Teorías del diseño gráfico

GABRIELA BUSTOS ROJO

Red Tercer Milenio

TEORÍAS DEL DISEÑO GRÁFICO

TEORÍAS DEL DISEÑO GRÁFICO

GABRIELA BUSTOS ROJO

RED TERCER MILENIO

AVISO LEGAL

Derechos Reservados © 2012, por RED TERCER MILENIO S.C.

Viveros de Asís 96, Col. Viveros de la Loma, Tlalnepantla, C.P. 54080, Estado de México.

Prohibida la reproducción parcial o total por cualquier medio, sin la autorización por escrito del titular de los derechos.

Datos para catalogación bibliográfica

Gabriela Bustos Rojo

Teorías del diseño gráfico

ISBN 978-607-733-086-8

Primera edición: 2012

Revisión editorial: Eduardo Durán Valdivieso

DIRECTORIO

José Luis García Luna Martínez
Director General

Jesús Andrés Carranza Castellanos
Director Corporativo de Administración

Rafael Campos Hernández
Director Académico Corporativo

Héctor Raúl Gutiérrez Zamora Ferreira
Director Corporativo de Finanzas

Bárbara Jean Mair Rowberry
Directora Corporativa de Operaciones

Alejandro Pérez Ruiz
Director Corporativo de Expansión y Proyectos

ÍNDICE

Introducción 3

Mapa conceptual 4

Unidad 1 5

Introducción 6

Mapa conceptual 7

1 Teoría del Diseño Gráfico 8

1.1 Qué es el Diseño Gráfico 8

1.2 Bases y fundamentos 9

1.2.1 Elementos básicos del diseño 9

1.2.2 Como hacer un buen diseño 10

1.2.3 El diseño gráfico en la actualidad 11

1.2.4 El arte y el diseño 12

1.3 Teoría del color 14

1.3.1 Percepción del color 15

1.3.2 Psicología del color 17

1.3.2.1 Significado de los colores 18

1.4 El color en la web 21

Actividades de aprendizaje 23

Autoevaluación 24

Unidad 2 26

Introducción 27

Mapa conceptual 28

2 Teoría del diseño web 29

2.1 Importancia del diseño en la web 29

2.1.1 Estructura y planificación de sitios web 29

2.2 Publicidad y marketing en la web 30

2.3 Lenguajes para la web 31

2.3.1 Diseño de páginas web con lenguaje HTML 32
2.4 Diseño de páginas web con Flash 34
2.5 Diseño de páginas con Front Page 38
Actividades de Aprendizaje 40
Autoevaluación 41
Unidad 3 43
Introducción 44
Mapa Conceptual 45
3 La maquetación de documentos 46
3.1 Espacios 46
3.2 Formatos 50
3.3 Márgenes y tabuladores 53
Actividades de Aprendizaje 55
Autoevaluación 57
Bibliografía 59
Glosario 60
Anexo 61

INTRUDUCCIÓN

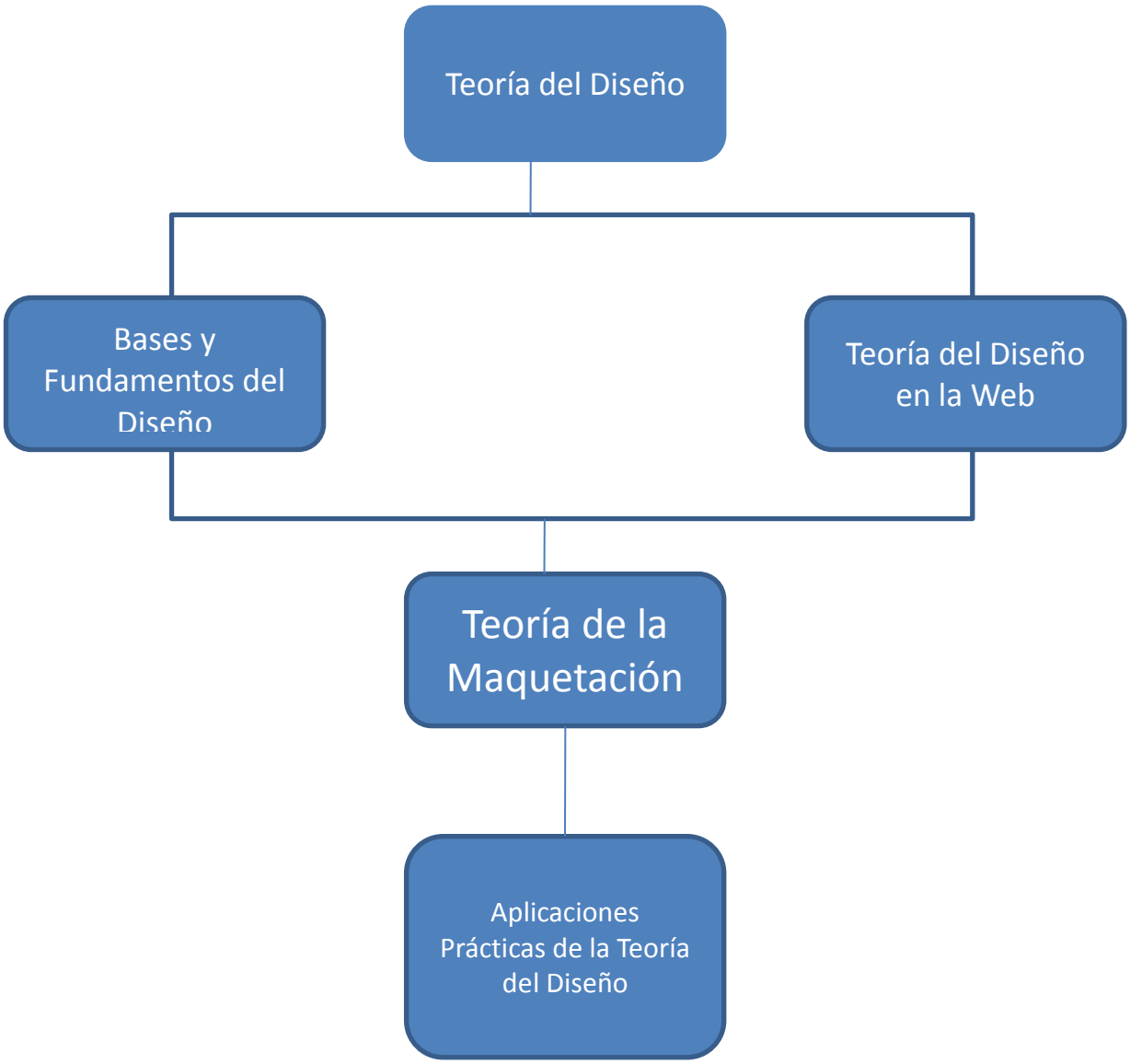
El diseño gráfico es la proyección de la imaginación y la creatividad. En este apartado explicamos los fundamentos del diseño, aspectos del diseñador y los elementos fundamentales para la creación de un buen diseño.

En la actualidad el diseño gráfico ha evolucionado a tal punto que el uso de la tecnología es indispensable, y por lo tanto, el manejo de paquetería, para la realización de diseños en la web, pone al diseñador gráfico a la vanguardia de estos tiempos.

Los programas como Flash, Front Page y el conocimiento del lenguaje HTML representan las bases fundamentales de dicha tecnología.

Se debe tomar en cuenta que el manejo de la tecnología no hace al diseñador, lo importante, es saber combinar los fundamentos del diseño con la tecnología, para lograr llegar al objetivo principal del diseño a realizar.

MAPA CONCEPTUAL



UNIDAD 1

TEORIA DEL DISEÑO

OBJETIVO

El estudiante examinará las principales bases que le dan soporte a la teoría del diseño gráfico en su conjunto, tomando en cuenta aspectos importantes, como: el arte, el color, las aplicaciones y la maquetación.

TEMARIO

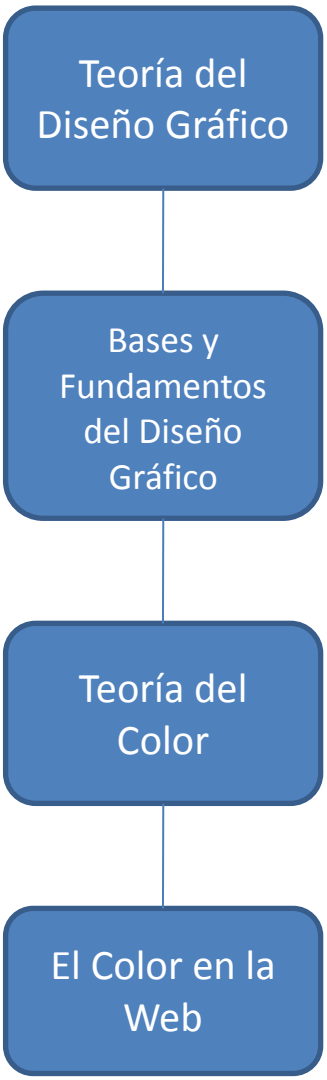
1. Teoría del Diseño Gráfico
    - 1.1 Qué es el Diseño Gráfico
    - 1.2 Bases y fundamentos
        - 1.2.1 Elementos básicos del diseño
        - 1.2.2 Como hacer un buen diseño
        - 1.2.3 El diseño gráfico en la actualidad
        - 1.2.4 El arte y el diseño
    - 1.3 Teoría del color
        - 1.3.1 Percepción del color
        - 1.3.2 Psicología del color
        - 1.3.2.1 Significado de los colores
    - 1.4 El color en la web

INTRODUCCIÓN

Una unidad de diseño gráfico es colocada frente a los ojos del público con el fin transmitir un mensaje prefijado, y para que éste sea eficaz, el diseñador debe buscar la mejor forma posible de comunicación, ya que el diseño no debe ser sólo estético sino también funcional

El Diseño Gráfico como disciplina está basado en una serie de fundamentos para que cumpla con su propósito. Los cuales se empezarán a abordar en esta Unidad.

MAPA CONCEPTUAL



1. TEORÍA DEL DISEÑO GRÁFICO

1.1 EL DISEÑO GRÁFICO

Diseñar, del italiano *"disegnare",* y el latín *"designare"*; de signare, significa seña o signo. De tal modo, *signo* se define como la unidad mínima de comunicación en todos los lenguajes.

Según el Diccionario de la Real Academia Española, diseño es:

- Traza, delineación de un edificio o de una figura.
- Descripción de un objeto o de alguna cosa, hecho con palabras.
- Disposición de manchas, colores o dibujos que caracterizan exteriormente a diversos animales y plantas.
- Proyecto, plan. Diseño urbanístico.
- Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie: diseño gráfico, de modas, industrial.
- Forma de cada uno de estos objetos. El diseño de esta silla es de inspiración modernista.

Diseñar es un acto humano fundamental: diseñamos toda vez que hacemos algo por una razón definida. Ello significa que casi todas nuestras actividades tienen algo de diseño.

Ciertas acciones son no sólo intencionales, sino que terminan por crear algo nuevo, es decir, son creadoras.

La palabra "gráfico" califica a la palabra "diseño", y la relaciona con la producción de objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos.

Luego entonces *diseño* e*s toda acción creadora que cumple su finalidad.*

En conclusión: el *Diseño gráfico es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas por medios*

industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados.

1.2 BASES Y FUNDAMENTOS

1.2.1 Los elementos básicos del diseño

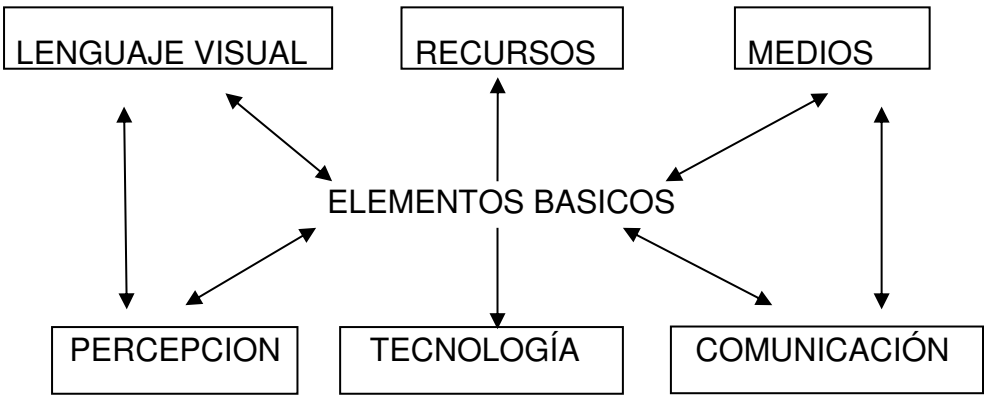
De inicio, es clave definir cuáles son elementos del diseño y la importancia que éstos tienen en el ámbito psicológico de las personas con el fin de lograr el propósito que se busca, que es el de persuadir e informar.[1]

En ese sentido, de debe tener en cuenta lo que puede significar un color, una forma, un tamaño, una imagen y la disposición determinada de los elementos que se van a incluir en el diseño, pues esto establece una buena comunicación, logrando con ello la atracción, motivación o interés de las personas a las que nos dirigimos.[2]

Un diseñador gráfico debe saber manipular esos elementos, siempre y cuando tenga pleno conocimiento de ellos.

Para lograr el objetivo de un diseño, se deben tomar en cuenta los siguientes requisitos:

a) Tener plena información de lo que se quiere comunicar.
b) Elegir los elementos adecuados.
c) Hacer una composición atractiva y adecuada de dichos elementos.



[1] http://cgsign.blogspot.com/2007_08_01_archive.html
[2] *Ibidem*.

- Lenguaje visual: Saber comunicar el mensaje adecuado, con los recursos oportunos según el público al que vaya dirigido el mensaje.
- Comunicación: Conocer los procesos de comunicación para poder tratar los mensajes que el diseño pretende comunicar.
- Percepción visual: Conocer la manera en que el ser humano percibe lo que ve. Aspectos como el recorrido de la vista, conceptos de contraste, percepción de figuras y fondos, trayectoria de la luz y demás aspectos que más adelante se tratarán.
- Administración de recursos: Conocer los recursos de los que se dispone, para tratar de emplearlos del mejor modo posible.
- Tecnología: Conocer la tecnología con la que se trabaja, es dominar las posibilidades que la técnica actual brindan al diseñador. El correcto uso de las herramientas facilita el proceso de diseño y mejora los resultados enormemente.
- Medios: Uno de los puntos más importantes en la realización de un proyecto es conocer para que medio se ha creado: para impresión, para consulta en un monitor, para impresión en otras superficies, etc. Y de este uso dependerá el desarrollo del trabajo en sí.
- Nota: Un diseñador que domine todos los puntos enumerados anteriormente, podrá afrontar cualquier encargo y desarrollar unas creaciones llamativas, novedosas y muy acertadas.
-

1.2.2 Cómo hacer un buen diseño

Un buen diseño es una pieza con atractivo visual, con personalidad y de gran equilibrio estético que cumple de la mejor manera posible su función.

Ante todo, para que un diseño sea “bueno”", debe atender a la función para la que fue creado, es decir, un cartel publicitario que anuncie un producto debe conseguir que todos los usuarios que lo contemplen, deseen adquirir ese producto.

Conseguir este efecto es complicado, ya que son cada día más los anuncios que se publican y eso hace que sea difícil hacer una composición

llamativa que atraiga la atención de los usuarios.

Un ejemplo de este efecto, es la marca Coca-Cola, conocida internacionalmente y que está en continuo trabajo para crear los trabajos más llamativos e impactantes.

El diseño gráfico es un trabajo sencillo que cualquier usuario puede realizar, pero para conseguir un diseño efectivo, se deben conocer ciertos aspectos como el uso de tipografías, la psicología del color o la maquetación de documentos.

El diseñador gráfico debe saber diseñar, presentar y producir, ya que no es sólo el diseño lo que se requiere si no también la materialización de este. El trabajo del diseñador es cada día más valorado, llegando en algunos casos a sustituir al director de arte e incluso, a cumplir las funciones de jefe de producción gráfica.

1.2.3 El diseño grafico en la actualidad

Las tecnologías y métodos utilizados antiguamente para transmitir la comunicación visual se han ido modificando sucesivamente. Esta actividad, que hoy conocemos como diseño gráfico, abarca muchos aspectos, de tal forma que llegan a confundirse sus campos de actividad, pues el desarrollo y evolución de los productos y servicios de las empresas y particulares han crecido espectacularmente, surgiendo la publicidad y con ella la evolución del diseñador gráfico como comunicador en la batalla de la competencia.

El diseño cada vez se “instala” en más campos, como el cine o la televisión, apareciendo en “video-clips” musicales, anuncios, y efectos especiales en prácticamente todas las películas de la actualidad.

Se podría decir que las posibilidades del diseño gráfico actualmente son infinitas, ya que cada vez son más los campos en los que se emplean elementos creados por ordenador. Entre estos campos encontramos la publicidad, el diseño de envases (o packaging), el diseño industrial, el

diseño de páginas web y aplicaciones multimedia, el diseño de stands o puntos de venta y así un largo número de posibles usos del diseño en la actualidad.

El diseño se podría dividir en tres grupos principales:

La edición que abarcaría: diseño de tipos, libros, periódicos y revistas.

La publicidad o el diseño comercial: carteles, anuncios y folletos y

La identidad que es el diseño de una imagen corporativa y de una señalización.

Un ejemplo de este auge en el mercado del diseño es la revista HOLA, con una audiencia de 2.730.000 lectores; esto es debido a más de cien páginas a todo color, impresión e imágenes de alta calidad y en definitiva una serie de características que la hacen sobresalir por encima del resto de publicaciones del mercado.

Las imprentas no cesan de imprimir y de sus máquinas salen por millones hojas para buzones, folletos, catálogos, carteles y toda clase de impresos de todos los tamaños y colores, y en todas estas piezas hay creatividad y diseño.

Esta tendencia hacia incorporar el diseño gráfico en todos los medios posibles, llega incluso al mercado inmobiliario, donde cada vez son más, las empresas que deciden hacer simulaciones por ordenador en 3 dimensiones de los bloques, carreteras o zonas residenciales que posteriormente se construirán, para enseñárselas a sus clientes.

1.2.4 El arte y el diseño

Diseñar puede ser considerado arte pero es una apreciación muy inexacta. Un diseño puede y debe reunir unas características estéticas como para considerarlas obras de arte. En los museos de arte moderno pueden verse carteles entre las pinturas o dibujos meramente artísticos y otros objetos que se diseñaron para una función específica diferente a las que pueda

tener el Arte en sí.

La belleza de un diseño puede superar en muchas ocasiones la de cualquier obra de arte, pero siempre que respete los tres elementos básicos de la comunicación:

- Un método: diseñar
- Un objetivo: comunicar
- Y un campo: lo visual.

El diseñador gráfico es el profesional que mediante un método específico (el diseño), construye mensajes (comunicación), con medios visuales.

Los elementos básicos a dominar dentro del diseño gráfico, y sin los cuales el proyecto no tendrá el resultado previsto son: el lenguaje visual, la comunicación, la percepción visual, la administración de recursos, y el conocimiento de la tecnología y medios disponibles.

Las tendencias son grupos de características estilísticas que el diseño va adoptando. Están en continua evolución y marcan el estilo de los diseños y nuevas creaciones. En esta parte entra en juego el estilo como forma característica de actuar, dándole un toque personal al proyecto.

Por ejemplo, las imágenes del diseñador español Jordi Labanda, están siendo utilizadas en multitud de suplementos de moda femenina, desde bolsos o cinturones, hasta carpetas y estuches. Además es la imagen que la marca ZARA ha elegido para su nueva colección de perfumes. Este es un claro ejemplo de las tendencias y la moda en el diseño.

El minimalismo, por ejemplo, es una tendencia artística surgida en Estados Unidos durante los años cincuenta. Es un movimiento que ha

marcado profundamente en las bases de la creatividad de arquitectos, escultores, pintores, diseñadores y músicos a lo largo del siglo XX.

Esta tendencia es muy utilizada en diseño ya que reduce los elementos innecesarios (el ruido) dejando la parte fundamental del mensaje que se quiere representar.

Pero el minimalismo no es la verdad absoluta, en ocasiones la ornamentación de un diseño no es solo causa de ruido sino que puede llegar a influir en la percepción de los usuarios de los objetos, llevándoles a creer que la función de ese diseño está siendo cumplida con más eficacia.

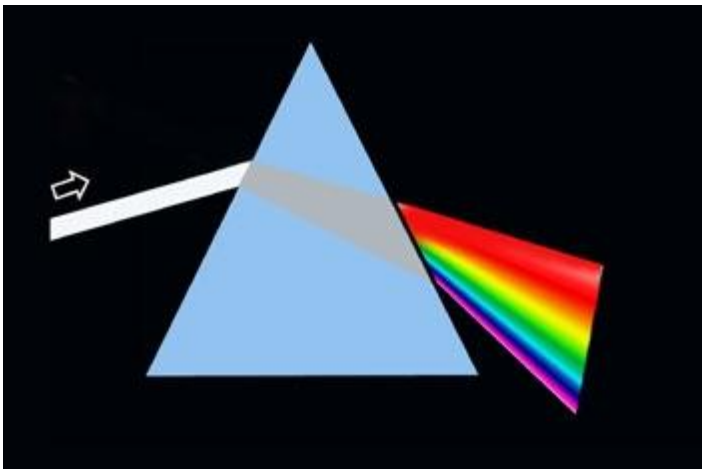
1.3 LA TEORÍA DEL COLOR

El color se produce como respuesta a una sensación de la estimulación del ojo y los mecanismos nerviosos frente a la luz. Por lo tanto, el color no existe en sí, y no es tampoco una característica de los objetos, sino una mera percepción de nuestros ojos ante ciertas longitudes de onda que componen algo que se denomina “espectro” de luz blanca.

“Cuando percibimos un objeto de un determinado color, es la superficie de ese objeto que refleja una parte del espectro de luz blanca que recibe y absorbe las demás.”[3]

“La luz blanca está formada por tres colores básicos: rojo, verde y azul. Este fenómeno fue descubierto por Issac Newton al hacer pasar un rayo de luz blanca por medio de un prisma de cristal, este haz de luz se dividió en un espectro de colores idéntico al del arco iris”.[4]

[3] http://cgsign.blogspot.com/2007_08_01_archive.html
[4] http://cgsign.blogspot.com/2007_08_01_archive.html



La materia en sí es incolora, pero; posee la característica de absorber ciertas longitudes de onda del espectro luminoso. Por ejemplo, en el caso de un objeto de color azul, éste absorbe el verde y el rojo, y refleja el resto de la luz que es interpretado por nuestra retina como color azul.

1.3.1 Percepción del color

"El mundo material es incoloro. La materia posee la característica de absorber determinadas partes del espectro lumínico. La luz que no es absorbida es remitida y transmite estímulos de color diferentes al de la ambientación general, al llegar estos estímulos espectrales distintos hasta el órgano de la vista es cuando nos produce una sensación de color."[5]

"Consideramos el poder de absorción del material como el color propio de su cuerpo, y la composición espectral de un haz de luz como su color luminoso. Aunque la absorción sólo es una cualidad latente y los rayos de luz sólo son sus transmisores de información. El color sólo es sensación de color, producto del órgano de la vista".[6]

"Los tres colores primarios. El ojo cuenta con tres tipos de células visuales, que rigen tres tipos diferentes de sensaciones, correspondientes a los colores primarios azul (azul violáceo), verde y rojo (rojo anaranjado). A partir de ellos se forma para cada sensación de color un código de tres

[5] *Ibidem*.
[6] *Ibidem.*

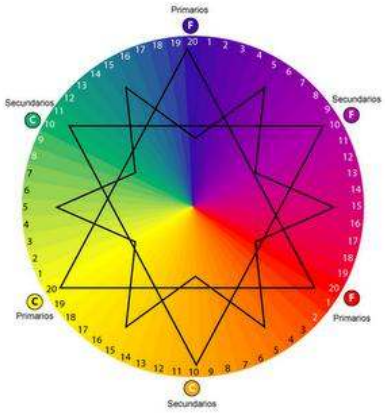
partes."[7] Estos colores no se pueden formar de la mezcla de ningún color, son absolutos.

Los colores secundarios son aquellos que surgen de la mezcla por partes iguales de dos primarios es decir: de la mezcla del azul y el amarillo surge el verde, del rojo y amarillo, el naranja y del rojo y azul, el violeta.

Por su parte, los colores terciarios se forman con la mezcla, por partes iguales, de un color primario con uno secundario adyacente. Así, de esta combinación resulta el rojo violáceo, rojo anaranjado, amarillo anaranjado, amarillo verdoso, azul verdoso y azul violáceo.

"A los tres componentes del órgano de la vista le corresponden ocho colores elementales, dos acromáticos (blanco y negro) y seis colores elementales cromáticos (amarillo, magenta, cyan, azul, violeta, verde y rojo naranja). Los ocho colores elementales son las ocho posibilidades indivisas de variación que resultan de los tres colores primarios. Representan las sensaciones de color extremas que el órgano de la vista es capaz de producir."[8]

COLORES PRIMARIOS



CÍRCULO CROMÁTICO

[7] *Ibidem*.
[8] *Ibidem*.

1.3.2 Psicología del color

Según Eva Heller en su libro *Psicología del color,* menciona lo siguiente:

> Conocemos muchos más sentimientos que colores. Por eso, cada color puede producir muchos efectos distintos, a menudo contradictorios. Un mismo color actúa en cada ocasión de manera diferente. El mismo rojo puede resultar erótico o brutal, inoportuno o noble. Un mismo verde puede parecer saludable, o venenoso, o tranquilizante. Un amarillo, radiante o hiriente. ¿A qué se deben tan particulares efectos? Ningún color aparece aislado; cada color está rodeado de otros colores. En un efecto intervienen varios colores o sea un "acorde de colores". Un acorde cromático se compone de aquellos colores más frecuentemente asociados a un efecto particular. Los resultados de nuestra investigación ponen de manifiesto que colores iguales se relacionan siempre con sentimientos e impresiones semejantes. Por ejemplo a la algarabía y a la animación se asocian los mismos colores que a la actividad y la energía. A la fidelidad, los mismos colores que a la confianza. Un acorde cromático no es ninguna combinación accidental de colores, sino un todo inconfundible. Tan importantes como los colores aislados más nombrados son los colores asociados. El rojo con el amarillo y el naranja produce un efecto diferente al del rojo combinado con el negro o el violeta; el efecto del verde con el negro no es el mismo que el verde con el azul. El acorde cromático determina el efecto del color principal.
>
> El color es más que un fenómeno óptico y que un medio técnico. Los teóricos de los colores distinguen entre colores primarios —rojo, amarillo y azul—, colores secundarios —verde, anaranjado y violeta— y mezclas subordinadas, como rosa, gris o marrón. También discuten sobre si el blanco y el negro son verdaderos colores, y generalmente ignoran el dorado y el plateado —aunque, en un sentido psicológico, cada uno de estos trece colores es un color independiente que no puede sustituirse por ningún otro, y todos presentan la misma importancia.
>
> El rosa procede del rojo, pero su efecto es completamente distinto. El gris es una mezcla de blanco y negro, pero produce una impresión diferente a la del blanco y a la del negro. El naranja está emparentado con el marrón,

pero su efecto es contrario al de éste.

Para aquellos que deseen trabajar con los efectos de los colores, el aspecto psicológico es esencial.[9]

1.3.2.1 El significado de los colores

Antes de hablar del significado de los colores debemos conocer algunas de las características de éstos, tales como el tono, la saturación y la brillantez.

El tono es el color en sí mismo, es la cualidad que define la mezcla de un color con el blanco o el negro, es decir, según su tonalidad un color puede ser rojo, verde, amarillo, etc. Así podemos decir que existen tonos cálidos o tonos fríos. Los cálidos son aquellos asociados con el fuego y la luz solar, tales como el rojo, el amarillo y los naranjas, mientras que los fríos se relacionan con el agua y la luz de la luna como son: el azul y el verde pero por ejemplo el verde si tiene más cyan que amarillo, tendría una tendencia a ser frió, y si tiene más amarillo parecería ser más cálido. Por eso es importante saber manejar los tonos.

"La saturación constituye la pureza del color respecto al gris, y depende de la cantidad de blanco que presente. Cuanto más saturado está un color, más puro es y menos mezcla de gris posee".[10]

"La brillantez es la luminosidad de un color, es decir, que es la capacidad de reflejar el blanco se refiere a la claridad u obscuridad de un tono. La luminosidad puede variar añadiendo negro o blanco al color".[11]

"Desde tiempos antiguos grandes artistas incluyeron dentro de sus técnicas la armonización del color, la cual consiste en pintar con una tendencia de color determinada. Esta tendencia es evidente en la mayoría de obras de los grandes maestros. Rubens pintaba básicamente con amarillos, dorados y rojos; Velázquez es el gran pintor de los colores pardos, grises, quebrados; en los impresionistas hay una gran variedad de tendencias, pero en muchos de sus cuadros y particularmente en sus paisajes hay una dominante azul.

[9] Eva Heller, *Psicología del color.* Y en http://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=254510
[10] http://cgsign.blogspot.com/2007_08_01_archive.html
[11] http://cgsign.blogspot.com/2007_08_01_archive.html

Estas tendencias o dominantes de color no son casuales, responden al conocimiento y uso de las gamas de colores constituidas por series de colores que concuerdan, que casan, que armonizan; porque ofrecen una tendencia cromática similar, como el amarillo y el rojo, el verde y el azul, el pardo y el gris".[12]

Los colores causan diversas respuestas emocionales en los seres humanos que a continuación detallaremos.

Color blanco

Como se indicado, el blanco es la suma de todos los colores, y el que más brillantez refleja y se le asocia con la pureza, la inocencia, lo positivo y lo infinito. Un cuerpo blanco da la sensación de vacío. Al mezclarlo con otros colores reduce el tono y cambia sus potencias psicológicas.

Color negro

Al contrario del blanco significa la ausencia total de luz por lo que se le relaciona con lo impuro y maligno. Es el símbolo del silencio total, misterioso y al mismo tiempo pude denotar elegancia y nobleza cuando es muy brillante.

Color gris

"Se encuentra en la transición entre el blanco y el negro, y el producto de la mezcla de ambos. Es el símbolo de la neutralidad y ausencia de energía. Expresa tristeza, duda y melancolía. El color gris es una fusión de alegrías y penas, del bien y del mal".[13] Da la sensación del frio del metal con su lujo y elegancia.

El color amarillo

Está relacionado con la inteligencia, es un color de los más luminosos y cálidos. Se le relaciona con el sol, con la luz y con el oro y como tal es violento, intenso y agudo. Es animado jovial y excitante. Significa en

[12] http://www.enciclopedia.emprendedorlider.com/teoriadelcolor.htm
[13] http://www.estocolmo.se/cultura/color_oktub23.htm

ocasiones envidia y bajos impulsos., arrogancia, fuerza y estimulo. En psicología se asocia con en gran deseo de liberación.

Color rojo

"Significa la vitalidad, es el color de la sangre, de la pasión, de la fuerza bruta y del fuego. Está ligado al principio de la vida, expresa la sensualidad, la virilidad, la energía; es exultante y agresivo. El rojo es el símbolo de la pasión extrema y desbordada, de la sexualidad y el erotismo".[14]

Debe usarse de manera controlada pues su extensión e intensidad por su potencia de excitación cansa rápidamente. Combinado con blanco sugiere juventud, frivolidad y alegría, y mezclado con negro indica dolor tiranía y dominio.

Color naranja

"Color cálido que actúa como estimulante de los tímidos y tristes. Posee fuerza activa, radiante y expansiva. Simboliza exaltación, y cuando es muy encendido o rojizo, ardor y pasión".[15] Es muy útil en pequeñas dosis ya que en grandes extensiones es atrevido y agresivo. Posee una gran fuerza activa y dinámica. Si se combina con negro propone engaño, conspiración e intolerancia.

Color azul

El color frio por excelencia. Es el color del infinito. Simboliza la calma y el reposo, se le asocia con la inteligencia y las emociones profundas, con la amistad, la fidelidad, la serenidad y el sosiego, con la verdad eterna e inmortalidad. Si es muy claro denota optimismo, pureza y fe. "A este color se le asocia con el agua, el cielo y el aire. La sensación de placidez que provoca el azul es distinta de la calma o reposo terrestres, propios del verde".[16] En tanto que combinado con blanco significa pureza, fe, y cielo, y

[14] http://cgsign.blogspot.com/2007_08_01_archive.html
[15] http://www.estocolmo.se/cultura/color_oktub23.htm
[16] http://cgsign.blogspot.com/2007_08_01_archive.html

con negro, tiene que ver con desesperación, fanatismo e intolerancia. No fatiga los ojos en grandes extensiones. Tiene la característica de crear la ilusión óptica de retroceder.

Color violeta

Es el color del misterio, de la lucidez y reflexión, melancólico e introvertido. Tiene que ver con lo espiritual y emocional. Combinado con negro es deslealtad, desesperación y miseria. Mezclado con blanco: muerte, rigidez y dolor.

Color verde

Evoca lo relacionado con la naturaleza y la vegetación, lo fresco y lo sedante. Es el color de la calma in diferente, promueve la esperanza de una vida nueva. Incita al equilibrio por lo cual es el más tranquilo y sedante. Asimismo, insinúa amor, paz, realidad, razón, lógica y juventud.

Las personas que eligen este color, desaprueban la soledad. Combinado con blanco expresa debilidad o pobreza.

Quien se caracteriza por usar el color verde, desea ser respetada y competente.

Color marrón

Es el color del otoño, da la impresión del equilibrio. Es confortable y masculino. Representa el color de la tierra

1.4 EL COLOR EN LA WEB

Dentro de la teoría del color podemos decir entonces que existen los colores luz y los colores pigmento. Los colores pigmento son los colores físicos (pinturas y tintas) son el azul *cyan*, el rojo magenta y el amarillo medio más el blanco y el negro, mientras que los colores luz (los que apreciamos en todo tipo de monitores) son el azul, el magenta, el amarillo y el verde, el

blanco es la suma de todos los colores (luz) y el negro es la ausencia total de color.

El uso del color a la hora de hacer el diseño de un sitio web es de suma importancia, ya que como se ha visto, los colores son capaces de trasmitir una infinidad de sensaciones o sentimientos aplicando una mínima parte de este elemento. El uso adecuado de un color es una clave segura de éxito para captar la atención de los visitantes de nuestra página.

Los monitores de ordenador muestran siempre los colores con el modelo RGB, es decir, la mezcla de los tres primarios luz.

Rojo (red), verde (green) y el azul (blue). Las iníciales en ingles dan lugar al nombre RGB para definir todos los colores. Por lo cual en la web un color se define por la cantidad de cada uno de estos primarios que contiene, cantidad que va de 0 a 255. Habitualmente se expresa con seis dígitos (RRGGBB) para cada componente. Para mayor comprensión diremos por ejemplo que un color X tiene rojo= 16, verde= 123 y azul=168, hablando en decimales. Otro ejemplo seria el negro: representado por 00, 00,00, pues es la ausencia total del color mientras que el blanco seria (máximo de rojo, verde y azul).

La recomendación para el éxito de nuestra página es mezclar colores que sean armónicos entre sí y que no vayan más allá de 4 colores para lograr un buen esquema, recordando que también contamos con elementos auxiliares como la luminosidad, de los mismos colores elegidos.

El modelo CMYK se basa en los colores de salida de impresión (colores pigmento) C= cyan, M= magenta y Y= yellow y se mide en %. Así un color brillante podría ser 3% cyan, 85% magenta 90% amarillo y 0 % negro. Y aunque este sistema es estándar, podría variar un poco dependiendo del sistema de impresión y sus condiciones.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Análisis de lecturas.

Ejercicio 1

Realice la siguiente actividad.

Seleccione el gráfico de algún producto y enumere los elementos que lo componen. Analice y señale hacia que segmento se dirigió, si los medios utilizados fueron los óptimos y si se logró el objetivo.

Ejercicio 2

Con base en el ejercicio anterior, haga una nueva propuesta.

Ejercicio 3

Realice un círculo cromático con complementos pigmentarios y sus respectivos secundarios.

Ejercicio 4

Desarrolle una composición abstracta con una dominante, ya sea cálido y frio. Debe usar tonos de temperatura opuestos para dar variedad.

Ejercicio 5

Desarrolle una escala mínima de 10, en donde se aprecie la saturación de un color.

AUTOEVALUACIÓN

1. ¿Qué es el Diseño Gráfico?

2. Describe brevemente cuales son los elementos básicos del diseño

3. ¿Qué importancia tienen la función y la forma en la realización de un diseño?

4.-Menciona algunas de las áreas del Diseñador Gráfico

5.- Concreta que es el color

6.- Define los colores primarios luz y los pigmento

7.- ¿A qué se refiere la saturación de un color?

8.-Realiza una escala monocromática

9.- Cuales son los colores luz percibidos por RGB

10.- En que se basa el modelo CMYK

RESPUESTAS

1.- El Diseño gráfico es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas por medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a grupos determinados.

2.- Lenguaje visual para la percepción, los recursos tecnológicos y los medios para la comunicación

3.- La función es el objetivo o utilidad de un objeto, en el caso del diseño gráfico, la función básica es la de hacer llegar un mensaje a una serié de usuarios. Mientras que la forma, es el aspecto visual de este objeto.

4.- Entre estos campos encontramos la publicidad, el diseño de envases (o packaging), el diseño industrial, el diseño de páginas web y aplicaciones

multimedia, el diseño de stands o puntos de venta y así un largo etcétera de posibles usos del diseño en la actualidad.

5.- El color sólo es sensación de color, producto del órgano de la vista.

6.- Los colores primarios luz son: azul (azul violáceo), verde y rojo (rojo anaranjado). A partir de ellos se forma para cada sensación de color un código de tres partes. Estos colores no se pueden formar de la mezcla de ningún color, son absolutos. Mientras que los colores pigmento se basan en tintas y pinturas y son el rojo (magenta), el azul (cyan) y el amarillo, mas el negro y el blanco.

7.- La saturación constituye la pureza del color respecto al gris, y depende de la cantidad de blanco que presente. Cuanto más saturado está un color, más puro es y menos mezcla de gris posee.

8.- Una monocromía podría ser una fotografía en escalas de grises ya que se basa en un solo color y todas sus escalas al añadir el blanco y el negro.

9.- Los colores luz percibidos por el sistema RGB son el Rojo= Red, el verde= Green y el azul= Blue.

10.- Se basa en la salida de impresión de una imagen.

UNIDAD 2

HERRAMIENTAS BÁSICAS PARA EL DISEÑO WEB

OBJETIVO

El alumno conocerá y empleará las bases técnicas del diseño web para la realización de páginas y portales basándose en la teoría del diseño.

TEMARIO

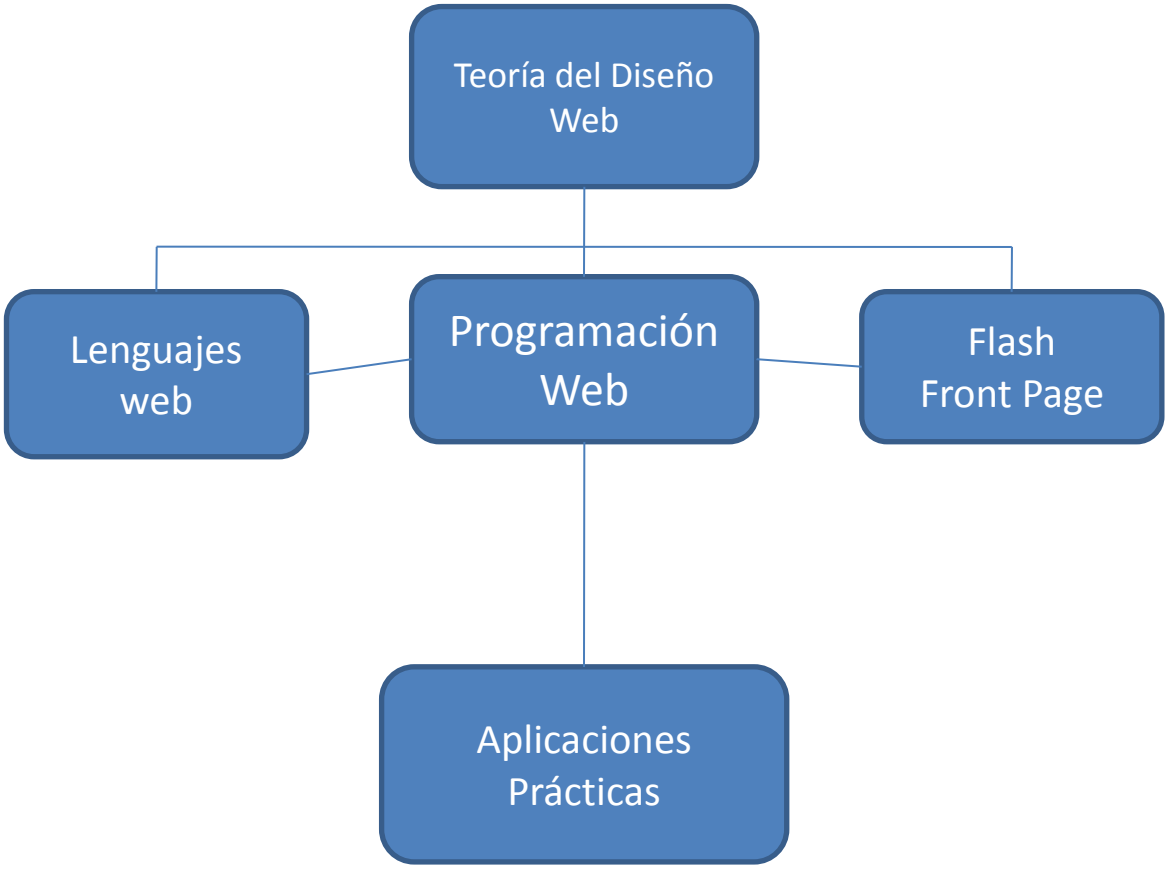
2. Teoría del diseño web
   - 2.1 Importancia del diseño en la web
     - 2.2.1 Estructura y planificación de sitios web
   - 2.2 Publicidad y marketing en la web
   - 2.3 Lenguajes para la web
     - 2.3.1 Diseño de páginas web con lenguaje HTML
   - 2.4 Diseño de páginas web con Flash
   - 2.5 Diseño de páginas con Front Page

INTRODUCCIÓN

La importancia en la aplicación de la teoría del diseño en el desarrollo de páginas web es preponderante, pues en la actualidad la demanda de este servicio está en auge constante, siendo cada día mayor el número de sitios que se “suben” al ciberespacio.

El diseño de estas páginas deben ser cada vez más y más atractivas hacia los usuarios porque de ello depende la permanencia y crecimiento de sitios ofertantes.

MAPA CONCEPTUAL



2. TEORÍA DEL DISEÑO WEB

2.1 IMPORTANCIA DEL DISEÑO WEB

En la actualidad, el diseñador gráfico ha tenido que incursionar de manera contundente en la comunicación por la web, ya que su dominio sobre el conocimiento del color, tipografías, simetrías, espaciados y un sinfín de cosas que la gente común desconoce, hace que el diseñador gráfico sea indispensable para el éxito de lo que se quiere comunicar. El diseñador web tiene la misión de enlazar al usuario con el mundo informativo de manera eficaz y agradable.

La hipermedia permite, además de tener acceso a la información, satisfacer los requerimientos y gustos de millones de navegantes. Por lo tanto es primordial tener un criterio de diseño antes de crear un sitio.

Considerando lo anterior, para diseñar páginas web es necesario conocer varias disciplinas tales como: informática, comunicación, diseño y cibernética. Debe enfatizarse en el hecho de que la presentación de la información por sí sola no garantiza el éxito del mensaje, precisa de comunicación, y esta a su vez de un buen diseño para cumplir con el objetivo. Si el código es erróneo, es obvio que el mensaje será erróneo para un público erróneo.

Un mal diseño tiene las siguientes características:

- No saber lo que se quiere comunicar.
- Falta de conocimiento del significado psicológico de los elementos.
- El favoritismo por lo estético.
- La no valoración de lo funcional o viceversa.

2.1.1 Estructura y planificación de sitios Web

Antes de proyectar o diseñar una página web, es necesario seguir los siguientes lineamientos en la etapa de creación:

- En primer lugar, es necesario hacer un análisis de la información que contendrá la página. Esto es, hay que informarse perfectamente sobre la temática del contenido.
- Analizar el sector a quien será dirigido el mensaje y poder identificar qué tipo de sensaciones e ideas queremos transmitir, para lo cual contamos con recursos como el uso de tipografías, el color y la composición, para que todo esto se produzca de una manera clara y concisa.
- Debemos fijar los objetivos que queremos alcanzar: es decir, que debemos definir si lo que se quiere es educar, informar, vender, etc.
- Ya con los objetivos definidos, es importante recopilar los elementos que contendrá nuestra página, como son textos, imágenes, gráficas, etc., todo el material gráfico que sea necesario para poder, entonces organizarlos.
- Realizar una estructura con toda la información y elementos recopilados. Es recomendable realizar un boceto para poder visualizar de manera más clara todos los elementos que se incluirán (texto, imágenes, botones, hipervínculos), no olvidar los bocetos de las páginas con las que estará enlazada.

2.2 PUBLICIDAD Y MARKETING EN LA WEB

En la actualidad, la comunicación por la web ha alcanzado niveles increíbles de audiencia, de tal forma que la publicidad y el marketing constituyen 86% del contenido en el ciberespacio, según estudios de la empresa Multiplica (Consultora de estrategia y marketing digital) convirtiéndose en el eje central de modelos de negocios y viceversa. Esto es, que gracias a la publicidad y el marketing subsiste la web.

"El modelo publicitario online consiste en la inserción de campañas focalizadas e interactivas. Se cobra por la ubicación, tamaño del banner y la página donde está presente el elemento publicitario y por la cantidad de

veces que es visualizado y/o accedido."[17] La popularidad y éxito de la publicidad y el marketing por el internet se debe en gran medida, a que los costos de producción, son mucho más bajos que por cualquier otro medio de comunicación, independientemente de las ventajas y facilidades para producir este tipo de campañas y puede reportar grandes y mejores respuestas de manera global.

Anteriormente, la televisión era uno de los medios más efectivos de para dar a conocer productos y servicios, ahora con el internet, independientemente del audio y el video, se cuenta con elementos como blogs, enlaces, links, etc., logrando que la información sea más completa e interactiva con los usuarios.

Las páginas web se colocan en los buscadores de la web portal y con un sólo clic se tiene ingreso total a un universo de información.

2.3 LENGUAJES PARA LA WEB

Para poder crear una página web o programar, necesitamos utilizar determinado lenguaje de programación. Estos lenguajes permiten desarrollar diversas acciones en los sitios web.

Existen varios lenguajes para la elaboración de sitios web como el lenguaje HTML, el XML, el CSS, el javascript, el SMGL, los cuales pueden ser utilizados incluso combinando varios.

"El lenguaje XML es un estándar para el intercambio de información entre diferentes instancias. Puede ser utilizado para estructurar bases de datos, editores de texto u hojas de cálculo. XML representa la interfaz ideal entre las páginas web y las bases de datos".[18] El lenguaje Javascript es un lenguaje independiente de cualquier plataforma o sea que puede ser ejecutado en Windows, Apple, Linux o la misma internet. Utilizado para crear pequeños y grandes

[17] www.puromarketing.com/14/5089/publicidad-modelos-web-20.html
[18] www.informatica-hoy.com.ar/aprender-informatica/Que-es-el-lenguaje-XML.php

programas para poder dar efectos e interactuar con los usuarios como son el correo o el chat, contadores de visitas, calendarios y relojes.

El CSS (Cascading Style Sheets) es un lenguaje que abarca cuestiones como fuentes, colores, márgenes, fondos etc., y se usa para formatear documentos estructurados en HTML.

El más popular y utilizado de los lenguajes es el HTML (hypertext Markup Language o lenguaje de marcación de hipertexto) aunque con ciertas limitantes y es un derivado del lenguaje SMGL (Generalized Markup Language), lenguaje poco usado por su complejidad. Por tal razón nos enfocaremos en el HTML como base para la realización de páginas web.

Un documento HTML contiene instrucciones específicas (etiquetas o tags) que indican al navégate (Internet Explorer) cómo desplegar diferentes elementos tales como: texto, imágenes, fondos, sonidos, videos, etc.

2.3.1 Diseño de páginas web con lenguaje HTML

Como ya hemos visto, antes de empezar cualquier diseño web es indispensable tener un boceto con la idea y todos los elementos necesarios que contendrá el sitio web, para evitar en lo posible el trabajar de mas y evitar contratiempos.

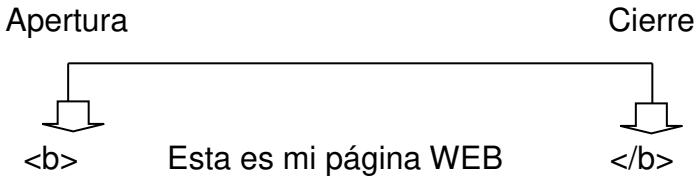
El lenguaje HTML Hiper Tex Markup Language (Lenguaje de Marcado deHiper Texto) es el código de programación para la web y de ahí su importancia. Este lenguaje se basa en etiquetas que indican en que parte y que características deben tener textos, imágenes, fondos, etc. dentro de una página web.

Estas etiquetas consisten en breves instrucciones que determinan la forma en que deben aparecer en el navegador, todos los elementos que conforman la página y se identifican por los signos < > (menor que y mayor que).

A cada etiqueta le corresponde su etiqueta de cierre. Esto significa que todo lo que esté entre esas etiquetas tendrá los atributos y valores de

cada elemento y se señalan mediante los signos = (igual) y “ “ (comillas) respectivamente. Ejemplo: <src=”url del script”>

Las etiquetas funcionan de la siguiente manera:



Ejemplos:

ETIQUETA	DESCRIPCIÓN
<html>	Todo documento debe iniciar o abrir con esta etiqueta
<head>	Indica que el texto intermedio, es el encabezado de la página
<title>	Indica que el texto intermedio es el título de la página
</title>	
</head>	Indica fin del título y del encabezado
<body>	Indica que todo lo que está en medio, es el cuerpo de la página (texto, imágenes, fondos, sonidos, etc.)
</body> </htlm>	Indica fin del documento

Nota: En el anexo encontraras algunas etiquetas que serán de gran utilidad al momento de realizar tu página.

Este documento debe ir siempre delimitado por las etiqueta <html> y </html>para que sea identificado por el navegador. Como podemos observar en el ejemplo, <html> cierra al final con</html>, <head> que es el encabezado y contiene el título <title> y </title>, cierra con </head>.

- Todos los documentos se realizan en el block de notas del ordenador, y deben guardarse en alguna parte del mismo para tenerlo identificado y ponerle el nombre index.html.

-Es muy conveniente guardar todos los archivos que vamos a incluir en esta carpeta, como son los textos o las imágenes, las cuales deben tener la

extensión gif. o bien jpg, por ejemplo: eve.gif o eve.jpg. La música debe ser (MIDI) con extensión mid, por ejemplo: Black ho.mid, pues así ocupará menos espacio y la página no será tan pesada.

Se le llama *index*, es el nombre del documento raíz de la página y que no tiene nada que ver con el título, pues ésta será el punto de partida para los siguientes contenidos y páginas que se realicen. *Con esto, podemos ver a través de nuestro explorador si todo va funcionando correctamente. Ejemplo: index.mi página.html.*

La página index.html, es la que aparece cuando el internauta escribe la dirección de nuestra web.

-Para visualizar lo que estamos haciendo, es necesario abrir el explorador o internet, en la opción *archivo,* se selecciona *abrir o examinar,* al encontrar el archivo de la página *aceptamos* y podernos visualizar nuestra página web.

Nota: Para mayor ejemplo, entra a cualquier página de la web. Posiciona el cursor del mouse en cualquier punto de la página y con botón derecho da clic. Selecciona *"Ver código de fuente de la página"* Te aparecerá un block de notas con todo el desarrollo en HTML de dicha página.

Para dar de alta la página en la web es necesario tener un hosting en donde alojarla o buscar en la web uno gratuito.

2.4 DISEÑO DE PÁGINAS CON FLASH

Existen infinidad de programas para realizar páginas web tales como Flash, Dreamweaver, Adobe Golive, FrontPage y softwares gratuitos con los que puedes tener efectos parecidos. El programa de Flash Player fue diseñado para crear presentaciones en multimedia para la web, pero los recursos de animación de éste, han hecho de él, una herramienta muy popular y vistosa para la creación de páginas y sitios más llamativos y de interacción con el usuario, permite integrar gráficos vectoriales (mapas de bites), textos, botones, imágenes, sonidos, videos y un lenguaje de programación propio

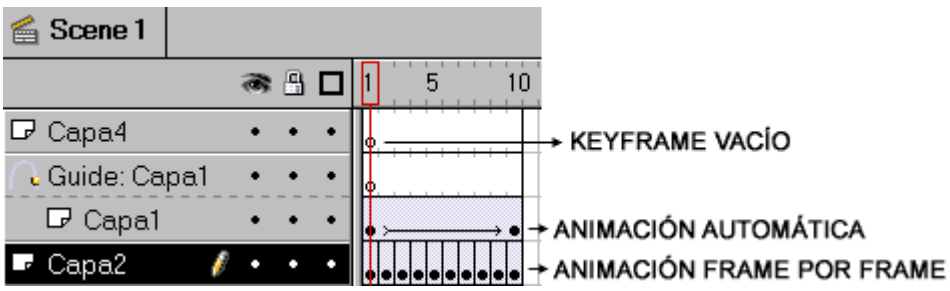
llamado Actionscrip para hacer la animación y todo dentro de un mismo software, y de manera muy precisa.

En la utilización de Flash Player se debe ser muy cauteloso ya que no todos los usuarios pueden tener banda ancha (indispensable) o la última versión del programa, lo cual sería un problema para su ejecución.

> Las extensiones que se pueden exportar desde flash son JPEG, GIF, PNG, PICT (Macintoch) y BMB (Wndows). El documento creado por el programa Flash está compuesto por un documento maestro, donde dibujará y compondrá la escena y la animación, y por la película propiamente dicha, exportada en algún formato que le permita reproducirla mediante el reproductor de Flash (Flash Player) o un reproductor de video. La extensión del documento maestro, reeditable, es FLA. La película para ver con Flash Player tiene la extensión SWF. Los documentos que tienen incorporado el reproductor son ejecutables (extensión EXE).[19]

Flash se basa en frames o fotogramas, que son las pequeñas partes que conforman una película. Estos frames ocupan un lugar en el Timeline de Flash.

En Timeline aparecen zonas destinadas a capas en donde se ponen cada uno de los elementos que conformarán la película. Podemos crear cuantas capas sean necesarias: una para imagen, otra para texto, etc. depende por completo de lo que se va a realizar.



Las modificaciones se realizan en estos keyframes como cambio de tamaño, posición, color, etc.

[19] http://img.redusers.com/imagenes/libros/ldrme023/capitulogratis.pdf

Como ya se mencionó, Flash permite dibujar o insertar gráficos e imágenes mediante la barra de herramientas, a las cuales les podemos agregar animación de manera muy sencilla ejemplo:

- Abrimos Flash y seleccionamos: File. New

- Modify, movie para modificar el tamaño de nuestra película, su color, el número de frames y el tamaño de la rejilla.

- Definidos los parámetros, nos posicionamos en Insert, nuevo símbolo y le ponemos un nombre.

-En la barra de herramientas se selecciona la forma a animar, con el color, contorno, etc. podemos importar archivos realizados en otros programas, recordando que deben tener las extensiones requeridas.

-Creados todos los símbolos de la movie, tenemos que arrastrarlos al stage dentro de la capa que les corresponda en Library el Symbol.

Con la herramienta “arrow” seleccionamos sobre el cuadrado

Selecciona “Insert” y escogemos “Create Motion Tween”

Tomamos nuevamente “Arrow” y volvemos a dar clic en el cuadrado

Seleccionamos el tiempo de animación dando clic en el número 20 de (Timeline)

Insertamos un “keyframe” dando clic a F6

Movemos el cuadro hasta donde se desee con la herramienta “Arrow”.

-Disponerlos secuencialmente en el orden que queremos que aparezcan.

Para dar efectos

1. Dar clic con el botón derecho del mouse sobre el cuadrado
2. Seleccionamos “Propieties”
3. Escogemos “Color Efect “y tomamos el efecto “Alpha”

Para guardar nuestra animación

Se pueden guardar las animaciones en 3 formatos: fla, swf, y html

a) Para guardar en .fla, daremos clic en:

-File

- Save as

- cd, pc, etc.

b) Para guardar como .swf, oprimimos:

- Ctrl + enter

c) Para guardar como .html, daremos clic en:

- File

-Publisher preview

- Html

Para colocar el flash en un texto HTML

a) Abre tu archivo de animación que guardaste con la extensión .html
b) Da clic en ver y escoge “código de fuente”
c) Al aparecer el block de notas, con el mouse selecciona desde la etiqueta <body bgcolor=”·ffffff”> hasta </OBJET>
d) Da click con el botón derecho del mouse sobre el texto seleccionado y escoge “copiar”.
e) Por último abre el archivo donde colocaremos el flash, escoge “ver” y “código de fuente”, ahora sólo decide dónde irá tu animación y da clic con el botón derecho del mouse y selecciona “pegar”.

2.5 DISEÑO DE PÁGINAS WEB CON FRONT PAGE

El programa de Front Page es un programa de Microsoft office, que nos puede ayudar a diseñar un sitio web o una página web de manera muy sencilla.

Lo primero que observamos al abrir este programa es que tiene una apariencia muy similar al de cualquier programa de Office, con sus respectivas y particulares herramientas de trabajo.

Al crear un sitio web, automáticamente se genera una página principal llamada *index*.html (en la mayoría de los casos) y dos más llamadas *images* y la otra *prívate* (que usaremos para guardar archivos), y podremos hacer uso del Front Page por medio de la barra de vistas; cosa que no ocurre si seleccionamos hacer una página web.

Al crear un sitio web tal vez sea necesario añadir páginas al sitio; estas se construyen empleando: Vista página, Archivo, Nueva página.

Estas páginas deben guardarse en una estructura de carpetas y sub-carpetas creando todos los ficheros con extensiones GIF, JPG, ZIP, PDF, que se encontrarán en nuestro sitio.

Para textos, el funcionamiento es exactamente igual que el de un procesador de textos.

En los párrafos en HTML es diferente, ya que no son la unidad estándar de formato sino que se trata de una unidad visual de elementos separados en una página, donde estos elementos son texto, imágenes o cualquier cosa.

Para añadir imágenes tanto estáticas como dinámicas (existen las predeterminadas, más todas aquellas que hayamos guardado en nuestras carpetas), se hace dando clic en la barra de herramientas Estándar. Ahí se pueden hacer cambios a la imagen como la alineación, el tamaño, el borde e incluso añadir un texto que aparecerá cuando situemos el ratón encima de la imagen.

Para los fondos, en Vista Normal, seleccionar: Formato, Fondo y con botón derecho del mouse dar clic, aparece Propiedades de página.

En los sitios y páginas web aparecen otros componentes tales como botones, contadores de visitas, comentarios, marquesinas, vínculos, etc. estos los encontramos en Insertar, Componente.

> Los hipervínculos, enlaces o links son los elementos que diferencian la web de otros medios. Un hipervínculo supone enlazar la página web que estamos visualizando con otra página web; otra sección de la misma página; con un archivo; un servidor FTP; un archivo o una aplicación para descargar; una secuencia de sonido; vídeo o multimedia; una dirección de correo o un grupo de noticias.[20]

A través del botón Hipervínculo de la barra de herramientas se puede añadir este elemento. Podemos crear los hipervínculos a partir de texto e imágenes, de forma que pulsando en ellos nos lleve a otra parte de la misma página, a otro archivo o página de nuestro sitio web.

Ahora bien, podemos enlazar una o varias páginas dentro del mismo sitio con los hipervínculos. Esto sería un enlace interno dentro del mismo documento, solo se abre la ventana anterior se busca el directorio en donde se guardo el archivo de la página a insertar y se da aceptar.

-Para enlazar con una dirección en la web: En Dirección URL se especifica la dirección completa de la web. Ejemplo: http:/www.etac.com.mx.

-Con correo electrónico: de igual manera se selecciona la imagen o el texto, se da clic en insertar hipervínculo de correo electrónico y se escribe la dirección del correo. Ejm: juanx@hotmail.com. Aparecerá precedida por “mailto” jaunx@hotmail.com.

-Con una página nueva se procede de igual manera.

[20] http://antiguo.itson.mx/dii/jgaxiola/articulos/diseno_web.html.

En Front page en el menú “insertar tabla” tenemos una herramienta muy útil para el diseño de páginas y se maneja de igual manera que en cualquier programa de Office, brindando la oportunidad de dividir en secciones independientes diversas informaciones con fondos, tipografías, documentos html, etc. incluso crear tablas dentro de las tablas.

Por último, para subir nuestro sitio a la web, sólo se debe buscar un alojamiento, que puede ser gratuito o pagado y enviar los archivos al directorio elegido con un programa FTP.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Ejercicio 1
Instrucciones: Realice las siguientes actividades:
1 Con base en un tema establecido, desarrolle el siguiente ejercicio, siguiendo los lineamientos indicados:

Con lenguaje HTML desarrolle lo siguiente

Un título (Texto con una fuente, color y tamaño)

Un contenido simple (Diferente fuente, tamaño y color)

Coloque una imagen

Sonido

Dirección electrónica.

2 Realice con Flash una pequeña animación que incluirá en el ejercicio anterior, la cual será a base de formas o textos.
3 En Front Page desarrolle el mismo diseño.

AUTOEVALUACIÓN

Instrucciones:

Responda las siguientes preguntas.

1.- ¿Qué consideraciones se deben tomar en cuenta para que un diseño web cumpla con su objetivo? (Mencione por lo menos tres.)

2.- ¿Quée significan las siglas HTML?

3.- ¿Qué es una etiqueta o tag?

4.- ¿Qué extensiones debe contener un archivo de imágenes para HTML?

5.- ¿Como se llama la página principal de un sitio web?

6.- Que es un Hosting?

7.- Para qué sirve el programa de Flash?

8.- Que es un frame?

9.- Describe que es un hipervínculo.

10.- Que extensiones tiene Flash.

11.- Que es Front page

RESPUESTAS

1.-Análisis de la información, detectar usuarios, establecer objetivos, recopilación de elementos, realización de una estructura de la página o sitio.

2.- HTML son las siglas de hypertext Markup Language o lenguaje de marcación de hipertexto.

3.- Son instrucciones específicas (etiquetas o tags) que indican al navégate (Internet explorer) como desplegar diferentes elementos tales como: texto, imágenes, fondos, sonidos, videos, etc.

4.- Deben tener la extensión gif. o bien jpg como por ejemplo eve.gif o eve.jpg. La música debe ser (MIDI) con extensión mid,

5.- La página principal de un sitio web se denomina index.html

6.- Los Hosting son sitios que se dedican a subir o alojar páginas web en el ciberespacio.

7.- El programa de Flash Player fue diseñado para crear presentaciones en multimedia para la web con animación.

8.- Un Frame es un fotograma o parte mínima de una película.

9.- Se le denomina hipervínculo al enlace o enlaces de un sitio web a una página, o de página a página.

10.- Las extensiones para flash deben ser FLA, JPEG, GIF, PNG, PICT (Macintoch) y BMB (Wndows).

11.- FrontPage es un programa de la familia de Office que sirve para elaborar páginas y sitios web.

UNIDAD 3

TEORÍA DE LA MAQUETACIÓN DE UN SITO WEB

OBJETIVO

El alumno realizará una página web utilizando la teoría de maquetación basándose en los fundamentos del diseño gráfico.

TEMARIO

3 La maquetación de documentos

3.1 Espacios

3.2 Formatos

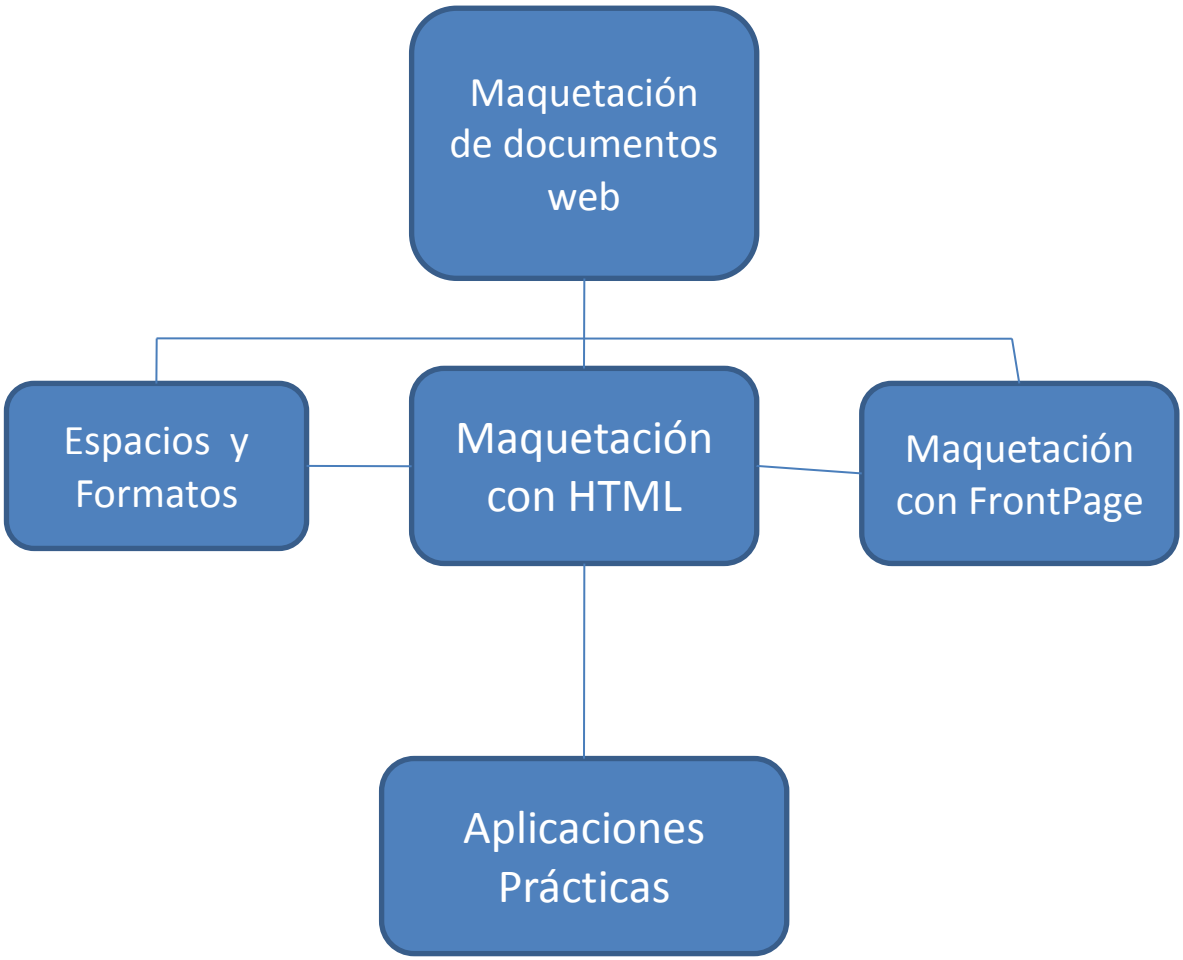
3.3 Márgenes y tabuladores

3.4 Aplicaciones prácticas de la teoría del diseño gráfico

INTRODUCCIÓN

En este capítulo veremos que la maquetación es la conjunción de la aplicación de técnicas empleadas para la elaboración de sitios y páginas web con los fundamentos del diseño gráfico.

MAPA CONCEPTUAL

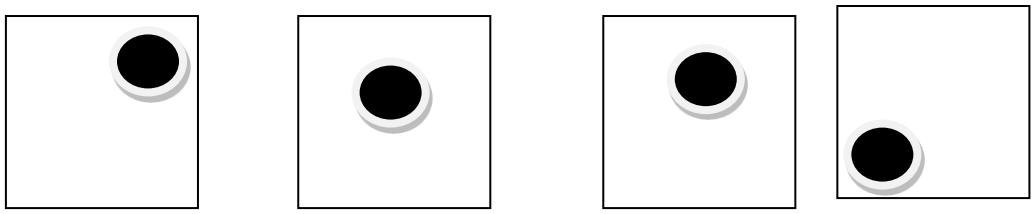


3 LA MAQUETACIÓN DE DOCUMENTOS

3.1 ESPACIO

Las formas de cualquier tamaño por pequeñas que sean, ocupan un espacio, así el espacio puede estar ocupado o vacio y puede existir o ser ilusorio para sugerir profundidad. Considerando esta página, todo el espacio vacío lo podemos considerar como un fondo.

En la relación de figura-fondo debemos considerar la importancia del lugar en el espacio que ocupe la figura; ya que una misma figura colocada en diferentes posiciones puede denotar cosas distintas como podemos observar en el siguiente gráfico:



a b c d

En el cuadro “a” el objeto parece ser más liviano y ligero que en el “d” que parece ser más pesado, mientras que en “b” parece visualmente estar más abajo del centro, mientras que en “c” parece estar totalmente al centro.

De ahí la importancia del manejo de los espacios, éstos van en relación con lo que queremos denotar.

La estructura impone un orden y predetermina las relaciones internas de las formas de un diseño. Esta estructura puede ser formal o informal, esto es que puede ser basada en divisiones regulares, rítmicas y graduadas o libres e indefinidas.

Llamaremos “maquetación” al ensamblaje de todos los componentes de nuestra página de forma que tengan una determinada estructura visual.

Esta maquetación tiene ciertas reglas, pues se deben tener en cuenta aspectos como la tendencia de las personas de fijar la vista hacia ciertos puntos, el uso de formatos establecidos y que ya son muy comunes para los usuarios, como por ejemplo: los contenidos principales, se encuentran al centro de la página, los menús de navegación los encontramos generalmente debajo del encabezado o en columnas a la izquierda, mientras que la publicidad está en las columnas de la derecha.

Como podemos observar en cualquier página web, los "menús" son una parte importante, pues son los que le permiten al usuario desplazarse de manera fácil y rápida hacia otras páginas o sitios.

Empecemos pues con la planificación de nuestra página

-Elaboremos en papel, un boceto de la apariencia que queremos que tenga nuestra página.

-Hay que desarrollar un esquema de color para cada sección que contendrá.

-Desarrollar cada sección, esto es, elaborar textos, crear imágenes, sonidos, gráficas, botones y todo lo que conformará la página y guardarlos en archivos dentro de la carpeta "index mi página web" con sus respectivas extensiones.

-Y por último definir enlaces.

El lenguaje HTML permite por medio de la etiqueta <table> la maquetación de nuestra página .Las tablas están divididas en filas definidas con la etiqueta <tr> y en celdas definidas con la etiqueta <td>. En la etiqueta <table>se le deben agregar sus atributos (ancho, bordes o color) como veremos en el siguiente ejemplo:
Este código lo haremos para dos columnas, sin bordes y con una separación de 8 pixeles (cellspacing).

<html>

<head>

<title> Disposición de texto</title>

</head>

<body>

<table width=”100% border=”0” cellspacing= “8px”>

<tr>

<td>texto de la primera columna.</td>

<td> texto de la segunda columna</td>

</tr>

</table>

</body>

</html>

Nota: Los signos: **=** (igual) y **“**cualquier valor**”** (entre comillas), representan los atributos que queremos que tenga la etiqueta y deben señalarse de ese modo.

Quedando de la siguiente manera:

Diseñar es un acto humano fundamental: diseñamos toda vez que hacemos algo por una razón definida. Ello significa que casi todas nuestras actividades tienen algo de diseño. Ciertas acciones son no solo intencionales, sino que terminan por crear algo nuevo, es decir, son creadoras. La palabra "gráfico" califica a la palabra "diseño", y la relaciona con la producción de objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos.

Luego entonces DISEÑO es toda acción creadora que cumple su finalidad. En esta parte empezaremos por conocer los elementos básicos del diseño, pero primero aclararemos un término que facilitará nuestra comprensión del concepto que debemos tener de los elementos. La impresión o sensación que causan dichos elementos, es decir la información que transmiten.

Nota: Se pueden agregar cuantas columnas necesitemos y no importa el tamaño del texto ya que siempre quedará dentro de las columnas.

Como ejemplo de una página estándar tenemos el siguiente código:

(Esta etiqueta define el tamaño de la table completa)

<table width=”100% height=”250px” cellpadding=”1px” border=”1px”>

<tr height=”50px”>

<td clospan=”2px”

(Define la parte superior de la página en donde ira el logo o banner)

```
<table title=”Banner”  border=”0”>
    <tr>
      <td> Ubicación del banner o logo </td>
 </tr>
</table>
</td>
</tr>
<tr height=”200px>
     <td>
```

(En esta se define en donde ira el Menú)

```
      <table title=”Menú”  border=”0”   widht=”100px”>
         <tr><td> Menú</td></tr>
         <tr><td> vínculo 1</td></tr>
         <tr><td> vínculo 2 </td></tr>
         <tr><td> vínculo 3</tr></td>
      </table>
</tr>
</td>
</table>
```

(Etiqueta para el contenido)

```
<table title=” Contenido” border”0” widht=2400px”>
         <tr>
           <td>contenido</td>
         </tr>
</table>
</td>
```

</tr>

Nota: Se puede agregar un color distinto para cada table agregando la etiqueta correspondiente.

Quedando de la siguiente manera:

Ubicación de banner o logo	
Menú Vínculo 1 Vínculo 2 Vínculo 3	Contenido

3.2 FORMATOS

Cuando hablamos de formatos nos referimos a la forma de la estructura que tendrá la página web y ésta a su vez con los marcos que pueden ser visuales o no.

Las etiquetas <FRAMES></FRAMES> de HTML permiten estructurar páginas por medio de marcos, y se usa en lugar de la etiqueta <body>.

Se pueden hacer divisiones tanto verticales como horizontales (columnas y filas). Ejemplo:

<framesetrwos="100,*">

<frame name="alto" src="top.html">

<framsetcols="150,*">

<frame name=sx" src="sx.html.html*">

<frame name="central src="centra.html">

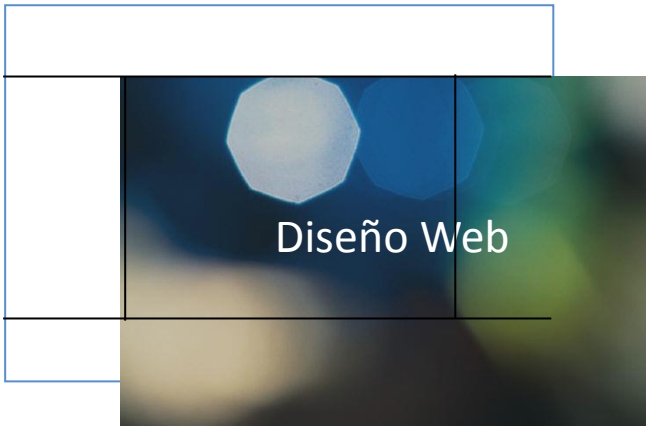
</frameset>

</frameset>.

Resultado:

<table>
<tr><td colspan="2">ALTO</td></tr>
<tr><td>SX</td><td>CENTRAL</td></tr>
</table>

Otros ejemplos: Imagen insertada en el frame central.



Archivos insertados en los frames.

Nota: Los archivos que van dentro de cada frame deben ser creados por separado.

Las hojas de estilo (CSS) son otra alternativa para el desarrollo y diseño de formatos en páginas web, pues resulta ser un lenguaje muy amigable que permite en un sólo documento generar y controlar el estilo y formato de múltiples páginas a la vez.

Los archivos deben guardarse con la extensión ".css" Una vez generado el estilo, el código HTML que se nos generaría dentro de la etiqueta HEAD de un documento sería:

```
<style>
<!--
p { text-align: center }
-->
</style>
```

A continuación veremos un ejemplo con CSS.

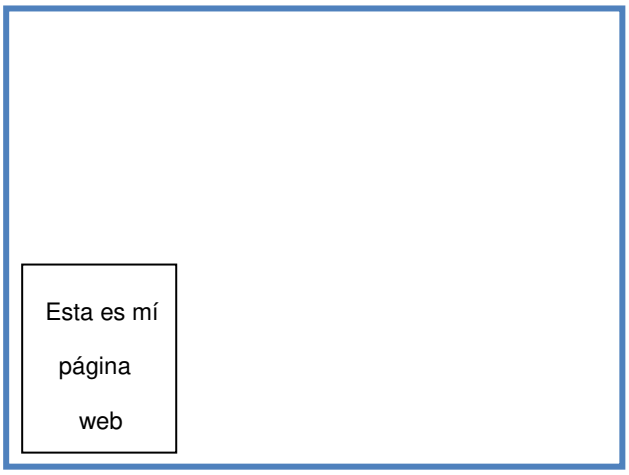
Se creará un recuadro con un párrafo con separación entre líneas de 40 px.

Esto es en HTML.

```
<html>
<head>
(aquí viene la hoja de estilo)
<style type="text/css">
        {
line-height: 40px;
width: 150px
border: 1px solid #00FFFF;
padding: 5px
}
</style>
```

```
</head>
<body>
<p class=”separa”> Esta es mi página web</p>
</body>
</html>
```

Este será el resultado:



3.3 MÁRGENES Y TABULADORES

Si trabajamos con Front Page, desde la barra de herramientas tenemos gran facilidad de maquetar los espacios, formatos, márgenes y demás componentes. Es un programa muy versátil generador de lenguaje HTML, XML, CSS. Se pueden agregar frames como marcos flotantes, botones interactivos, vínculos y un sinfín de elementos necesarios para la creación de sitios web. Ejemplo:

-Realizaremos una tabla con celdas de 3X3 con bordes rojos y celdas amarillas.

En el menú “Tabla” seleccionamos “insertar”

Elegimos el número de filas y de columnas.

En alineación damos clic en “centrar” y especificamos el ancho 1000px

Para un monitor moderno y 750px para monitores más antiguos.

En las propiedades de los bordes (tamaño y color). En el tamaño “0”

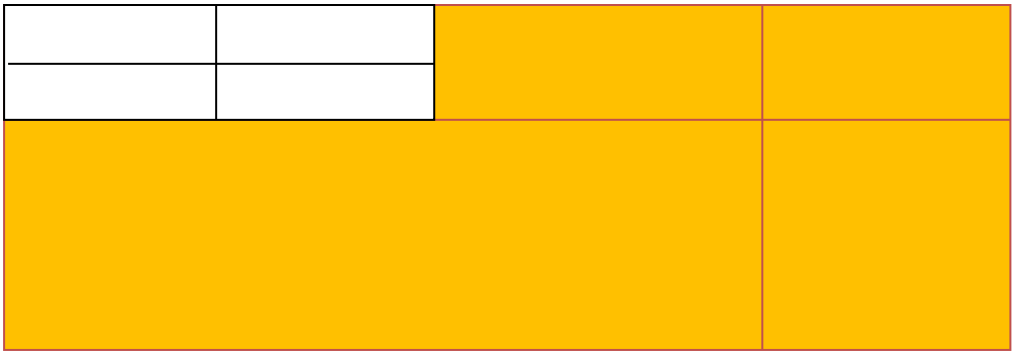
tendremos una tabla invisible, utilizada para colocar los textos y las imágenes.

(Las imágenes deben estar en la carpeta de los archivos" images" que se han elaborado con extensiones gif, jpg, etc.)

Para ajustar las celdas, seleccionamos y damos clic con botón derecho del mouse y en propiedades elegimos fondo, tamaño etc.

Con la opción "combinar celdas" seleccionamos las que queremos combinar, arrastrando con el mouse y en el menú "Tabla" – Combinar Celdas.

Se puede inserta una tabla dentro de otra.



Aunque existen programas para realizar sitios y páginas web sin necesidad del conocimiento de un lenguaje, como ocurre con Javascript, Dreamweaver o FronPage, es indispensable el saber manejar el lenguaje de programación HTML (Hipertexto- entramado de páginas y enlaces), ya que es el sistema con el que está construida la Web y por consecuencia la base de los demás programas.

A medida que evoluciona el internet y la importancia que tiene en la actualidad; el diseño y el color, en unión con un buen contenido y estructura son la base para atraer al subconsciente del usuario y generar nuevos visitantes

El diseño Web es en sí una expresión plástica, que permite a sus creadores expresar y comunicar con gran eficacia todo tipo de información con estilo, personalidad y belleza. Las posibilidades son muchas y las herramientas aún más, sólo se debe probar y experimentar…

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Ejercicio 1

Instrucciones:

Con base a un tema sugerido se realizará una página web, en la que se incluirán los siguientes elementos:

-Una página principal.

Título de la página (plano, animado)

Contenido principal (Texto)

Contenidos secundarios (Indicé, Datos, Publicidad, etc.)

Botones para hipervínculos

Imágenes (planas, animadas, videos)

Sonido

Correo electrónico

-Una página secundaria

Contenido

Imágenes

Sonido

AUTOEVALUACIÓN

1.- ¿A qué se le llama maquetación de un diseño?

2.- ¿Por qué es importante el manejo de espacios en la estructuración de un diseño?

3.- ¿Qué tipo de estructura es la más común y recomendable?

a) Formal b) Activa c) Informal.

4.-Mencione los pasos a seguir para la buena planeación de una página web.

5.- En base al lenguaje HTML, cómo podemos estructurar una página.

6.-Que representan los signos: **=** **"**algo**"**, en el lenguaje html.

7.- A qué nos referimos al hablar de una página estándar.

8.- Qué es un FRAME.

9.- Cuál es el lenguaje por excelencia que funciona como base y sirve para el diseño web.

RESPUESTAS

1.- Llamaremos "maquetación" al ensamblaje de todos los componentes de nuestra página de forma que tengan una determinada estructura visual.

2.- Estos van relación a lo que queremos denotar.

3.-a) La estructura formal.

4.- -Elaboración en papel de un boceto con la apariencia deseada.

-Desarrollar un esquema de color para cada sección que contendrá.

-Desarrollar cada sección

-Y por último definir enlaces.

5.-Se puede estructurar mediante las etiquetas <table> y <frame>

6.- Mediante estos signos se señalan los atributos que tendrá una table.

7.- Nos referimos a aquella que consta de 3 elementos básicos que son:

Un banner para título, una columna lateral y un contenido central.

8.- Un FRAME es un marco que puede ser visible o no, dentro de una página.

9.- El lenguaje HTML.

BIBLIOGRAFÍA

Wucius, Wong, *Fundamentos del Diseño bi- y tri- dimensional*, Barcelona. Ediciones Gustavo Gili, 2004

Munari, Bruno, *Diseño y comunicación visual,* Barcelona, Gustavo Gili, 2004.

Debbie, Millman, *Los principios básicos del diseño gráfico*, España, Ediciones Blume, 2009.

Niederst, Jennifer**,** *Diseño Web, guía de referencia*, Anaya Multimedia–Ediciones O'Reilly, 2006.

Lynch, Patrick J. & Horton, Sarah**,** *Manual de estilo web–principios de diseño básico para la creación de sitios web*, Barcelona, Ediciones Gustavo Gili, 2004.

Fuentes web:

-http://www.informatica-hoy.com.ar/aprender-informatica/Que-es-el-lenguaje-XML.php

- http://www.emagister.com/manual/frame.cfm?id_centro

-http://www.ciberconta.unizar.es/leccion/frontpage/200.HTM

- http://www.htmlpoint.com/guida/html_13.htm

-htpp://www.desarrolloweb.com/articulos/CSS

-http://www.cafetero100.com/index.php?osCsid=a51330fb

-http://www.virtualnauta.com/es/html/html

-http://cgsign.blogspot.com/2007_08_01_archive.html
Eva Heller, *Psicología del color.* Y en ---
http://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=254510

http://www.enciclopedia.emprendedorlider.com/teoriadelcolor.htm
http://www.estocolmo.se/cultura/color_oktub23.htm

GLOSARIO

Banner: Pancarta y/o grandes titulares.

Blog: Bitácora o caja en la web con artículos de uno o varios autores.

Circunspección: Prudencia ante las circunstancias, seriedad, decoro.

Hipermedia: Es el conjunto de métodos o procedimientos para escribir, diseñar o componer contenidos que tengan texto, video, audio, mapas u otros medios, y que además tenga la posibilidad de interactuar con los usuarios.

Indivisas: No separado o dividido

Introversión: Acción o efecto de penetrar el alma humana dentro de si misma abstrayéndose de los sentidos.

Link: Llámese así a la herramienta para enlazar páginas y sitios web.

Maquetación: Boceto para apreciar de antemano formatos, diseños, etc.

Marketing: Conjunto de acciones y estrategias para la comercialización de productos.

ANEXO[21]

Lenguaje HTML Básico

<!DOCTYPE>
Es la primera parte de una página web, aún antes que la etiqueta <html>.
Le indica al navegador que especificación de HTML se está utilizando
HTML 4.01: los tipos de documento que define son: strict, transitional y frameset.

Strict
Se usa cuando se utilizan CSS.
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/strict.dtd">

Transitional
Presenta elementos en proceso de transición de acuerdo a los estándares del W3C.
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">

Frames
Debe usarse en documentos que incluyen frames
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Frameset//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/frameset.dtd">

<html></html>
Abre y cierra un documento HTML

<head></head>
Encabezado de la página - aquí se coloca titulo, metatags, e informacion para buscadores entre otras cosas. Está información no es visible.

<body></body>
Dentro de esta etiqueta va toda la parte visible de la página web.

Etiquetas del Encabezado

<title></title>
El título de la página web.

Atributos de la etiqueta Body

<body bgcolor=?>
Configura el color de fondo de la página, usando el valor del código de color hexadecimal.

<body text=?>
Configura el color por defecto del texto, usando el valor del código de color hexadecimal.

<body link=?>
Configura el color de las ligas, usando el valor del código de color hexadecimal.

<body vlink=?>
Configura el color de las ligas visitadas, usando el valor del código de color hexadecimal

<body alink=?>
Configura el color de las ligas al darle clic, usando el valor del código hexadecimal.

Etiquetas HTML de Texto

<pre></pre>
Texto pre-formateado

<hl></hl>
Título más grande

<h6></h6>
Título más pequeño

[21] http://www.cafetero100.com/index.php?osCsid=f752838223958011603 83f30a51330fb

****
Negritas

<u></u>
Subrayado

****
Cursivas

<tt></tt>
Tipo máquina de escribir

<cite></cite>
Cita, en cursiva

****
Resalta una palabra, negrita o cursiva

****
Resalta una palabra o grupo de palabras

****
Coloca el tipo de letra: por ejemplo, arial, verdana, courier,etc.

****
Coloca tamaño de letra, de 1 a 7

****
Configura el color, usand valor hexadecimal o nombre directo (blue, green, etc.)

Ligas

****
Hipervínculo

****
Hipervínculo mailto (para envío de correo)

****
Ancla en el mismo documento

****
Liga hacia algún lugar dentro del mismo sitio

Formato y presentación

** **
Nuevo párrafo

** **
Alinea el párrafo hacia la izquierda, derecha o al centro

**
**
Inserta un interlineado suave. Crea otra línea

<blockquote>
</blockquote>
Texto indentado de ambos lados

<dl></dl>
Lista de definiciones (glosario)

<dt>
Precede a cada término en definiciones

<dd>
Precede cada definición

**
**
Lista ordenada

**
**
Entrada en una lista

**
**
Lista con viñetas sin ordenar

** **
Para formato a porciones grandes del documento html, incluyendo hojas de estilo

Elementos Gráficos

<img src="name">
Incorpora una imagen

<img src="name" align=?>
Alinea la imagen: izquierda, derecha y centro

<img src="name" border=?>
Determina el contorno de la imagen. Un valor 0 no tendrá contorno

<map></map>
Mapa de imágenes

<body background="URL o ruta de archivo"></body>
Coloca la imagen como fondo de la página

<hr>
Linea horizontal

<hr size=?>
Tamaño de una linea horizontal

<hr width=?>
Ancho de linea horizontal, ya sea porcentaje o valor absoluto.

<hr noshade>
Linea horizontal sin sombra

Tablas

<table></table>
Crea tabla

<tr></tr>
Crea filas en una tabla

<td></td>
Crea celda en una fila

<th></th>
Encabezado de tabla, texto normal, negrita y centrado

Atributos de Tablas

<table border=#>
Coloca contorno en las celdas de la tabla

<table cellspacing=#>
Espacio entre las celdas de una tabla

<table cellpadding=#>
Espacio entre el contorno de una celda y su contenido

<table width=# or %>
Ancho de la tabla, en pixeles o porcentaje del ancho de la página

<tr align=?> or <td align=?>
Alineación para las celdas, izquierda derecha, centro

<tr valign=?> or <td valign=?>
Alineación vertical de las celdas, arriba, abajo,enmedio

<td colspan=#>
Expansión de una celda, en número de columnas

<td rowspan=#>
Expansión de una celda, en número de celdas

<td nowrap>
Texto continuo dentro de una celda

Marcos (frames)

<frameset></frameset>
Substituye a la etiqueta HTML body en documentos con frames. Puede insertarse en otros framesets

<frameset rows="value,value">
Número de lineas en un frameset, usando pixeles o porcentaje de ancho

<frameset cols="value,value">
Número de columnas en un frameset, usando pixeles o porcentaje de ancho

<frame>
Frame singular dentro de un framset

<noframes></noframes>
Texto que aparecerá en navegadores que no soportan frames

Atributos de Frames

<frame src="URL">
Especifica que página html se muestra

<frame name="name">
Nombra al frame para que sea identificado por otros frames y accesado

<frame marginwidth=#>
Margen izquierdo y derecho de un grame, debe ser igual o mayor que 1

<frame marginheight=#>
Margen superior e inferior de un grame, igual o mayor a 1

<frame scrolling=VALUE>
Determina si un frame tiene barra de desplazamiento, Puede ser yes, no, auto, el cual es por defecto

<frame noresize>
No permite al usuario modificar el tamaño de un frame

Formas

<form></form>
Forma

<select name="name"></select>
Menú desplegable

<option>
Opción del menú desplegable

<textarea name="name" cols=40 rows=8></textarea>
Crea una caja de texto, columnas es el ancho y las lineas la altura (cols y rows)

<input type="checkbox" name="name">
Crea un checkbox.

<input type="radio" name="name" value="x">
Crea botón de radio.

<input type=text name="name" size=20>
Crea una opción de texto para entrada de información o despliegue

<input type="submit" value="name">
Crea botón de envío de forma tipo submit

<input type="image" border=0 name="name" src="name.gif">
Crea botón de envío con imagen

<input type="reset">
Crea botón de limpieza (reset). Vacía la forma

Otras Etiquetas HTML

<EMBED SRC="url o ruta de archivo" VOLUME="50" HEIGHT="50" WIDTH="130">
Incorpora sonido con panel de control en la pantalla.

< object width="600" height="300">
<param name="movie" value="miarchivo.swf">
<embed src="miarchivo.swf" width="600" height="300">

</embed>

</object>
Para insertar una pelicula flash swf en html

<!-- Este es un comentario -->
Inserta comentarios no visibles en la página.

< iframe src ="/mipagina.html"> ... </iframe> >
Inserta un frame dentro de una página. Inline Frame.

< script type="text/javascript">
document.write("<h2>bienvenido!</h2>")
</script>
Inserta un script dentro de una página html.

** **
Aplica a un grupo de texto un estilo, por ejemplo font, tamaño, color

Colores básicos

Nombre	Valor Hexadecimal (#RRGGBB)
Yellow	#FFFF00
Cyan	#00FFFF
Fuchsia	#FF00FF
Green	#008000
White	#FFFFFF
Black	#000000
Rojo	#FF0000
Blue	#0000FF

Teal	#008080
Olive	#808000
Marrón	#800000
Purple	#800080
Silver	#C0C0C0
Navy	#000080
Gray	#808080
Lime	#00FF00

Escala cromática de intensidad de color RGB
Mínima_____ nulo= 00 (00)
Media_____ Mediano= 80 (127)
Máxima_____ Saturado=FF (255)