

**DESIGNIO PORTAFOLIO
UNA PÁGINA WEB PARA LOS
DISEÑADORES DE UNITEC**

JENNIFER KATERINE RINCÓN HERNNADEZ

Trabajo de Investigación Dirigida presentado
Al Programa de Diseño y Producción Gráfica
como requisito parcial para optar al título de
TÉCNOLOGO EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN GRÁFICA

CARLOS ALFONSO VARGAS CUESTA
ASESOR

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA UNITEC
FACULTAD DE DISEÑO Y PRODCUCIÓN GRÁFICA
BOGOTÁ, D.C.

**DESIGNIO PORTAFOLIO
UNA PÁGINA WEB PARA LOS**

DISEÑADORES DE UNITEC

Todo el trabajo descrito en este documento es de la autoría de los abajo firmantes y fue realizado bajo la dirección del tutor asignado, excepto donde se han hecho referencia al trabajo de los otros.

(firma)

Jennifer Katherine Rincón Hernández

Certificado de aprobación: _____

Los abajo firmantes certificamos haber leído este Trabajo de Investigación dirigida y que, en nuestra opinión, es totalmente adecuado, en calidad y nivel de profundidad, para optar al título de tecnólogo.

Nombres y apellidos asesor
Programa
Área

Nombre y apellidos Jefe del

Nombre y apellidos Jefe del Departamento
Promoción y Desarrollo Académico

Nombre y apellidos del Usuario de
Cargo

CONTENIDO

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

- 1.1 Terminología
- 1.2 ¿Que es una WEB?
- 1.3 Historia de la WEB
- 1.4 Elementos de una página WEB
- 1.5 ¿Como funciona la WEB?
- 1.6 Crear una página WEB
- 1.7 Usabilidad
- 1.8 ¿Que es el hipertexto?
- 1.9 Action script
 - 1.9.1 Estructura
 - 1.9.2 Clases
- 1.10 Visualización
- 1.11 Imágenes
- 1.12 ¿Porque es importante tener una página WEB?
- 1.13 Etapas de desarrollo de un proyecto WEB
- 1.14 Posicionamiento WEB
- 1.15 Diseño WEB
 - 1.15.1 Etapas
- 1.16 Tendencias de páginas WEB
- 1.17 Páginas de portafolios
- 1.18 Páginas WEB de Universidades de Diseño

CAPÍTULO II: PROYECTO

- 2.1 Descripción del proyecto
- 2.2 Planteamiento del problema
- 2.3 Naturaleza del proyecto
 - 2.3.1 Proceso Creativo
 - 2.3.2 Justificación
 - 2.3.3 Nombre de la empresa
 - 2.3.4 Misión
 - 2.3.5 Visión
 - 2.3.6 Valores Corporativos
 - 2.3.7 Ventajas Competitivas
 - 2.3.8 Apoyos
- 2.4 Estudio de Mercado
 - 2.4.1 Plan de Introducción al mercado
 - 2.4.2 Riesgos y oportunidades

- 2.5 Producción
 - 2.5.1 Especificaciones del servicio
 - 2.5.2 Descripción del proceso de producción
 - 2.5.3 Características de la tecnología
 - 2.5.4 Mano de obra requerida
- 2.6 Objetivos
- 2.7 Estructura
- 2.8 Material publicitario
- 2.9 Delimitación y Requerimientos del Sistemas
 - 2.9.1 Delimitación
 - 2.9.2 Requerimientos del Sistema

CAPÍTULO III: PROPUESTA DESIGNIO PORTAFOLIO

CAPÍTULO IV: EVALUACIÓN

- 3.1 Propósito de la página
- 3.2 Perfil del usuario

CAPÍTULO V: CONCLUSIÓN

CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

Vivimos en un mundo donde la tecnología avanza rápidamente y en base a esta forjamos nuestro futuro día a día.

Internet es la herramienta más conocida y utilizada a nivel mundial, en ella se encuentran toda clase de ambientes (formas, figuras, juegos... entre otros), se comparte todo tipo de información, lo que permite tener fácil acceso a conocimientos nuevos, convirtiéndose con el tiempo en el instrumento más utilizado y de rápido desarrollo.

Es por ello, que una de nuestras necesidades básicas como Diseñadores, en entorno con el mundo virtual es el desarrollo de nuestra propia WEB, ya que nos permite combatir información, estar a la vanguardia del mundo y avanzar en torno a este. Así, mostrar el talento, la capacidad competitiva y el fortalecimiento que como profesionales poseemos.

1.1 Terminología

En los últimos años, con la llegada de Internet, se han incorporado a nuestro vocabulario nuevos términos, provenientes de este medio, muchos de los cuales hoy en día son de uso común en nuestra sociedad.

El siguiente es un glosario específico de los términos que maneja Internet y que manejaremos alrededor de todo el trabajo. ¹(Los términos más comunes de Internet, con una breve explicación de los mismos)

- *Actualizar:* Cargar al ordenador o servidor una nueva versión de un programa.

- *ADSL: Asymmetric Digital Subscriber Line* (Línea de Abonado Digital Asimétrica). Tecnología que hace posible la transmisión de información digital, a gran velocidad, a través de las líneas telefónicas.

- *Alias:* Mote que utiliza una persona o grupo de personas de la red para hacer más fácil su localización o para distinguirse de otros.

- *Ancho de Banda:* Capacidad máxima de transmisión de un enlace. Usualmente se mide en bits por segundo (bps). Es uno de los recursos más caros de toda red y es uno de los temas principales hoy en día pues el ancho de banda es una limitante para el desarrollo de aplicaciones que requieren transferir grandes cantidades de información a muchos puntos diferentes

¹ Fuentes: 2002 Datacom Multimedia SL, Terminología Web, disponible en Internet en la dirección: http://www.datacommultimedia.com/terminologia_.htm

- *Ancla*: En el lenguaje HTML define la noción de ancla para especificar la partida y la llegada de un enlace hipertexto, en forma macrotexto o microtexto. Enlace (Link). Desde otro punto de vista, un ancla es un HTML-lingo para una imagen o texto que permite un enlace con otro documento.

- *APD*: Agencia de Protección de Datos

- *Arroba (@)*: Símbolo empleado en la red para separar el nombre del usuario y el dominio del servidor en las direcciones de correo electrónico.

- *ARPAnet*: Red de comunicaciones creada por la agencia ARPA precursora de la red de Internet (Advanced Research Projects Agency Net).

- *Asistente*: Programa de ayuda para facilitar al usuario la realización de tareas en una determinada aplicación.

- *Banner*: Publicidad en la red. Su formato es de 468 X 60 pixels habitualmente.

- *Browser*: Software que se utiliza para hacer uso de los recursos de Internet de manera gráfica en la WWW.

- *Bits/s*: Es la unidad de medida de velocidad de transmisión. (Utilizada en la descripción de los modems).

- *Buscador*: Se trata del servidor de Internet que con carácter y uso público nos permite obtener un listado de páginas WEB en las que están incluidas nuestras palabras de búsqueda.

- *Carriers*: Operadores de telecomunicaciones que son propietarias de las redes troncales de Internet y responsables del transporte de los datos.

- *Cache*: copia de visitas.- Es la copia mantenida por el navegador de las páginas WEB que visita

- *CGI*: Abreviatura de Common Gateway Interface. Reside en el servidor y se ejecuta al ser llamado de una página HTML. Este programa puede recibir unos parámetros de la página, y devuelve los resultados una vez procesados.

- *Chat*: Conversación, charla, tertulia. Comunicación simultánea entre dos o más personas a través de Internet

- *Clic*: Clic, cliqueo/clicquear, pinchazo, pulsar.- Acción de tocar un mando cualquiera de un ratón una vez colocado el puntero del mismo sobre una determinada área de la pantalla, con el fin de dar una orden al ordenador

- *Ciberespacio*: Es el lugar virtual de encuentro de las personas que utilizan las redes electrónicas

- *Compresión*: Sistema por el que se reduce el tamaño de un archivo.

- *Configuración*: Conjunto de características que definen el funcionamiento de los elementos de software y hardware.

- *Contraseña (password)*: Conjunto de caracteres alfanuméricos empleados para identificar a los usuarios.

- *Cookies*: Conjunto de caracteres que se almacenan en el disco duro o en la memoria temporal del ordenador de un usuario cuando accede a las páginas de determinados sitios guardando información que facilitan al mismo servidor en futuras visitas, dando a conocer las preferencias del usuario. Se puede desactivar en el navegador

- *Nombre de usuario (login o username)*: Identificador de usuario en un servidor de Internet. Puede ser tanto usuario de correo electrónico como de acceso al servidor en modo terminal (ver Telnet).

- *DNS (Domain Name System)*: Protocolo de Internet responsable de la definición, transporte bajo consulta y propagación de los nombres correspondientes a los números IP de Internet.

- *E-mail (correo electrónico)*: Servicio que permite enviar y recibir mensajes a través de la red.

- *Descargar/bajar (download)*: Proceso de transferencia de información desde un servidor a nuestro ordenador.

- *Dominio*: Es la dirección única de una computadora conectada a Internet. Cada dominio se representa a través de cuatro números, separados por puntos.

- *Espanix*: Punto neutro español de Internet al que están conectados todos los carriers con infraestructura internacional.

- *Firewall (cortafuegos)*: Sistema de seguridad utilizado como cortafuegos controlando los accesos de los usuarios externos a una red local.

- *FTP (File Transfer Protocol)*: Protocolo permite transmitir ficheros sobre Internet entre una máquina local y otra remota.

- *Hipertexto*: Tecnología sobre la que está fundamentado el servicio WWW (World Wide WEB) de Internet.

- *Home Page*: También conocido simplemente por home. Es la portada o página de entrada de un WEB.

- *Hosting*: Dar albergue, alojamiento, alquiler de espacio en ordenadores que puede ser utilizado por uno o más usuarios. Servicio que prestan las empresas de servicios (ISP)

- *Housing*: Es un plan por el que un ISP o PSI (proveedor de servicios de internet) facilita al cliente un espacio físico y conexión a internet para poder poner su servidor (físicamente) conectado las 24 horas y a disposición del mismo.

- *HTML*: Siglas del inglés Hyper text Markup Language (Lenguaje de etiquetado de hipertexto), es el lenguaje que se utiliza para crear páginas WEB.

- *InterNIC*: Organización encargada mundialmente de asignar los números y dominios en Internet. La división se hace en función de factores geográficos y divisiones de organización.

- *IP*: Siglas de Internet Protocol. Es el producto de comunicaciones estándar entre dos computadoras dentro de Internet.

- *IRC*: Internet Relay Chat: Servicio de conversación mediante teclado de Internet.

- *Internet*: Conjunto de ordenadores o servidores conectados en una red de redes mundial que comparten un mismo protocolo de comunicación y que prestan servicio a los ordenadores que se conectan a esa red

- *Link*: Un link es un enlace, al pulsar sobre él serás redirigido a una página de ese mismo portal o a otra plataforma independiente

- *Mirror*: Término usado en Internet para hacer referencia a un FTP, WEB o cualquier otro recurso que es espejo de otro. Estos mirrors se realizan automáticamente y en una frecuencia determinada, y pretenden tener una copia exacta del lugar del que hacen mirror.

- *Módem*: Dispositivo que se utiliza para pasar la información de nuestro ordenador a la línea telefónica y llegar a otro

- *Navegador*: Programa que permite visualizar las páginas del servicio World Wide WEB (Páginas WEB) de Internet.

- *Net*: La net, es una forma abreviada de referirse a Internet, en español podemos decir "la red"

- *On-line*: Conectado, en línea, condición de estar conectado a una red

- *Phishing*: es la capacidad de duplicar una página WEB para hacer creer al visitante que se encuentra en la página original en lugar de la copiada. Normalmente se utiliza con fines delictivos duplicando páginas WEB de bancos conocidos y enviando indiscriminadamente correos para que se acceda a esta página a actualizar los datos de acceso al banco. Es una forma de ataque de la ingeniería social

- *Proveedor de Acceso a Internet*: Empresa con conexión permanente a Internet que ofrece servicios de acceso a Internet a otras empresas o particulares.

- *Portal*: Sitio WEB que, por la gran cantidad de servicios (buscadores, foros, comercio electrónico, etcétera) y por la facilidad de localización que ofrece, se constituye con puerta de entrada a Internet. Los portales pueden ser genéricos, especializados en los más variados temas o corporativos.

- *Portabilidad*: es la posibilidad de cambiar de operador de telefonía y mantener el mismo número.

- *Proxy*: Servidor que canaliza el acceso a Internet de varios usuarios conectados en red local (en lugar de conectarse cada usuario a Internet por su cuenta se canaliza la conexión de un ordenador)

- *Servidor*: Ordenador que conectado a la red suministra información a otros ordenadores

- *Segmentación en Internet*: Son muchos los criterios de segmentación y selección que existen en la red pero los más habituales son: Internautas españoles, selección temática, contenido del WEB, secciones, etc.

- *Sitio WEB*: Es el conjunto de páginas de una empresa, institución o persona

- *SMTP*: (Simple Mail Transfer Protocol): Protocolo de comunicaciones para el transporte de correo electrónico por Internet.

- *URL*: (Universal Resource Locator): Una URL es la dirección donde se encuentra una página o servidor especificado.

- *WAIS*: es un sistema de recuperación de información distribuido. Permite al usuario la búsqueda en bases datos en la red (bases de datos WAIS) usando un interface fácil de usar. Las bases de datos son en su mayoría colecciones de documentos, aunque pueden contener sonido, imágenes o video.

- *World Wide WEB*: Es el servicio más popular de Internet que ofrece las llamadas páginas WEB de contenido multimedia. Servidor de información, desarrollado en el CERN (Laboratorio Europeo de Física de Partículas), buscando construir un sistema distribuido hipermedia e hipertexto.

1.2 Que es una WEB?

²“Una página WEB es una fuente de información adaptada para la World Wide WEB³ (WWW) y accesible mediante un navegador de Internet. Ésta información se presenta generalmente en formato HTML o en formato Flash (animada) y puede contener hiperenlaces a otras páginas WEB con publicidad de las mismas, constituyendo la red enlazada de la World Wide WEB”.

Figura 1 Páginas WEB.



1.3 Historia de la WEB

Si hablamos un poco de la historia de está, podemos decir que La WEB es una idea que se construyo sobre la Internet, pero introduce una serie de ideas nuevas, sacando las ya existentes.

Empezó a principios de 1990, en Suiza en el centro de investigación CERN (centro de Estudios para la Investigación Nuclear) y la idea fue de Tim Berners, la historia cuenta que la idea se gestó observando una libreta que él usaba para añadir y mantener referencias de cómo funcionaban los ordenadores en el CERN.

² <http://wikimediafoundation.org/wiki/Portada>

³ World Wide Web (o la "Web") es un sistema de documentos de hipertexto y/o hipermedios enlazados y accesibles a través de Internet. Con un navegador Web, un usuario visualiza sitios Web, forjados de páginas Web que pueden contener texto, imágenes u otros contenidos multimedia, y navega a través de ellas usando hiperenlaces.

1.5 ¿Como funciona la WEB?

Las páginas WEB pueden ser cargadas de un ordenador o computador local o remoto, llamado Servidor WEB, el cual tendrá que obtener un HOST que es un lugar en la red. El servidor WEB puede restringir las páginas a una red privada, por ejemplo, una intranet, o puede publicar las páginas en el World Wide WEB. Las páginas WEB son solicitadas y transferidas de los servidores usando el Protocolo de Transferencia de Hipertexto (HTTP - Hypertext Transfer Protocol). La acción del Servidor HOST de guardar la página WEB, se denomina "HOSTING".

Las páginas WEB pueden consistir en archivos de texto estático, o se pueden leer una serie de archivos con código que instruya al servidor cómo construir el HTML para cada página que es solicitada, a esto se le conoce como Página WEB Dinámica.

Pero en la actualidad no solo existen html, también hay mezclas de código y variaciones con los diferentes programas que se utilizan para realizaciones de páginas WEB tales como flash y dreamweaver, creando un espacio con animación y movimiento. Multimedia

Otros archivos multimedia como sonido o video pueden ser incluidos también en las páginas WEB, como parte de la página o mediante hipervínculos. Juegos y animaciones también pueden ser adjuntados a la página mediante tecnologías como Adobe Flash y Java. Este tipo de material depende de la habilidad del navegador para manejarlo y que el usuario permita su visualización.

Las páginas estáticas generalmente usan la extensión de archivo .htm o .html. Las páginas dinámicas usan extensiones que generalmente reflejan el lenguaje o tecnología que se utilizó para crear el código, como .php (PHP), .jsp (JavaServer), etc. En estos casos, el servidor debe estar configurado para esperar y entender estas tecnologías.

Las páginas WEB generalmente incluyen instrucciones para el color del texto y el fondo, así como hipervínculos a imágenes y algunas veces otro tipo de archivos multimedia.

Las imágenes son almacenadas en el servidor WEB como archivos separados.

1.6 Crear una página WEB

Para crear una página WEB, es necesario un editor de texto o un editor de HTML. Para cargar la información al servidor generalmente se utiliza un cliente FTP.

El diseño de una página WEB es completamente personal. El diseño se puede hacer de acuerdo a las preferencias personales o se puede utilizar una plantilla (template).

Mucha gente publica sus propias páginas WEB usando sitios gratuitos como GeoCities de Yahoo, Tripod o Angelfire, los cuales piden a cambio un espacio limitado y publicidad.

1.7 Usabilidad

⁴ El diseño de sitios WEB deben seguir los siguientes principios:

1. *Anticipación*, el sitio WEB debe anticiparse a las necesidades del usuario.
2. *Autonomía*, los usuarios deben tener el control sobre el sitio WEB.
3. *Los colores*, han de utilizarse con precaución y así no dificultar el acceso a los usuarios con problemas de distinción de colores.
4. *Consistencia*, las aplicaciones deben ser consistentes, seguras y estables con relación a las expectativas de los usuarios.
5. *Eficiencia del usuario*, los sitios WEB se deben centrar en la productividad del usuario, no en la del propio sitio WEB.
6. *Reversibilidad*, un sitio WEB ha de permitir deshacer las acciones realizadas.
7. *Ley de Fitts*, indica que el tiempo para alcanzar un objetivo con el ratón esta en función de la distancia y el tamaño del objetivo. A menor distancia y mayor tamaño más facilidad para usar un mecanismo de interacción.
8. *Reducción del tiempo de latencia*, Hace posible optimizar el tiempo de espera del usuario, permitiendo la realización de otras tareas mientras se completa la previa e informando al usuario del tiempo pendiente para la finalización de la tarea.
9. *Aprendizaje*, los sitios WEB deben requerir un mínimo proceso de aprendizaje y deben poder ser utilizados desde el primer momento.
10. *El uso adecuado de metáforas*, facilita el aprendizaje de un sitio WEB.
11. *La protección del trabajo*, Se debe asegurar que los usuarios nunca pierden su trabajo como consecuencia de un error.
12. *Legibilidad*, el color de los textos debe contrastar con el del fondo, y el tamaño de fuente debe ser suficientemente grande.
13. *Seguimiento de las acciones del usuario*, Conociendo y almacenando información sobre su comportamiento previo se ha de permitir al usuario realizar operaciones frecuentes de manera más rápida.
14. *Interfaz visible*, Se deben evitar elementos invisibles de navegación que han de ser inferidos por los usuarios, menús desplegados, indicaciones ocultas, etc.

⁴ Eduardo Manchón, Usabilidad de una página Web, disponible en Internet en la dirección <http://www.alzado.org/>

⁵ Otros principios para el diseño de sitios WEB son:

- a) Los usuarios deben ser capaces de alcanzar sus objetivos con un mínimo esfuerzo y unos resultados máximos.
- b) Un sitio WEB no ha de tratar al usuario de manera hostil. Cuando el usuario comete un error el sistema ha de solucionar el problema, o en su defecto sugerir varias soluciones posibles, pero no emitir respuestas que meramente informen del error culpando al usuario.
- c) En ningún caso un sitio WEB puede venirse abajo o producir un resultado inesperado. Por ejemplo no deben existir enlaces rotos.
- d) Un sitio WEB debe ajustarse a los usuarios. La libertad en el uso de un sitio WEB es un término peligroso, cuanto mayor sea el número de acciones que un usuario pueda realizar, mayor es la probabilidad que cometa un error. Limitando el número de acciones al público objetivo se facilita el uso de un sitio WEB.
- e) Los usuarios no deben sufrir sobrecarga de información. Cuando un usuario visita un sitio WEB y no sabe donde comenzar a leer, existe sobrecarga de información.
- f) Un sitio WEB debe ser consistente en todos los pasos del proceso. Aunque pueda parecer apropiado que diferentes áreas tengan diseños diferentes, la consistencia entre los diseños facilita al usuario el uso de un sitio.
- g) Un sitio WEB debe proveer de un feedback a los usuarios, de manera que éstos siempre conozcan y comprendan lo que sucede en todos los pasos del proceso.

1.8 ¿Que es el hipertexto?

Hipertexto son datos que contienen enlaces (links) a otros datos, en el lenguaje WEB, un documento de hipertexto no es solo algo que contiene datos, sino que además contiene enlaces a otros documentos.

Un ejemplo simple de hipertexto es una enciclopedia que al final de un tema tiene referencias de algún tema en especial o referencias bibliográficas a otros textos.

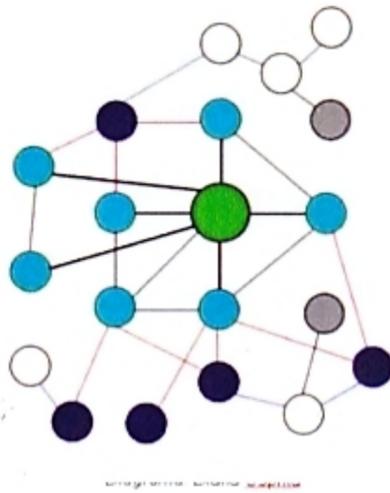
En Hipertexto, el ordenador hace que seguir esas referencias sea facilísimo, permitiendo al lector que pueda saltar la estructura secuencial del texto y seguir lo que más le gusta.

En Hipertexto permite hacer enlaces en cualquier lugar de la información, no sólo al final y cada enlace tiene una marca que lo identifica y destaca, puede estar resaltado, subrayado o puede estar identificado por un número.

⁵ Eduardo Manchón, Usabilidad de una página Web, disponible en Internet en la dirección <http://www.alzado.org/>

El hipertexto por lo general no se limita a datos textuales, podemos encontrar dibujos del elemento especificado, sonido o video referido al tema (Estos documentos que tienen gran variedad de datos, como sonido, video, texto, en el mundo del hipertexto se llama hipermedia).

Figura 2 Hipertexto



Fuente: Diana Ospina Disponible en Internet en la página WEB : <http://www.escaner.cl/escaner71/cesar71b.jpg>

1.9 Action Script

El Action Script es un lenguaje de programación orientado a objetos (OOP), utilizado en especial en aplicaciones WEB animadas, realizadas en el entorno Adobe Flash, la tecnología de Adobe para añadir dinamismo al panorama WEB. Fue lanzado con la versión 4 de Flash, y desde entonces hasta ahora, ha ido ampliándose poco a poco, hasta llegar a niveles de dinamismo y versatilidad muy altos en la versión 9 (Adobe Flash CS3) de Flash.

Action Script es un lenguaje de script, esto es, no requiere la creación de un programa completo para que la aplicación alcance los objetivos. El lenguaje está basado en especificaciones de estándar de industria ECMA-262, un estándar para Javascript, de ahí que ActionScript se parezca tanto a Javascript.

La versión más desarrollada actualmente es ActionScript 3.0, que incluye clases y es utilizada en la última versión de Adobe Flash (recientemente comprada a Macromedia) y en anteriores versiones de Flex.

Recientemente se ha lanzado la beta pública de Flex 2, que incluye el nuevo ActionScript 3, con mejoras en el rendimiento y nuevas inclusiones como el uso de expresiones regulares y nuevas formas de empaquetar las clases. Incluye, además, Flash Player 8.5, que mejora notablemente el rendimiento y disminuye el uso de recursos en las aplicaciones Macromedia Flash.

1.9.1 Estructura

Flash está compuesto por Objetos, con su respectiva ruta dentro del swf. Cada uno de estos en ActionScript pertenece a una clase (MovieClip, Botones, Arreglos, etc.), que contiene Propiedades y Métodos.

- *Propiedades:* Dentro del archivo raíz de la clase, están declaradas como variables (`_alpha`, `useHandCursor`, `length`).
- *Métodos:* Dentro del archivo raíz de la clase, están declaradas como funciones (`stop()`, `gotoAndPlay()`, `getURL()`).

1.9.2 Clases

Algunas clases de ActionScript son:

- Accessibility (nivel superior)
- Array (instancias)
- Boolean (instancias)
- Button (instancias)
- Capabilities (nivel superior)
- Color (instancias)
- ContextMenu (instancias)
- ContextMenuItems (instancias)
- Date (instancias)
- Error (instancias)
- Key (nivel superior)
- LoadVars (instancias)
- Math (nivel superior)
- Mouse (nivel superior)
- MovieClip (instancias)
- MovieClipLoader (instancias)
- NetConnection (instancias)
- NetStream (instancias)

- Number (nivel superior)
- Object (instancias)
- PrintJob (instancias)
- Selection (nivel superior)
- Sound (instancias)
- Stage (nivel superior)
- String (instancias)
- StyleSheet (instancias)
- System (nivel superior)
- TextField (instancias)
- TextFormat (instancias)
- XML (instancia)
- XMLSocket

1.10 Visualización

Las páginas WEB generalmente requieren de más espacio del que esta disponible en pantalla, por esta razón la mayoría de veces encontramos las barras de desplazamiento (scrollbars) en la ventana, estas nos permiten visualizar todo el contenido.

La barra espaciadora horizontal es menos común que la vertical, esto se debe quizá a que las páginas horizontales no se imprimen correctamente y acarrear más inconvenientes para el usuario.

Una página WEB puede ser un solo HTML o puede estar constituido por varios formando un arreglo de marcos (frames).

Aunque en la mayoría de los casos esta casi confirmado que los marcos causan problemas en la navegación e impresión, (estos problemas generalmente ocurren en navegadores antiguos), tienen como función principal, permitir que cierto contenido permanezca estático (como una página de navegación o encabezados), permanezcan en un sitio definido mientras que el contenido principal puede ser visualizado y desplazado si es necesario. Otra característica de los marcos es que solo el contenido en el marco principal es actualizado.

Cuando las páginas WEB son almacenadas en un directorio común de un servidor WEB, se convierten en un WEB site.

El WEB site generalmente contiene un grupo de páginas WEB que están ligadas entre sí. La página más importante que hay que almacenar en el servidor es la página de índice (index). Cuando un navegador visita la página de inicio (homepage) de un WEBSITE o algún URL apunta a un directorio en vez de a un archivo específico, el servidor WEB mostrara la página de índice.

Cuando se crea una página WEB, es importante asegurarse que cumple con los estándares del Consorcio World Wide WEB (W3C) para el HTML, CSS, XML, etc. Los estándares aseguran que todos los navegadores mostrarán información idéntica sin ninguna consideración especial. Esto garantiza que la página WEB será accesible para diferentes navegadores, ya sean nuevos o antiguos, así como para usuarios con incapacidades auditivas y visuales.

1.11 Imágenes

Los formatos más utilizados son del tipo:

Formato GIF:

- Apropiado para logotipos y además arte gráfica, para imágenes con colores sólidos y continuos (especialmente para imágenes con bordes definidos, u texto o un dibujo). Este es el único soportado por cualquier navegador existente.
- Además comprime la información de la imagen sin pérdida de información.
- Este formato soporta un máximo de 256 colores.
- Un GIF puede ser transparente; la transparencia permite crear imágenes que comparten el mismo color de fondo de la página, simulando una apariencia no rectangular.

Formato JPEG:

- Apropiado para imágenes complejas o para fotografías, ya que es bueno para trabajar con imágenes con múltiples patrones y contrastes.
- JPEG comprime y destruye parte de la información de la imagen.
- Soporta hasta 16,6 millones de colores.
- Un JPEG no puede ser transparente.

Teniendo en cuenta todo esto, no es bueno convertir un GIF a JPEG o viceversa. Se pierde gran parte de la calidad de imagen, además puede ocupar más espacio(en KB) que en el formato anterior.

Estos formatos gráficos cuentan con ciertas variaciones que permiten agilizar la visualización de sus contenidos hasta hacer simples animaciones.

Ellos son:

- Los *GIF intercalados* que cargan las imágenes acrecentando el nivel de detalle: comienzan por verse borrosas y van tomando formando hasta que se completan; esto sirve para la espera por los gráficos de la página no sea ardua.

- Los *JPEG progresivos*, funcionan de manera similar a los GIF intercalados: primero muestran una imagen de baja resolución que luego se va completando con una alta resolución; esta clase de formato JPEG es bastante nueva, por lo que no todos los navegadores la soportan.
- Los *GIF animados* conocidos también como GIF89a; este formato permite crear simples animaciones que dan un impacto especial y atraen la atención de los visitantes.

Los GIF animados están soportados por la gran mayoría de los navegadores, además debemos tener en cuenta que ocupan un mayor número de byte.

Un aspecto muy importante a tener en cuenta es el *tamaño de las imágenes*, pues una imagen grande supone un fichero grande, y esto puede resultar en un tiempo excesivo de carga, con el consiguiente riesgo de que quien esté intentando cargar nuestra página se canse de esperar, y desista de ello. Además las imágenes incrustadas en páginas WEB son en partes responsables de los cuellos de botellas existentes en la WWW.

Algo bueno relacionado con el HTML es incluir en el tag los parámetros WIDTH y HEIGHT, es decir el alto y el ancho de la imagen. Por defecto, HTML toma las dimensiones reales de la imagen. Pero si incluimos estos valores la página HTML se presentará mucho más rápido en pantalla(el texto) mientras se acaban de transmitir las imágenes.

1.12 ¿Porqué es importante tener una página WEB?

Hoy en día, Internet es la vía de comunicación más fácil y económica de llegar a todo el mundo. Por eso cada vez más gente se conecta a la red en busca de información y/o servicios, y quienes todavía no lo hicieron, por lo menos ya han pensado en esa posibilidad.

Podríamos decir que, cambie o no la situación crítica actual, en un futuro muy cercano todos tendremos acceso fácil a Internet y la posibilidad de disfrutar de los servicios que ofrece esta gran red de redes.

Hoy miles de personas recurren a ella en forma permanente y por diversos motivos pero pronto también lo harán quienes la necesiten como única opción para acceder a la información y a los servicios imprescindibles que requieran desde sus casas o trabajos.

Actualmente, ya sea por información o por servicios, Internet ha logrado responder a muy diversas necesidades, y lo hace cada vez con mayor eficacia.

La necesidad de información al instante y las diferentes y nuevas formas de ventas han ubicado a Internet como una de las principales ventanas comerciales del mundo.

Así, el uso de Internet trajo muchas ventajas que se traducen en mejor atención al cliente, en ganar consumidores por venta on-line y en mejorar las comunicaciones entre departamentos o sectores de la misma.

Incursionar en este medio, se volvió la solución a nuevas estrategias comerciales, que permiten el ingreso a otros mercados competitivos, solucionando nuevas necesidades y creando satisfacción en el servicio.

1.13 Etapas de desarrollo de un proyecto WEB

El desarrollo de un proyecto de sitio WEB puede dividirse en tres etapas principales:

1. *Prediseño,*
2. *Diseño,*
3. *Instalación y prueba.*

El punto de vista desde el cual se analiza el proceso de diseño no es desde la interrelación usuario-tecnología, sino como interacción humana, mediante la tecnología. Es decir, entender a la WEB como medio de comunicación entre personas. Esto nos debe ayudar a pensar permanentemente en "el otro", la persona invisible y desconocida para quien hacemos la página WEB.

De todas las palabras que utilizamos al hablar de Internet, la que más deben tener en cuenta los diseñadores es la que designa al acto de instalar un sitio, pensar en los usuarios, pensar en cómo piensan estos.

Como finalidad o fin común la última persona, será quien habilitará y juzgará la página, es por ello que es tan importante que se satisfagan las necesidades de nuestros usuarios.

1.14 Posicionamiento WEB

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

Los trucos no legales más utilizados son los siguientes:

Cloaking: devolver contenidos distintos, dependiendo de si visita la página el robot de Google o un usuario en busca de información que no va a encontrar en sitios WEB con esta técnica de engaño a los buscadores.

Enlaces Ocultos: son una variante del texto oculto realizada por WEBmasters que quieren promocionar otros sitios WEB y, al no poder conseguir enlaces externos, utilizan sus propias páginas.

Popularidad Artificial: es una técnica que aumenta, de forma artificial, el posicionamiento en la recuperación de búsquedas de motores WEB. Hay diferentes modalidades: Spam en WEBlogs y libros de firmas; FFA y Granjas de Enlaces; Cross-linking.

Texto oculto: consiste en la inserción de multitud de palabras clave en sus páginas WEB ocultándolas con el mismo color del fondo, con etiquetas meta o dentro del código fuente.

Abuso de palabras claves: situar palabras clave en un montón de elementos de una página WEB.

El crecimiento que ha obtenido Internet en estos últimos años lo ha convertido en un nuevo canal de comunicación. Su actual presencia en hogares y negocios avanza de forma creciente y con mayor rapidez que con el que otros medios de comunicación, como la radio, la TV o el Fax, tardaron en implantarse.

Son muchas las ventajas que ofrece para su empresa, asociación o negocio aparecer en Internet:

- Una WEB mejora su imagen, su credibilidad institucional. Le vincula a términos positivos, como capacidad de innovación.
- Amplia las posibilidades de captar nuevos clientes y negocios.
- En un mercado cada vez más competitivo y abierto, mejora sus posibilidades de mejorar su rentabilidad.

1.15 Diseño WEB

Como en cualquier diseño WEB, es imprescindible sus tres pasos a seguir; la planificación, el diseño e implementación de sitios WEB y páginas WEB. No es simplemente una aplicación del diseño convencional sobre Internet, ya que requiere tener en cuenta argumentos como navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información y la interacción de medios como el audio, texto, imagen y video.

El diseño es la comunicación textual (contenidos) existente en Internet, y por esta razón se obliga a pensar una mejor estructuración de los mismos en este soporte. La unión de un buen diseño con una jerarquía bien elaborada de contenidos es la clave del éxito, ya que aumenta la eficiencia de la WEB como canal de comunicación e intercambio de datos y brinda posibilidades, como el contacto directo entre el productor y el consumidor de contenidos.

El diseño WEB ha visto amplia aplicación en los sectores comerciales de Internet, esto se debe a que se utiliza no solo como medio de información, sino también como medio de expresión plástica en sí. Artistas y creadores hacen de las páginas en Internet un medio más para ofrecer sus producciones y utilizarlas como un canal más de difusión de su obra.

El diseño de páginas WEB tiene una amplia área de aplicación en el diseño gráfico, en el cual se integran conocimientos propios del diseño como son la composición, el uso de color y la tipografía con conocimientos técnicos del medio como son los lenguajes HTML (*HiperText Markup Language*) y CSS (*Cascading Style Sheets*), así como conocimientos sobre usabilidad, accesibilidad y organización de un sitio WEB.

Figura 3 Diseño WEB



*Fuente: The fwa esta disponible en la
Página WEB <http://archive.group94.com/redbullcreativitycontest/>*

El diseño de páginas WEB trata básicamente de realizar un documento con información y combinarla con otros documentos y asignarle una presentación para diferentes dispositivos de salida (en una pantalla de ordenador, en papel, en un teléfono móvil, etc.). Estos documentos o páginas WEB pueden ser creadas como:

- Creando ficheros de texto en HTML.
- Utilizando un programa WYSIWYG de creación de páginas.
- Utilizando lenguajes de programación del lado del servidor para generar la página WEB

1.15.1 Etapas

Para el diseño de páginas WEB debemos tener en cuenta dos etapas:

- a) La primera es el diseño visual de la información que se desea editar. En esta etapa se trabaja en el papel distribuyendo el texto, los gráficos, los vínculos a otros documentos y otros objetos multimedia que se consideren pertinentes. Es importante que antes de trabajar sobre el computador se realice un bosquejo o prediseño sobre el papel. Esto facilitará tener un orden claro sobre el diseño.
- b) La segunda, una vez que se tiene este boceto se pasa a 'programar' la página WEB. Para esto, y fundamentalmente para manejar los vínculos entre documentos, se creó el lenguaje de marcación de hipertexto o HTML. Los enlaces que aparecen subrayados en este documento y otros de Wikipedia son ejemplos de hipertexto, puesto que al pulsar sobre ellos conducen a otras páginas con información relacionada.

El HTML consta de una serie de etiquetas que estructuran el texto y son presentados en forma de hipertexto por agente de usuario o navegadores. Esto se puede hacer con un simple editor de textos (debe guardarse como texto plano, sin ningún tipo de formato y con extensión .html o .htm).

Aprender HTML es relativamente fácil, así que es sencillo crear páginas WEB de este modo. Y si miramos un poco hacia el pasado vemos que esta era la única manera de generarlas hasta que aparecieron a mediados de 1996, algunos editores visuales de HTML, como *MS FrontPage* y *Macromedia Dreamweaver*. Con estas herramientas no es absolutamente necesario aprender HTML (aunque sí aconsejable), con lo cual el desarrollador se concentra en lo más importante, el diseño del documento.

Sin estas dos etapas es poco probable el triunfo de nuestra página WEB, y debemos tener en cuenta el nivel de programación en el diseño de las aplicaciones y del impacto visual que se quiere generar en el usuario.

1.16 Tendencias de páginas WEB

Este es un breve resumen de las tendencias actuales del Diseño gráfico de las diferentes páginas WEB, y una muestra de las características que hacen que el Diseño WEB sea fresco, atractivo y fácil utilizar.

A mediados de los años el diseño en páginas WEB a mejorado notoria mente llegando al punto, de que en este 2007, halla alcanzado un avance único, mejor que en todos los tiempos. Esto nos ayuda no solo a que sea un agrado estar en las diferentes WEB sino a que sea mas fácil de encontrar todo tipo de información y a la vez, siempre encontremos en la WEB una de las mejores respuestas de Información, Juegos, Entretenimiento en general.

A continuación veremos una muestra de las diferentes páginas que están en la vanguardia de Diseño WEB, con ellos podemos ver lo antes mencionado Diseños frescos, atractivos, y de fácil usabilidad.

Figura 4 ejemplos de tendencias de páginas WEB



- Poco texto, o información muy puntual.
- De fácil navegabilidad
- Disposición simple

- Orientación centrada
- Diseñar el contenido, no la página, efectos 3D, usados escasamente
- Colores suaves, neutrales del fondo, Color fuerte
- Texto grande

Estas imágenes que acabamos de ver son una muestra clara de lo que se está manejando actualmente en el diseño WEB, esto no quiere decir que para dar un ejemplo hallamos elegido los sitios de mejor diseño en cuanto a nuestro punto de vista, pero nos muestran la tendencia actual.

Figura 5 tendencias de páginas WEB



Fuente: Página de Diseño <http://www.ashWEBstudio.com/>

Figura 6 tendencias de páginas WEB



Fuente: Página de Diseño <http://www.macaroondesign.com/>

Figura 6 tendencias de páginas WEB



Fuente: Página de Diseño <http://www.startupbusinessschool.com>

Figura 7 tendencias de páginas WEB



Fuente: Página de Diseño <http://www.forecastadvisor.com/docs/contact/>
Figura 8 tendencias de páginas WEB



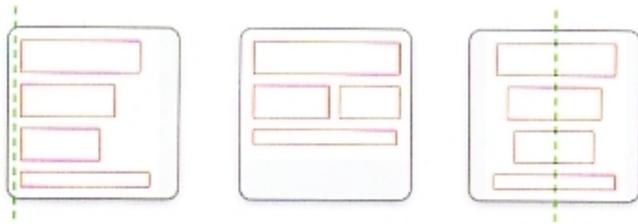
Fuente: Página de Diseño <http://www.reallywildflowers.co.uk/>

Figura 9 tendencias de páginas WEB



Fuente: Página de Diseño <http://www.plaxo.com/info/>

Una de las características que encontramos es que actualmente la disposición de la página es centrada anteriormente el uso de las páginas como lo muestra en la grafica También, las disposiciones (de ancho total) liquidas son menos populares.



Y tambien podemos visualizar de forma clara aún se hacen pequeñas aplicaciones de 3D ya no tan comunes en las páginas WEB.



Los flashes redondos de la marca registrada están por todas partes.



Si hablamos mas detalladamente de su color, todos los hotties tienen un fondo llano, el ser más popular blancos y la escala de grises. Éstos dan un fresco, neutral, la base suave contra las cuales tú puedes destellar color fuerte. Si usamos colores fuertes, un fondo suave, con estilo es la base perfecta. Los colores y el contraste fuerte dan una fuerte atención del usuario.



Como con color y los efectos fuertes 3D, los iconos y los botones atractivos pueden agregar que pedacito del pulimento a ayudar a dar a una página una sensación de alta calidad. Pero utilizado demasiado, tendrán el efecto contrario, estorbando la página y confundiendo al usuario.



Un texto más grande del usual para ayudar a que los visitantes vean rápidamente cuáles es la página alrededor, ¿cuál? y ¿qué? es más importante.

1.17 Que es un portafolio?

Un portafolio es un tipo de fólder donde los alumnos guardan una selección de sus trabajos acompañados de un comentario propio. Los alumnos lo elaboran como evidencia de lo que ya han logrado.

Un portafolio, también es utilizado para evidenciar el proceso de aprendizaje de cada alumno, así como también es importante llevar un registro (corregir, reforzar con ejercicios extras, una explicación adicional,...).

En este caso el portafolio tiene que ser un reflejo de todas las fases que se superaron durante el proceso de aprendizaje (asesoramiento formativo). Por otro lado el portafolio también sirve para juzgar los logros de los alumnos, por ejemplo al final del semestre o al final de un bloque de aprendizajes (asesoramiento sumativo).

Se elabora un diferentes tipos de portafolios, dependiendo del objetivo. Para un objetivo formativo el portafolio será diferente que para un objetivo sumativo, ya que tanto las delimitaciones como sus objetivos son diferentes.

1.18 ¿Cómo elaborar el portafolio?

1. Haz bocetos de tu diseño, intenta crearte una imagen final de como va a ser el diseño y procura no alejarte demasiado de ella. Es muy fácil dejarse llevar por el entusiasmo y querer utilizar todas las herramientas, efectos y trucos que conocemos. No obstante, si te paras a pensarlo unos segundos te darás cuenta de que, si te excedes, tu portafolio no transmitirá una imagen profesional.
2. Diseña para ti... El portafolio es tu tarjeta de visita, es una carta de presentación y, de forma indirecta, dará una idea a tus usuarios del tipo de tu desarrollo a nivel grafico.
3. No te olvides que lo importante son tus usuarios. No hagas experimentos en tu portafolio, salvo que lo hagas por puro amor al arte o te muevas en círculos muy especializados. En general, la mayoría de portafolios buscan ser contratados como diseñadores o desarrolladores por un tercero.

4. Incluye sólo tus mejores trabajos. No tiene sentido incluir trabajos mediocres en tu portafolio, crear una buena impresión en alguien es una tarea difícil pero causar mala impresión es cuestión de un segundo.
5. Si no tienes suficientes diseños en tu portafolio, crea trabajos a nivel creativo pues es una opción para venderte como diseñador.
6. Actualiza con frecuencia. Esto te ayudara cada vez más a conseguir mejores opciones de trabajo.

1.17 Páginas de portafolios

Sabemos que muchos diseñadores gráficos o multimedia, no necesariamente poseen su propio sitio WEB o portafolio en línea, esto se debe a sus costos o falta de tiempo, a veces es un tema que dejamos pasar y luego olvidamos.

Uno de los factores más relevante es el poco interés hacia ello, ya que no lo creemos importante, pero en realidad un portafolio para nosotros como Diseñadores Gráficos, es nuestra carta de presentación, nuestra hoja de vida, el espacio en el que mostramos nuestro talento y conocimiento.

Por ello es tan importante que avancemos al ras de la tecnología y coloquemos a nuestra disposición los medios y las herramientas para darnos a conocer. El primer paso para ello es nuestro portafolio, el segundo paso es la página WEB, promotora de nuestro talento y el sistema numero uno a nivel mundial, Internet.

Figura 10 Portafolio

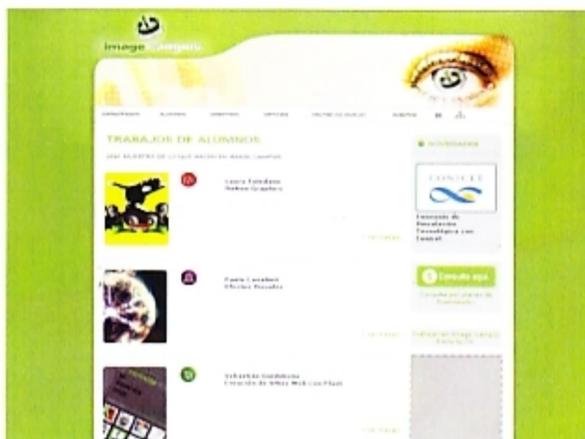


Fuente: Página de Portafolios
disponible en <http://www.creativebinge.com/>

Otra de las formas más comunes de visualizar los trabajos en las diferentes páginas, es en el espacio de trabajos de alumnos, allí se encuentran; ilustraciones, fotos, muestras de páginas WEB o de diferentes materias, en el transcurso de sus semestres o de algunos eventos relevantes.

En donde nos enseñan los trabajos más destacados, una colección también de no más de 20 fotos, con una descripción corta del nombre del trabajo y su autor, en una que otra el semestre.

Figura 12 Trabajos de alumnos



Fuente: Imagen Campus, Argentina
Disponble en <http://www.imagecampus.com.ar>

Ya por ultimo de las 50 páginas visitadas, de los diferentes paises, encontramos que solo una que posee un link de portafolio, pero si la miramos bien, en ella encontraremos que es un concurso realizado al mejor portafolio y solo un trabajo expuesto por cada estudiante.

También podemos mirar que posee una breve reseña y algunos datos personales del autor.

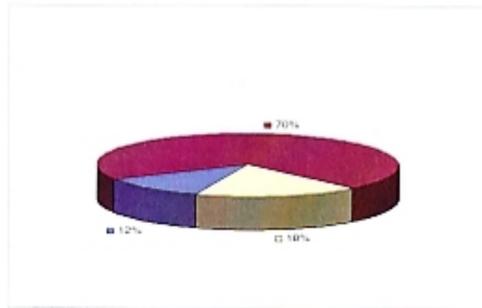
Al final muestra el portafolio ganador, pero no muestra los criterios bajos los cuales fue escogido.

Figura 13 Página de Portafolios

The screenshot shows a website for 'Ideartes' with a red header. The header contains the logo 'Ideartes' and the text 'Formación técnica y tecnológica por ciclos' and '44 años'. Below the header is a navigation menu with items: Home, Cursos, Admisión, Contacto, Formación Continua, Biblioteca, Novedades, Español, Datos, Directorio, Descargas. The main content area is divided into two columns. The left column has a vertical menu with items: PRESENTACIÓN, CICLO TÉCNICO, CICLO TECNOLÓGICO, PORTAFOLIOS, PRÁCTICAS, EGRESADOS, CONTACTO. Below this menu is contact information for 'JOSE FERNANDO RODRIGUEZ SIERRA' and a list of social media icons. The right column features a large red banner with the word 'Publicidad' and a small image of a person. Below the banner is a vertical list of social media icons and a larger image of a person in a dark jacket with the text 'QUE TE GOCEN ES'.

A continuación mostraremos un diagrama el cual no mostrara el estudio realizado.

Figura 14 Estadística



Datos numéricos de las Universidades (según 50 datos)

CAPÍTULO II PROYECTO

2.1 Descripción del proyecto

Plantear una propuesta para la creación de una página web, alterna a la universidad pero exclusiva para diseñadores, cuya función sea la exposición de los diferentes trabajos realizados por los miembros de la facultad de Diseño Gráfico. Esta página estará diseñada de tal forma que tanto los estudiantes, egresados y profesores puedan tener un espacio en el cual mostrar sus habilidades ya sea en la ilustración con sus diferentes categorías, como en la fotografía, diagramación, material publicitario, entre otras, sobra aclarar que esta categorías a las vez estarán divididas en subcategorías, además cada trabajo tendrá el nombre del estudiante como sus datos, esto es para que no sólo esta página se enfoque totalmente a nivel institucional sino también a nivel laboral, para que las empresas que estén buscando una persona en una actividad específica entren, evalúen y encuentren según sus trabajos, a las personas que necesitan. También cada mes se van a calificar a los TOP 10 en diseño de todas las categorías.

Por otra parte esta es una oportunidad para conseguir trabajo para algunos estudiantes, además de demostrar lo que hacen como diseñadores, también es una oportunidad para aquellas personas que desean entrar a Unitec, porque con ello no solo se esta demostrando lo aprendido si no lo enseñado y lo trabajado además para darle mas divulgación al talento de la misma.

Sobra aclarar que este no es un portal en el cual cada uno tiene su propia cuenta, sino que hay un administrador que filtra el trabajo, con un criterio de evaluación basado en parámetros específicos, quien evaluara si es apto para la página.

El Diseño de esta página será independiente a la página WEB de la Universidad, pero tendrá en cuenta los principios fundamentales, solo variara su diseño.

2.2 Planteamiento del problema

En nuestra Universidad existen pocos espacios en los cuales mostrar a cabalidad nuestro talento como diseñadores, por ello hay la necesidad de crear un lugar donde se muestre los diferentes artes, no solo de quienes estudian sino también de quienes trabajan tales como profesores, así conocer mas de su experiencia laboral y de aquellos egresados que han progresado en la sociedad, demostrando las diferentes habilidades de un diseñador y los diferentes campos donde este se puede desempeñar, como la fotografía, la diagramación, la ilustración, o el Diseño de piezas publicitarias, dando a conocer aun mas a Unitec.

Esta es una oportunidad para que las diferentes empresas de Diseño, grandes Agencias, Editoriales etc.; que estén buscando a alguna persona con un perfil específico, vean en esta nueva página una oportunidad de encontrar a la persona mas adecuada para las diferentes labores que se estén necesitando.

Esta no solo es una opción para las diferentes empresas sino también a aquellas personas que ya están saliendo de su desarrollo básico y quieren ingresar a alguna Universidad, Busquen en Unitec una opción para su desarrollarse en su educación profesional.

En muchas universidades de Colombia en las diferentes páginas podemos encontrar exposiciones de trabajos tales como galerías en las cuales se muestra lo mejor de la universidad, sus eventos etc., pero en ninguna encontramos una página la cual este diseñada para promover no solo a sus estudiantes si no a la institución como tal en su área grafica, es por ello que se obtendría una ventaja de que es un producto que no se a desarrollado, por ello adquiriríamos mas atención de la gente tanto empresarios como en si Diseñadores.

En está página:

- Podrás encontrar los mejores trabajos de Diseño no solo de Estudiantes, sino de Maestros y Egresados.
- Cada mes serán calificados los mejores trabajos en el TOP 10.
- Las empresas podrán conocer Nuestro desempeño como diseñadores.
- Las personas que quieran ingresar a estudiar Diseño grafico verán en Unitec una de las mejores opciones para ello.
- Mostrar todo el talento que posee nuestra facultad y en si Unitec.
- Estimular a los estudiantes a realizar trabajos creativos con el fin de demostrar sus cualidades.
- Poder conocer más sobre las cualidades de nuestros maestros.
- En este espacio tú podrás encontrar los datos de aquellas personas que realizaron los trabajos con el fin de que si una empresa requiere de alguna persona en determinada área.

Después de analizar el problema podemos decir que esta investigación tiene un problema práctico, y presentar la pregunta: ¿por que hay la necesidad de un espacio de Diseño Gráfico?

2.3 Naturaleza del Proyecto

2.3.1 Proceso Creativo

Crear una página o un espacio WEB, en el cual podamos mostrar y explotar las habilidades de los diferentes integrantes de nuestra facultad, mediante items muy claros especificados en la misma.

De igual forma, fortaleceremos los canales de publicidad de la Universidad destacando nuestra Facultad y con ello dándonos a conocer.

Servicio	Características	Necesidad que satisface
Página WEB, Designio Portafolio	Muestras de Trabajos realizados por los diferentes miembros de la Facultad de Diseño.	Crear un espacio en el cual se muestre el desarrollo creativo de la Facultad a nivel visual, con una plataforma dinámica y interactiva.

2.3.2 Justificación

Si hablamos en un ámbito actual, dentro del perfil profesional de un Diseñador Grafico es importante mostrar sus fortalezas, ya que de estas dependen los logros y la consecución de sus metas. Frente a cualquier empresa es muy importante el resaltar y delimitar bien el perfil profesional, ya que de esto depende nuestra imagen, pero ¿cómo llegar a las diferentes empresas a mostrar nuestro trabajo?, es una pregunta evidente, pero en general no se tiene un procedimiento claro para ello, en su mayoría cada diseñador tiene que tocar puertas mostrando su portafolio, ¡Quizá! sería mas fácil si hubiera una página que permitiera colocar en la red los diferentes trabajos, con una breve reseña y los datos personales de su autor, esto permitiría facilitar el proceso de búsqueda y selección de los diferentes perfiles según las vacantes de cada empresa, esto entre otras cosas es lo que ofrece Designio Portafolio.

Además de lo que se menciono anteriormente, podemos agregar que el diseño de Designio Portafolio, será una Interface grafica que permitirá a los nuevos estudiantes y a los que quieren ingresar, mostrar una referencia clara y evidente de los procesos que desarrollar en el transcurso de su carrera.

Y por último podemos destacar que la página WEB Designio Portafolio, motivara a los estudiantes de nuestra facultad de Diseño a crear más muestras físicas, puesto que esta es una carrera de desempeño visual, mostrando así la calidad, el esfuerzos y talento que poseen.

2.3.3 Nombre de la Empresa

Nombre	Concepto
Designio Portafolio	Este Nombre proviene de la palabra Diseño y su significado es: Intención, propósito, proyecto, finalidad, meta, objetivo, plan, empresa, aspiración, idea, intención. Como podemos darnos cuenta en su definición esta todo lo que queremos encontrar de una página WEB.

2.3.4 Misión

Dar a conocer nuestra Universidad (UNITEC) en diferentes empresas, y sobre todo crear un espacio para explotar las habilidades de los estudiantes de la facultad de diseño.

2.3.5 Visión

Ser líderes en Diseño Grafico a nivel de las Universidades de Colombia.

2.3.6 Valores Corporativos

- Calidad
- Creatividad
- Responsabilidad
- Interés
- Cubrimiento

2.3.7 Ventajas Competitivas:

- No requiere de una gran inversión.
- No requerimos de gran infraestructura (Planta fisica), ni de contratación local de personal.
- No se requiere de desplazamiento de personal para ofrecer el servicio.
- Aprovechamiento de Internet como medio de difusión para nuestra comunicación.
- Creatividad y Novedad



2.3.8 Apoyos

- Actualización y resocialización del medio en la Internet.
- Administración por parte de la Universidad

2.4 Estudio de Mercado

2.4.1 Plan de Introducción al mercado

Divulgación y link al site www.DesignioPortafolio.com por medio de correos electrónicos. Asistencia electrónica.

Además de material P.O.P

2.4.2 Riesgos y Oportunidades.

Riesgos y acciones

- Que no funcione de una forma efectiva el administrador de la Universidad

Oportunidades y acciones

- Innovación
- Reconocimiento a nivel de Empresas
- Estimulación a los Estudiantes
- Internet. Costo económico de inversión, no se requiere de planta física.
- Correos electrónicos. La estrategia de comunicación es sumamente económica y se promueve sola.

2.5 Producción

2.5.1 Especificaciones del servicio.

Dentro de los tipos de servicio que se han implantado en el mercado, podemos establecer que nuestro servicio es innovador, ya que este brinda una idea que rompe con los esquemas actuales y que ofrece nuevas alternativas de servicio, puesto que todas las Universidades que tienen facultades de arte o diseño actualmente no promueven un espacio para los estudiantes.

2.5.2 Descripción del proceso de producción.

El proceso de producción consta de partes



- *Investigación:* se realiza una evaluación de los proyectos que en esta página se van a subir en las diferentes categorías.
- *Producción:* un administrador de la Universidad estará responsable de que estos trabajos debidamente evaluados estén en dicha página.

2.5.3 Características de la tecnología

Para la realización de nuestro proyecto son indispensables los programas especializados en el campo de la animación y diagramación.

2.5.4 Mano de obra requerida.

Actividad	No de personas	Tipo de habilidad
Administrador	1	WEB

2.6. Objetivos

OBJETIVO GENERAL

- Presentar un prototipo de pagina WEB, el cual muestre una muestra clara del talento que posee el área de Diseño y Producción Grafica de la Universidad UNITEC.

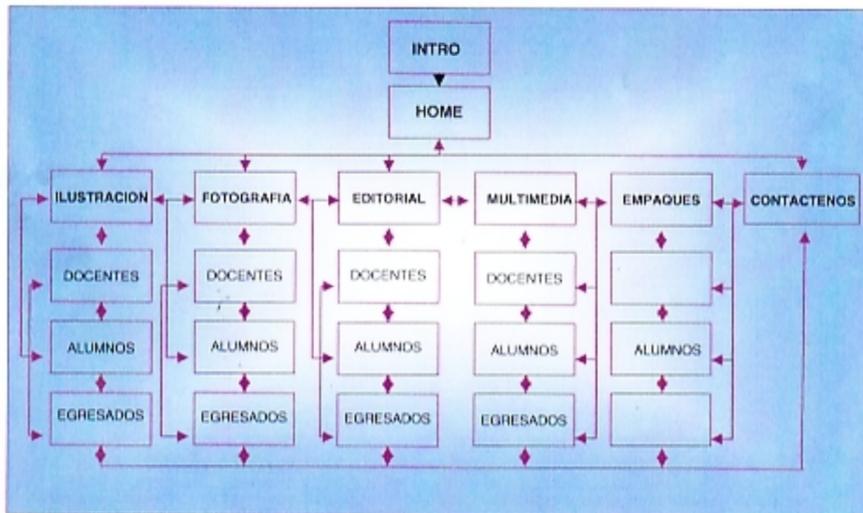
OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Motivar a los alumnos a realizar desarrollos creativos.
- Mostrar de forma visual el talento de Nuestra facultad, así como evidenciar los procesos de conocimiento adquiridos en esta.
- Estimular a las jóvenes que están buscando una opción de estudio en el área de Diseño Gráfico a que pertenezcan a Nuestra Universidad UNITEC, dando una visión clara de lo que somos.
- Facilitar a las empresas en su proceso de búsqueda y selección de personal en las áreas afines al Diseño.
- Conocer el talento de las personas que día a día nos enseñan, dándonos una muestra clara de sus habilidades como docentes.
- Permitir el intercambio de datos personales, entre las empresas y la universidad, permitiendo de esta manera la búsqueda de un perfil profesional específico, por medio de nuestra página WEB.
- Promover más a la Universidad en la facultad de Diseño y Producción Grafica.
- Crear interfaces graficas que permitan la ambientación de un Diseño WEB interactivo que facilite y motive a los estudiantes de la facultad de Diseño

- Construir unos principios basados en ambientes que permitan la interacción de los usuarios así como también permita mostrar sus diferentes piezas graficas.
- Permitir la integración entre la facultades motivando y permitiendo el talento, mediante la exposición de sus trabajos.
- Fomentar una actitud crítica frente a los trabajos de los demás
- Implementar a Futuro la pagina Web, permitiendo una amplia base de datos.

2.7. Estructura

Figura 15 Diagrama de Estructuras



2.8. Material publicitario

Al querer implementar algo nuevo en la página de la Universidad es necesario darnos a conocer, para ello existe la publicidad en este caso vamos a usar diferentes piezas publicitarias.

Como inicio para crear expectativa se elaboraran unos afiches lo cuales serán colocado en las facultades con un link el cual les proporcionara información acerca de la página, después con la base de datos respectiva de la facultad se enviaran mailing con la siguiente información:

- Donde enviarlo
- Cantidad de trabajos que se pueden subir por categoría
- Datos del contacto

Después cuando ya los diferentes alumnos, docentes y egresados estén subiendo sus trabajos, puesto que todo será mediante un administrador se les enviara un mailing de aprobación de su proyecto en la página, esto se hace con el fin de concienciar a los estudiantes a subir sus mejores trabajos y no cualquier cosa deje abajo la calidad de la institución en cuanto a su desempeño en Diseño Grafico.

2.9. Delimitación y Requerimientos del Sistema

2.9.1 Delimitación

El proyecto se basa en la propuesta inicial de la creación de un espacio Web, que permite a los estudiantes la colocación de sus artes en Internet, debido a la complejidad y magnitud de la propuesta, se aclara que el material lleva estructuras básicas, así como lenguaje simple y animaciones muy sencillas, que nos permites observar a grandes rasgos y sin mucha complejidad lo expuesto en este proyecto.

La bases adquiridas para esta propuesta se han realizado con los conocimientos adquiridos en la Universidad UNITEC.

Se aclara que para la implementación de la propuesta se necesitan más recursos tanto económicos como de conocimientos en algunos programas como:

- Dream Weaver
- Flash
- Action Scribe

De esta manera implementar una base de datos con la información que se considere necesaria para la universidad.

2.9.2 Requerimientos del Sistema

Para la puesta en marcha del siguiente, es necesario e indispensable sugerir la contratación de los siguientes perfiles:

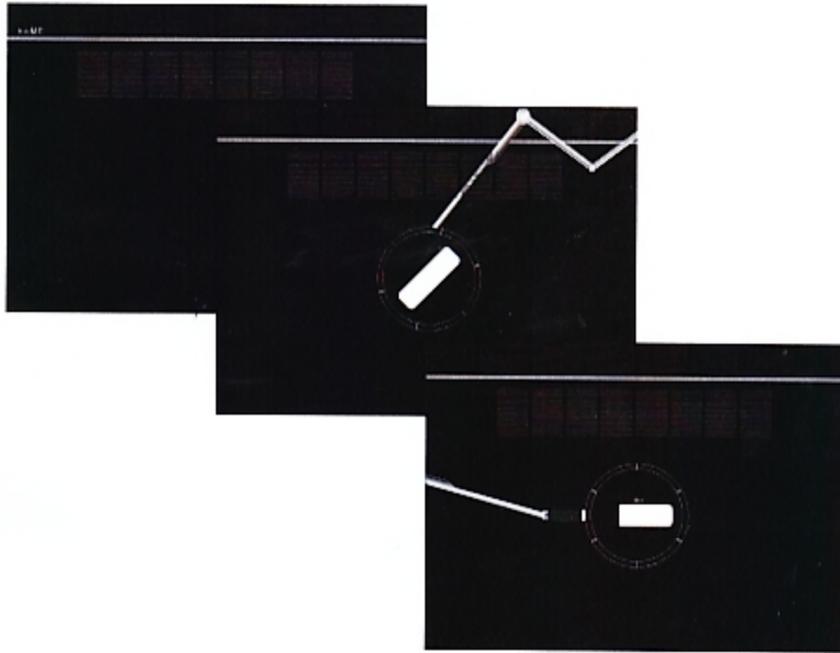
- Diseñador Grafico
- Administrador de la pagina
- Ingeniero de Sistemas
- Desarrollador de paginas Web

**CAPÍTULO III:
PROPUESTA DESIGNIO PORTAFOLIO**

Designio Portafolio nos mostrara una propuesta joven y novedosa, que con elementos muy sencillos nos permite mostrar a continuación la simulación de una página Web creada para mostrar el ingenio y creatividad de los alumnos, docentes, egresados de la Universidad UNITEC.

Designio

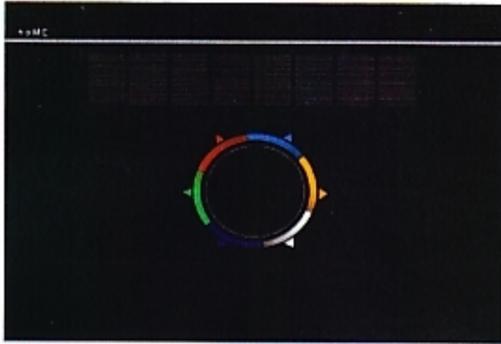
Figura 16 Pantallazos del home



Este primer pantallazo nos muestra en su forma inicial un fondo con un diseño muy limpio, de color negro con algunas aplicaciones suaves, permitiendo no saturar la vista y motivar la expectativa del usuario.

Al fondo se aprecia el nombre de este proyecto "Designio".

Al transcurrir unos minutos logramos ver como aparece una maquina que conecta una Usb, luego se carga en unos segundos y aparece nuestra primera interfase del programa.



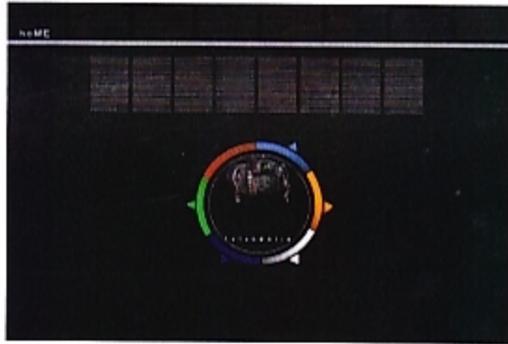
Después aparece un círculo que gira, asimilando el movimiento semipendular, parecido al de una brújula.

De esta manera el usuario puede empezar a interactuar con la página.

Según el color que indique, aparecerá una interface del programa.

Figura 17 Home

Por ejemplo, Fotografia, que en nuestro programa se identifica con el color rojo y la aparición de una cámara fotográfica.



Al indicar y hacer click sobre la interfase a la que queremos ir, aparecerá seguidamente el pantanazo.

Figura 18 Home

Después de oprimir y ingresar a cualquier interface grafica, veremos unos triángulos de colores en la parte inferior izquierda de cada interface, son hipervinculos que permiten conectarnos o trasladarnos de una interface a otra, en cada una aparece el nombre del pantallazo al cual se quiere dirigir el usuario.

También encontramos que en la pantalla al lado derecho sobre la imagen los diferentes símbolos que distinguen el portal, (Ejm.:Fotografia la cámara, Editorial la maquina de escribir), esta despliega unos iconos, al oprimirlos nos permitirá ingresar al segmento que nos interese, bien sea Estudiantes, Docentes o Egresados.

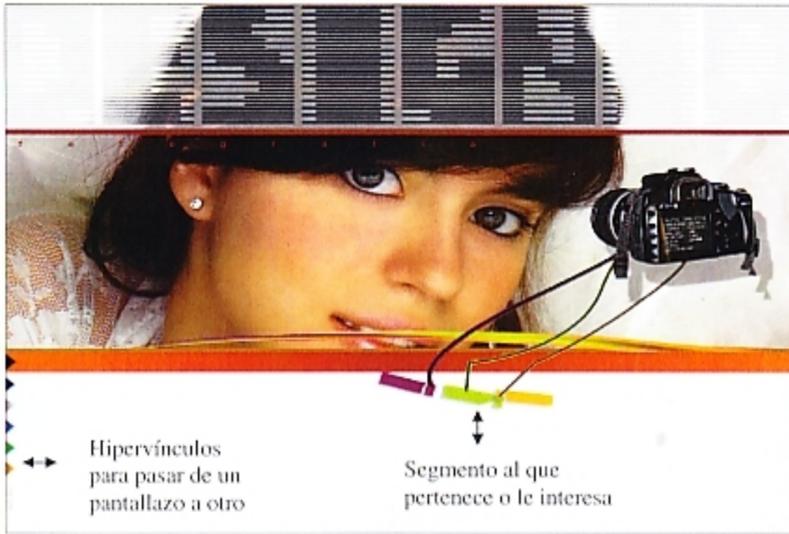


Figura 19 Interface Grafica de Fotografia

Para poder visualizar los diferentes trabajos expuestos dentro de la página, solamente hace falta elegir el segmento del cual usted esta interesado y hacer click sobre la interface, de esta manera se despliega los diferentes trabajos.

Figura 20 Interface Grafica de Fotografia – Estudiantes.



Asi sucesivamente con los diferentes pantallazos, ya que aparecen los mismos iconos y cumplen las mismas funciones.

CAPÍTULO IV EVALUACIÓN

4.1 Propósito de la página

El propósito de esta página es crear un espacio no solo para que los estudiantes puedan mostrar sus habilidades en las diferentes categorías, sino también para que los docentes, y egresados. Además tener un espacio para que las diferentes empresas aprecien los diferentes trabajos de Unitec, y puedan contratar dependiendo el perfil que están buscando.

Después del estudio realizado nos pudimos dar cuenta que la mayoría de páginas de diferentes países no tienen ningún espacio y si lo tienen no es lo suficiente mente grande para que los alumnos o miembros de la universidad encuentren la oportunidad de darse a conocer, dado este análisis encontramos en la página WEB de Diseño Portafolio una solución a el problema de no tener un espacio en el cual demostrar habilidades, y además conseguir ventaja de las demás Universidades así como conocimiento

4.2 Perfil del usuario

Dentro de las personas que formarán parte de nuestra pagina WEB, encontramos:

- Los Usuarios de esta página primordialmente son gente Universitaria, dinámica, con amor al diseño, que le guste o que se desenvuelva en el medio.
- También encontraremos gente empresaria, que este buscando un perfil específico y que al ver los diferentes portafolios construya una imagen sólida de la persona que busca.
- Personas que están buscando una oportunidad nueva y buena para empezar sus estudios en Diseño, siendo esta una oportunidad única para que la gente ingrese a nuestra Carrera en nuestra Universidad UNITEC.
- Entre otras.

CAPÍTULO V CONCLUSIÓN

Vivimos en un mundo competitivo, basado en ambientes gráficos, un ejemplo claro de tecnología es Internet, en el podemos encontrar prácticamente toda la información que pueda imaginarse: texto, fotografías, audio, vídeo, programas, datos, enciclopedias, novelas, investigaciones, y cada día hay más.

Para que todos esos datos puedan ser consultados, el desarrollo actual del World Wide WEB ha proporcionado herramientas de búsqueda, como "motores" o "índices".

*En general, el WWW tiene una interfaz de usuario muy amigable, que tiene como nombre Navegador o "Browser", capaz de interpretar "páginas WEB" e "hipervínculos" y mostrar esta información al usuario.

Una página WEB es una vía de comunicación entre una empresa y el público: clientes y proveedores, por lo tanto es una herramienta que permite aprovechar las necesidades de comunicación de las empresas.

Las posibilidades que ofrece una publicación en la WEB son infinitas, tomando en cuenta su flexibilidad para adaptarse a los cambios de una empresa. Esto permite dar difusión inmediata a promociones y comunicados especiales.

Una Página WEB personalizada, con ilustraciones atractivas, texto y con las últimas características de programación, permitirá una oportunidad de generar nuevos negocios o de distribuir información.

El éxito de una página, se debe a la cantidad de personas que la vean y para ello, debe ser desarrollada utilizando criterios de diseño que sean compatibles en todas las plataformas, bien sean sistemas bajo Windows, Macintosh o UNIX.

*Cuando hablamos sobre diseño de páginas WEB, nos referimos al lenguaje HTML, que consiste en una serie de comandos que le indican al programa navegador de WWW cómo darle formato al texto que contienen los archivos.

Los servicios de diseño de páginas WEB cubren un rango que va desde convertir archivos de texto a formato HTML, hasta desarrollar extensos conjuntos de páginas cargadas de ilustraciones e hipervínculos relacionados entre sí.

Una página WEB debe estar ubicada en una computadora que esté físicamente conectada a Internet. La manera más sofisticada (y costosa) es disponer de un servidor de WWW propio y conectarlo directa.

/Una alternativa popular consiste en utilizar los servicios de un proveedor que "alquila" el espacio en su servidor de alto rendimiento. Por un reducido costo mensual, se puede disfrutar de los beneficios de tener el propio servidor, sin todo el tiempo y esfuerzo que requiere administrarlo. Para la mayoría de las empresas que desean tener presencia en el WEB, esta es la mejor opción.

Una vez que la página WEB esté activa en algún servidor, es muy poco, o prácticamente nulo el mantenimiento que requiere. De cualquier manera, las páginas WEB más exitosas son aquellas que atraen un gran número de visitantes, y, en el mejor de los casos, visitantes repetitivos.

Los lugares más exitosos en el WWW son proyectos en continua evolución. Generalmente, el esfuerzo se refleja en más visitantes a las páginas. Para una empresa, este efecto es positivo en muchos sentidos. Mientras más personas visiten las páginas, se tendrá mejor presencia corporativa, mejorarán sus contactos y estos se verán reflejados en un aumento de las ventas.

FUENTES

Datacom Multimedia SL, Terminología WEB, disponible en Internet en la dirección;
http://www.datacommultimedia.com/terminologia_htm

Wikimedia enciclopedia <http://wikimediafoundation.org/wiki/Portada>

Eduardo Manchón, Usabilidad de una página WEB, disponible en Internet en la dirección <http://www.alzado.org/>

Diana Ospina Disponible en Internet en la página WEB:
<http://www.escaner.cl/escaner71/cesar71b.jpg>

The fwa esta disponible en la página <http://www.thefwa.com>

Página WEB <http://archive.group94.com/redbullcreativitycontest/>

Página de Diseño <http://www.ashWEBstudio.com/>

Página de Diseño <http://www.macaroondesign.com/>

Página de Diseño <http://www.startupbusinessschool.com>

Página de Diseño <http://www.forecastadvisor.com/docs/contact/>

Página de Diseño <http://www.reallywildflowers.co.uk/>

Página de Diseño <http://www.plaxo.com/info/>

Página de Portafolios disponible en <http://www.creativebinge.com/>

Universidad Casa Grande, Ecuador Disponible en <http://www.casagrande.edu.ec/>

Imagen Campus, Argentina Disponible en <http://www.imagecampus.com.ar>

Instituto de arte, Medellín Disponible en <http://www.ideartes.edu.co/>

GLOSARIO

Actualizar: Cargar al ordenador o servidor una nueva versión de un programa.

- *ADSL: Asymmetric Digital Subscriber Line* (Línea de Abonado Digital Asimétrica). Tecnología que hace posible la transmisión de información digital, a gran velocidad, a través de las líneas telefónicas.

- *Alias:* Mote que utiliza una persona o grupo de personas de la red para hacer más fácil su localización o para distinguirse de otros.

- *Ancho de Banda:* Capacidad máxima de transmisión de un enlace. Usualmente se mide en bits por segundo (bps). Es uno de los recursos más caros de toda red y es uno de los temas principales hoy en día pues el ancho de banda es una limitante para el desarrollo de aplicaciones que requieren transferir grandes cantidades de información a muchos puntos diferentes.

- *Ancla:* En el lenguaje HTML define la noción de ancla para especificar la partida y la llegada de un enlace hipertexto, en forma de macrotexto o microtexto. Enlace (Link). Desde otro punto de vista, un ancla es un HTML-lingo para una imagen o texto que permite un enlace con otro documento.

- *APD:* Agencia de Protección de Datos.

- *Arroba(@):* Símbolo empleado en la red para separar el nombre del usuario y el dominio del servidor en las direcciones de correo electrónico.

- *ARPAnet:* Red de comunicaciones creada por la agencia ARPA precursora de la red de Internet (Advanced Research Projects Agency Net).

- *Asistente:* Programa de ayuda para facilitar al usuario la realización de tareas en una determinada aplicación.

- *Banner:* Publicidad en la red. Su formato es de 468 X 60 pixels habitualmente.

- *Browser:* Software que se utiliza para hacer uso de los recursos de Internet de manera gráfica en la WWW.

- *Bits/s:* Es la unidad de medida de velocidad de transmisión. (Utilizada en la descripción de los modems).

- *Buscador:* Se trata del servidor de Internet que con carácter y uso público nos permite obtener un listado de páginas WEB en las que están incluidas nuestras palabras de búsqueda.

- *Carriers*: Operadores de telecomunicaciones que son propietarias de las redes troncales de Internet y responsables del transporte de los datos.

- *Cache*: copia de visitas .- Es la copia mantenida por el navegador de las páginas WEB que visita

- *CGI*: Abreviatura de Common Gateway Interface. Reside en el servidor y se ejecuta al ser llamado de una página HTML. Este programa puede recibir unos parámetros de la página, y devuelve los resultados una vez procesados.

- *Chat*: Conversación, charla, tertulia .- Comunicación simultánea entre dos o más personas a través de Internet

- *Clic*: Clic, cliqueo/cliquear, pinchazo, pulsar.- Acción de tocar un mando cualquiera de un ratón una vez colocado el puntero del mismo sobre una determinada área de la pantalla, con el fin de dar una orden al ordenador

- *Ciberspacio*: Es el lugar virtual de encuentro de las personas que utilizan las redes electrónicas

- *Compresión*: Sistema por el que se reduce el tamaño de un archivo.

- *Configuración*: Conjunto de características que definen el funcionamiento de los elementos de software y hardware.

- *Contraseña (password)*: Conjunto de caracteres alfanuméricos empleados para identificar a los usuarios.

- *Cookies*: Conjunto de caracteres que se almacenan en el disco duro o en la memoria temporal del ordenador de un usuario cuando accede a las páginas de determinados sitios guardando información que facilitan al mismo servidor en futuras visitas, dando a conocer las preferencias del usuario. Se puede desactivar en el navegador

- *Nombre de usuario (login o username)*: Identificador de usuario en un servidor de Internet. Puede ser tanto usuario de correo electrónico como de acceso al servidor en modo terminal (ver Telnet).

- *DNS (Domain Name System)*: Protocolo de Internet responsable de la definición, transporte bajo consulta y propagación de los nombres correspondientes a los números IP de Internet.

- *E-mail (correo electrónico)*: Servicio que permite enviar y recibir mensajes a través de la red.

- *Descargar/bajar (download)*: Proceso de transferencia de información desde un servidor a nuestro ordenador.

- *Dominio*: Es la dirección única de una computadora conectada a Internet. Cada dominio se representa a través de cuatro números, separados por puntos.

- *España*: Punto neutro español de Internet al que están conectados todos los carriers con infraestructura internacional.

- *Firewall* (cortafuegos): Sistema de seguridad utilizado como cortafuegos controlando los accesos de los usuarios externos a una red local.

- *FTP* (*File Transfer Protocol*): Protocolo permite transmitir ficheros sobre Internet entre una máquina local y otra remota.

- *Hipertexto*: Tecnología sobre la que está fundamentado el servicio WWW (World Wide WEB) de Internet.

- *Home Page*: También conocido simplemente por home. Es la portada o página de entrada de un WEB.

- *Hosting*: Dar albergue, alojamiento, alquiler de espacio en ordenadores que puede ser utilizado por uno o más usuarios. Servicio que prestan las empresas de servicios (ISP)

- *Housing*: Es un plan por el que un ISP o PSI (proveedor de servicios de internet) facilita al cliente un espacio físico y conexión a internet para poder poner su servidor (físicamente) conectado las 24 horas y a disposición del mismo.

- *HTML*: Siglas del inglés Hyper text Markup Language (Lenguaje de etiquetado de hipertexto), es el lenguaje que se utiliza para crear páginas WEB.

- *InterNIC*: Organización encargada mundialmente de asignar los números y dominios en Internet. La división se hace en función de factores geográficos y divisiones de organización.

- *IP*: Siglas de Internet Protocol. Es el protocolo de comunicaciones estándar entre dos computadoras dentro de Internet.

- *IRC*: Internet Relay Chat: Servicio de conversación mediante teclado de Internet.

- *Internet*: Conjunto de ordenadores o servidores conectados en una red de redes mundial que comparten un mismo protocolo de comunicación y que prestan servicio a los ordenadores que se conectan a esa red

- *Link*: Un link es un enlace, al pulsar sobre él será redirigido a una página de ese mismo portal o a otra plataforma independiente

- *Mirror*: Término usado en Internet para hacer referencia a un FTP, WEB o cualquier otro recurso que es copia de otro. Estos mirrors se realizan automáticamente en una

frecuencia determinada, y pretenden tener una copia exacta del lugar del que hacen
mirar.

- *Módem*: Dispositivo que se utiliza para pasar la información de nuestro ordenador a la
línea telefónica y llegar a otro

- *Navegador*: Programa que permite visualizar las páginas del servicio World Wide
WEB (Páginas WEB) de Internet.

- *Net*: La net, es una forma abreviada de referirse a Internet, en español podemos decir
"la red"

- *On-line*: Conectado, en línea, condición de estar conectado a una red

- *Phishing*: es la capacidad de duplicar una página WEB para hacer creer al visitante
que se encuentra en la página original en lugar de la copiada. Normalmente se utiliza
con fines delictivos duplicando páginas WEB de bancos conocidos y enviando
indiscriminadamente correos para que se acceda a esta página a actualizar los datos de
acceso al banco. Es una forma de ataque de la ingeniería social

- *Proveedor de Acceso a Internet*: Empresa con conexión permanente a Internet que ofrece
servicios de acceso a Internet a otras empresas o particulares.

- *Portal*: Sitio WEB que, por la gran cantidad de servicios (buscadores, foros, comercio
electrónico, etcétera) y por la facilidad de localización que ofrece, se constituye como
puerta de entrada a Internet. Los portales pueden ser genéricos, especializados en los
más variados temas o corporativos.

- *Portabilidad*: es la posibilidad de cambiar de operador de telefonía y mantener el
mismo número.

- *Proxy*: Servidor que canaliza el acceso a Internet de varios usuarios conectados en red
local (en lugar de conectarse cada usuario a Internet por su cuenta se canaliza la
conexión de un ordenador)

- *Servidor*: Ordenador que conectado a la red suministra información a otros
ordenadores

- *Segmentación en Internet*: Son muchos los criterios de segmentación y selección que
existen en la red pero los más habituales son: Internautas españoles, selección
temática, contenido del WEB, secciones, etc.

- *Sitio WEB*: Es el conjunto de páginas de una empresa, institución o persona

- *SMTP*: (Simple Mail Transfer Protocol): Protocolo de comunicaciones para el
transporte de correo electrónico por Internet