programación principalmente: Javascript y Visual Basic Script (VBScript).

- **Páginas dinámicas de servidor.**

Podemos hablar también de páginas dinámicas del servidor, que son reconocidas, interpretadas y ejecutadas por el propio servidor.

Las páginas del servidor son útiles en muchas ocasiones. Con ellas se puede hacer todo tipo de aplicaciones web. Desde agendas a foros, sistemas de documentación, estadísticas, juegos, chats, etc. Son especialmente útiles en trabajos que se tiene que acceder a información centralizada, situada en una base de datos en el servidor, y cuando por razones de seguridad los cálculos no se pueden realizar en el ordenador del usuario.

Es importante destacar que las páginas dinámicas de servidor son necesarias porque para hacer la mayoría de las aplicaciones web se debe tener acceso a muchos recursos externos al ordenador del cliente, principalmente bases de datos alojadas en servidores de Internet. Un caso claro es un banco: no tiene ningún sentido que el cliente tenga acceso a toda la base de datos, sólo a la información que le concierne.

Lenguajes avanzados de programación.

Los siguientes lenguajes funcionan como complemento del lenguaje básico que constituye el HTML y hacen a su vez que el sitio web se enriquezca con aplicaciones que aumenten la funcionalidad del sitio y prestaciones de servicios a los usuarios. También constituyen los lenguajes que hacen que una web sea dinámica22:

- **Applets Java:**

Java es un lenguaje y por lo tanto puede hacer todas las cosas que puede hacer un lenguaje de programación: cálculos matemáticos, procesadores de palabras, bases de datos, aplicaciones gráficas, animaciones, sonido, hojas de cálculo. Especialmente al usar los "applets" Java en páginas Web, se logra que las páginas ya no tengan que ser estáticas, se le

pueden poner toda clase de elementos multimedia y permiten un alto nivel de interactividad, sin tener que gastar en carísimos paquetes de multimedia.

Java puede funcionar como una aplicación o como un "applet", que es una aplicación Java en el contexto de WWW.

Los "applets" de Java se pueden pegar a una página Web (HTML), y con esto se puede tener un programa que cualquier persona que tenga un "browser" compatible podrá usar.

Java funciona de la siguiente manera: el compilador de Java deja el programa en un Pseudo-código (no es código máquina) y luego el intérprete de Java (Máquina Virtual Java) ejecuta el programa. Por eso Java es multi-plataforma, existe un intérprete para cada máquina diferente. La instrumentación de la máquina virtual Java corresponde a los constructores del equipo físico, del sistema operativo, de la interfaz gráfica y el navegador particular.

Java es un lenguaje de programación que permite generar código de aplicaciones para el mundo Internet y en particular para el mundo WWW y sus navegador. En el ambiente WWW se generan páginas en el lenguaje de hipertexto HTML que se muestran en los navegador según el contexto indicado en la página por las etiquetas HTML. Para generar páginas que puedan incluir la ejecución de una aplicación Java en una zona, se crea una nueva etiqueta llamada APP al lenguaje HTML

- **ActiveX**

ActiveX es un estándar desarrollado por Microsoft que permite la interacción de componentes de software en un ambiente de red independientemente del lenguaje en el cual fueron creados. Este estándar es soportado por la plataforma Internet-cliente Internet Explorer 3.0 de Microsoft. Con ActiveX se logra que los sitios Web tengan efectos multimedia, objetos interactivos y aplicaciones sofisticadas. ActiveX permite unir un gran número de bloques de tecnología para lograr sitios Web activos

- HTML Dinámico, DHTML

El HTML dinámico, DHTML, es una verdadera revolución en el diseño y la complejidad de las páginas WEB. Con esta técnica es convertir las etiquetas tradicionales del HTML en objetos programables, lo que nos permite poder luego manipularlas a nuestro gusto con JavaScript u otros lenguajes.

El HTML dinámico es implementado por Microsoft Internet Explorer 4.0 y Netscape Navigator 4.0, pero de forma distinta. Sólo se hablará del primero, ya que el segundo es más incompleto, con menos posibilidades y no ha cumplido el estándar de la W3C.

Gracias al HTML Dinámico ahora es posible llevar a cabo y de manera sencilla operaciones que antes solo era posible llevar a cabo gracias a los applets Java, a los objetos ActiveX o a algún otro tipo de plug-ins. Una de sus mayores ventajas es que para que los diseñadores de páginas Web programen en DHTML, no tienen por qué aprender nada nuevo y es que se trata simplemente de ahondar en los conocimientos que ya poseían de todas esas tecnologías que configuran lo que hemos venido a llamar HTML Dinámico.

Este lenguaje es la base de los sitios web, des los cuales se basan los demás lenguajes mas complejos los cuales veremos a continuación.

- El lenguaje JavaScript

JavaScript es un lenguaje de scripts compacto basado en objetos, permite la realización de aplicaciones de propósito general a través de la WWW y aunque no está diseñado para el desarrollo de grandes aplicaciones es suficiente para la implementación de aplicaciones WWW completas o interfaces WWW hacia otras más complejas.

Es decir, son un conjunto de reglas a cumplir tanto por parte del servidor como por parte del programa, pero se deja libertad al programador a la hora de escoger el lenguaje que considere más adecuado para programar la aplicación.

En JavaScript no existen restricciones a cumplir en el Servidor hasta el punto que ni siquiera es necesario que éste exista. Por otra parte y al contrario que CGI, JavaScript únicamente depende del cliente y no del sistema operativo, sólo necesita un navegador capaz de interpretarlo. Cualquier persona puede desarrollar aplicaciones escritas en JavaScript del mismo modo que realiza páginas HTML.

- JavaScript y HTML

Los programas en JavaScript aparecen incrustados en los propios documentos HTML como si de HTML se tratara. Pueden integrarse de dos formas:

Como programas propiamente dichos, combinando funciones y sentencias, con el mismo aspecto que tendría el código de cualquier otro lenguaje. Introduciendo manejadores de eventos JavaScript en etiquetas HTML.

- PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) es un lenguaje script (esto significa que no se compila para conseguir códigos máquina si no que existe un intérprete que lee el código y se encarga de ejecutar las instrucciones que contiene éste código), para el desarrollo de páginas web dinámicas del lado del servidor, cuyos fragmentos de código se intercalan fácilmente en páginas HTML, debido a esto, y a que es de Código Abierto (puede ser visto por otros programadores o usuarios), es el más popular y extendido en la web.

PHP es capaz de realizar determinadas acciones de una forma fácil y eficaz sin tener que generar programas programados en un lenguaje distinto al HTML. Trabaja en conjunto con el código HTML generando aplicaciones más poderosas y funcionales como por ejemplo foros, blogs, o los carros de compras para comprar a través de la red.



Para el sitio se utilizaran en parte estos lenguajes de programación para hacer posible los contenidos dinámicos y permitir una interacción directa del usuario con el sitio; esto quiere decir el usuario podrá escribir y publicar su comentario en los espacios que lo permitan, podrá generar contenido y publicarlo inmediatamente en la web, etc.

2.11-Aplicaciones web

- Dreamweaver

Este programa es uno de los más completos en cuanto a creación y edición de sitios web en HTML. Trabaja con la modalidad de interfase "WYSIWYG" 18 en donde uno va creando en el mismo programa los gráficos, los colores, el texto, mientras que el programa traduce todo eso al código HTML. Este programa además de permitir la creación de sitios web simples, permite la incorporación de código PHP y crear páginas dinámicas para sitios complejos y más interactivos como el que se piensa crear.

- Flash

La historia del Flash proviene de la mitad de los años 80 aproximadamente, cuando un arquitecto, Jonathan Gay, comenzó a desarrollar un software gráfico para las computadoras Machintosh. Después de varias versiones, finalmente decidió crear una compañía de software con un programa de animación, en un momento en el que la animación sólo se distribuía a través de VHS o CD ROM, y donde el mercado de animación era muy reducido. En el tiempo en que Internet hacía su debut a los ojos públicos, la posibilidad de crear animaciones en dos dimensiones habría un nicho de mercado a FutureWave.

Finalmente Gay decidió pedir la ayuda de los expertos de Adobe, pero estos le dijeron que su programa tenía opciones obsoletas. En cambio, los de Macromedia acogieron su software y trabajaron juntos en lo que hoy se conoce como Flash.

Flash es un editor de gráficos vectoriales parecido a programas de diseño como Illustrator, Corel Draw o Freehand. Sin embargo, Flash ha sido diseñado para poder añadir animaciones. Estos se crean a partir de fórmulas matemáticas, lo que hace que no pierdan calidad al mostrarse al tamaño diferente al original. Las animaciones de gráficos vectoriales tienen un tamaño menor a las creadas a partir de imágenes de mapas de bits, por lo tardan menos en transmitirse.

Flash es una aplicación especialmente creada para la web. Macromedia, sus creadores, inventaron esta nueva forma de hacer gráficos para web y al mismo tiempo inventaron el programa para poder hacer flash propios. Se ha difundido fuertemente, ya que su flexibilidad en cuanto al diseño y las variadas alternativas que entrega en cuanto a su lenguaje propio de programación (ActionScript) permiten implementar desde una simple página web hasta un juego on-line complejo.



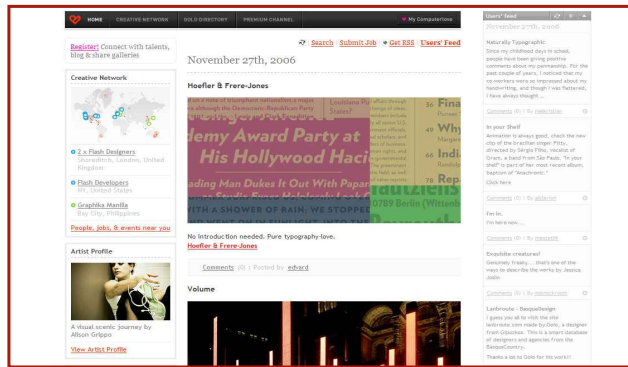
CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.12.-Análisis topologías

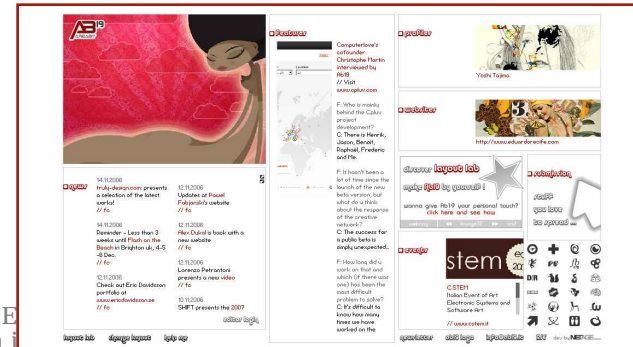
Tipología Internacionales

- Computer Love
<http://www.cpluv.com/>



Computer Love es un sitio web de origen estadounidense. Sin embargo acoge a diseñadores y artistas visuales de todo el mundo. Funciona como una gran galería que permite la creación de una cuenta y de una galería personal para compartir trabajos y comentarios con la comunidad de esta web de forma totalmente gratis. La estructura y colores son bastante similares a las que encontramos en diseño emergente. De hecho las secciones están dispuestas de forma parecida a esta web. Posee una estructura simple de 3 columnas con contenido específico para cada una. Es bastante dinámica permitiendo al usuario interactuar bastante con esta web y con los usuarios de esta comunidad.

- AB19
<http://www.ab19.it/>



En el sitio web de AB19, se encuentran secciones como: Noticias (noticias), Features, que es una entrevista de algún personaje destacado ligado a la temática gráfica del sitio, Profile, que corresponde a una auto presentación de algún artista o diseñador destacado, la sección website que muestra un sitio destacado, y por último la sección de eventos, en donde aparece una lista de los logotipos de los distintos eventos de carácter mundial.

Lo novedoso de este sitio, no radica en sus secciones, sino que en su estructura. Esta puede ser modificada por el usuario y ser ordenada a su gusto, ya que el layout de la página consta de una plantilla de cuadrados en donde uno puede ordenar las secciones a antojo y luego guardar lo hecho. Otro aspecto novedoso es el ingreso a las secciones, uno realmente se queda navegando en una sola página, ya que cuando uno pulsa una sección, la página principal se mueve hacia un lado de la pantalla y en el espacio que dejó vacío comienza a armarse el contenido de la sección. Esto es posible gracias a la utilización de flash. En cuanto a la gráfica, esta es bastante limpia, de hecho la utilización del color blanco es muy extensa.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

- MISS PATO
www.misspato.com



Este sitio web funciona como una base de datos de sitios web que se destacan por su gráfica, clasificándolos según su estilo. Este sitio es muy utilizado y resulta un verdadero aporte cuando se es necesario un referente o ejemplo de página web. Tiene una sección de noticias sobre las novedades en torno al mismo sitio.

Lo negativo del sitio es la poca actualización de contenidos, lo que resulta en el abandono del sitio web por parte de los que solían visitarla en busca de nuevos sitios web para ver.

- Kaliber 1000
<http://www.k10k.net/>



Este sitio web es bastante completo y a pesar de tener una estructura compleja (esta dividida en muchas secciones) se ve bastante ordenado y tiene una jerarquización entendible base de tamaños y colores. Esta web tiene pequeñas dentro de cada "cuadrado" del sitio y se cargan en ese mismo espacio. Contiene todo tipo de recursos útiles para ser usados libremente; fotostocks, patterns, etc. También tiene secciones como calendarios, links, noticias destacadas.

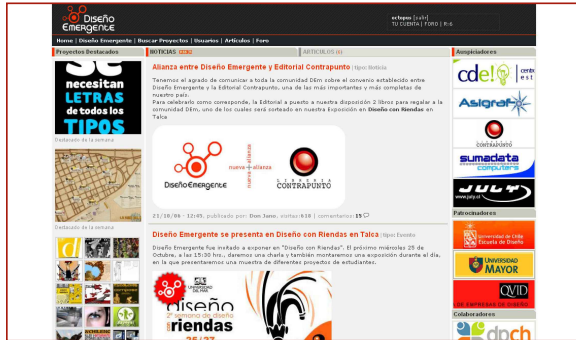
Lo más destacado del sitio son los "issues" o pequeñas publicaciones electrónicas que realizan distintos artistas de toda clase de disciplinas; fotografía, arte, diseño, ilustración, etc. Están ordenadas en forma de base de datos y se despliegan en un pop up para separarla de la estética general del sitio. La navegación de esta web es bastante simple, consta de un menú principal en una barra en la parte superior de la pantalla y al pasar el mouse encima de los botones inmediatamente abajo aparece un texto explicando la sección, un recurso muy útil para informarse de lo que trata el sitio.

En cuanto al tratamiento gráfico, este está influenciado por el estilo del "pixel", es decir, tipografías formadas por pequeños cuadrados visibles, y en general los botones tienen esta estética pixel. Los colores son bastante moderados y ayudan a diferenciar una sección de otra.



Tipología Nacional

- Diseño mergente
www.diseñoemergente.cl



Este sitio web es relativamente nuevo y de corte bastante estudiantil que gira en torno al diseño gráfico en general, es decir, al diseño gráfico, industrial, tipográfico, etc. Su eje central son las galerías de estudiantes de diseño gráfico que este sitio puede alojar y los comentarios que pueden dejar en cada pieza gráfica que suben a su galería. También cuenta con un pequeño foro utilizado por los mismo estudiantes.

En cuanto a la gráfica, se puede decir que en este sitio tiene mucho más preponderancia lo funcional que la forma. Es una página bastante correcta con poca intervención gráfica que resulte atractiva por sobre otros sitios de diseño existente. La navegación es extremadamente simple: consta de unos vínculos en forma de texto simple que contienen las únicas secciones del sitio: Home, Diseño Emergente, Buscar Proyectos, Usuarios y Foro, y de una pequeña sección de enlaces a la derecha de la pantalla que conduce al panel de control de la cuenta del usuario. El cuerpo de la página se divide en 3 partes; al izquierda se tiene una muestra de trabajos destacados y usuarios recién llegados con sus respectivas imágenes. Al

centro las noticias y a la derecha los patrocinadores, auspiciadores y colaboradores. Se puede decir que su estructura obedece a la de un foro, es decir, que esta subyugada al lenguaje de programación. En cuanto a colores sigue la misma línea; solo 4 colores son los usados a lo largo de toda la web y no hay una imagen principal, solamente el logotipo. Aun así, al ser la única alternativa de obtener una galería en la red para compartir con estudiantes de diseño que se tiene hasta ahora, es bastante visitada.



CAPITULO II

MARCO TEORICO

- Valparaíso, Zona de Diseño
<http://www.valparaisozonadiseno.cl/>



Sitio web que forma una red compuesta por seis universidades e institutos profesionales de la región, que registran escuelas y carreras vinculadas al diseño, entre las cuales están la universidades de Valparaíso, Playa Ancha, Del Mar, Viña del Mar, Inacap y DuocUC. Básicamente tiene secciones de interés de los estudiantes y académicos de Valparaíso, tales como noticias de eventos en esa región, y noticias generadas en las propias universidades que conforman este sitio. Una sección destacable es la de Artículos, en donde se puede leer un breve texto realizado por docentes y estudiantes de la quinta región. La desventaja es que solo se puede leer y no es posible comentar, aun estando registrado en el sitio.

Sobre la gráfica del sitio, una vez mas nos encontramos con una estructura preestablecida que nos recuerda a las estructuras de un blog. Tiene su imagen corporativa a la izquierda de la pantalla y un pequeño banner en flash con las noticias mas relevantes. Los colores mas utilizados son el rojo, gris y blanco. Es bastante simple y básica.

- Colegio de Diseñadores Profesionales de Chile
<http://www.colegiodisenadores.cl/>

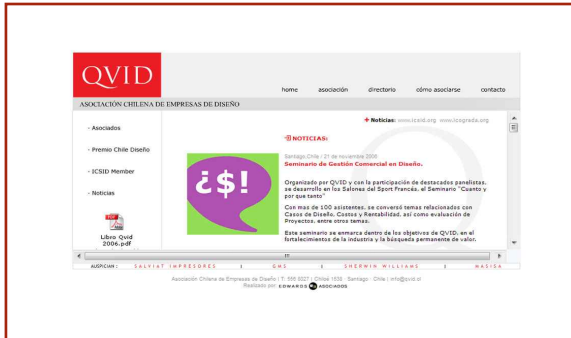


Este sitio pertenece al colegio de diseñadores. Es la nueva versión y mas actualizada en forma de blog, tanto la estructura en general como le información que contiene. Al igual que diseño emergente, esta web abarca todas las disciplinas de diseño grafico, pero esta vez desde un punto de vista mas profesional y porque no decirlo, veterano. La información que contiene consta de noticias relacionadas con el mundo del diseño y también artículos escritos por miembros de esta asociación de profesionales. El diseño es bastante simple, sin imágenes principales que acompañen los encabezados o los títulos, es decir, nuevamente tenemos un sitio meramente funcional.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

- Asociación Chilena de Empresas de Diseño
<http://www.qvid.cl/>



Este sitio corresponde a un sitio web corporativo perteneciente a QVID. Cumple la función de informar sobre la asociación, sus integrantes y dar a conocer noticias relevantes para el campo de diseño. Su estructura es bastante básica, contiene un espacio superior con los botones de navegación, luego a la izquierda se repiten estos botones en forma vertical, y al medio se puede encontrar el cuerpo de la pagina en donde se despliegan los contenidos. Al igual que las demás paginas no contiene una gráfica potente, solo el logotipo de la asociación.

- MMUG
www.mmug.cl

Otro Sitio web de relevancia es MMUG un sitio web que trata básicamente de tutoriales y habla sobre los programas de Macromedia (ahora perteneciente a Adobe). Su principal atractivo es el foro en el cual se generan discusiones y los usuarios se ayudan mutuamente, especialmente los que poseen mas conocimientos técnicos sobre el software de Macromedia. No es un sitio de diseño en si, si no que es un sitio que gira en torno a los programas.

Como lo dice su misión: "El MMUG Chile tiene por misión el orientar y ayudar en el uso de herramientas de desarrollo multimedial de Macromedia y programas complementarios, a usuarios de Chile y habla hispana, generando espacios para compartir conocimiento y experiencia".

Cuenta con un gran numero de secciones y sub-secciones, siendo su principal atractivo el foro en donde los usuarios se nutren de información técnica sobre software y hardware.

Tiene secciones destacables como la sección "Actualidad" la cual contiene a su vez las secciones den "entrevistas", "noticias", "artículos", "agenda", "seminarios", "actualidad", entre otros. Al revisar se encontró contenido bastante bueno, pero también muy desactualizado (la ultima noticia data del 2004).

En cuanto a la gráfica del sitio, es correcta, la pagina esta dividida en muchas secciones de información distinta y la hace ver un tanto caótica y repleta. El icono principal y representativo del sitio es un aji rojo.



2.13.- FODA

A continuación, se realizó un FODA a la situación actual del diseño en Chile observada y analizada con respecto al mercado de los sitios web. Esta herramienta nos permitirá obtener conclusiones útiles a la hora de decisiones para el proyecto, gracias al análisis que se puede hacer tanto de la situación externa tanto como la interna de lo analizado.

Amenazas

- Competencia indirecta. Algunos sitios extranjeros ofrecen mejor calidad y cantidad de contenidos y sus sitios son de mayor calidad gráficamente
- El mismo Internet, en el sentido de la gran cantidad de oferta de sitios web que ofrece, indirectamente se está compitiendo con una infinidad de sitios web.
- El potencial desinterés a largo plazo de del público objetivo por incorporarse en comunidades participativas de diseño gráfico.

Fortalezas

- Creciente movimiento en general del ambiente de diseño gráfico, que se puede apreciar en la gran cantidad de eventos, concursos, charlas e incluso espacios en el Internet que se están generando; esto refleja un interés por parte de la comunidad gráfica.

Debilidades

- Existen escasos sitios web dedicados a este tema en forma íntegra y específica del diseño gráfico.
- Temas inexplorados o contenidos inexplorados en sitios web parecidos
- Escasa preocupación por el aspecto gráfico de sitios web que tratan de diseño, por lo menos comparado con los sitios de otros países en donde se logra ver que cada uno tiene una estructura y gráfica que lo diferencia del resto. Este aspecto se puede apreciar en el análisis de tipologías existentes a continuación.

Oportunidades

- La creciente incorporación de los medios tecnológicos e Internet para compartir conocimiento a través de instancias como web, foros y chat
- Existe una necesidad creciente por tener un lugar de encuentro por parte de la nueva generación de diseñadores, la cual está más ligada al uso de nuevas tecnologías de información.



2.14.-Referentes

Para el diseñador la capacidad de observación y análisis es muy importante a la hora de realizar un diseño. Tener un gran espectro visual y una gran cantidad de antecedentes gráficos ayuda a la hora de dar los primeros pasos en la construcción de una gráfica determinada. A estos referentes se les podrían llamar inspiraciones que ayudan a la etapa creativa y no solo deben provenir del mismo entorno del diseño gráfico, sino que también los referentes pueden pertenecer a distintas áreas como el cine, la televisión, la moda, la ilustración, etc.

A continuación se presentan algunos de los referentes utilizados para generar la gráfica del sitio. Fueron elegidos en coherencia con el cruce de datos del estudio de tipologías existentes y la encuesta realizada. Pertenecen en su mayoría a sitios web extranjeros, relativamente nuevos que tienen algunos aspectos en común, como lo son el uso de colores fuertes, formas vectoriales, uso de texturas vectoriales y diagramación con utilización de mucho aire. También se agregó gráfica de flyers extranjeros con características similares a las ya mencionadas.

Acá vemos capturas obtenidas de spot publicitarios realizados por la conocida agencia BIDEI. Esta agencia se caracteriza por su estilo particular a la hora de realizar publicidad audiovisual y hay numerosos anuncios que tratan de simularlo.

Este es muy nuevo y se compone de imágenes en su mayoría vectoriales y 3D que lucen como 2D (compuesto por colores planos, como los vectores). Tiene composiciones con elementos decorativos variados los cuales son animados. Los colores que utiliza varían según el cliente, sin embargo casi siempre se encuentra con una gama cromática brillante y variada.

Su propuesta es bastante interesante y novedosa para Chile, pero en canales de cable como MTV este tipo de gráfica para televisión es usada desde mucho tiempo. Se destacan los spots para el programa de televisión de canal 7, "Chile elige", en donde se utilizan las TUP (tipografías Urbano Populares).



Capturas del spot publicitario de Chile elige, realizado por BIDEI.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

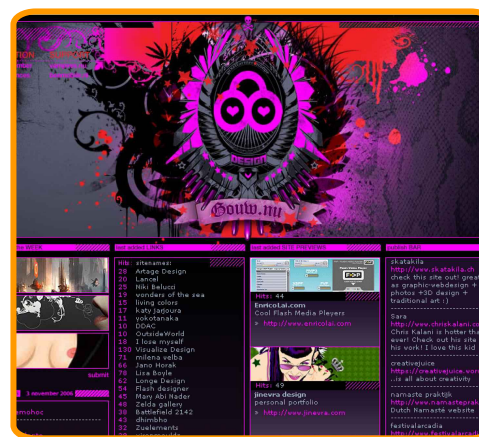
Estos trabajos corresponden a Mike Smirap, un joven diseñador proveniente de Grecia. Las composiciones aca expuestas son el reflejo de su trabajo grafico sin una funcion en especial, sino que son composiciones hechas por satisfaccion personal. Es estas piezas juega con las formas, texturas, colores e incluso imagenes mapa de bit, logrando imagenes agradables de ver y admirar. Su estilo es representativo de una tendencia global que se esta dando desde hace un tiempo en los diseñadores. El uso de vectores, espacios limpios, colores planos y degradados, e la tendencia a utilizar diagonales.

De este trabajo se desprende la capacidad de juntar muchos elementos de distinta forma y colores y la creacion de composiciones bellas y agradables de admirar.



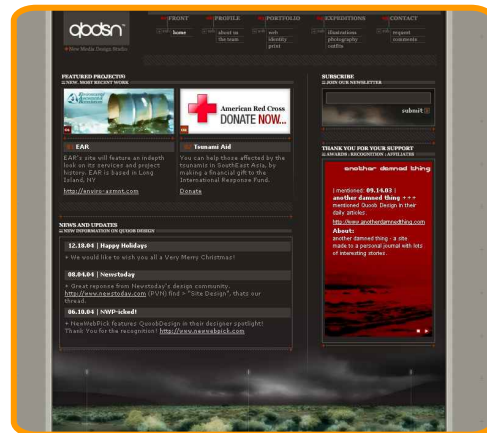
Mas trabajo de este diseñador en
<http://graphicstretracer.deviantart.com/>

Los siguientes sitios web que se pueden ver en la siguiente pagina, corresponden a trabajos encontrados durante la navegacion por distintos sitios del Internet. Fueron elegidos por el manejo cromático, formas y diagramación de elementos dentro del layout. Cada uno posee una naturaleza diferente y este aspecto evita quedarse con una sola decisión grafica centrada en un solo tema, sino que al tener un espectro mas amplio se puede generar así una grafica mas variada.



CAPITULO II

MARCO TEORICO



2.15.- CONCLUSIÓN

Es este capítulo se tocaron los temas pertenecientes al diseño como disciplina, al diseño de sitios web y todos los términos que esto implica. Desde la parte de la comunicación, hasta los tópicos relacionados con la programación misma de un sitio web. Se intentó abarcar de la mejor manera todos lo que involucra crear un sitio web, tanto de la parte más teórica como de la parte técnica, que es una parte más bien compleja con muchas variantes. Conocer todas estas variantes permite tener mayor libertad creativa, ya que al tener pocos obstáculos y manejar relativamente bien todas las limitaciones y capacidades que nos puede entregar una web, podremos hacer innovaciones o diseños más interesantes, ya sea estéticamente como conceptualmente.

Se puede destacar además que en los sitios web de diseño, la mayor carencia se radica en el mismo diseño del sitio, el que podemos decir que lo funcional está muy sobre la forma. Para un sitio realizado por una persona amateur, como podría ser un periodista o cualquier otro profesional ajeno a esta disciplina, este aspecto no tendría mayor importancia, ya que no está en su campo el generar propuestas de diseño, pero si estamos hablando de sitios web hecho por diseñadores para diseñadores, el diseño del sitio pasa a ser importante para el destinatario.

Por otro lado concluimos por parte del análisis de la disciplina del diseño gráfico que:

El diseño gráfico como disciplina tiene un desarrollo bastante joven en el país, teniendo una fuerte influencia europea en sus comienzos con la llegada de tecnología proveniente del viejo mundo y luego influencia americana con el arribo de las agencias de publicidad. Solamente en los años 70 hubo un desarrollo más ligado a la chilenidad de la mano de Waldo González, lo cual fue abortado durante la dictadura. Luego el cierre temporal de la carrera en la Universidad de Chile junto con los demás acontecimientos mencionados hicieron que la carrera creciera interrumpidamente y solamente en los años 90 y 2000 se ha visto un despliegue de esfuerzos enfocados a desarrollarla tomando en cuenta otros temas como las empresas, el rol

temas de contingencia sobre el diseño y han surgido muchos sitios web, lo que demuestra que existe una voluntad por poner el tema del diseño gráfico más allá de las aulas de clases,

En cuanto a las tipologías analizadas:

Este aspecto en contraste con los sitios extranjeros queda en manifiesto. Estos sitios tienen una gráfica particular y distinta unos de los otros, además su estética va de acuerdo a lo más nuevo en cuanto a gráfica propiamente tal.

En cuanto a contenidos, las diferencias son parecidas. Tenemos los sitios chilenos; en todos tenemos casi los mismos servicios, contenidos e incluso las mismas noticias.

Solamente el diseño emergente destaca al tener una galería exclusiva para los estudiantes de diseño registrados. En cambio los sitios internacionales, la mayoría contiene algo novedoso como es el ejemplo del sitio Kaliber 1000.

En cuanto a la difusión de estos sitios, en el caso chileno, es bastante pequeña la red de conexiones y es muy difícil notar que estas webs existen si es que uno no da por lo menos con una de ellas de alguna forma y luego puede visitar la demás a través de un link. Este aspecto se podría revertir creando una gran presencia a través de enlaces a otros sitios web que no sean exclusivos de diseño gráfico, pero que sean visitados por el público objetivo, ya que no solo son diseñadores, sino también jóvenes con distintas actividades y gustos aparte de la disciplina.

Por ende de las carencias de los sitios web chilenos y las fortalezas de los sitios web extranjeros podemos tener una guía para lo que podría generarse para el proyecto de sitio web.



CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

Para la realización de este sitio web se ha trabajado con bajo conceptos específicos conceptos que logren, a través de la gráfica, diferenciar al sitio de los ya existentes.

3.1.-Conceptos utilizados

- **Comunidad:** Se entiende por Comunidad al grupo de personas que interactúan y se comunican entre si. Este concepto es uno de los principales para ser usado en el sitio, ya que como se expresa desde los principios de este proyecto; la web esta proyectada para servir como un lugar en donde un conjunto de personas que tienen intereses, motivaciones compartidas pero que cada una de ellas cuenta con experiencias y conocimientos diferentes, pueden interactuar entre si y compartir dichas cosas. Además estas personas tendrían un gran tema en común y que en este proyecto es el mas preponderante: el diseño.

Este concepto se ve claramente reflejado en el nombre elegido para el sitio web, "Aldea Gráfica", para el imago tipo correspondiente, y así mismo para la interfase gráfica del sitio.

En el caso del nombre "Aldea Gráfica", la palabra Aldea pretende dar a entender la finalidad del sitio, que no solo es un portal de información sino un punto en donde encontrar gente con las mismas motivaciones e intereses, lo que se explicaba antes como Comunidad. Por otro lado la palabra "Gráfica" encausa aun mas el significado del sitio web, ya que por grafico se entiende que se esta hablando de cosas visuales, y se hace una explicita alusión al Diseño Grafico, tema en común que tendrían los usuarios de este sitio.

- **Vitalidad:** Con este concepto se quiere reflejar a través de la gráfica un nuevo impulso al diseño grafico, además de que toda la web, su programación, será dinámica, es decir el usuario podrá intervenir en esta, estará constantemente cambiando y renovándose en cuanto a contenidos e información.

- **Vanguardia / contemporaneidad:** Estos conceptos tienen que ver con las tendencias actuales del diseño. En un mundo cambiante y en movimiento, especialmente con las nuevas tecnologías, es importante que el diseñador este al tanto de las innovaciones y las vanguardias que se están produciendo a su alrededor, tanto a nivel de su disciplina como a nivel global, para ir nutriendo su trabajo y su cultura visual y a su vez pueda ser generador de estas tendencias. Por ende incluir una gráfica actual, como la analizada y estudiada en las tipologías existentes y en los referentes usados es importante para que este proyecto no se quede atrás en cuanto a esas tendencias y pueda a su vez contribuir con su gráfica a ser parte la cultura visual del país.

3.2.-Publico Objetivo

El grupo objetivo del sitio corresponde a los profesionales egresados y titulados, académicos y técnicos del diseño gráficos provenientes de Universidades e Institutos de formación técnica a lo largo de todo el país. Este sitio esta concebido para ser usado e intervenido por diseñadores con el fin de que estos mismo contribuyan a la creación de contenidos para el sitio, aportando con opiniones, experiencias, generando un feedback.

No obstante, el sitio no será inalcanzable para estudiantes de diseño u otros profesionales de otras disciplinas, ya que estos también podrían aportar en cierta forma con el sitio. Pero estos serían considerados como "rebalse" y no como parte del grupo objetivo concreto.



3.3.-Características Técnicas

El estudio técnico debe contener información concerniente a la tecnología, equipos, y personal con el cual se va a contar para realizar el proyecto. Debe contener los siguientes aspectos

- Plataforma de visualización: Mac o Pc, podrá funcionar en ambas, dependiendo de la plataforma del usuario
- Medio de soporte: Internet
- Resolución de visualización del sitio web: Diseñado para 1024 x 768 píxeles a 72 dpi pero compatible para pantallas configuradas a 800 x 600 píxeles a 72 dpi.
- Elementos dinámicos e interactivos: Formato SWF (shockwave flash). Compatible con la versión 5.0 de flash player hasta la mas reciente (9,0,28,0)
- Software de Creación: Macromedia Frenad MX y Adobe Photoshop CS1
- Software de Creación Multimedial: Flash 8
- Software de Montaje Html: Dreamweaver MX
- Formato de Imágenes: Gif y JPG optimizados para uso en la web (menor peso posible manteniendo calidad)

Tipo de equipos

Es conveniente conocer las características generales de los equipos de los usuarios finales de la web, para tomar en cuenta bajo que parámetros se estará trabajando.

Como breve introducción, el rendimiento de un computador esta determinado por varios factores, la placa madre, la memoria RAM y la capacidad de almacenamiento en el disco duro.

La velocidad de la placa madre, medida en mega hertz es la velocidad en que se ejecutan los procesos del computador. La memoria RAM es el almacenamiento de los programas cuando estos se abren, es memoria volátil y solo dura cuando el computador esta encendido. Mientras más memoria RAM, mas procesos pueden ejecutarse al mismo tiempo. El disco duro es la capacidad de almacenamiento.

Ciñéndonos a la encuesta realizada , tenemos que la mayoría, un 62% posee un computador Pentium IV o equivalente de otras compañías. Este es el último procesador que ha salido al mercado, por lo tanto es uno de los más veloces, altamente adecuado para trabajar con los programas que utiliza un diseñador gráfico. A este procesador le siguen el Pentium III, con un 25% que sigue siendo rápido pero con un rendimiento mucho menor. Muy pocos diseñadores tienen computadores con procesadores viejos como el Pentium I o II.

Un gran numero de personas se conecta por cable, un 56% por compañías como VTR, las cuales entregan un mínimo de 128 kbps y un máximo de 1200 kbps.

Por otro lado, no solo son importantes las características físicas o hardware de un computador, la configuración interna que posee también es una información relevante para tomar en cuenta en la creación de la web. Una de ellas es la resolución de pantalla que utiliza el público objetivo.

Esta depende en gran medida del monitor que poseen, pero aun así es cosa de gustos la resolución que se elija, ya que puede ser que se prefiera una resolución mayor en donde los elementos de vean más grandes, o al contrario, una resolución que haga mas grande el espacio virtual que presenta el computador.

Según la encuesta, un poco más de la mitad de los encuestados, un 56%, usa la resolución estándar que cada vez se está haciendo más popular: 1024 x 764. Aun así un le siguen de cerca as personas que utilizan la resolución de 800 x 600 con un 14% y las personas que utilizan resoluciones más amplias también siguen aumentando con un 18%.



Esta tendencia se puede explicar por los nuevos monitores que están apareciendo, los cuales soportan mayores resoluciones, y que por lo demás son muy útiles ya que optimizan el espacio virtual.

Navegador.

Saber cual es el programa de navegación que más ocupa nuestro público destinatario nos evitará una serie de problemas de incompatibilidad que quizás traigan consecuencias como una incorrecta visualización de nuestro sitio, o simplemente problemas técnicos que el navegador que ocupan no puede solucionar.

Según la encuesta realizada, arrojó que la mayoría usa Internet Explorer, un 48%. Internet Explorer viene por defecto como navegador al instalar Windows, y la otra mayoría, el 44% utiliza Firefox Mozilla, este es un navegador nuevo que esta teniendo mucho éxito este último tiempo, dada su estabilidad, rapidez y resistencia a virus y troyanos.

Este dato es sumamente relevante, ya que este navegador tiene algunos problemas de compatibilidad con los códigos fuentes que existen, entonces al momento de manejar los códigos es importantísimo que funcionen tanto en Internet Explorer como en Firefox Mozilla.

En cuanto a los demás navegadores, la gente que los utiliza es mínima, pero aún así la web debe funcionar correctamente para esos navegadores un tanto desconocidos. Es por esto que al momento de diseñar la web se tendrán que probar en la máxima cantidad de navegadores posibles.

En lo referente a los complementos de los navegadores o Plug-in, como se indicó algunos capítulos antes, tenemos que la gran mayoría, un 86%, posee la última actualización del plug-in más importante y utilizado hoy en día: el plug-in de Flash Player. Esto era predecible, ya que como profesional se necesitan tener las versiones más actualizadas de los programas, si se puede, para estar al tanto de las nuevas tecnologías en programas gráficos. Especialmente si se trata de el programa Flash.



3.4.-Aspectos Generales

El diseñar un sitio no solo implica crear la gráfica, sino que otros aspectos deben ser cuidados para que cumpla los estándares de calidad de la web y así no presente errores y por otro lado, proteger sus contenidos para evitar que sean utilizados de forma inapropiada.

Validación del sitio

WW3 () o World Wide Web Consortium es un consorcio internacional en donde sus miembros son personal de tiempo completo y se dedican a desarrollar estándares para la web. Su misión es guiar a la world wide web hacia su completo potencial desarrollando protocolos y pautas que aseguren el crecimiento de la web a largo plazo. Validar el sitio a través de esta web es un trámite necesario para otorgar seriedad al sitio, asegurándole a los usuarios que hubo una preocupación por generar un sitio acorde a los estándares internacionales.

Protección de Contenidos

En cuanto a la seguridad del contenido, existe el sitio <http://creativecommons.org/>, el cual es una licencia nueva muy utilizada que provee un rango flexible de protección y libertades para autores, artistas y educadores. Se ha construido bajo el concepto tradicional de copyright de "todos los derechos reservados". Es una forma de proteger el contenido del sitio web.

Políticas del sitio

Se debe también incluir un conjunto de pautas que definen algunas reglas con respecto al punto anterior; respecto a los principios éticos del sitio, el uso de la cuenta de usuario, el comportamiento apropiado que deberían tener los usuarios dentro del sitio para expresarse, escribir y subir contenido, y sobre la Difusión y Publicación del Contenido del Sitio. Todos estos puntos deben ser redactados en un texto y publicados en la página para que los usuarios tengan acceso a ella.



CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

3.5.-Definición de Contenidos

Los contenidos del sitio se enfocan a entregar información y también ser generadora de información y conocimiento. Por ende se pueden decir que habrán secciones pasivas y otras activas, las pasivas serán destinadas a informar a los diseñadores de ciertos eventos o información relevante y destacada. Las secciones activas serán construidas a través de las intervenciones de los propios usuarios. A continuación la lista de los contenidos que se han definido, según esta premisa:

- 1.-Portada / Inicio
 - Log In
 - Espacio Publicidad
 - Noticias
 - Concursos Nacional / Internacional
- 2.-Aldea
- 3.-Debate!
- 4.-Articulos
- 5.-Perfiles
- 6.-Destacados (estrella icono)
- 7.-Foro
- 8.-Aldea Gráfica

Descripción de contenidos del sitio

PORTADA

Corresponde a la pagina de Inicio o Home del sitio, por lo que sería la cara visible o lo primero que el usuario vería al ingresar. Por ende contiene la información justo y necesaria para que el usuario a primera vista sepa en donde esta sin tener que analizar mucho texto. Esta portada cumplirá una función similar a la de una portada de un impreso, ya que se podrá encontrar un pequeño resumen de lo que contiene el sitio, como una especie de "auto-publicidad" de las secciones más importantes, como son la sección de debate y artículos.

Además se podrá encontrar un pequeño resumen de las noticias nacionales relacionadas al diseño y así como también enlaces a concursos nacionales e internacionales. Estas no tienen una sección independiente ya que son solo un grupo de links en donde el usuario podrá encontrar información en el sitio que corresponde.

También contiene las partes básicas de un sitio web dinámico como el espacio para registrarse al sitio y hacer Log in, así como un espacio destinado a la publicidad en el sitio, por el cual se logran la entrada de capital y se aprovechará también de intercambiar banners para lograr publicidad mutua con otros sitios. Estas dos sub-secciones forman parte de la portada y se encontraran en la parte izquierda de la pantalla, y serán permanentes, es decir, al ingresar a cualquier otra sección, estas partes se mantendrán a través de la navegación.

Existirá también un modulo que es construido totalmente por los usuarios en donde ellos podrán ingresar sus propias noticias, que quizás no sean de carácter masivo, o también sus propios link relacionados con diseño grafico.



CAPITULO III**MARCO METODOLOGICO****ALDEA**

En esta sección se podrá encontrar una base de datos de los usuarios registrados, que servirá para dar a conocer a las personas que son parte de la comunidad. Los datos que se podrán ver son:

- Avatar o imagen que represente a este usuario
- Nombre de usuario o nickname
- Nombre completo
- Numero telefónico de contacto
- Dirección e-mail
- Sitio web personal

¡DISCUTE!

Esta sección corresponde a una de las principales del sitio. Acá es donde los usuarios participan dando su opinión con respecto a un tema planteado por un académico o un profesional del diseño gráfico. El nombre de la sección con signos de exclamación es una invitación a hacer dicha acción: Discutir. En primera instancia, al empezar el sitio, se pedirá a un académico su colaboración con un escrito sobre un tema específico y se expondrá en su totalidad en esta sección. El debate se producirá luego de que los usuarios, tras haber leído el texto, tendrán la opción de estar acuerdo con lo expuesto, en desacuerdo o en posición neutral y por supuesto explyándose sobre el porque de su elección.

La planificación de esta sección es actualizar mensualmente los artículos. Se implementara una base de datos con los escritos anteriores y sus correspondientes respuestas, para que los futuros usuarios puedan acceder a estos fácilmente.

ARTICULOS

En la sección de Artículos, como su nombre lo dice, corresponde a pequeños textos relacionados con algún tema en específico y no son necesariamente 100% teóricos. El objetivo de esta sección es que los usuarios y también el stuff del sitio pueda explyarse libremente con respecto a un tema que le inquiete o que desee compartir. Puede ser de índole computacional, algún evento de gráfica, etc, siempre que el tema cruce la disciplina del diseño gráfico.

PERFILES

En esta sección se pretende dar a conocer a un diseñador destacado, ya sea en el ámbito editorial, multimedial, imagen corporativa, etc, a través de la muestra de sus mejores trabajos y un pequeño cuestionario en donde nos informe acerca de su formación, sus trabajos, su experiencia laboral, sus procesos, sus gustos, etc, con el fin de poder aprender de los demás diseñadores y dar a conocer a los profesionales chilenos.

La sección a través del tiempo ira acumulando información, ya que esta sección se ira actualizando de manera mensual, por en de también será posible acceder a los anteriores "destacados" y así formar una base de datos con esta información.

DESTACADOS

La sección destacados, como lo dice su nombre, corresponde a resaltar dos temas en particular: Un sitio web chileno destacado en cuanto a gráfica y un impreso o revista relacionado con la disciplina. A través de esta sección no solo se buscar difundir el diseño a través de estos medios, si no que también se pretende usarlo como moneda de intercambio de publicidad. Será actualizado mensualmente y se podrá acceder a los medios destacados de meses anteriores.

El método de búsqueda y elección de estos medios será a través de la recomendación de los usuarios por medio de un aviso en la web que llamara a los usuarios a que compartan algunas web



que les parezca destacable y así se elegirá una bajo criterios de gráfica y contenidos, la mas completa. En el caso de las revistas, no solo se mostraran revistas impresas, sino que también se pretende destacar e-zines o revistas electrónicas, y a su vez revistas de distintos temas, siempre con alguna relación con el medio grafico. Esto ultimo debido a que no existe una gran variedad de revistas dedicadas solamente al diseño grafico o diseño en general.

FORO

Esta es una sección corresponde a un foro generado por código especialmente hecho para este sitio, en cuanto a gráfica y secciones. Como se explico anteriormente los foros son una herramienta muy utilizada para el intercambio de opiniones a través de mensajes ordenados en tópicos, temas y sub-temas.

ALDEA GRÁFICA

Esta sección da a conocer el equipo de aldea gráfica, sus planteamientos en cuanto a políticas, un resumen de los objetivos y la misión del sitio, así como también los datos para contactar al equipo detrás del proyecto. Por ende se divide en estas tres secciones las cuales están por separado.

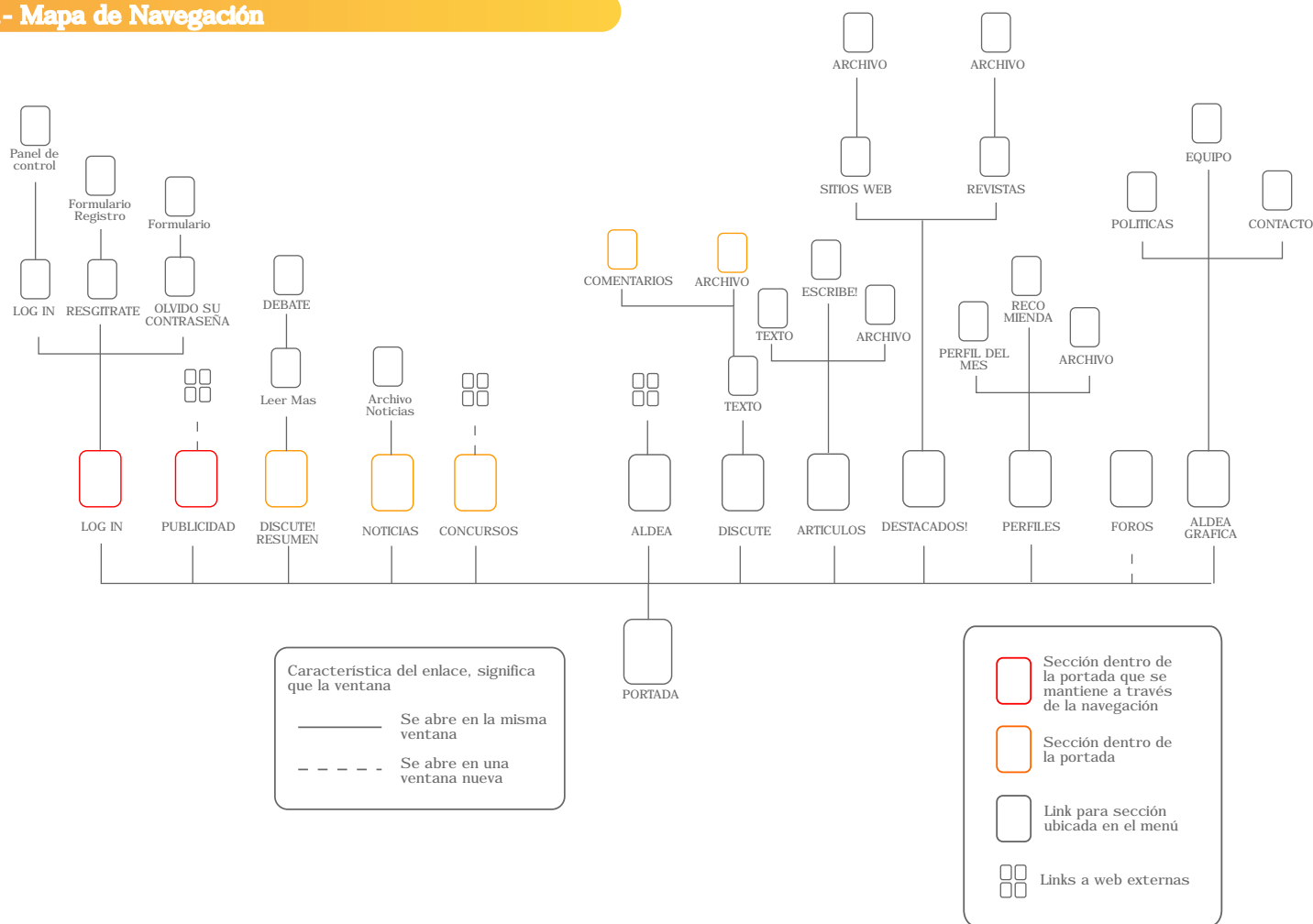
La sección de contacto consta de un formulario en donde se debe escribir el nombre, dirección de correo electrónico y el comentario correspondiente para ponerse en contacto con el stuff.



CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

3.6.- Mapa de Navegación



3.7.- Propuesta de Medios

Los sitios web en Internet se promociona a través de la misma Internet. Por experiencia propia, uno llega a sitios a través de enlaces que ha visto en otras paginas o a través de una consecución de enlaces. Raramente vemos sitios web en la televisión o escuchamos de ellos en otros medios como la radio, a menos que este sitio sea de una gran envergadura o posea una utilidad que afecte a la totalidad de la población como lo son los portales del gobierno o los sitios web con servicios de correo o relacionados con alguna compañía prestigiosa o que se este dando a conocer.

-Intercambio de banners

La herramienta por excelencia para hacer este proceso de forma gratuita en un principio es el intercambio de banners.

Este proceso consiste en ponerse en contacto con los administradores de los sitios elegidos para realizar el intercambio, pidiéndole que incluya en su sitio nuestra imagen distintiva del sitio que lleva a este. Esta se denomina banner.

Esta estrategia se usa cuando se trata de un sitio similar al nuestro, ya que esta acción será totalmente gratuita.

Lista de sitios en donde se realizara el intercambio de banners:

- <http://www.disenemergente.cl/>
- <http://www.disenoparachile.cl/>
- <http://www.digilicious.cl/>
- <http://www.uchilefau.cl/>
- <http://www.chilepd.cl/>
- <http://www.qvid.cl/>
- <http://www.valparaisozonadiseno.cl/>
- <http://www.guibonsiepe.com.ar/guiblog/>
- <http://www.rodrigowalker.cl/>
- <http://www.wd.cl/>
- <http://www.end.cl/>
- <http://www.uchilefau.cl/sigradi2006/>
- <http://www.m4s.cl/>
- <http://www.colegiodisenadores.cl/>

- <http://www.veragua.cl/>
- <http://www.tipografia.cl/>

Otro punto importante que tiene relación con una sección del sitio: “destacados” en donde se destaca un impreso relacionado con el medio grafico o similares. Se pretende también hacer un intercambio de publicidad. Ser puesto como publicación destacada a cambio de recibir un tipo de publicidad similar en la revista en cuestión.

Listado de revistas:

- Revista Chilena de Diseño
- Nuevo Diseño
- END
- Nervio
- Internet21
- ED
- Fibra
- Joia Magazine

Motores de Búsqueda

Los motores de búsqueda son sitios web que tienen una compleja red de enlaces y su función es encontrar sitios web relacionados con la palabra clave que ingresamos para buscar lo que necesitamos.

Más del 90% de las visitas de una página Web provienen de los motores de búsqueda. De aquella cifra, Google es responsable del 80% del tráfico, mientras que el resto es repartido entre Yahoo, MSN, Altavista, y el resto de los buscadores. Por lo tanto aparecer en las primeras posiciones para determinadas palabras o frases es, sin lugar a dudas, una beneficiosa fuente para promover un sitio web.

Existen varios tipos de buscadores, los mas usados son los:



CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

• Los Spiders

La mayoría de grandes buscadores internacionales que todos usamos y conocemos son de este tipo.

Recorren las páginas recopilando información sobre los contenidos de estas. Principalmente el texto que en ellas aparece. Cuando buscamos una información en los motores, ellos consultan su base de datos, con la información que han recogido de las páginas, y nos la presentan clasificados por su relevancia. De las webs, los buscadores pueden almacenar desde la página de entrada, a todas las páginas de la web. Depende de los gustos del buscador, y la consideración de importancia que tenga la web para ellos.

Si buscamos una palabra, por ejemplo [ordenadores]. En los resultados que nos ofrecerá el motor de búsqueda, aparecerán páginas que contengan esta palabra en alguna parte de su texto.

• Los Directorios:

Una barata tecnología, que es ampliamente utilizada por la cantidad de programas scripts en el mercado. No se requieren muchos recursos de informática. Están muy extendidos en la red por estos motivos. En cambio, se requiere mas soporte humano y mantenimiento.

Son motores buscadores completamente distintos a los spiders. En estos, los algoritmos son mucho mas sencillos, presentando la información sobre las webs registradas como una colección de directorios. No recorren las webs ni almacenan sus contenidos. Solo registran algunos de los datos de nuestra página. Como el título y la descripción de la web que se introduzcan a la hora de registrar las webs.

Los resultados de la búsqueda, estarán determinados por la información que se haya suministrado al directorio cuando se registra la web. En cambio, a diferencia de los motores, son revisadas por operadores humanos, y clasificadas según categorías, de forma que es mas fácil encontrar webs de el tema de nuestro interés.

Mas que buscar información sobre contenidos de la página, los resultados serán presentados haciendo referencia a los contenidos y temática de la web. Es decir, si buscamos "computadores", aparecerán webs que de una forma u otra estén relacionados con la temática de ordenadores. Sus posibilidades de búsqueda de contenidos, en la mayoría de los casos, son inexistentes.

Estos datos técnicos serian aplicados al código fuente (citar capitulo teórico) en donde irian las palabras claves que serán rastreadas por los buscadores.

• Marketing Viral

El marketing viral se produce a través de medios que nosotros no manejamos y se produce por si mismo como un virus que se esparce de distintas maneras. En el caso de Internet las vías serian a través de e-mail, de boca en boca (los mismo usuarios invitan a otros a visitar tal sitio), vía mensageria instantánea, etc.

La vía mas controlable es a través del e-mail, construyendo una base de datos a la cual se enviará un mail que informe sobre el lanzamiento del sitio web, con un link que dirija al sitio para que los usuarios la visiten inmediatamente después leído el mail.



CAPITULO IV

DESARROLLO DE DISEÑO

La propuesta de diseño para el sitio web Aldea Gráfica ha sido basada en un marco conceptual específico y claro, que busca el cumplimiento de los objetivos necesarios para que el sitio funcione de la forma planeada y en fundamentos técnicos que resultaron luego de una investigación sobre el soporte web y encuestas realizadas dentro del marco teórico a potenciales usuarios de este sitio web.

De esta forma, se busca generar una propuesta que logre ser un punto de encuentro para diseñadores y se logre mantener en el tiempo gracias a sus propios usuarios y se diferencie de los demás sitios que existen.

4.1.-Imagotipo

EL imagotipo para la página web es un elemento que identificara al sitio en medios como los banners. Por ende se construyó una imagen acorde a los conceptos, resaltando el nombre del sitio, su significado y los recursos gráficos actuales.



- **Color**

Una gama de color naranja fue seleccionada para el logotipo debido a que es este color el que fue destinado para el sitio en general debido a sus características de ser un color cálido, brillante y energético, en coherencia con el concepto de vitalidad.

- **Formas**

Las tres casas representan la aldea. Se optó por el número de 3 aldeas, debido a que este es el número preciso de elementos que comunican una multitud de cosas sin ser necesaria la saturación de elementos. 4 o 5 casas habría ocasionado una acumulación de formas que hacía ilegible el logotipo. Y si se optaba por colocar solamente 2 casas, la idea de comunidad estaría siendo débil, ya que dos elementos son considerados como una pareja y no una multitud.

Las formas son curvas fueron utilizadas para dar un equilibrio visual al sitio y a la gráfica en general, ya que las formas curvas son muy predominantes. Además, gracias a estas formas el logotipo se logra separar y logra resaltar por sobre el layout de la página, factor que permite una recordación mayor (llama la atención).

- **Tipografía**

La tipografía de la palabra “aldea” obedece a estos mismos planteamientos expuestos para las formas curvas. Es una tipografía bastante nueva y decorativa, solamente utilizable para títulos o frases cortas.

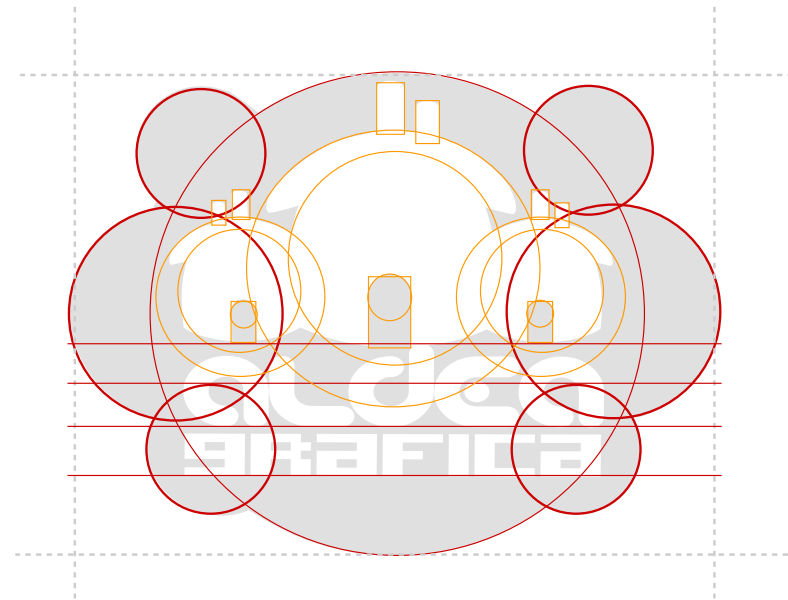
La tipografía elegida para la palabra “gráfica” corresponde a una de formas rectangulares y es del tipo “píxel”; se le denomina así ya que su grilla de construcción no contempla curvas ni círculos, sino que solamente cuadrados o rectángulos (o píxeles). Fue elegida para transmitir el concepto de modernidad, ya que como se analizó anteriormente, estas van ligadas estrechamente del uso del computador, y una tipografía del tipo píxel cumple con estos requerimientos.



CAPITULO IV

DESARROLLO DE DISEÑO

Desarrollo de imagen



CAPITULO IV

DESARROLLO DE DISEÑO

4.2-Interfaz

La interfaz, su grafica y elementos, ha sido pensada para que atraiga la atención y marque la diferencia con respecto a las demás web conocidas. La parte funcional, sin embargo, también fue considerada, ya que al ser una página de carácter dinámico, la generación de tablas y contenidos a través de medios estandarizados también tuvo su impacto en la diagramación y en la grafica final del sitio. Por tanto se trabajaron con variables de tipo informativo y de comunicación visual

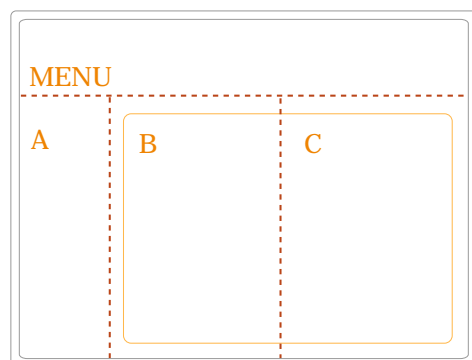
A continuación las variables para la construcción del sitio:

4.2.1.- Layout

Esto se refiere concretamente a la grilla de diagramación utilizada para el sitio. Dado que este es un sitio que debe seguir ciertos parámetros ligados a la programación, así también la diagramación va ligado a este elemento.

Primero que nada, la resolución ideal para ver este sitio web es la mas usada según una encuesta realizada (PONER CITA) 1024 x 768, lo que no impide que otras resoluciones mas grandes lo puedan ver sin problemas.

Aclarado este punto, el layout general de la página es el siguiente:



En la parte superior esta un elemento constante que seria el banner principal del sitio, en donde esta el logotipo y una imagen de apoyo y el Menú Principal, el cual tiene los botones con enlaces a todas las secciones que contiene la pagina.

Luego el cuerpo de la pagina se divide en 3 partes: La columna A corresponde a las secciones estables de la pagina, es decir todo esa área se mantendrá a través de la navegación. Esto se debe a que esta área contiene información relevante como el LOG IN, la publicidad y los enlaces.

Las dos áreas restantes corresponden al contenido. Para la portada se han dividido en 2 para optimizar la información y el contenido. Sin embargo al ingresar a las demás secciones esta área pasa a ser 1 sola, generando espacio suficiente para diagramar de forma un poco mas libre dentro de la misma.

En cuanto a la **navegación principal**, esta se hace a través del menú principal anteriormente mencionado. A través de este, se puede ir a cualquier lugar de la pagina desde cualquier lugar, es decir el usuario puede moverse a través de las secciones principales sin tener que volver a una pagina principal para luego ir a otra.

También existe la **navegación de profundización**: en la cual se realiza en puntos muy específicos de la web a través de botones "VER MAS". Se utiliza esta función para profundizar en los contenidos, y para acceder a contenidos de la misma naturaleza, como por ejemplo artículos pasados, o mayor información sobre el tema.



CAPITULO IV

DESARROLLO DE DISEÑO

4.2.2.-Código Cromático y formas

El código cromático elegido para este sitio se ha desprendido de los conceptos elegidos. Recordemos que unos de los conceptos es Vitalidad. La gama de colores que transmite este concepto es la de los amarillos, rojos y naranjos.

El color amarillo es el color más luminoso, más cálido, ardiente y expansivo. Es el color del sol, de la luz y del oro, y como tal es violento, intenso y agudo. Suelen interpretarse como animados, joviales, excitantes, afectivos e impulsivos.

El color rojo es el color más luminoso, más cálido, ardiente y expansivo. Es el color del sol, de la luz y del oro, y como tal es violento, intenso y agudo. Suelen interpretarse como animados, joviales, excitantes, afectivos e impulsivos.

El color naranja: este posee una fuerza activa, radiante y expansiva. Tiene un carácter acogedor, cálido, estimulante y una cualidad dinámica y energética.

También fue importante para esta decisión los referentes analizados anteriormente, los cuales se caracterizan por contener combinaciones de colores vivos y fuertes.

En cuanto a las formas, como se aprecia son formas que van desde las curvas y mas rígidas. Las curvas círculos y óvalos se destinaron a cosas particulares como el logotipo, y el banner principal del sitio.



Las formas mas rectas corresponden ya a la parte mas formal del sitio, las cuales son las tablas de contenido. Esto es por una razón meramente funcional. Aun así estas formas rectangulares no son cien por ciento rígidas, ya que se le aplico puntas redondeadas para que el contraste entre las formas usadas no fuese tan grande, ya que el contraste de formas no es un objetivo ni un concepto fuerte para el sitio.



Se simulo volumen en estas formas a través de luz y sombras aplicadas. Se decidió por esta aplicación para despegar las formas planas del fondo y así generar un layout sobresaliente, ya que la mayoría de los sitios solo poseen formas planas y esta pequeño detalle le otorga una forma de diferenciación grafica al sitio.



CAPITULO IV

DESARROLLO DE DISEÑO

4.2.3.-Tipografía

La tipografía utilizada para este sitio está ligada estrechamente a su funcionalidad y a los conceptos utilizados.

-Tipografía para los contenidos

Para los textos que corresponden a los contenidos y textos extensos del sitio, se optó por las tipografías Verdana, Arial, Helvética, Sans-Serif. Todas estas están por defecto instaladas en un PC, pero en el caso de que el usuario no tuviese alguna de ellas podrá visualizar los contenidos con la tipografía que tenga según la lista. Al ser similares, no habrá problemas de visualización dentro del sitio al ocupar una o la otra.

-Tipografía del menú principal:

Como vemos el menú consta de botones alineados de forma horizontal y las secciones que existen son muchas. Por ende se necesitaba una tipografía que lograra ser legible a un tamaño mediano y que al mismo tiempo fuese acorde con el concepto de modernidad. Así que se escogió la tipografía Dalila Bold, cuyas formas rectangulares, su simpleza y legibilidad, cumplen con los requerimientos.

-Tipografía para títulos de tablas de contenido

La tipografía ocupada corresponde a Acknowledge TT. Esta tiene la mismas características que la anteriormente mencionada, pero se optó por usar esta y no otra, principalmente para hacer una diferencia entre los elementos. Además esta tipografía es de menos altura que la anterior y a su vez legible, lo que la hace ideal para acompañar formas delgadas.

-Tipografía para titulares

La tipografía utilizada esta vez es Blaster Infinite, y es una mezcla de fuentes pixel y formas curvas. Se optó por esta tipografía debido a esta razón; al tener características rectas sigue en coherencia con las tipografías usadas para los títulos anteriores y al mismo tiempo posee la legibilidad de una tipografía convencional que utiliza curvas.

- Dingbats

Esta tipo de tipografías, son iconos o símbolos que aparecen

en lugar de letras.

En este sitio se utilizó el Dingbats “hueaitas”, de origen chileno que contiene iconos extraídos de la gráfica popular de las micros y lugares populares. Se decidió utilizar este recurso de forma decorativa para algunos títulos y lograr un aspecto más cálido y local, contrastándolo con las formas más duras de las tipografías y las tablas de contenido.

• Dalila Bold

ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
 ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
 123456789.:;()*'?"

• Blaster Infinite

ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
 ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
 123456789.:;()*'?"

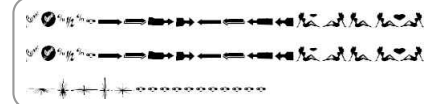
• Acknowledge TT

ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
 ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
 123456789.:;()*'?"

• Verdana

ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
 ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
 123456789.:;()*'?"

• Hueaitas



CAPITULO IV

DESARROLLO DE DISEÑO

4.2.4.-Iconos

Lo iconos utilizados son los que acompañan a los botones del menú principal. Su función es reforzar el significado de la sección. Por esta razón estos son de carácter simple y directo. Debido al tamaño son de un solo color (blanco) y con muy pocos elementos que lo componen.

 **INICIO**

Los círculos representan un marca de “target”, el punto de ubicación de algún objeto. En este caso el sentido es el punto de encuentro principal, que es la portada o inicio del sitio

 **ALDEA**

Las 3 aldeas cumplen una función similar a la del imago tipo del sitio. Representa una agrupación de cosas. Para la sección aldea se selecciono esto ya que la sección trata de el listado de los usuarios del foro, es decir, de la comunidad.

 **DEBATE!**

El icono corresponde a un altavoz o bocina, artefacto para amplificar la voz. Se utilizo debido al sentido de la sección, la cual es expresar el punto de vista que tiene cada usuario con respecto a un tema.

 **ARTICULOS**

Este icono es bastante directo y simple: Una hoja de papel escrita, haciendo el paralelo a lo que seria un articulo impreso en papel.

 **PERFILES**

Este icono también es simple, consta de una flecha en dirección de avance que denota movimiento y avance. Fue usado para esta sección de perfiles para destacar la función mediática que tiene como contenido, la cual es promocionar profesionales de la disciplina.

 **DESTACADO**

La estrella es conocida como símbolo que tiene un variado grupo de significados positivos. En esta sección se utilizo la estrella para resaltar el significado de la sección destacados, que trata en resumen de resaltar o destacar ciertos elementos en el medio gráfico.

 **FORO**

El signo de interrogación fue utilizado ya que este denota acción, determinación, etc. El foro se entiende como un espacio para compartir opiniones activamente y constantemente. Es por eso que este icono fue asignado a esta sección.



CAPITULO IV

DESARROLLO DE DISEÑO

4.3.-Elementos de interacción

Interacción usuario-servidor.

Como se menciona anteriormente, esta es una página de naturaleza dinámica, en donde el usuario puede intervenir en tiempo real, escribiendo contenidos o haciendo otro tipo de acciones. A continuación un listado de botones que permiten esta interacción y su función:

AGREGA NOTICIA

AGREGA LINK

Su función es enviar la información que el usuario inserta con respecto a una noticia o link al servidor y publicarla en la tabla de contenido correspondiente.

COMENTAR

Su función es enviar el texto insertado por el usuario al servidor para luego publicarlo en la tabla de contenido correspondiente.

ANTERIORES

Este botón simplemente cumple la función de conducir al usuario a la base de datos en donde están almacenados los registros e información de meses o días pasados.

VER MÁS

Este corresponde al link de navegación de profundización, que conduce la página en donde se encuentra el contenido original y de mayor extensión.



CAPITULO IV

DESARROLLO DE DISEÑO

4.4.-Otras Piezas Gráficas

Banners de Intercambio

A continuación un a muestra de lo que serian los banners. Si bien hay ciertos acuerdos en cuanto a los tamaños de los banners, hay sitios que tienen sus propios parámetros para las imágenes publicitarias de otros sitios, por tanto se tomara en cuenta a la hora de dar flexibilidad al diseño de banners.



Banner pequeño de 203 px x 46 px
Este banner está destinado a ser utilizado en sitios web personales y blogs de forma gratuita como intercambio de banners. Su formato es GIF para garantizar un bajo peso.




Banner Horizontal
Su tamaño es de 468 px x 60px.
Este banner será en formato gif, lo que permite un bajo peso y a su vez permite crear pequeñas animaciones que logren llamar la atención de los usuarios.







Este banner tiene exactamente las mismas características del anteriormente mencionado.

En cuanto a las animaciones, seras de corta duracion pero con movimiento centrado en el llamado "Unete a nuestra comunidad" seguido de textos que indican lo que la web ofrece.





! FORO

		Temas	Mensajes	Ultimo mensaje
! DISEÑO GRAFICO				
	TITULO TEMA I Descripcion del tema...	12	12	Miercoles 29 Nov, 3:41 pm Usuario 1
	TITULO TEMA II Descripcion del tema...	67	67	Miercoles 29 Nov, 3:41 pm Usuario 1
	TITULO TEMA III Descripcion del tema...	23	23	Miercoles 29 Nov, 3:41 pm Usuario 1
! AYUDA.SUGERENCIAS.CRITICAS				
	TITULO TEMA I Descripcion del tema...	12	12	Miercoles 29 Nov, 3:41 pm Usuario 1
	TITULO TEMA II Descripcion del tema...	67	67	Miercoles 29 Nov, 3:41 pm Usuario 1
	TITULO TEMA III Descripcion del tema...	23	23	Miercoles 29 Nov, 3:41 pm Usuario 1

CREAR TEMA **RESPONDER**



4.5.-Aspectos de Producción

El sitio será construido a base de imágenes mapa de bit optimizadas para una descarga rápida del sitio y para acortar los tiempos de espera. Los gif serán el formato que se utilizara mayormente dad las características investigadas. Estas serán generadas a través del Adobe Photoshop CS, ya que posee un buen sistema de optimización de imágenes para sitios web.

Los botones del menú principal serán animados en Flash: tendrán animaciones para las instancias “Mouse Over” (puntero sobre el botón) y “Mouse Down” (puntero presionando el botón). Las animaciones constaran de cambio de color durante estos eventos.

Además cuando se ingresa a una sección, el botón que conduce queda de otro color quedando inactivo. Esto es para dar mayor información al usuario sobre su ubicación en el sitio.

Este menú se generara en Flash 8.

El posterior armado de la pagina en se realizara a través del software especializado en sitios web: Macromedia Dreamweaver MX

Los aspectos relativos a la programación quedan en criterio del programador bajo la tutela del diseñador encargado del proyecto y de la generación de la grafica a fin de que el resultado final sea lo mas cercano a lo diseñado.



CAPITULO IV DESARROLLO DE DISEÑO

4.5.-Layout Aldea Grafica



CAPITULO 4

ACCIONES DE PRODUCCION Y RECURSOS

5.1.-Análisis General

Dado a que este sitio tiene un carácter académico, las universidades e institutos del país y principalmente de Santiago, son el lugar para comenzar las gestiones para conseguir apoyo de académicos individuales que deseen cooperar en la formación de este proyecto. Se utiliza la palabra cooperar, ya que en un principio, no habrá salarios o recompensación monetaria por el apoyo entregado al sitio. Se espera que a un mediano plazo, se pueda conseguir financiamiento para costear por si solo el sitio y que los colaboradores obtengan algún tipo de retribución.

Docentes, profesores universitarios y de institutos profesionales

Se pretende llegar a ellos de forma individual y conseguir su apoyo y colaboración en este proyecto, a través de sus escritos y su conocimiento a través de su posible participación en el sitio y a su vez creando textos y/o artículos para alimentar el flujo teórico del sitio.

5.2.-Recursos y Posible fuentes de Financiamiento

Los recursos en un principio serán destinados a costear los gastos básicos de Hosting y Dominio del sitio. A largo plazo, cuando el sitio este posicionado y sea concurrido se recurrirá a la venta de espacios publicitarios dentro del sitio. Dependiendo de la demanda que exista y de los interesados en publicitar sus productos en nuestro sitio, el layout de la pagina podrá ser modificada para ofrecer mas espacios para banners y así facilitar la entrada de ingresos para el sitio.

Los posibles interesados en publicitar según el publico objetivo atacado por la pagina serian:

- Librerías especializadas
- Tiendas de computación
- Distribuidoras de productos MAC
- Tabletas gráficas
- Servicios de Hosting
- Empresas de insumos gráficos
- Imprentas

Otra fuente de financiamiento que se puede implementar al comenzar con el proyecto son los AdSense

AdSense es un servicio de Google por el cual el webmaster de un sitio web inserta anuncios basados en texto, llamados AdWords , y recibe una cantidad de dinero por cada “ clic ” que el visitante haga sobre el anuncio. Los avisos que se muestran en cada página web son contextuales es decir están relacionados con el contenido del sitio.

El funcionamiento es muy simple. El webmaster o administrador del sitio inserta un código JavaScript, que llama a un servidor de Google. Este servidor analiza la página donde se inserta el código y, en función de los contenidos de ésta, genera un código que muestra una serie de anuncios de empresas que tienen relación con el tema de dicha página.

De esta manera, se consigue que el “clickthrough rate” (el porcentaje de visitantes que pulsan el enlace) sea más elevado, ya que los lectores están más interesados por el tema. Así, los beneficios para el webmaster son mayores.

Además, los formatos de los anuncios son muy personalizables, tanto en colores como en tamaño. Incluso es posible evitar que anuncios de sitios web de la competencia aparezcan anunciados en esta publicidad.



CAPITULO 4**ACCIONES DE PRODUCCION Y RECURSOS****5.3.-Presupuesto**

Período de Tiempo: 2 meses aprox.

-Gastos Operacionales

Dominio .CL (2 años) \$20.170.-

Web Hosting (anual, 150 MB,
transferencia 14 GB, PhP, CGI.) \$55.000.-

-Infraestructura y equipamiento

Electricidad \$35.000

-Honorarios

Diseño Grafico \$510.000

Producción grafica y web \$340.000

Ingeniería y programación \$600.000

TOTAL: \$ 1.560.170+ IVA.-



CONCLUSIONES

Para finalizar podemos decir que el proceso de investigación y desarrollo tuvo mucha importancia para lograr los objetivos trazados. Una investigación de temas que no han sido tocados de manera profunda, como aspectos relacionados con los diseñadores en Chile, fueron de capital importancia para la construcción de este sitio, así como también aspectos formales como las últimas tendencias gráficas mundiales y aspectos basados en la tecnología de la web.

Con estos datos en cuenta se ha intentado resolver un producto atractivo, que se diferencie de lo existente a través su contenido y su aspecto formal, siendo la interacción de los mismos usuarios con el sitio y con ellos mismos la fuerza que mueva al sitio, un espacio innovador en la web que sirva de punto de encuentro para los diseñadores chilenos y además que sirva como vitrina al mundo.

Como se puede apreciar, este proyecto no finaliza acá sino que se pretende sacar adelante, publicar y subir a Internet, generando los contactos y obteniendo apoyo de los mismos usuarios y también docentes y profesionales del área, concretando así los objetivos planteados desde un principio.

Personalmente, este proyecto es de gran significado, ya que desde el punto de vista diseñadora, siempre se ha encontrado una falencia en los espacios de Internet que satisfaga carencias de información y conocimiento. Además el dejar un aporte tangible para el diseño chileno es uno de los objetivos personales más altos que se han planteado para finalizar esta etapa universitaria.



BIBLIOGRAFIA

Textos

FRASCARA, Jorge. Diseño Gráfico y Comunicación. 2000, Ediciones Infinito, Buenos Aires.

ALVAREZ, Pedro. Historia del Diseño Gráfico en Chile. 2004, La Nación, Santiago de Chile

Guillem Bou Bouzá . El guión multimedia

Bonsiepe Gui, 1999. Del Objeto a la Interfasse. Buenos Aires. Ediciones Infinito

Fernández-Coca Antonio - Producción y diseño grafico pala la World Wide Web -Editorial Paidos

Costa Joan, 1994, Imagen global, Barcelona, Ediciones CEAC.

Pring, Roger, 2001. www.color . Mexico, Ediciones Gustavo Gili

Seminario de Gestión 2001, Prof. Ninón Jegó.

Internet

Cybertesis - Pauta para la presentación de tesis de la Universidad de Chile
<http://www.cybertesis.cl/tesis/uchile/2003/pauta/html/index-frames.html>

Conceptos Generales, Diseño Web
<http://www.arrakis.es/~wenceslao/CursoWeb/menu.html>

Encuesta Usuarios de Internet
<http://interating.com/estudios/user-centric.ppt>

Gaia Sur, Conceptos, Multimedia
<http://planeta.gaiasur.com.ar/gaiasur/conceptos/multimedia.html>

HTML WEB - Usabilidad en la web. Capitulo 1.1 ¿Qué es la usabilidad?. Definiciones
http://www.htmlweb.net/usabilidad/usabilidad_1/usabilidad_1_4.html

HTML - Wikipedia en Español
<http://es.wikipedia.org/wiki/HTML>

Interfaz de Usuario - Monográficas.com
<http://www.monografias.com/trabajos6/inus/inus.shtml>

Introducción, definición y evolución de PHP. ¿Qué es PHP? Definición de PHP
http://php.ciberaula.com/articulo/introduccion_php/.

Desarrollo Web
<http://www.desarrolloweb.com/index.php>

¿Qué es el Conocimiento?
<http://www.daedalus.es>

Publicidad Google
<http://www.promositios.com/google-adsense/indexCR.php>

Motores de Búsqueda
http://www.buscarportal.com/articulos/motores_buscada.php



ANEXOS

Encuesta 1

Sobre tecnología del público objetivo

Encuesta realizada para averiguar la tecnología que ocupan los diseñadores, las características de sus computadores, los programas que ocupan para navegar en Internet, etc La muestra fue de 48 personas entre 20-26 años pertenecientes la mayoría a Santiago y algunos residentes de Rancagua. Todos tienen acceso a Internet. Todos son diseñadores, ya sea estudiantes como titulados de diseño gráfico.

1.-¿Cual es la plataforma que utilizas con mas frecuencia?

- | | |
|-------|-----|
| a) PC | 6% |
| b)MAC | 94% |

2.-¿Que Procesador usas (en MHz)?

- | | |
|---|-----|
| a) Pentium I o equivalente (60 MHz - 200 MHz) | 0% |
| b) Pentium II o equivalente (233 MHz - 300 MHz) | 13% |
| c) Pentium III o equivalente (450 MHz - 1000 MHz) | 25% |
| d) Pentium IV o equivalente (2000 MHz -) | 64% |
| e) No sé | 0% |

3.-¿Cuanta memoria RAM posees?

- | | |
|---------------|-----|
| a) 128 Mb | 8% |
| b) 256 Mb | 19% |
| c) 512 Mb | 67% |
| d) 1 GB o mas | 6% |
| e) No se | 0% |

4.-¿Que resolución utilizas para tu pantalla?

- | | |
|------------------|-----|
| a) 800 x 600 px | 12% |
| b) 1024 x 768 px | 18% |
| c) 1152 x 864 px | 56% |
| d) 1280 x 960 px | 14% |
| e) Nose | 0 |

5.-¿Que tipo de conexión?

- | | |
|-------------|-----|
| a) Modem | 19% |
| b) Cable | 56% |
| c) ADSL | 25% |
| d) Wireless | 0% |

6.- ¿Que versión de Flash Player Posees?

- | | |
|--------------------------|-----|
| a) Ver 4 | 0% |
| b) Ver 5 | 0% |
| c) Ver 6 | 6% |
| d) La ultima versión | 86% |
| e) No tengo flash player | 6% |
| f) No sé | 2% |

7.- ¿Que navegador utilizas?

- | | |
|-----------------------|-----|
| a) Mozilla Firefox | 44% |
| b) Microsoft Explorer | 48% |
| c) Netscape | 0% |
| d) Opera | 8% |
| e) Otros | 0% |

Encuesta 2

Sobre el comportamiento del público objetivo

1.-¿Cuántas horas al día te conectas a Internet?

- | | |
|---------------------------|-----|
| a) 1 a 2 hrs. | 10% |
| b) 3 a 4 hrs | 15% |
| c) 5 a 6 hrs. | 19% |
| d) La mayor parte del día | 58% |

2.- ¿Para que fin te conectas a Internet? (multi-opción)

- | | |
|-------------------------------|-----|
| a) Por trabajo / Universidad | 22% |
| b) Para chatear / MSN / Foros | 18% |
| c) Jugar en línea | 7% |
| d) Leer correo / noticias | 23% |



ANEXOS

- e) Comprar online 8%
f) Decargar archivos 23%

4.-¿Has buscado por un sitio que contenga información de diseño grafico en Chile en general (noticias, eventos recursos, etc)?

- a) Si 69%
b) No 31%

5.-¿Has encontrado un sitio chileno que tenga lo que buscas sobre diseño en Chile?

- a)Si 13%
b)No 87%

6.-¿Qué esperas encontrar en este tipo de paginas relacionadas con diseño? (multiopcion) 18

- a) Noticias de eventos o conferencias, etc 36%
b) Exposición de Portafolios 32%
c) Tutoriales 21%
d) Foros 11%
e) Otro 0%

7.- ¿Crees que es necesario que exista un sitio dedicado a cubrir actividades e información respecto al diseño grafico en Chile?

- a) Absolutamente 69%
b) Si 31%
c) No es tan necesario 0%
d) No 0%

8.-¿Te gustaría expresar tu opinión sobre un tema de diseño y que fuese publicado en un sitio web?

- a) Si 81%
b) No 19%

9.- ¿Te gustaría pertenecer a una comunidad virtual de diseñadores intercambiando experiencias y opiniones?

- a) Si 94%
b) No 6%

10.-Finalmente, si un sitio web con algunas características antes mencionadas estuviera on-line, te gustaría participar activamente en el?

- a) Si 87%
b) No 13%