

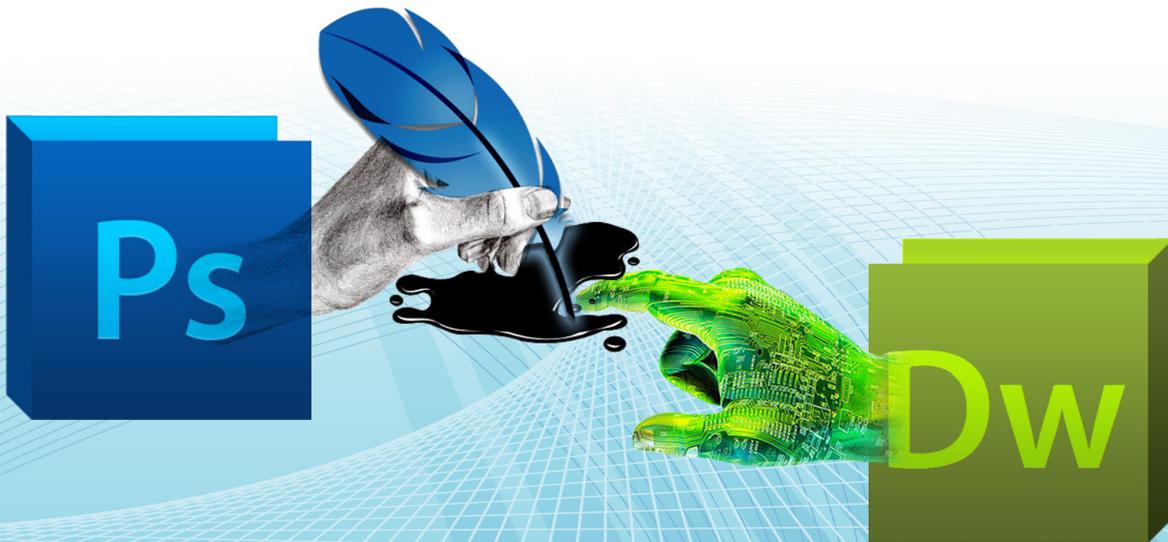


USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

ARQUITECTURA
Diseño Gráfico



MATERIAL DE APOYO PARA LA CREACIÓN DE PÁGINAS WEB
MATERIAL DE APOYO PARA LA CREACIÓN DE PÁGINAS WEB
APLICADO AL CURSO DE TÉCNICAS DIGITALES 7



PRESENTADO POR
JOSÉ ANTONIO OSORIO MANZO

PREVIO A OPTAR AL TÍTULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO CON ÉNFASIS CREATIVO
EGRESADO DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS.

GUATEMALA, OCTUBRE DEL 2014



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



Facultad de
Arquitectura

*Material de Apoyo para la Creación de Páginas Web
Aplicado al curso de Técnicas Digitales 7*

PRESENTADO A LA JUNTA DIRECTIVA POR
José Antonio Osorio Manzo
Al conferirse el título de
DISEÑADOR GRÁFICO

“El autor es responsable de las doctrinas sustentadas, originalidad y contenido del proyecto de graduación, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala”

Octubre, 2014



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

DECANATO

Universidad de San Carlos de Guatemala
Edificio T2, Primer Nivel, Ciudad Universitaria zona 12 – Ciudad de Guatemala, Guatemala C.A.
Teléfono: 2418-9000



MIEMBROS DE JUNTA DIRECTIVA 2do. SEMESTRE 2014

| | |
|---------------------------------------|------------|
| Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo | Decano |
| Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea | Vocal I |
| Arq. Edgar Armando López Pazos | Vocal II |
| Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras | Vocal III |
| Tec. D.G. Wilian Josué Pérez Sazo | Vocal IV |
| Br. Carlos Alfredo Guzmán Lechuga | Vocal V |
| Arq. Alejandro Muñoz Calderón | Secretario |

TRIBUNAL EXAMINADOR

Arquitecto Carlos Valladares Cerezo
Arquitecto Alejandro Muñoz Calderón
Licenciado Gustavo Jurado
Licenciado Axel Barrios
Licenciada Lourdes Pérez

ÍNDICE

| | |
|--|-----|
| Agradecimientos..... | ii |
| Presentación..... | iii |
| Capítulo I: Introducción..... | 1 |
| Capítulo II: Perfil del Cliente y grupo Objetivo..... | 7 |
| Capítulo III: Conceptos Fundamentales..... | 23 |
| Capítulo IV: Comprobación de Eficacia..... | 52 |
| Propuesta Gráfica Final y Fundamentación..... | 57 |
| Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta..... | 139 |
| Conclusiones..... | 143 |
| Recomendaciones..... | 144 |
| Bibliografía..... | 145 |
| Glosario..... | 146 |
| Anexos..... | 153 |

AGRADECIMIENTOS

A DIOS

Por darme la vida y la oportunidad de tener un buen camino.

A mis Padres

Por todo el apoyo y amor incondicional que me han dado durante todo el trayecto de mi vida.

A mi familia

Por toda su comprensión y apoyo moral para seguir adelante.

PRESENTACIÓN

El presente documento explica los pasos con sus respectivos procedimientos para la elaboración y ejecución de páginas Web.

Con este proyecto de graduación se pone a disposición las técnicas que se utilizan para el desarrollo eficaz en el diseño de interfaces para páginas Web.

Adobe PhotoShop es el programa más utilizado en Internet para la edición de imágenes digitales, por lo que se diseñará páginas Web utilizando un par de herramientas de este poderoso programa, mismas que se incluyen gráficas.

Adobe Dreamweaver es la herramienta de desarrollo Web líder del mercado y permite a sus usuarios diseñar, desarrollar y mantener de forma eficaz sitios y aplicaciones Web basados en normas.

Este material de apoyo aborda temas de como armar un documento dentro de Dreamweaver, y la aplicación de los estilos CSS dentro de la pagina Web para lograr una estética profesional.

Con Dreamweaver, los desarrolladores Web lo abarcan todo, desde la creación y mantenimiento de sitios Web básicos, hasta aplicaciones avanzadas compatibles con las mejores prácticas y las tecnologías más recientes.

Este proyecto se realizó con la finalidad de apoyar al estudiantes de la licenciatura en diseño gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, puesto que, actualmente no existe ningún material didáctico para el desarrollo efectivo de páginas Web.

Para dicho proyecto de graduación se llevaron a cabo investigaciones para darle un alto grado académico y para su validación se realizó un *Focus Group* donde los resultados fueron muy positivos y motivadores en el desarrollo eficaz y eficiente de este proyecto.

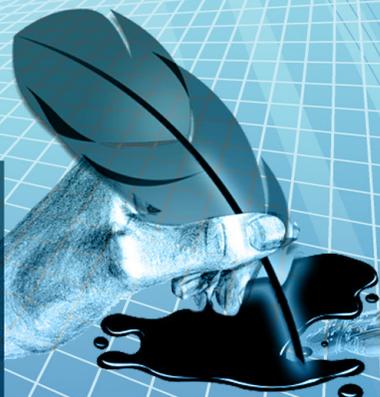
La importancia de este material de apoyo, para la creación de páginas Web, es para la parte visual del tema, con el se puede ejemplificar de mejor manera, además, la mecánica de la exposición es más dinámica y acapara la atención fácilmente.

Así, también, se convierte en una herramienta más de refuerzo para agilizar, comprender y aprender el uso efectivo de las herramientas en la creación de páginas Web.

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

Ps



Dw

ANTECEDENTES DE LA ASIGNATURA DE TÉCNICAS DIGITALES 7

Este curso se impartió en la Licenciatura de Diseño Gráfico de la facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala como la asignatura de Creatividad Digital 3 pero, con el nuevo *pensum* de estudios pasó a ser como la asignatura de Técnicas Digitales 7.

Aquí abordan determinados temas tales como: Diseño Web, conceptos básicos de la Web, su funcionamiento y desempeño. Se emprende el tema de planificación, estructuración y ejecución de distintos sitios según su categoría, la temática, grupo objetivo, entorno Web y requerimientos, tanto de marca, como de funcionalidad. Introducción al mundo Web. Especificaciones técnicas de programación como HTML y estilos CSS.

Para la realización de las páginas Web se utilizan los programas de Photo Shop que sirve para el diseño y maquetación. Dreamweaver que se encarga de ser la plataforma para ejecutar la estructura de la Página Web.

En el desarrollo de la asignatura, el docente se basa en clases magistrales, apoyadas con material audiovisual donde explica los dis-

tintos procedimientos y pasos que se deben seguir.

Adquirir el conocimiento sobre la creación de páginas Web es muy extenso para un semestre, por lo que es importante desarrollar un material de diseño gráfico que solucione este problema. Desde sus inicios hasta ahora no existe ningún material de apoyo gráfico para este curso.

El único documento existente es la TESIS LINEAMIENTOS PARA EL DESARROLLO EFICIENTE DE PAGINAS Y SITIOS Web, APLICADO A LA ASIGNATURA DE CREATIVIDAD DIGITAL II del Lic. Juan Bautista Sagastume Reyes; esta tesis se orienta únicamente a los lineamientos de la Web, es decir, no indica el procedimiento para construir una página Web.

PROBLEMA

El curso de Técnicas Digitales 7 que se imparte en la licenciatura de Diseño Gráfico, de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Es un curso netamente práctico, que tiene como objetivo, que el estudiante conozca, aprenda y aplique los conocimientos adquiridos en Photoshop y Dreamweaver para la elaboración de Páginas Web.

Se realizó una evaluación diagnóstica, donde se identificaron los siguientes aspectos:

- La falta de una fuente didáctica de apoyo que le ayude a valerse por sí mismo para poder desarrollar páginas Web. Un soporte de material gráfico que sea su instructor y guía. Pero la falta de este material gráfico conlleva a la realización de un Página Web deficiente, donde repercuten aspectos como links y botones inactivos, programación HTML y estilos CSS erróneos. Puesto que estos materiales didácticos han ido cobrando cada vez mayor importancia en la educación, como un medio para estimular el aprendizaje de conceptos, habilidades, destrezas y actitudes y para hacer del aprendizaje un proceso más activo, divertido e interesante.
- La masificación estudiantil está lejos de ser una satisfacción para docentes y motivación para los estudiantes, se convierten en barrera para el adecuado aprendizaje. El resultado es: incomodidades, falta de atención y comprensión de las clases y carencia de aprendizaje efectivo, es decir, son las consecuencias de contar con sobrepoblación educativa. La sobrepoblación es una barrera que no permite desarrollar la mentalidad escolar. Lo ideal es dar prioridad la contratación de catedráticos y garantizar la infraestructura educativa, pues anualmente la población está en constante crecimiento.
- Tiempo de clase es limitado para el desarrollo de los contenidos porque solo se imparten dos periodos de clase de una hora durante la semana. Por lo tanto, hay que decir que el horario constituye la estructura dentro de la cual trabajan docente y alumno. La planeación se diseña con base en secuencia de actividades, permitiendo poco a poco que el estudiante se vaya vinculando fácilmente en su proceso de aprendizaje, lo cual le permite ir respondiendo de manera positiva y acertada a las actividades programadas.
- La falta de permanencia en el transcurso del periodo de clase por el horario vespertino provoca el bajo desempeño escolar, lo cual conduce al alumno a diferentes caminos que afectan su vida estudiantil; tales como la falta de atención en el aula, la deserción escolar, reprobación, frecuentes llamadas de atención así el alumno.

Por lo que el presente proyecto de graduación titulado "Material de Apoyo para la creación de Páginas Web aplicado al curso de Técnicas Digitales 7", proyecto de investigación y comunicación, ayudará a proporcionar información general a profesores y estudiantes del nivel universitario, para conocer las diferentes técnicas y medios para la elaboración de Website.

JUSTIFICACIÓN

Magnitud

La falta de una fuente de información sobre el proceso de creación de sitios Web crea dificultades de aprendizaje para los estudiantes que cursan Técnicas Digitales 7, de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la facultad de Arquitectura, de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

La población de alumnos del ciclo escolar 2012 en esta asignatura es de 95 estudiantes. *(Lic. Axel Barrios, comunicación personal, 5 de noviembre de 2012).*

Estos materiales de apoyo son necesarios ya que por medio de una metodología que explique los procedimientos hará que el aprendizaje se asimile más fácilmente por parte del estudiante y conozca las distintas etapas para la creación de páginas Web.

Trascendencia

La falta de un material de apoyo coloca a los diseñadores gráficos de la Universidad de San Carlos de Guatemala con cierta desventaja frente a Webmaster (Diseñadores de páginas Web) con mejor preparación y experiencia.

En la actualidad, existen muchos tutoriales en Internet, pero no abarcan el contenido deseable para la asignatura, otros tutoriales como los de Adobe son muy buenos pero lo malo que son demasiados extensos.

En lo laboral hoy en día se le demanda más al diseñador gráfico en el ámbito de la creación y diseño Web pero principalmente en el conocimiento del código HTML con los Estilos CSS.

Vulnerabilidad

Debido a que el curso de Técnicas Digitales 7, no cuenta con fuentes didácticas, se considera que es indispensable el aporte del diseño gráfico con la realización de la propuesta de material de apoyo didáctico en dicho curso como los son los tutoriales, se espera lograr un aprendizaje innovador que motive al estudiante a utilizar la tecnología de la Web.

Este material debe ser fácil de comprensión en la transmisión de

información didáctica. Desarrollar este material de apoyo, llenará un vacío de conocimiento que esta latente en nuestro que hacer como diseñadores gráficos, y proporcionará:

- **A la Asignatura de Técnicas Digitales 7:**

Servirá de apoyo para el facilitar el aprendizaje del curso y mejorar el rendimiento para la elaboración de paginas Web básicas.

- **Al Estudiante:**

Así también sea una fuente de auto-aprendizaje para que el estudiante tenga un nuevo apoyo y le brinde información acerca de procedimientos, técnicas, métodos que se deben tomar para la preparación y realización de las páginas Web.

- **Al catedrático:**

Que este proyecto beneficie, reforce y apoye la cátedra. También economice tiempo y facilite el trabajo de educar.

Factibilidad

Este proyecto es de bajo costo, puesto que se tiene considerado como un costo de producción que se absorberá como parte del ejercicio de Tesis y que se entregará en formato digital para su posterior uso. Es práctico y fácil de reproducir por el tipo de formato

que utiliza. Es factible para su uso, tanto en el salón de clase, por el docente, como en su propia casa, como método de consulta para el estudiante. Los contenidos generales que aborda este proyecto de graduación son: Photoshop: Diseño Web, maquetación, en HTML: la creación de un Sitio Web, en Dreamweaver: creación de Sitio Web, Hojas de Estilos CSS, Hipervínculos, el menú de Insertar y como crear un formulario.

Este documento está elaborado para ser distribuido y consultado por estudiantes de Diseño Gráfico que cursan la asignatura de Técnicas Digitales, en la Licenciatura de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Además, este proyecto podrá ser consultado por estudiantes de Diseño Gráfico de otros ciclos y por personas que se dedican al desarrollo de sitios Web en Guatemala. Este material de apoyo es totalmente gratuito.

Aunque la vigencia de este material puede variar con el paso del tiempo, ya que la tecnología cambia constantemente, pero la base del contenido podrá permanecer por varios años.

OBJETIVOS GENERALES

Diseñar un material de apoyo didáctico para la comprensión y aprendizaje sobre la creación de páginas Web para los estudiantes del curso de Técnicas Digitales 7. Esta asignatura es impartida en la licenciatura de Diseño Gráfico, de la facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Diseñar y diagramar una presentación digital didáctica para brindar información necesaria acerca de los procedimientos en la elaboración de sitios Web en los software de PhotoShop y Dreamweaver, para los estudiantes de Técnicas Digitales 7 de la licenciatura de Diseño Gráfico.

Crear y habilitar una guía como instrumento didáctico para la educación presencial y como base para la educación a distancia para la asignatura.

CAPÍTULO 2

PERFIL DEL CLIENTE Y GRUPO OBJETIVO

Ps



Dw

FILOSOFÍA Y ENFOQUE CURRICULAR

El nuevo currículo de la Escuela de Diseño Gráfico se centra en el ser humano y se organiza en competencias, ejes y áreas para el desarrollo del aprendizaje. Un enfoque curricular estructura, visualiza y organiza el proceso educativo. Es la expresión pedagógica de los principios, fines y objetivos de la educación, organiza las capacidades, contenidos y actividades de aprendizaje de manera global, orgánica y flexible. Hace explícitas las intenciones del sistema educativo y sirve de guía para organizar las situaciones de aprendizaje, determinar los grados de logro de las acciones educativas, definir la interacción de los sujetos, los elementos y procesos curriculares.

SUJETOS

Estudiante: El nuevo paradigma curricular, requiere que los y las estudiantes sepan utilizar sus conocimientos; es decir, que no solo adquieren conocimientos, valores o destrezas sino que aprenden lo que puede hacer con ellos. Se busca que el aprendizaje sea significativo. El aprendizaje significativo requiere que los y las estudiantes puedan utilizar los conocimientos de manera pertinente y flexible.

El nuevo enfoque curricular del estudiante cambia significativamente del modelo presencial a los ambientes de aprendizaje, pasando de ser un ente pasivo a un actor con un rol muy activo e importante. El perfil del estudiante incluye: conocer, aprender, desarrollar, habilidades morales, cognitivas y reflexionar el conocimiento dado. En este proceso, debe asumir riesgos frente a su aprendizaje, pues tiene la confianza suficiente para probar sus ideas sin temor a equivocarse y considera el error como el punto de partida de construcción de su conocimiento.

El estudiante asume el aprendizaje como un agente transformador de su realidad y de su entorno. Considera lo que aprende como una herramienta que le sirve para la vida y se convierte en una fuente generadora de inquietudes y preguntas que le permiten participar en cambios de su realidad.

Los estudiantes continuamente desarrollan el aprendizaje y las estrategias para resolver problemas. Según la normativa, se consideran estudiantes de la carrera quienes hayan sido inscritos y registrados en la oficina de Registro y Estadística de la Universidad de San Carlos, con solvencia de pago de matrícula y cuota aprobados por la Junta Directiva de la Facultad.

Docente: El docente de la Escuela de Diseño Gráfico debe de ser el motor dentro del proceso de estimulación creativa, facilitador del desarrollo y de la expresión de la creatividad en el aula. Asumirá El papel de: mediar, facilitar, orientar, comunicar y administrar los procesos educativos.

El catedrático promueve un ambiente colaborativo con el estudiante, utilizando formas de metodologías activas que propicien el diálogo y reflexión entre los participantes del proceso, partiendo del conocimiento de las características personales de cada uno de los educandos (fortalezas, debilidades, intereses) lo cual apunta a ser capaz de conocer los ritmos de aprendizaje de un grupo de trabajo para diseñar la mejor estrategia educativa a emplear. Es un profesional que organiza el ambiente educativo y provee la experiencia enriquecedora que permita una educación innovadora, divergente y creativa acorde con las exigencias de la sociedad.

Se consideran profesores de la Escuela a todos los profesionales del diseño gráfico u otras profesiones que tengan el grado académico mínimo de licenciados y desarrollen actividades de docencia, investigación y servicio dentro del *currículum* de la Escuela.

Autoridades y personal administrativo: Dicho personal para su ingreso, promoción y retiro se rige por las normas generales de la Universidad, a excepción de la contratación de personal temporal. La estructura formal de la Facultad está precedida por una Junta Directiva. La Escuela de Diseño Gráfico como parte de esa estructura depende de las decisiones administrativas políticas de dicho ente, se cuenta con un Consejo Académico integrado por los coordinadores de cada área del conocimiento, quienes en consenso respaldan las decisiones que formalmente ejecuta la Dirección de la Escuela.

El Contexto Social (comunidad):

El Licenciado en Diseño Gráfico es un profesional capaz de dar respuestas creativas e innovadoras en su campo profesional, su mentalidad será positiva, crítica y también emprendedora.

Conocedor y dominador de las tecnologías aplicadas al diseño gráfico, interactuará beneficiosamente para su empresa, ente o para la persona como profesional individual en sus diversos campos, inclusive, el docente, de forma consecuente, ética, innovadora y aplicando las técnicas y artes que le sean propios.

Estará apto para la licenciatura de diseño gráfico y tendrá calidad de respuestas en:

- Identificar, analizar, solucionar proyectos visuales y conceptualización gráfica.
- Interrelación con otras disciplinas para desarrollar proyectos.
- Desarrollar al máximo toda su potencial creativo.
- Competir profesionalmente y con ética.
- Diseñar gráficamente cualquier proyecto y en particular su énfasis profesional.
- Emplear la tecnología con acierto y propiedad.
- Administrar proyectos visuales.
- Dominar los costos y presupuestos.
- Visualizar otros campos del dominio gráfico.
- Ser emprendedor.
- Manejar valores éticos.
- Tener vocación de servicio.
- Mostrar atención al cliente.
- Poseer ciertas cualidades de autoestudio.
- Investigación como cultura y herramienta de trabajo.
- Ser autocrítico.
- Adquirir como forma de trabajo: la mejora continua.

ELEMENTOS

Competencia: En la búsqueda de una educación de mejor calidad históricamente se han planteado diferentes propuestas de innovaciones educativas desde diferentes enfoques teóricos y perspectivas metodológicas.

En este sentido, los currículos actuales en los sistemas educativos están diseñados a partir de competencias lo que supone potenciar un conjunto de capacidades que incluye conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que los estudiantes o una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiestan en su desempeño en situaciones y contextos diversos.

El currículo por competencias tiene el objetivo de lograr una formación integral del estudiante, desarrollar en ellos capacidades, habilidades y potencialidades que forman parte del repertorio personal natural.

Al finalizar su proceso de formación educativa se busca que los estudiantes logren ser personas autónomas, críticas, reflexivas, con alto sentido de la ética moral que hayan asimilado, y que practican los valores humanos, capaces de transformar su propia realidad.

CAPÍTULO 2

MATERIAL DE APOYO PARA LA CREACIÓN DE PÁGINAS WEB

Contenidos: Se organizan de diferentes maneras, tanto los que agrupan los saberes prácticos, los saberes teóricos y los saberes valorativos. Los contenidos están referenciados a los conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores establecidos en las competencias. Las asignaturas están ubicadas por áreas de conocimiento, así se encuentran las siguientes:

Tecnología y expresión
Diseño
Teoría
Métodos y proyectos

Metodología: Como se ha señalado anteriormente, la formación educativa por competencias deberá responder a los requisitos de saber conocer, saber sentir, saber hacer, por tanto, debe tomar en cuenta las vivencias en la que se desarrolla el proceso educativo, incluidos los elementos lúdicos, medios activadores de la motricidad, y expresiones simbólicas dentro de un ambiente flexible y adecuados a los ritmos de aprendizaje y necesidades de los estudiantes. No es posible ser competente si el aprendizaje ha sido solo de carácter memorístico, mecánico, algo que se ha aprendido por repetición sin reflexión ni razonamiento. Por esto, el aprendizaje por competencia plantea el cambio de las prácticas edu-

cativas tradicionales por el “saber hacer”.

Esto significa que centrar el trabajo educativo en competencias, implica que los docentes usen su creatividad y conocimientos para crear situaciones didácticas que impliquen desafíos para los estudiantes, que les permita avanzar procesalmente en sus niveles de logro y, de esta forma, aprender más de lo que saben acerca del mundo y ponerlo en práctica en sus contextos.

O sea (que piensen, se expresen por distintos medios, propongan, distinguan, expliquen, cuestionen, comparen, trabajen en colaboración, manifiesten actitudes favorables hacia el trabajo y la convivencia.) para aprender más de lo que saben acerca del mundo y para que sean estudiantes cada vez más seguros, autónomas, creativos, visuales y participativos.

En los avances pedagógicos, los estudiantes desarrollan actividades que comprenden las diferentes etapas del proyecto: antecedentes, diagnóstico y definición del problema, perfil del cliente, objetivos, caracterización del grupo objetivo, estrategia de comunicación, cronograma de actividades de diseño, concepto creativo, bocetaje y propuesta final de diseño, validación e implementación de mejoras de las piezas,

conclusiones y recomendaciones del proyecto.

PROCESOS

Investigación: Actualmente no se ha consolidado una unidad de investigación para el diseño, son pocos los profesores que ejecutan procesos de investigación y generación de conocimiento, en todo caso, lo que se ha realizado ha sido a través de la Unidad de Investigación de la Facultad de Arquitectura (CIFA).

Planteamiento y programa: Los programas de las asignaturas están organizados en un formato estándar que facilita la planificación y ejecución de la docencia en las distintas áreas del conocimiento. Se realizan consensos entre profesores de ambas jornadas para consolidar criterios que respalden la toma de decisiones a lo largo y desarrollo de los cursos.

Las asignaturas, en la Escuela de Diseño Gráfico; están organizadas por ciclos, los cuales comprenden un período de tiempo de seis meses, aproximadamente.

A continuación se describe una programación semestral para la asignatura. En términos generales un programa debe contener:

- Información general de la asignatura

- Área del conocimiento a la cual pertenece
- Prerrequisitos
- Cantidad de créditos académicos
- Nivel de profesionalización
- Descripción de la asignatura
- Objetivo general y objetivos específicos de aprendizaje
- Metodologías y estrategias de aprendizaje
- Normas de rendimiento académico
- Descripción de los temas de estudio o contenidos
- Descripción de objetivos o competencias a desarrollar en cada bloque de contenido
- Descripción de los criterios y estrategias de evaluación
- Bibliografía

Propósito de la evaluación: La evaluación curricular no solo está enfocada a los objetivos sino que se enfoca, además, al proceso total de educación y todo lo que a ella puede influirle, pues la evaluación en un solo aspecto no tiene sentido, sino que requiere de relacionarse con otros factores que afectan el proceso, para conocer todo lo que acontece en el desarrollo curricular de la Escuela de Diseño Gráfico.

Para conocer y verificar si realmente se está cumpliendo todo lo anterior, es necesario realizar una

evaluación curricular, que tome en cuenta los diversos actores que intervienen en el proceso educativo; también debe tomarse en cuenta el contexto que la rodea y los objetivos que se esperan lograr, se debe hacer un análisis minucioso de los elementos que conforman el proceso. Todo ello para conocer si ese currículo está cumpliendo con los objetivos que se plantearon, ver si los estudiantes de la Licenciatura realmente están cubriendo el perfil que se espera, la evaluación va a servir, además, para conocer qué áreas hay que mejorar, cuáles hay que actualizar y en cuales otras hay que poner mayor énfasis, o si es necesario cambiarlo y replantear el nuevo diseño curricular para que el currículo que se maneja no caiga en la mediocridad y siempre esté en constante actualización. En el contexto de la Licenciatura de Diseño Gráfico, la evaluación tiene tres funciones básicas; establecer estándares del logro de competencias o patrones de desempeño, verificar el desempeño en relación a estas normas previamente establecidas y tomar decisiones que respalden acciones correctivas.

Análisis sobre el enfoque curricular: El enfoque curricular de La Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de

Guatemala pertenece a un enfoque holístico con visión integral del aprendizaje, es decir, la educación holística amplía y profundiza el proceso educativo. Constituye un enfoque planificado que fomenta la responsabilidad personal, promueve una actitud positiva hacia el aprendizaje y desarrolla las habilidades sociales, elementos fundamentales para desenvolverse al servicio de la sociedad guatemalteca democrática.

Este modelo, basado en la educación holística, concibe la formación de los educandos en términos de integración e interrelación, como un sistema vivo, dinámico, como una comunidad de aprendizaje que posibilite un método para aprender y enseñar a todos los involucrados en el proceso.

PERFIL DEL CLIENTE

Cliente:

El grupo objetivo de este proyecto es para todos los estudiantes universitarios que cursan TÉCNICAS DIGITALES 7 de la licenciatura en Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Objetivos

Dotar al estudiante de una sólida formación técnica con capacidad para dar respuestas de diseño gráfico y visual a las necesidades del orden de la comunicación de masas, propias de las características y condiciones del país.

Misión

La formación de Diseñadores Gráficos capaces de producir comunicación gráfica con impacto para los medios de comunicación, la publicidad y las empresas que demandarán sus servicios, a la vez, ser agentes de cambios comprometidos con la contribución de la solución de las necesidades de los sectores marginados, desarrollando campañas de interés social. Producir conocimiento para aportar a la solución de los problemas sociales y la comunicación social del país.

Visión

Ser en Guatemala una institución de educación superior cuya función es ser el ente rector en la formación profesional, así como de la producción y difusión del conocimiento en Diseño Gráfico.

Todo ello para contribuir al desarrollo sostenible del país, preservando y protegiendo los recursos culturales y naturales.

Lo anterior significa contar con profesionales con las siguientes características:

- Adaptados a la globalización, tecnología y modernización de las estructuras económicas, pero defensores de los valores culturales de la Nación, para que patrones culturales de otras partes no tiendan a extinguirlos o desaparecerlos .
- Preparados técnica y conceptualmente, pero comprometidos con la preservación de sus recursos culturales y naturales. Con absoluta ética ambiental.
- Diseñadores Gráficos capaces de producir comunicación gráfica con impacto para los medios de comunicación, la publicidad, y las empresas que demandarán sus servicios, a la vez de ser agentes de cambio comprometidos en la contri-

bución de la solución de las necesidades de los sectores marginados, y desarrollando campañas de interés social.

- El Desarrollo profesional de otras ramas del diseño y el desarrollo artístico en las artes plásticas y visuales.

Antecedentes

En 1986, dentro de los proyectos que ofrecía el arquitecto Eduardo Aguirre Cantero como candidato a Decano de la Facultad de Arquitectura, estaba el de impulsar la creación de la carrera de Diseño Industrial, toda una novedad para la oferta académica de esos años. Los arquitectos Efraín Amaya y Salvador Gálvez, muy cercanos al arquitecto Aguirre Cantero, le propusieron que en lugar de impulsar Diseño Industrial, que en su lugar ofreciera Diseño Gráfico, carrera que consideraban con mayores expectativas de crecimiento en el medio guatemalteco. No fue sino hasta que el arquitecto Amaya tuvo a su cargo la elaboración del trifoliar informativo para la campaña del arquitecto Aguirre, y ya que no había logrado convencer a éste de cambiar el proyecto de creación de Diseño Industrial a Diseño Gráfico, optó por cambiarlo en la diagramación de dicho trifoliar.

Al llegar el arquitecto Aguirre a recoger el arte del trifoliar, casi se desmaya al ver cambiado su proyecto de creación de la carrera de Diseño Industrial por la de Diseño Gráfico. Pudo más el convencimiento del arquitecto Amaya y por la premura del tiempo para la reproducción y distribución del material, que por fin el arquitecto Aguirre Cantero aceptó que fuera Diseño Gráfico su proyecto.

El arquitecto Aguirre Cantero ganó las elecciones a Decano de la Facultad, y de inmediato, contando siempre con el apoyo del arquitecto Efraín Amaya y Salvador Gálvez, se comenzó con todo lo necesario para la implementación de la carrera de Técnico Universitario en Diseño Gráfico, como un Programa Experimental en la Facultad de Arquitectura.

Ya en el año de 1987 da inicio la carrera de Diseño Gráfico con la primera promoción de estudiantes, muchos de los cuales provenían de la carrera de Arquitectura de esta Facultad, existiendo dos jornadas: una, para estudiantes del primero al tercer año, de 16:30 a 20:30 horas, y la otra, de 13:00 a 17:00 horas, solamente para el primer año.

En 1989, cerró pensum de estudios la primera promoción de Técnicos en Diseño Gráfico, encontrándose

CAPÍTULO 2

MATERIAL DE APOYO PARA LA CREACIÓN DE PÁGINAS WEB

a partir de ese momento con una serie de barreras para que fueran aprobados sus proyectos de graduación. Para el año de 1990, ya eran dos promociones que aún no tenían aprobados sus proyectos para poder graduarse, lo que motivó la conformación de un comité estudiantil para buscar la solución a esta problemática.

Durante ese mismo año, hacen presencia en el seminario de Diseño Gráfico (SEDIGRAF), donde dan lectura a una serie de quejas ante Junta Directiva de la Facultad, exigiendo soluciones al problema de la no aprobación de los proyectos de graduación.

En los años de 1991 y 1992, la situación toma otro giro pues Junta Directiva plantea el cierre de la jornada nocturna, lo que afectaba a la mayoría de la población estudiantil trabajadora; esto motivó a que el comité estudiantil de Diseño Gráfico diera los primeros pasos para conformarse en Asociación Estudiantil.

Uno de sus primeras acciones fue recurrir por la vía legal, solicitando un Amparo en el Organismo Judicial en contra del Consejo Superior Universitario y la Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura. En el año de 1992, el comité estudiantil visita a las diferentes unidades académicas, planteándoles

la situación que se vivía dentro de la Facultad de Arquitectura, para pedir su aval y crear una asociación estudiantil en Diseño Gráfico, teniendo el apoyo de la mayoría, con la excepción de la Asociación de Estudiantes de Arquitectura, que al igual que Junta Directiva, se oponían a la organización del estudiantado de Diseño Gráfico.

A finales de 1992 y gracias a la presión que el comité estudiantil ejerció en Junta Directiva y en Coordinación de Diseño Gráfico, los ahora licenciados Francisco Chang, junto a Julieta Molina, son los primeros estudiantes en graduarse como Técnico Universitario en Diseño Gráfico. Esto permitió que otros tantos estudiantes pendientes de aprobación de proyecto de graduación pudieran culminar sus estudios después de tanta espera. Desde la integración del comité estudiantil, y luego en 1993, con la primera Asociación de Estudiantes de Diseño Gráfico, se buscó siempre la manera de lograr la creación de una licenciatura en Diseño Gráfico, lo que se logra unos 10 años más tarde.

El 12 de noviembre del año 2003 es aprobada por el Honorable Consejo Superior Universitario según consta en el acta No.26-2003, gracias al apoyo del licenciado Carlos René Sierra, director de Administración de la USAC. De esta

manera, nace la licenciatura en Diseño Gráfico, que arranca en 2004 de manera auto-sostenible, debiendo desembolsar los alumnos casi Q600.00 mensuales, pago que continúa por cuatro años.

En el año de 2008 se logra un gran avance al bajar la cuota mensual a Q256.00, y aproximadamente en el segundo semestre del año de 2009, esta cantidad vuelve a bajar, esta vez a la mitad de la anterior cantidad (aproximadamente Q135.00). Más tarde, en el año de 2010, la Facultad de Arquitectura, incorpora a su presupuesto los costos salariales de los docentes de la Escuela de Diseño Gráfico, eliminándose el cobro mensual al estudiante, que desde entonces debe pagar solamente Q91.00 como única cuota anual por inscripción.

Estructura Organizacional de la Escuela de Diseño Gráfico

A) Marco Jurídico:

El Programa Técnico Universitario en Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, fue creado mediante Punto DUODÉCIMO del Acta No. 29-86 de fecha 26 de noviembre de 1986 y la Licenciatura de Diseño Gráfico fue creada según Punto DÉCIMO OCTAVO del Acta No. 26-2003, de fecha 12 de noviembre de 2003 del Consejo Superior Universitario.

B) Definición:

La Escuela de Diseño Gráfico es la instancia de administración académica, encargada de formar profesionales en comunicación gráfica y visual, con impacto en el área de la comunicación y la publicidad. Así también es la encargada de generar conocimientos para contribuir a la solución de los problemas de la comunicación social del País.

C) Integración:

La Escuela de Diseño Gráfico esta integrada de la siguiente manera: Dirección de Escuela, niveles de Formación Básica, Formación Profesional General y Formación Profesional Específica, así como por las áreas de Diseño y Comunicación, Teórico- Conceptual, Tecnológica, Práctica Profesional Supervisada, de Graduación y Asignaturas Inter-ciclos.

D) Objetivos:

Son objetivos de la Escuela de Diseño Gráfico, los siguientes:

- 1) Formar profesionales en diseño gráfico y visual, orientados a atender con ética, eficacia, equidad y productividad las demandas de la sociedad guatemalteca.
- 2) Contribuir al desarrollo de la sociedad guatemalteca mediante los programas de extensión e investigación, vinculadas con la

estructura curricular de la carrera de diseño gráfico.

E) Funciones:

Son funciones de la Escuela de Diseño Gráfico, las siguientes:

1) Planificar, organizar, dirigir y evaluar el desarrollo integral de la carrera de diseño gráfico.

2) Coordinar el desarrollo de la labor docente.

3) Evaluar y proponer cambios a la estructura curricular de la carrera de arquitectura, a través de la Unidad de Planificación de la Facultad, para su aprobación por la instancia correspondiente.

4) Capacitar y actualizar al personal académico y administrativo de la Escuela de Diseño Gráfico.

5) Propiciar la vinculación del componente docente con la investigación y la extensión.

6) Desarrollar acciones conjuntas con la Escuela de Arquitectura, Escuela de Postgrado, Centro de Investigación y Centro de Gestión y Extensión, con el propósito de propiciar el desarrollo integral de la Facultad y su proyección hacia la sociedad.

7) Coordinar con la instancia responsable desarrollo de la práctica profesional supervisada.

8) Aprobar el listado de asignaturas y personal académico que laborará en el programa de Asignaturas Intercíclos.

9) Coordinar con otras instancias académicas y administrativas la provisión de espacio físico, recursos educativos y otras condiciones necesarias para el proceso formativo de los estudiantes de la carrera de diseño gráfico.

10) Desarrollar y proponer metodologías innovadoras para el desarrollo de los contenidos de la carrera de diseño gráfico.

11) Fomentar el intercambio académico con universidades nacionales y extranjeras.

12) Proponer, desarrollar y mantener sistemas actualizados para la evaluación estudiantil.

13) Propiciar acciones para el reconocimiento e incentivos al personal académico y estudiantes.

14) Proponer, desarrollar y mantener actualizado el Sistema de Evaluación Estudiantil.

15) Propiciar acciones para incentivar y reconocer el desempeño del personal académico y de los estudiantes universitarios.

16) Coordinar con la instancia responsable la revisión, aprobación o rechazo de las propuestas de temas de proyectos de graduación presentados por los estudiantes.

Coordinación de Diseño Gráfico

Las personas que se han desempeñado en el cargo de coordinador o coordinadora del Programa de Diseño Gráfico son, sucesivamente, el arquitecto Byron Alfredo Rabé Rendón, la diseñadora gráfica Valentina Morales, el arquitecto Hugo Meza Gallardo, el arquitecto Roberto Leal Paz, el arquitecto Julio Roberto Tórtola Navarro, el licenciado en comunicación Gustavo Jurado y la arquitecta Elda concepción Velásquez de López, quien desde 2004, cuando el programa en cuestión fuera elevado a la categoría de Escuela no facultativa, ostenta la condición de Directora.

En la actualidad, el representante de la autoridad en la escuela de diseño gráfico es el Coordinador y Director Lic. José Francisco Chang.

Las principales funciones y atribuciones que ejerce el coordinador o coordinadora de la Escuela de

Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala son:

1) Recibir y registrar las propuestas de los temas de estudio que presenten los estudiantes, verificando que sea en el formato específico y que cumpla con los requisitos establecidos en este reglamento.

2) Convocar al respectivo Comité de Aprobación del Tema de Estudio, por lo menos cada 15 días, para someter a la aprobación los temas de estudio propuestos por los estudiantes.

3) Darle seguimiento a las resoluciones del comité de aprobación del tema de estudio, así también como cualquier otra actividad que se designe.

4) Aprobar los temas de estudio presentadas por los estudiantes y las propuestas de nombramientos de ternas sinodales.

5) Llevar Registro Digital de los temas de estudio aprobados, así como el control y seguimiento del tiempo de vigencia.

6) Llevar un Registro Docente de los profesores/as asignados como asesores/as y consultores/as, para balancear la carga académica de trabajo entre todo el personal de docente de Diseño Gráfico.

7) Llevar una base de datos con las respectivas especialidades o estudios de postgrado de los profesores de la facultad.

8) Presentar los informes estadísticos u otros que le solicite el decano u otra autoridad.

9) Recibir, conocer y presentar para su estudio y resolución las solicitudes de extensión de tiempo que soliciten los estudiantes para la finalización de sus proyectos.

10) Emitir las cartas derivadas de lo resuelto por el Comité de Aprobación del tema de estudio en relación a las solicitudes de los estudiantes o las ternas sinodales.

11) Darle seguimiento a las sanciones derivadas de trabajos que se detecten que ya habían sido desarrollados con anterioridad o en aquellas faltas a la ética de estudiantes, asesores o consultores.

Áreas de estudio del Programa de Diseño Gráfico de la USAC

El *pensum* del Programa de Diseño Gráfico de la USAC, comprende dos grandes áreas de estudio: Tecnología y diseño, y Comunicación e historia.

Área de Tecnología y diseño

El área de Tecnología y diseño presentaría como objetivo general proporcionar al estudiante las

habilidades necesarias para graficar sus ideas e integrar los conocimientos teórico-prácticos para resolver problemas de comunicación visual.

Diseño visual, Expresión gráfica, Ilustración, Tipología, Fotografismo y Diseño digital, son algunos de los cursos que integran esta área.

Área de Comunicación e historia

El área de Comunicación e historia presentaría como objetivo general proporcionar al estudiante el conocimiento de su profesión, así como de los fundamentos teórico-metodológicos que garanticen una eficaz comunicación visual.

Psicología de la comunicación, Teoría de la comunicación y Mercadotecnia, son algunos de los cursos que integran ésta área.

Espacios físicos para el funcionamiento del Programa de Diseño Gráfico de la USAC:

Desde sus inicios, el funcionamiento del Programa de Diseño Gráfico se llevó a cabo en las instalaciones de la Facultad de Arquitectura, situados en el campus de la zona 12, de la Ciudad de Guatemala, específicamente, en los edificios T-1, compartido con la Facultad de Ingeniería y el T-2, que corresponde únicamente a la primera.

CAPÍTULO 2

MATERIAL DE APOYO PARA LA CREACIÓN DE PÁGINAS WEB

Área teórico-práctica

Debe desarrollarse en aquellos salones implementados con mesas adecuadas para el dibujo, en tanto que la de Comunicación e historia ocuparía las aulas normales; es decir, aquellas dotadas con pupitres individuales.

Jornadas de la Escuela de Diseño Gráfico de la USAC

Nivel Técnico

Horario de la Jornada Matutina:
De lunes a viernes
7:00 hrs. a 12:20 hrs.

Horario de la Jornada Vespertina
De lunes a viernes
16:30 hrs. a 20:15 hrs.

Nivel Licenciatura

Horario de la Jornada Vespertina
De lunes a viernes
16:30 hrs. a 20:15 hrs.

Horario de la Jornada Matutina:
Sábados
7:00 hrs. a 12:20 hrs.

GRUPO OBJETIVO

El grupo objetivo de este proyecto está dirigido a estudiantes de la licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, que cursan la asignatura de Técnicas Digitales 7, ambos sexos y con interés en finalizar sus estudios universitarios en la carrera de Diseño Gráfico.

Perfil Conductual

Nuestro grupo objetivo tiene el deseo y la actitud de aprender, elaborar, crear y diseñar páginas Web, pues complementaria el conocimiento adquirido en la formación de nivel técnico, que se orienta a las artes gráficas, por lo que para el grupo es de mucho interés el aprendizaje de dicha asignatura.

Perfil Demográfico

Ciudadanos guatemaltecos sin distinción de religión, en su mayoría solteros, comprendidos entre las edades de 20 a 40 años.

Tienen conocimientos básicos del idioma inglés y de software para diseño, con accesibilidad a equipo de cómputo.

Se tiene una población promedio de 95 estudiantes, donde la mayoría son mujeres.

Perfil Geográfico

Estudiantes que en su mayoría residen en la ciudad capital y municipios del departamento de Guatemala y un porcentaje menor en los departamentos más cercanos.

Perfil Psicográfico

Personas con interés por la tecnología actual y moderna. Influenciados por los medios masivos y que están pendientes de los cambios e innovación tecnológica.

Análisis del Grupo Objetivo

En el curso de Técnicas Digitales 7, asignatura impartida en la licenciatura de Diseño Gráfico en la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala (USAC).

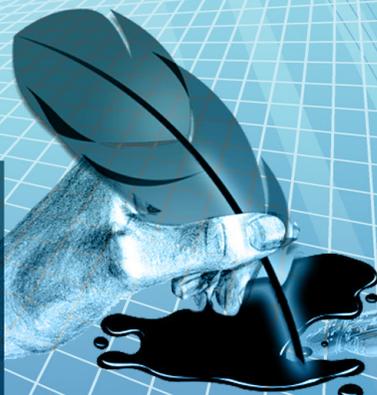
Los temas y contenidos para este curso son muy extensos y complicados para el estudiante. Por tal razón, se tiene la necesidad de contar con alguna herramienta didáctica que ayude a la comprensión de la asignatura; el estudiante no cuenta con materiales de apoyo en el aprendizaje para el desarrollo efectivo de páginas Web.

Al final del curso, se espera que el estudiante esté en capacidad de crear un Website.

CAPÍTULO 3

CONCEPTO DE DISEÑO Y BOCETOS

Ps



Dw

CONCEPTOS GENERALES DE LAS PAGINAS WEB

Internet

Fue el legado del sistema de protección de los Estados Unidos para mantener sus computadoras militares conectadas en caso de un ataque militar y la destrucción de uno o varios de los nodos de su red de computadoras.

En la actualidad es una enorme red que conecta redes y computadoras distribuidas por todo el mundo, permitiéndonos comunicarnos y buscar y transferir información sin grandes requerimientos tecnológicos ni económicos relativos para el individuo.

WWW

Es un conjunto de servicios basados en hipermedios, ofrecidos en todo el mundo a través de Internet, se le llama WWW (World Wide Web que es una gran telaraña de Cobertura Mundial). Al hablar de hipermedios nos referimos a información que puede presentarse utilizando distintos medios, como documentación ejecutable, de texto, gráficos, audio, vídeo, animación o imagen.

El WWW fue desarrollado inicialmente en el CERN (el Laboratorio Europeo de Física de Partículas) pero por su extrema flexibilidad

ha cambiado mucho últimamente. Cuando una persona ingresa al WWW lo hace mediante un programa "examinador" en general llamado Browser, y a partir de ese momento él está en el Web.

Página Web

Se conoce como página Web al documento que forma parte de un sitio Web y que suele contar con enlaces (también conocidos como hipervínculos o links) para facilitar la navegación entre los distintos contenidos. Las páginas Web están desarrolladas con lenguajes de marcado como el HTML, que pueden ser interpretados por los navegadores.

De esta forma, las páginas pueden presentar información en distintos formatos (texto, imágenes, fotos, ilustraciones, gráficas, sonidos, videos, animaciones), estar asociadas a datos de estilo o contar con aplicaciones interactivas. Es posible distinguir entre las páginas Web estáticas (cuyos contenidos son predeterminados) y las páginas Web dinámicas (que generan contenidos al momento de solicitar información a un servidor de Web a través de lenguajes interpretados como JavaScript).

Un conjunto de páginas Web, por lo tanto, forman un sitio Web. Las páginas suelen estar reunidas

CAPÍTULO 3

MATERIAL DE APOYO PARA LA CREACIÓN DE PÁGINAS WEB

bajo un dominio común para que el sitio en cuestión sea accesible desde una misma dirección en Internet, la inmensa totalidad de páginas que forman los sitios Web dan lugar a lo que se conoce como World Wide Web o, simplemente Internet, que es el universo virtual donde está almacenada toda la información digital del ciberespacio. Por ejemplo: NBA.com es el sitio oficial de la National Basketball Association.

Su dirección o URL es <http://www.nba.com>. Dentro de este megasitio, existe una gran cantidad de páginas Web.

Cada equipo tiene su propio sitio, que a su vez alberga las páginas Web de cada uno de los jugadores de la liga. Las noticias, las estadísticas y la información multimedia también ocupan varias páginas dentro de NBA.com.

Sitio Web

Es un espacio virtual en Internet. Se trata de un conjunto de páginas Web que son accesibles desde un mismo dominio o subdominio de la World Wide Web (WWW).

Dominio

Un dominio o nombre de dominio es el nombre que identifica un sitio Web. Cada dominio tiene que ser único en Internet. Por ejemplo,

“www.diseñográfico.com” es el nombre de dominio de la página Web de Diseño gráfico. Un solo servidor Web puede servir múltiples páginas Web de múltiples dominios, pero un dominio sólo puede apuntar a un servidor.

Un dominio se compone normalmente de tres partes: en [www.diseñográfico](http://www.diseñográfico.com), las tres uves dobles (www), el nombre de la organización (diseñográfico) y el tipo de organización (com).

Los tipos de organización más comunes son .COM, .NET, .MIL, y .ORG, que se refieren a comercial, network, militar, y organización (originalmente sin ánimo de lucro, aunque ahora cualquier persona puede registrar un dominio .org).

Puesto que Internet se basa en direcciones IP, y no en nombres de dominio, cada servidor Web requiere de un servidor de nombres de dominio (DNS) para traducir los nombres de los dominios a direcciones IP. Cada dominio tiene un servidor de nombre de dominio primario y otro secundario.

Hosting o alojamiento Web

Un hosting es un servicio que permite obtener una parte de un servidor, dedicado para alojar servicios Web como página Web, emails, foros, radios online, etc. Es

decir que en un mismo servidor hay varios clientes de hosting. Todos los hosting necesitan un dominio para funcionar, que deberán registrarse y “delegar” hacia este servidor para que funcione.

Webmaster

Es el servicio que permite mantener al sitio Web actualizado con modificaciones, actualizaciones, etc. por parte de un especialista.

Comercio electrónico

No se llama comercio electrónico a un sitio de venta online con tarjeta de crédito, sino a un sitio Web que permite, por el hecho de existir, generar ventas (o en el caso de que falle el sitio, pérdidas en dichas ventas).

Newsletter o email Marketing

Newsletters es el envío con frecuencia de emails promocionales de venta o institucionales. La diferencia principal que existe entre un Newsletter o publicidad por email, conocida como spam, es que el spam es publicidad que las personas no desean recibir, en cambio el Newsletter proviene de un lugar de donde las personas se suscribieron para recibir información o de una base de datos que se encuentra sectorizada para recibir información relevante que les pueda interesar.

Espacio en disco

Es la cantidad expresada en mega bytes (MB) de información o archivos que se pueden almacenar en la cuenta de hosting, como por ejemplo: imágenes, documentos, sonidos, videos, o cualquier otro tipo de archivo que se requiera almacenar.

Cuentas e-mail

Cuentas de e-mail o bien cuentas de correo electrónico es un servicio que viene con el *hosting* y que permite enviar mensajes a través de Internet usando direcciones electrónicas del tipo nombre@suempresa.com. Es una herramienta de comunicación ágil, rápida y económica para mercadear, gestionar ventas, administrar, gerenciar, etc.

Bases de datos MySQL

MySQL es un software que permite crear bases de datos para el sitio Web. Además, tiene la opción de usar PHPM y Admin, una aplicación que sirve para crear y administrar este tipo de base de datos de una manera fácil.

Reporte de visitas en línea

Permite consultar cuantas visitas ha tenido el sitio durante el día o mes. Que secciones del sitio son las más visitadas o a que horas es lo más visitada de que país.

Lenguaje HTML

HTML (Lenguaje de Marcado de Hipertexto) es el lenguaje que se utiliza para crear las páginas Web. Este lenguaje indica a los navegadores cómo deben mostrar el contenido de una página Web.

Nos permite enlazar y navegar por Internet. El lenguaje HTML contiene dos partes:

1. Se refiere al contenido que es el texto que se verá en la pantalla de un ordenador.
2. Las etiquetas y atributos que estructuran el texto de la página Web en encabezados, párrafos, listas, enlaces, etc. y normalmente no se muestra en pantalla.

PHP

Es el acrónimo de Hipertext Preprocesor. Es un lenguaje de programación del lado del servidor gratuito e independiente de plataforma, rápido, con una gran librería de funciones y mucha documentación. Un lenguaje del lado del servidor es aquel que se ejecuta en el servidor Web, justo antes de que se envíe la página a través de Internet al cliente.

Las páginas que se ejecutan en el servidor pueden realizar accesos a bases de datos, conexiones en red, y otras tareas para crear la

página final que verá el cliente. El cliente solamente recibe una página con el código HTML resultante de la ejecución de la PHP.

Como la página resultante contiene únicamente código HTML, es compatible con todos los navegadores. Una vez que ya conocemos el concepto de lenguaje de programación de scripts del lado del servidor podemos hablar de PHP.

PHP se escribe dentro del código HTML, lo que lo hace realmente fácil de utilizar, al igual que ocurre con el popular ASP de Microsoft, pero con algunas ventajas como su gratuidad, independencia de plataforma, rapidez y seguridad.

Auto respuestas

Un auto respuesta para e-mail significa que se puede configurar en el e-mail la acción de que cuando reciba un mensaje, al remitente se le envíe un mensaje automático.

CONCEPTOS BÁSICOS DE DISEÑO WEB

Cuando se habla de un sitio Web se está refiriendo en realidad a un conjunto de archivos, que pueden ser de texto, audio, gráficos, etc., que están unidos mediante un lenguaje de marcas denominado HTML. Este lenguaje permite crear las llamadas páginas Web, que no son más que archivos con la extensión HTM ó HTML. Las mismas, se alojan en servidores Web, que son computadoras adaptadas especialmente, y que están conectadas en forma permanente a Internet.

La ventaja del HTML es que deja presentar varios archivos en forma simultánea (texto junto con un video, gráficos en forma de botones, etc.) y además, cuenta con la posibilidad de crear enlaces o hipervínculos, que se encargan de conectar las páginas Web entre sí. Esto significa que se puede "saltar" de una página Web ubicada en USA, a otra que está en España o Japón en forma inmediata, haciendo que las distancias geográficas desaparezcan en la red.

Para poder acceder a los sitios Web se utiliza el navegador, que es el software encargado de presentar esta información en forma amigable.

Programación Web

Con el desarrollo de la Web surgieron nuevos lenguajes de programación tendientes a presentar páginas que permiten mayor interacción, son más rápidas, contienen animaciones, etc.

Entre ellos, se puede mencionar al asp y php, que en líneas generales, permiten generar páginas en base a los pedidos de los usuarios del sitio, es decir, buscan en una base de datos la información solicitada, y crean una página en forma instantánea.

Las bases de datos más utilizadas son: <http://www.mysql.com/> MySQL (open source), <http://www.oracle.com/> Oracle, <http://www-3.ibm.com/software/data/informix> Informix de IBM, y <http://www.microsoft.com/sql/default.asp> Microsoft SQL.

El DHTML (HTML dinámico) y el CSS (hojas de estilo) sirven para hacer más interactivas las páginas HTML, por ejemplo botones que cambian de color, texto que agranda o disminuye su tamaño, etc.; aliados al Javascript, pueden también poner la hora y la fecha a la página, mostrar texto que se desplaza, y más. El software que se está utilizando mucho en la Web para hacer animaciones con audio, texto, imágenes, es Adobe Flash ya que

en sus últimas versiones cuenta con herramientas que hacen relativamente fácil las creaciones de presentaciones Web.

El lenguaje Java en cambio, crea archivos ejecutables que se instalan en el ordenador del navegante y se utiliza para animaciones o para crear pequeños programas (calculadoras, juegos, etc.). Aunque cabe aclarar que cada vez se está utilizando menos.

Peso de las páginas Web y su formato de imágenes

Según estudios hechos en laboratorios de usabilidad, en casos de tiempos de espera muy largos, también juega un papel en contra la expectativa del usuario. Está comprobado que 1 segundo es el tiempo de respuesta máximo que se requiere para que los usuarios sientan que se mueven con libertad dentro de un espacio de información y 10 segundos es el límite del tiempo de respuesta de un sistema para mantener la atención del usuario en una tarea.

Ejemplo:

Para dar una idea, aproximadamente en 10 segundos:
Con un modem bajarán 34 Kb,
con una conexión ISDN bajarán 150 Kb y con una conexión tipo T1 bajarán 2 Mb.

Este es un ejemplo donde se muestra el máximo permitido para el peso de una página tomando en cuenta los estudios de ergonomía realizados sobre los tiempos de respuestas, ya mencionados.

Pero si una página principal, tarda cerca de 1 minuto en cargar es seguro que el usuario se sentirá defraudado cuando vea que todavía no encontró lo que estaba buscando.

¿Cómo reducir el peso de las Páginas Web?

- 1) Minimizar el uso de imágenes cuando no sea necesario.
- 2) Optimizar al máximo las imágenes a utilizar.
- 3) Utilizar hojas de estilo para disminuir el código HTML destinado al formato y controlar este último de forma eficiente.
- 4) Utilizar celdas coloreadas, cambios de tipografías y otras variantes para diseñar creativamente.

¿Cómo optimizar las imágenes?

El formato GIF permite realizar transparencias y animaciones, pero solo con un máximo de 256 colores, así que su uso es recomendable en iconografía, anima-

ciones y gráficos con transparencia. Con el Formato Gif se logra optimizar disminuyendo la cantidad de colores que utiliza el gráfico, por ejemplo, si la imagen es un texto con el fondo transparente no necesitaremos más de 4 colores (1 para el fondo transparente y otros 3 para el cuerpo de la letra con el degrade del borde).

El formato JPG posee una compresión mayor por lo tanto puede almacenar alrededor de 65,000 colores sin incrementar demasiado su peso. Por lo tanto es más conveniente su uso en fotografías o gráficos de gran definición.

El formato PNG es un formato gráfico que esta basado en un algoritmo de compresión sin pérdidas, y fue desarrollado para resolver las deficiencias del GIF, principalmente en cuanto a profundidad de color. Una de las principales ventajas de PNG, es que independientemente de la profundidad de color que se use, la compresión permite archivos de muy bajo peso sin pérdida de calidad.

El número de canales depende de si la imagen es en escala de grises o en color y si dispone de canal alfa (canal de transparencia). Con respecto a la resolución se debe tener en claro que la resolución a usar es siempre de 72

dpi (puntos por pulgada) ya que está es la resolución de la pantalla, con lo cual una resolución mayor solo incrementa el peso pero no la calidad de la imagen.

Elementos de una Página Web

Texto:

El texto editable se muestra en pantalla con alguna de las fuentes que el usuario tiene instaladas.

Imágenes:

Son ficheros enlazados desde el fichero de la página propiamente dicho. Se puede hablar de tres formatos casi exclusivamente:

GIF, (dibujos y colores sólidos)
JPG (fotografía)
PNG (Para transparencias)

Audio:
MIDI, WAV y MP3.

Gráficas Vectoriales:
(SVG - Scalable Vector Graphics).

Hipervínculos, links y Marcadores.

Visualización

Las páginas Web generalmente requieren de más espacio del que esta disponible en pantalla. La mayoría de los navegadores mostrarán scrollbars en la ventana que permitan visualizar todo el contenido. La barra horizontal es menos común que la vertical, no

solo porque las páginas horizontales no se imprimen correctamente, también acarrearán más inconvenientes para el usuario.

Una página Web puede ser un solo HTML o puede estar constituido por varios formando un arreglo de marcos (frames). Se ha demostrado que los marcos causan problemas en la navegación e impresión, sin embargo, estos problemas generalmente ocurren en navegadores antiguos.

Su uso principal es permitir que cierto contenido, que generalmente está planeado para que sea estático (como una página de navegación o encabezados), permanezca en un sitio definido mientras que el contenido principal puede ser visualizado y desplazado si es necesario. Otra característica de los marcos es que solo el contenido en el marco principal es actualizado.

Cuando las páginas Web son almacenadas en un directorio común de un hosting o servidor Web, se convierten en un website. La página más importante que hay que almacenar en el servidor es la página de índice (Index). Cuando un navegador visita la página de inicio (homepage) de un website o algún URL apunta a un directorio en vez de a un archivo espe-

cífico, el servidor Web mostrará la página de índice. Cuando se crea una página Web, es importante asegurarse que cumple con los estándares del Consorcio World Wide Web (W3C) para el HTML, CSS, XML, etc. Los estándares aseguran que todos los navegadores mostrarán información idéntica sin ninguna consideración especial.

Una página propiamente codificada será accesible para diferentes navegadores, ya sean nuevos o antiguos, resoluciones, así como para usuarios con incapacidades auditivas y visuales.

Posicionamiento Web

Lo más importante a la hora de crear una página Web es su optimización Web y el posicionamiento conseguido en los motores de búsqueda, como Google. Para alcanzar las primeras posiciones en los resultados de una consulta con un buscador, existen gran cantidad de trucos no legales para la optimización de una página Web que la mayoría de los buscadores penalizan por ser ilegales. Confunden a los usuarios y no ofrecen información útil sobre las consultas. Los trucos no legales más utilizados son los siguientes:

a) Cloaking:
Devolver contenidos distintos, dependiendo de si visita la página el

robot de Google o un usuario en busca de información que no va a encontrar en sitios Web con esta técnica de engaño en los buscadores de Internet.

b) Enlaces Ocultos:

Son una variante del texto oculto realizada por webmasters que quieren promocionar otros sitios Web y, al no poder conseguir enlaces externos, utilizan sus propias páginas.

c) Popularidad Artificial:

Es una técnica que aumenta, de forma artificial, el posicionamiento en la recuperación de búsquedas de motores Web. Hay diferentes modalidades: Spam en weblogs y libros de firmas; FFA y Granjas de Enlaces; Cross-linking.

d) Texto oculto:

Consiste en la inserción de multitud de palabras clave en sus páginas Web ocultándolas con el mismo color del fondo, con etiquetas meta o dentro del código fuente.

e) Abuso de palabras claves:

Situar palabras clave en un montón de elementos de una página Web. Si bien es cierto, estos métodos son muy usados, ahora están penalizados por Google, quien elimina de su base de datos a los sitios que "compran" pagerank.

CONCEPTOS FUNDAMENTALES DE LA EDUCACIÓN

Educación Superior

Es el nivel de mayor especialización en la transmisión del conocimiento científico en una sociedad, mediante instituciones educativas de gran tradición y fuertemente consolidadas como es el caso de la universidad, cuya actuación varía de acuerdo a los contextos históricos y geográficos de las comunidades en las que se ubican.

Desde esta posición, la Universidad se reconoce no sólo como una institución educativa, sino también como una institución cultural, cuya misión radica en contribuir a la transformación de la sociedad hacia formas de convivencia humana en las que la verdad, la democracia, la equidad, la justicia y el respeto, entre otros, sean algunos de los valores que sirvan de ordenadores del mundo de la vida. Se reconoce también, que una parte de sus tareas consiste en ofrecer soluciones concretas a los diferentes problemas que tiene la sociedad, pero es ella la que define cuáles pueden ser sus contribuciones, puesto que no es la única institución social que debe atender los problemas prácticos de la comunidad. Esta elección se puede observar en la forma en que las universidades pública y privada, asumen el

cumplimiento de su misión, en tanto que la primera parecería estar contribuyendo más "del lado de" la transformación social hacia formas de convivencia humana, la segunda parecería estarlo con la resolución de los problemas prácticos de la comunidad.

Hoy todos sabemos que en nuestra Guatemala moderna, ya no basta formar a los estudiantes con habilidades y destrezas, ni tampoco sólo en los valores propios de una ciudadanía moderna como lo es responsabilidad social, honestidad, solidaridad, tolerancia y participación. En la actualidad el carácter estratégico de la educación superior tiene que continuar con sus deberes de promover el vínculo y la equidad social, pero fundamentalmente tiene que ser el eje central de la competitividad económica y el progreso tecnológico del país. Se considera que los sistemas educacionales pueden convertirse en pocos años en la industria del conocimiento de mayor potencialidad del crecimiento económico; pues se cree que la riqueza global está concentrada cada vez menos en el capital físico (fábricas, tierras, herramientas y maquinaria, etc.) y cada vez más en el capital humano, donde el conocimiento, las habilidades y la inventiva de las personas son de mayor importancia para la economía de nuestra Guatemala.

Andragogía

La Andragogía se basa en tres principios: participación, horizontalidad y flexibilidad.

Participación:

La participación es que el estudiante es un mero receptor, sino que es capaz de interactuar con sus compañeros, intercambiando experiencias que ayuden a la mejor asimilación del conocimiento.

Es decir el estudiante participante puede tomar decisiones en conjunto con otros estudiantes participantes y actuar con estos en la ejecución de un trabajo de una tarea asignada.

Horizontalidad:

Es donde el facilitador y el estudiante tienen características cualitativas similares (adulthood y experiencia) pero la diferencia la ponen las características cuantitativas (diferente desarrollo de la conducta observable).

Flexibilidad:

Es de entender que los adultos al poseer una carga educativa formativa, llena de experiencias previas y cargas familiares o económicas, debe necesitar lapsos de aprendizaje acordes con sus aptitudes y destrezas.

La filosofía andragógica plantea que el hombre adulto también es

educable, todo dentro del contexto de la educación permanente. Además la filosofía de la Andragogía informará acerca de algunos problemas filosóficos básicos, corrientes y doctrinas, con la filosofía moderna y lógica elemental, ética y estética.

La sociedad se encuentra en un proceso de constante cambio y en el inicio del siglo XXI, se evidencia en la aparición de las tecnologías de la información y la comunicación, en este caso el desarrollo tecnológico de los sitios Web.

Estilos de Aprendizaje

El término "estilo de aprendizaje" se refiere al hecho de que cada persona utiliza su propio método o estrategias para aprender. Aunque las estrategias varían según lo que se quiera aprender, cada uno tiende a desarrollar ciertas preferencias o tendencias globales, tendencias que definen un estilo de aprendizaje.

Son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables de cómo los alumnos perciben interacciones y responden a sus ambientes de aprendizaje, es decir, tienen que ver con la forma en que los estudiantes estructuran los contenidos, forman y utilizan conceptos, interpretan la información, resuelven los problemas,

seleccionan medios de representación (visual, auditivo, kinestésico), etc. Los rasgos afectivos se vinculan con las motivaciones y expectativas que influyen en el aprendizaje, mientras que los rasgos fisiológicos están relacionados con el género y ritmos biológicos, como puede ser el de sueño-vigilia, del estudiante.

La noción de que cada persona aprende de manera distinta a las demás permite buscar las vías más adecuadas para facilitar el aprendizaje, sin embargo hay que tener cuidado de no “etiquetar”, ya que los estilos de aprendizaje, aunque son relativamente estables, pueden cambiar; pueden ser diferentes en situaciones diferentes; son susceptibles de mejorarse; y cuando a los estudiantes se les enseña según su propio estilo de aprendizaje, aprenden con más efectividad.

Material de Apoyo

¿Cuál es la importancia del material de apoyo? ¿Cómo se realiza? ¿Cómo debe utilizarse? Algunos consejos útiles para la creación de este material.

Desde la educación básica se les enseña a los alumnos a exponer temas en clase, primero aprenden a memorizar, luego a resumir y sintetizar para después mostrarles algunos trucos sobre cómo ha-

blar en público; sin embargo, en muchas ocasiones los maestros olvidan una parte fundamental de este aspecto, el material de apoyo, pieza clave en la preparación de una exposición exitosa.

¿Por qué es importante el material de apoyo?

Es la parte visual del tema, con él se puede ejemplificar de mejor manera, además la mecánica de la exposición es más dinámica y acapara la atención fácilmente; por el contrario, si el material de apoyo es realizado y utilizado de forma incorrecta se corre el riesgo de distraer la atención del objetivo principal. Se debe tener un equilibrio, pero sobre todo, debe de estar relacionado con el tema y complementarse mutuamente.

Características básicas

El material de apoyo debe ser la base para el tema, por lo que debe de ser claro y fácil de comprender, sobre todo para el público al que esté dirigido; es importante que sea un material ordenado, bien estructurado en función del tema, de manera que vayan al mismo paso, y sobre todo, debe de ser práctico pues como lo dice su nombre, sirve como apoyo para una mejor explicación y que el tema pueda aprenderse.

CAPÍTULO 3

MATERIAL DE APOYO PARA LA CREACIÓN DE PÁGINAS WEB

Tipos de material

Existen diferentes tipos de materiales para apoyar una exposición, lo ideal sería abarcarlos todos para ilustrar y aprender el tema, sin embargo, muchas de estas exposiciones están limitadas por el tiempo, por lo que se aconseja elegir el tipo que más beneficios aporte en general.

•Oral:

Además de la explicación por parte del ponente, se agregan grabaciones o lecturas complementarias al tema, no es muy aconsejado pues si no se tiene control del grupo, el interés puede desaparecer fácilmente.

•Visual:

Generalmente utilizado como imágenes, esquemas, transparencias, diapositivas, videos y objetos. Es el más recomendado, pero debe utilizarse con moderación y acorde al tema.

•Interactivo:

Comúnmente conocido como las dinámicas, relaja la tensión por parte de los ponentes y, si son alumnos, ayuda a que ellos experimenten estar a cargo de un grupo. Sirve además para que la audiencia pase de un estado pasivo a uno participativo.

Consejos para la realización de material de apoyo:

•Investigación:

Aunque el maestro le haya otorgado el tema al estudiante para que realice la exposición, siempre es importante realizar un poco más de investigación que sea complementaria y adecuarla en el material de apoyo. Si se debe elegir el tema o realizar la investigación por su propia cuenta, se aconseja que se tenga planeado qué tipo de material empleará para poder enfocar la investigación en ese aspecto.

•Pizarrón o Rotafolio:

Su utilización es clave usar marcadores de colores que puedan verse a distancia, algunos erróneamente recurren a marcadores con colores bonitos pero no se puede ver la información, no importa que sea monocromático, pero que la información sea visible. Se debe cuidar el tamaño de la letra, si no se cuenta con buena caligrafía se puede recurrir a otra persona para su creación.

•Diapositivas:

Éstas se aprecian mejor en un aula oscura, por lo mismo se debe tomar en cuenta no usar un fondo oscuro en las diapositivas pues creará un ambiente sereno que puede derivar en cansancio y sueño posteriormente.

CAPÍTULO 3

MATERIAL DE APOYO PARA LA CREACIÓN DE PÁGINAS WEB

Al igual que en el rotafolio es fundamental utilizar colores que resalten, que los diseños sean lo más sobrio y acorde posible para no generar desconcentración.

• Información:

En cualquier tipo de material gráfico es importante destacar que no se debe plasmar mucha información, pues el público se perderá viendo las láminas saturadas y no las asimilará adecuadamente.

Uno de los errores más comunes es leer directamente todo el material de apoyo, esto es poco práctico e incorrecto además se crea la impresión de no estar bien preparado. Lo ideal es memorizar algunos datos y apoyarse con el material y hacer comentarios y conclusiones al respecto.

Sugerencias sobre cómo utilizar el material de apoyo:

• Lenguaje:

Cuidar el tipo de lenguaje, no sólo tomar en cuenta al público, sino también al mismo ponente, quien debe consultar palabras desconocidas dentro del tema y nunca hablar o colocar en el material palabras que no se entiendan pues no tendrá un completo dominio del tema y se corre el riesgo de quedar en evidencia delante del público.

No utilizar lenguaje distorsionado, incluso si el público es joven y se identifica con él, las faltas de ortografía nunca son justificadas.

• Resumen:

El resumen puede ser opcional y a petición del maestro o el público, sin embargo, siempre es bueno considerarlo porque es una manera de mantener a la audiencia concentrada y de seguir paso a paso la exposición por medio de un esquema o guía. Ahí mismo el público puede hacer anotaciones o se puede incluir parte del material en láminas, de hecho se utiliza para una mejor interacción entre el ponente y sus escuchas.

• Interacción con el material:

El material de apoyo no es un adorno, se debe usar adecuadamente, mostrarlo al público al mismo tiempo que se expone el tema. Se sugiere que durante la exposición se hagan anotaciones o señalamientos en el material, sobre todo si son rotafolios o transparencias, así se puede aprovechar para dar énfasis a datos o ideas principales.

• Interacción con el público:

Para mantener el interés del público se recomienda darle dinamismo a la exposición, ya sea que el público participe leyendo el material de apoyo, preguntando datos ya conocidos o pidiendo opi-

niones de lo que ven en el mismo material. Como parte de la exposición se pueden incluir dinámicas que reafirmen el tema.

Todo lo anterior está en función de los estándares impuestos para la exposición en clase, como: límite de tiempo, recursos escolares, aulas disponibles, entre otros. No obstante, lo más importante es tener una relación complementaria entre el material de apoyo y el tema, lo que derivará en el dominio del mismo y el éxito de la exposición.

Planeación Educativa

Es un medio que nos permite determinar y precisar con mayor claridad objetivos específicos, las diversas opciones para conseguirlos y los posibles contratiempos, así como su resolución; este proceso es continuo y no se refiere solo al rumbo que se debe tomar, sino también a la mejor manera de como llegar o lograr los objetivos propuestos. A través de la PE se analiza racional y sistemáticamente el desarrollo educativo, con el objetivo de buscar los mecanismos que lo hagan más eficiente y responda mejor a las necesidades sociales. Los planificadores deben ser visionarios y estrategas, con agudeza social y política, capaces de prever lo que está por venir y puedan definir las mejores estrategias a seguir.

Proceso de Enseñanza y Aprendizaje

Enseñanza y aprendizaje forman parte de un único proceso que tiene como fin la formación del estudiante. Docentes y estudiantes son los protagonistas de los procesos de enseñanza aprendizaje, de su innovación y actualización permanentes.

Ambos construyen, en el marco de una relación dialógica permanente, espacios que favorecen el conocimiento y el desarrollo integral como personas, en estrecha relación con las distintas áreas académicas institucionales y el contexto socio histórico nacional e internacional.

El proceso de enseñanza aprendizaje promueve la construcción de conocimientos, el desarrollo de habilidades, destrezas, actitudes y valores dirigidos a la plena realización del ser humano.

Para ello, supera la mera transmisión del conocimiento y se fundamenta en el análisis y problematización de la realidad, en el trabajo práctico e investigativo sobre el contexto en que se desenvuelve, en el desarrollo de competencias para la solución de problemas, en el trabajo en equipo y en la toma de decisiones con base en información confiable y oportuna.

na. Es un proceso que estimula el gusto por aprender y que incentiva el aprendizaje permanente, el aprender a aprender y la educación continua.

También considera el contexto y los avances del conocimiento; incorpora las nuevas tecnologías, las que influyen significativamente en las formas de aprendizaje y el trabajo pedagógico, y las relaciones de los estudiantes con el entorno familiar, comunitario y con la sociedad en general. Asimismo, concede un mayor énfasis a los valores, especialmente relacionados con el ambiente, con el modelo de desarrollo y con la atención a la problemática socio-cultural. En la construcción y reconstrucción de los aprendizajes, el aporte de los estudiantes juega un papel decisivo. Con base en sus propios acervos de información, creencias, valores y formas culturales, son responsables activos de su propio aprendizaje y consolidan nuevos esquemas que les permiten desarrollar plenamente sus potencialidades.

Los procesos de enseñanza aprendizaje promueven, en cada estudiante, la apropiación del conocimiento, así como su aplicación a la resolución de problemas y generación de capacidades y actitudes asociadas a la innovación, la cooperación y el liderazgo. La

evaluación educativa ha evolucionado y se ha enriquecido hacia una evaluación integral y continua que toma en cuenta todos los aspectos relacionados con el proceso educativo, no solo los que pueden ser verificados en un examen o en una demostración, sino todos los aspectos relacionados con el clima de trabajo en la clase y la disposición que muestren docentes y alumnos durante el desarrollo de los cursos, como: puntualidad, participación, disposición al trabajo en equipo y esfuerzo personal, entre otros. En este sentido la evaluación es un proceso dinámico que, además, de los logros cognoscitivos, considera el desarrollo y modificación de las habilidades, destrezas, valores y actitudes. La evaluación es una oportunidad de reflexionar sobre la práctica pedagógica, que permite valorar, reforzar y mejorar, los procesos de enseñanza y aprendizaje, en concordancia con la naturaleza de la disciplina y de la carrera, de la metodología de trabajo utilizada, de los objetivos del curso y las características socioculturales de los estudiantes.

Aprendizaje Significativo

Nos habla sobre el trabajo intelectual que tienen un universitario el cual nos indica que el aprendizaje significativo se basa en lo que comúnmente hace el universitario asistir: a clases, ser puntuales to-

mar apuntes entre otros en donde es la asimilación de elementos captados con sentido común. Se trata de posibilitar que los alumnos realicen aprendizajes significativos por si solos. Hay que plantearles actividades que les eduquen.

Que utilicen su memoria como punto de partida, que se interroguen, busquen, discutan, investiguen y modifiquen sus esquemas de conocimiento.

Actividades que presten especial atención a la adquisición de estrategias cognitivas de planificación y regulación de la propia actividad de aprendizaje. La principal meta de la educación es crear hombres creativos, inventores y capaces de hacer cosas nuevas y no simplemente de repetir lo que hicieron otros.

El aprendizaje significativo va más allá de una simple composición de conocimientos que despierten el interés de unos cuantos, éste tiene que ver más con el desarrollo de un método de estudio donde los sujetos interpreten y den un verdadero significado de los conocimientos así como su verdadera interpretación en la sociedad donde se desarrollan. Los aprendizajes significativos serán aquellos que los sujetos logren por la manipulación de los objetos y por el verdadero valor significativo que

aporte a cada uno de ellos. Por qué es una teoría psicológica? Porque se ocupa de los procesos cognitivos que el alumno pone en juego para aprender.

¿Por qué es una teoría del aprendizaje? Porque esa es en realidad su finalidad, pues aborda todos los elementos y factores que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención que la institución debiera dar a los alumnos para que adquieran significados relevantes para ellos.

Racionalización de las propuestas conceptuales

La diferencia entre el material educativo y material didáctico, el material educativo está destinado a las personas que trabajan con los estudiantes, *"no es un material que usan los estudiantes sino las personas que educan a los estudiantes, su objetivo es fijar la intencionalidad andragógica, es decir que las personas que enseñen tengan claro qué es lo que tienen que enseñar"*.

Por el contrario, el material didáctico va directamente a las manos del estudiante, de ahí su importancia; funciona como un mediador instrumental, incluso cuando no hay un profesor que acerque al estudiante a los aprendizajes. Una de las ventajas que aportan los materiales didácticos es que desarrollan la continuidad de pensa-

miento, hace que el aprendizaje sea más duradero y brindan una experiencia real que estimula, la actividad de los alumnos; proporcionan, además, experiencias que se obtienen fácilmente mediante diversos materiales y medios y ello ofrece un alto grado de interés para los alumnos; evalúan conocimientos y habilidades, así como proveen entornos para la expresión y la creación.

Vemos pues, que no solo transmiten información sino que actúan como mediadores entre la realidad y el estudiante.

Didáctica

La didáctica es una disciplina científico-pedagógica cuyo objeto de estudio son los todos los procesos y elementos que existen en el aprendizaje.

Se trata del área de la pedagogía que se encarga de los sistemas y de los métodos prácticos de enseñanza destinados a plasmar las pautas de las teorías pedagógicas. Vinculada a la organización escolar y a la orientación educativa, la didáctica busca fundamentar y regular los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Entre los componentes del acto didáctico, pueden mencionarse al docente (profesor), el discente (alumno), el contexto del aprendi-

zaje y el currículum.

En cuanto a la calificación de la didáctica, puede ser entendida de diversas formas: como pura técnica, ciencia aplicada, teoría o ciencia básica de la instrucción. Los modelos didácticos, por su parte, pueden ser teóricos (descriptivos, explicativos y predictivos) o tecnológicos (prescriptivos y normativos).

A lo largo de la historia, la educación ha actualizado sus modelos didácticos. En principio, los modelos tradicionales se centraban en el profesorado y en los contenidos (modelo proceso-producto), sin prestar atención a los aspectos metodológicos, al contexto ni a los alumnos.

Con el tiempo, se pasó a un sistema de modelos activos que promueven la comprensión y la creatividad mediante el descubrimiento y la experimentación.

Por otra parte, el modelo mediacional pretende desarrollar las capacidades de autoformación. Con la aplicación de las ciencias cognitivas a la didáctica, los nuevos modelos didácticos se han vuelto más flexibles y abiertos.

En la actualidad, pueden describirse tres grandes modelos de referencia: el modelo normativo

(centrado en el contenido), el modelo incitativo (basado en el alumno) y el modelo aproximativo (focalizado en la construcción del saber por parte del alumno).

Materiales Didácticos

Los materiales didácticos, también denominados auxiliares didácticos o medios didácticos, pueden ser cualquier tipo de dispositivo diseñado y elaborado con la intención de facilitar un proceso de enseñanza aprendizaje. Según se usen, pueden tener diversas funciones:

- Proporcionar información.
- Guiar los aprendizajes.
- Ejercitar habilidades.
- Motivar.
- Evaluar.
- Proporcionar simulaciones.
- Proporcionar entornos para la expresión y creación.

Clasificación:

Una clasificación de los materiales didácticos que conviene indistintamente a cualquier disciplina es la siguiente:

1. Material permanente de trabajo: Tales como: el tablero y los elementos para escribir en él, video-proyectores, cuadernos, reglas, compases y también computadoras personales.

2. Material informativo: Mapas, libros, diccionarios, enciclopedias, revistas, periódicos, etc.

3. Material ilustrativo audiovisual: Posters, videos, discos, etc.

4. Material experimental: Aparatos y materiales variados, que se presten para la realización de pruebas o experimentos que deriven en aprendizajes.

ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN

Estrategias de Aprendizaje

Consiste en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional, como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas. La responsabilidad recae sobre el estudiante (comprensión de textos académicos, composición de textos, solución de problemas, etc.). Los estudiantes pasan por procesos como reconocer el nuevo conocimiento, revisar sus conceptos previos sobre el mismo, organizar y restaurar ese conocimiento previo, ensamblarlo con el nuevo y asimilarlo e interpretar todo lo que ha ocurrido con su saber sobre el tema.

Estrategias de Enseñanza

Son todas aquellas ayudas planteadas por el docente, que se le proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información. A saber, todos aquellos procedimientos o recursos utilizados por quien enseña para promover aprendizajes significativos.

El énfasis se encuentra en el diseño, programación, elaboración y realización de los contenidos a aprender por vía verbal o escrita.

Las estrategias de enseñanza deben ser diseñadas de tal manera que estimulen a los estudiantes a observar, analizar, opinar, formular hipótesis, buscar soluciones y descubrir el conocimiento por sí mismos. Organizar las clases como ambientes para que los estudiantes aprendan a aprender.

Clasificación y Funciones de las estrategias de Enseñanza

Entre las principales estrategias de enseñanza están:

- Objetivos
- Resúmenes
- Ilustraciones
- Organizadores previos
- Preguntas intercaladas
- Mapas conceptuales y redes semánticas
- Uso de estructuras textuales

Para la clasificación de las estrategias de enseñanza se distinguen de la siguiente manera:

- preinstruccionales (antes)
- coinstruccionales (durante)
- posinstruccionales (después)

Preinstruccionales: Preparan al estudiante en relación a qué y cómo va a aprender, por lo que le permiten situarse en el contexto del aprendizaje pertinente.

Ejemplos de Preinstruccionales: Lluvia de ideas.

Coinstruccionales: Apoyan los contenidos curriculares durante el proceso mismo de enseñanza.

Abarcan funciones como detección de la información, conceptualización de contenidos, delimitación de la organización, estructura entre dichos contenidos y mantenimiento de la atención y motivación.

Ejemplos de Coinstruccionales: Ilustraciones, redes semánticas, mapas cognitivos.

Posinstruccionales: Se presentan después del contenido que se ha de aprender permitiéndole al estudiante formar una visión sintética, integradora e incluso crítica del material. Otros casos le permiten valorar su propio aprendizaje.

Ejemplos de Posinstruccionales: Preguntas intercaladas, resúmenes finales, redes semánticas y mapas conceptuales.

Mapas Cognitivos:

Los mapas cognitivos son estrategias que hacen posible la representación de una serie de ideas, conceptos y temas con un significado y sus relaciones, enmarcado éstos en un esquema o diagrama. Sus características son:

a) Sirven para la organización de cualquier contenido escolar.

b) Auxilian al profesor y al estudiante a enfocar al aprendizaje sobre actividades específicas.

c) Ayudan al educando a construir significados más precisos.

d) Permiten diferenciar, comparar, clasificar, categorizar, secuenciar, agrupar y organizar una gran serie de conocimientos.

Hay varios mapas cognitivos:

- Tipo Sol
- De Telaraña
- De Nubes
- De Aspectos Comunes
- De Ciclos
- De Secuencias
- De Agua Mala
- Tipo Panel
- De Comparaciones
- De Categorías
- De Escalones
- De Cadena
- De Arco Iris
- De Cajas
- De Calamar
- De Algoritmo
- De Satélites

Justificación de los Mapas Cognitivos de Algorítmico

Se utilizó esta estrategia para el desarrollo del material de apoyo (tutorial) por ser un método que resuelve un problema mediante una serie de pasos precisos, definidos y finitos. Un algoritmo es una serie de operaciones detalladas, en otras palabras un algoritmo es un conjunto de reglas para resolver una cierta clase de problemas y se puede formular de muchas formas con el cuidado de que no exista ambigüedad.

Promueve un aprendizaje significativo porque se facilita una rápida visualización de los contenidos de aprendizaje, se favorece el recuerdo y el aprendizaje de manera jerárquica organizada, se permite una rápida detección de los conceptos claves de un tema, así como de las relaciones entre los mismos, y se favorece el desarrollo del pensamiento lógico.

Se facilita el estudio independiente, permite que el alumno pueda explorar su conocimiento previo acerca de un nuevo tema, así como la integración de la nueva información que ha aprendido, organiza los conocimientos a partir de las principales relaciones entre los conceptos, favorece el trabajo colaborativo y la interacción a través de los hilos de discusión.

$$\frac{x}{2x+3} + 1 = 0$$

$$2x+3\left(\frac{x}{2x+3}+1\right)=(2x+3)0$$

$$x + 1 = 0$$

$$x = -1$$

PROCESO

- Ecuación de primer grado.
- Multiplicar a ambos lados por el denominador para simplificar.
- Despejar a x.

El mapa cognitivo de algoritmo es una herramienta muy útil de ayuda en el autoaprendizaje en forma gráfica para la elaboración efectiva en la construcción y diseños de páginas Web.

Justificación del Tutorial

A pesar del desarrollo tecnológico alcanzado en la educación con el uso de los medios audiovisuales, continúan siendo de gran importancia los tutoriales por la función que desempeñan en la enseñanza, debido a su accesibilidad y conveniencia, puesto que pueden diseñarse y adaptarse a una amplia variedad de enfoques y objetivos de enseñanza.

No requieren de ningún equipo especial o accesorio para acceder a los mismos y su costo de distribución y reproducción es bajo.

Son ideales para la enseñanza y aprendizaje de contenidos con un alto nivel de abstracción. Para la asignatura de Técnicas Digitales 7 se ha escogido el tutorial.

Por ser una herramienta educativa que conducirá al estudiante, a través de las distintas características y funciones más importantes en los procesos y elaboración de sitios Web.

El tutorial cumple con una serie de pasos que van aumentando el nivel de dificultad y entendimiento y se caracteriza por tener instrucciones claras y precisas, es decir, siguen el método "paso a paso" y en un lenguaje accesible, sin hacer uso de la jerga de este campo.

Entre los beneficios que aportará este material de apoyo, para la asignatura de Técnicas Digitales 7, se destacan los siguientes:

- Para la Asignatura: Brindará una nueva alternativa de aprendizaje.
- Para el catedrático: La implementación de una nueva herramienta didáctica de apoyo en sus materiales de enseñanza.
- Para el estudiante: Será una fuente educativa más de gran beneficio para el auto-aprendizaje y desarrollo en la comprensión, entendimiento y elaboración para la construcción de las páginas Web, tanto en clase como a distancia.



CAPÍTULO 3

MATERIAL DE APOYO PARA LA CREACIÓN DE PÁGINAS WEB

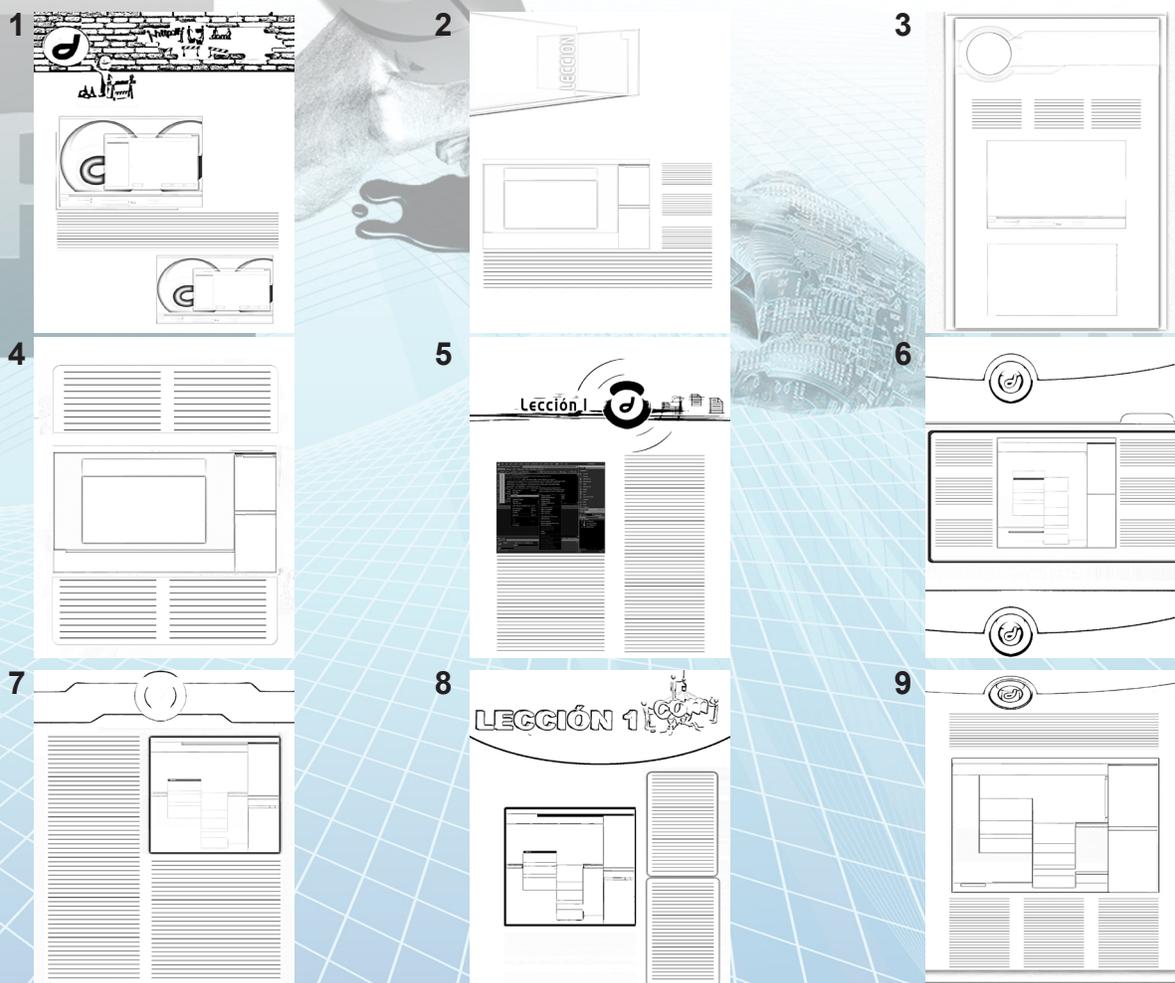
CONCEPTO CREATIVO (Visualización Creativa)

La visualización es un procedimiento de aprendizaje de pensamiento, imágenes, conceptos de modo consciente que se adapta al diseño gráfico y accede a depurar el diseño y la obtención de determinaciones o decisiones.

Este procedimiento de visualización se aplica en tres diferentes niveles de visualización:

Primer Nivel de Visualización:

Este nivel se fundamenta en propuestas de concepto e ideas, con lineamientos generales de diseño, elección de propuestas conceptuales factibles, análisis a través de la autoevaluación. Por medio de este primer nivel de visualización se establecen opiniones o criterios para los bocetos iniciales, herramientas de autoevaluación para resolver pertinencias de las propuestas escogidas.



CAPÍTULO 3

MATERIAL DE APOYO PARA LA CREACIÓN DE PÁGINAS WEB

AUTOEVALUACIÓN

| Nombre de la versión | Pertinencia | Memorabilidad | Fijación | Legibilidad | Composición | Abstracción | Estilización | Diagramación | Diseño Tipográfico | Uso de Color | RESULTADO/ 100 |
|----------------------------------|-------------|---------------|----------|-------------|-------------|-------------|--------------|--------------|--------------------|--------------|-------------------|
| 1. Construcción del conocimiento | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 27 |
| 2. Enlace Web | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 25 |
| 3. Lección Virtual | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 23 |
| 4. Lección Binaria | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 22 |
| 5. Portal Didáctico | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 23 |
| 6. Lección cibernética | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 20 |
| 7. Navegación Web | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 21 |
| 8. Maniobrar tu Web | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 20 |
| 9. Lección Website | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 19 |

Autoevaluación

Es un procedimiento objetivo, a través del cual el estudiante determina cual de las propuestas desarrolladas reúnen las condiciones necesarias para continuar trabajando en ellas. Se pondera de 0 a 3 puntos para cada uno de los aspectos siguientes. En donde 0, si no hay evidencia del componente, 1 si es baja, 2 si es moderada y 3 si esta bien.

Pertinencia

Hace referencia a la forma en que la propuesta guarda relación con el tema que se está tratando. La pertinencia del diseño establece también si el mensaje contenido en el diseño es adecuado para el grupo objetivo.

Memorabilidad

Un diseño es memorable si el receptor logra: a) Asociarlo con un recuerdo o evento importante o b) Recuerda repetidamente el mensaje y le sirve como referente. Las mejores campañas de comunicación visual, son aquellas que son memorables.

Fijación

La fijación de un mensaje visual es la capacidad que este tiene, gracias a su construcción, de posicionarse en la mente del grupo objetivo. El uso de colores, imágenes y mensajes adecuados facilita la fijación de los mensajes.

Legibilidad

La fijación de un mensaje visual es la capacidad que este tiene, gracias a su construcción, de posicionarse en la mente del grupo objetivo. El uso de colores, imágenes y mensajes adecuados facilita la fijación de los mensajes.

Composición

Se evalúa si la composición que se presenta, es armónica, agradable, estética y reúne las condiciones necesarias para llamar la atención del grupo objetivo.

Abstracción

Si dentro de la composición, existen elementos contruidos a partir del principio de la abstracción, debe evaluarse si la misma se comprende, si adecuadamente una realidad y si comunica aquello para lo que fue creada.

Estilización

El tratamiento que se le da a las imágenes y textos debe resultar estética, agradable, armónica y debe contribuir a despertar el interes y a generar una vinculación emocional con el grupo objetivo..

Diagramación

EEl diseño se construye a partir de una retícula, la cual favorece la optimización de los recursos visuales en el área de trabajo. Se debe evaluar el aporte que la diagramación hace a la construcción de los mensajes visuales.

Diseño Tipográfico

Más allá de elegir las fuentes tipográficas adecuadas, el diseño tipográfico es la forma en que se ha incorporado la tipografía al diseño. La adecuación al tema, la legibilidad, la comprensión de los contenidos, se debe evaluar para establecer el aporte de este componente.

Uso del Color

La selección de la paleta de colores debe evaluarse en función de la adecuación al perfil del grupo objetivo y la temática que se esta trabajando. Se debe evaluar desde el punto de vista estético, técnico y psicológico.

Resultado

La evaluación dará como resultado una ponderación de entre 0 y 30 puntos, las propuestas que resultan mejor evaluadas, son las que técnica y objetivamente se ajustan de mejor forma a los requerimientos del proyecto.

Validación en Clase

Para el día 10 de septiembre del 2011, se realizó en el salón de clase cierta actividad muy interesante y productiva, puesto que se llevó a cabo en el salón de clase la actividad de validación de piezas para el proyecto de graduación.

Dicha actividad consiste en exponer todos los bocetos de diseños realizados para este proyecto, las 3 mejores piezas según el auto-criterio deberán compartirlas con el grupo de clase, para que dichas piezas sean criticadas y evaluadas. El objetivo de esta actividad es enriquecer la creatividad de las propuestas y lograr alcanzar un nivel superior de creatividad para el Segundo Nivel de Visualización.

La actividad deja muchos beneficios porque se intercambian muchos comentarios y opiniones constructivas para la elaboración de este proyectos de graduación. Para este proyecto de graduación se presentó un total 9 diseños, 9 bocetos y 3 diseños como bocetos finales.

En la cual las distintas críticas fueron muy positivas en cuanto al diseño y diagramación así también recibieron buenas opiniones el resto de los bocetos finales.

Entre las críticas recibidas están: Colocar un título o nombre en el proyecto de graduación específicamente para la parte correspondiente al tutorial didáctico.

La segunda crítica fue colocar más imágenes en la guía didáctica para un mejor entendimiento y desenvolvimiento sobre este tema.

Y así poder absorber aún mas el contenido y comprender con claridad este tema tan complicado.

Segundo Nivel de Visualización:

Este nivel consiste en varias propuestas de diseño a partir de un concepto de validación por comparación, con el grupo objetivo, validando entre igualdades.

EL concepto de validación a desarrollar en este proyecto es: "La Construcción del Conocimiento".

Esto constituye criterios de diseño a nivel de boceto preliminar, herramienta de recolección de datos de la validación en clase.

CAPÍTULO 3

MATERIAL DE APOYO PARA LA CREACIÓN DE PÁGINAS WEB

Tercer Nivel de Visualización:

Este nivel consiste en el desarrollo de dos propuestas concretas de diseño que surgieron y sobresalieron del segundo nivel de visualización. Este procedimiento de piezas de diseño es un factor clave para llevar a cabo la estrategia. Así también, se incluye el juicio de otros colegas diseñadores y de la organización.

Este tercer nivel establece y rige las propuestas de diseño a nivel de boceto final. Esta creación de piezas es clave para la validación y la utilización de herramientas de recolección de datos. Es necesario para dar continuidad para llegar a la etapa de comprobación y eficacia de la propuesta de la gráfica final.

Propuesta Gráfica A

Configuración rápida de un sitio web en Dreamweaver

Como en la mayoría de los sistemas de creación y publicación de páginas, un sitio en Dreamweaver consiste de tres partes: un conjunto de archivos almacenados en un equipo local (el sitio local) y una biblioteca en el servidor Web remoto donde publicará los archivos de sitio remoto, espacio web o alojamiento web. El espacio web remoto para crear un sitio Web utilizando Dreamweaver consiste en crear y editar páginas en el disco local y, a continuación, publicar copias de esas páginas en el servidor Web remoto para permitir la distribución pública.

Definir una carpeta local

Configurar un sitio web en Dreamweaver es muy sencillo, tan sólo es necesario especificar las propiedades del sitio local y las parámetros de conexión al sitio remoto (en este caso utilizando un acceso FTP) para enviar y publicar archivos en el servidor. Para Dreamweaver y el nivel superior existente: **Sitio / Administrador de Sitios...** Asegurarse de una nueva ventana, se trata del **Administrador de Sitios**, haga clic en **Nuevo...** / **Sitio**, para abrir la ventana de configuración del nuevo sitio.

Definir una carpeta remota

En la misma ventana de configuración del **Administrador de Sitios**, introduzca el nombre de la carpeta remota en el campo **Directorio del Servidor**. Introduzca el nombre de usuario y contraseña en los campos **Usuario** y **Contraseña**, respectivamente. Haga clic en **OK** para aceptar y comenzar a configurar el sitio remoto.

Propuesta Gráfica B

Configuración rápida de un sitio web en Dreamweaver

Como en la mayoría de los sistemas de creación y publicación de páginas, un sitio en Dreamweaver consiste de tres partes: un conjunto de archivos almacenados en un equipo local (el sitio local) y una biblioteca en el servidor Web remoto donde publicará los archivos de sitio remoto, espacio web o alojamiento web. El espacio web remoto para crear un sitio Web utilizando Dreamweaver consiste en crear y editar páginas en el disco local y, a continuación, publicar copias de esas páginas en el servidor Web remoto para permitir la distribución pública.

Definir una carpeta local

Configurar un sitio web en Dreamweaver es muy sencillo, tan sólo es necesario especificar las propiedades del sitio local y las parámetros de conexión al sitio remoto (en este caso utilizando un acceso FTP) para enviar y publicar archivos en el servidor. Para Dreamweaver y el nivel superior existente: **Sitio / Administrador de Sitios...** Asegurarse de una nueva ventana, se trata del **Administrador de Sitios**, haga clic en **Nuevo...** / **Sitio**, para abrir la ventana de configuración del nuevo sitio.

Definir una carpeta remota

En la misma ventana de configuración del **Administrador de Sitios**, introduzca el nombre de la carpeta remota en el campo **Directorio del Servidor**. Introduzca el nombre de usuario y contraseña en los campos **Usuario** y **Contraseña**, respectivamente. Haga clic en **OK** para aceptar y comenzar a configurar el sitio remoto.

CAPÍTULO 4

COMPROBACIÓN DE EFICACIA Y PROPUESTA GRÁFICA FINAL

Ps



Dw

Todo propuesta de diseño se concluye con una fase de evaluación, donde el usuario y el diseñador pueden confirmar la efectividad de la pieza final y la impresión que tuvo entre el grupo objetivo y la línea a seguir, a continuación se utilizó el método cuantitativo.

Técnica: Encuesta

Para la validación de los diseños se utilizó la encuesta porque es un instrumento de investigación para obtener información representativa de un grupo de personas. Se trata de aplicar un cuestionario a determinado número de individuos, con el objeto de obtener un resultado. El requisito es que debe aplicarse a un número representativo y forma parte de una investigación y es sólo un instrumento.

Instrumento: Cuestionario

La utilización de los cuestionarios cada vez es más frecuente en la investigación. Junto con las entrevistas, el cuestionario es la técnica de recogida de datos más empleada en investigación, porque es menos costosa, permite llegar a un mayor número de participantes y facilita el análisis, aunque también puede tener otras limitaciones que pueden restar valor a la investigación desarrollada.

El cuestionario es un instrumento utilizado para la recopilación de información, diseñado para

poder cuantificar y universalizar la información y estandarizar el procedimiento de la entrevista. Su finalidad es conseguir la comparabilidad de la información.

Procedimiento

En el laboratorio de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos con la ayuda y asesoría del Lic. Axel Barrios se llevó a cabo la encuesta con 30 estudiantes de la licenciatura de diseño gráfico el procedimiento fue así:

Se proyectaron 2 imágenes que corresponden a los 2 mejores diseños para el proyecto de graduación, se les explico a los estudiantes en que consistían cada diseño, es decir sus colores, imágenes, texto, diagramación toda la composición gráfica, también su concepto, su grupo objetivo y cuál es su finalidad como material de apoyo.

El segundo paso fue darle a cada alumno una encuesta con 5 preguntas en la cual ellos a través de ese pequeño cuestionario interpretaron de una manera crítica y responsable, sus comentarios, sugerencias y críticas.

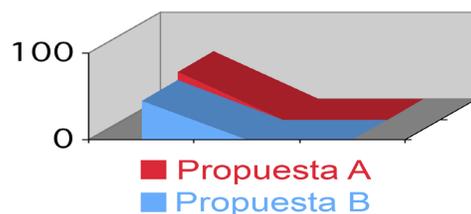
Presentación de resultados

A continuación se presentan las gráficas de resultados adquiridos en los cuestionarios:

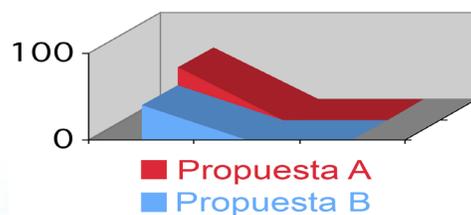
CAPÍTULO 4

MATERIAL DE APOYO PARA LA CREACIÓN DE PÁGINAS WEB

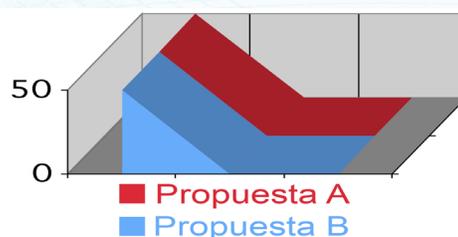
¿Cuál de las dos propuestas gráficas se da mejor tratamiento a las imágenes, textos y resulta estético, agradable, armónico al tema que se esta tratando?



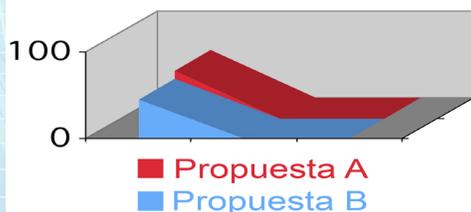
¿Cuál de las dos propuestas gráficas favorece la lectura, comprensión y entendimiento de contenido?



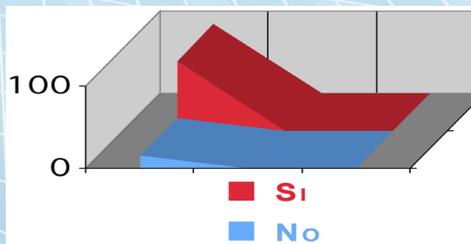
¿Cuál de las dos propuestas gráficas guarda más relación con el tema que se esta tratando?



¿Cuál de las dos propuestas gráficas considera que es mejor o más atractiva?



¿Cree usted que es de beneficio este tipo de material didáctico para los estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico?



Adicionalmente para profundizar la información recopilada se realizó a cabo el método cualitativo focus group.

Focus Group:

Es una técnica de estudio de las opiniones o actitudes de un público. Consiste en la reunión de un grupo de personas, con un moderador encargado de hacer preguntas y dirigir la discusión. En esta técnica los estudiantes hicieron preguntas y comentarios sobre ciertas inquietudes acerca de las piezas mostradas. Esta actividad tuvo como resultado mucha información sumamente valiosa e importante puesto que como se trabajó con el grupo objetivo directamente los resultados investigados fueron muy productivos y esto será de gran beneficio y aporte para el proyecto.

Perfil del Informante:

El Focus Group se llevó a cabo con los estudiantes del curso de creatividad digital del octavo semestre de la licenciatura de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Comprendidos entre las edades de 20 a 40 años. Este método de investigación se realizó con propósitos educativos con el fin de obtener la información necesaria para el desarrollo y ejecución de este proyecto.

Análisis del Focus Group

La propuesta A les pareció más atractivo, más claro, con más legibilidad y entendimiento tanto en la lectura como comprensión del tema y del contenido.

La idea del concepto de "Construcción del conocimiento", dio un resultado muy positivo por tener similitudes con el tema y contenidos a desarrollar acerca de los sitios Web.

Otras sugerencias como la integración de más imágenes dentro del contenido para favorecer una mejor comprensión.

Las observaciones en el diseño B, fueron muy similares al diseño A donde se requiere menos texto y más ejemplos con imágenes.

Así como también agregarle una frase o slogan que identifique y lo haga mas atractivo.

Este material les parece de mucha utilidad y apoyo ya que en el momento de recibir los contenidos de la asignatura, ellos siempre buscan ayuda que no encuentran tan fácil y que guarde relación con el curso.

Análisis de los resultados

Después de las 2 validaciones que fueron aplicadas a los estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos, se identificó el problema de comunicación que la Escuela posee, con esto se pretende solucionar la falta de información que poseen los estudiantes de este curso, a través de la creación de material de apoyo sobre la creación de páginas Web.

Estas propuestas que se maneja, por medio de elementos gráficos que fundamentan el diseño, tales como: color, tipografía, imágenes, ilustraciones, diagramación y diseño cada uno de estos aplicados en los dos diseños presentadas.

Un resultado muy llamativo de parte de los estudiantes fue que el 90% se inclinaron por el hecho de tener gran beneficio este tipo de material de apoyo didáctico para el desarrollo, comprensión y formación del estudiante en el curso.

Este material es un apoyo imprescindible para la carrera y, sobre todo, para poder avanzar en los cursos de creatividad digital.

La mayoría de estudiantes siempre se quedan con lo básico, y

con este material podrán tener un amplio conocimiento del contenido, que les ayudaría a alcanzar un desempeño más profesional en su carrera.

Con soluciones gráficas e información necesaria para que entiendan el proceso que se deben tomar en la realización de páginas Web sin problemas ni errores.

Propuesta Gráfica Final:

La presentación de la propuesta de la gráfica final es la mayor importancia para el éxito de este proyecto de graduación.

Las retículas y su diseño son de gran importancia, tanto para dar una imagen como para transmitir la información a través del texto y temas ilustrativos, de la forma más práctica posible.

Para deshacer la monotonía visual en los diseños tradicionales de los materiales didácticos y educativos se aplicaron interesantes recursos de diseño como:

El color es un elemento de diseño muy importante en la composición de esta propuesta, puesto que tiene como función la de atraer la atención, mantenerla, transmitirla y hacer que la información se recuerde.

El diseño de la propuesta final se representa sobre una retícula cuidadosamente proporcionada de manera equilibrada con los elementos que la conforman.

Cada uno de los caracteres se ha ilustrado de manera que encajen con el tema del proyecto.

El texto creará uniformidad de composición, mediante la forma, en la estructura de la retícula para realzar y dar significado al diseño.

Las imágenes son a todo color para obtener interesantes variaciones visuales y creativas y así dar alcance y fuerza de su presencia dentro de la composición en general.

El uso de sello de agua como fondo suaviza el área de diseño, restando rigidez a la tipografía y dando claridad para una mejor comprensión y entendimiento en la lectura.

El resultado de la propuesta de la Gráfica Final es una presentación completamente atractiva, para que el usuario disfrute de este proyecto de apoyo.

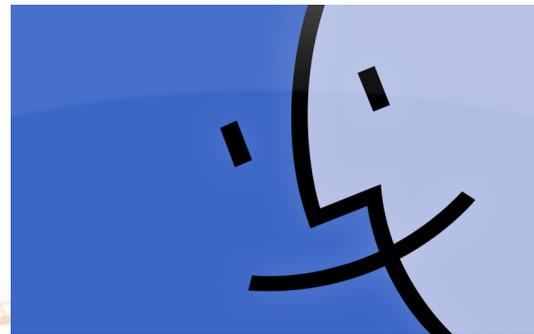
WEBSITE EN
CONSTRUCCIÓN







Requerimientos del sistema Adobe CS4



Procesador de 2Ghz o más
 1GB de RAM o más
 9.3GB disponibles en disco,
 (pero se requiere más en la instalación)
 Se recomienda una pantalla de 1280x800,
 (pero se puede usar con 1024x768.)
 Tarjeta de video que soporte Shader Model
 3.0 (nVidia serie 7000 o superior)
 Tarjeta de video con por lo menos 64MB
 en memoria de video.
 Unidad de DVD
 Conexión de banda ancha.

PowerPC G5 o procesador Intel multinúcleo
 *Mac OS X 10.4.11 través v10.5.4
 Java Runtime Environment 1.5 para Adobe
 Version Cue Server
 1 GB de RAM o más
 8.2GB de espacio libre en disco para la
 instalación, espacio adicional en disco duro
 durante la instalación
 1024x768 de resolución de pantalla
 (1280x800 recomendado) con tarjeta de
 vídeo de 16-bits
 DVD-ROM
 QuickTime 7.4.5 software necesario para
 funciones multimedia
 Conexión de banda ancha a Internet

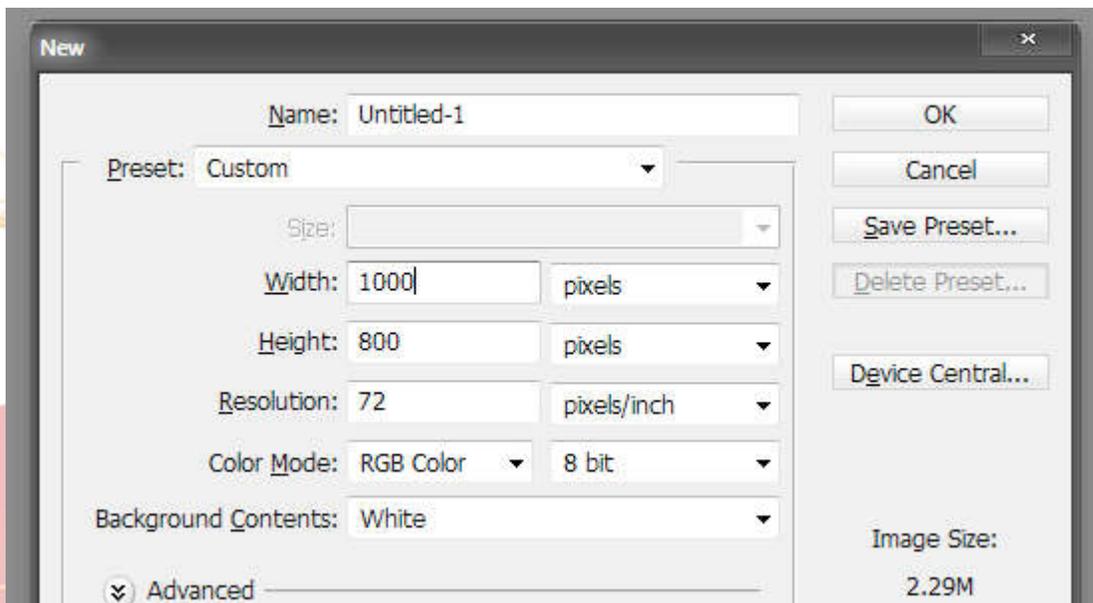


CONSTRUCCIÓN
DEL DISEÑO

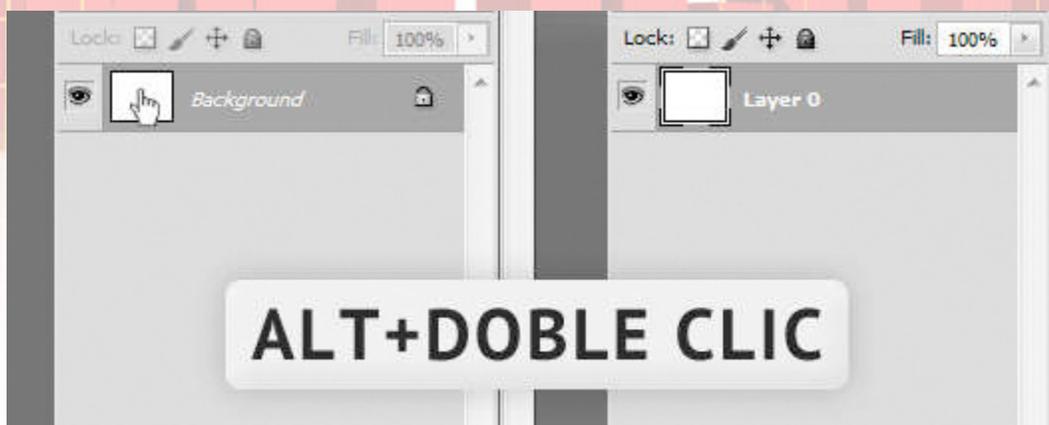


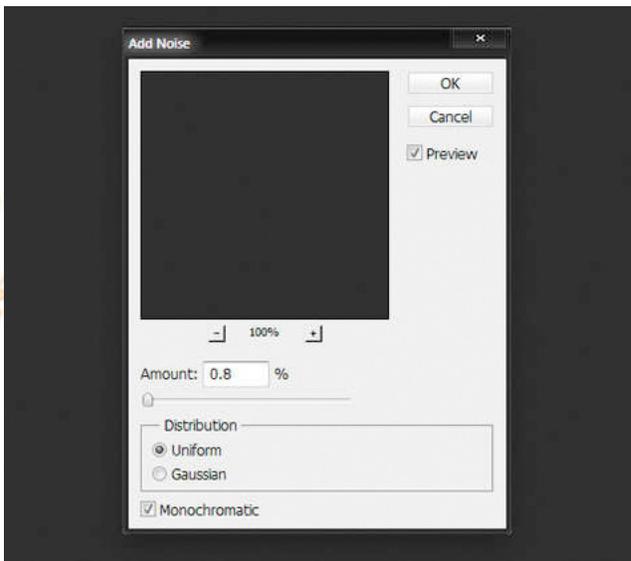


Paso 1: La página tendrá un ancho de 960px, sumados a 20px de margen a cada lado, creamos un documento nuevo de 1000x800:

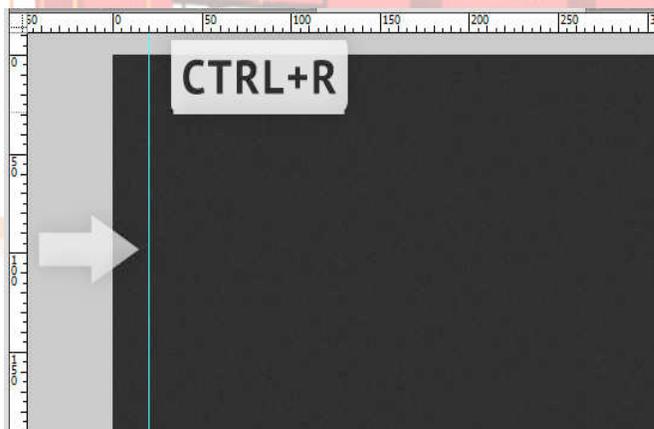


Paso 2: Desbloqueamos la primera capa presionando Alt + doble clic sobre ella:

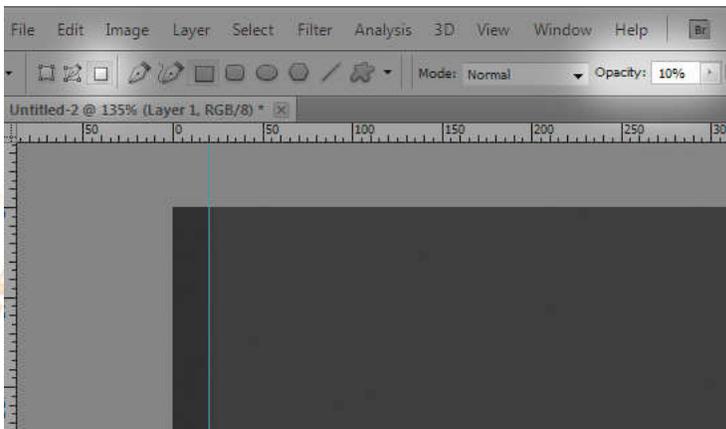




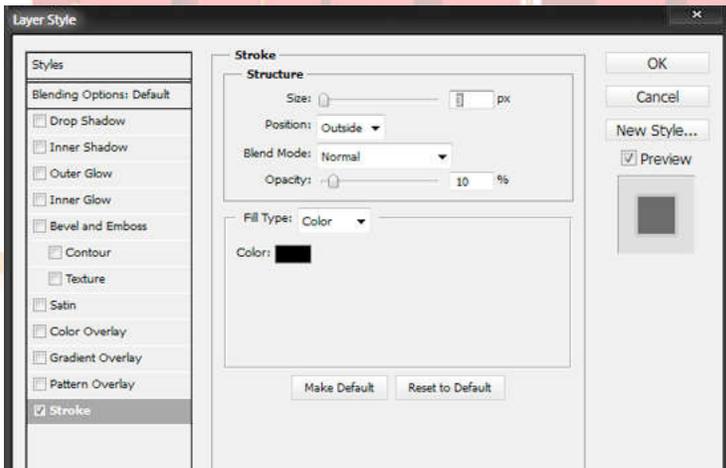
Paso 3:
 Con la herramienta bote de pintura/paint bucket (G) coloreamos la capa con el color #242424.
 Y luego vamos a Filtro/Filter > Ruido/ Noise > Añadir ruido/Add noise and lo configuramos de la siguiente manera:



Paso 4:
 Para tener un documento más ordenado usaremos las guías de PhotoShop, para eso primero mostramos las reglas con Control + R, para luego simplemente, arrastrar de una de las reglas verticales y nos saldrá una guía, la colocamos a 20px más del inicio y luego otra a 20px menos del final, así tendremos 960px.



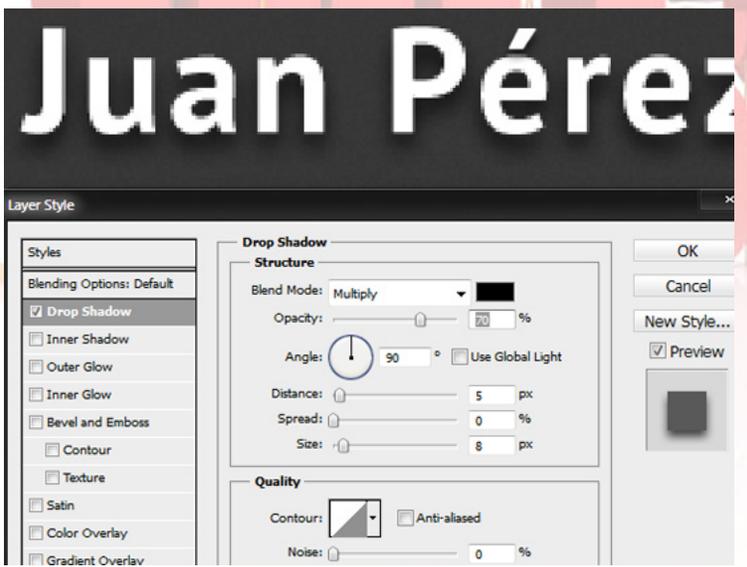
Paso 5:
Creamos una nueva capa y con la herramienta rectángulo/rectangle (U) creamos un rectángulo que será el contenedor de la pagina, de color blanco, en modo de relleno de pixeles y con opacidad de 10%.



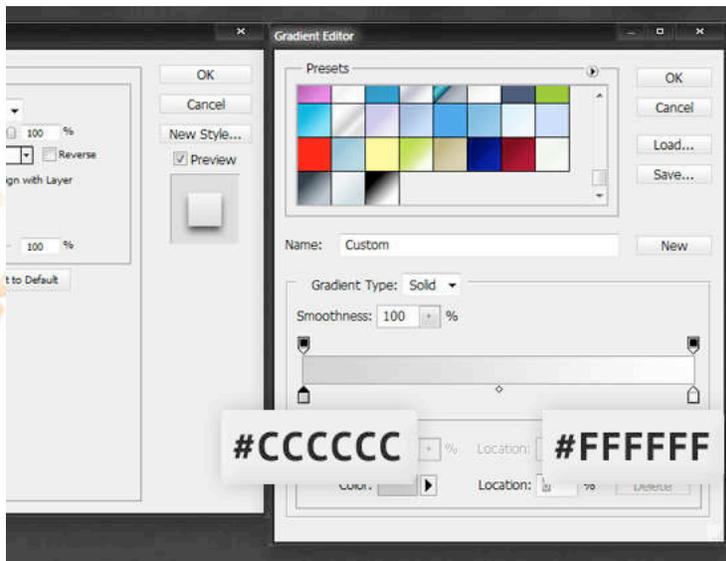
Paso 6:
Teniendo seleccionado la capa que contiene el rectángulo contenedor le agregaremos un Trazo/Stroke. Para esto podemos ir a los Estilos de Capa/Layer Style > Trazo/Stroke una vez con la ventana ya abierta le ponemos los siguientes parámetros: tamaño de 3px y de opacidad 10%.



Paso 7:
 Crearemos ahora el logo, se usará un nombre aleatorio muy común.
 Usando la herramienta Texto/Type (T) escribimos: Juan Pérez.



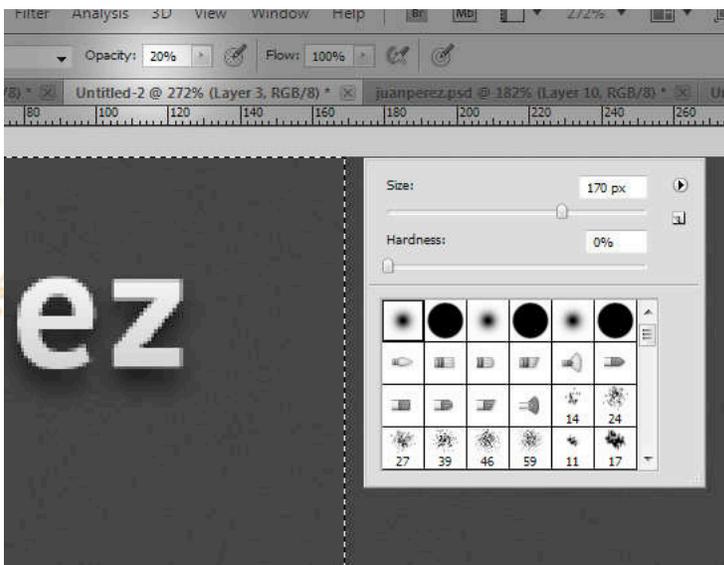
Paso 8:
 Le pondremos una sombra a nuestro logo para darle un toque de realismo, vamos otra vez a los Estilos de capa le marcamos Sombra paralela/Drop shadow con los siguientes parámetros:



Paso 9:
 Ahora, le agregaremos otro estilo de capa: un degradado al logo, marcamos Superposición de degradado/Gradient Overlay y le clicamos al gradiente que nos pone por defecto para editarlo con los siguientes colores:

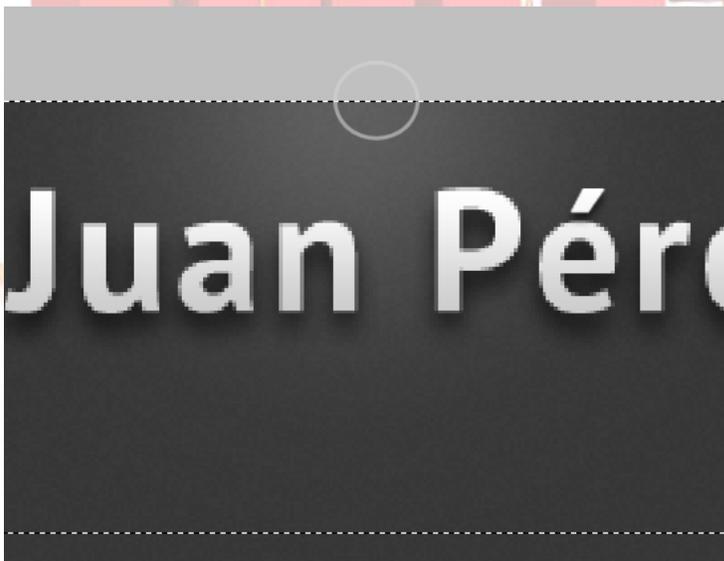


Paso 10:
 En el resultado final hay una luz sutil debajo del logo, para hacer esta luz primero creamos una nueva capa y la colocamos debajo del logo, estando en esta pasamos a la herramienta Rectangular Marquee(M) y hacemos una selección así:



Paso 11:

Ahora, para hacer la luz, sin perder la selección y estando en la capa, pasamos a la herramienta Pincel/Brush (B) y antes de pincelar le hacemos una configuración previa: Tamaño: 170px, Dureza: 0 y arriba con Opacidad de 20%.

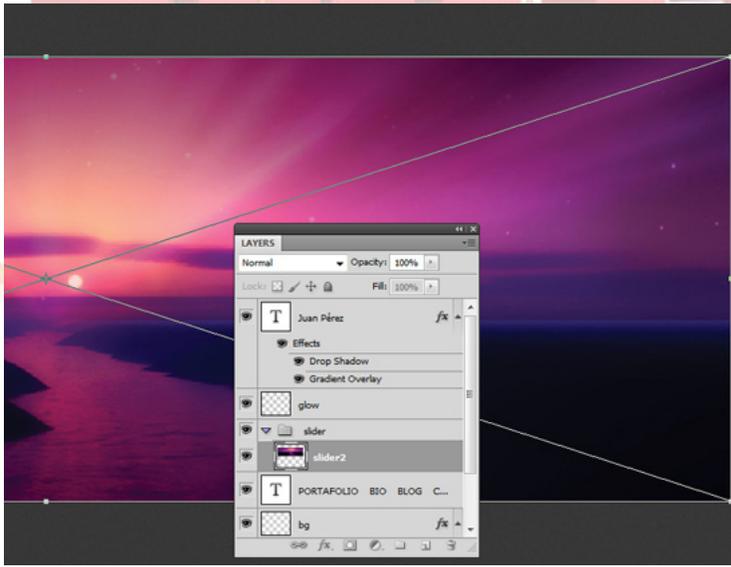


Paso 12:

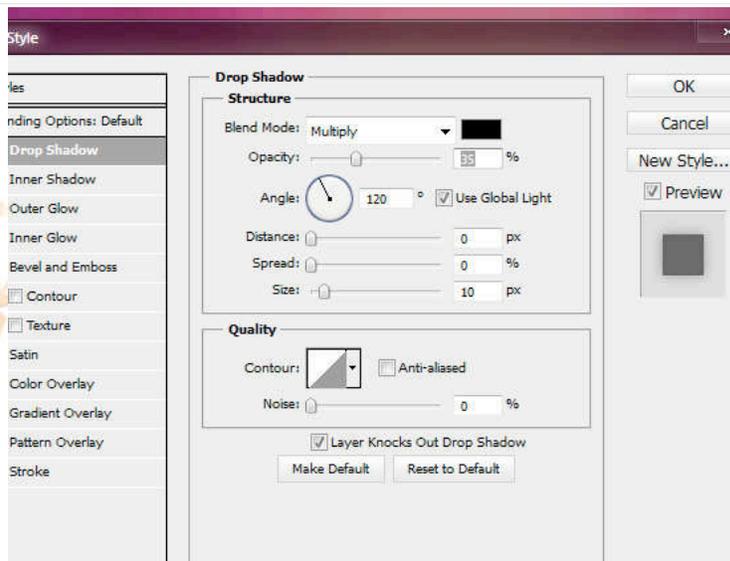
Por último, le damos un clic justo donde inicia la selección y con eso ya tenemos un resplandor debajo del logo:



Paso 13:
Toca hacer el menú, con la herramienta Texto/Type (B) escribimos un menú de ejemplo: "PORTAFOLIO BIO BLOG CONTACTO".



Paso 14:
Ahora insertaremos la imagen del medio, para eso vamos a Archivo/File > Colocar/Place y seleccionamos nuestra imagen de ejemplo:

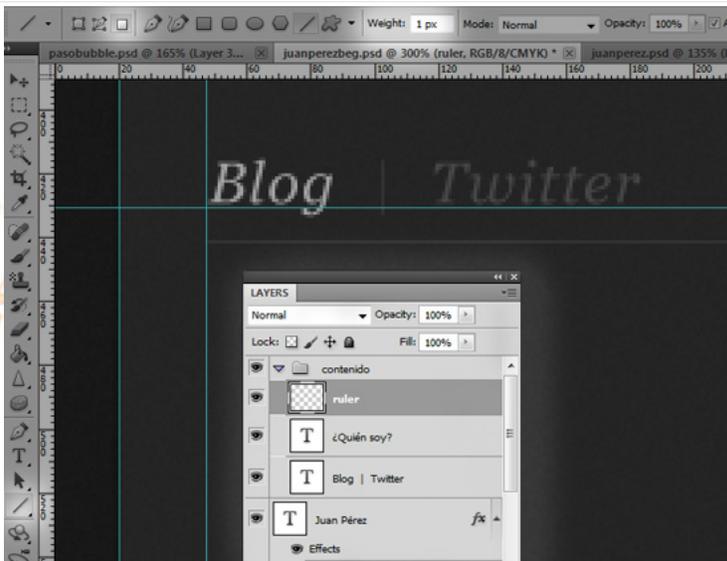


Paso 15:
Le añadiremos una sombra paralela a nuestra imagen; vamos a Estilos de capa y lo configuramos así:



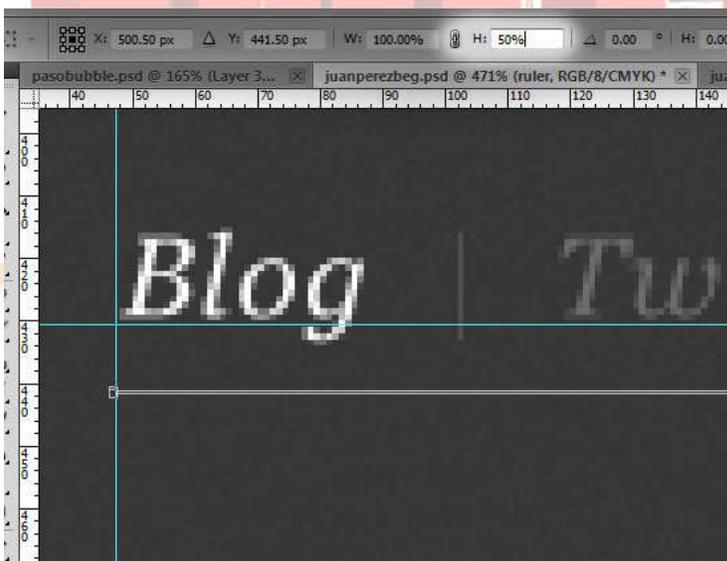
Paso 16:
Haremos ahora el contenido, en esta parte se supone que habrá una lista de los últimos posts del hipotético blog si es que existe y otra lista de los últimos tweets.

Añadimos un par de guías más para colocar los objetos del contenido con mayor exactitud y escribimos: Blog | Twitter con los siguientes parámetros de tipografía:



Paso 17:

Crearemos una raya que sirva de separador entre el título y el texto, primero creamos una nueva capa, luego usamos la herramienta Línea/Line (U) con color de #6d6d6d y grosor de 1px y arrastramos: (para que la línea se dibuje perfectamente recta mantén presionado Shift mientras se arrastra).

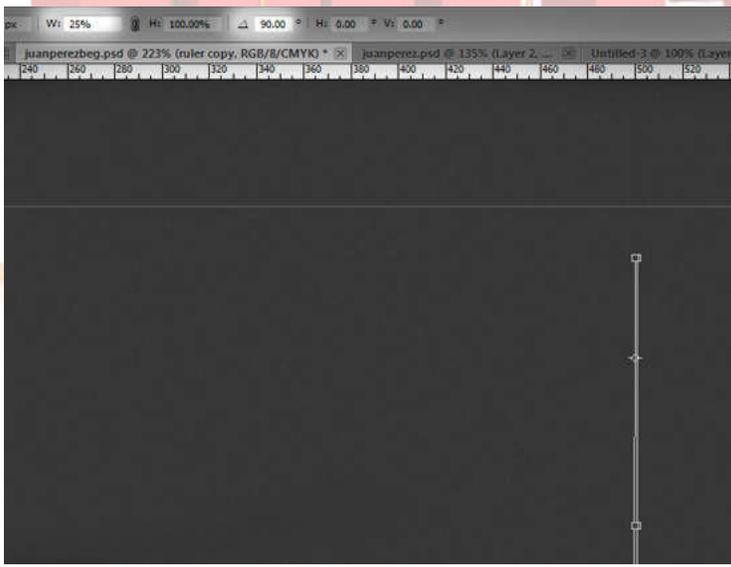


Paso 18:

Pero vemos que la línea aún es muy gruesa, vamos a reducir su altura en un 50%: seleccionamos su capa y con Control + T entramos al modo de Transformación libre/Free transform estando en este modo arriba donde dice H lo reducimos de 100 a 50%.



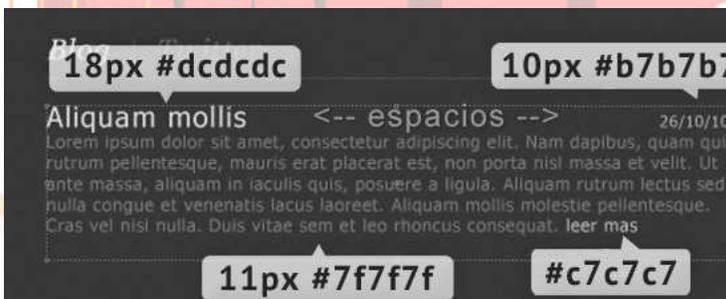
Paso 19:
Para separar los contenidos, necesitaremos otra línea, que debe ser vertical, duplicamos la línea que ya tenemos presionando Alt y arrastrando:



Paso 20:
Una vez duplicado, necesitamos volverlo vertical, para eso estando en la capa de la línea duplicada entramos otra vez al modo de Transformación libre (Control + T) y donde está el símbolo de grados lo cambiamos a 90; además de reducir su altura en un 25% y, por último, lo colocamos en el lugar adecuado:



Paso 21:
Queda ahora agregar un texto de ejemplo que serian los últimos posts, creamos una caja de texto con la herramienta Texto/Type (T) arrastramos y formamos un cuadrado parecido a este:

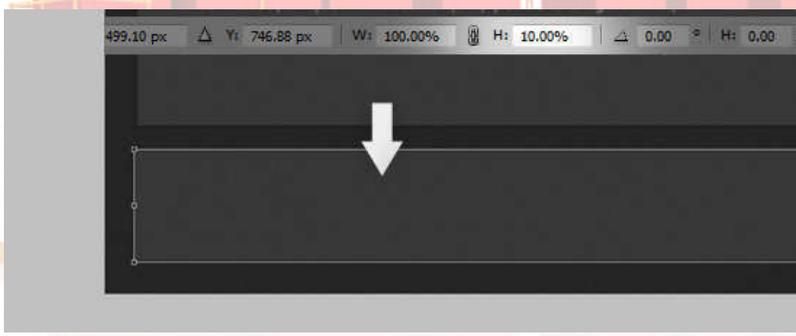


Paso 22:
Insertamos el siguiente texto de ejemplo con fuente Tahoma.

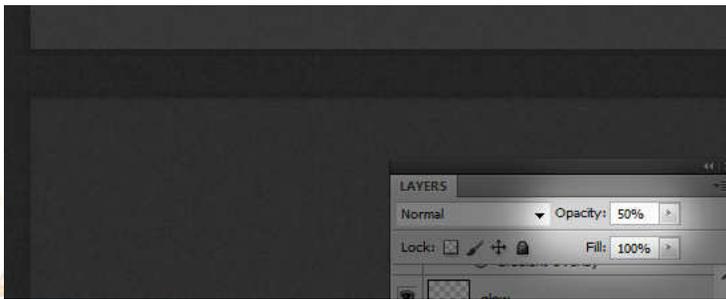
Teniendo en cuenta los siguientes valores de color y tamaño de fuente:



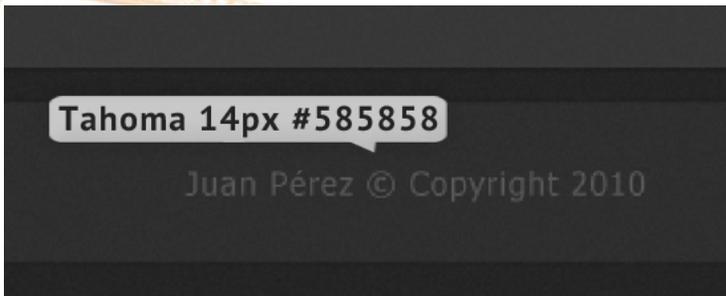
Paso 23:
Lo siguiente sería duplicar este texto, ya que obviamente se ve mejor con varios post para eso simplemente arrastramos hacia abajo manteniendo Alt presionado y listo, cambiamos el título para que no luzca idéntico:



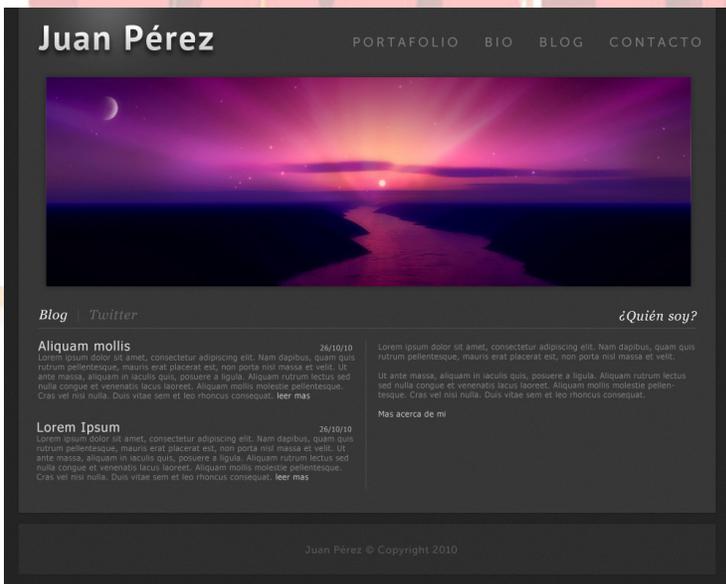
Paso 24:
Ahora haremos el footer o pie de página, lo que haremos será duplicar el contenedor que pusimos al principio (Alt + arrastre), lo ubicamos abajo y entramos al modo de Transformación libre (Control + T) y le cambiamos el valor de H a 10%, el resultado sería algo así:



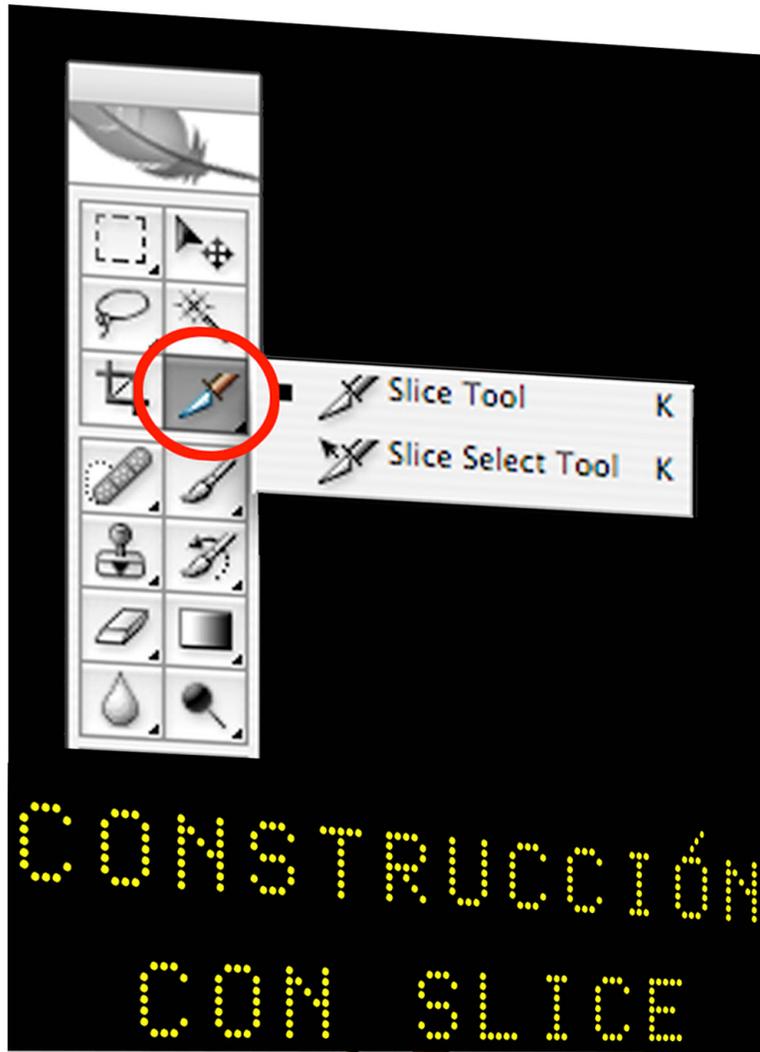
Paso 25:
Para diferenciarlo del contenedor de arriba le bajamos la Opacidad a 50%:



Paso 26:
Por ultimo, añadimos un texto aleatorio para el footer:



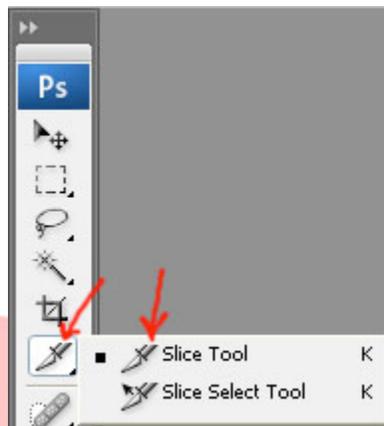
¡Resultado Final !





Maquetar:

Luego de abrir el archivo, vamos seleccionar la Herramienta de Corte (Slice Tool), para poder seleccionar cada uno de los elementos gráficos del diseño.



De esta forma es que le indicamos a PhotoShop como dividir el diseño para obtener pequeñas imágenes que se insertaran en el HTML de nuestra Web. Sólo las imágenes, tipos de letra diferentes y el gradiente se cortan mientras que los contenidos y los colores sólidos se vuelven a crear en HTML.

La forma de trabajo es sencilla, vamos a marcar los elementos como el logo, la zona de banners, el menú, etc. de cada parte y realizar el Corte arrastrando el ratón con la herramienta Corte (Slice Tool), como muestra la imagen.





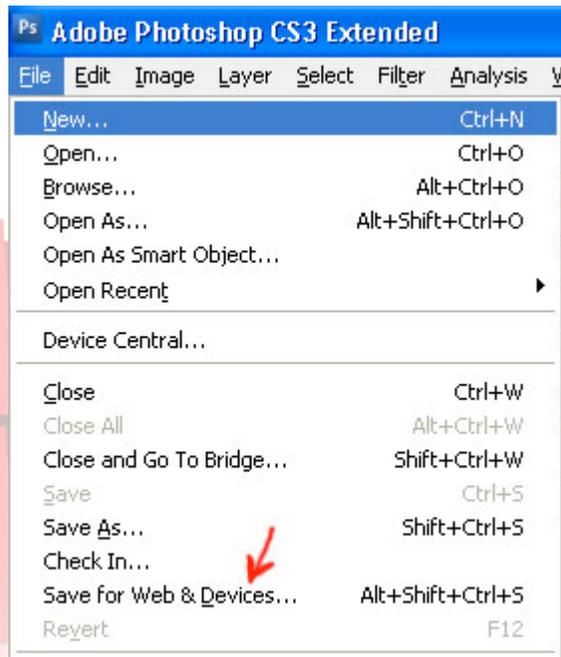
Con paciencia y de la misma forma, vamos a ir cortando todos los elementos hasta que quede como se muestra en la siguiente imagen.



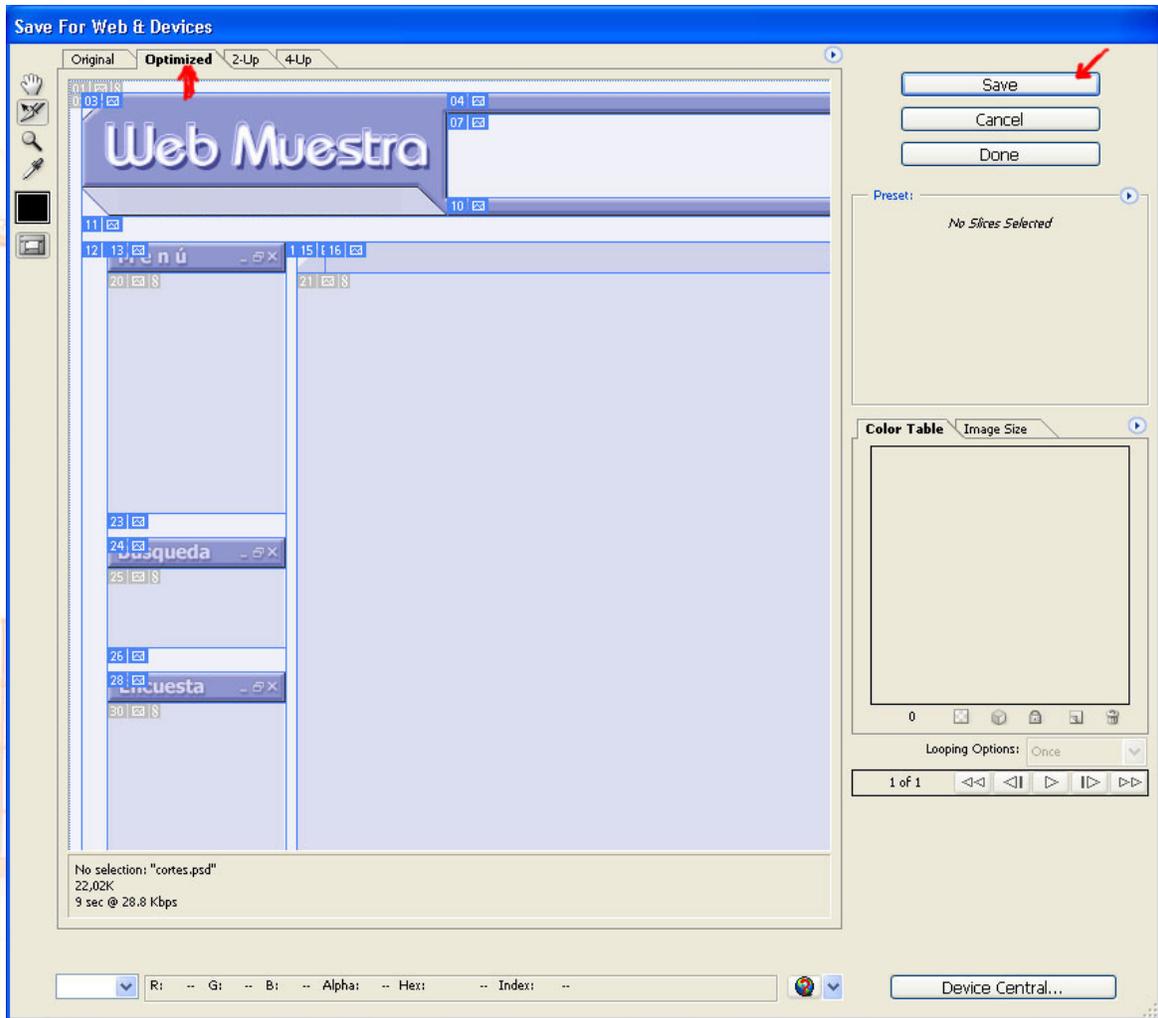


Con esto que hemos hecho ya podemos llevar nuestro diseño a *Dreamweaver* (o una versión anterior u otro editor si lo prefieren), para Guardar el HTML debemos hacer lo siguiente:

Archivo, guardar para Webs y Dispositivos.

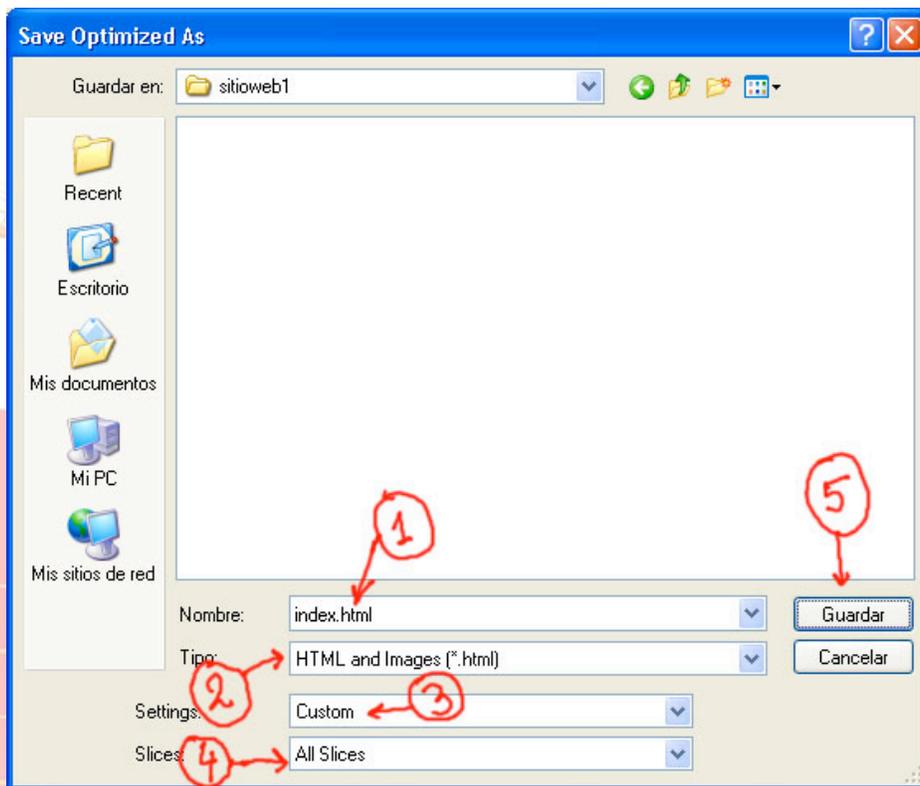


Luego debemos seleccionar la solapa de Optimización (Optimized), donde veremos nuestro diseño con los cortes, y presionamos en el botón Guardar (Save)





En esa nueva pantalla vamos a asegurarnos y controlar estos 5 puntos:



1. El nombre del archivo HTML, en este caso le di: index.html
2. Tipo de archivos que guardaremos: HTML y las imágenes
3. Seteos Personalizados (Custom)
4. Cortes Todos (All Slices)
5. Presionamos Guardar (Save)

Listo, con esto tenemos nuestra página Web cortada y lista para trabajarla en Dreamweaver (u otra versión u otro editor HTML).





Organización:



index.html

Estos textos son las etiquetas que construyen la página Web, tienes que copiarlos y pegarlos en Dreamweaver en la parte de códigos en inglés es code.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<title>Juan Perez</title>
<link rel="stylesheet" href="style.css">
</head>
<body>
<div id="contenedor">
<div id="cabecera">
<a href="#" id="logo">Logo</a>
<ul id="menu">
<li><a href="#">Portafolio</a></li>
<li><a href="#">Bio</a></li>
<li><a href="#">Blog</a></li>
<li><a href="#">Contacto</a></li>
</ul>
</div>
<div id="contenido">
</div>
</div>
<div id="pie">
<p>Juan Perez Copyright © 2010</p>
</div>
</body>
```



La estructura de la página Web en HTML

#contenedor

#logo

#menu

#cabecera

#contenido

#footer



style.css

```

/* Un pequeno reset a todos los estilos
*/
*{
  margin:0;
  padding:0;
  border:0;
  outline:0;
  text-decoration:none;
  list-style:none;
  font-family:sans-serif;
  color:white;
}
body{
}
/* el contenedor de la pagina de 960px
de ancho y con un alto definido para ir
viendo los cambios */
#contenedor{
  width:960px;
  margin:0 auto;
  height:1000px;
  padding:0 25px 20px;
}

/* El resto son estilos vacios que iremos
llenando mientras avanzamos */

#cabecera{

```

```

#logo{
}
#menu{
}
#menu li{
}
#menu li a{
}
#menu li a:hover{
}
}
#pie{
}

```

Nota: Entre las propiedades del #contenedor, se ha usado la propiedad margin con un valor de 0 auto, esto es un truco de CSS para centrar un elemento, siempre y cuando este tenga un ancho definido.

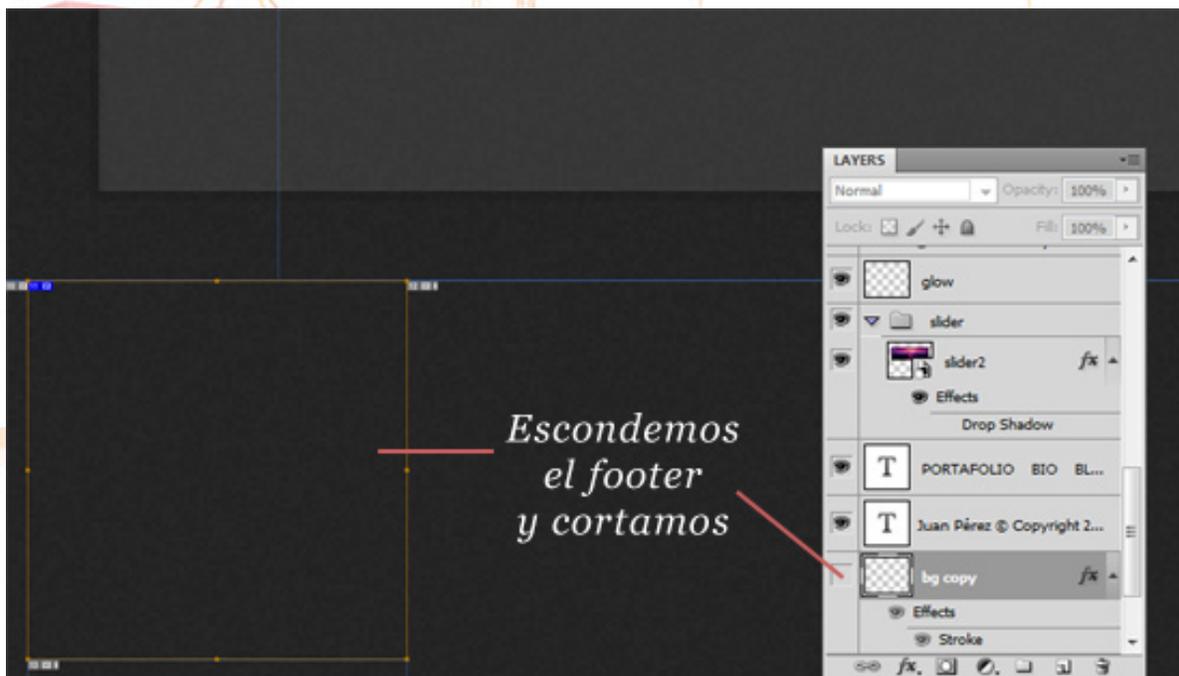


Imágenes

Antes de proseguir necesitamos las imágenes (fondo, logo) que las vamos a 'extraer' de PhotoShop, para eso abrimos nuestro PSD y con la herramienta Recorte/Slice (C).

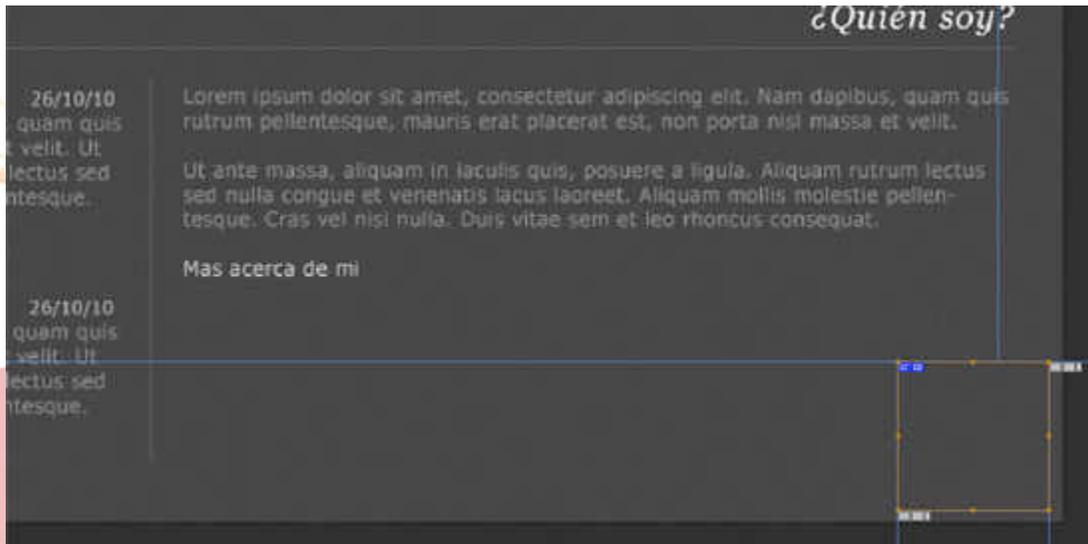
Fondos

Para sacar el fondo, vamos a recortar un pequeño cuadrado de 80×80 px, escondemos la capa del footer primero (para que no interrumpa) y ahora vamos a la herramienta Recorte/Slice (C), y trazamos un cuadrado (no importa si no te sale perfecto), ahora le damos clic derecho > opciones de trazados/slice options en esta ventana le agregamos un nombre (le pondremos: bg) y lo arreglamos si nos salio de otras dimensiones, es mejor si se ubica en una esquina.





Ese es un fondo (el de la página entera), nos falta el segundo fondo que será para el div#contenedor, hacemos otro recorte de las mismas dimensiones que el del fondo anterior y lo ubicamos en la parte de la derecha para capturar el fondo gris del contenedor:

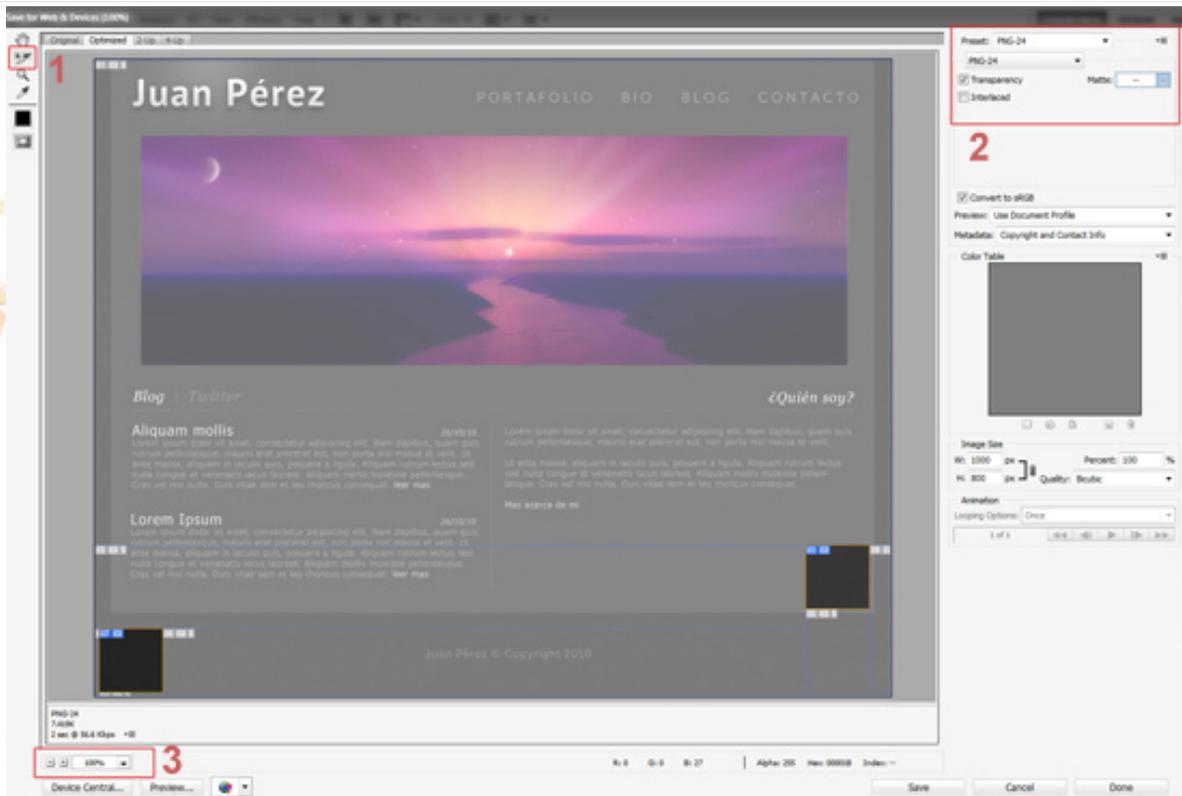


No olvidar ponerle de nombre: bg_contenedor

Extrayendo los fondos

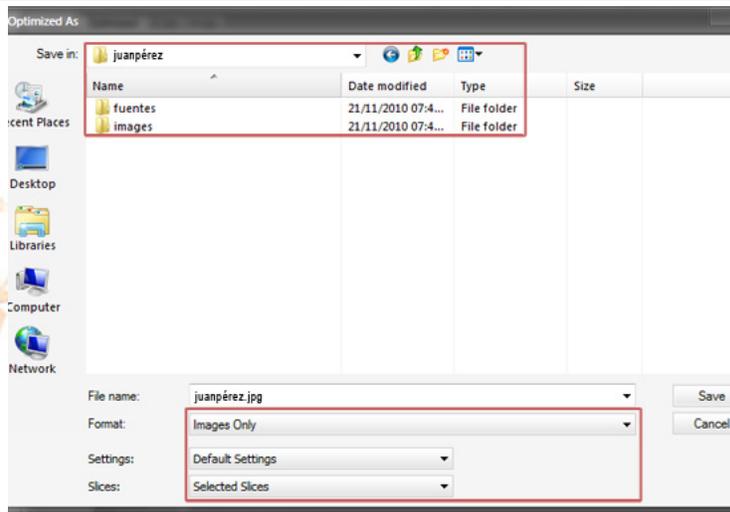
Ahora tenemos que convertir esos recortes a imágenes, para eso estando en PhotoShop vamos a Archivo/File > Guardar para web/Save for Web & Devices (Alt+Shif+Ctrl+S) y nos saldrá una ventana con nuestros recortes, que tener en cuenta los siguientes puntos:

1. Estar en la herramienta correcta
2. Definir el formato de la imagen que se va a exportar en este caso vamos a usar PNG-24 con Transparencia activado
3. Este punto es para graduar el tamaño de la página para que puedas ver y seleccionar todos los recortes si tu resolución no te lo permite.

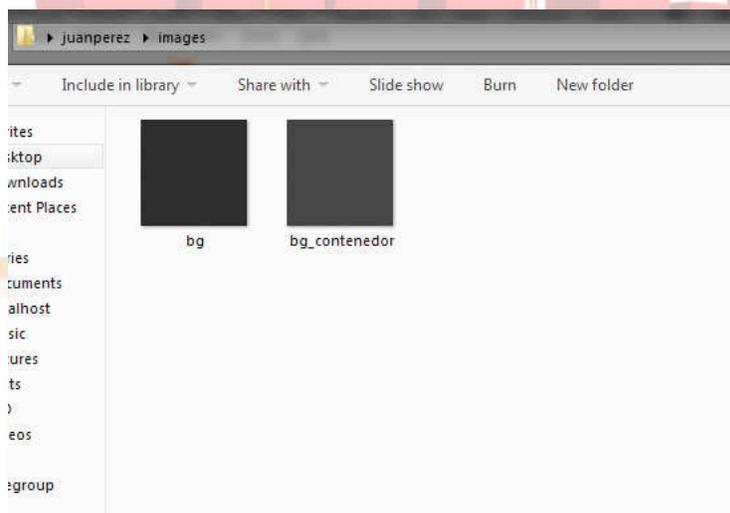


Ahora, con la herramienta, vamos a seleccionar los recortes a exportar, para eso le damos primero clic a uno y luego manteniendo presionado Shift le damos al otro, ambos se deberían poner de borde anaranjado.





Ahora le damos a Guardar/Save y en la ventana de guardado nos aseguramos que las siguientes opciones estén de esta manera:



Nos ubicamos en el directorio indicado (No es necesario ir a la carpeta 'imagenes', Photoshop guardara las imágenes allí automáticamente), las opciones de abajo son para que solo exporte los recortes que hemos seleccionado, teniendo todo esto le damos a Guardar/Save.

Si todo salio bien deberíamos tener dos PNG en nuestra carpeta de imágenes:



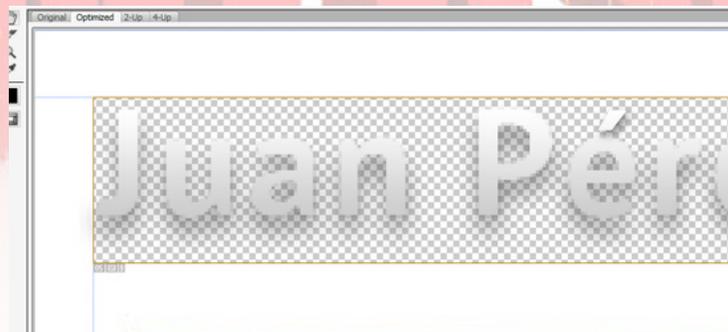
Logo, Destellos e imagen del medio

El Logo

Ahora nos toca extraer el logo, hacemos otro recorte de mas o menos 252x52 px., para cubrir todo el logo incluyendo sus sombras:



Le ponemos de nombre 'logo' y antes de extraerlo vamos a esconder las capas que tiene atrás de el, para que salga con un fondo totalmente transparente, escondemos el destello, el fondo del contenedor y el fondo general y le damos a Archivo/File > Guardar para web/Save for Web & Devices (Alt+Shif+Ctrl+S).

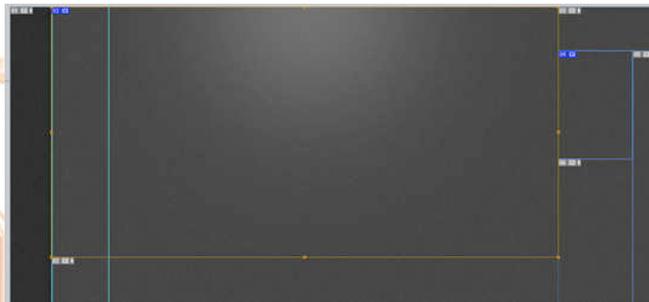


No olvidar que hay que ponerlo como PNG-24 Transparente y tener seleccionado solo el logo y repetimos el proceso ya explicado anteriormente para guardar el logo en /images.



El destello

Para sacar el destello haremos algo parecido a lo que hicimos para el logo, primero mostramos todas las capas que escondimos haciendo el proceso anterior, pero escondemos ahora la capa del logo, y hacemos un recorte mas grande para cubrir todo el destello, mas o menos las dimensiones del recorte deberían ser de 243×120 px., la imagen del medio interrumpe, la escondemos también.

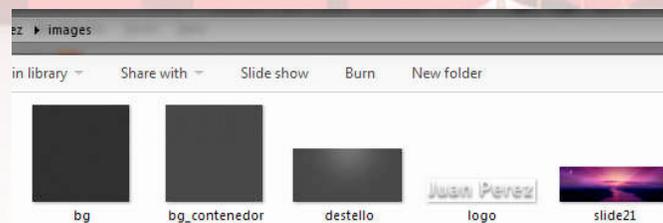


Y hacemos lo mismo, PNG-24 Transparente, y guardamos.

La imagen del medio

La imagen del medio es necesario que la recortemos del PSD.

Si hiciste todo bien, al final la carpeta de imagenes debería lucir así:





style.css

Ahora regresamos a style.css y le agregamos los fondos con la propiedad background-image al body y al #contenedor:

```
body{
  background: url(images/bg.png);
}
#contenedor{
  background: url(images/bg_contenedor.png);width:960px;margin:0
  auto;height:1000px;padding:0px 25px 0px 25px;
}
```

Ya con esto podemos ver que el sitio toma forma.

Vamos a agregarle ahora un borde al contenedor para asemejarlo mas al boceto original, le agregamos:

```
border:3px solid #222;
```

Pero tenemos el inconveniente que en la parte de arriba originalmente no tenia borde, eso lo arreglamos con CSS, justo abajo de lo que acabamos de agregar, ponemos:

```
border:3px solid #222;border-top:0;
```

#cabecera

Estilizaremos ahora la cabecera, esta va a contener el destello:

```
#cabecera{
  background-image:url(images/destello.png);
  background-repeat:no-repeat;
  height:80px;padding-top:15px;
}
```



#logo

El logo, que a la vez será un link hacia el Index y una imagen tendrá las siguientes propiedades:

```
#logo{
background-image:url(images/logo.png); /* Llamamos a la imagen del logo */
width:252px; /* Dimensiones de la imagen del logo */
height:52px; /* Dimensiones de la imagen del logo */
display:block; /* Si no ponemos esto, las dimensiones no funcionan, ya que el elemento a
no es un bloque por 'naturaleza' */
float:left; /* Lo mandamos para la izquierda, para que le haga espacio al menu que ira a la
derecha */
text-indent:-9999px; /* Esto es un truco, sirve para esconder el texto dejando solo la ima-
gen de fondo. */
}
```

El Menú

Para el menú será un poco mas complejo ya que incluiremos una fuente propia (para eso era la carpeta /fuentes), si nos damos cuenta el menú en PhotoShop tiene como fuente Museo Sans de 500, y para mantener esta apariencia podríamos exportar los elementos del menú a imagen y ponerlos pero esa técnica es bastante antigua y se ve terrible, ahora con CSS, podemos incluir esta fuente y hacer que el usuario cuando visite la vea como tal, gracias a @font-face:

Entonces primero nos bajamos la fuente (creo que requiere un registro gratuito), y nos dará un zip, de allí sacamos solo el archivo .otf y lo copiamos a nuestra carpeta de /fuentes.

Y ahora en cualquier lugar del CSS pero para mantenerlo ordenado lo pondremos arriba, incluimos la fuente con lo siguiente:

```
@font-face{
font-family: 'Museo500'; /* Aqui le puedes poner el nombre que quieras */
src: url(fuentes/MuseoSans_500.otf); /* La ubicacion de la fuente */
}
```



Teniendo ya la fuente incluida vamos a estilizar ahora el menú con ella:

```
#menu{
float:right; /* Lo mandamos a la derecha */
margin-top:20px; /* Un margen arriba para que se vea ordenado */
}
#menu li{
float:left; /* Esto hara que los elementos de la lista se vean horizontalmente */
margin-left:25px; /* Espacio de separacion entre cada elemento de la lista */
}
#menu li a{
color:#7b7a7b; /* el color, sacado del PSD */
text-transform:uppercase; /* Convierte todas las letras en mayusculas */
font-size:18px;
font-family:'Museo500', sans-serif; /* Es aqui donde se llama a la fuente propia que in-
cluimos mas arriba, note que es obligatorio poner las '' */
letter-spacing:3px; /* Espacio entre letras */
}
#menu li a:hover{
color:#c1c1c1;
}
```

Ahora si la página va quedando mejor, vamos a llenar un poco de contenido ahora.

La imagen del medio

Esto en realidad va a ser un slider que rote con jQuery, pero por ahora lo haremos una imagen estática solo. Para agregar la imagen, modificaremos el index.html, agregamos lo siguiente justo después de que empieza el #contenido:

```
<div id="slider">
  
</div>
```



Ahora en el style.css:

```
#slider{
margin:0 auto 35px; /* Centramos el div */
width:888px; /* Hay que especificar el width para que se centre */
}
```

index.html

Agregaremos ahora el contenido en si, usaremos mucho el float y clear.
(Más adelante te explicaremos el float y clear)

Empezamos agregando lo siguiente al index.html, siempre dentro del div#contenido:

```
<div class="izq">
  <h2>
  <ul>
    <li><a href="#" class="current">Blog</a></li>
    <li><a href="#">Tweets</a></li>
  </ul>
</h2>
</div>

<div class="der">
  <h2>¿Quién soy?</h2>
</div>
```



Vamos a trabajar con dos divs, uno para la izquierda (.izq) y el otro para la derecha (.der) y con h2 en el de la izquierda incluiremos una lista que servirá de 'switcher' entre los *posts* y los *tweets*, en esta parte estamos agregando lo que en el PSD son los títulos que van antes de cada sección de contenido, ahora vamos a estilizarlos:

```
.izq {
float:left;
}
.der {
float:right;
}
.izq h2 a, .izq h2, .izq h2 ul li, .der h2{ /* estilos
tipograficos generales */
font-family:georgia;
font-size:18px;
font-style:italic;
color:#6D6D6D;
font-weight:normal;
text-decoration:none;
}
.izq h2 .current{
color:white;
}
.izq h2 .current:hover{
color:white;
}
.izq h2 a:hover {
color:gray;
}
.izq .nav ul li {
float:left;
margin-right:10px;
}
.der h2 {
color:white;
}
```



Vemos que falta la línea de separación abajo de los títulos, hr será el elemento indicado a usar: Simplemente le agregamos un hr después de que el div de la derecha termine, sin embargo necesita cierta estilización para poder notarlo:

```
hr {
background-color:#6D6D6D;
border:0 none;
clear:both;
height:1px;
}
```

El resultado es bastante bueno, pero esta muy pegado, le agregaremos un margin-bottom al div de la derecha:

```
.der {
float:right;
margin-bottom:10px;
}
```

Las entradas y el Acerca

Vamos ahora a simular el contenido con un poco de texto de ejemplo tanto para las entradas y para el acerca después del hr ponemos:

```
<div class="list-wrap izq">
<div id="entradas">
<div class="entrada">
<h1><a href="#">Alliquam mollis</a></h1><span>26/10/10</span>
<div class="texto">
<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nam dapibus, quam quis
rutrum pellentesque, mauris erat placerat est, non porta nisl massa et velit. Ut ante mas-
sa, aliquam in iaculis quis, posuere a ligula. Aliquam rutrum lectus sed nulla congue et
```



venenatis lacus laoreet. Aliquam mollis molestie pellentesque. Cras vel nisi nulla. Duis vitae sem et leo rhoncus consequat. [leer mas](#)

</div>

</div>

<div class="entrada">

<h1>Lorem Ipsum</h1>26/10/10

<div class="texto">

<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nam dapibus, quam quis rutrum pellentesque, mauris erat placerat est, non porta nisl massa et velit. Ut ante massa, aliquam in iaculis quis, posuere a ligula. Aliquam rutrum lectus sed nulla congue et venenatis lacus laoreet. Aliquam mollis molestie pellentesque. Cras vel nisi nulla. Duis vitae sem et leo rhoncus consequat. [leer mas](#)</p>

</div>

</div>

</div>

</div>

<div class="der">

<div class="entrada">

<div class="texto">

<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nam dapibus, quam quis rutrum pellentesque, mauris erat placerat est, non porta nisl massa et velit.</p>

<p>Ut ante massa, aliquam in iaculis quis, posuere a ligula. Aliquam rutrum lectus sed nulla congue et venenatis lacus laoreet. Aliquam mollis molestie pellentesque. Cras vel nisi nulla. Duis vitae sem et leo rhoncus consequat.</p>

Mas acerca de mi

</div>

</div>

</div>

<div class="clear"></div>



Con sus estilos:

```
.entrada {
width:460px;
}
.entrada h1 a {
color:#DCDCDC;
float:left;
font-size:18px;
font-weight:normal;
text-decoration:none;
}
.entrada h1 a:hover {
color:white;
}
.entrada span {
color:#B7B7B7;
float:right;
font-size:12px;
}
.entrada .texto {
clear:both;
padding-top:10px;
}
.entrada .texto p {
color:#7F7F7F;
font-size:13px;
line-height:18px;
padding-bottom:15px;
}
.list-wrap {
border-right:1px solid #6D6D6D;
```

```
margin-top:10px;
min-height:170px;
padding-right:20px;
}
.texto a {
color:#B0B0B0;
text-decoration:none;
}
.texto a:hover {
color:white;
}
.clear{
clear:both;
}
```



Resulta un poco confuso, pero poco a poco lo iremos comprendiendo: le ponemos como clase list-wrap al contenedor de los posts y de los tweets para que sea mas amigable con el plugin jQuery que vamos a usar para darle vida, lo que sigue son divs dentro div y bastante uso del float, width, border, padding y margin, al ultimo le agregamos siempre un clear para que limpiar el movimiento de lados.

Si has llegado hasta aquí sin problemas deberías de tener algo así:

Juan Pérez

PORTAFOLIO BIO BLOG CONTACTO



[Blog](#) | [Twitter](#)
[¿Quién soy?](#)

Aliquam mollis 26/10/10

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nam dapibus, quam quis rutrum pellentesque, mauris erat placerat est, non porta nisi massa et velit. Ut ante massa, aliquam in iaculis quis, posuere a ligula. Aliquam rutrum lectus sed nulla congue et venenatis lacus laoreet. Aliquam mollis molestie pellentesque. Cras vel nisi nulla. Duis vitae sem et leo rhoncus consequat. [leer mas](#)

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nam dapibus, quam quis rutrum pellentesque, mauris erat placerat est, non porta nisi massa et velit.

Ut ante massa, aliquam in iaculis quis, posuere a ligula. Aliquam rutrum lectus sed nulla congue et venenatis lacus laoreet. Aliquam mollis molestie pellentesque. Cras vel nisi nulla. Duis vitae sem et leo rhoncus consequat.

Mas acerca de mi

Lorem Ipsum 26/10/10

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nam dapibus, quam quis rutrum pellentesque, mauris erat placerat est, non porta nisi massa et velit. Ut ante massa, aliquam in iaculis quis, posuere a ligula. Aliquam rutrum lectus sed nulla congue et venenatis lacus laoreet. Aliquam mollis molestie pellentesque. Cras vel nisi nulla. Duis vitae sem et leo rhoncus consequat. [leer mas](#)



Es hora de quitarle el height definido que le pusimos al principio al #contenedor:

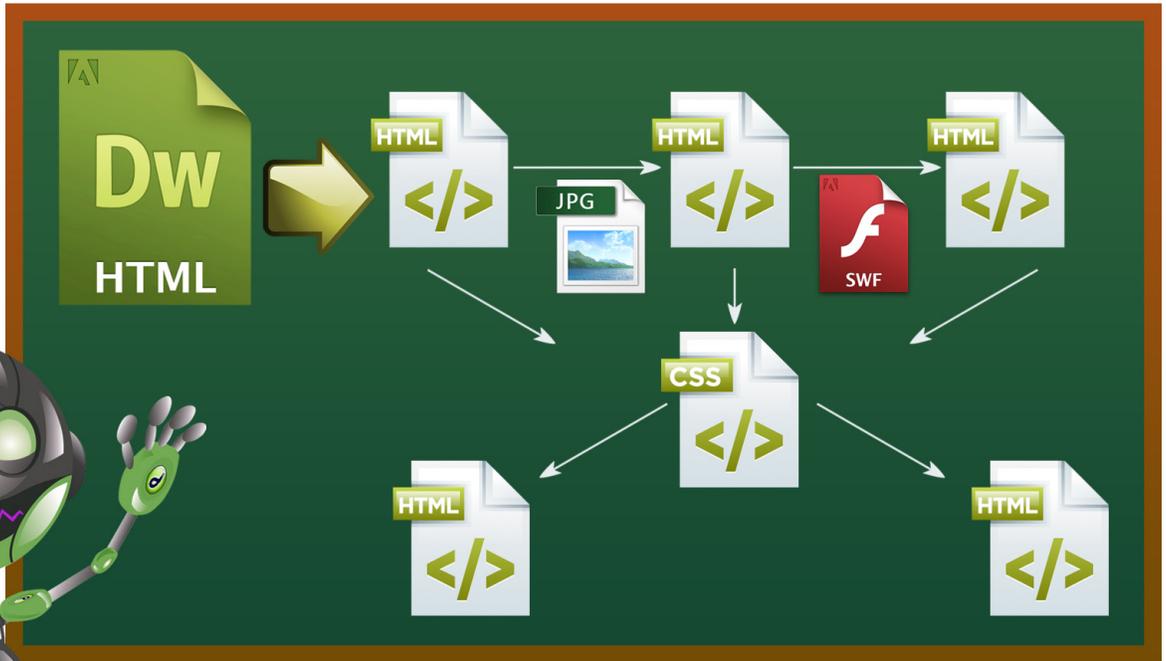
```
#contenedor{
  background: url(images/bg_contenedor.png);
  width:960px;
  margin:0 auto;
  /* height:1000px; Lo puedes comentar o si quieres lo borras */
  padding:0 25px 20px;
  border:3px solid #222;
  border-top:0;
}
```

El Pie

Por ultimo para finalizar nos toca hacer el pie/footer:

Le agregamos el siguiente estilo:

```
#pie{
  background-color:rgba(81, 81, 81, 0.2); /* CSS3 RGBA */
  border:3px solid #2C2C2C;
  color:#585858;
  margin:20px auto; /* centrado */
  padding:20px 0;
  text-align:center;
  width:1004px;
}
#pie p{
  font-family:'Museo500', sans-serif; /* Llamamos otra vez la fuente */
  color:#4D4D4D;
}
```



CONSTRUCCIÓN
DEL SITIO WEB



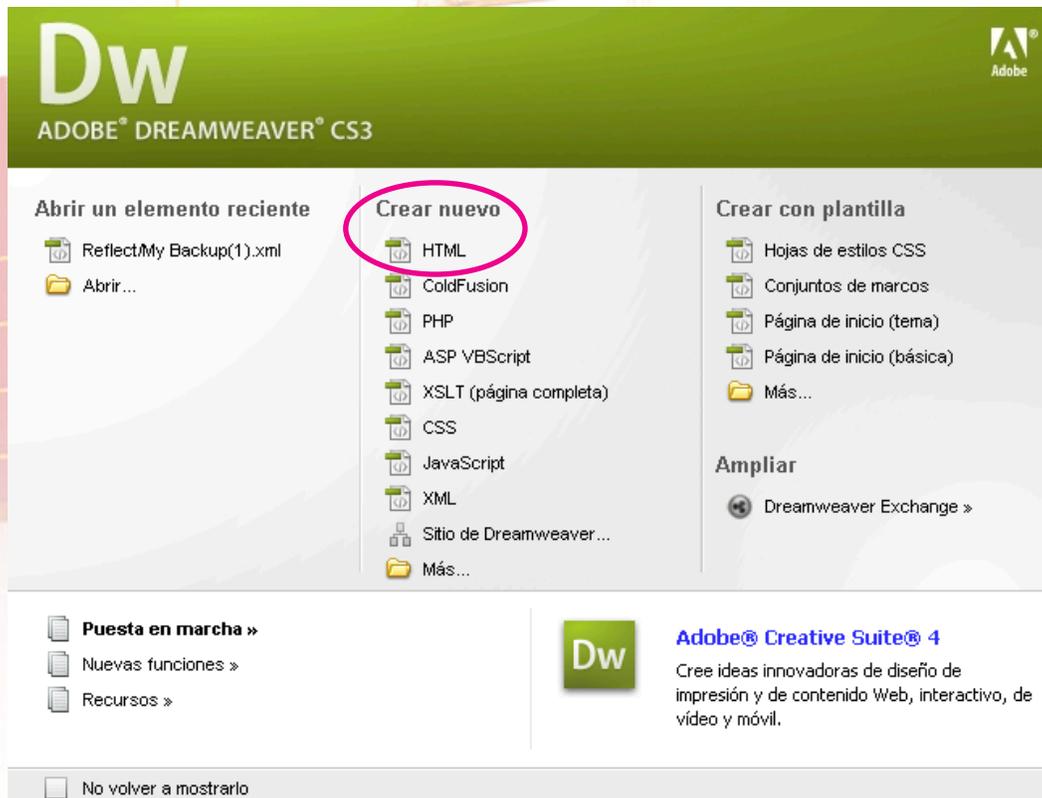


Crear una página Web inicial y crear un sitio Web

Un sitio Web es un conjunto de archivos y carpetas que están relacionadas entre sí. Un sitio Web lleva una página principal llamada "Index". Lo primero será crear una carpeta donde guardaremos las páginas Web que crearemos, las imágenes y los archivos necesarios.

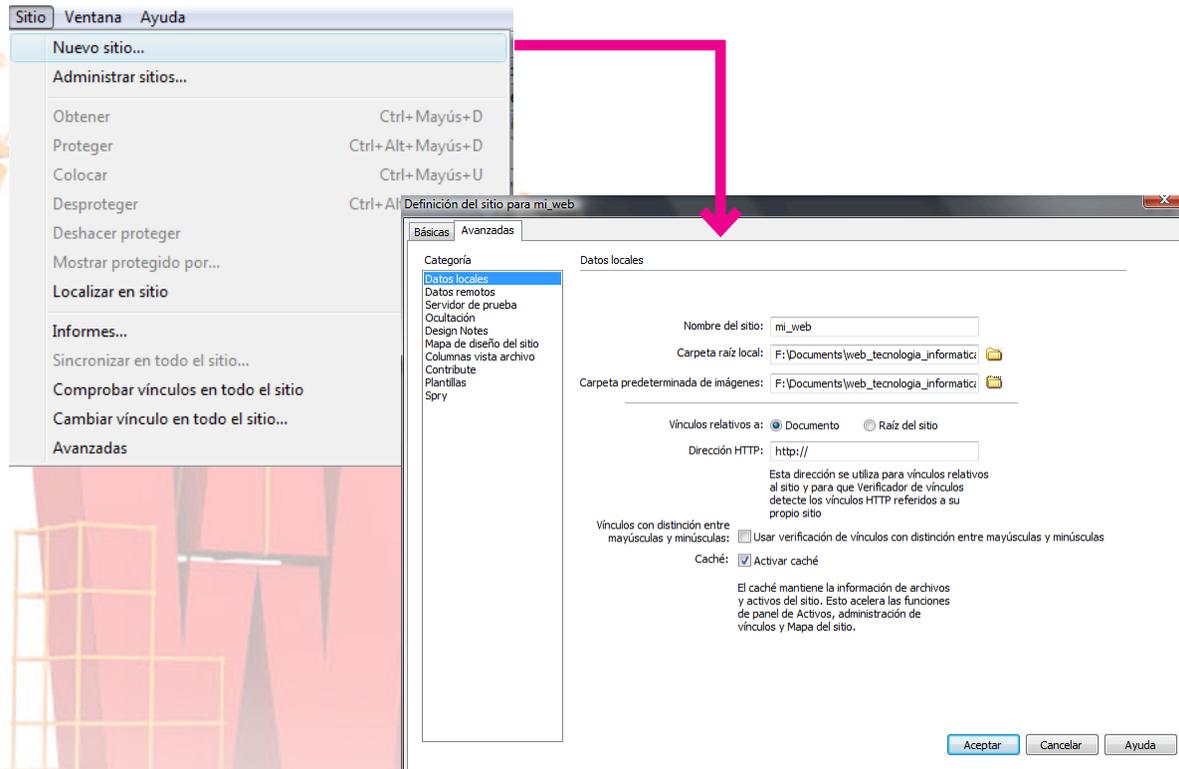
Para empezar, crear una carpeta con un nombre ejemplo: "Mi_primer_web".

Dentro de esta carpeta crea dos subcarpetas: "imágenes" y "privado". Las utilizaremos para guardar las imágenes de nuestro sitio Web y para guardar las hojas que no queremos publicar. Al arrancar Dreamweaver aparece una pantalla inicial como ésta. Elegiremos la opción "Crear nuevo: HTML".





Guarda la página con el nombre "Index", dentro de la carpeta "Mi_primer_web".
 Ahora vamos a crear el sitio que incluirá todas nuestras páginas, de manera que, al ir creando todos los archivos, imágenes, vínculos, etc, se vayan colocando correctamente.



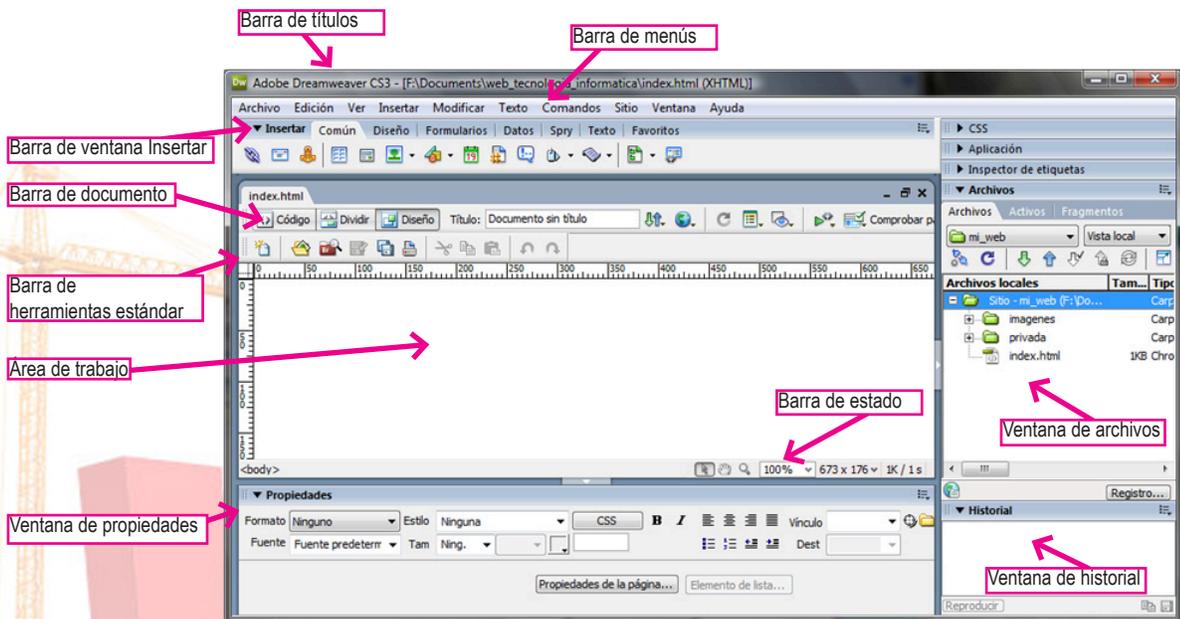
Escribe los siguientes datos:

- Nombre del sitio: "mi_web"
- Carpeta raíz local: "Mi_primer_web".
- Carpeta predeterminada de imágenes: "imágenes"

La dirección HTTP la colocaremos cuando tengamos los datos relativos a donde vayamos a colgar nuestra página Web. En ese momento, también variaremos los datos remotos.



Pantalla de Dreamweaver:



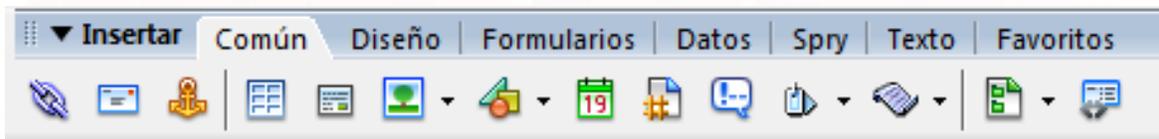
Las diferentes barras de herramientas podemos hacerlas visibles o no, desde la opción de Ver, Barras de herramientas.

En la parte superior esta la barra del título, en la que aparece el nombre del documento sobre el que estamos trabajando y la carpeta donde se encuentra.

La barra de menús: va agrupada por categorías. Permite ejecutar todos los comandos de Dreamweaver. Está formada por 10 pestañas:

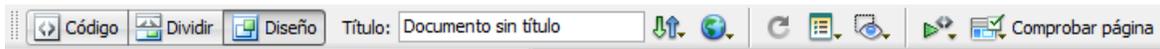


La barra de Ventana Insertar: nos permite insertar tablas, capas, imágenes, enlaces, botones, etc.





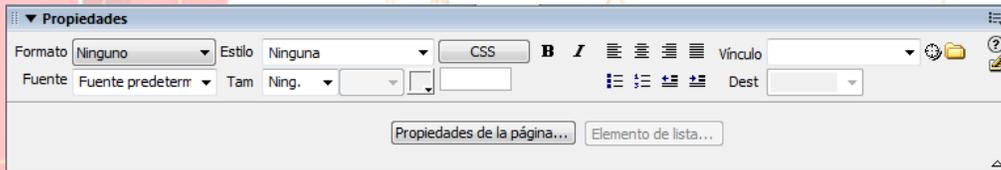
La barra de herramientas documento: contiene iconos que nos permiten cambiar entre las distintas vistas de edición y la vista en el explorador, acceder cómodamente al título de la página, o realizar las distintas opciones de validación que nos ofrece el programa.



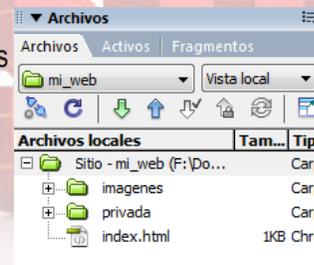
La barra de herramientas estándar: contiene iconos para realizar las acciones más habituales como: nuevo archivo, Abrir, Guardar, Guardar todo, Cortar, Copiar, Pegar, Deshacer y Rehacer.



La ventana de propiedades: es una ventana flotante. La apariencia y opciones cambian dependiendo del objeto o texto seleccionado, permitiéndonos editarlas. Por ejemplo, cuando el elemento seleccionado sea una imagen, mostrará su ubicación, dimensiones, peso, clase, etc.

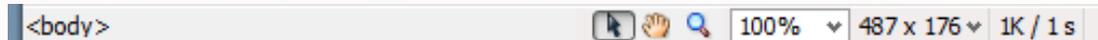


La ventana de archivos: nos permite ver las carpetas y páginas creadas en nuestro sitio Web.



La ventana de historial: nos permite ver los últimos pasos dados.

La barra de estado: A la izquierda aparece el selector de etiquetas que sirve para seleccionar etiquetas completas. A la derecha encontramos las herramientas de Selección, Mano (para desplazarse) y Zoom, y otros datos como el tamaño de la ventana, el tamaño de la página o su codificación.



El área de trabajo: es la zona donde editamos nuestra página Web.

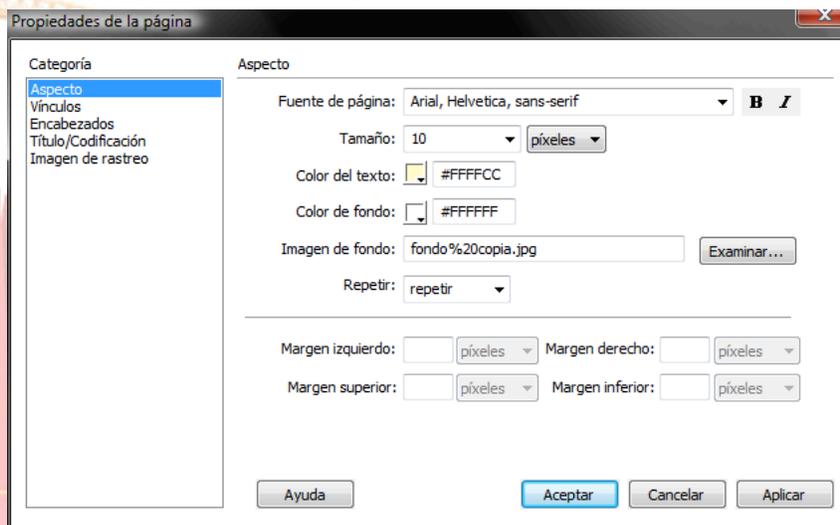


Propiedades de la página Web Fondo y formatos:

Es conveniente definir sitios homogéneos, que todas las páginas de un sitio sigan un mismo formato, es decir, que tengan el mismo color de fondo, de fuente, etc.

Para definir el formato de cada una de las páginas iremos al menú Modificar, Propiedades de la página.

Las propiedades están organizadas en categorías.



Aspecto

Fuente de página: es el tipo de letra que le aplicaremos al texto.

Tamaño: es el tamaño de la fuente que aplicaremos al texto.

Color del texto: es el color de la fuente.

Color del fondo: permite especificar un color de fondo para el documento, pero dicho color solo se mostrará en el caso de no haber establecido ninguna imagen de fondo.

Imagen de fondo: permite especificar una imagen de fondo para el documento.

Repetir: permite especificar si queremos que la imagen de fondo se repita o no.

Márgenes: permiten establecer márgenes en el documento, es decir, la distancia entre donde empieza el contenido de la página y la ventana del navegador.



Vínculos:

Vínculos: es el color que mostrará el texto de los vínculos.

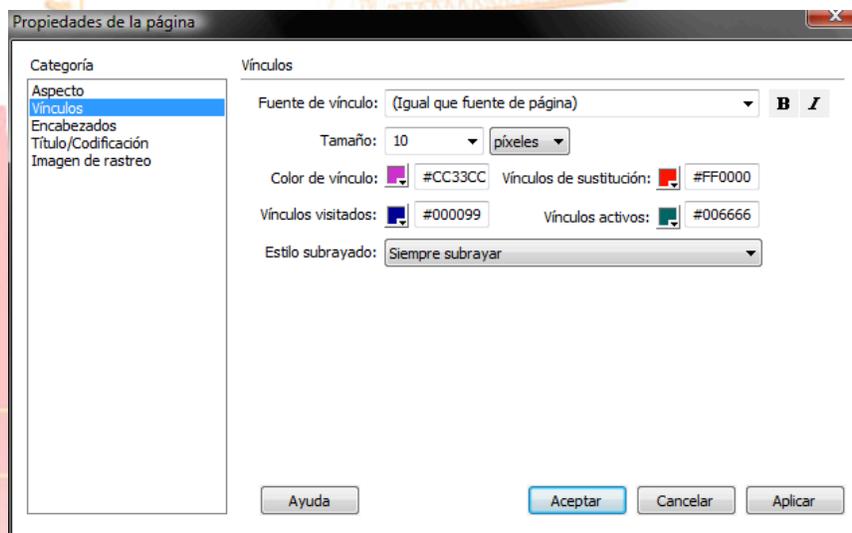
Vínculos visitados: es el color que mostrará el texto de los vínculos ya visitados.

Vínculos activos: es el color que mostrará el vínculo cuando el cursor del ratón hace clic sobre el mismo.

Estilo subrayado: podemos elegir que el vínculo aparezca o no aparezca subrayado.

Título/codificación:

Título: es el título del documento, que aparecerá en la barra de título del navegador y de la ventana de documento de Dreamweaver.



Cuando incluyas una imagen de fondo, debes tener en cuenta el tamaño en pixeles de tu imagen y si vas a repetirla o no. Para ello, debemos conocer cuáles son las resoluciones de pantalla más utilizadas (800 x 600 para monitores de 14" a 17" y 1024x768 para monitores mayores de 17").

Estos tamaños son los tamaños según la resolución pero de la pantalla completa, un sitio Web debe considerar el espacio de las barras de navegación, el scroll lateral, la barra de inicio con lo cual el tamaño efectivo es menor. Ya lo que se quiere es que tu sitio se vea bien en todos los navegadores y ordenadores, se recomienda no utilizar medidas muy grandes.



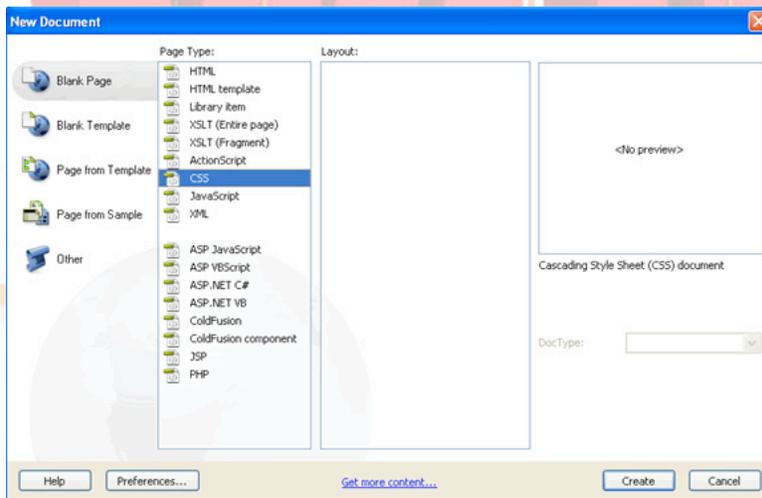


Dreamweaver Hojas de Estilos CSS

Estilos CSS ayudan en la coherencia y el mantenimiento. Es una buena idea de centralizar los estilos de texto tanto como sea posible a fin de mantener la coherencia y fácil actualización.

Algunos de los estilos que usted puede centralizar en una hoja de estilos CSS externa incluyen:

- Etiqueta H1 redefinido
- Etiqueta H2 redefinido
- p etiqueta de redefinir
- redefinir una etiqueta (especifica el aspecto de enlace)
- estilos de menú
- estilos de texto de pie de página

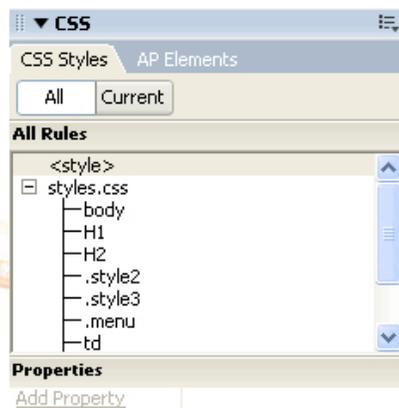


Para crear una hoja de estilos:

Archivo> Nuevo

Tipo de página> CSS

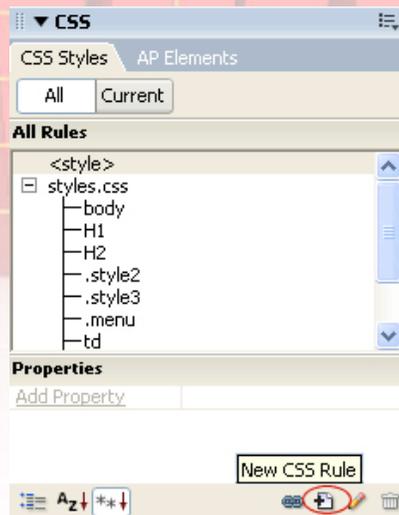
Guardar el archivo en la carpeta del sitio Web. Puede que sea de los estilos de título o cualquier apropiado. Se le guardará como un archivo CSS.



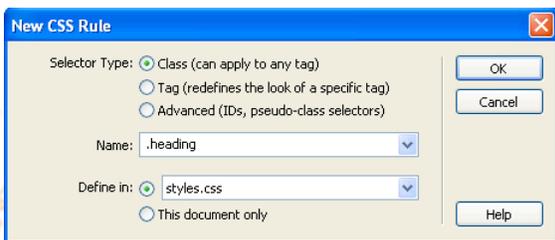
Una vez creado el archivo CSS tendrá que adjuntar el archivo de plantilla de Dreamweaver.

Usted puede hacer esto desde el panel de estilos CSS [Ventana > Estilos CSS].

Haga clic en el  icono (Adjuntar hoja de estilos), seleccione el archivo CSS y haga clic en Aceptar.

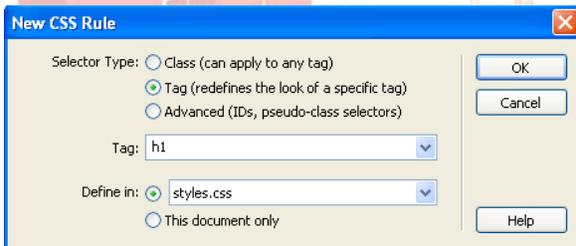


Puede crear nuevas reglas CSS, haga clic en "Nueva regla CSS" icono.



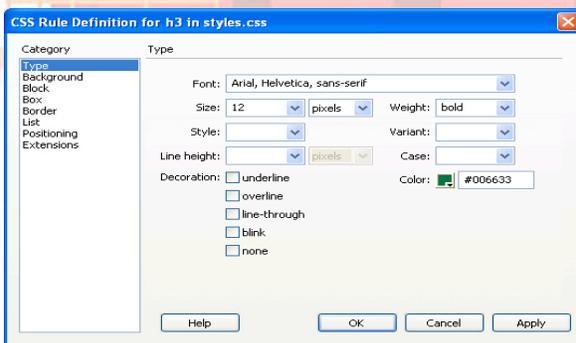
En el cuadro de diálogo que aparece, si desea crear un estilo personalizado que se puede aplicar a cualquier etiqueta:

1. Seleccione el tipo de selector de "clase"
2. Nombre con un "." al principio como . la partida.
3. Definir en: styles.css (o el nombre de su archivo CSS)



Si desea volver a definir el aspecto de una etiqueta HTML existente:

1. Seleccione el tipo de selector de "Etiqueta".
2. Seleccione la etiqueta en el menú desplegable por ejemplo, el menú "H1".
3. Definir en: styles.css (o el nombre de su archivo CSS).



En el cuadro de diálogo que aparece, especifique las propiedades del estilo y haga clic en Aceptar.



DW

DM

CONSTRUCCIÓN
CON INSERTAR



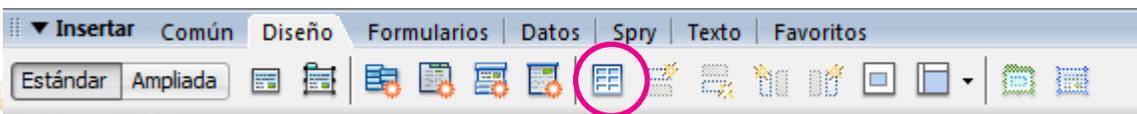


Creación de tablas

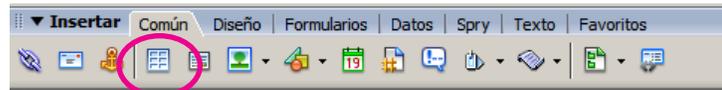
La finalidad de las tablas es presentar una serie de datos de forma clara y organizada. Las tablas están formadas por un conjunto de celdas, distribuidas en filas y columnas.

Para insertar una tabla hay que dirigirse al menú Insertar, a la opción Tabla.

O ir a Barra de ventana Insertar, botón Diseño, Tabla.



O ir a Barra de ventana Insertar, botón Diseño, Tabla.

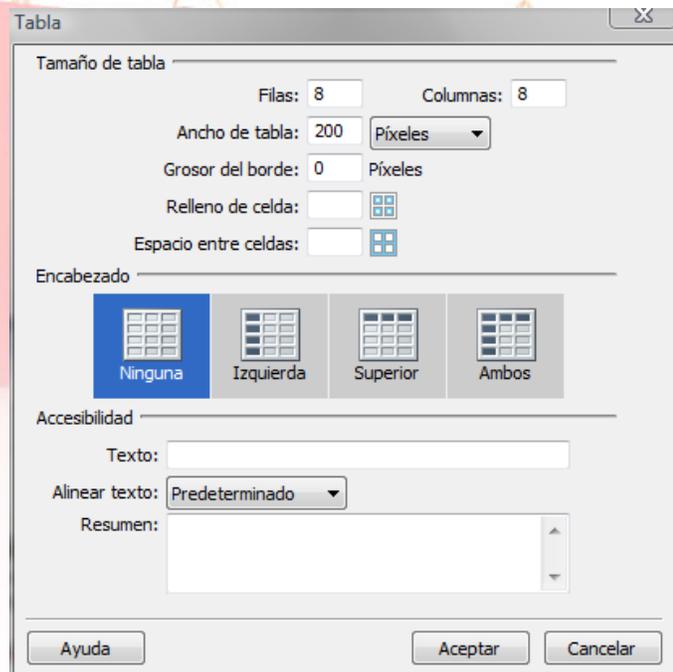


En la nueva ventana habrá que especificar el número de Filas y Columnas que tendrá la tabla, así como el Ancho de la tabla.

El Ancho puede ser definido como Píxeles o como Porcentaje.

- La diferencia de uno y otro es que el ancho en Píxeles es siempre el mismo, independientemente del tamaño de la ventana del navegador en la que se visualice la página.

- El ancho en Porcentaje indica el porcentaje de la página o del elemento contenedor y se ajustará al tamaño de la ventana del navegador, esto permite que los usuarios que tengan pantallas grandes, aprovechen todo el ancho de pantalla.

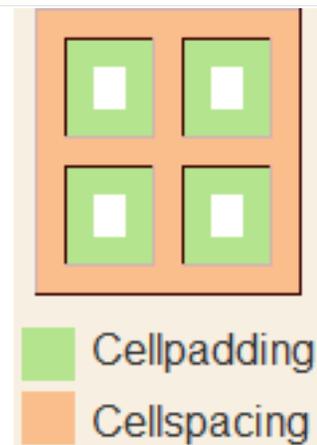




Grosor del Borde: indica el grosor del borde de la tabla en píxeles, por defecto se le asigna uno (1). Si lo ponemos a 0 o en blanco, la tabla no mostrará borde.

Relleno de celda (cellpadding): indica la distancia entre el contenido de las celdas y los bordes de éstas.

Espacio entre celdas (cellspacing): indica la distancia entre las celdas de la tabla.



Seleccionar y modificar una tabla:

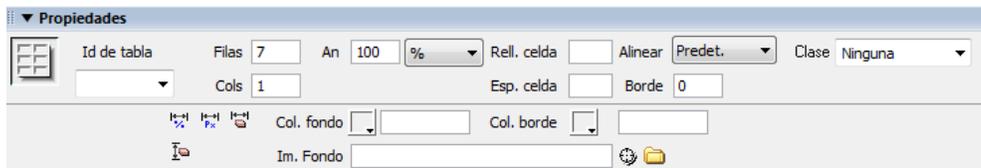
Existen varias formas de seleccionar una tabla. Una de ellas es a través del menú Modificar estando el punto de inserción en la tabla, o desplegando el menú contextual de la tabla al pulsar con el botón derecho sobre ella.

En ambos casos aparece la opción Tabla, a través de la cual se puede elegir la opción Seleccionar tabla. Y podemos elegir también las diferentes opciones de modificar y variar las celdas de la tabla.

| Tabla | Seleccionar tabla |
|--|--|
| Formato de párrafo | Combinar celdas Ctrl+Alt+M |
| Lista | Dividir celda... Ctrl+Alt+S |
| Alinear | Insertar fila Ctrl+M |
| Fuente | Insertar columna Ctrl+Mayús+A |
| Estilo | Insertar filas o columnas... |
| Estilos CSS | Eliminar fila Ctrl+Mayús+M |
| Tamaño | Eliminar columna Ctrl+Mayús+- |
| Plantillas | Aumentar tamaño de fila |
| Vista de elementos | Aumentar tamaño de columna Ctrl+Mayús+ç |
| Editar etiqueta <a>... Mayús+F5 | Reducir tamaño de fila |
| Quick Tag Editor... | Reducir tamaño de columna Ctrl+Mayús+ñ |
| Eliminar etiqueta <p> | <input checked="" type="checkbox"/> Anchos de tabla |
| Crear vínculo | Modo de tablas expandidas F6 |

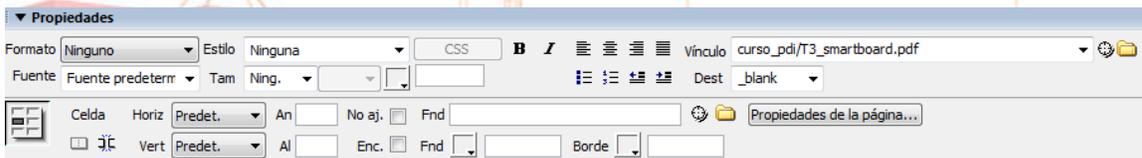


Propiedades de tabla: Se definen en su Ventana de propiedades.



Se pueden modificar los valores que se especificaron al insertar la tabla. Al mismo tiempo, pueden indicarse otros como pueden ser el valor Alinear (que permite alinear la tabla a la izquierda, al centro o a la derecha de la pantalla), el grosor del borde, los valores de relleno y espaciado de la celda, el color del borde, el color de la tabla o imagen de relleno de la tabla.

Si lo que se selecciona es una celda, o un conjunto de celdas, el inspector de propiedades cambia, para permitir especificar otros valores.

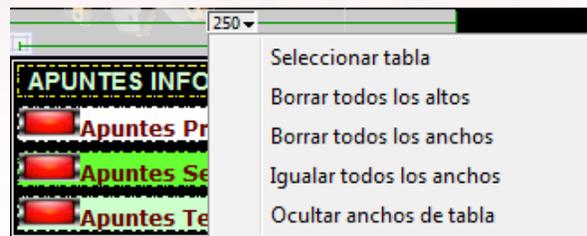


La parte superior de la ventana de propiedades sirve para especificar las propiedades del texto que se insertará dentro de la celda (o celdas) seleccionada.

La parte inferior sirve para especificar valores propios de la celda, como puede ser el color o imagen de fondo, la alineación del contenido en horizontal (Horz.) y vertical (Vert.), especificar su tamaño (An. y Al.) (en Fnd). Si no queremos que el tamaño se ajuste al contenido, marcamos la opción No aj. y si queremos convertirla en un encabezado, basta con marcar la opción Enc.

También podemos combinar o dividir celdas .

Si en una tabla no indicamos los anchos, estos se ajustarán al contenido. Si queremos igualar los anchos de todas las celdas, pulsaremos en la flecha superior de la tabla y elegiremos la opción Igualar anchos.



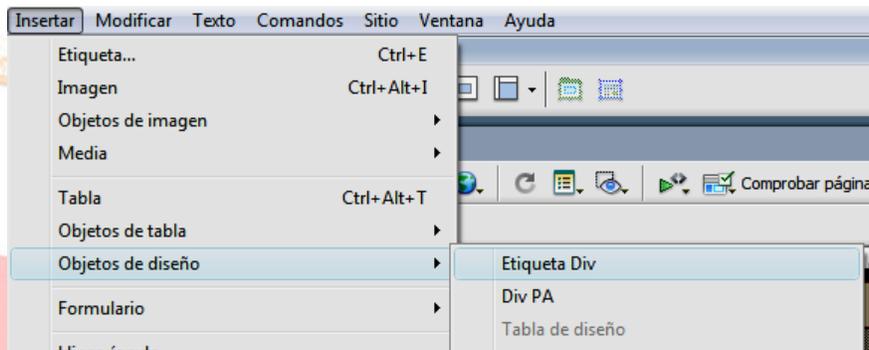


Creación de capas

Las capas no son más que unos recuadros, que pueden situarse en cualquier parte de la página, en los que podemos insertar contenido HTML (texto, tablas, imágenes, flash, etc.). Dichas capas pueden ocultarse y solaparse entre sí, lo que proporciona grandes posibilidades de diseño.

Insertar una capa:

Podemos insertar una capa de diferentes maneras: Menú Insertar, Objetos de diseño, Div PA.



Barra de ventana Insertar, botón Diseño, Dibujar Div PA



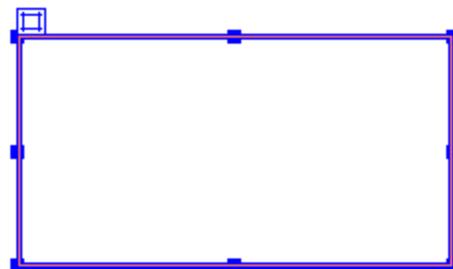
Para colocar las capas en la posición que queramos podemos ayudarnos de la cuadrícula (menú Ver, Cuadrícula, Mostrar cuadrícula).

La cuadrícula podemos configurarla con líneas o puntos y definir su separación.

Seleccionar y mover una capa:

Las capas pueden moverse de un lugar a otro de la ventana, pulsando sobre el recuadro blanco.

También puede cambiarse de tamaño pinchando sobre los recuadros oscuros pequeños y arrastrando hasta conseguir el tamaño deseado.

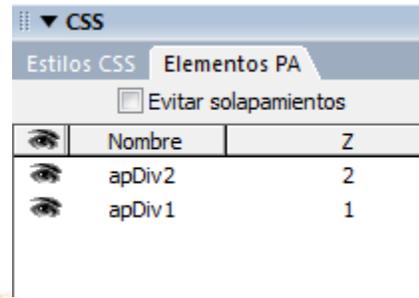




En el documento, aparece el icono,  que sirve para seleccionar la capa al pulsar sobre él. Y al eliminarlo se elimina también la capa.

Las capas pueden seleccionarse mediante:

- El icono 
- Pulsando sobre la capa
- Mediante el panel Capas, que puede abrirse a través del menú Ventana, Elementos PA o pulsando F2



Propiedades de capa: Se definen en su Ventana de propiedades o en el panel de Capas (Elementos PA), seleccionando la capa.



- Elemento CSS-P (ID):** es el nombre de la capa.
 - Izq y Sup:** indica la distancia en píxeles que hay entre los límites izquierdo y superior del documento y la capa (px.). También podemos cambiar la unidad, escribiendo: %, cm. o mm.
 - An y Al:** indican la anchura y la altura de la capa.
 - Índice Z:** es el orden de superposición de las capas. Las capas de mayor número se colocan por encima de las de menor número cuando se solapan.
 - Vis:** indica la visibilidad inicial de la capa
 - **Default:** visibilidad según el navegador.
 - **Inherit:** se muestra la capa mientras la página a la que pertenece también se esté mostrando.
 - **Visible:** muestra la capa, aunque la página no se esté viendo.
 - **Hidden:** la capa está oculta.
- La visibilidad también puede cambiarse a través del panel de Capas (Elementos PA), pulsando sobre la imagen del ojo. El ojo abierto indica Visible, y el ojo cerrado indica Hidden.



Im. fondo y Col. Fondo: se utilizan para indicar una imagen o un color de fondo para la capa.

Desb. (Desbordamiento): puede que el contenido no quepa dentro de la capa. Con esta propiedad controlamos cómo aparecen las capas en un navegador cuando el contenido excede el tamaño especificado de la capa.

- **Visible:** indica que el contenido adicional se muestra, excediendo los límites de la capa.
- **Hidden (oculto):** especifica que el contenido adicional no se mostrará en el navegador.
- **Scroll (desplazamiento):** especifica que el navegador deberá añadir barras de desplazamiento a la capa tanto si se necesitan como si no.
- **Auto (automático):** hace que el navegador muestre barras de desplazamiento para la capa cuando sean necesarias (es decir, cuando el contenido de la capa supere sus límites).

| | | | | |
|--|--|---|-----------------------------------|-------------------------------------|
| <p>visible. El texto en esta capa no cabe al tener un tamaño fijo, por lo que desborda.</p> | <p>hidden. El texto en esta capa no cabe al tener un tamaño fijo.</p> | <p>auto. El texto en esta capa no cabe al tener un</p> | <p>auto. Éste sí cabe.</p> | <p>scroll. Éste sí cabe.</p> |
|--|--|---|-----------------------------------|-------------------------------------|

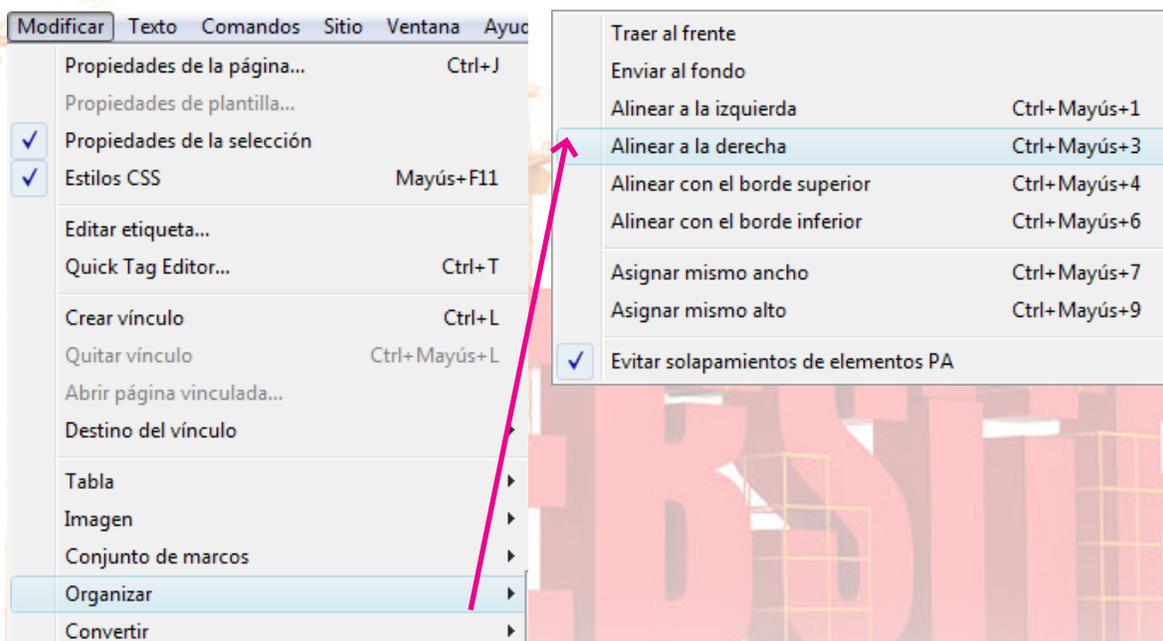
También podemos editar estas propiedades desde la ventana estilos CSS. En la categoría Posición, podemos indicar la distancia con el lado derecho (right) en vez del izquierdo como hacíamos hasta ahora. O la distancia con el lado inferior (bottom). Podemos cambiar el desbordamiento (overflow), visibilidad, índice Z, etc.



Alinear capas:

Primero debemos seleccionar todas las capas que queramos:
(seleccionar y pulsar teclas Mayúsculas).

Podemos alinear capas mediante la opción Modificar, Organizar, Alinear.



Homogeneizar capas:

Podemos igualar los tamaños de las capas asignándolas el mismo ancho y alto (Modificar, Organizar, Asignar mismo ancho y alto).

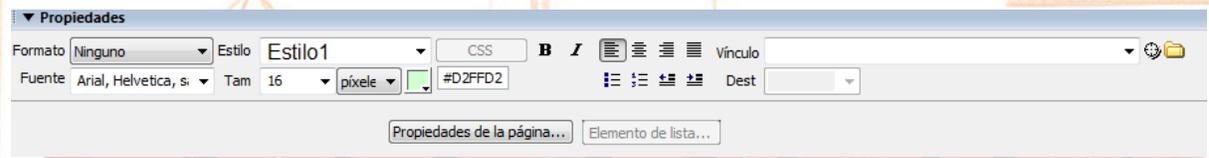
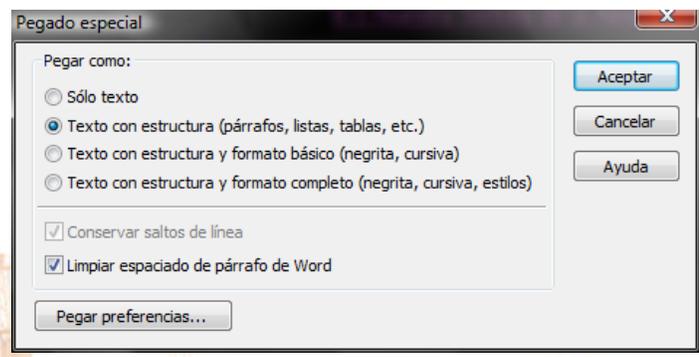
Anidar capas:

Podemos crear o anidar una capa dentro de otra, si pulsamos la tecla Alt. cuando la creamos.

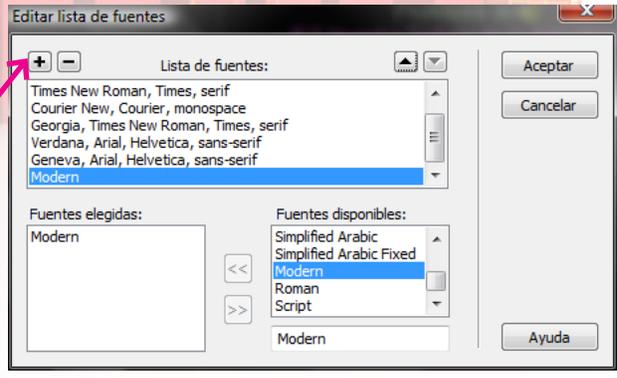
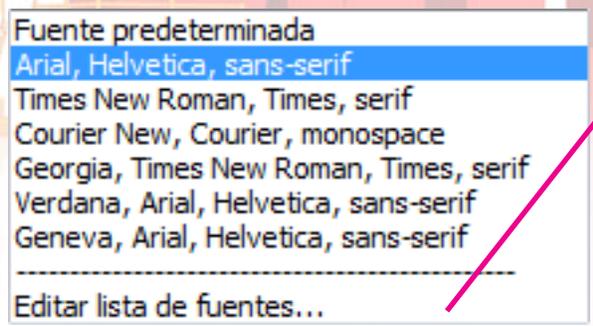


Insertar Texto

Se puede escribir texto directamente en la página Web, copiando y pegando texto de otro documento o arrastrando texto de otra aplicación. Cuando pegamos texto, podemos elegir la opción Pegar o Pegado especial. Después podemos modificarlo, cambiando sus propiedades en la Ventana de propiedades.



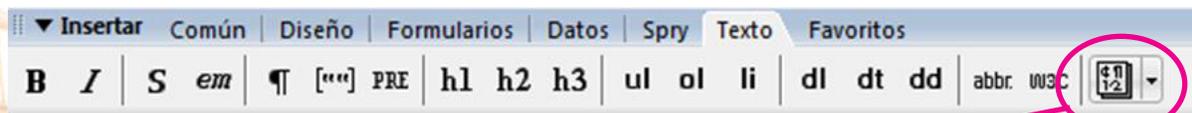
Las fuentes que podemos elegir son:





Interlineado: Dreamweaver utiliza por defecto el interlineado doble, para conseguir un interlineado sencillo debemos pulsar mayúsculas + enter

Caracteres especiales: En la categoría Texto de la barra Insertar, haga clic en el botón Caracteres y seleccione el carácter que desea.



Insertar línea horizontal

Se utilizan para separar visualmente texto, objetos, etc.

Para insertarlas, podemos utilizar la opción: Menú Insertar, HTML, Regla horizontal. Y después podemos cambiar alguna de sus propiedades en la ventana de propiedades.



Insertar fecha y hora

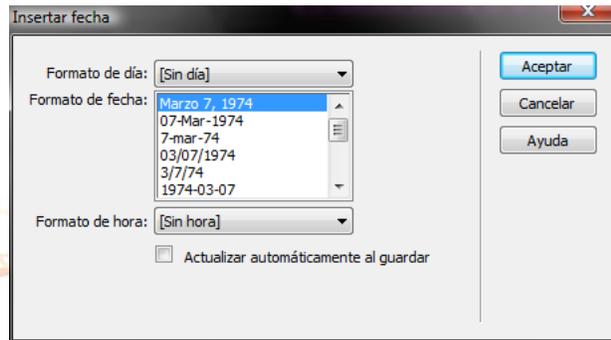
Podemos insertar la fecha actual con diferentes formatos, con o sin la hora, y podemos actualizarla cada vez que guardamos el archivo. Podemos insertar la fecha de diferentes maneras:

Menú Insertar, Fecha

Barra de ventana Insertar, botón Común, icono Fecha.



Si deseas que la fecha se actualice cada vez que guardas el documento, seleccione Actualizar automáticamente al guardar.



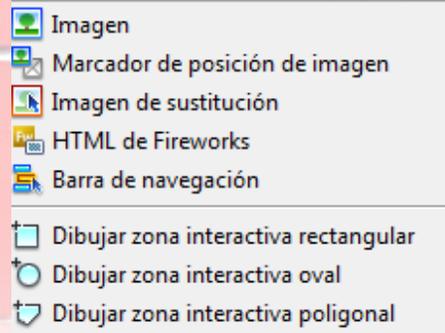
Insertar imágenes

Para insertar una imagen, podemos utilizar diferentes opciones:

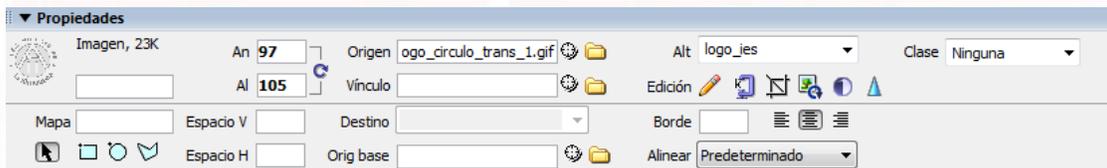
menú Insertar, a la opción Imagen.

Arrastrarla directamente desde el panel Archivos sobre el documento.

Barra de ventana Insertar, botón Común.



Podemos elegir un texto y una descripción larga, para que se vea al pasar por ella. El texto aparece en la ventana de propiedades en el valor ALT.



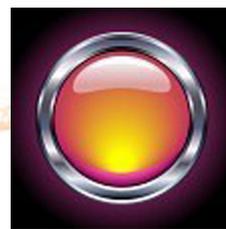


Imágenes de Sustitución (RollOver)

La imagen de Sustitución describe un comportamiento interactivo que se activa simplemente al pasar el cursor del mouse encima de la imagen en cuestión, es decir, cuando usted desliza por encima el cursor del mouse sobre la imagen ésta cambiará por otra imagen. Para este efecto se requieren dos imágenes, una para el estado Off y otra para el estado On.



Off



On

Para insertarla, podemos acceder al **Menú Insertar > Imagen de Sustitución**:

Luego en la ventana que se muestra a continuación se debe seleccionar la imagen original o inactiva y la imagen de sustitución o aquella que se mostrará cuando el puntero del mouse se halle encima de la imagen, un texto alternativo y el hipervínculo.

Insertar imagen de sustitución ✕

Nombre de la imagen:

Imagen original:

Imagen de sustitución:

Carga previa de imagen de sustitución

Texto alternativo:

Al hacerse clic, ir a URL:



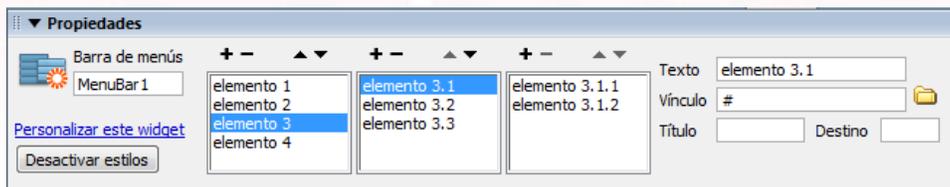
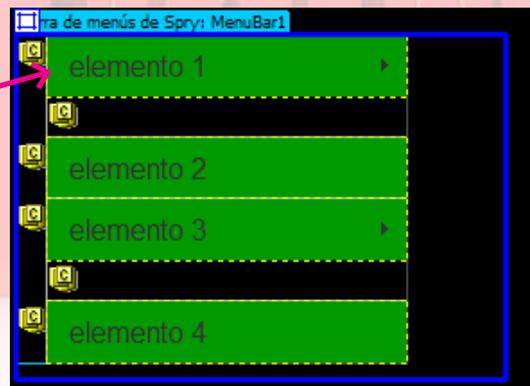
Insertar menú desplegable

Insertar barra de menús de “spsy”: Podemos insertar menús desplegables mediante la opción “Spry”, podemos utilizar diferentes opciones:
 Menú Insertar, opción Spry, Barra de menús Spry.
 Barra de ventana Insertar, botón Diseño. Barra de menús Spry
 (Antes podemos crear una capa donde vayamos a insertar el menú Spry).



Debemos elegir el tipo de menú: horizontal o vertical

Al pinchar sobre el rectángulo azul (Barra de menús de Spry MenuBar1), podemos añadir o quitar ítems (con los símbolos + ó -) y poner el texto que deseamos. También podemos añadir los vínculos a las páginas que queramos abrir al pinchar sobre ellos.





Configurar el estilo de menú Spry

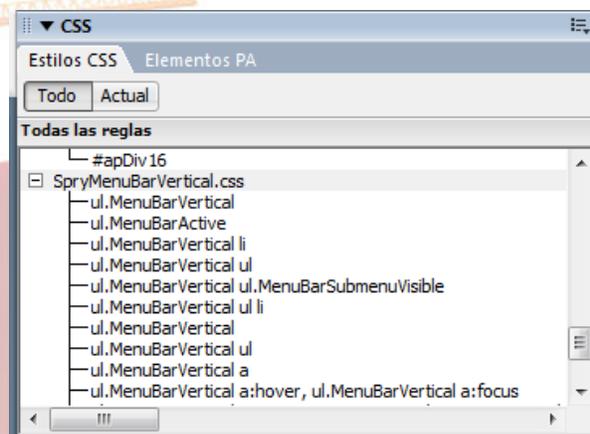
Primero cambiaremos los tamaños de cada celda, colocándonos encima de una de ellas y elegimos el ancho y alto (por ejemplo: 150px y 25px).



Para cambiar los parámetros debemos actuar sobre los estilos CSS. Iremos a:

MenuBarVertical a:

- **Background-color** = color de fondo
- **Color** = color de texto
- **Border-color** = color del borde
- **Border-style** = estilo del tipo de borde (sólido, doble, ninguno, discontinuo,...)



- **Border-width** = grosor del borde (thin, medium, thick, inherit).

Si solo queremos dar borde a uno de los lados elegiremos border bottom, top, left o right (borde inferior, superior, izquierdo ó derecho).

- **Font family** = familia de fuentes (tipo de letra).
- **Font- Size** = tamaño de fuente.

Propiedades de las celdas. "MenuBarVertical li".

- **Padding (top, bottom, left o right)** = espacio entre celdas.

Propiedades al pasar por encima el puntero del ratón: "MenuBarVertical a: ItemHover".

Propiedades cuando el elemento está seleccionado: "MenuBarVertical a: Focus".



Insertar archivo flash

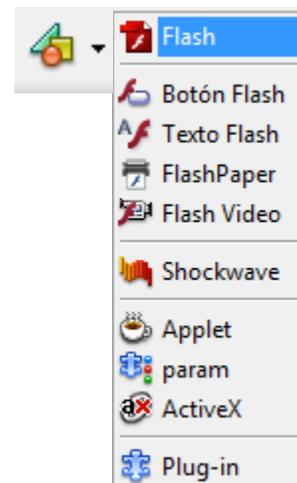
Insertar archivo flash

Las películas Flash son animaciones, cuyo archivo tiene la extensión SWF. Se trata de archivos pequeños que permiten interactividad.

Estas películas pueden crearse mediante el programa Flash también de Adobe. También podemos crear películas flash mediante el programa Ispring, que convierte nuestras presentaciones de PowerPoint a flash.

Para poder ser visualizado en el navegador, necesitan que el usuario tenga instalado el plug-in de Flash Player. Su instalación es muy sencilla y normalmente ya viene con el navegador. Para insertar una película flash, podemos utilizar diferentes opciones:

Menú Insertar, opción Media, Flash
Barra de ventana Insertar, botón Común.



En el Inspector de propiedades podemos cambiar algunas opciones:

- Bucle indica que al finalizar la película, ésta volverá a comenzar desde el principio.
- Rep. autom. (reproducción automática), que al estar marcada indica que nada más cargarse la página comenzará a reproducirse la película Flash. Si esta opción no estuviera marcada, se mostraría únicamente el primer fotograma de la película hasta que el usuario la activase. Por tanto interesa desmarcar esta opción cuando se desea que la reproducción sea activada por algún comportamiento.
- Calidad, cuanto más baja, antes se cargará el archivo pero peor se verá. Conviene dejarla en Alta para verlo tal cuál se creó, y Reproducir nos permite ver la película.

Al insertarse la película, aparecerá de la siguiente forma: →



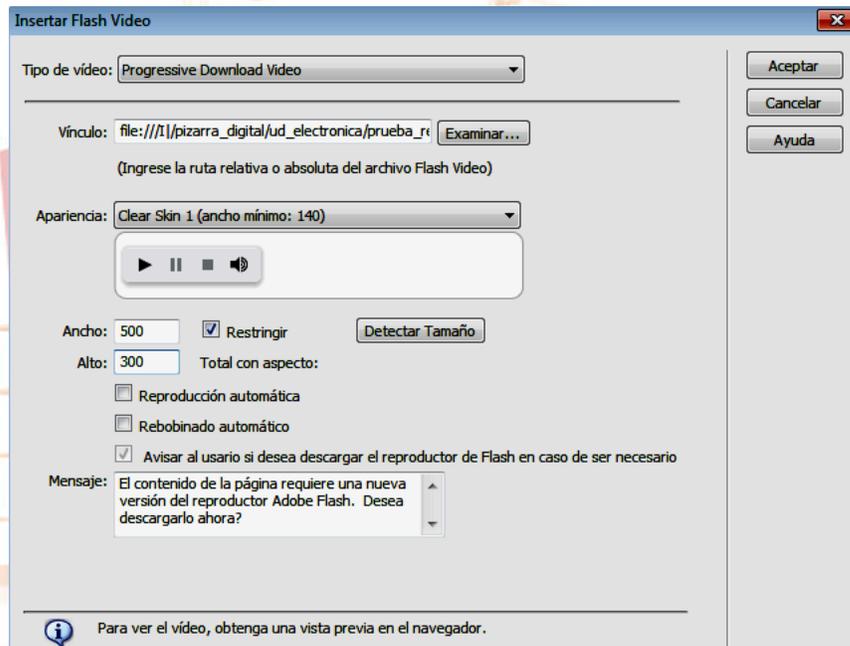
Al insertarse animaciones Flash, es frecuente que Dreamweaver añada algunos archivos que nos permitirán reproducir los elementos, normalmente creando la carpeta Scripts. Es importante incluir esta carpeta cuando publiquemos nuestro sitio, si no los archivos no se verán.



Insertar archivo de video flash

Podemos insertar videos flash con formato “.flv” (flash video).
 Para insertar un video flash , podemos utilizar diferentes opciones:

Menú Insertar, opción Media, Flash Video
 Barra de ventana Insertar, botón Común.



Debemos indicar el tamaño del video y si queremos las opciones de: reproducción automática y rebobinado automático.

Los archivos .flv se visualizan con Adobe Flash Player.



Insertar videos

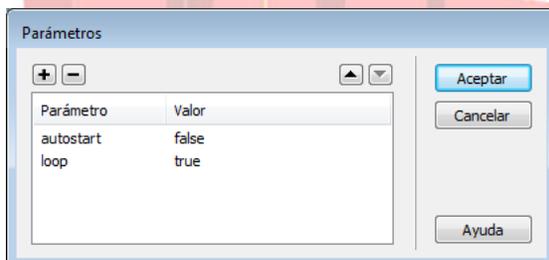
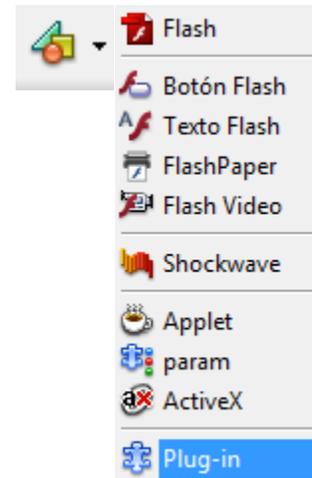
Los formatos de vídeo que suelen utilizarse en Internet son el AVI, el MPEG y el MOV. Para insertar un archivo de vídeo en un documento, podemos utilizar diferentes opciones:

Menú Insertar, opción Media, opción Plug-in.

Barra de ventana Insertar, botón Común

Hay que prestar especial atención al ancho y alto. Por defecto, si Dreamweaver no puede obtener el tamaño del archivo lo fijará a 32 x 32, insuficiente para ver un vídeo. Es mejor borrarlos, en el inspector de propiedades, y así el vídeo se mostrará con su tamaño original.

Los vídeos se reproducen automáticamente al cargarse la página, y se reproducen solamente una vez. Estos valores pueden cambiarse a través botón Parámetros, añadiendo **autostart="false"** y **loop="true"**.



Por ejemplo, para que el archivo se reproduzca continuamente hemos añadido **loop="true"**.

- Si no queremos que se reproduzca automáticamente, podemos añadir también **autostart="false"**.

Todos los objetos insertados a través de la opción Plug-in precisan que el usuario tenga instalado un reproductor o un plug-in apropiado para reproducirlos. En el campo Origen del inspector de propiedades se establece el archivo vinculado (el archivo de audio o de vídeo) que ha de reproducirse. En el caso de que el usuario no tenga instalado ningún plug-in adecuado, puede establecerse en el campo URL plg una página en la que pueda encontrarlo. No será necesario en los archivos más comunes de audio y vídeo, pero sí si intentamos cargar un archivo más raro.



En Dreamweaver no se mostrarán los controles de vídeo. Todos los archivos que son insertados como plugin aparecen representados dentro de Dreamweaver por una imagen como la de la izquierda.



CONSTRUCCIÓN DE
HIPERVÍNCULOS





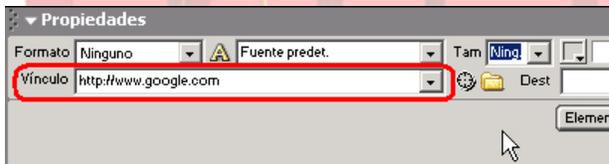
Creación de hipervínculos

La creación de enlaces es algo cotidiano e importante en el proceso de desarrollo de un sitio Web. Los enlaces entre sus páginas conformaran la estructura del sitio. Dreamweaver nos ofrece varias posibilidades para crear vínculos. ¡Precaución! Cuando vayas a introducir una dirección URL absoluta como vínculo debes asegurarte de que la incluyes completa. Con protocolo, servidor, ruta, archivo y los signos de separación. Basta que te confundas en una letra para que el explorador no encuentre el archivo.

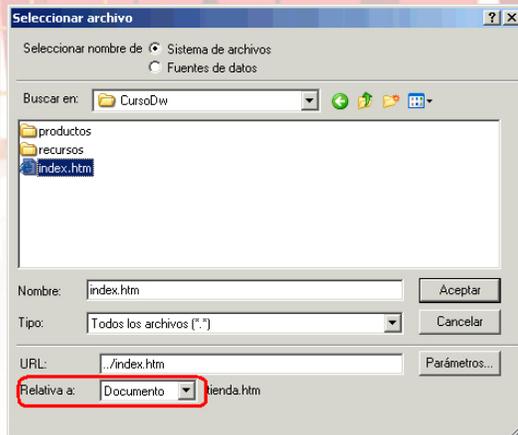


Escribimos el destino directamente en el campo de texto Vínculo.

Para enlazar con un documento del sitio, escribe la ruta y el nombre del archivo. (mejor seleccionarlo con el otro método).



Para establecer un vínculo con un documento externo, escribimos la dirección absoluta URL.

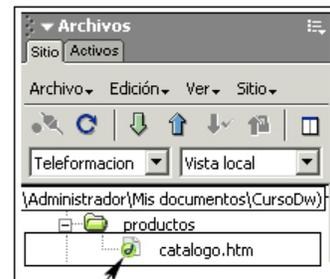


Pulsamos en el icono de carpeta, situado a la derecha del cuadro de texto, vínculo para localizar y seleccionar un archivo de nuestro sitio.



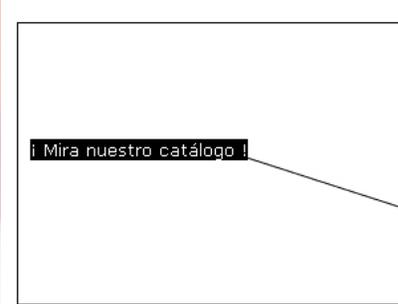
Señalar archivos para crear enlaces relativos.

1. Seleccionamos el texto que deseamos convertir en hipervínculo
2. Activamos el panel Archivos > Sitio, el cual muestra todos los documentos que contiene el sitio en el que trabajamos.
3. Arrastramos el icono de señalización de archivos , situado a la derecha del cuadro de texto Vínculo del inspector de Propiedades, y señalamos con él un documento de la solapa Sitio.
4. Liberamos el botón del ratón y comprobamos que el archivo escogido aparece en el campo Vínculo del inspector de Propiedades.



Desde una selección de un documento abierto

1. Selecciona un texto.
2. Mantén la tecla Mayúsculas pulsada.
3. Arrastra la selección (con Mayúscula presionada). Verás que el cursor se convierte en el señalizador de archivos.
4. Señala un documento en la solapa Sitio.



5. Libera el botón del ratón. Comprueba que el archivo escogido aparece en el campo Vínculo del inspector de Propiedades.



Hipervínculos de correo electrónico

El procedimiento para realizar un enlace de este tipo es el siguiente:

1. Sitúa el cursor donde quieres insertar el hipervínculo o selecciona el texto que deseas que sea convertido en enlace.

2. Realiza una de estas operaciones para insertar el hipervínculo:

- Selecciona Insertar/Vínculo de correo electrónico.
- Pulsa el icono  de la solapa Común del panel Insertar.

Aparecerá este cuadro de diálogo:

3. Completa los campos de texto:

Texto: Texto que se mostrará como enlace. Si hemos seleccionado texto antes de insertar el vínculo aparecerá en este casillero. (Ejemplo: aquí).

Correo electrónico: Dirección de correo electrónico a la que queremos que escriba el usuario. (Ejemplo: profesor@hotmail.com) Hacemos clic en Aceptar

También se puede introducir un vínculo a un correo electrónico directamente desde el cuadro Vínculo del inspector de Propiedades. Solo has de escribir mailto: seguida de la dirección de correo. Por ejemplo: mailto:profesor@hotmail.com (sin espacio alguno entre los dos puntos y la dirección)

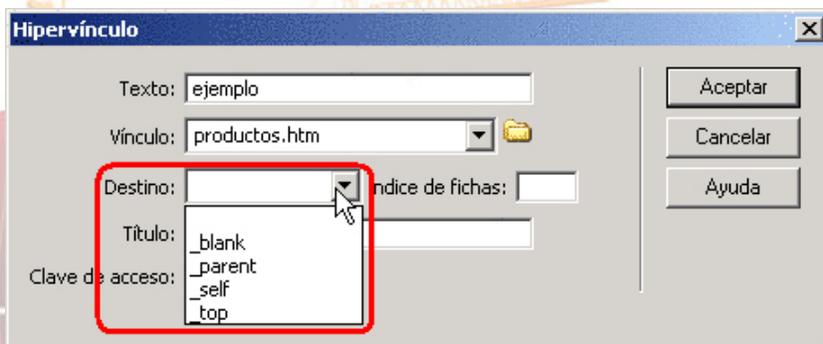
Código: Para contactar conmigo pulsa `aquí`



Destino - Target de los Hipervínculos

Cuando pulsamos en un enlace, el archivo al que llamamos necesita de una ventana del navegador para mostrarse. Por defecto el documento se abre en la misma ventana, sustituyendo el contenido que estamos viendo por el de la página a la que enlazamos. Nosotros podemos cambiar este comportamiento y determinar cual va a ser la ventana de destino del enlace. Ese trabajo lo va a realizar el atributo target de la etiqueta <a> de hipervínculo.

Cuando realizamos un hipervínculo, una vez que el cuadro de texto Vínculo contiene la dirección del enlace, se activa el menú Destino del inspector de Propiedades.



Este menú presenta 4 opciones como destino de nuestro enlace:

- _blank:** carga el archivo vinculado en una ventana de navegador nueva.
- _parent:** se utiliza cuando el enlace se encuentra en una página de marcos, carga el archivo vinculado en el marco padre.
- _self:** carga el archivo vinculado en la misma ventana que el vínculo. Este destino es el predeterminado, por lo que normalmente no es preciso especificarlo.
- _top:** carga el archivo vinculado en la ventana completa del navegador, quita los marcos que hubiera.

Ejemplo: [Búscalo en Google](#) (Este enlace tendrá como destino una ventana nueva del navegador)

Código HTML: `Búscalo en Google`





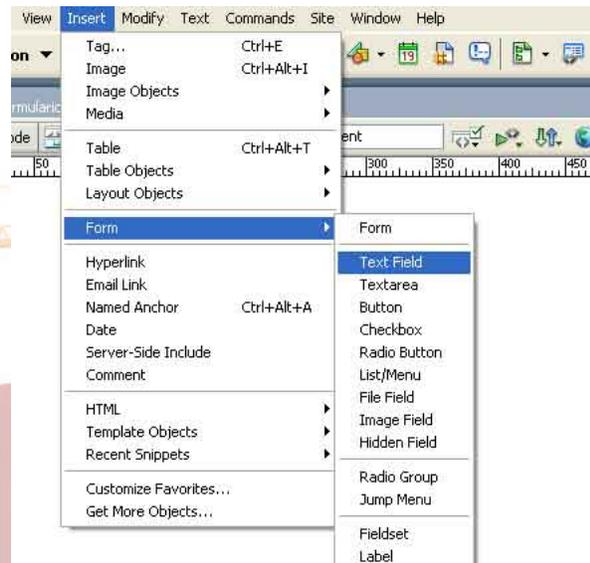
Formulario de Contacto con Dreamweaver

Comenzaremos de cero, creando un Archivo, Nuevo (File, New), este archivo será simplemente HTML, en este punto no es necesario ningún otro tipo de archivo tipo PHP o ASP.

Continuaremos ahora agregando los siguientes campos a nuestro Formulario:

- Nombre
- Empresa
- E-Mail

Mensaje
Para esto vamos a ir al menú Insertar, Formulario, Campo de Texto (Insert, Form, Text Field).



Nos solicitará primero el nombre de la etiqueta (Label), que indica el texto que indentificará el campo, en el primer caso pondremos "Nombre", y Aceptar (Ok).

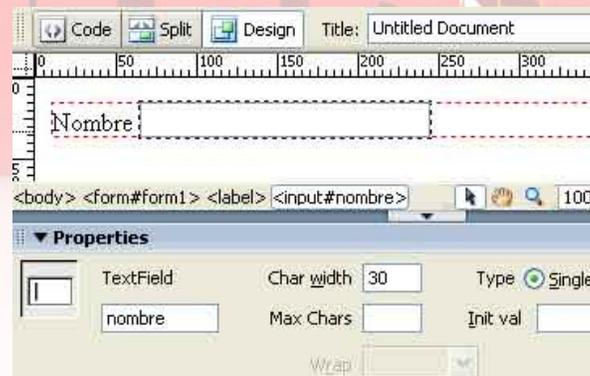




Por ser el primer campo nos consultará si queremos agregar la etiqueta HTML para el Formulario (add HTML tag), le diremos que Si (Yes).



Seleccionando el Campo Nombre, vamos a indicar en propiedades, su nombre de campo, o sea "nombre" y el ancho de 30 caracteres.





Presionar Enter, para saltar un párrafo, y continuaremos agregando otro Campo de texto (Insertar, Formulario, Campo de Texto) para Empresa, y otro para E-Mail.

Para el mensaje, vamos a agregar un Área de Texto (Text Área), con Insertar, Formulario, Área de Texto (Insert, Form, Text Área).

Recordemos presionar enter al final de cada campo para que se dispongan uno bajo el otro.

Por ultimo debemos, agregar el botón de Enviar, con Insertar, Formulario, Botón (Insert, Form, Button).

El formulario debe lucir como indica la imagen.

A screenshot of a web form. It contains four input fields: 'Nombre', 'Empresa', 'E-Mail', and 'Mensaje'. The 'Mensaje' field is a larger text area. Below the fields is a button labeled 'Enviar'. The form is enclosed in a dashed red border.



CONSTRUCCIÓN
FINALIZADA

DISEÑADO POR: D.G. JOSÉ OSORIO

LINEAMIENTOS PARA LA PUESTA EN PRÁCTICA DE LA PROPUESTA

El siguiente material fue elaborado exclusivamente para que su uso sea totalmente gratuito. El formato a utilizar es PDF y será entregado en un CD.

PDF (Portable Document Format):

Es un formato portátil para documentos desarrollado por Adobe Systems y muy usado en Internet debido a su versatilidad, facilidad de uso y tamaño pequeño.

Como funciona el PDF :

El PDF captura información del formato de varias aplicaciones, haciendo posible que aparezcan en el monitor de la persona que lo recibe o en la impresora exactamente como fueron creados. Convertir un archivo a PDF es como hacer una foto del archivo tal y como se ve en la aplicación en la que se ha creado, pero con la ventaja de que se puede hacer el archivo PDF y se pueda editar.

Cómo ver un archivo en PDF:

Para ver un archivo en PDF, se necesita el programa Acrobat Reader, que es una aplicación gratuita distribuida por la casa de Adobe Systems. Para descargar este software totalmente gratis ingresa a este link:

<http://get.adobe.com/es/reader/>

Características del formato PDF:

Al imprimir aparecen en el papel tal como se ven en pantalla. Los archivos PDF de Adobe tienen exactamente el mismo aspecto que las páginas originales. Mantienen la apariencia del documento original con las mismas fuentes, imágenes y distribución.

Posibilidad de compartir documentos con cualquier persona:

Facilidad para abrir documentos PDF de Adobe en cualquier sistema, independientemente de la plataforma de software, la aplicación original o disponibilidad de fuentes específicas, mediante software gratuito como Adobe Reader y otros.

Facilidad de uso:

Los archivos PDF de Adobe Systems cuentan con más características para mejorar la utilización que los archivos PDF creados con otras aplicaciones, como fuentes incrustadas, información de perfiles de color para una interpretación de colores más precisa en sistemas diferentes, así como etiquetas en el documento que ajustarán las páginas a diferentes tamaños de pantalla.

Intercambio de documentos más seguro:

Se puede proteger los documentos PDF con contraseña para evitar la visualización y modificación

no autorizadas, al mismo tiempo que se permite a los revisores autorizados utilizar herramientas intuitivas de comentarios y edición.

Capacidad de búsqueda:

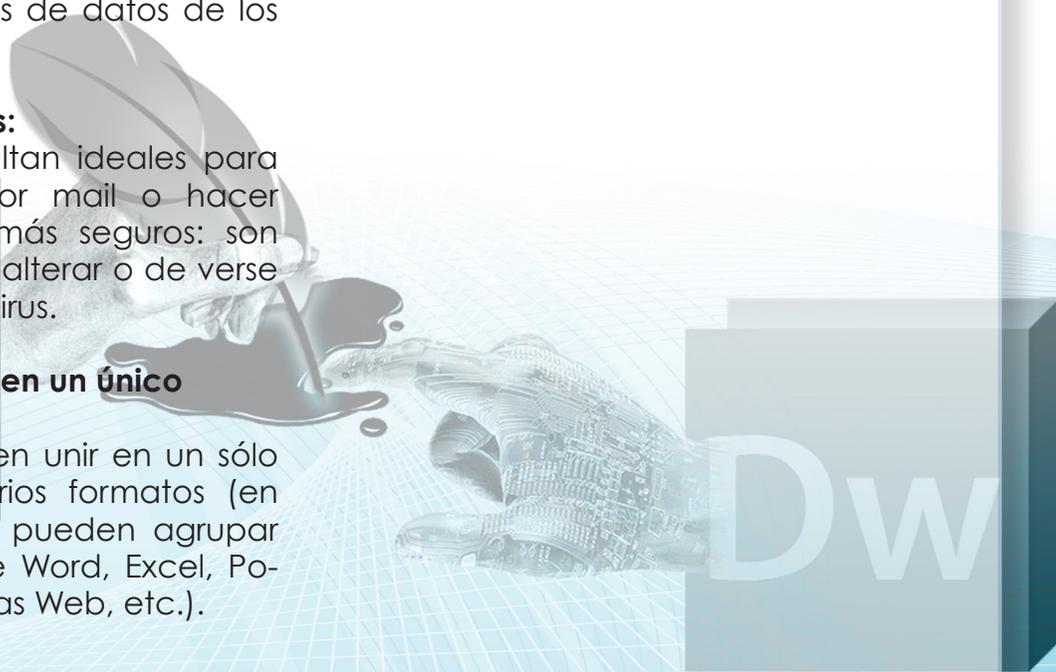
Se pueden realizar búsquedas de palabras que aparezcan en el texto o en anotaciones, marcadores o campos de datos de los archivos PDF.

Son más livianos:

Por lo que resultan ideales para intercambiar por mail o hacer backups. Son más seguros: son más difíciles de alterar o de verse afectados por virus.

Varios formatos en un único documento:

Algunos permiten unir en un sólo documento varios formatos (en un sólo PDF se pueden agrupar documentos de Word, Excel, PowerPoint, Páginas Web, etc.).



Tema: Diseño y Maquetación

| Objetivos Específicos | Contenido Analítico | Actividades | Métodos, Técnicas y Recursos Didácticos | Evaluación |
|--|--|---|---|--|
| Los y las estudiantes diseñen, diagramen y maqueten una Website en el software de Adobe Photoshop. | Programa Photoshop File Edit Image Layer Select Filter View Windows Tools Slice | Aprendizaje Cooperativo Permitir a los docentes la importancia de la interacción que se establece entre el estudiante y los contenidos o materiales de aprendizaje. | Estrategia de enseñanza Coinstruccional Materiales didácticos permanentes de trabajo como la cañonera y la computadora. | Metodología activa para la aplicación de herramientas y desarrollo de competencias: aprendizaje basado en un proyecto. |

1 Período de clase

Tema: Uso del lenguaje de programación HTML

| Objetivos Específicos | Contenido Analítico | Actividades | Métodos, Técnicas y Recursos Didácticos | Evaluación |
|--|--|--|---|--|
| Los y las estudiantes Aprendan y apliquen el lenguaje de programación HTML para la realización de Website. | Lenguaje HTML <ul style="list-style-type: none"> → Organización → Estructura de la página Web en HTML <ul style="list-style-type: none"> → Contenedor → Header → Body → Footer → Estilos CSS en HTML | Mesas de Discusión Aprendizaje Cooperativo Lograr una especie de retroalimentación entre los distintos sujetos que son parte del grupo de discusión. Permitir a los docentes la interacción entre el estudiante y los contenidos o materiales de aprendizaje. | Estrategia de enseñanza Coinstruccional Materiales didácticos permanentes de trabajo como la cañonera y la computadora, cuadernos, Hojas y lápices. | Metodología activa para la aplicación de herramientas y desarrollo de competencias: aprendizaje basado en un proyecto. |

2 Períodos de clase

Tema: Edificación de la Website

| Objetivos Específicos | Contenido Analítico | Actividades | Métodos, Técnicas y Recursos Didácticos | Evaluación |
|--|---|---|---|--|
| Los y las estudiantes edifiquen y desarrollen una Website en el software de Dreamweaver. | Programa Dreamweaver <ul style="list-style-type: none"> → Creación de una Página Web y Creación de un Sitio Web → Hoja de Estilos CSS → Hipervínculos → Menú Insertar → Creación de Formulario | Exposiciones Magistrales Explicaciones cortas orientadas a la reflexión que al memorismo. | Estrategia de enseñanza Coinstruccional Materiales didácticos permanentes de trabajo como la cañonera y la computadora. | Metodología activa para la aplicación de herramientas y desarrollo de competencias: aprendizaje basado en un proyecto. |

2 Períodos de clase

CAPÍTULO 4

MATERIAL DE APOYO PARA LA CREACIÓN DE PÁGINAS WEB

PRESUPUESTO

El costo de producción del material didáctico de apoyo para la asignatura de Técnicas Digitales 7 es:

DISEÑO DEL TUTORIAL

Diseño y diagramación cantidad 79 Páginas..... **Q. 23,700.00**
(Costo de diseño por página Q. 300.00)

Diseño de Portada y Contraportada..... **Q.1,000.00**

DISEÑO DE EMPAQUE Y DISCO COMPACTO..... **Q.3,500.00**

Incluye troquelado e impresión del empaque

GASTOS GENERALES

Café Internet..... **Q.200.00**

Energía Eléctrica..... **Q. 250.00**

Depreciación de Equipo de Computo..... **Q. 500.00**

SUMINISTROS Y UTENSILIOS CONSUMIDOS

Papel Bond..... **Q. 45.00**

Kit de Tintas CMYK..... **Q. 300.00**

Cuchilla X-Acto..... **Q. 35.00**

Pegamento Rubber Cement..... **Q. 30.00**

TOTAL..... Q. 29,560.00

CONCLUSIONES

Los materiales didácticos son herramientas básicas que contribuyen al mejoramiento del aprendizaje, siempre y cuando lleven inmersos un objetivo enfocado al tema. Sirven como apoyo al profesor y ayuda a captar la atención de los estudiantes.

Este material se anticipa a las dificultades de los estudiantes, así como a sus necesidades educativas específicas, para proceder a los procesos de autoaprendizaje.

Asimismo, colabora en la intervención educativa específica con los estudiantes que así lo necesiten.

La incidencia del Diseñador Gráfico es de suma importancia en el desarrollo de los materiales didácticos; por este medio, facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje; es un elemento de gran valor, pues permite darle a los materiales una imagen homogénea orientada a comunicar los contenidos. Es importante tener en cuenta que el diseño gráfico debe ir acompañado de un diseño didáctico, en caso contrario, no estaríamos hablando de capacitación sino solo de comunicación.

RECOMENDACIONES

Para dar un mejor uso de este material de apoyo, se recomienda lo siguiente:

Exposiciones magistrales: donde las explicaciones son cortas con intercambios subsiguientes, tanto de tipo verbal como de actividades, más orientadas hacia la reflexión que al memorismo.

La necesidad aparece cuando el alumno ha de enfrentarse con contenidos desconocidos, de difícil comprensión, como sucede en muchas temas de materias científicas. También es útil, para centrar el tema, evitar divagaciones y pérdida de tiempo.

En toda exposición subyace un elemento humano con su influencia, que motiva a través del entusiasmo, el rigor científico del profesor, la orientación nacida de la experiencia personal.

Su valor depende de su empleo adecuado y su misma estructura intrínseca. Por ello, es conveniente tener presentes unas pautas al preparar las lecciones.

En este proyecto de graduación se transmiten un conjunto de ideas, conceptos, esquemas argumentales, ejemplos, entre otros. Este contenido se debe cumplir

para que sea eficaz su captación y su aprendizaje.

También se recomienda realizar **Mesas de Discusión** con el objetivo de que los estudiantes, en grupo, provoquen autoconfesiones. De esa manera, se logra una especie de retroalimentación entre los distintos sujetos que son parte del grupo de discusión.

El grupo de discusión ofrece un entorno en el cual se induce a alimentar la discusión, realizar reflexiones y sacar conclusiones.

Y, por último, para sacarle un mejor provecho a este material de apoyo, se recomienda utilizar la estrategia de **Aprendizaje Cooperativo**, que permite a los educadores darse cuenta de la importancia de la interacción que se establece entre el alumno y los contenidos o materiales de aprendizaje y también plantear diversas estrategias cognitivas, para orientar dicha interacción eficazmente.

Lo importante no es la cantidad de información que transmitamos, si no la calidad de información que asumen los alumnos.

BIBLIOGRAFÍA

Diseño Gráfico USAC. (2011). *Historia de la escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala*. Recuperado de <http://disenografico2011.blogspot.com/2011/03/historia-de-la-escuela-de-disenohm>

FARUSAC (2008). *La Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala*. Recuperado de <http://www.farusac.com/dgadministracionhtm#jornadas>

Fortino, M. H. (31 Enero 2006). Herramientas y software de E-commerce. Recuperado de http://www.milarepa.com.ar/tutoriales/e_commerce/disenio/index.htm

Pimienta Prieto, Julio Herminio (2005). *Constructivismo Estrategias para aprender a aprender*. México: Ediciones Pearson Educación.

Sagastume, Juan B. (2009). Lineamientos para el desarrollo eficiente de paginas y sitios Web, aplicado a la asignatura de Creatividad Digital II. (Tesis inédita de Licenciatura). Universidad de San Carlos, Ciudad de Guatemala.

Solucionesseo(2011) Creando un sitio Web con Photoshop y Dreamweaver
Recuperado de <http://www.solucionesseo.com/>

Universidad de Murcia. (2011). Manual Básico de Creación de Páginas Web
Recuperado de <http://www.um.es/atca/documentos/html.pdf>

Webtursos (Noviembre 22, 2010). Como pasar un diseño de Photoshop a HTML y CSS. Recuperado de <http://web.tursos.com/tutoriales/html-css/como-pasar-un-disenio-de-photoshop-a-html-css>

GLOSARIO

Adobe Dreamweaver

Es un software y tiene una aplicación en forma de estudio destinado a la construcción y edición de sitios y aplicaciones Web basados en estándares.

Adobe Flash

Es una aplicación en forma de estudio de animación que trabaja sobre "fotogramas" y está destinado a la producción y entrega de contenido interactivo.

Adobe Photoshop

Es una aplicación informática en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un "lienzo" y que está destinado para la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits (o gráficos rasterizados). Su capacidad de retoque y modificación de fotografías le ha dado el rubro de ser el programa de edición de imágenes más famoso del mundo.

Ancho de Banda

Cantidad de bits que pueden viajar en un espacio de tiempo por un medio físico de forma que cuanto mayor sea el ancho de banda, más rápido se obtendrá la información.

Aplicaciones Web

Aplicaciones que los usuarios pueden utilizar accediendo a un servidor Web a través de Internet o de una intranet mediante un navegador.

Araña Web

Es un programa que inspecciona las páginas de la Web de manera mecánica.

ASP

Es una tecnología de lenguajes de programación desarrollada por Microsoft para páginas Web creadas dinámicamente cuyas siglas significan Active Server Pages, páginas de Servidor Activo en castellano.

Banner

Imagen o animación en una página Web que contiene, en la mayoría de los casos, publicidad.

BMP

BMP es la extensión correspondiente a los archivos BitMap o Mapa de Bits. Es el formato de archivos gráficos de Windows. Son archivos gráficos de gran tamaño.

BPS

Es la abreviatura de la medida de Bits por Segundo. Es la velocidad de conexión a la que se transmiten los datos por la red.

CAPÍTULO 4

MATERIAL DE APOYO PARA LA CREACIÓN DE PÁGINAS WEB

Browser / Navegador

Es una Aplicación software que se utiliza para la visualización multimedia de las páginas Web, comúnmente escritas con el lenguaje HTML, desde cualquier parte del mundo y por Internet.

Byte

Es una unidad básica de almacenamiento de información cuyo valor son 8 bits.

Comercio Electrónico

Es la compra y venta de bienes y servicios realizadas a través de Internet, habitualmente con el soporte de plataformas y protocolos de seguridad estandarizados.

Conexión Remota

Consiste en conectarse por la red a otro ordenador como si accediera desde el propio ordenador.

Contraseña

Es un código de seguridad empleado para verificar usuarios concretos en ciertas aplicaciones.

Cookie

Archivo pequeño de información que contiene datos del usuario que utilizan los navegadores.

Copyright

En castellano, derecho de autor.

CSS

Es un lenguaje artificial usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML o XML.

Diseño Web

Consiste en una actividad, normalmente laboral, que consiste en la creación, desarrollo e implementación de páginas Web.

DIVX

Es un formato de compresión de video basado en la tecnología MPEG-4.

Dominio

Sistema de direcciones en Internet que permite referenciar, de manera sencilla, las páginas Web, en lugar que mediante las direcciones IP, formadas por números que no tienen ninguna relación ni significado con el tema del que trata la Web.

E-Commerce

También conocido como Comercio Electrónico, consiste en la transacción de productos y/o servicios a través de medios electrónicos y renunciando al trato directo entre personas.

E-mail

Es un servicio de red que recibe y envía mensajes instantáneos a través de sistemas de comunicación electrónicos.

Extensión

Caracteres situados al final del nombre del archivo, precedidos por un punto, que representan el formato de dicho archivo y le dan información al sistema operativo para que sepa con que programa debe ejecutarlo.

FAQ

Son documentos compuestos por preguntas y respuestas que se encuentran en las páginas Web contestando a las dudas más frecuentes sobre los productos y servicios que ofrecen.

Firewall

Se traduce como corta-fuegos y es una parte de un sistema o una red que está diseñada para bloquear el acceso no autorizado.

FTP

Es un protocolo para la transferencia de archivos entre sistemas conectados a una red TCP.

Hipertexto

Son documentos con un sistema de navegación basada en los links entre ellas.

Hipervínculo

Enlace de un documento hipertexto a otro documento de cualquier tipo.

Hojas de Estilo

Conjunto de instrucciones que se ocupan de los aspectos de formato y presentación de los contenidos: colores y fondos, tipo, fuente y tamaño de las letras, etc.

Host

Corresponde a la parte del dominio que es el identificador, la parte central.

Hosting

El servicio de hosting se basa en el alojamiento de páginas Web en servidores dedicados.

HTML

El HTML es un lenguaje de marcas hipertextuales, un lenguaje diseñado para estructurar textos para generar páginas Web.

HTTP

Del inglés, Hypertext Transfer Protocol. Es un protocolo destinado a la visualización y transacción de las páginas Web.

HTTPS

Acrónimo de Hyper Transfer Protocol Secure (Protocolo Seguro de Transferencia de Hipertexto).

Icono

Imagen gráfica de tamaño reducido que pretende simplificar la información destinada al usuario.

Imagen Rasterizada

También se le llama bitmap (mapa de bits), este es un fichero de datos representado por puntos de color o píxeles que se puede visualizar en un monitor de ordenador, papel o cualquier otro dispositivo de representación.

Imagen Vectorial

Es una imagen digital formada por objetos geométricos independientes unos de los otros (polígonos, líneas, etc.) y definidos, cada uno de ellos, por distintos atributos matemáticos de forma, posición, color, etc.

Interfaz Gráfica de Usuario

Es la parte de un programa implementada gráficamente para facilitar el control del usuario.

INTRANET

Red interna de las empresas u organizaciones, como universidades, para transmisión de datos o información.

Javascript

Lenguaje de programación desarrollado por Netscape y aunque es parecido a Java se diferencia de él en que los programas van integrados dentro del código HTML.

KBPS

Kilobits por segundo. Unidad de medida que comúnmente se usa para medir la velocidad de trans-

misión por una línea de telecomunicación, como la velocidad de un cable modem por ejemplo. Equivale a 1000 bps.

Kilo Bit

Su abreviatura es kb (no confundir con Kb). Aproximadamente mil bits (exactamente 1024).

Kilo Byte

Unidad de medida equivalente a 1024 (dos elevado a la 10) bytes. Su abreviatura es Kb (no confundir con kb).

LAN

Local Área Network. Es una Red de área local.

Lenguaje de Marcado

Forma de codificar un documento incorporando etiquetas o marcas que contienen información adicional acerca de la estructura del texto o de su presentación.

Línea Dedicada

Línea privada que se utiliza para conectar redes de rea local de tamaño moderado a un proveedor de servicios de Internet y se caracteriza por ser una conexión permanente.

Link / Vínculo

Apuntadores hipertexto que sirven para saltar de una información a otra, o de un servidor Web a otro, cuando se navega por Internet.

CAPÍTULO 4

MATERIAL DE APOYO PARA LA CREACIÓN DE PÁGINAS WEB

LocalHost

Se traduce como dirección IP. Es el nombre reservado que tienen todos los ordenadores, router o dispositivos que disponen de una tarjeta de red Ethernet para referirse a sí mismo.

Login

Es una clave de acceso que se le asigna a un usuario para que pueda tener acceso a utilizar los recursos de una computadora.

Mapa Web

Es una lista de las páginas de un sitio Web a la que pueden acceder los usuarios.

MBPS

Megabits por Segundo. Unidad de medida de la capacidad de transmisión por una Línea de telecomunicación donde cada megabits este formado por 1.048.576 bits.

Megabyte

El Megabyte (MB) equivale a un millón de bytes, o mil kilobytes (exactamente 1,048,576 bytes).

Navegabilidad Web

Es la facilidad para desplazarse por las páginas de un sitio Web.

Networking

Término utilizado para referirse a las redes de telecomunicaciones en general.

Nick / Nickname

Popularmente conocido en inglés y traducido al castellano como "Alias", se utiliza en informática para identificar a la persona que está accediendo a Internet mediante un ordenador.

Off-Line

Traducción al inglés de Fuera de Línea. Significa no estar conectado a la red.

On-Line

Término inglés en línea que significa, en términos informáticos, que un ordenador está conectado a cualquier red, interna, externa, o a la red Internet.

Ordenador

En Hispanoamérica se le conoce comúnmente como computadora, pero en el país de España se les llaman ordenador.

P2P

Peer to Peer. Sistema de red basado en el protocolo TCP/IP utilizado para el intercambio de ficheros entre usuarios de la red.

Página Web

Página Web es un documento escrito en lenguaje HTML procesado a su vez por el navegador Web.

Paquete

Es un pedazo de información enviada a través de la red.

Paypal

Es una Aplicación basada en Web para el pago seguro por Internet. Se trata de una alternativa al tradicional método en papel como los cheques o giros postales.

PC

Acrónimo de Personal Computer, ordenador personal en castellano. Su significado hace referencia a la gama de computadoras personales de IBM, las cuales originaron el término.

Posicionamiento Web

Es el resultado de la recopilación de información en la base de datos de grandes motores de búsqueda de Internet, como Google o Yahoo, por el uso de algoritmos en el software.

Protocolo

Descripción formal de formatos de mensaje y de reglas que dos ordenadores deben seguir para realizar un intercambio exitoso de los mensajes.

Proxy

Servidor encargado de hacer referencia a un programa o también un dispositivo que realiza una acción (normalmente una conexión a Internet) en representación de otro.

Resolución de Pantalla

Cantidad de pixeles que se pueden representar en la pantalla a lo ancho y a lo alto. Viene representada por pixeles horizontales X pixeles verticales.

Streaming de Video

El video streaming es video de forma que podemos verlo directamente desde cualquier punto sin necesidad de descargarlo.

TCP/IP

Es el conjunto de protocolos básico en la conexión a Internet, encargado de gestionar el tráfico de paquetes.

URL

Abreviatura de Uniform Resource Locator (Localizador Uniforme de Recursos). Representan las direcciones de todas las páginas y sitios Web de Internet.

Web 2.0

Se refiere a una páginas de Internet que utilizan una serie de aplicaciones que proporcionan servicios interactivos en red y permiten al usuario el control de sus datos.

Web Semántica

Se construye a partir de añadir datos sobre otros datos en la Web.

Web Site

Es el conjunto de páginas Web relacionadas en un mismo dominio.

CAPÍTULO 4

MATERIAL DE APOYO PARA LA CREACIÓN DE PÁGINAS WEB

Webcam

Cámara de video pensada para la difusión por Internet desde un sitio Web. Es una pequeña cámara digital conectada al ordenador desde la cual puede capturar imágenes y transmitir las a través de Internet en directo.

Webmail

Es un cliente de correo electrónico que provee una interfaz Web por la que acceder a él e intercambiar información entre personas que disponen de una dirección de correo electrónico.

World Wide Web Consortium

Puede verse también abreviado como W3C y es una asociación internacional que produce recomendaciones para la Red Global Mundial (la Web).

XHTML

Acronimo en inglés de extensible Hypertext Markup Language. Es el lenguaje marcado nuevo pensado para sustituir al HTML como estándar para las páginas Web.

XML

Lenguaje desarrollado por el W3 Consortium para permitir la descripción de información contenida en Internet a través de lenguaje propio, de tal forma que el creador estructure la información conforme a sus necesidades.

Year 2 K

Año 2000. Muchos sistemas de computación utilizan software que registra las fechas con los últimos dos dígitos del año; por ejemplo, 97 representa el año 1997. Al llegar el año 2000, los dos últimos dígitos serán 00, y muchas computadoras los leerán como 1900.

Zip

Archivo que supone la acción de empaquetar archivos en uno o varios ficheros con objeto de que ocupen menos espacio en disco y se precise menos tiempo para enviarlos por la red. Existen aplicaciones de compresión de este tipo muy populares: WinZip y NetZIP para Windows, MacZip para Macintosh, y Zip.

Zócalo

Hueco o lugar de la placa base donde se insertan el microprocesador, las memorias, u otros complementos electrónicos.

ANEXOS



Esta encuesta se lleva a cabo como parte de un proyecto de investigación sobre la creación de páginas Web. Su propósito consiste en analizar algunas características y formas de pensar de los estudiantes de la licenciatura en diseño gráfico de la facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

La información será utilizada sólo con fines estadísticos, por lo que los encuestados responden en forma absolutamente anónima.

1. ¿Cuál de las 2 "propuestas gráficas considera que es mejor o más atractiva?

Propuesta A _____ Propuesta B _____

2. ¿Cuál de las 2 "propuestas gráficas guarda más relación con el tema que se está tratando?

Propuesta A _____ Propuesta B _____

3. ¿En cuál de las 2 "propuestas gráficas se da mejor tratamiento a las imágenes, textos y resulta estético, agradable, armónico al tema que se está tratando?

Propuesta A _____ Propuesta B _____

4. ¿Cuál de las 2 "propuestas Gráficas favorece la lectura, Compresión y entendimiento del contenido?

Propuesta A _____ Propuesta B _____

5. ¿Cree usted que es de beneficio este tipo de material didáctico para los estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico?

Si _____ No _____

Observaciones: _____

CAPÍTULO 4

MATERIAL DE APOYO PARA LA CREACIÓN DE PÁGINAS WEB

Encuestas

1. ¿Cuál de las 2' propuestas gráficas consideras que es mejor o más atractiva?
Propuesta A Propuesta B

2. ¿Cuál de las 2' propuestas gráficas guarda más relación con el tema que se está tratando?
Propuesta A Propuesta B

3. En cuál de las 2' propuestas gráficas se da mejor tratamiento a los mensajes, textos y resultados estadísticos, agradable, ameno o el tema que se está tratando?
Propuesta A Propuesta B

4. ¿Cuál de las 2' propuestas Gráficas favorece la lectura, comprensión y entendimiento del contenido?
Propuesta A Propuesta B

5. ¿Cree usted que es de beneficio este tipo de material didáctico para los estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico?
Si No

Observaciones: *Se debe mejorar el diseño de los gráficos, hacerlos más atractivos y fáciles de entender.*

1. ¿Cuál de las 2' propuestas gráficas consideras que es mejor o más atractiva?
Propuesta A Propuesta B

2. ¿Cuál de las 2' propuestas gráficas guarda más relación con el tema que se está tratando?
Propuesta A Propuesta B

3. En cuál de las 2' propuestas gráficas se da mejor tratamiento a los mensajes, textos y resultados estadísticos, agradable, ameno o el tema que se está tratando?
Propuesta A Propuesta B

4. ¿Cuál de las 2' propuestas Gráficas favorece la lectura, comprensión y entendimiento del contenido?
Propuesta A Propuesta B

5. ¿Cree usted que es de beneficio este tipo de material didáctico para los estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico?
Si No

Observaciones: *El diseño de los gráficos debe ser más atractivo y fácil de entender.*

1. ¿Cuál de las 2' propuestas gráficas consideras que es mejor o más atractiva?
Propuesta A Propuesta B

2. ¿Cuál de las 2' propuestas gráficas guarda más relación con el tema que se está tratando?
Propuesta A Propuesta B

3. En cuál de las 2' propuestas gráficas se da mejor tratamiento a los mensajes, textos y resultados estadísticos, agradable, ameno o el tema que se está tratando?
Propuesta A Propuesta B

4. ¿Cuál de las 2' propuestas Gráficas favorece la lectura, comprensión y entendimiento del contenido?
Propuesta A Propuesta B

5. ¿Cree usted que es de beneficio este tipo de material didáctico para los estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico?
Si No

Observaciones: *El diseño de los gráficos debe ser más atractivo y fácil de entender.*

1. ¿Cuál de las 2' propuestas gráficas consideras que es mejor o más atractiva?
Propuesta A Propuesta B

2. ¿Cuál de las 2' propuestas gráficas guarda más relación con el tema que se está tratando?
Propuesta A Propuesta B

3. En cuál de las 2' propuestas gráficas se da mejor tratamiento a los mensajes, textos y resultados estadísticos, agradable, ameno o el tema que se está tratando?
Propuesta A Propuesta B

4. ¿Cuál de las 2' propuestas Gráficas favorece la lectura, comprensión y entendimiento del contenido?
Propuesta A Propuesta B

5. ¿Cree usted que es de beneficio este tipo de material didáctico para los estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico?
Si No

Observaciones: *El tipo Diseño más favorece a la comprensión de los datos.*

1. ¿Cuál de las 2' propuestas gráficas consideras que es mejor o más atractiva?
Propuesta A Propuesta B

2. ¿Cuál de las 2' propuestas gráficas guarda más relación con el tema que se está tratando?
Propuesta A Propuesta B

3. En cuál de las 2' propuestas gráficas se da mejor tratamiento a los mensajes, textos y resultados estadísticos, agradable, ameno o el tema que se está tratando?
Propuesta A Propuesta B

4. ¿Cuál de las 2' propuestas Gráficas favorece la lectura, comprensión y entendimiento del contenido?
Propuesta A Propuesta B

5. ¿Cree usted que es de beneficio este tipo de material didáctico para los estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico?
Si No

Observaciones: *El tipo Diseño más favorece a la comprensión de los datos.*

1. ¿Cuál de las 2' propuestas gráficas consideras que es mejor o más atractiva?
Propuesta A Propuesta B

2. ¿Cuál de las 2' propuestas gráficas guarda más relación con el tema que se está tratando?
Propuesta A Propuesta B

3. En cuál de las 2' propuestas gráficas se da mejor tratamiento a los mensajes, textos y resultados estadísticos, agradable, ameno o el tema que se está tratando?
Propuesta A Propuesta B

4. ¿Cuál de las 2' propuestas Gráficas favorece la lectura, comprensión y entendimiento del contenido?
Propuesta A Propuesta B

5. ¿Cree usted que es de beneficio este tipo de material didáctico para los estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico?
Si No

Observaciones: *El tipo Diseño más favorece a la comprensión de los datos.*

PS

DW

Guatemala, 10 de septiembre de 2013

Arquitecto Carlos Valladares Cerezo
Decano de la Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de
Guatemala.

Sr. Decano:

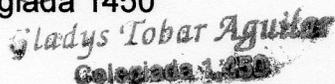
Por la presente, hago constar que he revisado los aspectos de redacción y ortografía de la tesis titulada:

**Material de apoyo para la creación de páginas Web
Aplicado al Curso de Técnicas digitales 7**

La tesis fue presentada por la estudiante **José Antonio Osorio Manzo**, carné **200217740** de la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico, con énfasis Creativo, de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala. En tal sentido, considero que después de realizadas las correcciones indicadas, la tesis puede imprimirse.

Atentamente,

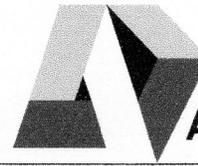

Dra. Gladys Tobar Aguilar
Colegio Profesional de Humanidades
Colegiada 1450


Gladys Tobar Aguilar
Colegiada 1450

c.c. interesado



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



Facultad de
Arquitectura

*Material de Apoyo para la Creación de Páginas Web
Aplicado al curso de Técnicas Digitales 7*

IMPRÍMASE

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

A stylized, handwritten signature in black ink, consisting of several vertical strokes and a horizontal line at the end.

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
DECANO

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Lourdes Pérez".

Licenciada Lourdes Pérez
ASESOR

A handwritten signature in black ink, appearing to be "José Antonio Osorio Manzo".

José Antonio Osorio Manzo
SUSTENTANTE

WEB SITE

MATERIAL DE APOYO
PARA LA CONSTRUCCIÓN
DE PÁGINAS WEB

