

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Programa de Diseño Gráfico



**ELABORACIÓN DE UNA PÁGINA INFORMATIVA
DEL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA
USAC EN INTERNET**

Miriam Elizabeth Monroy de Ruano

Para optar al título de
TECNICO EN DISEÑO GRAFICO
Noviembre del 2,000

DL
02
T(944)

JUNTA DIRECTIVA DE LA
FACULTAD DE ARQUITECTURA

Decano.

Arq. Rodolfo Alberto Portillo Arriola

Vocal I

Arq. Edgar Armando López Pazos

Vocal II

Arq. Jorge Arturo González Peñate

Vocal III

Arq. Ermes Marroquín

Vocal IV

Damaso Rosales

Vocal V

Nery Barahona

Secretario

Arq. Julio Roberto Zuchini Guzmán

TRIBUNAL EXAMINADOR

D.G. Francisco Javier Corado Rivera

Arq. Salvador René Gálvez Mora

Lic. Carlos Eugenio Banéond Gomar

ASESORES

D.G. Francisco Chang Meneses
Gráfico

Arq. Alma Irene Hernández Luna
Metodológico

DEDICATORIA

A DIOS

Por darme el regalo de la salvación a través de su hijo Jesús, quien me ha permitido llegar hasta aquí con gozo y agradecimiento.

A MI ESPOSO

Quien es el amor de mi vida y la fuerza de inspiración que me motiva a seguir adelante con su amor. Le agradezco su apoyo en todo momento.

A MIS HIJOS:
ADRIANITA

Por su amor, que día a día me manifiesta, y por su paciencia durante los días en que tuve que dedicarme a la realización de este trabajo.

FERNANDITO

Su existencia es una prueba de la misericordia de Dios en mi vida y me llena de orgullo y alegría.

A MI MAMÁ

Por su ejemplo de superación y fe, gracias por su apoyo, por cuidar amorosamente de mis hijos mientras me dedicaba a este trabajo y por facilitarme el equipo necesario para realizarlo.

A MIS HERMANAS MILVIA Y ETHEL

Gracias por su afecto y apoyo.

ÍNDICE

TÍTULO	PÁGINA
INTRODUCCIÓN	
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1. <i>Formulación del problema</i>	1
1.2. <i>Objetivo general</i>	1
1.3. <i>Objetivos específicos</i>	1
1.4. <i>Delimitación</i>	1
1.5. <i>Grupo objetivo</i>	1
1.6. <i>Justificación</i>	2
1.7. <i>Metodología de Diseño</i>	2
1. CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	
CONCEPTUAL – CONTEXTUAL	
2.1. <i>Historia de Diseño Gráfico</i>	3
2.2. <i>El Diseño Gráfico en Guatemala</i>	3
2.3. <i>Historia de la Computación</i>	4
2.4. <i>Internet</i>	4
2.5. <i>Los Inicios de Internet</i>	4
2.6. <i>Las Páginas en Internet</i>	5
2.7. <i>Componentes de una Página</i>	5
2.8. <i>Programas que se utilizan en la creación de una página en Internet</i>	6
2.9. <i>El Usuario de Internet</i>	8
2.10. <i>La Información de una Página de Internet</i>	8
2.11. <i>Herramientas Utilizadas en el Desarrollo de la Página</i>	8
MARCO CONTEXTUAL	
2.12. <i>Proveedores de Internet en Guatemala</i>	9
2.13. <i>La información en la página del Programa de Diseño Gráfico</i>	10
CAPÍTULO III: PROPUESTA GRÁFICA	
3.1. <i>Justificación de la Propuesta Gráfica</i>	11
3.2. <i>Proceso de desarrollo de la Página en Internet</i>	14
3.3. <i>Publicación de la Página en Internet</i>	20
CAPÍTULO IV: COMPROBACIÓN DE LA EFICACIA DE LA PIEZA	22
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	23
BIBLIOGRAFÍA	
GLOSARIO	
ANEXOS	

INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Graduación describe el proceso para la elaboración de la página electrónica o página Web, de Internet, correspondiente a la carrera de Diseño Gráfico, de la Facultad de Arquitectura, de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

La elección del problema obedeció a la necesidad de utilizar los recursos que ofrece Internet para mejorar los canales de comunicación entre la USAC y sus estudiantes, tanto los inscritos como los que aspiran a ingresar a alguna de sus carreras profesionales. Al utilizar este servicio, la cobertura de la información se ampliaría a todas las personas interesadas en conocer, en forma detallada, completa y atractiva, los Programas que ofrece la universidad estatal.

Con respecto de la carrera de Diseño Gráfico, se tomó en cuenta que el lenguaje computacional tiene un fuerte soporte gráfico y que la tecnología avanza aceleradamente perfeccionando los sistemas comunicativos. Por lo anterior, este trabajo también propone la ampliación del campo laboral de los profesionales de Diseño Gráfico, a las innumerables posibilidades que ofrece la informática.

Otro aspecto para considerar la posibilidad del diseño gráfico en la elaboración de las páginas Web, se basa en el alcance de Internet, como medio de comunicación de masas. La información puede llegar a millones de personas, en todo el mundo y el lenguaje gráfico tiene la ventaja de romper con las barreras lingüísticas: es universal. Por esta razón, el presente trabajo ofrece a los Diseñadores Gráficos graduados, o estudiantes de la carrera las herramientas básicas, teóricas y prácticas para elaborar una página electrónica, de acuerdo con el avance de las disciplinas que conforman la carrera y los de la computación.

El objetivo general del trabajo consiste en crear la página Web de la carrera de Diseño Gráfico para ofrecer la información completa de la carrera a todas las personas interesadas en conocerla. Los objetivos específicos se refieren al contenido del pensum de estudios y a los requisitos y procedimientos de inscripción y finalmente, se incluye muestras de la formación profesional por medio de una selección de trabajos realizados en diferentes ciclos de la carrera.

El método de diseño aplicado es el denominado Caja de Cristal, por considerarlo el más confiable para la obtención de las repuestas gráficas requeridas en trabajos de esta naturaleza, porque se basa en la investigación para obtención de los datos necesarios.

La página electrónica de la carrera de Diseño Gráfico ofrece una solución gráfica a todos los usuarios de Internet, interesados en esta disciplina, amplia el campo de trabajo de la carrera y contribuye a la divulgación de los Programas de la USAC.

OLUCHI, PAC

1

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Formulación del Problema

Actualmente las personas que aspiran ingresar al Programa de Diseño Gráfico en la USAC, se ven obligadas a realizar visitas recurrentes a la Universidad con el propósito de obtener información. Esto requiere de mucho tiempo, viajar más de una vez a la Universidad donde se encuentran con una aglomeración de personas que al igual que ellos necesitan una información completa.

Al incluir la página informativa de Diseño Gráfico en Internet, las personas interesadas en esta información, sólo tendrán que ingresar a Internet, a cualquier hora, desde donde se encuentren, sin problemas de transporte, aglomeraciones y falta de tiempo para adquirir toda la información, ya que en Internet, lo encontrarán.

1.2. Objetivo General

Crear una página informativa del Programa de Diseño Gráfico de la USAC en Internet, para proveer información detallada, completa y rápida a los interesados en realizar estudios superiores sobre la carrera, y a todos los usuarios de Internet que se interesen por esta especialidad.

1.3. Objetivos Específicos

- Dar a conocer el contenido académico de la carrera de Diseño Gráfico, de la Facultad de Arquitectura de la USAC, por medio de la página electrónica en Internet.
- Informar a los usuarios sobre los requisitos y procedimiento de inscripción.
- Mostrar una visión global de los trabajos que realizan los estudiantes en los diferentes semestres de la carrera.

1.4. Delimitación

La propuesta está enfocada a brindar información actualizada del pensum y de los cursos que lo conforman, también promueve los trabajos realizados por estudiantes en los diferentes ciclos.

1.5. Grupo Objetivo

La propuesta está dirigida especialmente a los estudiantes interesados en realizar estudios sobre Diseño Gráfico, en la Facultad de Arquitectura de la USAC. Dichos estudiantes deben tener estudios a nivel medio. La inscripción es abierta a toda las personas sin distinción de género y edad.

1.6. Justificación

La página informativa del Programa de Diseño Gráfico en Internet facilitará la inscripción de los aspirantes, evitándole viajes y colas innecesarias. Además les proporcionará una visión clara del contenido de la carrera.

La información en la página Web se presenta en forma atractiva y permite consultar el tema de interés de una forma clara y ordenada de tal manera que los estudiantes o cualquier persona interesada en conocer más sobre el Programa de Diseño Gráfico, de la Facultad de Arquitectura de la USAC que tengan acceso a la red, pueda consultarla y optar a comunicarse con la coordinación del Programa de Diseño Gráfico.

1.7. Metodología de Diseño

Para la realización de este proyecto se utilizó el método gráfico CAJA DE CRISTAL. Este método permite seguir un proceso claro y ordenado para la elaboración de la investigación, puede operarse con pleno conocimiento de lo que se hace con base en la información y siguiendo la secuencia planteada. Este método da prioridad a la racionalidad sobre la creatividad. (Jones 1982:33), el método CAJA DE CRISTAL presenta cuatro características:

1. Los objetivos, las variables y los criterios se fijan de antemano.
2. El análisis se completa, o al menos se intenta, antes de buscar las soluciones.
3. La evaluación es totalmente lingüística y lógica (como oposición a experimentar)

4. La estrategia se fija de antemano y generalmente funciona en forma secuencial, aunque puede incluir operaciones paralelas, condicionales y reciclables, de acuerdo con la naturaleza del problema, objeto de investigación.

**MARCO TEÓRICO
CONCEPTUAL-CONTEXTUAL**

2 OFUHT-PAAC

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Historia del Diseño Gráfico

La invención de la escritura se remonta a millones de años, veinte según los descubrimientos del Dr. Leakey (Alzamora, Pág. 88), y estuvo relacionada con el arte. En esta etapa primitiva, el ser humano expresó sus mensajes por medio de dibujos, por lo cual se le conoce con el nombre de pictórica, pictográfica o representativa.

Para la invención del alfabeto hubo de pasar millones de años, cuando el ser humano fue capaz de desarrollar su capacidad de abstracción y de simbolización. Pero, pasando a nuestra era, que se inició cuando ya existían sistemas escriturales perfeccionados, y a los primeros libros escritos, estos estuvieron acompañados de gráficas que enriquecían su contenido. Posteriormente, con la invención de la tipografía se intensificó la utilización de gráficas; con la Revolución Industrial se creó el cartel y, actualmente. La moderna tecnología para la comunicación utiliza con preferencia el lenguaje gráfico, considerado el lenguaje universal.

La historia del diseño gráfico está ligada a los orígenes de la escritura y, con el paso del tiempo, su relación ha continuado siendo estrecha.

2.2 El Diseño Gráfico en Guatemala

En una entrevista realizada el 8 de agosto del 2000 por Miriam de Ruano, a la Arquitecta Brenda Penados, catedrática de Historia del Arte, comento sobre la historia del Diseño Gráfico en Guatemala; "En Guatemala el Diseño Gráfico se difunde con la introducción de la imprenta, se hacían

estampas religiosas sobre todo su diseño era con influencia Barroca, claro que en Europa este estilo se había dejado de usar dos siglos atrás. En el siglo XIX se combinaban diferentes estilos y en el grabado se hicieron diseños que usaban el Barroco y el Rococó. El periódico fue una fuente para el Diseño Gráfico. La asociación de Amigos del País crea una academia de dibujo.

Después de la independencia, a finales del siglo XIX el Diseño Gráfico da un giro a la publicidad, se inicia la impresión de afiches con estilo Neoclásico, también se creaban diseños en las paredes de mercados como medio publicitario.

A principios del siglo XX el estilo Art. Deco influenció el Diseño Gráfico, ya por los años sesenta las vanguardias introducen diseños simples y lineales, y a partir de los años setenta, el diseño es más internacional y con la globalización de la información el Diseño Gráfico es un lenguaje universal.

2.3. Historia de la computación

Desde el ábaco, los dispositivos mecánicos han evolucionado hasta la creación de la primera computadora construida por Charles Babbage en 1823, pasó el tiempo ya que el mundo aún no estaba listo, debido a la tecnología, y fue hasta 1944 cuando se construyó Mark 1 en la Universidad de Harvard. Las primeras computadoras eran grandes y costosas, utilizaban tarjetas perforadas, luego las computadoras se construyeron con circuitos de transistores y se programaron en lenguajes de alto nivel, se reducen de

tamaño a un menor costo, luego con el progreso de la electrónica en 1960 se construyeron computadoras basadas en circuitos integrados. En los años ochenta surgieron las computadoras personales y Gary Kildall y William Gates se dedicaron a crear sistemas operativos y métodos para hacer más sencilla la utilización de las

2.4. Internet

Internet es la red internacional de computadoras más grande del mundo, que contiene una gran compilación de información y recursos a los que se tiene acceso desde una computadora personal. Su objetivo es transmitir y compartir información, por medio de: textos, programas, imágenes, audio y video.

Internet es una red que permite conectar y comunicar universidades, bibliotecas, empresas, dependencias gubernamentales, estudiantes y todos los usuarios que deseen obtener y compartir información.

2.5. Los Inicios de Internet

Desde hace algún tiempo una nueva palabra se ha sumado a nuestro particular vocabulario informático: Internet.

Internet surge en septiembre de 1969, cuando la DARPA (por sus siglas en inglés, Defense Advanced Research Project Agency) desarrolló un sistema de transmisión de mensajes eficaz, ante un posible ataque nuclear que pudiera destruir una parte de la red de comunicaciones utilizada por el ejército de Estados Unidos de América. La idea no era tanto proteger al máximo el sistema, sino ofrecer rutas alternativas que garantizaran la recepción de mensajes a pesar de una destrucción

computadoras, cada vez más las computadoras son más pequeñas y rápidas pudiendo procesar gran cantidad de datos, facilitando la comunicación, lo que nos permite comunicarnos por medio de una computadora con personas alrededor del mundo por medio de Internet.

parcial de la red. De este modo se unieron cuatro ordenadores mediante un protocolo llamado NCP (Network Communications Protocol) formando la red llamada ARPANet (Advanced Research Project Agency).

En poco tiempo este protocolo evolucionó hasta el que existe actualmente en Internet, el popular TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol), y de una aplicación puramente militar se pasó a otra más pacífica y constructiva, ya que a dicha red se unieron, de una forma rápida y cómoda científicos, universidades y centros de investigación de EE.UU.

En poco tiempo, dos años aproximadamente, la DARPA y su red, basada ya en el protocolo TCP/IP, consiguió llegar al 90% de los departamentos de Ingeniería y computadoras de universidades en Estados Unidos (EE.UU.).

Actualmente y según datos de la Internet Society, organismo regulador de las actividades dentro de la red, el tráfico dentro de Internet se duplica cada cuatro meses, y llega a más de 160 países. Se prevé que en el año 2000 el volumen de datos generados por la red en las líneas telefónicas, superará al de la voz, sistema de comunicación para el que fuera concebido.

El crecimiento espectacular que se ha producido en Internet, se debe en gran medida a la creación de un sistema capaz de

incorporar imágenes, gráficos y sonido a las transmisiones, y no solo caracteres como hasta entonces: World Wide Web (Telaraña de Información Mundial). La incorporación de este método, ha permitido la entrada en Internet de aplicaciones y servidores más comerciales y, por lo tanto, un crecimiento en el número de usuarios domésticos en todo el mundo.

2.6. Las páginas en Internet

El sistema World Wide Web (WWW) es la forma más fácil de acceder información a través de Internet; por medio de texto, imágenes, sonidos y video.

El WWW se denomina la gran telaraña de información mundial. Desde una computadora se puede tener acceso a la información disponible en cualquier servidor del mundo que esté conectado a Internet.

El sistema utiliza un lenguaje específico llamado HTML (Hiper Text Markup Language) el cual consiste en combinación de texto e imágenes, el cual permite que la información que se presenta a un usuario de Internet le sea agradable. Es aquí donde se combinan las piezas de diseño para dar una explicación amplia y clara.

La página WWW está compuesta de documentos HTML, uno de los cuales es la página "frontal" o Homepage, ésta debe llamarse "index.html". De la Homepage se desligan otros documentos llamados eslabones o "Links".

2.7. Componentes de una Página en Internet

La Homepage muestra imágenes relacionadas con la misma página e información escueta sobre la misma, aunque no precisamente lleva un orden determinado. Permite dar lugar a la creatividad del diseñador gráfico y a sus conocimientos de redacción.

Una página en Internet consta de los siguientes componentes: hipertexto, nudos y eslabones.¹

2.7.1. El Hipertexto: Al iniciar un nuevo lenguaje conocemos nuevos símbolos, así al ser testigos del desarrollo del lenguaje mundial de Hipermedia vía Internet, debemos conocer que elementos se combinan para formarlo.

El Hipertexto es una combinación de texto e imágenes que son presentados como un conjunto de herramientas, que permiten construir bloques de Hipermedia utilizando nudos y eslabones (Links).

Así diremos que el Hipertexto es el texto más los eslabones de otras piezas de textos.

2.7.2. El Nudo: El nudo es una unidad de información, los eslabones arreglan los nudos en diversas maneras.

Los nudos contienen texto, imágenes, sonido y video, mientras que los eslabones establecen la relación entre los diferentes nudos.

¹ Esta información fue extraída de: <http://www.atdesign.com/at/webcraft/>

Los nudos y eslabones pueden ser diseñados en diferentes formas básicas, por ejemplo:

1. Listas Lineales: Los eslabones se colocan como las páginas de un libro.
2. Las Jerarquías: Este diseño influencia el uso de relaciones especiales para involucrar significados adicionales acerca de las

relaciones entre los nudos. Los nudos en este tipo de diseño requieren de nudos antecesores, para formar una jerarquía.

3. Los Conjuntos: Son colecciones de jerarquías, usadas para presentar la efectividad de la información que contienen los nudos.

Se determinará de acuerdo con el tipo de mensaje que se desee transmitir.

En la página del Programa de Diseño Gráfico se utilizó un diseño de Listas lineales, ya que la página posee información específica. Este diseño proporciona al usuario la opción de escoger desde el principio el tema que le interesa.

El diseño de la Jerarquías es adecuado para exponer temas extensos que se desglosan en subtemas. Estos a su vez requieren otras divisiones, y se utiliza la jerarquía para no perderse dentro de la información.

El diseño de los conjuntos es aún más complicado ya que los eslabones (Links) unen infinidad de información que de no ser por ellos sería muy difícil localizar la información que se solicita.

2.7.3. Los Eslabones: El eslabón es un sitio vital en la página, ya que permite al usuario una forma de viajar por ella. El diseño de los eslabones orienta al usuario en camino a seguir para descubrir datos valiosos.

Generalmente, el eslabón debe proveer una descripción de su destino, así reducirá el tiempo del usuario en la búsqueda de datos, también constantemente le informará hacia donde va. Se puede encontrar eslabones dentro de párrafos, en cada palabra o frase, cuando el usuario tenga la oportunidad de trasladarse a otra página, los eslabones tienen la responsabilidad de unir una palabra y asegurar esa frase o párrafo, así llamará la atención sobre esa palabra, y esto informa al usuario sobre qué tema une ese eslabón.

Por ejemplo, si en un texto una palabra se repite constantemente llamará la atención del usuario y sabrá que esa palabra en especial es un eslabón que le llevará a ampliar alguna información específica. A menudo el usuario llegará a ser distraído por palabras repetidas o cambio en el tipo de letra del texto, y él se interesará en saber a donde le puede llevar ese eslabón.

Así podremos combinar eslabones en un texto que permitan retroceder en una misma página o encontrar algún ejemplo de lo que se está hablando.

2.8. Programas que se utilizan en la creación de una página en Internet

Actualmente se cuenta, a nivel mundial con una variedad de Programas que se pueden utilizar para la creación de páginas de Internet, entre algunos de los más comunes podemos citar: NetObjects Fusion, HTMLed and HTMLed Pro y Front Page.

2.8.1. NetObjects Fusion

Este programa permite crear páginas Web atractivas de manera rápida y eficiente. Sus opciones permiten: visualizar el mapa de la página, enlazar cada botón de la página automáticamente y, a medida que se modifica la página, actualizar todos los enlaces.

Cualquier página creada y que necesite actualizarse puede incorporarse a NetObjects Fusion y ésta comenzará inmediatamente a editarla. NetObjects Fusion realiza la programación HTML por el usuario y además permite añadir su propio código HTML.

2.8.2. HTMLed and HTMLed Pro

Este programa ofrece funciones similares a las de NetObjects Fusion con la diferencia de que el anterior es más robusto, es decir, ofrece mejores y más herramientas para la creación de páginas Web.

2.8.3. Front Page

Front Page 97 incluye el Explorador de Front Page, donde el usuario podrá verse y administrar su página Web, otro programa similar es el Editor Front Page, el cual permite crear y modificar páginas Web sin necesidad de saber HTML. El Editor de Front Page. Es una herramienta utilizada para crear, modificar y probar páginas de WWW. Según se vaya agregando texto, imágenes, tablas y otros elementos a la página, el Editor Front Page permitirá visualizarlo tal y como aparecerá en un explorador de World Wide Web.

No es necesario saber HTML para utilizar el Editor Front Page, ya que éste crea todo el código de HTML automáticamente. Además genera todas las etiquetas HTML y permite incorporar nuevas extensiones HTML, como marcos, controles Active X y sub-programas Java.

A pesar de su gran potencia el Editor Front Page es muy sencillo y su interfase de proceso de texto, muy familiar. Características del Editor de Front Page:

- Puede crear páginas HTML nuevas basándose en los asistentes y plantillas incorporados. Además ofrece muchas opciones de formatos de página o puede crearse una plantilla propia.
- Pueden abrirse archivos de tipos populares y el Editor de Front Page los convierte a HTML. Algunos de los tipos que puede abrir son: Microsoft Word, Microsoft Excel, Lotus, Word Perfect, Microsoft Office. El Editor de Front Page preserva los Hipervínculos en los documentos de Microsoft Office.

Las imágenes de archivos se convierten en formato de intercambio de gráficos GIF (*Graphics Interchange Format*).

- Puede insertarse imágenes de prácticamente todos los tipos y el Editor de Front Page las convierte a formato GIF o JPEG.
- Puede crearse una tabla, agregar títulos, crear celdas de encabezado y combinar y dividir celdas. El Editor Front Page muestra la tabla tal y como aparecerá en World Wide Web.

Para este proyecto se utilizó el editor de Front Page.

2.9. El Usuario de Internet

Las personas que se interesan en conocer los avances de la humanidad encuentran en Internet la alternativa ideal, ya que este tipo de usuario se caracteriza por ser una persona dispuesta a ampliar sus conocimientos, tanto es así, que muchas veces pasan horas conectados a Internet en su afán de actualizarse. Según las estadísticas la edad de los usuarios oscila en 32 y 45 años. Existen más de 95 millones de usuarios alrededor del mundo.

Es muy importante tomar en cuenta la información anterior para el diseño de la página. Al conocer el grupo objetivo al que se desea llegar, se puede utilizar las herramientas y diseños que permitan atraer la atención del usuario hacia la página.

2.10. La Información de una Página de Internet

La información que se presenta debe ser precisa, resumida, clara y estética,

permitiendo sintetizarla, tomando en cuenta que el usuario puede perder el interés si le ofrecen directamente los datos que desea conocer.

La información debe estructurarse inductivamente, llevando ordenadamente cada documento de tal forma que el usuario no se pierda en la página. Al utilizar correctamente la estructura del Hipertexto, se puede dar la información de la página de tal modo que el usuario pueda llegar fácilmente al tema de su interés, o tener de igual forma una vista preliminar del contenido de la página.

2.11. Herramientas Utilizadas en el Desarrollo de la Página

El Equipo de Computación (*HardWare*) Para la creación de la página Web se utilizó un equipo de cómputo con las siguientes características:

- Mother Board cuyo procesador es Pentium de 133 Mhz.
- 16Mega Bytes de Memoria RAM.
- Disco Duro de 3.1 GB.
- Tarjeta de Video de 1Mb de Memoria.
- Monitor SVGA Color de 14"
- Unidad de CD-ROM.
- Módem marca US-Robotics 33.6 Kbps.
- Cámara Digital marca Epson 500.

Los Programas de Computación (*SoftWare*): Para la creación de la página Web se utilizaron los siguientes programas:

- Programa para edición de imágenes: Corel Photo Paint 5.0, Microsoft Power Point'97.
- Programa para edición de textos: Microsoft Word'97.

- Programa para ingresar fotografías al equipo de cómputo: Digital Camara 5.0
- Programa para edición de la página Web: Microsoft Front Page'97.
- Programa para publicación de página en Internet: Microsoft Internet Explorer 5.0.

Proveedor del Servicio de Internet: Technisoft y su red Quetzal.net

Para la edición de la página Web se utilizó Front Page 97, por tratarse de una herramienta de edición y administración de World Wide Web que no requiere conocimientos de programación, y también por ser lo suficientemente potente para los desarrolladores experimentados de páginas Web.

MARCO CONTEXTUAL

En el ámbito mundial miles de personas consultan Internet, así obtienen información sobre todos los temas de interés general y particular.

En Internet, se localiza la página de la Universidad de San Carlos de Guatemala, esta provee diversa información sobre su historia, su organización y las unidades académicas: facultades, escuelas y centros regionales. También informan sobre el proceso de inscripción e incluye temas tales como la Huelga de Dolores y los murales de la USAC. La dirección en Internet de la USAC es <http://www.usac.edu.gt>.

En la actualidad tanto la facultad de Arquitectura como su programa de Diseño Gráfico carecen de su página Web.

La creación de la Página del Programa de Diseño Gráfico en Internet, enriquecerá la información de la USAC en Internet, porque proporcionará información completa acerca del trabajo académico de uno de sus programas.

La población que podrá consultar la Página del Programa de Diseño Gráfico en Internet, deberá contar con un computador que esté conectado a Internet o poder tener

acceso a cualquier lugar donde se alquile el servicio.

En Guatemala las empresas que prestan este servicio de Internet han aumentado en los últimos años. Estas están ubicadas en las diferentes zonas de la capital, e incluso en algunos departamentos del interior del país. El servicio de Internet se puede obtener de dos maneras: por contrato o en alquiler. En cualquiera de las dos opciones la señal puede recibirse por cable o por teléfono. Con la primera modalidad el usuario tendrá la instalación en su domicilio, con la segunda, tendrá que trasladarse a un establecimiento y pagar por hora. Si el usuario usa poco el servicio, la segunda forma es la más económica.

Las personas que consultarán la página no pueden clasificarse en un rango de edad, sexo o nacionalidad, lo que sí podría caracterizarlas, es tener el deseo de conocer que cursos componen la Red Curricular del Programa de Diseño Gráfico, de la Facultad de Arquitectura, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, y poder observar una muestra de trabajos realizados por los estudiantes en diferentes ciclos.

2.12. Proveedores de Internet en Guatemala

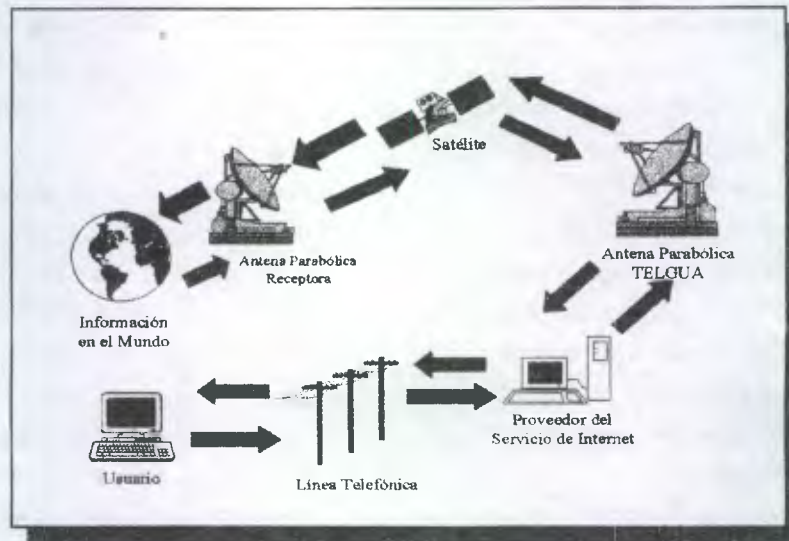
En Guatemala existe una entidad llamada CONCYT (Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología) la cual rige las normas y leyes referentes a Dominios de Internet a Nivel Nacional, ésta a su vez se rige a las normas y leyes de INTERNIC entidad responsable a nivel mundial de designar Dominios de Internet. En nuestro país existen varias empresas que prestan el servicio de Internet, dando soluciones tanto a personas individuales como a

corporaciones y empresas. Entre los proveedores que mejor servicio prestan se encuentran: Cybernet, InfoVia, Quick Internet, Instared y Quetzal.net.

Actualmente la competencia es mucha y muchas empresas prestan el servicio en forma gratuita, como Intelnet y Amigonet.

Para la realización de este trabajo se eligió al proveedor del servicio de Internet "Quetzal.net", ya que facilitó los medios necesarios para poder acceder a la red.

El proceso para tener acceso a Internet se explica en el siguiente diagrama:



2.13. La información en la página del Programa de Diseño Gráfico

La información recopilada en la página del Programa de Diseño Gráfico presenta una síntesis del contenido de cada curso y la metodología utilizada por el catedrático que impartirá dicho curso.

Esta información se obtuvo de los programas de cada curso de la red curricular del Programa de Diseño Gráfico, de la Facultad de Arquitectura, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, vigentes durante el primer semestre del 2000; según programa de cursos de 1995.

PROPUESTA GRÁFICA

W O F C H T A C

CAPÍTULO III

PROPUESTA GRÁFICA

El contenido de la página de Internet da a conocer detalladamente la estructura del Pensum Académico del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala. También incluye el contenido de cada materia, así como los alcances y logros realizados por los estudiantes del programa, en cada curso.

En la página se puede observar algunos de los mejores trabajos elaborados por los alumnos en los diferentes cursos del Programa de Diseño Gráfico.

3.1. Justificación de la Propuesta Gráfica

La información en la página se presenta en forma atractiva y permite consultar el tema de interés de una forma clara y ordenada, de tal manera que los estudiantes o cualquier persona interesada en conocer más sobre el Programa de Diseño Gráfico, de la Facultad de Arquitectura, de la Universidad de San Carlos de Guatemala que tenga acceso a la red pueda consultarla y optar a comunicarse con la coordinación de Diseño Gráfico.

El Diseño de la página se basó en el método de "Caja de Cristal", el cual con el conocimiento previo del problema permite la búsqueda de soluciones gráficas acertadas.

La página combina elementos de Diseño, tales como: color, tipografía, fotografía y diagramación. Todo esto en conjunto atrae la atención del usuario, quien

también podrá conocer los objetivos, contenidos y distribución de la red curricular del Programa de Diseño Gráfico.

3.1.1. Preboceto

En un inicio se realizó una prueba tentativa, que al ser evaluada detenidamente, presentó varios defectos en cuanto a diseño y distribución de la información, ya que en Internet es importante llevar una continuidad clara, para facilitar al usuario la consulta de temas de su interés.

3.1.2. Boceto

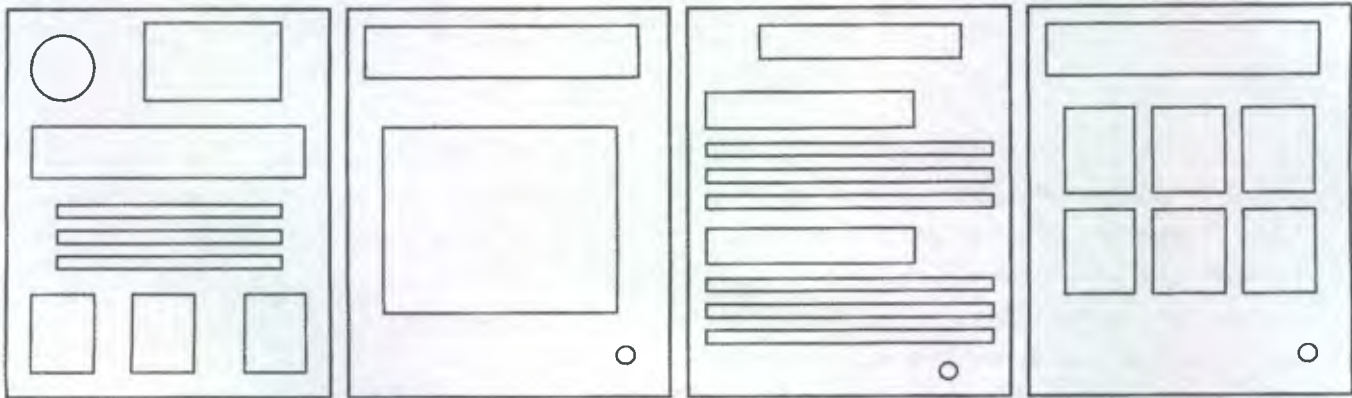
El boceto fue presentado a los catedráticos para su revisión y al análisis, así como a estudiantes de Diseño Gráfico. Como resultado de este análisis se hicieron modificaciones para que la página fuese más eficaz.

(Ver Fig. de boceto)

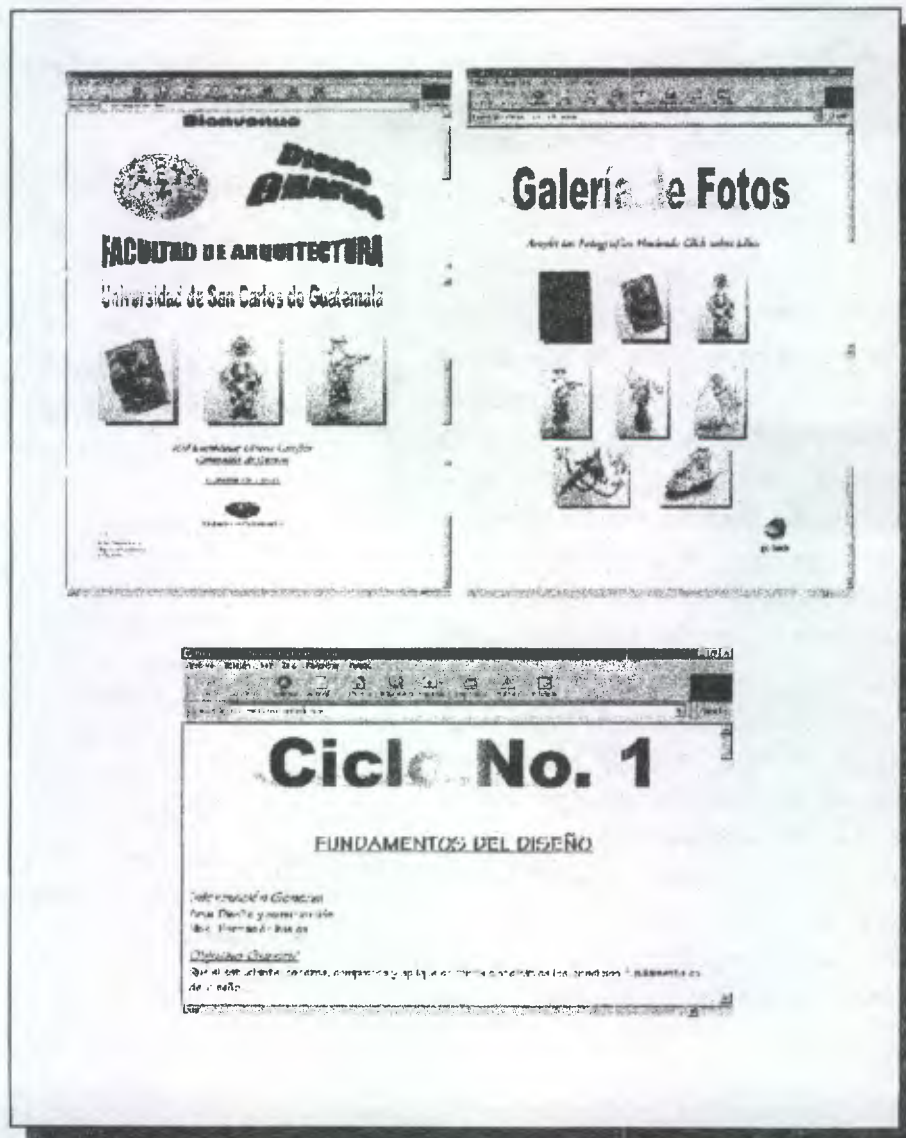
3.1.3. Boceto Final

El ordenamiento de la información y la justificación de las gráficas permite crear espacios agradables para el usuario. Guiándolo a que conozca la página de una forma ordenada y fácil de acceder, a ella puede regresar de cualquier lugar que visite. Las imágenes son acompañadas de textos explicativos.

Diagramación del Boceto



BOCETO



3.1.4. Elementos del Lenguaje

La comunicación que se desea establecer debe ser clara y directa, para ello se utiliza usa la segunda persona, esto sirve para hacer más directo y coloquial el mensaje a la vez que crea en el usuario una sensación de acción personalizada.

3.1.5. La Diagramación

La diagramación de la página o el diseño de los nudos y eslabones se ha hecho en listas lineales, la cual permite, desde el principio, decidir que tema consultar y de acuerdo con el que se escoja regresar a la página principal.

3.1.6. La Tipografía

La tipografía que se utilizó en la página principal (Homepage) combina dos tipos, en el título principal se usó una tipografía mixta, utilizando diferentes fuentes, y así acentuarla para que se destaque del resto del texto. En la imagen de presentación de la Facultad y la Universidad se utilizó Times New Roman. Esta fuente fue diseñada en 1932 por el tipógrafo e historiador inglés Stanley Morison para el periódico The Times en Londres¹. Es un tipo que tiene mayor éxito comercial; por su fácil lectura.

Para indicar los eslabones se utilizó Bible ScrT que es un tipo en itálica, sus fuertes cualidades caligráficas complementan el diseño de la Home Page. La mayúscula inicial atrae la mirada hacia el principio de la cita y los márgenes llevan la atención hacia las palabras, su importancia se enfatiza con el uso del color magenta.

¹ Información extraída de: Guía completa de la tipografía.

El área que indica a dónde dirigirse para mayor información ha sido compuesta en Technical, esta fuente proporciona claridad en su lectura, lo cual es la clave para el concepto de diseño.

3.1.7. Fotografías

Las fotografías fueron captadas con una cámara digital que permite grabarlas en la misma y luego crear un archivo específico en la computadora, donde se graban como imágenes, ya sea bajo la extensión .gif o .jpg para poder trabajarlas con un editor de páginas Web. Utilizando un programa como Corel Photo Paint puede modificarse la fotografía de acuerdo con las necesidades de la diagramación establecida. Las fotografías utilizadas en la página son una muestra de trabajos realizados por alumnos del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, las cuales se pueden observar en la galería de fotos.

Se seleccionó entre varias opciones las fotografías que se incluyen en la página, fueron seleccionadas, para ello se contó con la colaboración y apoyo de catedráticos y alumnos del Programa de Diseño Gráfico. Dichas fotografías fueron editadas para darle las proporciones adecuadas al diseño elaborado.

Posteriormente se creó la imagen de la red curricular y los textos que se incluirían en la página. Así mismo, se realizó la imagen del logotipo de la USAC y las imágenes de los títulos de cada página.

3.1.8. El Color

En la Homepage se destaca el púrpura, este color representa a la carrera de Diseño Gráfico en la USAC, simboliza el poder y el prestigio; es neutralizado con un tono turquesa suave que le da serenidad y refresca el diseño. Se complementó la composición con un magenta que capta naturalmente la atención dándole fuerza al diseño. Este conjunto de colores se presenta sobre un fondo gris que permite destacarlos.

3.2. Proceso de desarrollo de la Pagina en Internet

Se utilizó el editor de Front Page ya que permite integrar con facilidad los elementos que se usarán. Además de que puede trabajarse las imágenes en cualquier

graficador compatible y exportarlos al editor, así como hacer los cambios que se requieran.

Las imágenes fueron trabajadas en Power Point. Posteriormente se trabajaron las fotografías, las cuales fueron tomadas con una cámara digital (EPSON 500) luego grabadas al disco duro de una computadora personal y editadas utilizando el Programa de Corel Photo Paint 5.0.

La Página principal o Home Page tiene un fondo o *background* de estilo texturizado en gris, el cual se coloca utilizando las opciones FORMATO y luego FONDO. Al utilizarse estas opciones puede colocarse el fondo deseado. (Ver Fig. 1)

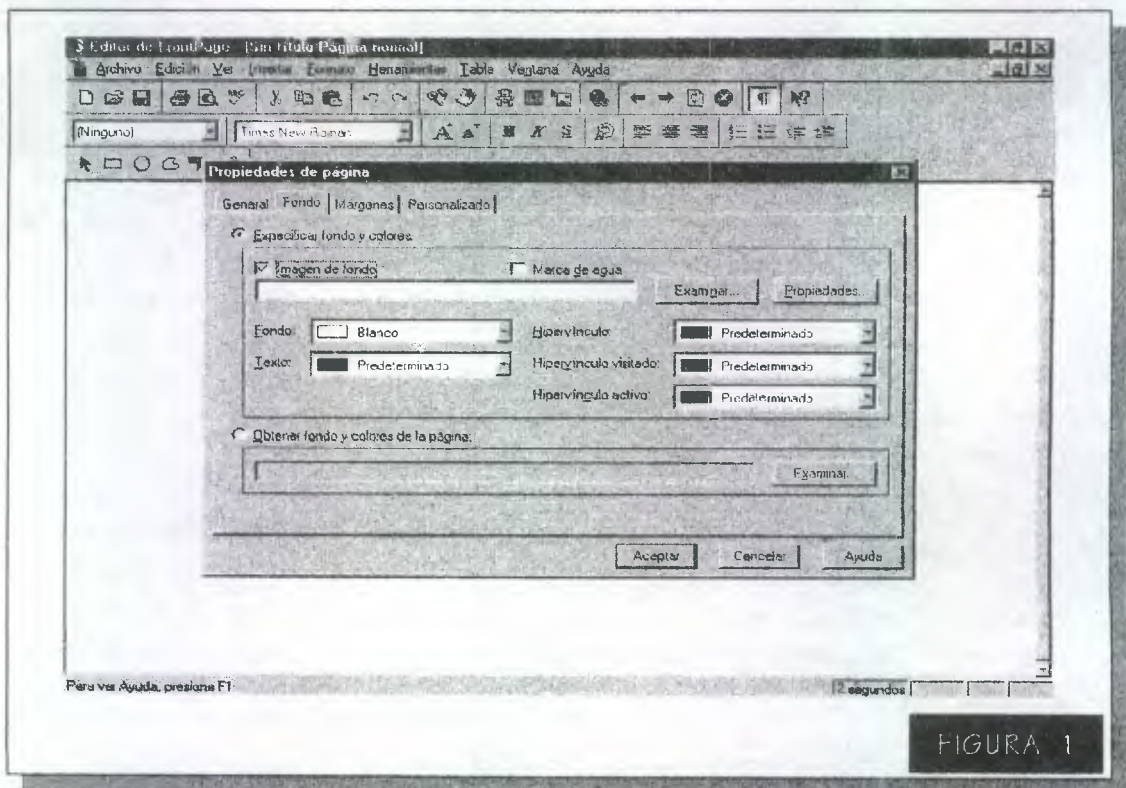


FIGURA 1

En la Home Page está el logotipo de la Universidad de San Carlos de Guatemala y la Presentación de la página, la cual consiste en la identificación de Diseño Gráfico y de la Facultad de Arquitectura. Luego se muestran tres fotografías como un ejemplo de los trabajos que se realizan en algunos cursos de la carrera de Diseño Gráfico.

En la parte inferior de la página aparecen los subtítulos que son los eslabones que unen la Página principal con las páginas adyacentes.

Se incluye la dirección y el número de teléfono de la Universidad de San Carlos de Guatemala, para mayor información.

Por último se invita al usuario a enviar un mensaje por medio del correo electrónico. La dirección a la cual deberá dirigirse aparece en el borde de su pantalla al posicionar el mouse sobre la imagen que dice E-MAIL. En el rectángulo que se encuentra debajo de dicha imagen está el mensaje "ENVÍE SUS COMENTARIOS". Este se creó como una marquesina con el objetivo que el texto tuviera movimiento. La dirección de correo electrónico que aparece en la página es temporal, ya que al publicarse esta página, la dirección será la asignada por la Facultad de Arquitectura.

(Ver Fig. 2)

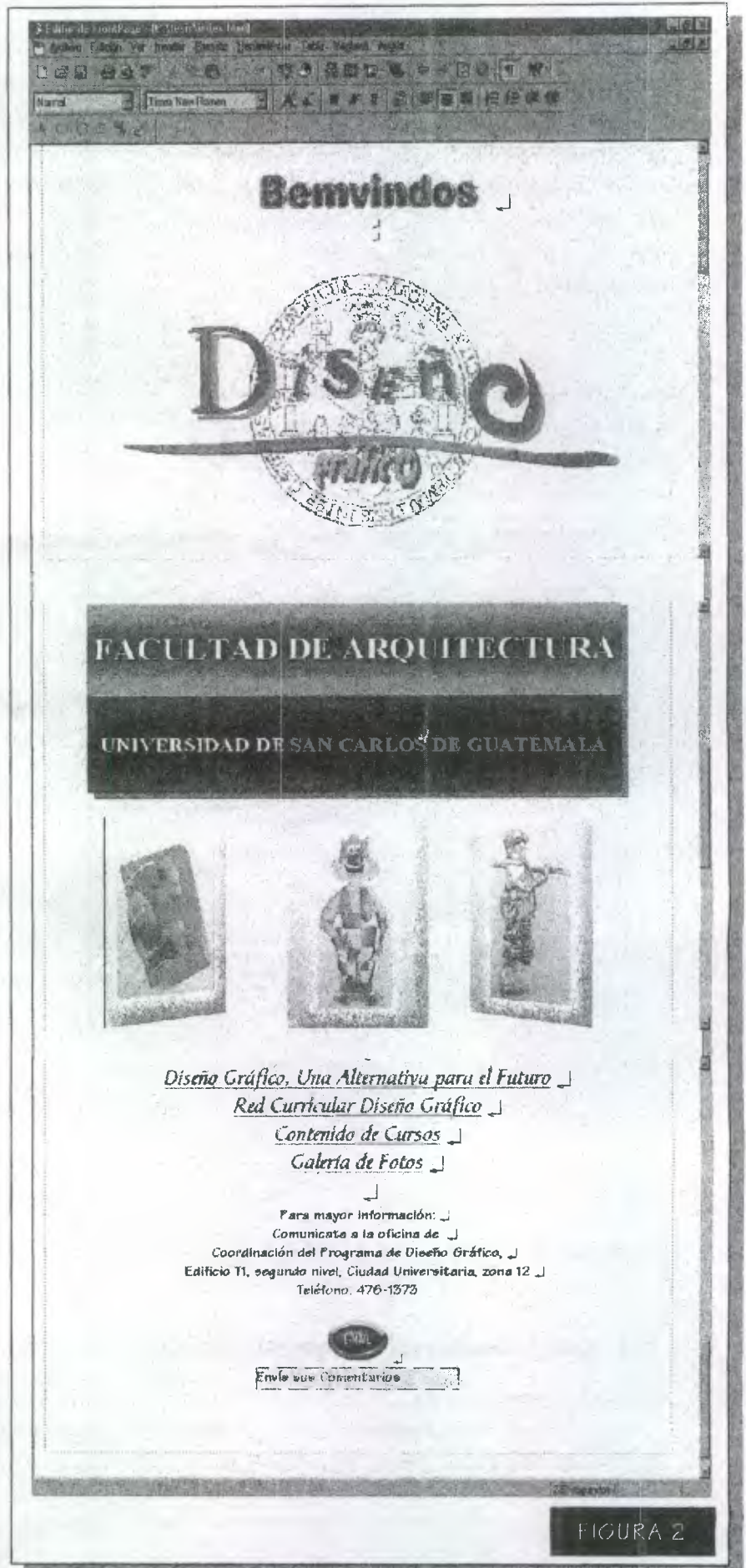
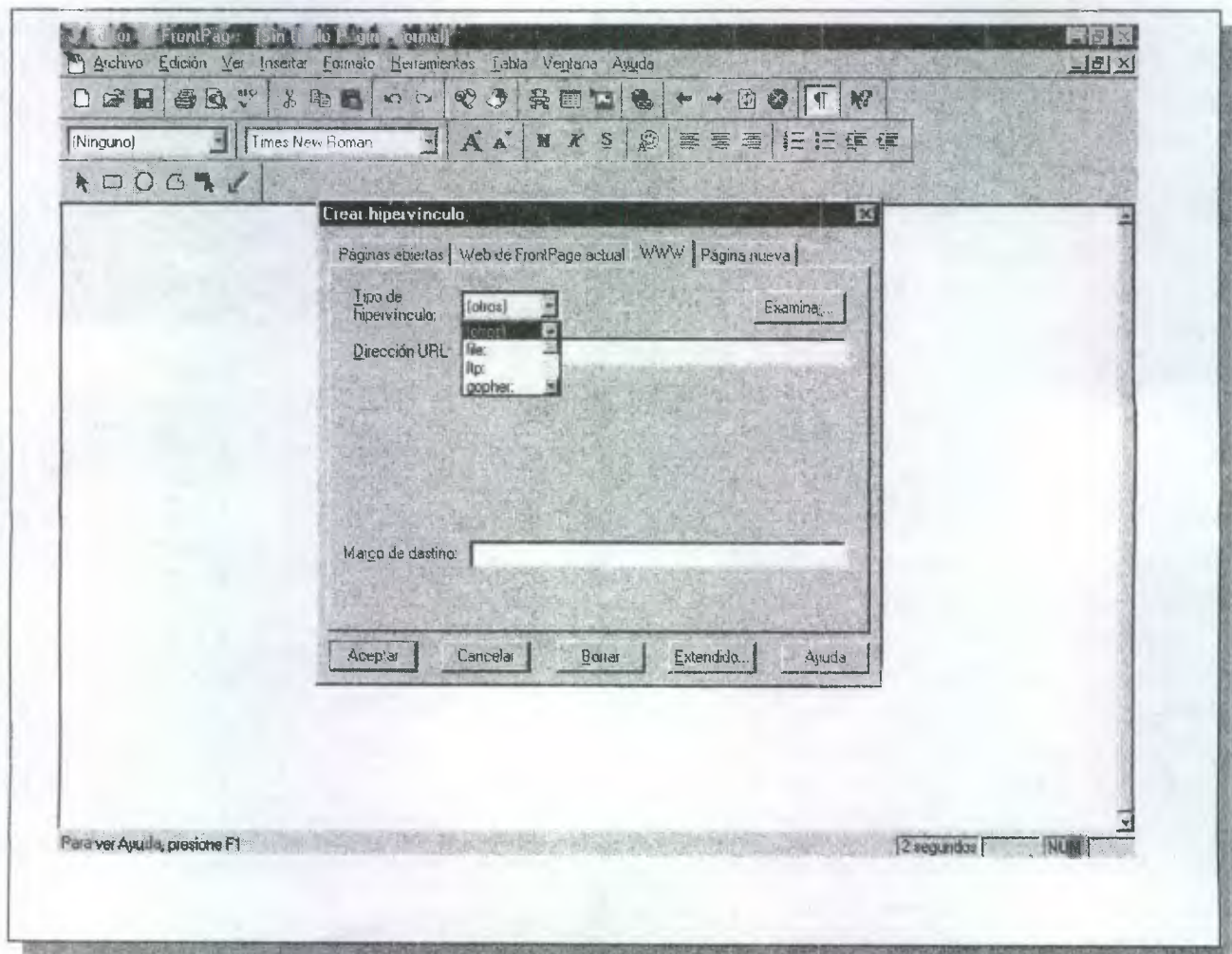


FIGURA 2

Los eslabones se crean seleccionando la frase o el icono que se desea que funcione como eslabón. Una vez seleccionado se va a la tabla de herramientas para seleccionar las opciones CREAR HIPERVÍNCULO, WWW, TIPO DE HIPERVÍNCULO: (OTROS).

De esta forma se procede con cada subtítulo, para que funcione como un eslabón. Los eslabones son los que unen la página principal con las páginas adyacentes; y a su vez son ellos los que permiten la

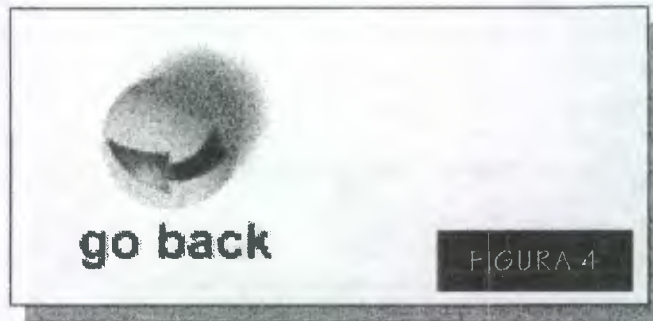
movilización en toda la página, dando la opción de regresar al tema que interesa o al menú principal en la Home Page. Después de creados los eslabones se trabajan las páginas adyacentes con imágenes, fotografías y texto. (Ver Fig. 3)



Cada página adyacente consta de un botón especial al final, el cual se crea como eslabón para unirla a la Página principal. (Ver Fig. 4)

Así, de cada página puede regresarse a la Página Principal, también permitirle al usuario visitar el resto de las páginas, simplemente haciendo click sobre el subtítulo

creado como eslabón, el cual al posicionar el cursor del **Mouse** sobre él cambiará su icono: de una flecha a una mano.



3.2.1 Distribución de la información

Después de la presentación de la página se encuentra un menú de opciones, el cual permite elegir la información de interés. Con sólo hacer clic sobre el tema que desea conocer. Las opciones son cuatro y llevan al usuario a conocer el Programa de Diseño Gráfico de una forma agradable y completa. (Ver Fig. 2)

En este menú el usuario encontrará la información siguiente:

1. Diseño Gráfico, una alternativa para el futuro

En esta página se encuentra información importante, que da a conocer el campo de trabajo de un diseñador gráfico, duración de la carrera de Diseño Gráfico, y las áreas de estudio. (Ver Fig. 5)

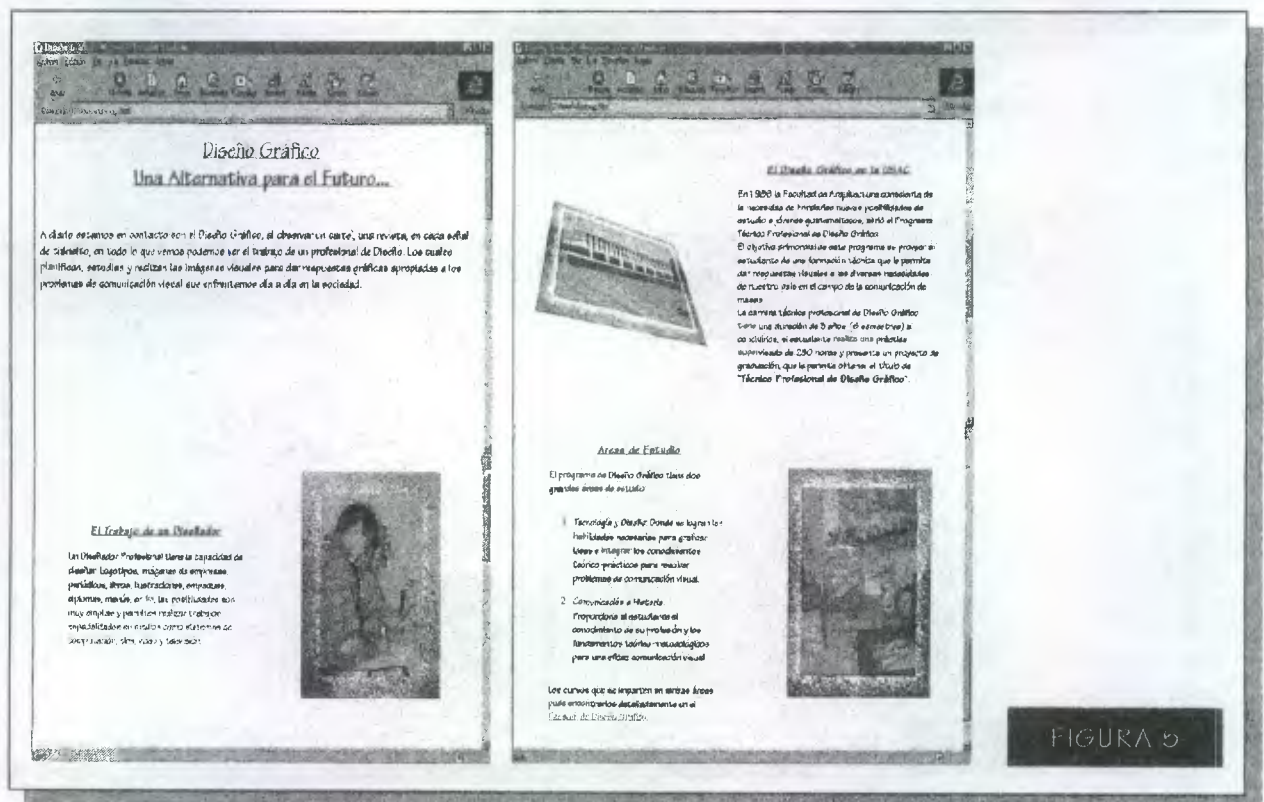


FIGURA 5

Al hacer clic sobre el ciclo que se desea consultar, pueden verse las materias que se estudiarán en él, así como los objetivos, metodología y contenido de cada una. Al terminar de consultar el ciclo puede regresarse a Contenido de cursos con el botón *Go back*, y continuar leyendo los demás ciclos, o bien, regresar a la Página Principal. El encabezado de cada ciclo está compuesto por una tipografía específica, de allí que en los primeros tres ciclos se utilice

una misma tipografía. Esto significa que en este período los estudiantes adquieren los conocimientos básicos de la carrera. A partir del cuarto ciclo va dándose más flexibilidad al diseño tipográfico según el conocimiento que se adquiere en él. También se incluye una fotografía que representa el trabajo realizado en uno de los cursos de ese ciclo. (Ver Fig. 8)

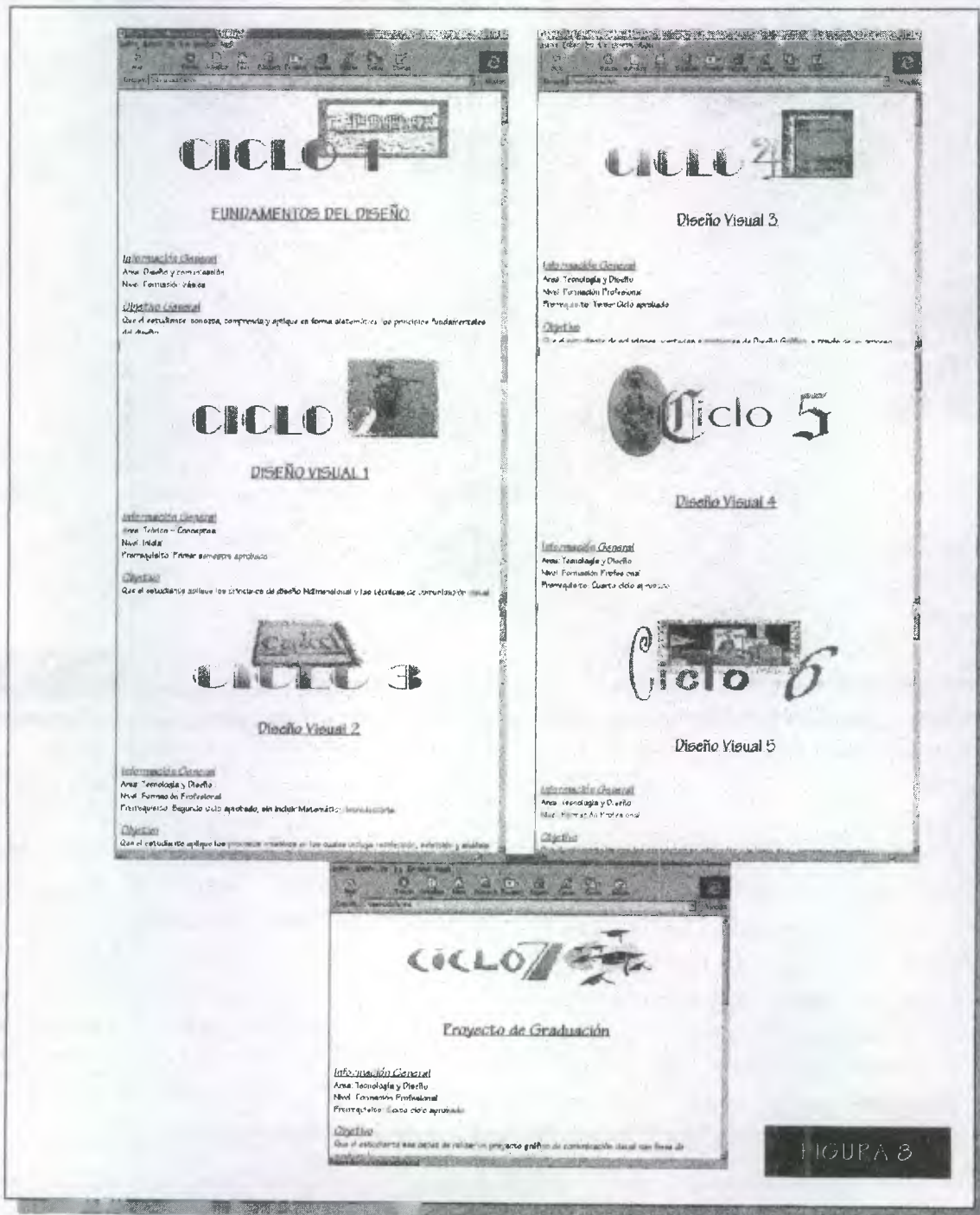


FIGURA 8

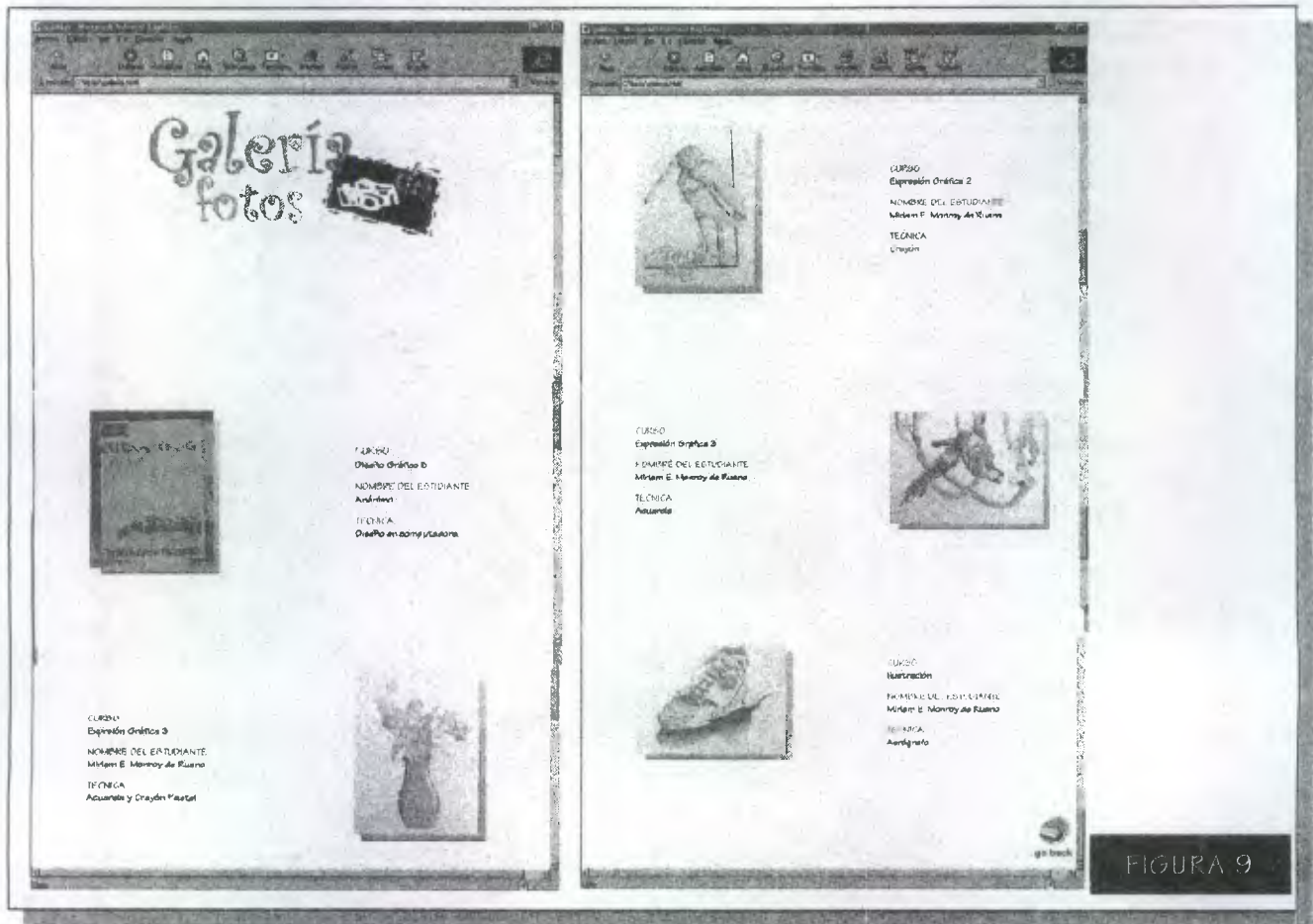
4. Galería de Fotos

En la página actual se exponen trabajos que se han realizado en diferentes cursos del pensum de estudios, del Programa de Diseño Gráfico.

Próximamente se publicará en la página una muestra de los mejores trabajos

realizados por los alumnos de Diseño Gráfico, esta galería se actualizará anualmente. Cada trabajo tiene la información sobre el estudiante, el curso en el que se realizó y la técnica aplicada.

(Ver Fig. 9)



3.3. Publicación de la Página en Internet

La creación y publicación de una página en Internet no es difícil, lo importante es tener a la disposición los medios adecuados, tanto técnicos, creatividad y conocimientos de diseño. Estos elementos facilitarán la creación de una página atractiva. Existen alrededor del mundo muchas empresas que permiten, en forma

gratuita, este tipo de publicaciones, este recurso se utilizó para el presente trabajo.

Para la creación puesta a prueba de la Página de Diseño Gráfico en Internet se siguieron los siguientes pasos:

1. Se escogió la página <http://www.fortunecity.com> debido a que esta empresa brinda mejores servicios, y facilita la publicación gratuita de páginas a través de Internet.

2. Al suscribirse a una empresa de Internet es necesario elegir un nombre, el User Name (Usuario) y un Password (Contraseña), con los cuales le permiten al usuario ingresar al sistema y a poder publicar y/o modificar su propia página de Internet. Ellos se encargan de asignar la dirección para la página que el usuario solicita.
3. Posteriormente a la dirección de e-mail (Correo Electrónico) el usuario recibe una dirección Web con la cual puede publicar la página que desea en (<http://www.fortunecity.com/acgi-bin/updatehome.pl>)
4. Al ingresar a esta página lo primero que se pide al usuario es la contraseña que le permitirá realizar la publicación y/o modificación de la página Web.
5. Luego se selecciona la opción "Use File Manager (Advanced)"
6. En la siguiente página existe la opción de trasladar la información que se desee publicar al servidor (Computador Central) de la empresa que presta el servicio de publicación de páginas Web, en este caso Fortunecity.
7. A continuación muestra la opción para seleccionar en que parte, unidad de disco duro de la computadora o de la unidad de Diskette, se desea leer la información para ser trasladada al servidor.
8. Al tener toda la información que se desea publicar en Internet, se oprime el botón "Upload the file(s)". Con esta opción se actualiza en línea la página, inmediatamente.
9. La dirección temporal de la página del presente proyecto de graduación es:
<http://www.fortunecity.com/westwood/vuitton/2171>. Este trabajo posteriormente será incluido en la página de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, quedando la administración de la misma a cargo de esta Facultad. Las modificaciones o actualizaciones futuras serán autorizadas por el Programa de Diseño Gráfico, el cual por medio de la facultad de Arquitectura lo trasladará al Departamento de Cómputo de la Universidad, situado en la Rectoría. Este departamento es el encargado de la administración de todo el nodo de la USAC.

OLUCHI, PACC

**COMPROBACIÓN DE LA EFICACIA
DE LA PIEZA**

4

CAPÍTULO IV

COMPROBACIÓN DE LA EFICACIA DE LA PIEZA

Se utilizó una muestra de 50 personas distribuidas en cinco grupos de diez personas. Cada persona cumple con características tales como: ser estudiante de la Universidad de San Carlos de Guatemala, y cursa el cuarto o sexto semestre del Programa de Diseño Gráfico en octubre de 1,998.

Para comprobar la eficacia de la pieza se utilizaron encuestas con preguntas de carácter cerrada y a la vez abierta, los datos de las preguntas cerradas fueron tabulados, y los datos de las preguntas abiertas sirven para corroborar la confiabilidad de los mismos.

La prueba fue realizada utilizando el centro de cómputo de la facultad de Arquitectura, se introdujo la página en la computadora y se cargo para que los alumnos pudieran navegar en la página como lo harían si estuvieran conectados a Internet, se invitó a alumnos del cuarto y sexto semestre del Programa de Diseño Gráfico.

La encuesta se basa en tres aspectos:

1. **Datos generales:**

El estudiante responde a preguntas sobre el semestre que cursa, edad, sexo y jornada de estudios.

2. **Datos sobre Diseño Gráfico:**

Estas preguntas enfocan aspectos sobre el diseño gráfico de la Página en Internet, tales como diagramación, fotografía y tipografía.

3. **Datos de forma:**

Estos datos se refieren la distribución y claridad con que se presentan los elementos que componen la Página en Internet, por último se recaban datos sobre la opinión propia del estudiante con respecto al mejoramiento de la Página.

La validación de los datos obtenidos se realizó en el Centro de Cómputo de la Facultad de Arquitectura, con la participación de estudiantes seleccionados de la carrera de Diseño Gráfico y con la colaboración del Arquitecto Mario Carrillo, Director del Centro.

Y 0MZO-0CΓCZOC

0MZO-CYDZΠΣOCΠπ

CONCLUSIONES

- La creación de la página electrónica de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, contribuye a completar la información de la Universidad de San Carlos de Guatemala, al ofrecer a todos los usuarios de Internet, la información condensada de uno de sus programas.
- La página electrónica del Programa de Diseño Gráfico, tanto en su presentación gráfica como en su contenido, presenta una información completa, ordenada y estética, a los interesados en elegir esta carrera, a las personas que no han definido su vocación y solicitan información sobre las diferentes carreras que ofrece la USAC, y a todas las personas que se interesen por esta especialidad.
- La página electrónica prestará dos servicios importantes: primero, agilizará el trabajo de las dependencias de la USAC, encaradas de proporcionar información y a las que tienen como función la inscripción de estudiantes. Segundo, a los estudiantes les proporcionará la información necesaria sobre los requisitos y el proceso de inscripción. Sobre el contenido de la carrera y sobre los tipos de trabajos que deberá realizar. Esto le permitirá definir su vocación.
- Las páginas electrónicas combinan en sus mensajes varios lenguajes: color, tipografía, fotografía, diagramación y video. La utilización artística de estos lenguaje contribuye a la elaboración de mensajes más eficaces, por lo cual es muy importante el conocimiento de las técnicas de Diseño Gráfico.
- La página Web de la carrera de Diseño Gráfico, de la Facultad de Arquitectura, podrá ser consultada en la dirección electrónica de la USAC, que es la siguiente:
<http://www.usac.edu.gt>.

RECOMENDACIONES

- Es necesario que se incluya el uso y manejo de Internet en el Programa de estudios de Técnicas Digitales, con la finalidad de ampliar y actualizar la información sobre softwares disponibles para la edición de páginas en Internet, ya que actualmente en Guatemala la creación de páginas aumenta con la expansión de los servicios de Internet.
- Incluir el presente trabajo sobre el Programa de Diseño Gráfico en las páginas que tiene la USAC, en Internet para informar a los usuarios sobre la carrera.
- Actualizar la página cada año, con los avances académicos y tecnológicos relacionados con la carrera así como los mejores trabajos, de los estudiantes y para informar las actividades especiales del Programa de Diseño Gráfico.
- Sugerir a los estudiantes de Diseño Gráfico la elaboración de páginas electrónicas de los programas de la USAC que no cuenten con ella.

BIBLICAL
THEOLOGY

BIBLIOGRAFÍA

1. ALZAMORA, Margot. *La comunicación, hoy*. Guatemala. Editorial Piedra Santa. 1980.
2. CONSTANTE, Susana. *Biblioteca del Diseño Gráfico*. España. Naves Internacionales de Ediciones, S.A. 1994
3. PERFECT, Cristopher. *Guía completa de la Tipografía*. Editorial Blume. 1994.
4. SWANN, Alan. *El color en el diseño gráfico*. Barcelona. Editorial Gustavo Gili, S.A. 1993.
5. FACULTAD DE ARQUITECTURA, USAC 2000. Programa de Estudios del Programa de Diseño Gráfico.

INTERNET

1. Componentes de una página
<http://www.atdesign.com/content/base/at/webcraft/04/02text/index.html>
2. Composer Nethelp
[File:///C:/Archivos programas/Netscape/ram/Nethelp/netscape/composer/comp.html](File:///C:/Archivos%20programas/Netscape/ram/Nethelp/netscape/composer/comp.html)
3. Creación de páginas WWW
<http://www.teesa.com/wwwcrear.html>
4. El manual de Internet
<http://www.telcom.es/akira/internet.html>
5. Glosario de Términos de Internet
<http://www.alcab.es/internet/glosario.htm>
6. Qué es Internet
<http://www.corona.com.co/html/internet/int002.html>
7. ¿Qué es Internet?
<http://tesiccu.gdk.iteso.mx/ale/introduc.htm>

LOGOSOPHIA O-I

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

GLOSARIO

A

APPLET:

Aplicación realizada en Java para ser ejecutada en el sistema cliente.

ARPANet:

Este término proviene de Advanced Research Project Agency Network (Red de Proyectos de Investigación Avanzados), el precursor de la red Internet. Fue desarrollado a finales de los años 60 y a comienzos de los 70 por el Departamento de Defensa americano, como un experimento en redes mundiales que sobreviviera una guerra nuclear.

B

Browser:

(Traducción literal: examinador) Programa cliente que se utiliza para buscar diferentes recursos de Internet. Se trata de una herramienta de navegación sin la cual no se podría acceder a los recursos de Internet. Los browsers más usados son Netscape Navigator, Microsoft Internet Explorer, y Mosaic de la NCSA.

C

Contraseña:

(ing.: password) Palabra o cadena de caracteres, normalmente secreta, para acceder a través de una barrera. Se usa como herramienta de seguridad para identificar usuarios de una aplicación, archivo, o red. Puede tener la forma de una palabra o frase de carácter alfanumérico, y se usa para prevenir accesos no autorizados a información confidencial.

Correo electrónico:

(ing.: electronic Mail, o e-mail). Los mensajes, normalmente en forma de texto, enviados de una persona a otra sobre un tema en concreto a través del ordenador. El correo electrónico puede enviarse automáticamente a un gran número de direcciones a través de una lista de correo (mailing list).

Dominio:

(ing.: domain name) Nombre que identifica el punto de Internet. Los nombres de dominio tienen dos o más partes, separadas por puntos. La parte de izquierda es la más específica, mientras que la de la derecha es la más general. Un ordenador puede tener más de un nombre de dominio, pero un determinado nombre de dominio sólo se refiere a una máquina. Normalmente, todos los ordenadores de una red tendrán el mismo nombre que la parte derecha de sus nombres de dominio. Es posible que un nombre de dominio exista pero no esté conectado a un ordenador. Esto ocurre a menudo, de tal modo que un grupo o empresa puede tener una dirección de correo electrónico sin tener que establecer un punto real en Internet.

E

E-mail:

(Mail). Ver correo electrónico. Electronic

Eslabón:

(ing.: link). Conexión a otro documento Web, por medio de la dirección URL. Los enlaces aparecen en el texto de un documento Web en forma de texto subrayado y de distinto color. Permiten al usuario presionar el botón del ratón sobre dicho texto y automáticamente saltar a otro documento, o a otro servidor, o enlazar a otra parte del mismo documento.

G

GIF.

Acrónimo de Graphics Interchange Format (Formato de intercambio de gráficos). Es un formato de archivos gráficos. En los documentos de WWW, IMG a menudo enlaza con archivos de extensión ".gif".

H

Hipertexto:

(ing.: hypertext) Cualquier texto que contiene enlaces a otros documentos. El lector selecciona determinadas palabras o frases en el documento o parte del mismo mediante un enlace, lo que hace que aparezca el otro documento.

Homepage:

Ver página de inicio

HTML:

Acrónimo de HipertText Markup Language (Lenguaje de Marcas de Hipertexto). El lenguaje de código que se usa para crear documentos de hipertexto para usar en la WWW. HTML parece un código pasado de moda, donde un bloque de texto se rodea con códigos que indican cómo debería parecer. Sin embargo, en HTML también se pueden especificar que un bloque de texto o una palabra se una a otra fila en la Internet. Archivos HTML están dirigidos a ser visualizados usando un programa cliente WWW, como Mosaic.

I

Internet:

La gran colección de redes interconectadas que usan protocolo TCP/IP y que evolucionó de ARPANET a finales de los 60 y principios de los 70. Internet conecta hoy por hoy a 60,000 redes independientes dentro de la red mundial global.

J

Java:

Nuevo lenguaje de programación orientado a objetos, diseñado por Sun Microsystems para el desarrollo de aplicaciones multiplataforma y para la WWW. Se puede describir como una versión simplificada de C++. Además, Java implementa muchas características de seguridad en novedad de este lenguaje es que es independiente de la plataforma cliente, y las applets se ejecutan en el sistema cliente.

JPEG:

Acrónimo de "Joint Photographic Experts Group" (Grupo de expertos fotógrafos) Es, como GIF, un formato para archivos gráficos y un estándar para imágenes en Web. Los archivos de este formato tienen extensión ".jpeg". Lo que diferencia a los formatos gif y jpeg es cómo se comprimen los datos (con pérdidas en jpeg, y sin pérdida en gif) y la profundidad de bits (8 bits para gif, y 24 bits para jpeg).

M

Módem:

Este término proviene de las palabras Modulador-DEModulador. Dispositivo que se conecta al ordenador y a una línea telefónica y permite poner en contacto dos ordenadores a través de la línea telefónica. El módem es para los ordenadores lo que para nosotros el teléfono.

N

Netscape:

Es un browser WWW y el nombre de una empresa. Esta herramienta de navegación estaba basada, en un principio, en el programa Mosaic, desarrollado por la NCSA. Netscape ha crecido en sus características rápidamente y ahora se reconoce mundialmente como el mejor y más popular browser de Web. La corporación Netscape también produce software. Netscape proporciona grandes mejoras en velocidad y hardware sobre otros browsers, y ha abierto cierta polémica, al crear nuevos elementos para el lenguaje HTML usado por las páginas Web, pero las extensiones Netscape a HTML, no se soportan universalmente.

Nudo:

Cualquier ordenador conectado a una red

P

Página de inicio:

(ing.: home page) También llamada página principal, es la primera página que aparece cuando se accede a un servidor de páginas Web, y es desde donde se puede explorar dicho servidor.

Página Web:

(ing.: *Web page*) No se trata de una página en el sentido literal, sino un documento completo editado en la World Wide Web. La página principal (en inglés *home page*) es la primera página que aparece cuando se entra en un puesto de Web al que se ha llamado.

Proveedor de servicio:

(ing.: *provider*) Empresa que proporciona acceso a Internet, o a servicios de correo electrónico, Infovía, Technisoft, etc., por medio de una tarifa mensual.

Protocolo:

(ing.: *protocolo*) Lista de comandos estandarizada a la que responde un servidor. Un servidor FTP, por ejemplo, debe responder a comandos como "get" y "put".

R

Red:

(ing.: *Network*). Grupo de ordenadores y otros dispositivos periféricos conectados unos a otros para comunicarse y transmitir datos entre ellos.

U

URL:

Acrónimo de Uniform Tesource Locator (Localizador de Recursos Uniforme). Es el modo estándar de proporcionar la dirección de cualquier recurso en Internet, que es parte de la WWW. Las URLs pueden ser absolutas o relativas. Una URL absoluta consiste en un prefijo que denota un método ("http" para puntos de Internet, "gopher" para gophers, "ftp" para transferencia de ficheros, etc.), seguido por dos puntos y dos barras (: //), una dirección, que consiste en un nombre de dominio, seguido por una barra, un nombre de vía, y un ancla opcional (precedido por un símbolo * que apunta a un lugar dentro de una página Web). Una URL relativa designa un elemento relativo en el que la designación se hace. Es similar a dar el número de teléfono son el prefijo de provincia para llamar desde la misma ciudad.

W

WWW:

Acrónimo de World Wide Web (traducción literal: Tela de araña mundial). Se denomina así al gran universo de recursos a los que se puede acceder usando Gopher, FTP, HTTP, Telnet, Usenet, WAIS y otras herramientas. Es el universo de servidores HTTP que permiten mezclar texto, gráficos, archivos de sonido, etc. Juntos.

SOXIXA

ENCUESTA

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

El uso de esta encuesta es para evaluar la Página de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, en Internet. Sus respuestas serán muy útiles para el éxito del proyecto de graduación de Técnico Universitario en Diseño Gráfico. La encuesta es anónima. Gracias por su colaboración.

Semestre que cursa: _____ Edad: _____ Sexo: M
Jornada: Matutina Vespertina Nocturna

¿Cómo se enteró de la carrera de Diseño Gráfico?

INSTRUCCIONES:

Marque con una "X" la respuesta que considere correcta.

1. La información de la página es:

Poca
Apropiada
Excesiva

¿Por qué? _____

2. La diagramación es:

Vacía
Correcta
Carga

¿Por qué? _____

3. Las fotografías son:

Pocas
Apropiadas
Excesivas

¿Por qué? _____

4. La tipografía es:

Pequeña
Apropiada
Grande

¿Por qué? _____

5. La página principal es:

Confusa
Clara

¿Por qué? _____

6. ¿Considera que la página motiva al usuario a estudiar la carrera de Diseño Gráfico?

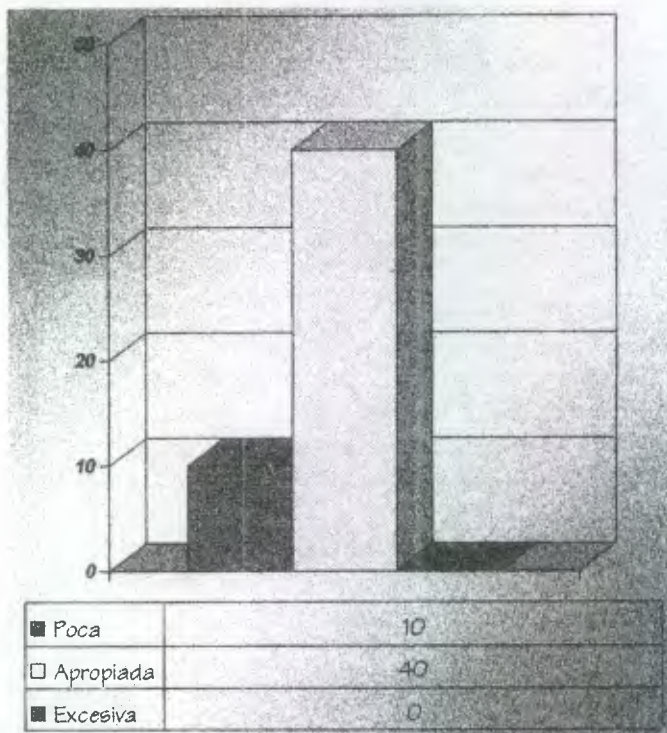
Si
No

¿Por qué? _____

7. ¿Qué agregaría a la página según su opinión? _____

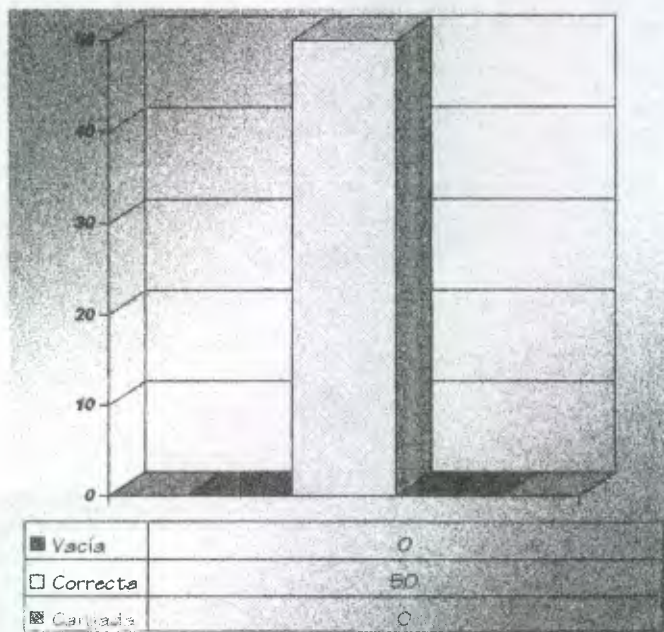
Pregunta No. 1

- La Información de la página es:
- 10 personas coincidieron en que la información debe ampliarse para conocer otros aspectos del Programa de Diseño Gráfico.
- 40 personas están de acuerdo en que la información es apropiada, ya que presenta la información necesaria para conocer el Programa de Diseño Gráfico.



Pregunta No. 2

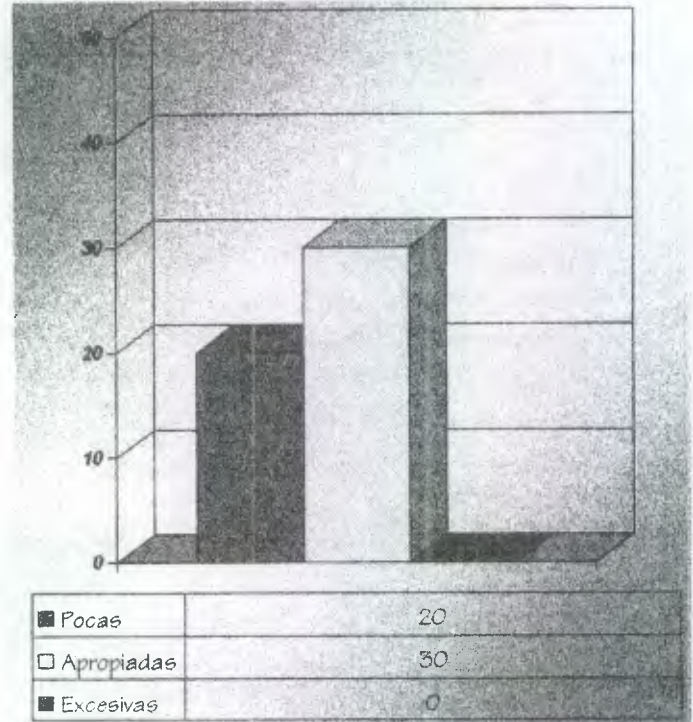
- La Diagramación es:
- Todos los encuestados coinciden en que la diagramación es atractiva y equilibrada.



Pregunta No. 3

- Las Fotografías son:

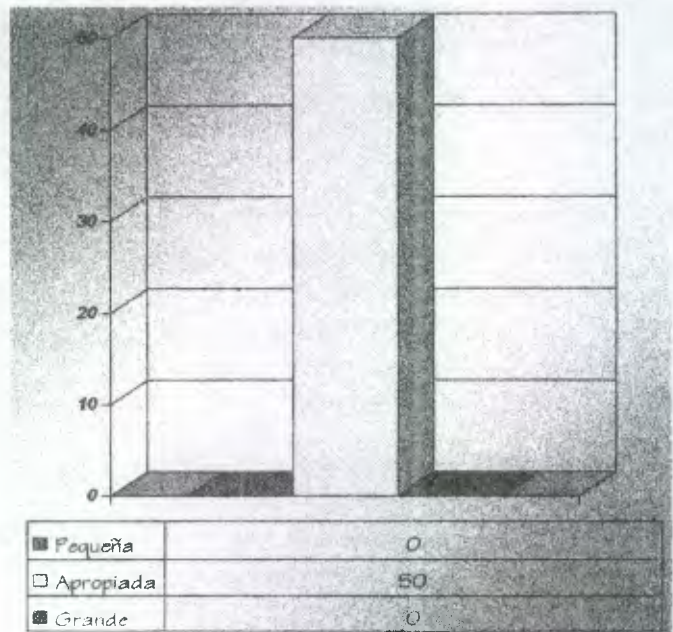
- 20 personas opinan que la muestra fotográfica debiera ampliarse para dar una idea más real de la calidad de trabajos que pueden lograrse en cada semestre del Programa de Diseño Gráfico.
- 30 personas consideran que las fotografías incluidas en la Página motivan a otros a estudiar la carrera, y dan una idea de las actividades que curriculares que se desarrollan a través de la carrera.



Pregunta No. 4

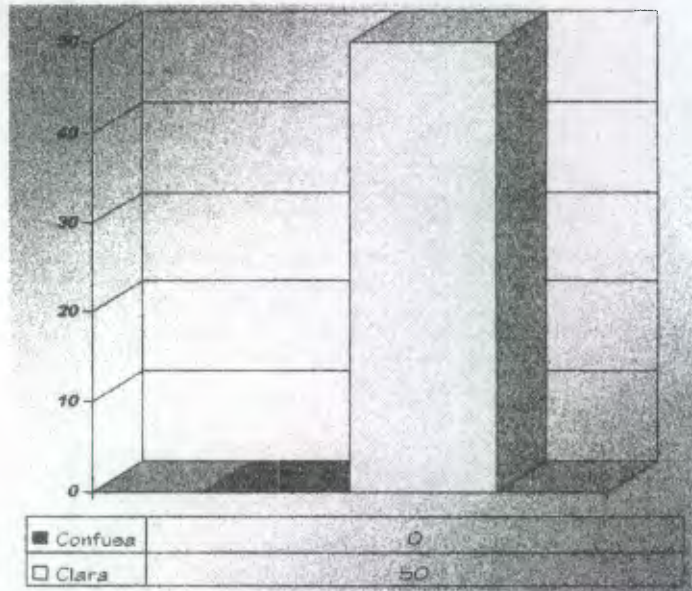
- La Tipografía es:

- Todas las personas encuestadas consideran que la tipografía es apropiada ya que por la forma y el color llama la atención y se adecua al tema tratado en el texto. Además de la claridad y creatividad de los encabezados.



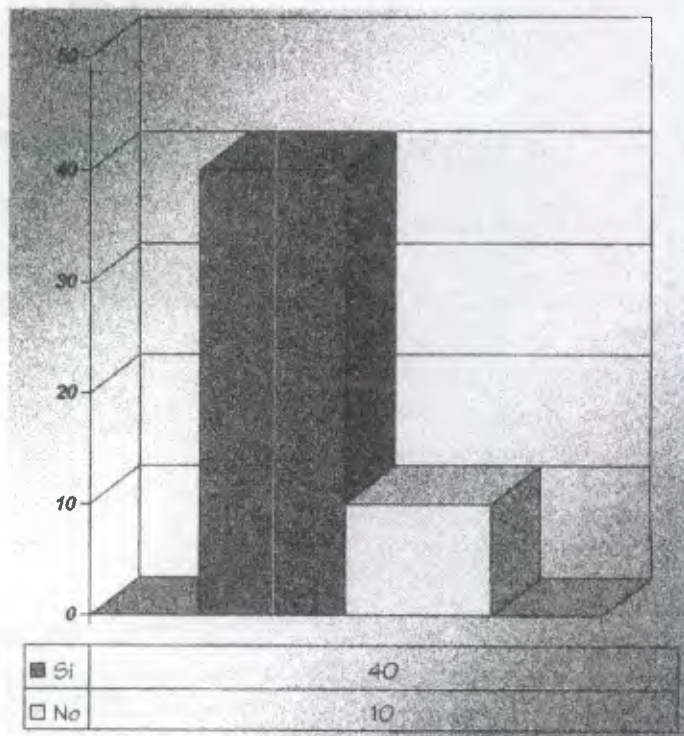
Pregunta No. 5

- La Página Principal es:
- Todas las personas encuestadas opinan que la Página Principal tiene la información clara sobre los temas que pueden consultarse y da una idea clara del contenido de la misma. Sabiéndose desde el principio que se trata de la página del Programa de Diseño Gráfico.



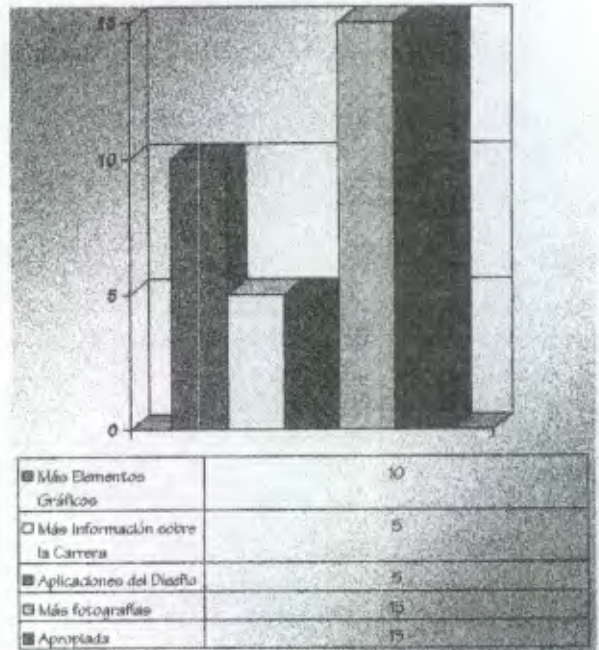
Pregunta No. 6

- ¿Considera que la página motiva al usuario a estudiar la carrera de Diseño Gráfico?
- 40 personas coinciden en que la información y las fotografías crean un plano claro y atractivo para interesarse en estudiar la carrera de Diseño Gráfico.
- 10 personas consideran que hace falta incluir información sobre actividades extra-curriculares, como exposiciones y conferencias.



Pregunta No. 7

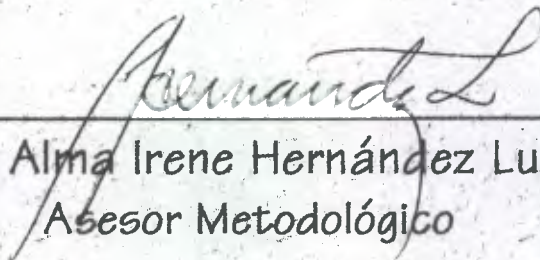
- ¿Qué agregaría a la página según su opinión?



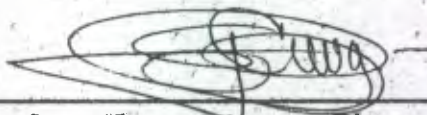
IMPRÍMASE



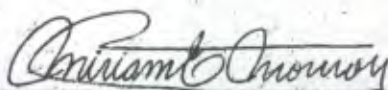
Arq. Rodolfo Portillo Arriola
Decano



Arq. Alma Irene Hernández Luna
Asesor Metodológico



Dg. Francisco Chang
Asesor Gráfico



Miriam Monroy de Ruano
Sustentante