

**PROPUESTA DE REDISEÑO DE LA PÁGINA WEB DE UNITEC**

**DANILO CRUZ PARRA**

**GIOVANNY ALEXANDER HIDROBO BARRERA**

**Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de  
Tecnólogo en Diseño y Producción Gráfica**

**CORPORACIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR – UNITEC**

**FACULTAD DE DISEÑO Y PRODUCCIÓN GRÁFICA**

**SANTAFÉ DE BOGOTÁ, D.C**

**2000**

## CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	1
1. DEFINICION DEL PROBLEMA	3
1.1 CAUSAS DEL PROBLEMA	3
2. JUSTIFICACIÓN	4
3. OBJETIVOS	6
3.1 OBJETIVO GENERAL	6
3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS	6
4. MARCO REFERENCIAL	8
4.1 QUIEN CREO INTERNET?	8
4.2. USOS Y APLICACIONES ACTUALES PARA INTERNET	10
4.2.1 Búsqueda	10
4.2.2 Soporte técnico	11
4.2.3 Promoción personal	11
4.2.4 Informativas	11
4.2.5 Búsqueda de trabajo	11
4.2.6 Subastas virtuales	11
4.2.7 Chats o salas de conversación	12

4.2.8 E-mail	12
4.2.9 Transferencia de archivos o FTP	13
5. LOS SITIOS WEB	14
6. PRINCIPIOS DE DISEÑO WEB	16
6.1 DISEÑO Y PROGRAMACIÓN WEB	16
6.2 OPERACIÓN Y MANTENIMIENTO DEL SITIO WEB	19
6.3 CLAVES PARA CREAR UN SITIO	21
7. NUESTRA PROPUESTA	25
7.1 LA IMPORTANCIA DE UN SITIO WEB	26
7.2 ASPECTOS RELATIVOS AL DISEÑO DE LA PÁGINA ACTUAL DE UNITEC	27
7.2.1 Los fondos	27
7.2.2 Los links	28
7.2.3 Los encabezados	29
7.3 ASPECTOS TECNOLOGICOS DE LA WEBPAGE ACTUAL DE UNITEC	30
7.4 ASPECTOS TECNICOS DE LA WEBPAGE DE UNITEC	31
8. LA NUEVA PROPUESTA	32
8.1 REGLAS DE DISEÑO	34
8.1.1 Fuentes utilizadas	34
8.1.2 Visualización	38

## INTRODUCCIÓN

La aparición de Internet en la vida cotidiana de las personas hizo que muchas de las comunes que se hacían sin necesidad del computador se volvieran indispensables hacerlas con este elemento. Por ejemplo el solo hecho de ir a comprar un artículo a la tienda se había comenzado a reemplazar por el uso de las compras virtuales en donde la persona ni siquiera salía de su casa para adquirir un producto.

La educación también tomó parte en este adelanto y comenzó a involucrarse en el medio del Internet, colocando sus páginas al servicio de todos.

En un principio las grandes empresas e institutos científicos fueron los que más utilizaron este recurso pero poco tiempo después las universidades y otros estamentos de educación, vieron en este medio una forma de llegar a los estudiantes de una manera más personal y efectiva.

Fue así como universidades tan importantes como Yale, la Universidad de Washington, y la Universidad de Cambridge, entre otras empezaron a ofrecer sus servicios a través de la Web, haciendo que ingresar y conocer más acerca de sus carreras fuera algo más fácil para todo aquel que tuviera acceso a un computador en su casa u oficina.

Así la Web formó parte de la vida universitaria y llegó a serlo con espacios virtuales en donde los estudiantes pudieran expresar sus ideas y pensamientos; éstos también permitieron que las facultades pudieran presentar al público lo que sus estudiantes hacían (como exposiciones de trabajos y trabajos escritos, etc.)

Vemos como la red ha tocado todas las áreas de la vida del ser humano, ahora no solo es un instrumento útil en las manos de pocos, sino que es una herramienta valiosa para cualquiera que desee conocer más acerca de lo que ocurre en el mundo.

El entorno educativo también ha sacado parte de eso y ha comenzado a dedicar tiempo a la creación de sus páginas en la red, haciendo que no solo sus estudiantes puedan estar cerca de su universidad sino que ésta se acerque a todos los que deseen ser parte de ella.

## 1. DEFINICION DEL PROBLEMA

### 1.1 CAUSAS DEL PROBLEMA

La realización del diseño de la actual página de UNITEC estuvo a cargo de personas no idóneas para este tipo de labor, ya que la mayoría fueron ingenieros de sistemas con pocos conocimientos sobre diseño.

En el momento que se desarrolló la página, las personas encargadas del diseño y del montaje de ésta, no contaban con las suficientes herramientas para poder hacer la página; tales como: los programas de diseño con los que hoy en día contamos y la experiencia de los diseñadores de UNITEC.

Debido a que durante el tiempo de realización de la primera página los encargados no tenían los suficientes conocimientos sobre conceptos de diseño estructural para una página web, de navegación, etc., se obtuvo como resultado una página con problemas serios de navegabilidad.

## 2. JUSTIFICACIÓN

El proyecto que se presenta en este trabajo se hizo respondiendo a una necesidad sentida dentro de nuestra universidad, que fue la de readecuar, rediseñar y dar un mejor aspecto a la página Web de UNITEC, ya que los alumnos deben encontrar en ella un lugar ameno y fácil de utilizar para hacer las diferentes consultas que se les presentan en el transcurso de la carrera.

Ya que esta página cuenta con algunos parámetros de diseño como son los fondos y algunos links que aparecen en ella, lo único que nosotros haremos será darle un ambiente más limpio y fresco conforme a las tendencias Web que se manejan en el momento. Rehacer la presentación de la página Web será un proceso bastante largo el cual estamos dispuestos a seguir ya que nuestro principal afán es el de hacer que ella sea catalogada como una de las mejores dentro de la categoría de páginas universitarias colombianas.

Se cuenta con el apoyo de la institución para motivar más a los alumnos a construir la página Web de UNITEC en el ciberespacio.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1 OBJETIVO GENERAL**

Nuestra pretensión con este trabajo, no es acumular un libro más en la biblioteca de nuestra universidad, sino entregar un mejor diseño de la página web de Unitec con un contenido ágil, moderno, y agradable en su presentación, tanto para los alumnos como para las personas que deseen ingresar o conocer más acerca de la institución.

#### **3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Utilizar lo aprendido durante nuestra carrera de Diseño y Producción Gráfica para aplicarlo en el rediseño, actualización y mejoramiento de la actual página Web de Unitec.

Hacer uso de herramientas de diseño, tanto para imagen como para html. Por ejemplo: Photoshop de Adobe o Dreamweaver de Macromedia.

Hacer que la página Web de Unitec posea un entorno gráfico, que le permita al navegante, desplazarse entre las páginas de una manera ágil, rápida y sobre todo que posea animaciones que hagan más amena su estadía en nuestro Sitio.

## 4. MARCO REFERENCIAL

### 4.1 ¿QUIEN CREO INTERNET ?

Internet terminó con las distancias, incluso en la educación. Ahora conocer lo que ofrecen las distintas universidades a través del mundo se ha vuelto cada vez más común; todo comenzó hace 20 años con base en una red de comunicaciones digitales durante el tiempo de guerra; este proyecto tenía una conexión de varias computadoras con el objetivo de mantener siempre la información a mano. Esta primera red se llamo "Catenet" y fue desarrollada por DARPA (Agencia de proyectos para la búsqueda avanzada de defensas).

Alrededor de 1975 DARPA, declara el proyecto como un éxito y le pasa su administración al Departamento de Comunicaciones de Defensa de Norteamérica. Para 1980 los protocolos IP y TCP (que juntos forman TCP/IP) ya eran una realidad, y para 1983 fueron adoptados por ARPANET.

Hasta hace relativamente poco tiempo sólo estaban conectadas a esta red agencias gubernamentales, universidades e institutos de investigación y desarrollo, en la mitad de la década de los ochenta, las nuevas herramientas disponibles aceleraron el número de personas que descubrieron su utilidad, cualquier computadora podía comunicarse con otra independientemente del tipo de sistema o de los programas que utilizará. En algunos casos podían ser necesarias ciertas interfases para poder visualizar, escuchar o ver presentaciones multimedia.

A mediados de la década del 90 estaban conectadas a Internet más de 25 millones de computadoras en unos de 180 países, y la cifra seguía en aumento, para este período, un grupo de personas pertenecientes al "National Center for Supercomputing Applications (NCSA)" mejoraron los nuevos protocolos y desarrollaron el NCSA Mosaic, el primer browser que hacía el uso de Internet algo fácil. Fue entonces cuando comenzó el boom del World Wide Web que atrajo a miles de personas hacia Internet.

La World Wide Web utiliza una tecnología que permite acceder a los recursos de Internet de una manera sencilla en un ambiente interactivo donde la información es fácil de encontrar y acceder.

La clave de como funciona la Web es el protocolo Hypertext Transfer Protocol (HTTP), y el Hypertext Markup Language (HTML).

El HTTP es el que gobierna los hipertextos a lo largo de la red y el código HTML crea y da formato a las páginas de un documento WEB.

#### **4.2 USOS Y APLICACIONES ACTUALES PARA INTERNET**

4.2.1 Búsqueda. Internet se ha considerado como una de las más grandes bibliotecas con la que puede contar hoy en día el ser humano, en ella se encuentra toda clase de información de cualquier género, pensamiento o tendencia. Es por esto que se hizo necesario crear estructuras de búsqueda que facilitaran la navegación por la red, que se conocieron como buscadores o motores de búsqueda.

Los motores de búsqueda son índices ordenados temáticamente que permiten buscar en la red páginas que contengan información acerca del tema consultado; esta búsqueda se hace usando palabras claves o palabras de referencia.

4.2.2 Soporte técnico. Las páginas de soporte técnico están formadas por compañías de informática y de comunicaciones, en las que se ayuda a los clientes y a los usuarios de Internet.

4.2.3 Promoción personal. Son Web creadas por personas, en las que se dan a conocer, entre otras cosas, sus gustos y aficiones.

4.2.4 Informativas. Las empresas de cualquier índole o categoría alrededor del mundo presentan información acerca de sus actividades, noticias de distinto tipo, información acerca de logros obtenidos, etc.

4.2.5 Búsqueda de trabajo. En la actualidad una forma de anunciar o vender cualquier tipo de producto o servicio es Internet. A disposición de todo el mundo ya se encuentran páginas en las que se presentan distintos tipos de actividades laborales, tanto para ofrecer como para solicitar personal en cualquier rama de trabajo que se imagine.

4.2.6 Subastas virtuales. Aunque para Colombia el remate de artículos de cualquier clase no es algo común, han venido adquiriendo fuerza las páginas de subastas virtuales en donde se colocan en remate distintos tipos de artículos

de cualquier clase y las personas que lo deseen pueden hacer ofertas hasta que se venda el artículo al mejor precio.

4.2.7 Chats o salas de conversación. Los chats son sitios en la Web en donde las personas pueden relacionarse y conocer a otros usuarios de la web de cualquier parte del mundo. El chat permite realizar multiconferencias o diálogos en tiempo real entre personas conectadas a la red en distintos computadores. Este tipo de comunicación se lleva a cabo normalmente a través del teclado, aunque están apareciendo otros programas que posibilitan también la intercomunicación oral.

4.2.8 E-mail (correo electrónico). Entre las personas que frecuentemente usan la red el e-mail se ha convertido en una de las aplicaciones más populares, prácticas y revolucionarias de la comunicación. Esta aplicación permite mandar y recibir mensajes entre usuarios de la red situados en cualquier lugar del mundo. Con este servicio se inauguró la red ARPAnet la cual fue la primera red conocida antes de que existiera para Internet.

4.2.9 Transferencia de archivos o ftp (Protocolo de transferencia de archivos). Esta es una de las aplicaciones más importantes y utilizadas de la red Internet. Consiste en la copia de archivos o ficheros desde un computador remoto hasta el propio.

## 5. LOS SITIOS WEB

La creciente red de redes Internet, se ha venido consolidando en nuestro país desde hace ya más de tres años como un nuevo medio de comunicación masiva con cobertura internacional. Su innumerable lista de recursos de información la convierte en la mejor herramienta en la actualidad para la consulta, investigación e intercomunicación entre personas, países, culturas, etc.

Un sitio Web en Internet puede tener una gran variedad de propósitos como por ejemplo, ser un sitio de información en línea, de entretenimiento, de comunicaciones entre empresas, personas o comunidades o con el fin de presentar la empresa y sus productos y servicios a través de este nuevo medio de comunicación e información.

Un incalculable número de usuarios de la red a nivel mundial, tendrá la posibilidad de conocer la empresa, su labor, sus proyectos, comunicarse con sus empleados y solicitar servicios. A través de Internet podemos desarrollar un

sistema de información que permita aprovechar los recursos inherentes a esta tecnología, en los que encontramos aplicaciones como:

- Intercambio de mensajes por correo electrónico
- Compartir archivos por computador
- Conversaciones y conferencias interactivas
- Foros de grupos de interés específico
- Acceso a bases de datos
- Publicación de información
- Mercadeo de productos
- Integración de comunidades con temas específicos
- Comunicación con clientes y/o proveedores
- Comercialización o venta de productos
- Interconexión de redes
- Portales de Información
- Entre otras...

Y cada día el avance de esta tecnología nos sorprende con novedosas aplicaciones cuyo propósito más importante es brindar comunicación e información.

## 6. PRINCIPIOS DE DISEÑO WEB

### 6.1 DISEÑO Y PROGRAMACIÓN WEB

La construcción de un sitio en Internet está basada en la creación de páginas Web, en el formato conocido como HTML (Hyper Text Markup Language), entrelazadas en una estructura de navegación en forma de telaraña y que se origina de una página raíz comúnmente llamada "Home Page" o página principal o de inicio, tal como lo muestra el gráfico.

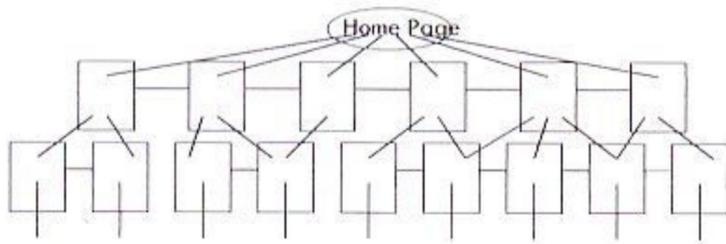


Figura 1. Diseño web oaae

La estructura de navegación está fuertemente ligada al contenido del sitio y su organización, facilitando el acceso a la información o el servicio de interés para el visitante. Cada página Web puede contener una serie de elementos informativos y visualmente llamativos, tales como texto, imágenes, gráficos, fotos, animaciones, audio, video y en general contenido multimedia con diseños gráficos atractivos y ajustados al contenido de la información.

Con este fin la tecnología HTML permite integrar en las páginas elementos visuales y de programación tales como fuentes y justificación de texto, botones, iconos, tablas, recuadros (frames), etc. Adicionalmente se han desarrollado nuevas aplicaciones como el DHTML, Shockwave/Flash, JAVA, VRML, RealAudio & RealVideo, QuickTime video, inter conectividad con bases de datos, etc., las cuales se han adaptado a esta tecnología, así como a los diversos navegadores o programas de exploración Web, disponibles en el mercado.

Para que un sitio Web en Internet sea exitoso debemos considerar ciertas características claves en su diseño y organización:

**Informativo** : permanentemente actualizado con datos valiosos para los visitantes.

**Innovación** : mejorando continuamente la información y servicios, así como los temas de interés, de acuerdo a la temporada o los eventos del momento.

**Fácil de usar**: con presentaciones gráficas e intuitivas que faciliten el recorrido por el sitio.

**Atractivo** : un diseño vistoso y agradable con imágenes coloridas, animaciones, etc.

**Interactivo** : donde el usuario sienta que puede seleccionar libremente y a su antojo la información y servicios.

**Atención** : que le permita al usuario resolver cualquier inquietud de una manera ágil y eficiente, así como opinar y hacer sugerencias.

**Que invita a volver**: ofreciendo información actualizada así como secciones de entretenimiento, servicios a la comunidad, como las conferencias en líneas y conversaciones interactivas (chats), intercambio de mensajes (foros), entre otras.

Es también fundamental la organización del sitio, con respecto a la navegación y acceso a diferentes secciones, dándole al usuario facilidad para encontrar rápidamente la información que está buscando, así como regresar a secciones anteriores.

Diseñar páginas Web no es simplemente convertir la información a este formato, sino adecuarla estructuralmente de una manera lógica, teniendo en cuenta el contenido, el contexto y presentación de la información. Además debe considerarse aspectos como la velocidad de transmisión y complejidad de los elementos que la componen.

## **6.2 OPERACIÓN Y MANTENIMIENTO DEL SITIO WEB.**

La operación y mantenimiento de sitios en Internet es un factor clave en la funcionalidad del mismo, ya que mantener la información actualizada, con un buen desempeño y atendiendo la interacción con el visitante le crea al sitio la seriedad que se necesita, invita a volver y consolida su función.

En la red el éxito se basa en la actualización y veracidad de la información, de manera que el objetivo de un sitio Web solo se hará realidad si su

actualización es permanente, no solamente en el contenido sino también en presentación y servicios.

Esta labor significa una serie de tareas que deben ser consideradas en la planificación del sitio, entre las cuales tenemos:

- Actualización y presentación de la información.
- Creación de anuncios temporales y nuevas páginas.
- Atención de mensajes y solicitudes por correo y/o formularios web.
- Administración de servicios Web (servidores Web, FTP, Chat, Forums, etc)
- Administración de la Base de Datos
- Seguridad del sistema
- Sistema Operativo (virus, usuarios, errores, etc).
- Auditoria de contenido
- Revisión de vínculos
- Reportes de uso del sistema, monitoreo del servicio, backups, etc.

Adicionalmente se debe considerar la tarea de programación involucrada de manera inherente en la operación y mantenimiento del sitio, necesaria para:

- Desarrollo de páginas HTML
- Diseño gráfico y multimedia
- Programación Web Avanzada (Java, CGI, Perl, etc.)
- Y en algunos casos aplicaciones avanzadas ( APIs, VB, C, etc.)

### 6.3 CLAVES PARA CREAR UN SITIO

Al crear un sitio Web, siempre debemos preguntarnos cuál es su objetivo principal el mensaje que desea proyectar al visitante, quien a su vez es un elemento primordial en el diseño, el cual debe tener en cuenta.

**Contenido:** el ingrediente principal de un sitio Web es el contenido. No podemos limitarnos simplemente a copiar texto e imágenes a un servidor. Un sitio con buen contenido es el que nos hace reír, pensar, enojar, motivarnos, informarnos, y sobre todo invita a volver. Es importante también mantener contenido fresco, actualizado, no podemos esperar que un visitante regrese siempre para ver lo mismo. Por último, considere la identidad del sitio, cuyo contenido con un propósito en especial, que le dé personalidad.

**Organización y navegación:** un sitio bien diseñado necesita organización y claridad. Se debe contemplar todos los elementos que lo componen y reorganizarlos como en un rompecabezas, para estructurar y mezclar adecuadamente la navegación. Esto no es simplemente decirle al visitante a donde puede ir, sino definirle un entorno que le permita entender a simple vista de que se compone el sitio, que esperar de este, dónde está, cómo volver, a dónde ir, qué hacer y en algunos casos cómo hacerlo.

**Diseño visual:** comuníquese visualmente el mensaje. Es el complemento perfecto para un buen contenido. Se debe tener en cuenta la identidad de la entidad a que pertenece el sitio, logos, colores, fuentes, etc., caracterizando adecuadamente lo que llaman el "brand name" o la marca.

**Desempeño :** tenga en cuenta siempre el peso de cada página. Recuerde que hay gente que aun navega a 14,4 kbps o tal vez menos, ya que depende de la carga del servidor, tráfico de la red, el destino, fallas, y muchas otras más. No haga esperar más de la cuenta al visitante, ofrezca opciones para baja y alta resolución y al menos adviértale acerca del peso de la página.

**Compatibilidad :** nunca espere que los visitantes tengan la última versión del explorador. Es más, la mayoría no la tiene. Así que desarrolle la página Web

con herramientas estándares que se apliquen a las versiones más usadas conjugando los elementos más compatibles entre diferentes aplicaciones y versiones de programas para navegar. Para los casos especiales, facilite la actualización de las versiones o aplicaciones necesarias para desplegar la página o animación ofrecida. Sin embargo, no deje atrás las nuevas tecnologías, siempre hay que estar en la punta del iceberg (the cutting-edge) en materia de diseño y programación Web.

**Interactividad** : crear una experiencia interesante valorable por el visitante, lo que corresponde a la interactividad, es de lo que se trata un medio interactivo. Lo que se debe buscar es atraer una audiencia, mantenerla y hacerla volver, ofreciéndole algo útil, personal y divertido.

**Realimentación y control**: cualquier experiencia que le dé al usuario control sobre lo que hace es buena. Que escoja lo que quiere ver, decir o hacer, mostrándole donde está y lo que está pasando.

**Creatividad y productividad**: ambas cosas son la misma en un web sitio, pues creando una experiencia que le permita al visitante hacer algo, hace que se sienta atraído por hacer más, recorrer el sitio, participar, leer, etc., lo cual es el objetivo principal de un sitio.

**Comunicación** : esta es una de las principales actividades de la gente, comunicarse, hablar, compartir ideas, mensajes. Un sitio web es una herramienta eficaz para llevar a cabo esta actividad y construir comunidades que le den valor a su sitio.

**Adaptabilidad** : aunque no muy fácil, es valioso darle adaptabilidad al sitio Web, o mejor dicho personalización, donde el visitante se sienta único ofreciéndole opciones de acuerdo a sus necesidades y gustos personales, de dónde vienen, etc.

## 7. NUESTRA PROPUESTA

Esta tesis se presenta como una propuesta para renovar, rediseñar y actualizar la actual página que tiene Unitec en Internet. Creemos que la institución está en capacidad de presentar un proyecto de calidad que ofrezca a todos los alumnos y además a todos los aspirantes una herramienta que ayude a informar y a guiar acerca de la proyección que ésta tiene con sus estudiantes, además Internet siendo un medio masivo que nos permite llegar a hasta otros ayudará a que más personas conozcan cuál es la proyección que ofrece nuestro centro educativo.

Los autores de esta tesis estamos capacitados profesionalmente para mantener siempre al día una página web tan importante como la de esta institución; por esto nos hemos decidido lanzar un proyecto que la universidad esperamos respalde pues cuenta con las herramientas necesarias para mantener y actualizar constantemente un sitio web.

Si nuestros usuarios entran y no encuentran todo a la mano desistirán de seguir viendo nuestra página y preferirán ir a otra que les ofrezca la información de un modo más sencillo y sistemático, por esto una de las grandes reformas que esta tesis presenta, entre otras, es la reorganización del árbol de navegación el cual simplifica las opciones de decisión del usuario y ayuda a que encuentre la información a primera mano.

## **7.2 ASPECTOS RELATIVOS AL DISEÑO DE LA PÁGINA ACTUAL DE UNITEC**

En esta parte de nuestra tesis presentaremos algunos problemas de diseño y de organización que encontramos en la actual página de Unitec los cuales provocan impactos visuales que no ayudan a cumplir los objetivos principales de la misma, que consideramos son: informar al estudiante y atraer personas a conocer nuestro sitio en Internet.

7.2.1 Los fondos. Observamos que los empleados en las páginas son de diferentes diseños, lo que lleva visualmente hacer más pesada la página (ver figuras 2,3 y 4) además de que no le dan una unidad a la misma. A continuación daremos unos ejemplos de los diferentes fondos de pantalla que se utilizan actualmente.

## 7.1 IMPORTANCIA DE UN SITIO WEB

La importancia de tener un sitio web no solamente radica en la capacidad que tiene una institución para estar presente allí, sino en el interés que demuestre ésta por informar a su comunidad acerca de aspectos que sean de su agrado, por esto muchas grandes empresas han colocado sus ojos en Internet como el medio por el cual pueden estar aún más cerca de sus usuarios.

Internet es el medio por el cual podemos hacer llegar la información oportuna que nuestros usuarios están necesitando, en la práctica la aplicación correcta de éste medio ha permitido a muchos estudiantes conocer más de cerca el desarrollo intelectual que tendrán si ingresan a determinada institución, por esto sabemos y confiamos que esta tesis será una herramienta que fortalecerá la imagen de calidad que Unitec desde su comienzo ha transmitido.

Como se mencionó en capítulos anteriores el desarrollo de una página web de calidad no solamente depende del contenido que tenga, sino del modo en que está dispuesta para que los usuarios la vean. En ocasiones el poseer una página con mucha información satura al usuario, páginas con una mala estructura cansan y aburren a quien con interés las investiga.



Figura 2. Página principal de Unitec actualmente.



Figura 3. Página interior de una de las facultades



Figura 4. Página del Nodo de Unitec

Como lo podemos ver los fondos que se emplean en las diferentes páginas son muy confusos ya que no hay unidad entre páginas, esto ocasiona que el usuario se confunda en cuanto a la ubicación de los menús y otros elementos de diseño.

7.2.2 Los Links. Los Links o imágenes prediseñadas para indicar el salto de una página a otra no tienen una unidad definida; Mientras que en unas páginas el texto es el que hace el link, en otras encontramos botones haciendo esta función. Esta variedad en cuanto al diseño de los Links causa que el usuario no entienda cuales son sus herramientas de navegación y por lo tanto abandone la página.

7.2.3 Los Encabezados. Los encabezados utilizados en las páginas interiores no guardan la unidad del sitio, ya que su tipo de letra y color varían de una página a otra, entre ellos algunos ejemplos son:



Figura 5. Encabezados en la página principal



Figura 6. Encabezado de la página programa emprendedor



Figura 7. Encabezados en la página del nodo de Unitec

### 7.3 ASPECTOS TECNOLÓGICOS DE LA WEBPAGE ACTUAL DE UNITEC

La Homepage actual de UNITEC cuenta con aplicaciones JavaScript y Gifs animados que hacen que su descarga sea extremadamente lenta; se hicieron pruebas desde un acceso conmutado (vía telefónica) y los resultados que obtuvimos fueron los siguientes:

- Problemas de peso y descarga debido a las imágenes que aparecen como fondo de pantalla.
- Links perdidos o páginas que no existen.

El acceso por línea dedicada (acceso que tiene una velocidad más alta de transmisión de datos) aunque incrementó la velocidad de descarga no hizo gran diferencia con la conexión telefónica pues igualmente es muy demorada la visualización de la primera página y si a esto le sumamos los scripts que en muy poco aportan a la página, obtendremos una página extremadamente lenta para visualizar.

#### 7.4 ASPECTOS ESTRUCTURALES EN LA WEBPAGE ACTUAL DE UNITEC

Durante la investigación que se llevo a cabo en la página de UNITEC encontramos algunos errores que perjudican seriamente la navegación por el sitio, entre otros tenemos:

- No hay Links definidos en muchas páginas que nos permitan volver a la página anterior.
- No hay un link para devolvernos a la primera página.
- En todas las páginas debería de existir un link que nos deje contactar con la universidad para si tenemos dudas o inquietudes, fácilmente poder escribirles.
- No existe un espacio en el cual podamos hacer consultas acerca de un tema o una palabra especifica (zona de búsqueda).
- Las imágenes utilizadas no ayudan a brindar información sino que vuelven pesada la descarga de la página.

## 8. LA NUEVA PROPUESTA

La nueva propuesta tiene como base un concepto limpio y fresco de la institución; La utilización de imágenes sin fondo (transparentes) transmiten claridad e informalidad, invitando a nuestros alumnos y aspirantes a ingresar a cada una de las secciones las cuales también cuentan con ayudas visuales como menús desplegables, que facilitan la visualización de la página y la posterior navegación dentro del sitio (ver figura 8).



Figura 8. Banner y encabezado propuestos para la página principal

Cuadros de texto enmarcados con colores suaves conforme al esquema de la página, crean espacios sencillos y de alto impacto visual los cuales hacen más agradable la lectura de grandes volúmenes de texto (ver figura 9).

## Contáctenos

Figura 9. Marcos que acompañan el texto en la página

Un nuevo árbol con solo cuatro ítems lleva al usuario a una navegación sencilla y de fácil recordación (ver figura 10), debido a que en cada grupo encontramos temas afines lo que nos permiten llegar más rápido a cualquier ítem dentro del sitio (ver figura 11).



Figura 10. Menú para la página principal



Figura 11. Menú de segundo nivel.

Otro aspecto sobresaliente fue la inclusión de una zona de búsqueda la cual se encuentra presente en todo el sitio, lo que nos permite hacer búsquedas en todo momento en el caso de necesitarlo (ver figura 12).



Figura 12. Cuadro de búsqueda

## 8.1 REGLAS DE DISEÑO

Para la correcta utilización y mantenimiento de esta propuesta se han incluido en este capítulo reglas en cuanto al uso de fuentes, tamaños, colores, etc., que mantienen los esquemas de diseño de la propuesta que presentamos.

Si se mantienen estos parámetros de diseño la página contará con una imagen de calidad en todas sus secciones.

8.1.1 Las Fuentes Utilizadas. En la elaboración de la página principal se usaron el siguiente grupo de fuentes:

Square 721 (para el menú principal y el menú de segundo nivel)



Figura 13. Menú principal

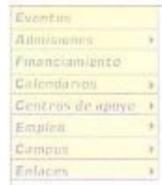


Figura 14. Menú segundo nivel

Verdana (para la noticia destacada, para las noticias de segundo nivel)



Figura15.Noticia

Arial (para el título de la zona de noticias)

**Noticias**

Figura 16. Zona de noticias

Éras (para los títulos de sección)

**Contáctenos**

Figura 17. Cabezote página interior

Las cualidades de texto como lo son el tamaño de la fuente, estilo, etc., se hicieron con el programa de diseño Photoshop versión 5.5.

A continuación se presentan las ventanas de Photoshop 5.5 que corresponden a las cualidades de texto.

### Menú principal

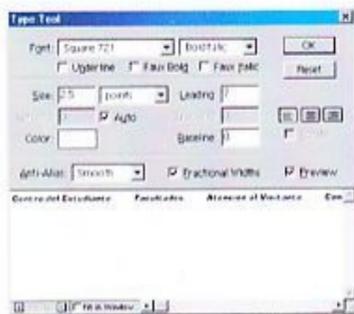


Figura 18. Ventana de propiedades de texto en el menú principal

Fuente : Square 721  
 Tamaño : 2,5 puntos  
 Estilo : Bold italic  
 Anti-Alias : Smooth  
 Otros  
 Interlineado : 7  
 Color : Blanco

## Menú segundo nivel:

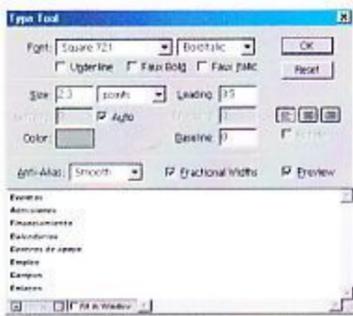


Figura 19. Ventana de propiedades de texto en el menú de segundo nivel

Fuente : Square 721  
 Tamaño : 2,3 puntos  
 Estilo : Bold Italic  
 Anti-Alias : Smooth  
 Otros  
 Interlineado : 3,5  
 Color : RGB  
 160-150-143

## Encabezados de noticias

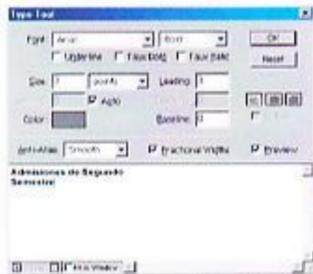


Figura 20. Ventana de propiedades de texto en encabezado de noticias

Fuente : Arial  
 Tamaño : 3 puntos  
 Estilo : Bold  
 Anti-Alias : Smooth  
 Otros  
 Interlineado : 3  
 Color : RGB  
 114-112-112

### Títulos Segundo Nivel

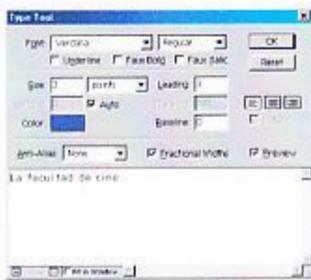


Figura 21. Ventana de propiedades de texto en el menú de segundo nivel de noticias

Fuente : Verdana  
 Tamaño : 3 puntos  
 Estilo : Regular  
 Anti-Alias : None  
 Otros  
 Interlineado : 3  
 Color : RGB  
 0-78-255

### Encabezado de sección

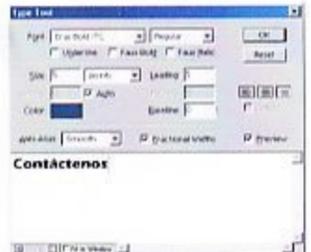


Figura 22. Ventana de propiedades de texto en los encabezados

Fuente : Eros Bold Italic  
 Tamaño : 5 puntos  
 Estilo : Regular  
 Anti-Alias : smooth  
 Otros  
 Interlineado : 5  
 Color : RGB  
 1-29-103

8.1.2 Visualización. Durante el desarrollo del rediseño de la página Web de Unitec, se tuvo en cuenta que para todos los usuarios; la visualización de la página varía dependiendo de la resolución con que se vea la página. La

resolución es el espacio disponible que se tiene en el escritorio de trabajo de Windows. Actualmente existen tres resoluciones en las cuales se pueden trabajar: 640 por 480, 800 por 600 y 1024 por 768.

Cada resolución ofrece al navegante, más o menos espacio para visualizar las cosas, por ejemplo: una persona que esté utilizando una resolución de 640 por 480 tendrá menos espacio de trabajo que una que utiliza 1024 por 768, esto se debe a que a medida que la resolución va aumentando las imágenes o textos en la pantalla se van reduciendo y con esto se gana más espacio. La mayoría de las universidades trabajan dos tipos de resoluciones: 640 por 480 y 800 por 600 donde la última es la más usada; por esto, la resolución de la página de Unitec se encuentra en 800 por 600 píxeles.

8.1.3. Mapa del Sitio. El mapa del sitio es un diagrama en el cual encontramos todas las páginas que componen el sitio web de una empresa o una institución.

Debido a la reestructuración que se presenta como propuesta a la universidad, se encontrarán ítems diferentes a los actuales que ofrecen una navegación más sencilla y que permitirá al usuario llegar más rápido y con menos clics a la información que desea.

El siguiente es el árbol de navegación que compone el nuevo sitio de UNITEC

Index (primera página)

Centro del Estudiante

Eventos

Admisiones

Financiamiento

Calendarios

Centros de apoyo

Empleo

Campus

Facultades

Atención al visitante

Contáctenos

Como se observa la simplificación del árbol de navegación con respecto al actual, permite, al usuario llegar a cualquier sitio en menos de 2 clics, esto agiliza la navegación y ayuda a que la persona encuentre la información que necesita más rápidamente.

8.1.4 Por que la Reestructuración?. Día a día el diseño para Internet va adquiriendo más evolución, dinamismo, facilidad para la manipulación de cualquiera de sus elementos, por esto un nuevo diseño se hacia necesario.

El análisis de cada aspecto del diseño de la página se hizo teniendo en cuenta los siguientes parámetros de diseño Web:

- Diagramación
- Tiempo de espera en la descarga de la página
- Ubicación del usuario dentro del sitio
- Interactividad con el usuario
- Ahorro de saltos (links) entre páginas para llegar a un tema específico
- Uniformidad en los ítem de cada sección
- Utilización de predeterminados tipos de fuentes para los encabezados, títulos de sección, menús de segundo nivel, subtítulos

El análisis que se llevó a cabo del sitio actual de Unitec, nos mostró algunas deficiencias que ayudaron a mejorar la diagramación y el rediseño de la misma. Estos fueron los resultados del estudio:

Problema: La página actual de Unitec cuenta con elementos de diseño Web de varios años atrás, lo que hace que su navegación se vuelva confusa y aburrida.

Solución: La utilización de técnicas actuales de diseño como el uso de frames, indicadores de zona que hacen ubicar al usuario de la página donde está

situado dentro del sitio, imágenes alusivas a las secciones hacen que el sitio se convierta visualmente en una página más agradable al usuario.

Problema: Las imágenes utilizadas para el homepage (gifs animados, fondos, banners, viñetas, etc.) debido a su gran tamaño y peso en Kilobytes hacen que la descarga de la página sea muy lenta, ocasionando inquietud o desespero en la persona que la ve.

Solución: Las imágenes dentro de un sitio Web son muy importantes y no pueden ser descartadas dentro de un rediseño, por esto, en la nueva versión se conserva el uso de imágenes, pero el tratamiento gráfico que se les da hace que su tamaño y peso se reduzcan; además, la utilización de software que optimiza las imágenes convierten la página en un sitio agradable y rápido de visitar.

Problema: La no utilización de reglas de diseño como: tipos de fuentes fijas, colores fijos, tamaños en los títulos, etc., provoca que la página no tenga una unidad en cuanto al diseño.

Solución: El establecimiento de reglas de diseño para la página hace que ésta tenga una unidad tanto visual como estructural lo que facilita el uso y la actualización de la misma.

## GLOSARIO

**Acceso conmutado:** es cuando se realiza la conexión a Internet utilizando la vía telefónica a través de una ISP.

**Acceso dedicado:** se refiere a un tipo de conexión a internet constante, sin necesidad de usar el teléfono sino cables de fibra óptica.

**Ancho de banda:** es la cantidad de datos o de información (expresada en bits por segundo o bps) que se pueden transmitir en un tiempo concreto de conexión.

**Browser:** o navegador (como el Explorer, Netscape) es un programa de aplicación con el que el usuario puede acceder a los documentos de la World Wide Web. Además de visualizar la información en pantalla, permite su manipulación.

**Buscador:** estos programas o páginas estructuran de manera sistemática la información de toda la red. Facilita la búsqueda de datos por palabras claves o por algún otro método.

**Chat:** es un entorno en el cual se pueden realizar multiconferencias y diálogos en tiempo real.

**Descarga:** se refiere al tiempo que demora en visualizarse una página en el navegador.

**E-mail:** es una de las aplicaciones más populares y prácticas que permite enviar mensajes electrónicos a través de la red.

**Enlaces (Links):** corresponden a los dispositivos de software que son capaces de unir y relacionar información situada en diferentes ordenadores de una red. Conectan páginas con otras remotas.

**FTP:** siglas que corresponden al Protocolo de Transferencia de Ficheros. Consiste en el intercambio de archivos entre computadores.

**Hipertexto:** sistema con el que se accede a los documentos de texto no de manera secuencial sino basándose en palabras claves. Estas hacen link con otro documento con solo hacer un clic sobre el.

**Gif:** formato de archivo multimedia utilizado para almacenar todo tipo de imágenes.

**Gigabyte:** mil megabytes (un megabyte equivale a un millón de caracteres)

**Home Page:** en la World Wide Web todos los servidores tienen una portada o página inicial a modo de introducción de la información y servicios de que disponen.

Página de inicio en un sitio web.

**Host :** es la máquina huésped con la que el proveedor facilita sus servicios de Internet y atiende las aplicaciones solicitadas por el usuario.

**Menú de primer nivel:** se refiere al menú que se utiliza más frecuentemente.

**Menú de segundo nivel:** menú emergente que muestra otros temas de una sección diferente a la principal.

**Portales:** web diseñadas para desplegar información de cualquier clase en formato de periódico.

**Protocolo:** es la definición del sistema de comunicación de un ordenador. Así los diferentes sistemas pueden llegar a trabajar conjuntamente.

**Script:** programa que se deriva del lenguaje Java; permite hacer tareas específicas de programación, animación, etc.

**Servidor:** computador que contiene: información, imágenes, archivos musicales, etc.

**Website:** un espacio en la Web; colección de páginas web vinculadas.

## CONCLUSIONES

Dentro de las conclusiones de este trabajo están llevar al diseñador a comprender cuáles son los orígenes de este medio de comunicación llamado Internet, que sin tener sede en ningún lugar tiene presencia en todas las partes del mundo y que se convirtió en parte de la sociedad actual.

Llegando a comprender los inicios de esta red y su estructura, el diseñador puede tener una idea del campo de trabajo que puede llegar a explotar, como también sabrá a cuántas personas llegará el trabajo que haga.

Hemos explorado este medio llevándolo a cumplir los objetivos propuestos al inicio de esta tesis, con información que ayude a la comunidad estudiantil a aprovechar el sitio Web que tiene UNITEC en Internet, haciéndolo útil y agradable a todo el que lo visite.

Por esto, hemos elaborado cuidadosamente el rediseño del mismo, implementando calidad y facilidad en el diseño y estructuración de la mismo.