Capítulo 3 Contenido de Almacén

Para crear un sitio web es necesario comprender las partes de una página, qué personas crean los diferentes sitios y qué es lo que se debe de evitar para no cometer errores a la hora de diseñarla. Con el paso del tiempo se va formalizando el diseño de una página, se trata de repetir algunos íconos o palabras que comunmente se utilizan en toda la red, para que el navegante intuya qué movimientos hacer y hacia dónde puede llegar. Gracias a los diseñadores, arquitectos de la información, los de usabilidad, etc. se pueden llegar a estos puntos, pues después de estudiar el comportamiento de las personas enfrente de las computadoras, han sabido qué limitantes se deben de tener para que comprendan lo más facilmente posible la utilización y manejo de una página web.

Cuando se crea una página Web se puede decir que consigues lo que vez para cualquier computadora, es cierto que no hay la variante de el tinte del impreso, pero se tiene un cambio de brillantez y oscuridad entre las plataformas más usadas como Mac y Pc, por lo que se necesita pensar en características generales como cuál es la plataforma más común a nivel público meta, además de el *servidor* que va a ser utilizado, por ejemplo una Pc usando Explorer, estas tienen diferentes necesidades a las que tuviera con Netscape; como es el ancho de las barras, para Explorer se dispone de más espacio virtual que Netscape, pues en éste sus barras son más gruesas y se reduce el área de trabajo.

Para crear un sitio Web se deben de tener ciertas consideraciones para que los sitios tengan una relación entre página y página, las partes de un sitio que se deben de cuidar cuando se diseñar son: estrategias, alcance, estructura, esqueleto y superficie (formato, retícula, color, tipografía e imágenes).

USABILIDAD

Si se sabe balancear la usabilidad y el diseño se obtendrá una página web casi perfecta, puesto que ambos tienen la misma responsabilidad de que un sitio sea exitoso, no se puede separar una de la otra, si esto pasara se crearía una página ambigua que no cumpliría con los requerimientos necesarios para ser puesta en línea, por ejemplo la palabra clave para crear un botón entendible, o el diseñar una página agradable visualmente para que el usuario responda quedándose en el sitio.

Tras entender las diferentes personas que hacen un sitio se puede decir que existen tres tipos de equipo de trabajo, los de *usabilidad, los diseñadores y los híbridos.*

Los de *usabilidad*. La mayoría de ellos creen que no se necesitan de un diseñador gráfico para crear un sitio, piensan que la información debe ser directa y no confundir al usuario, porque hay demasiados sitios a los que una persona puede accesar, se necesita rapidez cuando se baja una página, si se obtiene lo contrario el usuario puede desesperarse e irse, las palabras son más sencillas que las imágenes. Es poder utilizar un medio de forma efectiva, eficaz y lograr satisfacción.

Los factores de usabilidad según M.A. Sanchez son la *capacidad de aprendizaje* (el tiempo y esfuerzo requerido para que el usuario alcance un determinado nivel de ejecución en un sistema dado), *rendimiento*(velocidad en la ejecución de las tareas y el número y tipo de errores cometidos por el usuario en su realización), *satisfacción* (medidas de confort, aceptabilidad y la actitud positiva generada por el sistema- interfaz- en las personas afectadas por su uso), *flexibilidad* (capacidad de un sistema de poder trabajar con diferentes métodos en la función de la experiencia del usuario), *efectividad* (el grado de exactitud con que el sistema completa las tareas para las que está diseñando) y *eficiencia*(hace referencia al número de pasos que el usuario debe llevar acabo para realizar una tarea).

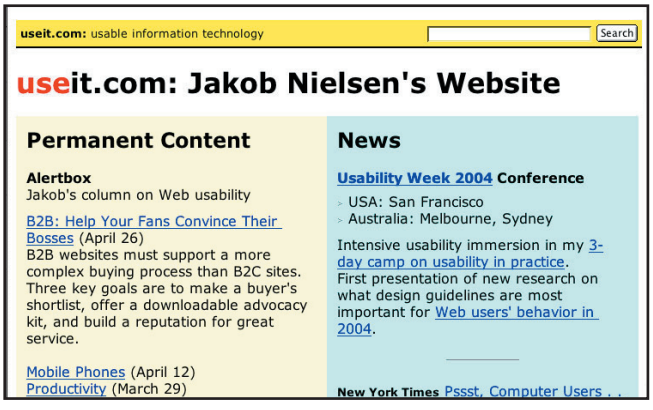
Los *diseñadores gráficos*, buscan enriquecer visualmente al usuario, proponen imágenes antes que textos largos, ideas cortas para sumergirte luego en los tex-

"El diseño cambia de acuerdo con el tono de cada artículo, pero debe haber elementos del diseño que unifiquen todo el ejemplar" *Stacey King*

tos, toman como ejemplo el diseño impreso para aplicarlo en el mundo virtual e intentan crear un vínculo entre el medio visual y el usuario.

Lo *híbridos* son los más importantes, son los que mezclan las ideas de los diseñadores y los pensadores de usabilidad, se preocupan por crear un sitio sencillo y visualmente atractivo, cumplen con ambas funciones en vez de discutir cuál de las dos corrientes es la correcta, toman lo mejor de ambas para obtener una página Web para cualquier tipo de usuario, ya sea el reincidente, el nuevo usuario, etc. Incluye al usuario como parte de un todo es el que dirige el que manipula al sitio, no lo confundes o aburres con sitios difíciles. Este equipo de trabajo puede estar formado por un diseñador y uno de usabilidad, o puede ser una sola persona.

Estos equipos de trabajo también necesitan de otras personas para poder obtener resultados satisfactorios como es el redactor, los arquitectos de información, alguien de sistemas, correctores, etc. pero todo depende del presupuesto que se tenga para la página. En el diseño de esta revista se utiliza éste último equipo de trabajo, porque Almacén se preocupa por crear un sitio que sea funcional y atractivo, que es lo que propone este equipo.



use it
Sitio creado por Jakob Nielsen y personas de usabilidad

DISEÑO

En un texto impreso se permite tener más descansos visuales que en una página Web, en Almacén hay un tratamiento aun mayor entre texto e imagen, ya que el espacio es pequeño y demasiado blanco provocaría que no se aprecia por completo la página elaborada porque la información rebazaría más de dos pantallas, por lo que impulsa al cambio de páginas o al uso de la barra de desplazamiento cuando puede evitarse este moviemiento. Es un recurso que no se olvida en el diseño Web pero que es muy peligroso ya que el lector puede perder el interés causado por su desesperación en leer todo el texto que es demasiado largo por el exceso de espacios.

El diseño de una página web debe de ser a prueba de cierto tiempo, ya sea semestral o hasta anual (para comenzar el año con un nuevo diseño); el cambio de diseño no debe de ser muy radical para que no haya confusión en el navegador, debe de conservar ciertos botones y ubicaciones para que el usuario pueda integrarse más facilmente en el sitio. Una revista cambia mes con mes su portada y a veces su diseño reticular y tipográfico, en un navegador se pueden generar ciertos cambios pero no deben de ser muy drásticos y constantes porque sería un trabajo interminable; ciertos cambios son sencillos de hacerse pero si se habla de que cada mes se va a cambiar todo el diseño de la página provocaría confusión en el receptor, ya que él espera encontrar el mismo sitio que visitó el mes pasado, aunque dicho cambio sería aceptado si sólo se hacen cambios para mejorar la página y no por gusto propio.

Almacén no confunde al lector, él sabe cómo le hizo para llegar a diferentes secciones y cómo se puede regresar a la página principal. En el caso de los submenús están al alcance visual para no perder continuidad en la lectura.

Si se necesita imprimir la información se puede guardar en el disco duro o imprimir desde la página Web, pero para esto la página debe de tener una medida de 535 x 295 para que alcance a imprimirse a tamaño carta, esto provoca que se reduzca aún más el área de diseño, es preferible que se pierdan parte de la página a la hora de imprimir que diseñar en este tamaño, lo que se hace para imprimir el documento completo y sin pérdidas es teniendo un respaldo en

pdf para que el usuario imprima sólo la información necesaria y se olvide de el diseño de la página. El diseño de Almacén es para imprimirse directamente de internet para evitarse estos problemas.

Un texto largo es aquel que sobrepasa dos pantallas, es criticado por el uso continuo de las barras de desplazamiento. En el diseño gráfico como en otras profesiones se utilizan tanto textos largos como cortos, por lo que es inevitable tener que usar las barras de desplazamiento. Los textos largos son leídos por personas interesadas en saber más sobre el tema y que su objetivo es ampliar su conocimiento sin importar el tiempo que le tome leerlo. El uso de hipervínculos para continuar la información es poco usada, ya que si el usuario necesitara leer algo de el principio mientras está en la segunda página perdería demasiado tiempo en regresarse a dicha página y esperar a que se vuelva a cargar; en esta revista se prefiere usar textos continuos que seccionados.

Existen 3 virtudes cardinales del diseño Web según David Siegel: *Claridad, Brevedad y Ancho de banda*. Claridad, es que los textos y el sitio sea entendible, sin complicaciones para el usuario. Brevedad, es la idea de que la información debe de ser presentada lo más compacta posible. El Ancho de banda es qué tan rápido baja la información en la computadora del usuario, esto depende de la velocidad de la plataforma y de el peso de la página.

El usuario sabe dónde se encuentra en Almacén, porque si el usuario se confunde y se pierde, se va del sitio.

Cuando hay un link dentro de un documento es bueno cambiarlo de color, subrayarlo o ponerlo en negritas, no utilizar textos que desperdicien espacio por ejemplo: si quieres saber más acerca de nosotros **pulsa aquí**; un método para evitar esto es reducir la información, englobandola en palabras cortas por ejemplo: **nosotros**. Si las ligas se encuentran de manera vertical deben de estar separados por lo menos a espacio y medio o usar diferentes márgenes para la información, y así saber dónde inicia cada línea, ya que sino se puede causar confusión al no distignuir las diferentes ligas.

En Almacén se utiliza la alineación a la izquierda para los textos, ya que el ojo encuentra con facilidad el inicio de la palabra. La alineación a la izquierda, derecha y centrada son usadas en textos cortos, pies de páginas y balazos.

Para Jakob Nielsen iniciador de la palabra usabilidad cree que una página de Internet debe de contener:
Escritura concisa y directa
Cada línea debe de ser usable
Colocar espacios en blanco
Pocos Scroll
Escribir textos escaneables (párrafos, subtítulos y balazos)
Construir párrafos con tópicos bien definidos
No dejar lo más importante para la conclusión

Hay que saber detenerse ante el exceso de diseño, demasiadas tipografías, imágenes por todos lados, gifs animados que aturden, provocan ambigüedad en la lectura y se vuelve kitsh.

Las experiencias anteriores en el usuario generan un fácil manejo del sitio ya que no está tratando de aprender algo nuevo de cómo se debe de usar o leer, utiliza su memoria, recuerda para comprender las cosas; se usa un diseño de página común en el mercado por lo el usuario sabe que los botones superiores casi siempre se presentan en todo el sitio, que si los pica te llevan al lugar que dicen, etc.

Los diferentes submenús que se dan crean una perspectiva general del diseño de la página en el navegante, en Almacén el usuario sabe qué esta pasando en otras partes del México, qué es lo que va a suceder, cursos, especializaciones, datos sobre arquitectura, diseño industrial, entre otras cosas. En esta revista se da la facilidad de navegar e interactuar con el sitio de una forma sencilla, porque el usuario sabe dónde se encuentra y a dónde puede ir, con submenús claros y cortos que expresan en el mínimo de palabras su contenido, dando como resultado que esta palabra llame la atención del lector y que por curiosidad investigue qué es lo que se encuentra en cierto botón.

En una revista impresa se pueden obtener secciones fijas o aleatorias, en Almacén se omiten las secciones aleatorios porque resultaría demasiado costoso el mantener la página con cambios tan drásticos; las secciones no se pueden cambiar todo el tiempo ya que el usuario perdería la orientación del sitio y siempre tendría que estar investigando cómo localizar las secciones que él ya tenía como favoritas o que más visita, aunado a esto se tendría retrasos para actualizar la página ya que serían nuevas ordenes por lo que la página debería de ser cerrada hasta que ésta se terminase.

El factor clave en Almacén es una comunicación efectiva, ya que después de una mala experiencia no se tendrá una segunda oportunidad para recuperar al lector. Las experiencias deben de ser positivas para cubrir las expectativas del usuario, como son textos completos y auténticos, seguridad y facilidad de manejo.

Los sistemas complicados reducen el número de usuarios, porque no se sienten cómodos con lo que se está interactuando, y no entienden cómo desplazarse por la página, el diseñador debe de crear un sitio en el cual las personas puedan generar un mapa mental del lugar. El peso del interactivo debe de ser en baja resolución, el que una página no sea rápida se puede deber a que el texto e imágenes no estan a 72 dpi o saturación de imágenes; se cae en el error de dejar la página como si fuera un medio impreso, estos manejan miles de dpi, pero es porque necesitan buena resolución para imprimir.

Un sitio es diseñado para el usuario, no para satisfacer las necesidades del creador de la página, éste es un estudio que se debe de hacer con el nicho al cual se quiera dirigir, en este caso a los diseñadores gráficos. Almacén adopta la forma de receptor, se centra y se interesar en él.

Lo mejor que se puede ofrecer es un buen contenido, porque es lo que el usuario considera imprescindible. Un usuario siempre busca el *metada* de lo sitios (la información dentro de la información ya sea el nombre del autor, fecha, título del artículo, etc).

Jesse James Garrett quien ha trabajado para proyectos en Web y uno de los fundadores de Adaptive Path (consultoría de experiencias de usuarios), piensa que existen cinco planos para crear una página Web: **Estrategia, Alcance, Estructura, Esqueleto y Superficie**. Van de lo mas abstracto (estrategia) a lo concreto (superficie), sin saltarse pasos ya que un plano es la base del siguiente, deben de integrarse entre si para formar el sitio; se va definiendo cada plano y redefiniendo cuando es necesario, es la posibilidad que ofrece el ir corrigiendo un plano inferior aunque se esté en un plano superior, ya que una función puede servir para el plano de Alcance pero no para el Esqueleto, se rediseña hasta que complazca las necesidades de ambos planos. Los planos se dan por terminados hasta que el sitio esté completo. Estos cinco planos se dividen en dos **Web como software de interfase y Web como sistema de hipertexto**. El primero concierne a las tareas, son los pasos envueltos en el proceso y cómo la gente piensa y utiliza herramientas para completar estas tareas. La segunda es qué información se ofrece y qué significado tiene para el usuario, el hipertexto es acerca de crear un espacio informativo para que lo usuarios puedan moverse a través de él. Esta división de planos no significa que cada uno puede irse por su cuenta, mas bien es que deben de estar en armonía para poder completar cada plano.

El éxito de una página provienen de las posibilidades y estrategias que se le den al usuario.

Almacén tuvo unos cambios durante su creación, pues se ofrecieron varias propuestas finales para el sitio, en algunas se tenía sobrecarga de color, otras ocuparon tipografías que no podían ser identificadas por diferentes plataformas; el tamaño de letra era muy pequeño o muy grande; la tipografía Birch no respetaba el uso de minúsculas y acentos. Se propusieron cuatro fuentes: Birch, Chicago, Myriad y Verdana, quedando sólo dos de ellas, la Chicago (para los títulos) y la Verdana (para el cuerpo del texto); el cambio de tamaño de pantalla, primero se pensó en un monitor de 640 x 480 y luego se cambió por uno de 800 x 600, porque el primero era demasiado pequeño para ser apreciado, dando como resultado que el diseño fuera chico y no se viera toda

la información. Son cambios que se van ajustando conforme se va bocetando y trabajando con la computadora.

ESTRATEGIA

Se dividen en dos las necesidades del usuario y los objetivos del sitio que están incluidas en las dos partes del Web. Las necesidades del usuario son las metas, se obtienen por medio del público al cuál te diriges. Los objetivos del sitio, son las metas que quieren obtener los dueños de la página.

Se deben de responder estas dos preguntas para avanzar al siguiente plano y son: ¿Qué es lo que queremos obtener de el sitio? (proviene de adentro de la organización), y ¿Qué es lo que nuestros usuarios quieren obtener? (Se da de afuera de la organización -del usuario-).

¿Qué es lo que queremos obtener de el sitio?

Que sea gratuito. Para que un mayor número de personas tenga contacto con ella y se pueda ver beneficiado por sus ofertas de empleo, talleres, comunicación con otros diseñadores, darse a conocer en el campo, congresos, entre otras cosas.

Comprender las necesidades de los usuarios. Por medio de correos electrónicos se pueden escuchar los comentarios de los navegantes, para así mejorar la página.

Ser un sitio que interactúe con el usuario. Para esto es necesario que la revista no tenga errores del sistema, como picar un botón y este no responda, que no se le conteste un e-mail, cuando no se tiene problemas de producción el usuario puede interactuar con la revista sin problemas.

Obtener la confianza de los usuarios. Los artículos bien fundamentadas provocan credibilidad en el usuario, y tiene presente al sitio como información veraz. Sus opiniones son confidenciales y no se tendran acceso a ellas a menos de que usuario quiera.

Que los usuarios estén contentos y satisfechos con el sitio. Después de escuchar las críticas, se puede llegar a obtener un sitio en que la mayoría de las personas se sientan conformes y les guste leer los datos que se tengan.

Participación tanto de mexicanos como extranjeros. El enfoque con el que se presenta una propuesta de diseño por cada persona es siempre diferente, y si además fueran de otra ciudad, país o continente le da otra visión, las formas de pensar son exigidas de maneras opuestas, lo que para unos es correcto para otros puede no serlo, es ahí cuando se crea la polémica de comunicación. Es necesario comprender y apreciar los pensamientos de otros, porque el resultando de estos dan un nuevo criterio y se percibe una nueva manera de diseñar, mejorando o combiando técnicas.

Difundir información de diseño grafico. El transmitir arículos que interesen a los diseñadores es de vital importancia para Almacén, ya que es una revista que desea pelear por posicionarse entre las mejores revistas a nivel nacional y luego internacional.

Dar a conocer a los diseñadores. Es necesario conocer a otros dseñadores y mostrar trabajos para que entre ellos mismos se conozcan, y para que las empresas interesadas en un proyecto de diseño puedan escoger a la persona indicada.

Crear un balance entre usabilidad y diseño. Un buen diseño de página esta dado por integrar la usabilidad y diseño pues ambas tienen la misma importancia para el éxito del sitio.

Contener artículos que no hayan sido tratados antes. La diferencia que existe entre las revistas es que aporten información que no haya sido estudiada, y que propongan ideas novedosas que las hagan una competitivas.

Crear un sitio competitivo a nivel nacional y luego internacional. Después de haber posicionado Almacén como la mejor revista a nivel nacional, es necesario que se adentre en el medio internacional, esto se logra si el lugar es competitivo y aporta nuevas secciones que lo hagan diferentes a las otras, además de el tipo de información que se tenga.

¿Qué es lo que nuestros usuarios quieren obtener? (las siguientes respuestas fueron obtenidas de diseñadores gráficos que les interesa leer sobre su profesión)

Conocer otras profesiones que ayuden al diseño
Tratar a otros diseñadores
Darse a conocer
Contribuir con ideas
Bolsa de trabajo, servicio social prácticas profesionales
Becas, Universidades, talleres, maestrías, diplomados y concursos
Un sitio sencillo y de fácil acceso
Rapidez en obtener la información
Disposición de textos en pdfs

ALCANCE

Es la constitución de las funciones. Del lado de software de interfase contiene las **especificaciones funcionales**, que es una descripción detallada de las características del producto; las secciones de Almacén eran *Artículos, Portafolios, Proyectos, Historia, General, Errores, Interés, Actividades y Trabajos*. Ahora se le ha sumado *Nosotros* y restado *Errores*. Para encontrar errores en el diseño no es tan difícil, pero los diseñadores no querían criticarlos, por lo que no se tenía quien escribiera esta sección, se optó por posponerla hasta que se tengan artículos suficientes para su producción. Nosotros, no se había requerido, quedó en el olvido pues sólo se buscaba tener el máximo de información para los diseñadores, durante el trabajo surgió la necesidad de saber quiénes eran los creadores del sitio y tener un Flowchart. La tipografía tambien sufrió cambios, ahora la Verdana y la Chicago son las que integran el sitio, porque mejoraban la legibilidad y compatibilidad con ambas plataformas. Se le quitó el 80% de color que había en cada página, ya que causaba saturación visual, y hacia que el usuario se distragera en cualquier cosa menos en la página. Se debe de ser paciente al crear una página porque siempre esta en constante cambio por los errores que se cometen.

La verdana se ocupara para cuerpo del texto, pie de páginas y fechas, mientras que la chicago es para títulos y subtítulos

VERDANA **CHICAGO**

Por el lado del sistema de hipertexto se encuentran los **requerimientos del contenido**, son la descripción de los elementos que se usarán, como son los textos, imágenes y videos, es presentar sus características de peso, qué programa se necesita para apreciarlos, el tamaño del video , tiempo de descarga, cómo llenar una forma y las preguntas frecuentes (FAQ). En Almacén por el momento no se puede calcular el peso de la página ya que es un prototipo y se necesitan de más artículos y escritores.

Se creó una revista digital de diseño gráfico para profesionales y estudiantes relacionados con esta área. El objetivo principal es proporcionar información del diseño, sus antecedentes y la actualidad de este. No se pretende ser una ley en el diseño; al igual que cualquier medio informativo se puede contar con errores

o con inconformidad de opiniones con respecto a algún artículo, se busca ser una opción más de información.

Se estudió a la competencia que afecta de manera directa a la revista, como lo es www.mexicandesign.com, ayudó a ver cuáles eran las deficiencias de información que se tienen en México sobre el diseño, se aprendió de sus errores y sus aciertos como página aunque no es en su totalidad una revista digital, pero es lo más cercano a serlo. De manera indirecta tenemos a las distintas revistas digitales e impresas internacionales, de las que se obtuvo buenos resultados de aprendizaje y de los que se observó su avance en comparación con las de México, porque tienen un mayor posicionamiento e información.

mexican design es una página que desperdicia espacio, tiene *scrolls* en lugares donde no presenta información relevante. Tiene botones inservibles

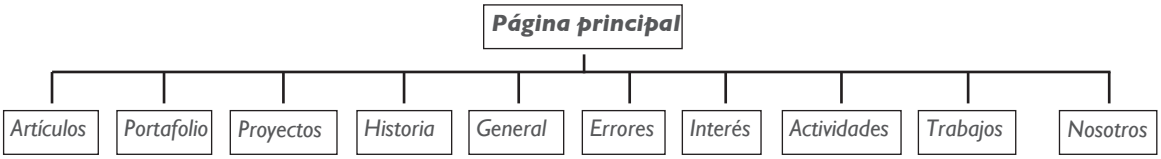
ESTRUCTURA

Son las conexiones entre secciones. Es la navegación del sitio y cómo las funciones interactúan entre si. Por software de interfase esta el **diseño interactivo**, que dirige el comportamiento del sistema en respuesta a el usuario; *qué es lo que hace y cómo lo hace*, es anticipar los movimientos del usuario para lograr una navegación satisfactoria. Antes de subir la página al Web se debe de hacer una última prueba para estar seguros de que no hay errores en el sistema, es el ensayo y error antes de ser presentado, así se prevendrá la pérdida de usuarios. Almacén es una página funcional que se olvida de diseños complicados, el usuario visualiza todo el campo de trabajo y entiende cuáles son las partes de la página.

Por el sistema de hipertexto esta la **arquitectura de la información**, es la disposición de los elementos del contenido dentro del espacio informativo. Es crear la organización y navegación del sitio produciendo la eficiencia y eficacia en la información. Esto se logra creando categorías ya sea de arriba abajo o de abajo hacia arriba (de lo particular a lo general o de lo general a lo particular)s.

Los tipos de estructura de un sitio Web son: *Linear* (de adelante hacia atrás y de atrás hacia adelante), *Multipath* (se escogen dos caminos a partir del tópico principal, además de que algunos pueden contener submenú), *Jerárquico* (se escoge un tema desde el tópico principal para llegar a los siguientes subniveles -la mayoría de los sitios adquieren este tipo de organización-), *Web-like* (se navega libremente, no hay orden) y *Matrix* (se navega ya sea por columnas o por filas).

Como se ve en el siguiente *Flowchart* de Almacén, no existen más de tres subniveles, se puede llegar a toda la información en pocos pasos. Las palabras utilizadas en los botones son fáciles de comprender, además de que se proporciona un mapa del sitio por sino se encuentra lo que se está buscando. Para este sitio se escogió el género jerárquico, ya que proporciona una fluidez en la navegación.



Para proponer las secciones de Almacén se estudiaron varias revistas digitales, se observó que había secciones que se repetian en la mayoría y que no pueden ser quitadas de una página, además de que hay nuevas secciones que las otras revistas digitales carecen, las secciones son: *Artículos, Portafolios, Proyectos, Historia, General, Errores, Interés, Actividades, Trabajos y Nosotros.*

Artículos. Cumple con mantener informados a los diseñadores, crear polémica al estar de acuerdo o en desacuerdo con las ideas de estos. Se tiene la facilidad de que cualquier persona puede incluir un artículo, y si son temas que ya hayan sido tratados deben de proponer un nuevo punto de vista que haga de esa opinión un cambio interesante, contribuir con nuevos textos o artículos, hasta posiblemente contar experiencias de trabajo. A nivel internacional, los textos se podrán encontrar en inglés y español, a pesar de que es una revista de habla hispana no se deben de excluir las ideas en otro idioma, para no alterarlo se dejará en el idioma inglés ya que hay palabras creadas en inglés que quizás no puedan ser traducidas.

Portafolio. Se divide en dos, el estudiantil y el profesional. Esto se hizo para cubrir la competencia en diferentes niveles, ya que no se puede comparar a un profesional con el trabajo de un joven que apenas está aprendiendo las herramientas y pensamientos necesarios para diseñar de una forma clara e innovadora. Como segunda ventaja es que si hay empresas interesadas en diseñadores por este medio conozcan el portafolio de las personas que están en éste ámbito y se decidan por la persona que cubre sus necesidades. El tercer beneficio es para que entre los mismos diseñadores haya un conocimiento a manera general de los demás diseñadores y de cómo se desenvuelven en el medio. Se contará con una entrevista y con su curriculum en la misma página así

como un enlace con los artículos que hayan escrito.

Proyectos. Es necesario comprender cómo se solucionan los problemas de diseño, comprender las tendencias y técnicas que se tienen. Da una idea global de qué curso está tomando el diseño o aprender de las técnicas y soluciones que emplea cada diseñador, ilustrador, fotógrafo, etc. Hay diseñadores que se dedican a un nicho en especial, encuentran su técnica que la hacen más personal, la explotan hasta su último nivel, al igual hay diseñadores polivalentes que manejan de manera extraordinarias más de 4 de técnicas, lo que amplia su rango de alcance con los clientes.

Historia. No se puede olvidar de dónde proviene el diseño actual, tuvo que haber bases para que esta evolucionara, las influencias que se han recibido a través del tiempo se ven reflejadas en el presente, existen infinidad de estilos, que perduran a través del tiempo o que renacen después y que son adoptados nuevamente en el diseño; estos diseños pueden ser los pilares de las nuevas tendencias las cuales no dejan atrás su pasado y aprenden de sus aciertos y sus errores

General. Contiene información de profesiones como arquitectura, diseño de interiores, diseño industrial y arte, estas disciplinas se encuentran muy apegadas al diseño gráfico por lo que el usuario debe de tener otras opciones de aprendizaje que le ayuden a incrementar su conocimiento y así plasmarlo a la hora de solucionar problemas de diseño. No es un estudio profundo sobre estas profesiones, el objetivo es dar la idea y que el lector ahonde en los temas que se presentan si le interesan.

Errores. Así como se presentarán buenos diseños también se deben de presentar las equivocaciones que se comenten y aprender de ellos, los errores nos ayudan a fortalecer y a entender lo que no se debe de hacer o cómo se hubiera resuelto de mejor manera, invitando así a que el usuario proponga ideas para rediseñar el trabajo, es una manera de interactuar más cercanamente con el diseñador, aunque sólo se limiten a escribir pequeñas frases pero concisas.

Interés. Es necesario complementar la información que se encuentra en el sitio, y por cuestiones de lograr que el diseñador lea y se actualice es necesario reforzar su conocimiento con libros que aportan nuevas ideas y que tratan temas nuevos, vínculos con otras páginas que proporcionan buena información que incluya al diseño, revistas que se pueden comprar para entender qué es lo que se puede encontrar en otras países.

Actividades. Como diseñadores es importantísimo estar al día con lo que se está innovando o el aprender de aquellas personas con más experiencias que se preocupan por enseñarles a otros lo que da buenos o malos resultados, es apreciar desde otro punto de vista, por lo que se incluyen algunas convocatorias de diplomados, congresos y talleres a los que se pueden inscribir.

Trabajos. La incertidumbre de los diseñadores por encontrar un trabajo puede ser resuelta desde aquí, se podrá cuenta con el servicio de bolsa de trabajo, servicio social, trabajo real cómo ser freelance y cómo cobrar el diseño. Ayudará a clarificar las ideas de dónde se puede ir y si hay alguna plaza desocupada.

Nosotros. Es conocer quienes son las personas encargadas del sitio, como se logro y las secciones del lugar.

ESQUELETO

Es cómo va a ir situada la información, define funcionalmente qué forma tomará; son las páginas por individual y sus componentes. Tiene tres componentes, uno de ellos se encuentra entre el software de interfase y el sistema de hipertexto, y es el **diseño informativo** (comunicación de idea), presenta la información de una manera que facilita la comprensión como sucede con los íconos e imágenes que ayudan a entender la información, como es el caso de agrupar la información en forma de lista. *Way finding* es por ejemplo nombrar al aeropuerto y dentro de él hay señales, mapas, estacionamientos, etc. En el segundo nivel de Almacén se encuentran los artículos que contiene algunas introducciones de los artículos, pensamientos de las personas o movimientos que integran esta sección.

En Almacén su página principal se agrupan algunas introducciones de los artículos de las diferentes secciones que se pueden encontrar en la revista. Su dise;o es más textual que de imágen.

Ahora bien las otras dos son el **diseño de interfase** (hacer las cosas) es arreglar los elementos de interfase para posibilitar a los usuarios para que interactúen con la **funcionalidad del sistema** (software de interfase),

botones, campos y otros componentes de interfase. Proporciona la información de ma-nera que el usuario pueda percibir cómo se hacen las cosas. Se le ayuda, no se le resuelve todo el pensamiento ya que es bueno que el usuario interactúe con el sistema y así lograr una página más dinámica. Los elementos estándar de interfase son: *Checkboxes*, se ofrecen varias opciones y el navegante escoge las que quiera; Radio buttons, se dan múltiples opciones pero sólo se puedeseleccionar una; *Text fields,* se introduce un texto; *Dropdown list,* es como radio buttons pero las opciones se ofrecen en un espacio de una línea, para ver las demás opciones se oprime la flecha contigua a la caja de opciones; *List boxes*, tiene una caja donde se encuentran las opciones, pero ésta es más grande y se pueden escoger varias posibilidades; *Action buttons*, le dicen al sistema que tome la otra información que el usuario a provisto por medio de diferentes elementos de interfase y que haga algo. Estos elementos se pueden mezclar para obtener más información, te ayudan a generalizar, lo importante es saber cuál es el elemento a usar, por ejemplo si se hace una pregunta con tres opciones y se tiene que escoger una, debes de ocupar elemento que ocupe menos espacio como seria el *Dropdown* list en vez de *Radio buttons*. Por otra parte el escoger diferentes elementos ayudan a que el diseño no sea tan monótono.

En Almacén se tiene el *Drop down list* para evitarle un movimiento al usuario; una vez dentro de un portafolio se pueda seleccionar a otro diseñador.

drop down list en portafolios

El diseño de navegación (ir a lugares), son los elementos de pantalla (sistema de hipertexto). Se tiene tres metas: el primero es conectar un punto con otro, tener la información en una sola ventana, y no abrir más de las necesarias ya que se vuelve algo impráctico. La ventana debe de contener el máximo de información para que le ayude al usuario a entender el sitio y pueda navegar. Segundo es comunicar la realización que existe entre los elementos. No es sólo mencionarlos. Tercero debe de comunicar relación entre contenido y la visualización de la página. La principal función de este diseño es crear un mapa mental en la persona para que sepa cómo moverse, hay ciertos elementos que ayudan a esto y son los persistentes (las secciones y submenús del sitio), se repiten en toda la página.

En Almacén su página principal se agrupan algunas introducciones de los artículos de las diferentes secciones que se pueden encontrar en la revista. Su dise;o es más textual que de imágen.

Hay diferentes tipos de navegación son: *Navegación global*, tienes acceso a todo el sitio, son las secciones y subsecciones que se encuentran disponibles en todas las páginas; *Navegación local,* a partir de una sección se tiene acceso los submenús por medio de la arquitectura jerárquica; *Navegación suplementaria,* caminos cortos a los contenidos; *Navegación de cortesía,* provee de acceso a puntos que el usuario no necesita en bases regulares, pero que están dados por conveniencia (mapas del sitio, índice y navegación remota).

SUPERFICIE

Después de obtener los cuatro planos anteriores, se tiene la solución de diseño que debe de estar acorde con la estructura, es la visualización final del lugar, que incluyen el funcionamiento de los botones, imágenes y textos al igual que el funcionamiento de sus ligas. Comparte el diseño visual con el software de interfase y el sistema de hipertexto, su función es presentar la pagina Web finalizada. Es conseguir saber hacia dónde se dirige el ojo, para así crear una guía turística de las posibilidades que tiene la página. Los contrastes ayudan a que no sea una página gris, cuando los elementos son diferentes el usuario pone atención La uniformidad entre cada página del sitio es lo mas importante ya que sino respeta esto el usuario no podrá crear su mapa mental de en dónde esta y a dónde quiere ir.

Formato

Se puede manejar al gusto del diseñador pero cuando una página Web es demasiado grande para un monitor pequeño pueden suceder diferentes errores como el no apreciar el diseño completo de la página, lo que provocaría que la tipografía se mueva de lugar para acoplarse al tamaño de la ventana, haciendo necesario que se utilicen las barras de desplazamiento, ocasionando que el diseño se pierda. Existen pantallas de 15, 17, 20 y 23 pulgadas, se usa la más pequeña de estas porque no se puede saber cuántos usuarios manejan monitores de 17 pulgas o 23 pulgadas, por tanto se crea un formato universal para los navegantes.

El tamaño de Almacén es de 800 x 600, cuya área de trabajo para diseñar es de 760 x 445 pixeles, aunque por las barras de desplazamiento, botones y la barra del navegador queda un formato de 750 x 580, el tipo navegador también influye en las medidas por lo que se usa como navegador a Explorer.

Se han divido los textos largos en varios párrafos para que el lector pueda escanear el texto e imagen, logrando que obtenga una idea general de lo que se trata el artículo; las manchas grises y uniformes sin espacios blancos son demasiado pesados para la lectura de pantalla pues no hay un lugar donde descance la vista. La legibilidad es fundamental para cualquier texto. Los textos cortos son para

aquellos que no desean profundizar en los temas y buscan lecturas rápidas.

El uso de columnas provocan dos situaciones ya sea fluidez o incomodidad en la página; la fluidez de varias columnas es cuando hay que ofrecer diferente información, si se usan para un sólo artículo no deben de sobrepasar el tamaño de una página porque si se tiene un tema largo con más de dos columnas forzas a una lectura lenta y difícil, el usuario tiene que utilizar la barra de desplazamiento más veces de las necesarias, tiene que bajar para leer la información intermedia vuelve a subir para continuar la lectura, bajar otra vez la página y subirla, hasta que encuentre el final del artículo por lo que se tratan de evitar este tipo de situaciones molestas visualmente y que más que verse bien debe de leerse.

Hay que tener en cuenta cómo se observa en las diferentes plataformas para determinar cómo será nuestro formato, tipo de letra y colores.

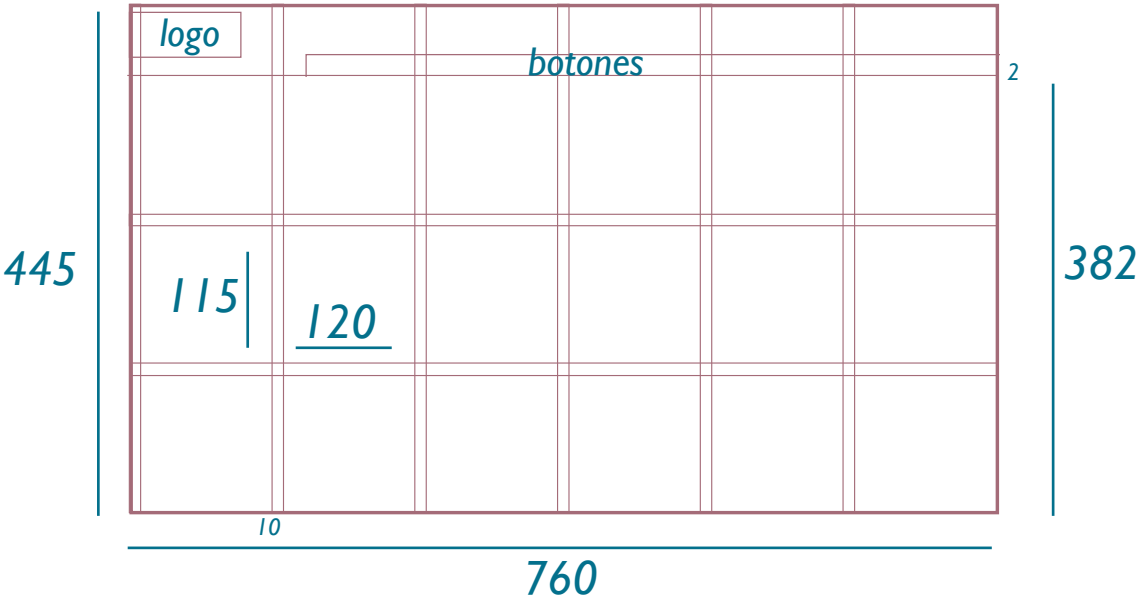
El formato de Almacén es 800 x 600 con un navegador Explorer. El tipo de plataforma con que se creó la página es Mac, ya que la mayoría de los diseñadores la tienen (especialmente por su calidad de color, es mejor para trabajar que una Pc, aunque ésta es más barata monetariamente hablando). El uso de muchas columnas se emplea en el primer y segundo nivel, para el tercer nivel son pocas, porque se necesita que haya ritmo en la lectura. Se usan unas plecas que están ovaladas de un lado, para crear las divisiones de temas, le dan una presentación diferente a lo que se ve en otras páginas. Se usan textos cortos en el primer y segundo nivel para enganchar a los usuarios a que entren a leer los artículos o secciones de las revistas; las imágenes en algunas páginas ayudan a dar una idea de lo que contiene el artículo. En los segundos niveles se introduce a un artículo o proyecto por medio de pensamientos de los autores del tema o portafolio, lo que ocasiona que sea un sitio más personal.

Retícula

Su finalidad es ser guía en la colocación de textos e imágenes con columnas y en ciertos casos se incluyen líneas verticales, la unión de estas líneas crean los campos (sistema creado por Josef Muller-Brockmann). Proporcionan un orden

en todas las páginas por que todas manejan los mismos espacios, se crea un sitio con equilibrio, de no ser así todas las páginas serían diferentes unidades en cuyo caso provocan confusión.

Almacén utiliza 18 campos, cada uno de 115 pixeles, son espacios de 10 pixeles en su manera vertical, en el plano horizontal son de 120 pixeles y sus espacios son de 10 pixeles Se usa este tamaño para aprovechar toda la página, los márgenes son de 10 pixeles laterales y 2 pixeles en la parte superior,



Color

Existen 16 000 000 de colores en las computadoras, lo cual resulta imposible de reconocer cada uno por separado. En el caso de los colores para Web existen los llamados colores seguros, son 256 pero la máquina absorbe 40 de ellos para procesamiento, dejando 216 utilizables. Éstos existen para que el diseño de una página no cambien tanto en un monitor, lo que no se puede asegurar es el color que tomara cuando sea observado en otra plataforma ya sea una PC o Mac, la

"La combinación inteligente de imagen, espacio y tipografía crea el mensaje correcto" *Rockwell Harwwod*

primera obtiene colores oscuros y la segunda en los colores brillantez, se debe de conocer qué computadora ocupan la mayoría de el público meta y de ahí crear las combinaciones de color.

Los colores permiten agrupar y organizar la información en la pantalla, así como ambientar el espacio dándole calidez o frialdad. Se tiene teorías de qué significan cada color, rojo es sangre, negro es luto, etc. pero la verdad es que el color tiene influencia en las personas dependiendo desu cultura. La combinación de diseño y color es lo que expresa en realidad una sensación, no el color por sí sólo. Como es el caso del color rojo que al mencionarlo se crea una imagen de sangre, pero cuando es empleado por ejemplo en un catálogo de lámparas siendo el color de fondo, lo que manifiesta es elegancia, lo mismo puede suceder con otros colores.

Los colores que se utilizan en esta revista por página son cuatro, los constantes son negro y blanco, mas dos colores que le son adjudicados a cada sección, por ejemplo un morado y un amarillo (siempre hay un color oscuro y uno claro, para que puedan contrastar bien). Se creó una paleta dinámica y juvenil, a comparación con otras páginas que escogen tres colores, como el gris, negro y blanco, y sólo varían sus tonalidades haciendo de ésta una página demasiada formal. Los colores de Almacén ayudan a realtar las imágenes que se presentan como ilustraciones, fotografías y proyectos.

Tipografía

Puede verse alterada por los tipos de plataforma de diferentes maneras como es el cambiarla por otra, disminuyendo o aumentando su tamaño (este es un cambio que se nota bien entre una PC y una Mac), abrir o cerrar el interlineado, y cambiar su color. La tipografía puede complicar o facilitar la lectura su importancia es tanto visual como verbal. La resolución de la tipografía en un medio impreso es de 12000 dpi y en el virtual de hasta 85 dpi siendo el más común el de 72 dpi.

Existen tipografías diseñadas especialmente para la lectura directamente desde

pantalla estas son la Verdana y Georgia creadas por Microsoft, y las creadas por Adobe son la Myriad y Minion. Una tipografía se escoge por su legibilidad, normalmente son las San Serif ya que tienen una mejor lectura porque son letras grandes, otra característica para decidirse por una tipografía es que se encuentre en ambas plataformas para evitar que la máquina deforme la página Web con otra tipografía que este marcada por *default*, las tipografías con mayor problema de reconocimiento son las itálicas porque se puede tener cargada una tipografía pero no todas sus variantes, como es el caso de la Myriad que sólo puede tener cargada la bold y la regular y no tener la itálica por lo que la computadora la suprime y da cambia por la itálica que tenga en su sistema, como sería una Times, que no tiene nada que ver con la Myriad, es necesario evitarlas para no causar problemas en el sistema. Las tipografías de pantalla y las impresas se diferencían en su altura x, que es más grande para las de pantalla, dando como resultado una lectura fluida y sin dificultad para leer. Se visualiza más lento en pantalla por lo que una buena tipografía reduce el tiempo de lectura.

Se propusieron dos tipos de páginas, una tenía la Myriad y la Chicago y la otra Verdana y Birch. Al abrirlas en PC no respondía la Myriad, y al abrirlas en Mac no respondía la Birch por lo que se opto por hacer una combinación de letras y dejar la Verdana para cuerpo del texto y la Chicago para títulos. Para el primer y segundo nivel de paginas las tipografías son la Verdana 11/13 y Chicago 18/20, para los terceros niveles que es donde se localizan los textos largos es 11/13 y Chicago 30/32. Para almacén la tipografía seleccionada es Handel Gothic 20, cabe recalcar que esta tipografía al igual que la Chicago serán botones para no tener problemas de que se seleccione la tipografía que se tiene por default en las computadoras. Para las secciones la tipografía es Verdana bold 10,11 y 13, para la fecha es Verdana 9, y para los pie de página son 9 puntos. En diseños de 6 columnas, se tiene la tipografía Chicago 13/15.

Imágenes

Hay una gran número de compresores de imágenes de entre los más populares tenemos tres: GIF (Graphis Interchange File, jif), JPEG (Joint Photographic

Group) y PNG (Portable Network Graphis, ping). El sistema JPEG es recomendable sólo para cuando se va a subir la imágen al Internet, ya que va perdiendo calidad cada vez que se utiliza, además de difuminar los bordes de las imágenes, algo no recomendado para los dibujos de línea o digitales, a diferencia del GIFF que no pierde información cuando se está trabajando con las imágenes. El GIFF89a es un formato que utiliza transparencias y entrelazado, esta última característica permite que el usuario vaya observando la página mientras se carga en la página, tiene la función de entretener a la persona, cuando ve un espacio en blanco y espera a que baje la imagen se puede desesperar porque no sabe cuándo o si se está bajando la imagen, por lo que se recomienda mejor utilizar el GIFF89a.

Los íconos son imágenes que tienen la ventaja de ahorrar espacio si son bien diseñados, se leen más rápido y son atractivos visualmente. Algunos pensadores de usabilidad como Jakob Nielsen creen que un ícono es sólo pérdida de tiempo, ya que nadie los entiende y son más difíciles de aprender por lo que proponen el uso de palabras antes que imágenes. Pero también se debe de pensar que hay íconos universales que son utilizados en la mayoría de las páginas para que no se tenga problema a la hora de identificar un icono, como es el caso de *home, e (e-mail), play, pausa, stop*, entre otros.

La publicidad cobra importancia para la existencia y mantenimiento de la página, hay que saberla ubicar para que no entorpezca la lectura, se pueden situar alrededor de los artículos, normalmente se encuentran arriba y a los lados de la página o también como banners, que son las pequeñas páginas que aparecen antes de la página Web, son balazos de información que intentan ser más importantes que la información que hay detrás de esta página, cobra fuerza en la atención del usuario. El texto debe de ubicarse bien centrado para que no se pierda entre las imágenes, se debe de tener en cuenta el espacio extra que ocupa la publicidad y que no debe de ser tocado porque es la parte de la publicidad.

logotipo de almacén

Por el momento el único ícono que se maneja es el nombre Almacén, esto se debe a que se toma una de las ideas de usabilidad, y es el ofrecer mejor palabras

que imágenes para que el ususario descifre más facilmente de qué se trata cada vínculo; quizas más adelante cuando el usuario conozca bien la página se puedan presentar íconos que acompañen o sustituyan a las palabras.

Para las imágenes se prefirió un compresor JPEG, por que no se necesita entretener al usuario con el GIFF89a, ya que mientras las imágenes se bajan el navegante puede ir leyendo el texto y luego identificar las ilustraciones.

Almacén es un sitio gratuito que no busca llenarse de publicidad, por lo que no es necesario dejar espacios alrededor de los artículos. Si se desea hacer publicidad de un producto, es necesario buscarlo en artículos, actividades y trabajos; es una forma de integrar la publicidad sin que afecte el diseño de la página.

PÁGINA PRINCIPAL

Tipografía funcional

Si un aspecto determinante en las decisiones de diseño es el económico, otro aspecto importante está vinculado con la economía en términos de tiempo, es decir el presupuesto de tiempo en el lector. La tipografía debe asegurar que el lapso limitado de tiempo del lector junto con las respectivas atención y energía se aprovechen para recibir información debidamente jerarquizada, cualquier recurso tipográfico que distraiga al lector o perturbe ...

El color, espacialidad en el cartel

Todo buen diseñador que se precie de serlo inicia su trabajo de diseño bocetando a mano sus ideas, regularmente lo hace en blanco y negro, aquí cabe una pregunta ¿por qué si hoy contamos con la posibilidad de bocetar en la computadora y verlos todo a color, aún es recomendable lo otro?. La respuesta es muy sencilla y por serlo, tal vez resulte poco convicente para los jóvenes diseñadores, que hoy son demasiado aprehensivos ...

Diagrama de Gutenberg

Este diagrama largamente utilizado está en función a una serie de hábitos que nos han sido inculcados desde pequeños, tienen que ver con la lectura, pero no sola-mente con ella en un sentido estricto, las imágenes también son "leídas", es decir interpretadas o simplemente contempladas, y nuestro contacto inicial se encuentra en la parte superior izquierda la cual se denomina "Área óptica principal" ahí el ojo debe ser ...

Usabilidad

Diseñar en función del usuario se ha convertido en la clave fundamental para lograr la eficiencia de un sitio web. Este trabajo está orientado a abordar un concepto clave y fundamental para garantizar el éxito de un diseño para un sitio web que es la "usabilidad". Se presenta en primer término los conceptos básicos de la usabilidad, la importancia del establecimiento de unos principios basados en la ingeniería de usabilidad...

Diagrama de Günther Kieser

Lo que presento a continuación son las reflexiones que realicé sobre un curso de Günther Kieser, si bien el maestro Kieser nunca habló estrictamente sobre la construcción de un diagrama, he decidido construirlo y llamarlo con su nombre ya que todos los puntos mencionados son extractos de sus planteamientos durante el curso. Este diagrama se enfoca principalmente a aspectos propios de la fase conceptual, si bien como se presentó ...

Maquetación de un texto

Maquetación, composición de página, compaginación, son diferentes términos que se usan para referirse a una misma cosa: la manera de ocupar el espacio del plano mensurable que es la página. Todo diseñador gráfico, cuando inicia su carrera, se encuentra con el problema de cómo disponer el conjunto de elementos de diseño impresos (texto o imágenes) dentro de un espacio dado, de tal forma que se consiga un equilibrio...

almacén

Artículos Portafolio Proyectos Historia General Interés Actividades Trabajos Nosotros

9 de mayo del 2004

Maquetacion de un texto

Milko A. García Torres

Maquetación, composición de página, compaginación, son diferentes términos que se usan para referirse a una misma cosa: la manera de ocupar el espacio del plano mensurable que es la página. Todo diseñador gráfico, cuando inicia su carrera, se encuentra con el problema de cómo disponer el conjunto de elementos de diseño impresos (texto o imágenes) dentro de un espacio dado de tal forma que se consiga un equilibrio estético entre ellos y en el conjunto.

Desde antes de la era Gutenberg, creador de los caracteres móviles y precursor de la imprenta, existía la conciencia de diseño y equilibrio en la composición de manuscritos, en los que se procuraba que cada carácter dibujado tuviera una medida concreta y estandarizada, así como que los márgenes alrededor del texto fueran uniformes. En muchos manuscritos de la Edad Media se puede observar que están estructurados sobre un armazón cuidadosamente medido. Ya en la era Gutenberg, en la que las páginas se componían con tipos móviles, los caracteres individuales se disponían en filas para formar laspalabras, siendo éstas sostenidas y dispuestas en reglas longitudinales y columnas iguales, respectivamente, para formar una estructura coherente y equilibrada. El impresor contaba para colocar los tipos en la zona de impresión con mecanismos que le permitían medir y estructurar su trabajo en la página en forma de líneas guía, creando de esta manera un método de organización y cálculo para emplazar los textos y las ilustraciones. Los sistemas actuales proporcionan una mayor flexibilidad y muchas menos rigideces en relación a las restrictivas estructuras de página de antaño pero, aún hoy y quizás con más razón, dada la elasticidad y flexibilidad de los sistmas actuales, trabajar con una estructura previa de página y utilizarla como guía para colocar los elementos, es un requisito indispensable para el diseñador gráfico. Este proceso de planificación y estructuración previa de la página, base de la maquetación profesional, se denomina diseño o creación de la retícula.

EL TITULO EN LA RETICULA
DE UNA SOLA COLUMNA

El diseño de la retícula base

Lo primero que todo diseñador gráfico debe tener en cuenta antes de proceder a crear la retícula (base sobre la que se asientan los elementos gráficos) es el objetivo de comunicación gráfica que se pretende. Es un proceso previo de comprensión y conceptualización de la esencia del tipo de mensaje a transmitir y el estilo de comunicación que se quiere conseguir. Así, por ejemplo, la retícula quedará condicionada a las características del documento gráfico de que se trate, de tal manera que un libro de lectura tendrá una retícula muy distinta a una revista de modas, un periódico o un folleto pu-

PORTAFOLIO

almacén
Artículos Portafolio Proyectos Historia General Interés Actividades Trabajos Nosotros
Jean Picazo
El ilustrador como tal, complementa un texto o un concepto mediante un discurso gráfico paralelo que aporta información y opinión adicionales.
Celes Nuñez
Una ilustración es como un hijo, lo quieres mucho y darías la vida por él, aunque sabes que te acabará dando más de un disgusto.
Carlos Greene
La ilustración no existe para reproducir lo visible, sino para hacer visible aquello en la vida que está más allá de los ojos.
Jesús García
La vida diario es como una aventura, un trozo de papel en blanco en el que puedes soñar,gritar, reir, llorar y experimentar todas tus emociones.
Patricio Betteo
El arte debe ser bueno, hermoso, interesante. O chocante e impactante pero que sea un producto claro y fascinante, que den ganas de tenerlo.
Julio Carrasco
Ilustramos lo que somos, nuestra manera de ilustrar depende de lo que vemos, comemos, sentimos y somos.

almacén
Artículos Portafolio Proyectos Historia General Interés Actividades Trabajos Nosotros
Jean Picazo
2 de febrero del 2004
integrantes
curriculum
Entrevista
¿Qué es un ilustrador? El ilustrador como tal, complementa un texto o un concepto mediante un discurso gráfico paralelo que aporta información y opinión adicionales. Ilustramos lo que somos, nuestra manera de ilustrar depende de lo que vemos, comemos, sentimos y somos.
¿Cómo relacionas la ilustración con la vida diaria? La vida diaria es simplemente la fuente de experiencias e información visual y conceptual que cualquier creador necesita para realizar su trabajo.
¿Cuál es el sentimiento de crear una ilustración? Es poner parte de ti mismo sobre el trabajo de un tercero, haciéndolo tuyo; es como bailar, uno sigue los pasos del otro para lograr un juego bello y equilibrado que propone y aporta algo al lector.
¿Tienes algún héroe que te inspire cada día? Más que héroes, personas que han hecho algo mágico con su vida a su manera, entre ellos mi abuelo y varios personajes de la historia, incluyendo artistas, científicos y empresarios.
¿De qué persona has aprendido más para crear tus ilustraciones? De varios mentores y profesores como David Passalaqua, Chang Park, Rudy Gutierrez, Mark Smith, Marshall Arisman, Humberto Ramos, Oscar González Loyo, entre otros.
¿Satisfecho con lo que se te ha dado? Totalmente.
¿Cómo ves hacia el futuro? Hay absolutamente todas las posibilidades... es una hoja en

almacén

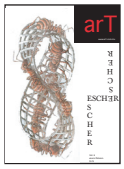
Artículos Portafolio Proyectos Historia General Interés Actividades Trabajos Nosotros

Portada de Soledad

Un libro que ha sido tan esperado por fin ha aparecido, con su nueva portada elaborada por los diseñadores Juan Ignacio Hernández y Claudia Serrano. La editorial encargada de la producción de este libro será Trillas, conmemorando así los 50 años ...

Cortometrajes

Se están presentado los cortometrajes de los alumnos de diferentes universidades en los Cinépolis de la República Mexicana, los fondos recaudados se destinarán a la casa hogar "Salvador del mundo". Los diseñadores, comunicólogos, animadores ...



arT

Se presenta una nueva revista en la ciudad de México, su interés principal es por el arte que se produce en toda la República Mexicana, teniendo como meta exponer las actividades de cada estado, las personas encargadas de este proyecto son el Lic. Raúl Medina y Carlos Arriagas ...

Planeta X

"Esta tienda se ha asociado con la empresa *to be* y han sacado su nueva línea de ropa, con ello su nuevo logotipo el cual fue escogido por medio de un corcurso que se llevó acabo en el Distrito Federa, se seleccionaron las tres mejores propuestas y se dejó el voto final al público, el ganador ...

VazMoy

Gasolinera VazMoy

Después de un año y medio de trabajo el pasado Enero se inaguró la Gasolinera VazMoy cuyos propietarios escogieron al despacho Ábaka para que les presentara una solución acorde con el nuevo estilo de sucursales que estos señores están ...

Carteles en Chiapas

El gobierno del estado de Chiapas convocó a todos los diseñadores para que participaran en una serie de carteles sobre los derechos de los niños, el ganador fue Luis Dormer quien con una frase y una imagen clara nos proporciona la idea de su ...

almacén

Artículos Portafolio Proyectos Historia General Interés Actividades Trabajos Nosotros

15 de enero del 2004

Gasolinera Vazmoy

Eugenio Gonzalez

1 Análisis del servicio

Descripción del servicio. Gasolinera ubicada en el centro de Veracruz, cuenta con 12 bombas, con posibilidad de ampliarse.
Presencia en el mercado. Ocupa el décimo lugar en Veracruz.

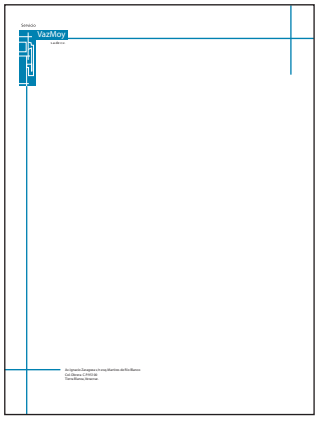
2 Análisis del entorno

Características del mercado. Consumidores que buscan rapidez, eficiencia y buen trato.
Condiciones económicas. El precio de la gasolina es proporcionado por PEMEX.
Condiciones sociales. Los consumidores que van a este lugar es por la cercanía au casa o trabajos, taxistas que van porque son atendidos por mujeres en el día.
Condiciones culturales. En su mayoría son trabajadores, los amas de casa no van muy seguido ya que la zona en que se encuentra ubicada esta gasolinera es zona de empresas, tiendas y locales.

3 Análisis de la competencia

Perfil de competidores. Como máximo competidos a la gasolinera de costa de Oro, porque se encuentra en una zona de ricos, que en su mayoría tiene 3 carros, lanchas, motolanchas, etc., y queda cerca de la playa.
Ubicación del mercado. Décimo lugar.
Debilidades del competidor. Los robos por parte de sus empleados, e incluso por los dueños al alterar las maquinas, un caso es el de venta de 50 litros cuando el carro tiene la capacidad para 40 litros, la atención, agua en la gasolina que hace que baje el rendimiento del carro.

4 Análisis del posicionamiento



PROYECTOS

HISTORIA

almacén

Artículos Portafolio Proyectos Historia General Interés Actividades Trabajos Nosotros

La ilustración xilográfica

Estableciendo un paralelo comparativo entre Alemania, la cuna de la tipografía, e Italia, su más inteligente preceptor, Lippman escribe a este propósito que «en Alemania surgió la ilustración de la necesidad de la imagen explicativa; en Italia, en cambio, del gusto por el adorno plástico, acusando una tendencia didáctica en Alemania y un carácter esencialmente decorativo en Italia.

«Dirigida a lectores de educación multifacética-prosigue Westheim-....

El diseño gráfico en la antigüedad

Las diversas tecnologías utilizadas en los últimos 2.500 años para la multiplicación y transmisión de comunicaciones visuales intencionadas, han ido desfigurando sucesivamente la actividad proyectual que hoy conocemos por diseño gráfico hasta el extremo de hasta el extremo de confundir el campo de actividades y competencias que debería serle propio, incluyendo, por supuesto, sus lejanas fuentes originales. ...

Antecedentes de la Bauhaus

Los antecedentes de la Bauhaus se remontan al siglo XIX. Comienzan con las devastadoras consecuencias que la creciente industrialización, primero en Inglaterra y más tarde también en Alemania, tuvo en las condiciones de vida y en la producción de los artesanos y la clase obrera. El progreso tecnológico trajo consigo un cambio en las estructuras ...

La consolidación del Modern Style y del Arts & Crafts

La vigorosa personalidad de William Morris, atractiva, polémica, contradictoria e imprevisible, dotó a esta singular figura de un indudable carisma (tanto entre las clases populares como en las intelectuales) que influyó, por concordancia en unos y por discordancia en otros, en amigos y enemigos. el movimiento Arts & Crafts fundado por Morris, que desencadenaría el posterior estilo homogéneo con que toda la industria gráfica europea y americana se alimentó durante los diecinueve años que van de 1888 a 1907, tiene en Walter Crane ...

almacén

Artículos Portafolio Proyectos Historia General Interés Actividades Trabajos Nosotros

camino cruzado

9 de mayo del 2004

La ilustración xilográfica

José Díaz

Estableciendo un paralelo comparativo entre Alemania, la cuna de la tipografía, e Italia, su más inteligente preceptor, Lippman escribe a este propósito que «en Alemania surgió la ilustración de la necesidad de la imagen explicativa; en Italia, en cambio, del gusto por el adorno plástico, acusando una tendencia didáctica en Alemania y un carácter esencialmente decorativo en Italia.

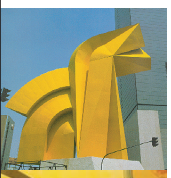
Dirigida a lectores de educación multifacética -prosigue Westheim-, orientada acerca del saber y la cultura de la época, se deleitaban en las obras impresas de Aldo Manuzio, de tipografía tan refinada que podían renunciar a la ilustración.» Ello determina la peculiaridad de la ilustración xilográfica italiana. No pretende hablar por sí misma, ni mucho menos dominar sobre el texto. Su ambición es ser adorno, un factor secundario que no distraiga de lo sustantivo, pero que con su gracia y refinamiento preste otro encanto a la publicación. Se supedita por completo a la estructura de la página que, por su parte, depende del corte de la letra.

"..y como por lo general se emplea la delicada y elegante letra romana, es lógico que se prefiera un leve dibujo de contorno sin sombreado, que divide el fondo blanco de la superficie mediante líneas finas y uniformemente negras: tal como lo hace ese ornamento que es la letra misma. Esta ilustración no aspira a la monumentalidad; permanece dentro de los límites de lo decorativo y juega con trazos caligráficos un juego al blanco y negro a veces asombrosamente ágil. Tampoco en lo espacial pretende hacer a un lado al texto; se limita al margen, en forma de viñeta, a la parte superior de la página."

Hay que decir, en descargo de la xilografía alemana, que la situación intelectual y artística no era la misma de Italia. Al margen de que Alemania era, por lo menos estéticamente, profundamente gótica, es decir, medieval, hay un factor morfológico verdaderamente condicionador, por lo que se refiere a la ilustración de libros. La llamada letra gótica con que se formalizan los textos impresos en Alemania son de un corte tosco, grueso y sinuoso, produciendo sobre la página impresa una mancha negra muy considerable

almacén

Artículos Portafolio Proyectos Historia General Interés Actividades Trabajos Nosotros



Sebastian

"Los artistas necesitamos ser obsesivos, compulsivos. Una de mis obsesiones es el cubo, la otra es transformar el espacio, torcer las formas y hacerlas plásticas"

Kandinsky

"Determinados colores son realzados por determinadas formas y mitigados por otras. En todo caso, los colores agudos tienen mayor resonancia cualitativa en formas agudas (por ejemplo el amarillo en un triángulo)"

Años 50´s

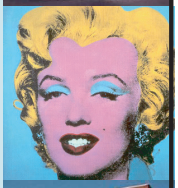
A mediados de los años 50, coincidiendo con el resurgir industrial de Alemania, se desarrolló en el mundo del diseño un lenguaje formal dominado por conceptos como práctico, económico y racional. Tomando como doctrina "La forma sigue a la función"

Warhol

"La razón por la que pinto de esta manera es que quiero ser una máquina, y siento que siempre he querido serlo"

Duchamp

En Europa también es perceptible su huella en las prácticas artísticas no convencionales de grupos como Fluxus o lo que se dará en llamar "arte de acción"



Legorreta

"La belleza de la naturaleza y del ser humano no se descubre de unasola vez. Y cuando así sucede, pierde su encanto igual sucede con los edificios, es mejor descubrirlos poco a poco"

almacén

Artículos Portafolio Proyectos Historia General Interés Actividades Trabajos Nosotros

metro de paris

9 de mayo del 2004

Art Noveau

Claudio Hernández

La Revolución Industrial dio sus frutos, los artistas percibieron sus estímulos. El estilo Art Nouveau fue una reacción de los artistas ante la mecanización generalizada que empezaba a inundar el arte y la sociedad, una respuesta que se regodeó en los prodigios decorativos. Se llegaron a emplear técnicas artesanales, en ocasiones difíciles de reproducir por la máquina, y se realizaron verdaderos objetos únicos sacudidos de las reminiscencias.

El haber logrado la unidad e igualdad de las artes lo convirtió en un "estilo de artistas". Vinculado intrínsecamente a la literatura, la pintura, las artes gráficas, la escultura, la música y a las artes decorativas el estilo Art Nouveau propagó inexplorados ideales estéticos que ejecutó por medio de creaciones artesanales, en un intento de amigar el arte y la industria.

Sin embargo, el elevado costo de sus realizaciones hicieron que en breve lapso tuvieran que ser abandonados los principios sociales que lo habían inspirado, y el excesivo trabajo manual resultó insuficiente para satisfacer las necesidades sociales que reclamaba la época. No obstante, desde el punto de vista teórico sacó a la luz las ideas latentes que atormentaron a grandes genios de la época, que abogaron por el nuevo papel de la decoración en la arquitectura, entre ellos, Violet le Duc afirmaba que el ornamento debía hacer visible la estructura, mientras que Van de Velde se pronunció en favor de una decoración que determinara la forma.

Entre las singularidades del estilo se destacan la asimetría en la

Hotel bruselas

GENERAL

almacén

Artículos Portafolio Proyectos Historia General Interés Actividades Trabajos Nosotros

Carteles contra la guerra

Este libro es fruto de un colectivo afán internacional de resistencia a la guerra y reúne más de doscientas obras de signo antibelicista enviadas por artistas de todo el mundo a través de la Red. Carteles que se diseñaron en respuesta a la guerra de Irak del 2003 y que en ocasiones, formaron parte de las manifestaciones que tuvieron lugar en todo el mundo antes del conflicto. Los estilos gráficos mostrados en esta recopilación son tan variados como las personas y los países de los que provienen y, tanto si su tono es irónico como sobrio, todos ellos contienen frases e imágenes que, a su ...

Manual de estilo web

Esta guía básica para diseñadores de sitios web ofrece consejos claros y concisos sobre cómo crear páginas y sitios web prácticos y bien diseñados. El contenido del libro se ha basado siempre en los aspectos funcionales del diseño. En esta segunda edición se amplia esta aproximación a la funcionalidad mediante la incorporación de secciones adicionales sobre la accesibilidad, las hojas de estilo en cascada (CSS) y los diseños de página flexibles. También se amplian contenidos sobre la arquitectura de la información, el mantenimiento de un sitio web y el diseño multimedia. Y, en general, se han agregado más ilustraciones y se han puesto al día los ejemplos x...

Nuevo diseño de revistas 2

Las revistas siempre han desempeñado un papel central en nuestra cultura visual; su posición en primera línea de la comunicación las ha convertido en una fuente vital y constante de los últimos estilos y técnicas del diseño gráfico.

Diseño de libros contemporáneo

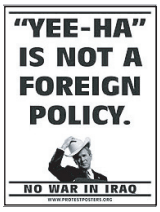
Diseño de libros contemporáneo es un escaparate de los libros más interesantes y bien editados que se han publicado en los últimos diez años. Profusamente ilustrado y con ejemplos de todos los rincones del mundo, presenta una amplia variedad de

almacén

Artículos Portafolio Proyectos Historia General Interés Actividades Trabajos Nosotros

Carteles contra la guerra

Este libro es fruto de un colectivo afán internacional de resistencia a la guerra y reúne más de doscientas obras de signo antibelicista enviadas por artistas de todo el mundo a través de la Red. Carteles que se diseñaron en respuesta a la guerra de Irak del 2003 y que en ocasiones, formaron parte de las manifestaciones que tuvieron lugar en todo el mundo antes del conflicto. Los estilos gráficos mostrados en esta recopilación son tan variados como las personas y los países de los que provienen y, tanto si su tono es irónico como sobrio, todos ellos contienen frases e imágenes que, a su manera, inducen a la reflexión. Las imágenes antibelicistas que aparecen en Carteles contra una guerra forman parte de la larga historia de manifestaciones artísticas relacionadas con los conflictos bélicos y en el futuro, probablemente también servirán de inspiración a obras de arte y a otras acciones contra la guerra. James Mann es diseñador gráfico y ha ejercido como director artístico para empresas relacionadas con la moda y el diseño multimedia. Su trabajo ha aparecido en numerosas revistas internacionales, entre las que se incluyen I-D Magazine, o SPIN Magazine.



almacén

Artículos Portafolio Proyectos Historia General Interés Actividades Trabajos Nosotros

Habitat Expo 2004

En mayo el grupo Tradex llevará acabo Habitat Expo en el WTC de la ciudad de México. Esta feria que tiene por lema "promoviendo en buen hábitat en México", está dirigida a las áreas de arquitectura, interiorismo y diseño industrial, con particular énfasis en diseño y tendencias Del

13 al 15 de mayo

www.habitatexpomexico.com

Cuarta trienal internacional del cartel

Esta trienal se ha fijado la tarea de presentar los logros más notables de artistas del cartel de todo el mundo, en el medio del cartel dedicado a las artes escénicas, teatro, ópera, ballet, opereta, musicales, espectáculos circenses, marionetas, pantomima, conciertos, etc.

Se llevará a cabo de octubre a noviembre en el centro nacional de arte moderno de los artistas búlgaros, en Sofía.

Condiciones de participación
Se aceptarán trabajos creados hasta el 30 de junio

Categorías
Carteles impresos para teatro, ballet, operete,etc.
Carteles sobre el tema "ridículo"

Formato de trabajos A2

www.trienal.orbitel.bg/statut/index4s.html

Centro de Estudios Avanzados de Diseño

Composición y conceptualización del cartel
Rafael López Castro
Victor Hugo Sánchez
22 al 23 de enero
16-20 y 9-13 horas
1600 pesos

Diseño gráfico como discurso visual
Hanno Ehses
12 y 13 de marzo
9-13 horas
1600 pesos

Legibilidad en textos impresos y electrónicos
Mary C. Dyson
27 al 19 de marzo y del 3 al 5 de junio
10-12 y 17-19 horas
45000 pesos

Historia de la letra y del tipo
James Mosley
10-12 y 17-19 horas
4500 pesos

ACTIVIDADES

almacén

Artículos Portafolio Proyectos Historia General Interés Actividades Trabajos Nosotros

Servicio Social

APAC
Ofrece horas de servicio social en la ciudad de Morelos, para más iformes
www.apac.org

General Electric
Ofrece la segunda parte de servicio social en el Distrito Federal www.ge.com

DIF
En cualquier DIF de la República Mexicana se puede proporcionar el servicio social
www.dif.org

Televisión Azteca
En el Área de edición de video se encuentra disponible una plaza para estudiante del área de Comunicación o Diseño Gráfico en la ciudad de Puebla tel. 229 22 58 ext 1235

Práctica Profesional

Televisa México
Cuenta con una plaza en Verano para estudiantes de diseño gráfico en el área de comunicación social, informes
jhernandez@televisa.com.mx

Despacho Ábaka
Solicita 3 diseñadores para realizar un catálogo de cestería y señalización de restaurante en un total de 200 horas, informes pdelamadrid@abaka.com.mx

Televisa México
Cuenta con una plaza en Verano para estudiantes de diseño gráfico en el área de comunicación social, informes
jhernandez@televisa.com.mx

Bancomer
Está generando un vacante para tiempo parcial de 100 hrs, con el fin de crear 10 carteles para su próxima rifa anual, mayores informes 01 800 55 77 600

Oferta Laboral

ITESM Escuela de Diseño Industrial
La Escuela de Diseño Industrial del Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, Campus Querétaro solicita:

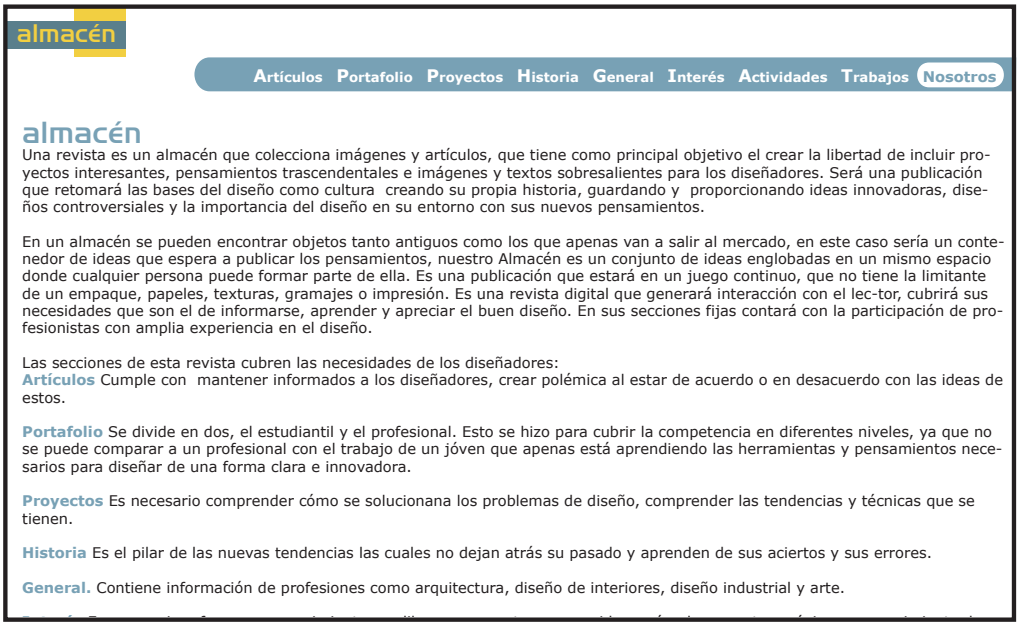
Diseñador Industrial
Para ejercer como profesor de tiempo completo y apoyar a la dirección de la carrera; esta oferta está dirigida a diseñadores mexicanos y de otras nacionalidades.

Requisitos:
Estudios universitarios a nivel maestría
Experiencia profesional en la industria o como consultor en diseño y desarrollo de producto.
La Escuela de Diseño Industrial sustenta su proyección en la motivación del alumno, el fomento de los sueños y las bases para hacer estos factibles y realizables a través de la experiencia y asesoría del cuerpo docente.

Se pide que el candidato sea un motivador con gran capacidad de comunicación, actitud de servicio, coordinador de trabajo en equipo y capaz de fungir como consultor en proyectos de vinculación. Disponibilidad

TRABAJOS

NOSOTROS


almacén
Artículos Portafolio Proyectos Historia General Interés Actividades Trabajos Nosotros
almacén
Una revista es un almacén que colecciona imágenes y artículos, que tiene como principal objetivo el crear la libertad de incluir proyectos interesantes, pensamientos trascendentales e imágenes y textos sobresalientes para los diseñadores. Será una publicación que retomará las bases del diseño como cultura creando su propia historia, guardando y proporcionando ideas innovadoras, diseños controversiales y la importancia del diseño en su entorno con sus nuevos pensamientos.
En un almacén se pueden encontrar objetos tanto antiguos como los que apenas van a salir al mercado, en este caso sería un contenedor de ideas que espera a publicar los pensamientos, nuestro Almacén es un conjunto de ideas englobadas en un mismo espacio donde cualquier persona puede formar parte de ella. Es una publicación que estará en un juego continuo, que no tiene la limitante de un empaque, papeles, texturas, gramajes o impresión. Es una revista digital que generará interacción con el lec-tor, cubrirá sus necesidades que son el de informarse, aprender y apreciar el buen diseño. En sus secciones fijas contará con la participación de profesionistas con amplia experiencia en el diseño.
Las secciones de esta revista cubren las necesidades de los diseñadores:
Artículos Cumple con mantener informados a los diseñadores, crear polémica al estar de acuerdo o en desacuerdo con las ideas de estos.
Portafolio Se divide en dos, el estudiantil y el profesional. Esto se hizo para cubrir la competencia en diferentes niveles, ya que no se puede comparar a un profesional con el trabajo de un jóven que apenas está aprendiendo las herramientas y pensamientos necesarios para diseñar de una forma clara e innovadora.
Proyectos Es necesario comprender cómo se solucionana los problemas de diseño, comprender las tendencias y técnicas que se tienen.
Historia Es el pilar de las nuevas tendencias las cuales no dejan atrás su pasado y aprenden de sus aciertos y sus errores.
General. Contiene información de profesiones como arquitectura, diseño de interiores, diseño industrial y arte.

Así como se tienen ciertas contantes para lo que se tiene que hacer para crear un buen sitio web, es necesario mencionar lo que no se debe de hacer para evitar errores en el diseño:

Imágenes o textos que sean lentos de bajar. El lector sólo esperará más tiempo si realmente necesita la información, sino buscara otra opción en el Web, los buscadores dan miles de sitios con esa misma información, y a pesar de que la información que se proporciona en ese portal lento es lo que necesita el usuario, por el factor tiempo se olvida de él.

Cambios continuos del color de fondo. Se cae en un caos visual, cuando hay continuo cambio de colores, lo que cansa la vista. Tambien el tipo de plataforma en el que fue creada la página genera variantes, porque no se sabe que computadora tenga el usuario, y se este sitio fue creado en Mac y los usuarios tienen Pc cambia el color.

Sobrecarga de GIFFs animados. Esto satura la información visual de la persona, es un distractor que no deja profundizar en la lectura, se trata de evitar acortando las páginas o copiando el texto, puede llegar a ser muy molesto si además de que se muevan en la página principal, tambien se encuentren en las demás páginas.

No avisar al navegante el por qué no se encuentra en servicio la página o cuándo esté lista. Es incierto el destino de la página y el usuario puede regresar a verificar si ya está activada, pero si se tarda más tiempo de lo que se tiene pensado se puede perder interés.

Tipografías rebuscadas. Con la amplia gama de tipografías que existe en el mercado, se hace a un lado la funcionalidad de ellas, se tiene que pensar que las dos plataformas bases deben de tener las tipografías utilizables, sino la computadora la sustituirá con una que esté predeterminada en caso de que no se tenga la que se necesita.

Evitar páginas sin salidas. La funcionalidad no debe de ser sacrificada

porque es la que mantienen viva a la página, si se tiene que escudriñar demasiado en las páginas para llegar a un tema determinado, será difícil que el lector regrese. Es mejor facilitar su navegación y no profundizar en más de cinco botones para llegar a la página requerida, o también se podría tener un acceso director a la información.

Textos similares. El dejar todos los textos ajenos a la información principal en el mismo color o fondo crea una distracción y confusión, se debe de ofrecer un contraste mayor para una lectura fluida.

Esconder información. A un lector común le gusta tener referencias que confirmen la autenticidad de un texto, no se le debe de omitir ésta por que resta credibilidad en el usuario.