

T004.68
V12w
V1

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



GUAYAQUIL • ECUADOR

PROGRAMA DE TECNOLOGIA EN COMPUTACION

TESIS DE GRADO

Previo a la Obtención del Título de:
TECNOLOGIA EN DISEÑO GRAFICO Y PUBLICITARIO

T E M A:

PAGINA WEB DEL INSTITUTO DE TECNOLOGIAS

MANUAL DE MEMORIA DE DISEÑO

Autor:

Carlos Alberto Villamar Mata

Director:

Lcdo. José Daniel Santibáñez

Año 2002



POLITECNICA DEL LITORAL

BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

AGREDECIMIENTO

Agradezco a Dios por la vida, y por aquella. A todas las personas que me odian y a todas las personas que me estiman, porque a las que me aman; no tengo cómo agradecerse los.

DEDICATORIA

Este primer paso se lo dedico a mi padre, por el pan y el ejemplo.
A mi madre, por los años, la confianza, y la paciencia.
A mi familia, y todos quienes de una u otra forma han intervenido en mi vida.
En especial, a mi abuelito Pepe.

DECLARACIÓN EXPRESA

"La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas, expuestas en esta tesis de Grado, nos corresponden exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma, al PROTCOM (Programa de Tecnología en Computación) de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

(Reglamento de exámenes y títulos profesionales de la ESPOL).



Firma del Director



Firma del Autor

1. GENERALIDADES.

1.1 Acerca del manual.....1
 1.2 A quién va dirigido.....1

2. INTRODUCCIÓN.

2.1 Antecedentes.....1
 2.2 Ojetivos Generales.....2

3. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.

3.1 Antecedentes del Problema.....1
 3.2 Causas y Efectos.....1

4. RECURSOS.

4.1 Acerca del Hardware.....1
 4.2 Acerca del Software.....1

5. SOLUCIONES Y BENEFICIOS.

5.1 Soluciones.....1
 5.2 Beneficios.....1
 5.2.1 Funcionalidad.....1
 5.2.2 Equilibrio.....1
 5.2.3 Innovación.....2
 5.2.4 Claridad.....2

6. ACERCA DE LA IDENTIDAD VISUAL.

6.1 Identidad Visual.....1
 6.2 Creación de Identidad Corporativa.....1
 6.2.1 Creación de Formas Básicas.....1
 6.3 Identidad cromática.....3
 6.3.1 Variaciones para la Web.....3

7. CONSTRUCCIÓN DE BOTONES.

7.1 Íconos y Botones.....1
 7.1.1 Información.....1
 7.1.2 Programas.....1
 7.1.3 Servicios.....2
 7.1.4 Novedades.....2

8. DIAGRAMA DE FLUJO.....1

9. DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS COMUNICACIONAL.

9.1 Cabecera.....	1
9.2 Menú Principal.....	1
9.3 Submenú	2
9.4 Titulares o Referentes.....	2
9.5 Enlaces.....	3
9.6 Elementos de la Página.....	3
9.7 Acerca de las Dimensiones.....	4
9.8 Cromática.....	4

10. DISEÑO DE PANTALLAS

10.1 Páginas de Inicio.....	1
10.2 Páginas de Información.....	2
10.2.1 Informacion Inicio.....	2
10.2.2 Información Directora.....	3
10.2.3 Información Misión.....	4
10.2.4 Información Personal.....	5
10.3 Páginas Programas.....	6
10.3.1 Programas Inicio.....	6
10.3.2 Protal - Protcom.....	7
10.3.3 Protel - Protmec	8
10.4 Páginas Servicios.....	9
10.4.1 Servicios Inicio.....	9
10.4.2 Servicios Cesait.....	10

Capítulo 1

Generalidades



1. GENERALIDADES.

1.1. Acerca del Manual.

Dentro de este manual consta todo el desarrollo visual para la creación de la página Web perteneciente al Instituto de Tecnologías (INTEC), teniendo en cuenta la debida aplicación conceptual en cuanto al uso de la tipografía, cromática y estructuras gráficas.

A la vez, este manual podrá ser de utilidad para la aplicación de futuros cambios, buscando que dichos cambios no afecten, en ningun momento, la identidad visual de

1.2. A quién va dirigido.

-A todos los entendidos en el área gráfica que deseen conocer las estructuras que conforman el desarrollo gráfico de la página Web del Instituto de Tecnologías (INTEC).

-En el futuro, a todos aquellos encargados del mantenimiento y constante actualización del sitio Web, como herramienta y soporte que los pondrá en conocimiento de los parámetros del diseño.

Capítulo 2

Introducción



POLITECNICO DEL OAXACA

BIBLIOTECA

CAMPUS

PEÑAS

2. INTRODUCCIÓN.

La Internet ofrece un sinnúmero de posibilidades cognitivas, comerciales, experimentales (animaciones), publicitarias. Pero lo curioso es que todas esas posibilidades poseen una variable: la comunicación.

La comunicación posee muchas vías para alcanzar su cometido, pero está en cada uno de nosotros el lograr que aquellas vías sean efectivas.

No todas las páginas Web están en posibilidad de alcanzar una interacción con el usuario, y esto se debe a que dichas páginas se abarrotan de información; sin brindar al usuario el confort visual que provoca la curiosidad necesaria para asegurar en un 100% la atención de dicho usuario.

Una página Web debe ser un conjunto armonioso entre información, funcionalidad, y confort visual lo cual encaminará a la internet por la correcta vía de la comunicación efectiva y sin demora.

2.1. Antecedentes.

Las Escuelas de Tecnologías, fueron creadas de manera individual y acorde con las necesidades que el país requería.

El INTEC fue creado en el año de 1979. Comenzó con el nombre de Instituto Tecnológico y, en 1990, se denominó Instituto de Tecnologías. En ese mismo año las denominadas Escuelas de Tecnologías cambiaron sus nombres a Programas de Tecnologías.

El Instituto de Tecnologías es una Unidad Académica de la ESPOL. Forma profesionales en carreras técnicas cortas a nivel superior a través de programas de especialización bajo un exigente perfil técnico, humanístico y conceptual, como una respuesta al requerimiento del sector productivo del país. Fortalece la vinculación con los diferentes sectores de la sociedad, representa el eje sobre el que se apoyan las acciones educativas y de investigación que lleva a cabo el Instituto, sobre la base de participación equitativa y organizada de la comunidad académica con los diferentes sectores de la estructura socioeconómica, con el objetivo de lograr una sólida integración de la educación con las perspectivas sociales, tecnológicas y productivas, así como el funcionamiento óptimo del modelo politécnico.

El creciente desarrollo de la tecnología en los procesos industriales exige la formación del profesional técnico con buenas Relaciones Humanas y aptitudes de liderazgo en respuesta de la demanda del Sector Productivo del país. Por esta razón la ESPOL prepara Tecnólogos con los retos y perfiles profesionales y ocupacionales de pensa académica.

2.2. Objetivos Generales.

Poner en conocimiento del público en general una vía alternativa, rápida y eficaz en la búsqueda de la información requerida acerca de los servicios que presenta el INTEC.

Aportar a la creación de una identidad gráfica atractiva que toda institución u organismo debe poseer para el amplio desarrollo y alcance de sus servicios.

Dar a conocer los beneficios que el Diseño Gráfico, dentro de una correcta utilización, puede aportar a la eficacia de las vías de comunicación.

Establecer y mantener una comunicación efectiva con el usuario.

Capítulo 3

Definición del problema



POLITICA Organismo

BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

3. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.

3.1. Antecedentes del Problema.

Es indudable las fronteras comunicacionales que la internet puede romper, así como es palpable la mala utilización de otros medios de comunicación que han generado la falta de identidad y conocimiento de la existencia del INTEC como eje central de todas las tecnologías dentro de la Espol.

Una evidencia del problema de identidad es la falta de una identidad visual. La identidad visual es la carta de presentación de toda empresa, es una necesidad básica, si se desea darle respuesta a la interrogante de siempre : ¿Cómo hacemos presentes?

Si Intec desea entrar en el ciberespacio es imprescindible que deba consolidar su identidad visual con un logotipo, lo cual servirá de mucho para la creación y sustentación de la página Web.

3.2. Causas y Efectos.

Causas

Carencia de Identidad Visual

Falta de Posicionamiento

Ausencia de estructuras gráficas anteriores

Efectos

La ausencia de un logotipo es el motivo por el cual INTEC carece de personalidad e identidad para con los demás intitutos que entorno a este giran.

La mala o poca utilización de medios de comunicación es otro de los motivos por lo que se da el desconocimiento total de la existencia del INTEC, no solo al público en general, sino también dentro de la ESPOL.

INTEC jamás a manejado una estructura gráfica que lo respalde, lo cual implica la elaboración de un estudio a fondo y minucioso de los verdaderos objetivos y posibles alcances de la página Web.

Capítulo 4

Recursos



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

4. RECURSOS.

4.1. Acerca del Hardware.

Las piezas gráficas fueron trabajadas en su totalidad dentro de los beneficios del ambiente Macintosh con las siguientes características:

Computador Macintosh.

Modelo Power Mac G4.

250 Mb de memoria RAM.

40 Gb en disco duro.

Zip drive interno.

1 zip de 100 Mb.

1 zip de 250 Mb.



4.2. Acerca del Software.

Los softwares aquí detallados fueron de gran ayuda para la creación del logo y de las estructuras de la página Web. En el futuro podrán ser tomados en consideración para efectuar cambios gráficos en la página si así se le requiere.

Sistema Operativo Mac-Os 9.2.

Software de Ilustración

(Adobe Illustrator 8.0)

Software de Procesamiento de

Imágenes (Adobe Photoshop 5.5)



Capítulo 5

Soluciones y beneficios



5. SOLUCIONES Y BENEFICIOS.

5.1. Soluciones.

- a) Creación de una identidad corporativa que puede ser usado de manera eficaz dentro de la página Web así como en cualquier otro soporte.
- b) Una vez obtenida la identidad, basado en su misma concepción se diseñará la página Web.
- c) Procurando una armonía entre la funcionalidad de la identidad y de la página, se creará un historial de colores y estructuras.

5.2. Beneficios.

Los beneficios aquí detallados se explican dentro de los siguientes tópicos:

5.2.1. Funcionalidad.

Con el fin de evitar que el usuario divague en la búsqueda de la información, la página maneja el acceso de dicha información mediante un menú principal detallado con íconos de fácil interpretación y un submenú estipulado con texto para el usuario que desee profundizar en su búsqueda.

5.2.2. Equilibrio.

El uso de estructuras que se levantan para soporte tanto del menú principal como del secundario se situaron de manera que el usuario pueda distinguir y acceder de manera rápida y sin demora.

Se optó por utilizar un fondo de color blanco ya que este color puede soportar la efectiva visualización de la información.

5.2.3. Innovación.

La página ofrecerá un servicio de correo electrónico interno además de un sistema mediante el cual un operador encargado podrá añadir cuanta información sea necesaria para así mantener actualizada la página .

5.2.4. Claridad.

Debido a que muchas páginas Web exponen su información (texto) sobre soportes con un alto contenido de color , es dificultoso poder apreciar dicha información por eso la página Web de INTEC maneja toda su información tanto gráfica como textual sobre un fondo blanco, entregándole al usuario una página fácil de leer.

Capítulo 6

Acerca de la Identidad Visual



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE LOJA

BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

6. ACERCA DE LA IDENTIDAD VISUAL

6.1. Identidad Visual.



Instituto de Tecnologías

6.2. Creación de Identidad Corporativa.

Para la creación de la identidad se excluyó cualquier elemento icónico y en su lugar, se incluyó tipografía.

Es un logotipo de fácil lectura, fiel a la petición del cliente y conjugante visual con el color azul que estimula la creatividad y se relaciona con el aspecto tecnológico.

6.2.1. Creación de Formas Básicas.

INTEC

Para la creación del texto se utilizó la fuente HAMLET la que después se convirtió en gráfico vectorial (*Outlines*) para su mejor manipulación.

IN | **IN**

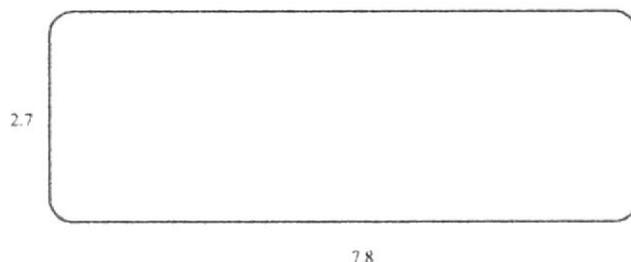
Tomando los dos primeros elementos se consiguió segmentarlos para separarlos de sus formas básicas.

Utilizando la herramienta tijeras, se realizó los cortes tanto diagonales como verticales teniendo cuidado de no distorsionarlos del todo

T | **T**

Una de las ventajas de convertir las tipografías en gráficos es que se vuelven fáciles de manipular. Los puntos que marca la esquinas del gráfico ayudó para poder alargar el extremo derecho del mismo.

Ahora, con la ayuda de la herramienta de formas geométricas dibujamos una figura de aspecto rectangular con las siguientes medidas : 7.8 * 2.7 cm. Luego se relleno con azul (Pantone 196-3 CVS) para que sirva de fondo y soporte de los gráficos anteriores.



Una vez elaborados los elementos gráficos en Adobe Illustrator, los disponemos sobre una cuadrícula para darle una correcta simetría y exactitud en los espacios.





I n s t i t u t o d e T e c n o l o g í a s

6.3. Identidad Cromática.

Más instantáneo todavía que la percepción de un símbolo es la percepción del color. El color debe entrar en juego con el proceso de reflexión visual.

En el logo se emplea el color azul como predominante acompañado del blanco para destacar la tipografía.

El azul es un color que no tan solo estimula la creatividad sino que se ajusta a la exigencia connotativa de tecnología.

Pantone 196-3		C= 80	Pantone 203-7		C= 35	Pantone 203-7	C= 0
		M= 60			M= 20		M= 0
		Y= 0			Y= 0		Y= 0
		K= 0			K= 0		K= 0

6.3.1. Variaciones para la Web.

En vista de que el logotipo fue concebido dentro del espectro CMYK, no podemos arriesgarnos a que sufra alteraciones al momento de convertirlo al espectro RGB pues este es el ideal para montarlos en un página Web.

	R= 58		R= 165	R= 255	
	G= 72		G= 178		G= 255
	B= 158		B= 213		B= 255

Capítulo 7

Construcción de botones



UNIVERSIDAD DE OAXACA

BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

7. CONSTRUCCIÓN DE BOTONES.

La primera etapa de la construcción de la página es la elaboración de los íconos que servirán como botones de acción para el acceso dentro de la Web.

7.1. Íconos y Botones.

El menú principal cubre 4 aspectos: Información, Programas, Servicios y Novedades

7.1.1. Información

De fácil construcción, el ícono de información es uno de los más sencillos y representativos por ser de lectura rápida.



Circunferencia de 2.340 cm y un grosor en línea de 6 pt.



Circunferencia de 0,476 cm rellena de negro.



Línea de 9 pt conforma el cuerpo de "i".



Apariencia del ícono una vez juntados los elementos.

7.1.2. Programas

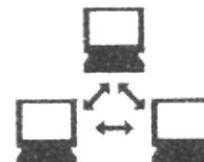
Representa la interacción de todos los programas. Es el punto de partida para la conexión con las otras páginas.



Gráfico de una computadora, representa a las unidades. Sus medidas son : 1.819 * 2.012 cm.



Gráfico de flechas infinitas que denotarán la idea de conexión.



Apariencia del ícono ya con todos los elementos.

7.1.3. Servicios

Es la descripción gráfica de una persona que busca información .



Elemento vectorial que simula la apariencia de un diario.



Gráficos circulares que servirán para construir la cabeza y las manos del personaje



Apariencia del icono ya con todos los elementos.

7.1.4. Novedades

Un ojo, es así como podemos la mayor cantidad de información.
Es de muy fácil construcción



Elemento vectorial que simula la apariencia del contorno de un ojo.



Circunferencia de 1.208 * 1.192 cm con un corte en forma de "V", sin relleno. Grosor de línea 6 pt.



Circunferencia de 0.72 * 0.52 cm con relleno y un corte en forma de "V".



Una vez unidos los elementos, esta es la apariencia del icono.

Capítulo 8

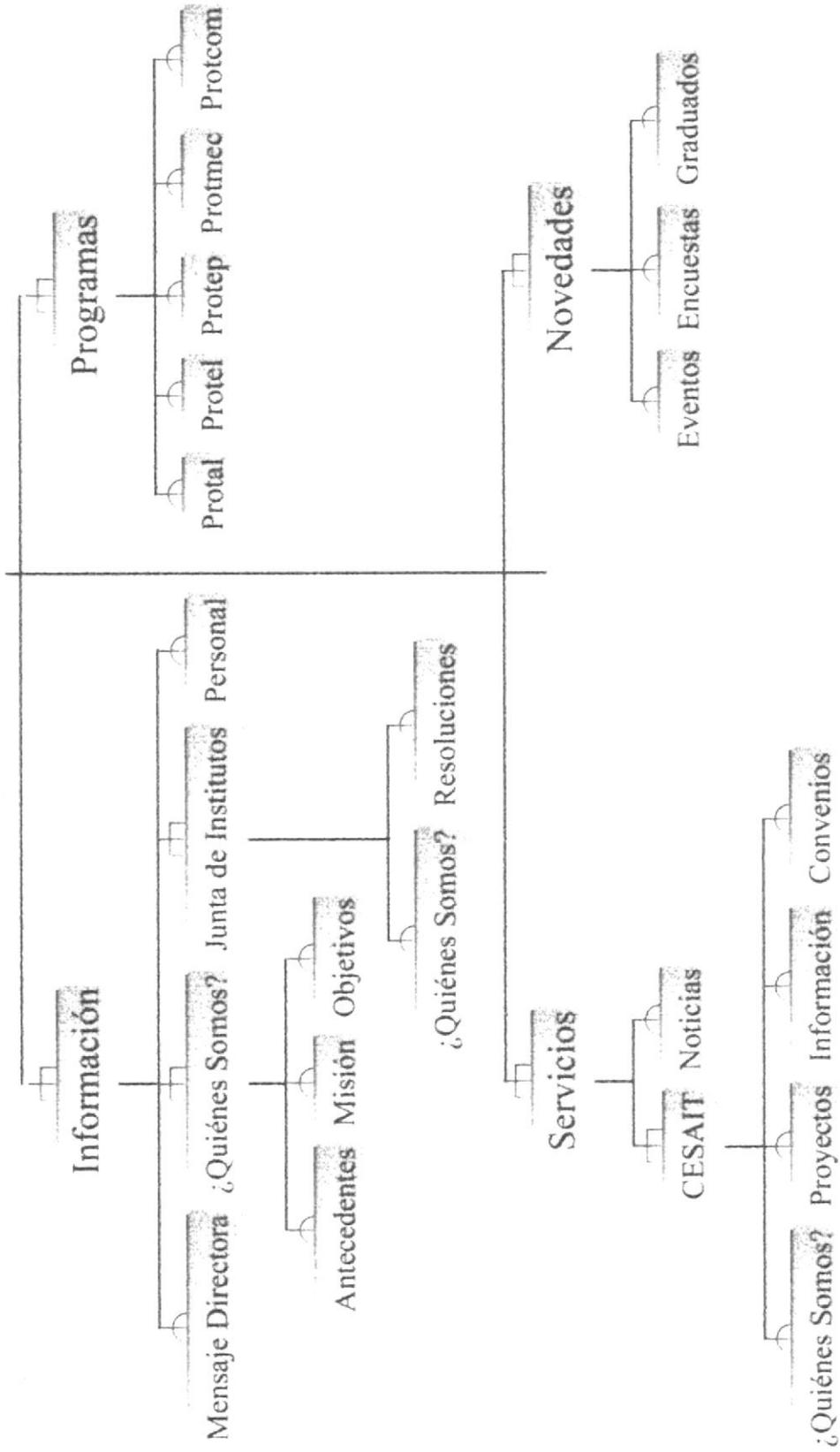
Diagrama de flujo



BIBLIOTECA
CAPUS
PEÑAS

Página Principal

Página Intro



Capítulo 9

Descripción y análisis comunicacional

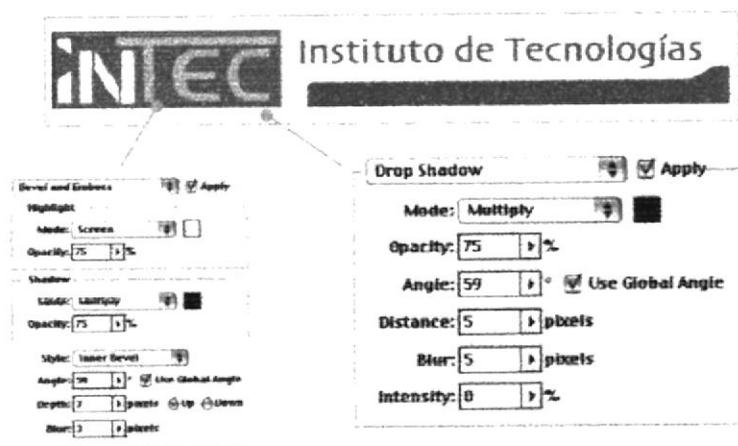


9. DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS COMUNICACIONAL.

9.1. Cabecera.

El objetivo de esta estructura es darle un soporte identificativo a la página mostrando el logotipo acompañado del nombre de la institución dándole protagonismo a la identidad visual ubicado en la parte superior izquierda. Será lo primero que el usuario reciba como información visual.

Detalle de la cabecera de la página que muestra la barra de resalto del submenú y el logotipo el cual posee un efecto de sombra paralela. (Adobe Photoshop 5.5).



9.2. Menú Principal.

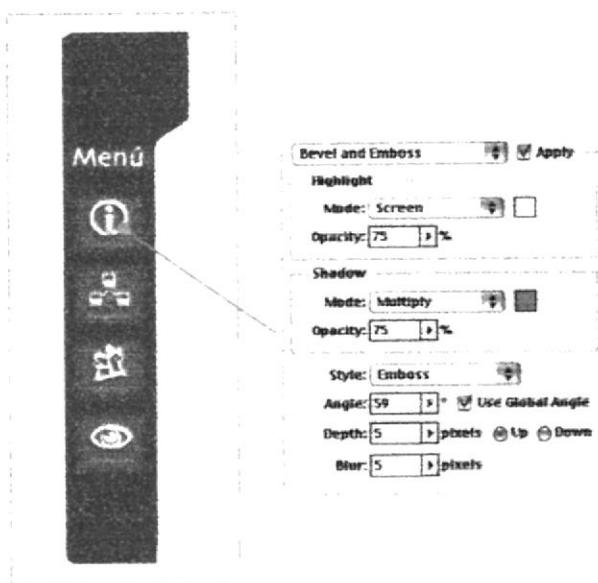
El menú principal se encuentra ubicado en el lado izquierdo de cada una de las páginas.

Los íconos están concebidos de manera que sean fáciles de indentificar y representan las posibilidades de acceso a la información dentro de la página.

Al realizar un click sobre cualquiera de los iconos se apreciará un bajo relieve el cual indica que la conexión está en proceso.

En la gráfica se aprecia la barra del menú principal sobre la cuál se dispusieron los íconos que representan las 4 opciones para buscar información.

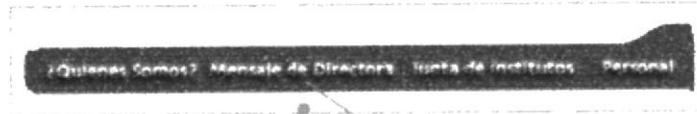
A cada ícono se le ha dado el efecto de relieve.



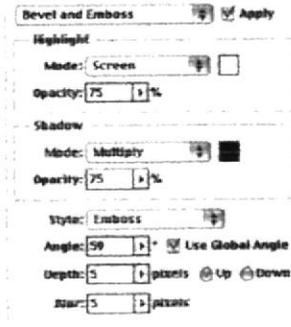
9.3. Submenú.

Cada nivel de acceso a la información principal contiene subniveles (submenú) que permitirán al usuario efectuar una exploración más a fondo .

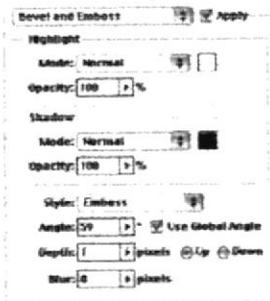
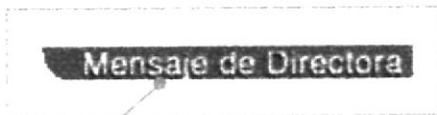
Para el manejo del submenú así como el de toda la tipografía de la página, se ha recurrido a la fuente Skia, la misma que ofrece legibilidad apropiada debido a su estructura sencilla



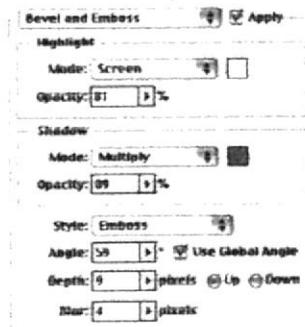
El submenú, pese a estar conformado por texto se utilizó un relieve suavizado para resaltarlo.



9.4. Titulares o Referentes.



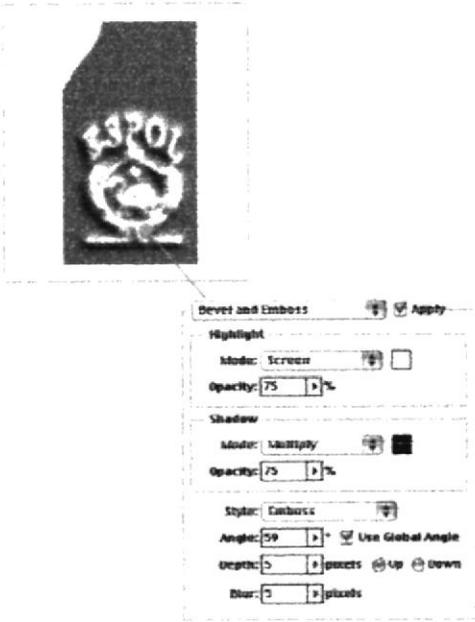
Un referente (gráfico) que le indica al usuario en que nivel de acceso de información se encuentra. Se recurrió a este sistema porque algunos de los subniveles de la página contienen titulares similares y esto puede confundir al usuario.



Un titular (texto) el cual indica el tema al cual la información en pantalla hace referencia. Éste variará según se avance dentro de la página.

Se utilizó el efecto de relieve para darle resalto.

9.5. Enlaces.



Siendo parte de la Espol, dentro de la página Web del Instituto de Tecnologías se ha considerado colocar una vía de acceso directo con la página de la Espol.

Dicho enlace se puede lograr efectuando un click sobre el logo de la Espol colocado en la parte inferior derecha de la página.

9.6. Elementos de la Página

Logo de INTEC

Cabecera de la página conformado por la tipografía Skia.

Submenú

Titular de la sección

Ícono referencial de la sección

Nombre de la sección en el menú a 7 puntos

Fotografías referentes a la sección

La Fuente de la 9 puntos

Ícono de la Espol en relieve que conecta con la página web de la Politecnica (1.37 * 1.73 pixeles)

Handwritten notes on the right side of the page:

- Hand-drawn scribbles and lines.
- Vertical text: "C. F.", "13", "5", "A", "S".

9.7. Acerca de las Dimensiones.

Detalle de las dimensiones que los elementos más resaltantes ocupan en la página.

- Logotipo = 6.40 * 2.26 pixeles de espacio.
- Menú Pricipal = 3.18 * 15.24 pixeles de espacio.
- Logo de la ESPOL = 1.37 * 1.73 pixeles.
- Títulos = 4.24 * 0.24 pixeles.
- Referentes = 1.42 * 1.30 pixeles.
- Estructura Submenú soporte = 13.16 * 1.19 pixeles.
- Fuentes Encabezado de Página = 11.25 * 0.19 pixeles.

9.8. Cromática.

Estructuras y Soportes
R:0 G:91 B:179

Títulos y Referentes
R:255 G:255 B:255

Título de Cabecera
R:0 G:91 B:179

Nombres de los Iconos
R:191 G:208 B:124



Todos y cada uno de los colores empleados en la página tienen exacta relación con los empleados en la elaboración y acabado final del logotipo del INTEC.

El azul es uno de los nuevos colores predominantes del presente milenio y representa sabiduría e itelectualidad. Además, es un color que estimula la creatividad y connota, calma, frescura y disciplina.

El blanco, al que muchas personas consideran un color, en realidad es una tonalidad al igual que el negro, y guarda relación con la pureza y claridad. Es una excelente soporte para la visualización de texto.

Capítulo 10

Diseño de pantallas

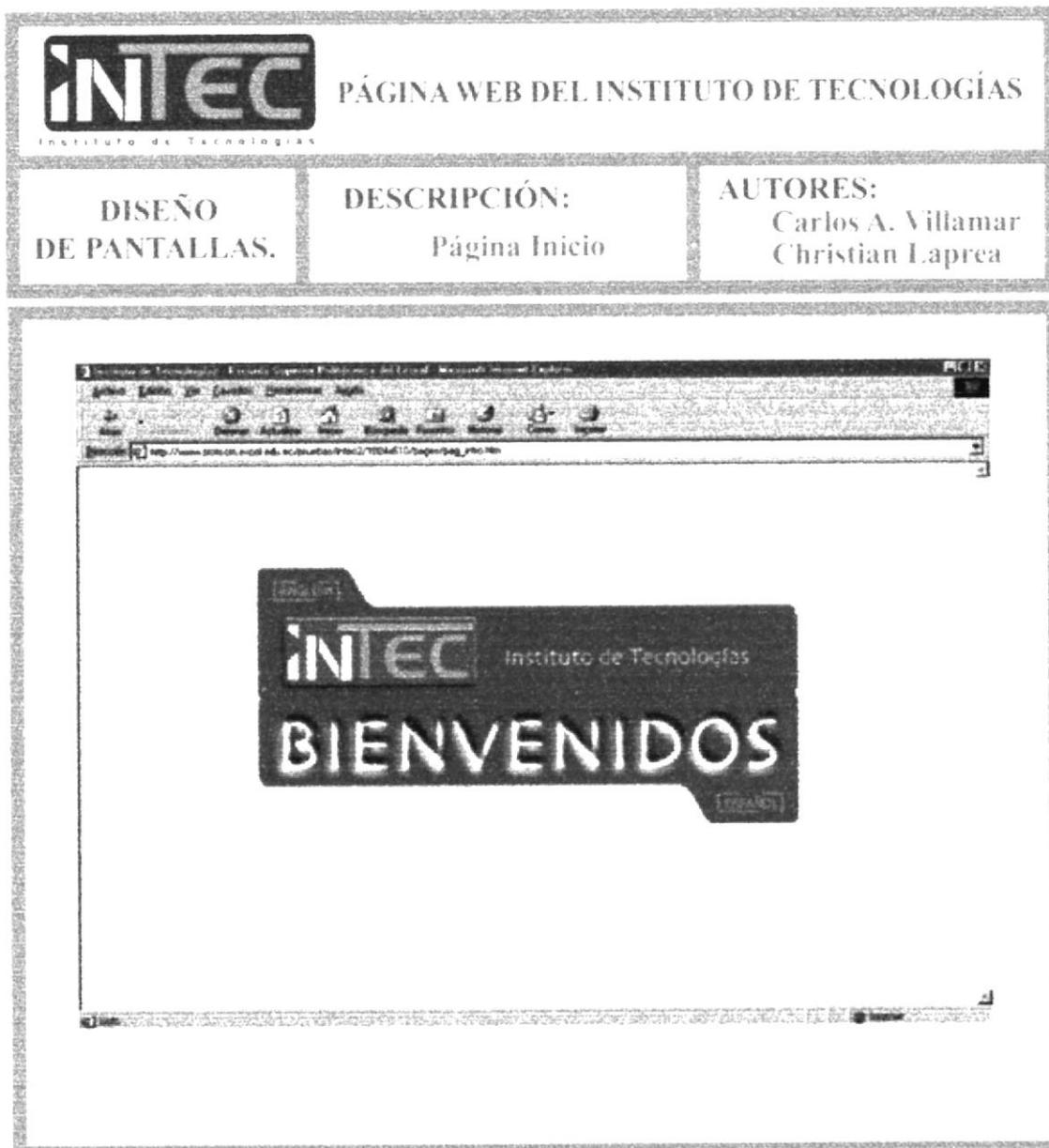


INSTITUCIÓN POL. DE LOJA

BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

10. DISEÑO DE PANTALLAS.

10.1. Páginas de Inicio.



10.2. Páginas Información.

10.2.1. Información Inicio.

 PÁGINA WEB DEL INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS Instituto de Tecnologías		
DISEÑO DE PANTALLAS.	DESCRIPCIÓN: Página de Información	AUTORES: Carlos A. Villamar Christian Laprea



10.2.2. Información Directora.



PÁGINA WEB DEL INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS

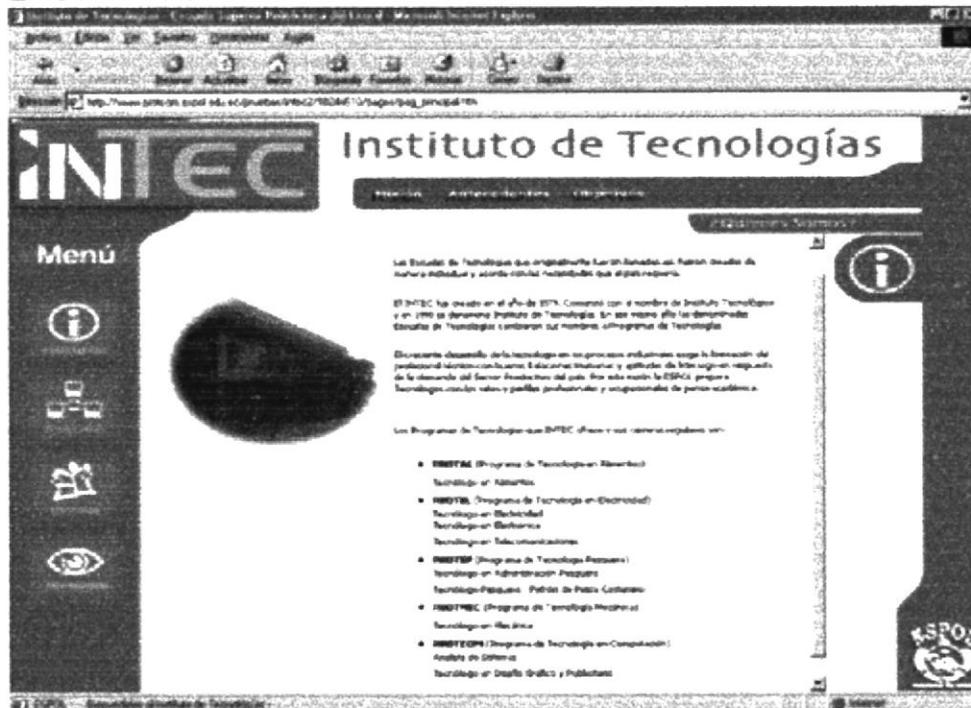
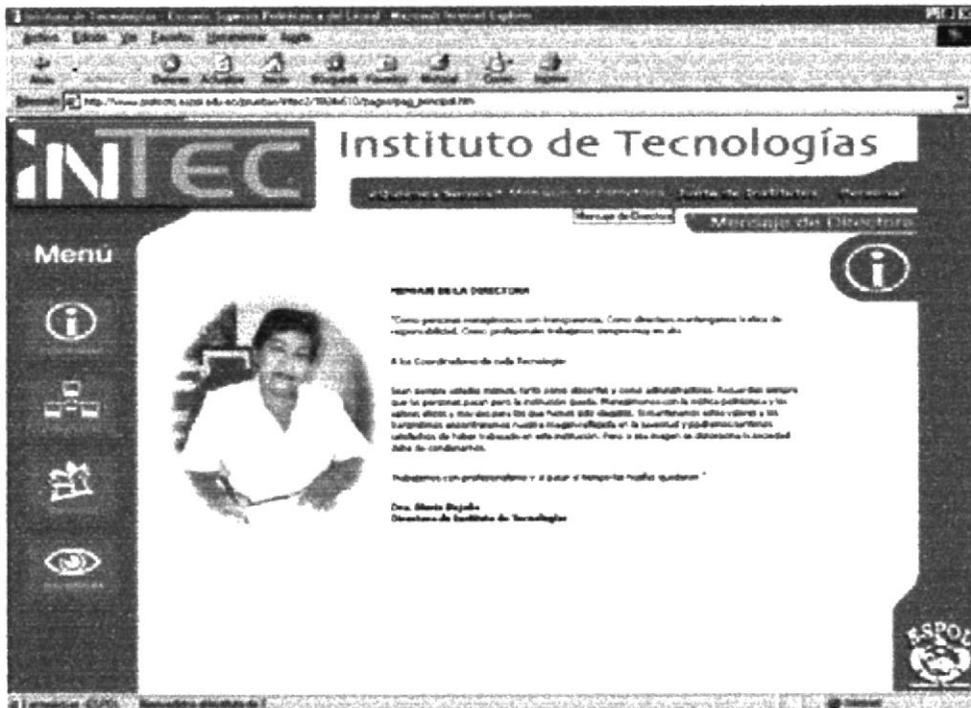
DISEÑO DE PANTALLAS.

DESCRIPCIÓN: Página de Información

AUTORES: Carlos A. Villamar Christian Laprea



BIBLIOTECA CAMPUS PEÑAS



10.2.3. Información Misión.

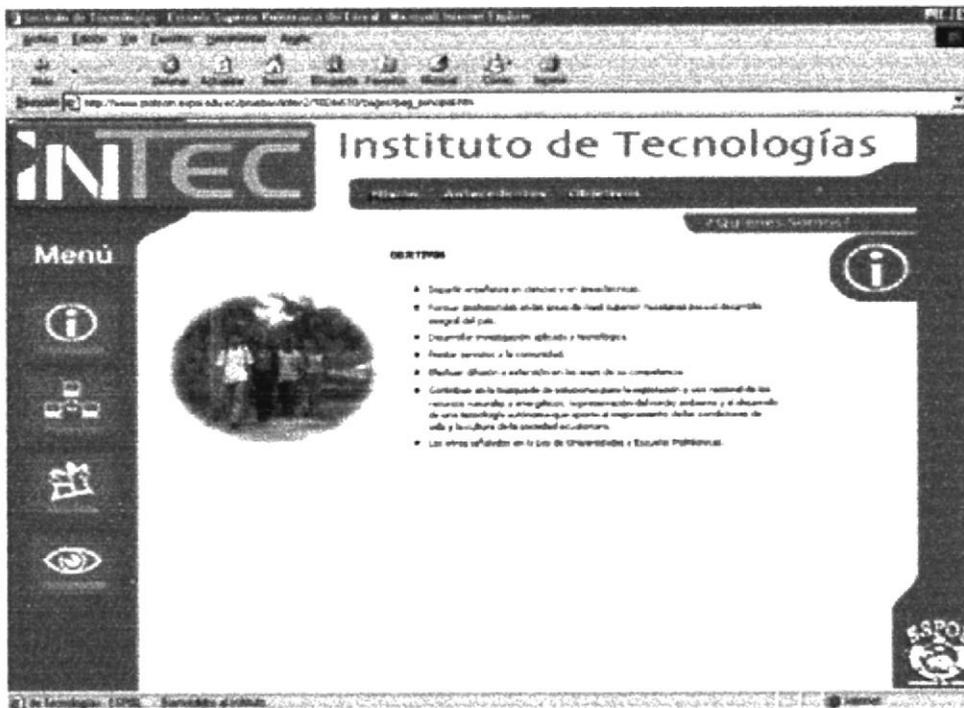
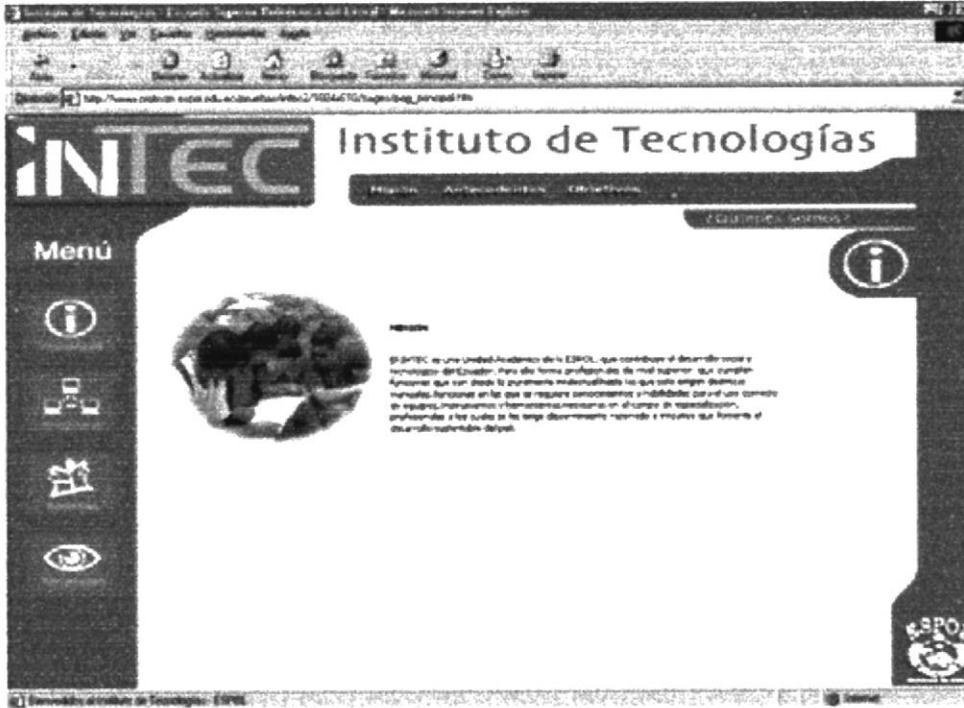


PÁGINA WEB DEL INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS

DISEÑO DE PANTALLAS.

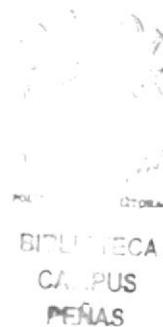
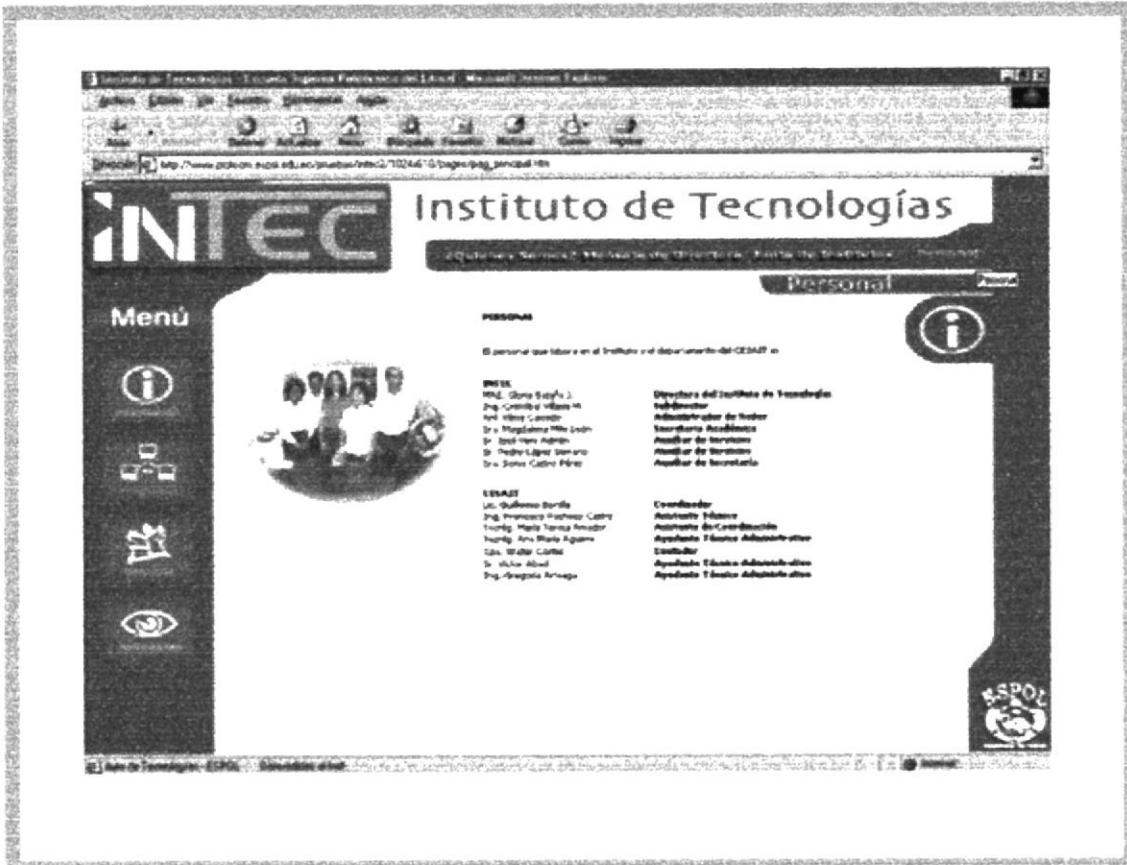
DESCRIPCIÓN:
Página Información

AUTORES:
Carlos A. Villamar
Christian Laprea



10.2.4. Información Personal.

 PÁGINA WEB DEL INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS		
DISEÑO DE PANTALLAS.	DESCRIPCIÓN: Página Información	AUTORES: Carlos A. Villamar Christian Laprea



10.3. Páginas Programas.

10.3.1. Programas Inicio.



10.3.2. Protal - Protcom.



PÁGINA WEB DEL INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS

DISEÑO DE PANTALLAS.

DESCRIPCIÓN: Página de Programas

AUTORES: Carlos A. Villamar Christian Laprea



10.4. Páginas Servicios.

10.4.1. Servicios Inicio.



10.4.2. Servicios Cesait.

 PÁGINA WEB DEL INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS <small>INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS</small>		
DISEÑO DE PANTALLAS.	DESCRIPCIÓN: Página de Servicios	AUTORES: Carlos A. Villamar Christian Laprea

