



CREACIÓN Y REALIZACIÓN:

CAPACITACIONIFAD.COM.AR

DIRECCIÓN EDITORIAL:

Gustavo Alfredo Zingoni

AUTOR:

Rodrigo Nicolás Bertín

CORRECCIÓN:

Julia Rossignol - Claudio Dobal

DIRECCIÓN ARTÍSTICA:

Virginia Reale

Programación Website: Pío Zecchi

EDICIÓN:

Capacitación IFAD, Patricios 135, (8000) Bahía Blanca, Bs. As. Argentina, 2011.

www.capacitacionifad.com.ar

contacto@capacitacionifad.com.ar

Introducción al **DISEÑO GRÁFICO**

Bienvenido al Curso de Diseño Gráfico	.3	¿Qué es un link?	.25
Introducción al Diseño Gráfico	.4	Navegadores web	.25
Un poco de historia	.4	Cómo se compone un sitio web	.26
El diseñador es capaz de...	.5	Bases de Datos	.28
Aspectos del diseño	.6	Flash y html 5	.29
Logotipo, Isologo e isologotipo	.6	CSS	.29
Logotipo	.6	Diseño Multimedia	.30
Isotipo	.6	Edición de video	.30
Isologotipo	.6	Cámara filmadora	.31
La tipografía	.7	Cómo editamos	.32
Tipo de Familias tipográficas	.7	Edición lineal	.32
Ramas del diseño	.11	Edición no lineal	.32
Diseño Gráfico	.12	PAL, NTSC y SECAM	.33
Packaging	.17	Formatos de Video Digital	.34
Diseño web	.19	Relación de aspecto 16:9 y 4:3	.35
Página dinámica o página estática	.20	Herramientas de diseño	.36
Hosting	.20	MAC o PC	.36
FTP	.21	MAC	.36
Qué es un domino de internet	.22	PC	.36
Como se compone un nombre de dominio	.22	Usos para Mac y PC	.37
Ejemplos de dominios	.22	Herramientas de diseño (software)	.37
Como registrar un dominio	.23	Software de Diseño Gráfico	.38
Registrar dominios .com	.23	Software de Diseño Web	.39
Registrar dominios .com.ar	.23	Software de Diseño Multimedia	.40
HTML y PHP los lenguajes de la web	.24		



BIENVENIDOS AL CURSO DE **DISEÑO GRÁFICO**

Bienvenidos al curso de ***Diseño Gráfico del IFAD***, durante este curso aprenderemos las diferentes herramientas y técnicas que el Diseño nos ofrece. Conoceremos el diseño en si mismo y que nos da en el campo laboral de nuestra vida. Abarcaremos todos los ámbitos que el diseño nos ofrece, el ambito diseño gráfico, el amito del diseño web y el del diseño multimedia. Pero antes empezar a conocer y utilizar nuestras herramientas disponibles de diseño, debemos conocer de que se trata el diseño.

INTRODUCCIÓN AL **DISEÑO GRÁFICO**

¿Qué es el diseño gráfico? Es la primera pregunta que nos hacemos cuando nos nombran esta profesión. Podemos definirla como una profesión en la cual nuestra principal tarea es la de crear una comunicación visual, la cual logre enviar un mensaje ya sea con un fin publicitarios o propagandístico.

A diferencia del arte, en el diseño rige algo muy importante, el saber que debemos comunicar una idea específica, una idea clara, la cual debe ser bien recibida por el público al que nos dirigimos. Esa idea no es dada por nuestro cliente el cual contrata nuestros servicios de diseño. Por ende debemos saber que como diseñadores nos debemos adaptar a nuestro cliente y a lo que el desee, aplicando nuestros criterios de diseño pero sin perder la idea que se desea dar.

Un poco de historia

La definición de la profesión del diseñador gráfico es más bien reciente, en lo que refiere su preparación, su actividad y sus objetivos. Aunque no existe consenso acerca de la fecha exacta en la que nació el diseño gráfico, algunos lo datan durante el período de entreguerras. Otros entienden que comienza a identificarse como tal para finales del siglo XIX.

Puede argumentarse que comunicaciones gráficas con propósitos específicos tienen su origen en las pinturas rupestres del Paleolítico y en el nacimiento del lenguaje escrito en el tercer milenio a. De C. Pero las diferencias de métodos de trabajo, ciencias auxiliares y formación requerida son tales que no es posible identificar con claridad al diseñador gráfico actual con el hombre de la prehistoria, con el xilógrafo del siglo XV o con el litógrafo de 1890.

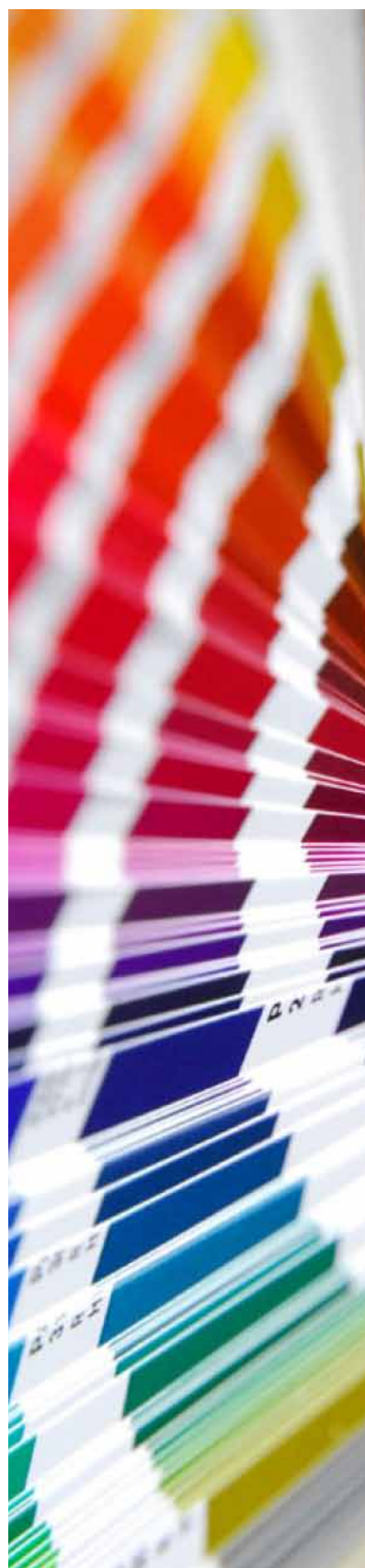
El diseño gráfico comprende:

Diseño de identidad

Marca, logotipo de la compañía y otros elementos distintivos como puede ser el color corporativo, el estilo gráfico utilizado por la empresa, etc.

Diseño emocional

Los colores y las formas también tienen la función de atraer la atención del cliente para lo que hay que desarrollarlas atendiendo a criterios de marketing.





CAMPO **LABORAL**

El diseñador gráfico resuelve problemas de comunicación visual de manera gráfica e incorpora las últimas tecnologías digitales para aplicarlas en medios impresos, digitales, audiovisuales, tradicionales y alternativos, con creatividad, un alto sentido crítico y de responsabilidad social.

Podrás trabajar en agencias de publicidad, estudios de diseño, talleres gráficos, imprentas, empresas editoriales, consultoras de imagen, medios de comunicación, proyectos independientes, estudio propio, entre otros.

El diseñador es capaz de:

- ✦ Diseñar campañas publicitarias, libros, logotipos, memorias, empaques, displays, folletos de identidad corporativa, etc.
- ✦ Definir la gráfica, la estrategia y los soportes adecuados para el logro de los objetivos de comunicación visual de cada proyecto.
- ✦ Comunicar visualmente aplicando los fundamentos del diseño y el color en cada pieza que produce.
- ✦ Dominar los programas de diseño gráfico más avanzados y las técnicas de ilustración manual.
- ✦ Dirigir la impresión y post producción, seleccionando los procesos, recursos y materiales adecuados.

ASPECTOS DEL **DISEÑO**

Para ser buenos diseñadores debemos conocer nuestro campo y conocer ciertos componentes que tenemos en el mismo. Por eso veremos ciertos terminos que nos serán familiares.

LOGOTIPO, ISOLOGO E ISOLOGOTIPO

Generalmente cuando vemos una marca decimos “*mira el logo*” o “*que buen logo que tiene esta marca de ropa*” entre otras cosas, pero como diseñadores profesionales que somos, debemos saber diferenciar ciertos terminos que muchas veces el saber popular confunde.

Entrando en detalle tenemos tres terminos que debemos diferenciar, Logotipo o simplemente LOGO. Segundo tenemos ISOTIPO y por ultimo tenemos ISOLOGOTIPO. ultimo tenemos ISOLOGOTIPO.



LOGOTIPO

Consiste básicamente en el uso exclusivo de letras para la realización de la marca, sin la utilización de símbolo o imagen alguna.

La palabra Logotipo viene desde 1886 por un alemán Ottmar Mergenthaler, en Baltimore, la cual proviene del nombre linotype (linotipia - que significa Línea Tipográfica -).



ISOTIPO

Aquí tenemos una ausencia total de letras, y lo único que encontramos sería la imagen o símbolo de la marca. En 1936 Otto Neurath introdujo el ISOTYPE (*International System of Typographic Picture Education*). El Isotype consistía en un código icónico destinado a comunicar eventos, objetos y relaciones complejas a partir de una narrativa visual. Es posible que se haya tergiversado la palabra “Isotype” hasta llegar a convertirse en “Isotipo”.

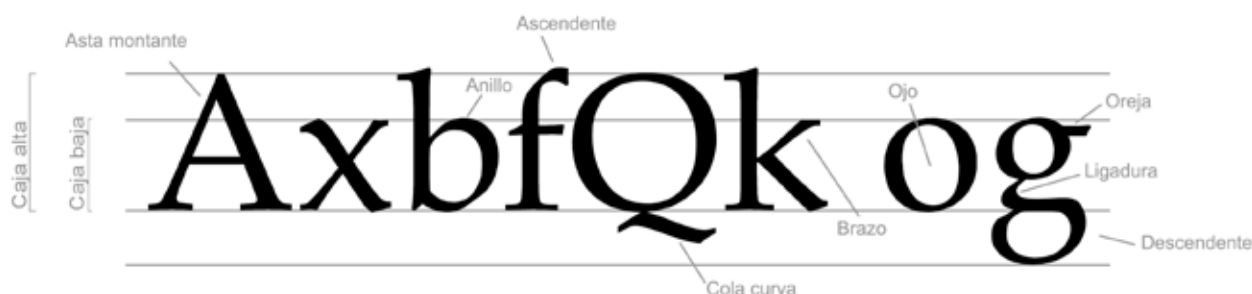


ISOLOGOTIPO

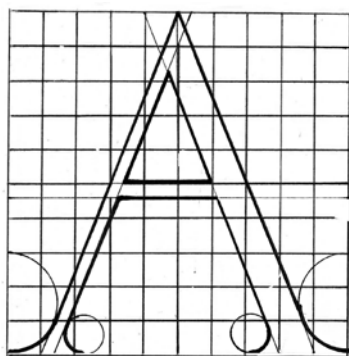
Aquí en cambio vemos una combinación de ambos términos anteriores, es decir la imagen o símbolo combinado junto con el texto.

LA **TIPOGRAFÍA**

Un elemento fundamental dentro del diseño es la tipografía. Una familia tipográfica es un grupo de signos escriturales que comparten rasgos de diseño comunes, conformando todas ellas una unidad tipográfica. Los miembros de una familia (*los tipos*) se parecen entre sí, pero también tienen rasgos propios.



LAS FAMILIAS **TIPOGRÁFICAS**



Romanas

Formado por fuentes que muestran influencias de la escritura manual, en concreto de la caligrafía humanista del s. XV, y también de la tradición lapidaria romana, donde los pies de las letras se tallaban para evitar que la piedra saltase en los ángulos.

Las fuentes Romanas son regulares, tienen una gran armonía de proporciones, presentan un fuerte contraste entre elementos rectos y curvos y sus remates les proporcionan un alto grado de legibilidad.

Palo Seco

Las fuentes Palo Seco se caracterizan por reducir los caracteres a su esquema esencial. Las mayúsculas vuelven a las formas fenicias y griegas y las minúsculas están conformadas en base a líneas rectas y círculos unidos, reflejando la época en la que nacen la industrialización y el funcionalismo.

También denominadas *Góticas*, *Egipcias*, *Sans Serif* o *Grotescas*, se dividen en dos grupos principales:

ABCD
EFGHIJK
LMNOP
QRSTU
VWXYZ

Lineales sin modulación

Formadas por tipos de un grosor de trazo uniforme, sin contraste ni modulación, siendo su esencia geométrica. Admiten familias larguísimas, con numerosas variantes, aunque su legibilidad suele ser mala en texto corrido. Ejemplos de este tipo serían *Futura*, *Avant Garde*, *Eras*, *Helvética*, *Kabel* y *Univers*.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ZÀÁÊËÏÖøabcdefghijklmnop
hijklmnopqrstuv
wxyzàáêëïöø& 1 2 3
4 5 6 7 8 9 0 (\$ £ . , ! ?)

Grotescas

Caracterizadas porque el grosor del trazo y el contraste son poco perceptibles y por ser muy legibles en texto corrido. La principal fuente de este tipo es Gill Sans.

Rotuladas

Las fuentes rotuladas advierten más o menos claramente el instrumento y la mano que los creó, y la tradición caligráfica o cursiva en la que se inspiró el creador.

Existen tres grupos principales de fuentes rotuladas: *Góticas*, *Cursivas* y *Decorativas*.

ABCDEFGHIJ
KLMNOPQR
STUVWXYZ
abcdefghijklmnop
opqrstuvwxyz
1234567890.,'

Góticas

De estructura densa, composición apretada y verticalidad acentuada, manchan extraordinariamente la página. Además, no existe conexión entre letras, lo que acentúa más su ilegibilidad. Ejemplos de este tipo son Fraktur, Old English, Koch Fraktur, Wedding Text, Forte Grotisch.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀÁÊËÏ
Öøabcdefghijklmnop
qrstuvwxyzàáêëïöøü
1234567890 (\$ £ . , ! ?)

Cursivas

Suelen reproducir escrituras de mano informales, más o menos libres. Estuvieron muy de moda en los años 50 y 60, y actualmente se detecta cierto resurgimiento. Ejemplos: *Brush*, *Kauffman*, *Balloon*, *Mistral*, *Murray Hill*, *Chalk Line* y *Freestyle Script*.

Decorativas

Estas fuentes no fueron concebidas como tipos de texto, sino para un uso esporádico y aislado. Existen numerosas variaciones, pero podemos distinguir *dos grupos* principales: Fantasía y Época.



Fantasía

Similares en cierto modo a las letras capitulares iluminadas medievales, resultan por lo general poco legibles, por lo que no se adecuan en la composición de texto y su utilización se circunscribe a titulares cortos. Ejemplos de este tipo son las fuentes Bombere, Block-Up, Buster, Croissant, Neon y Shatter.

ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZÀÁÊË
Œabcd efghijklmnop
qrs tuvwxyz àá êë ð &
1234567890(\$£€..!?)

Época

Pretenden sugerir una época, una moda o una cultura, procediendo de movimientos como la Bauhaus o el Art Decó. Anteponen la función a lo formal, con trazos sencillos y equilibrados, casi siempre uniformes. Muy utilizados en la realización de rótulos de señalización de edificios y anuncios exteriores de tiendas. Ejemplos de este grupo son Futura, Kabel, Caslon Antique, Broadway, Peignot, Cabarga Cur-siva, Data 70, LCD, Gallia.

Caligráficas

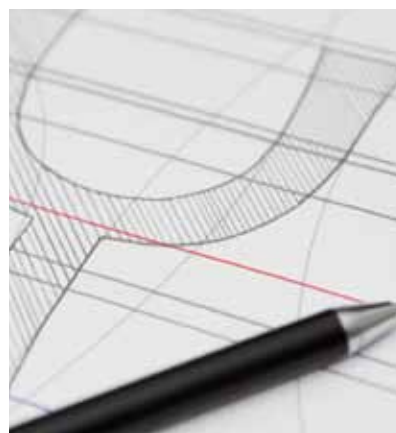
Aquellas que simulan la escritura a mano, son de un tipo decorativas. Se utilizan en invitaciones a ceremonias o determinados acontecimientos. Como ejemplos de este tipo podemos citar las fuentes American Uncial, Commercial Script, Cancelleresca Script, Bible Script Flourishes, Zapf Chancery, Young Baroque.

VARIANTES DE UNA **FAMILIA**

Dentro de cada familia, las variables tipográficas permiten obtener diferentes soluciones de color y ritmo. Las variables constituyen alfabetos alternativos dentro de la misma familia, manteniendo un criterio de diseño que las “emparenta” entre sí.

Las variaciones de una fuente se obtienen modificando propiedades como:

- ✖ El cuerpo o tamaño: *mayúsculas, minúsculas y capitales.*
- ✖ El grosor del trazado: *ultrafina, fina, book, redonda, media, semi-negra, negra y ultranegra.*
- ✖ La inclinación de los ejes: *redonda, cursiva e inclinada.*
- ✖ La proporción de los ejes: *condensada, comprimida, estrecha, redonda, ancha, ensanchada y expandida.*
- ✖ La forma del trazado: *perfilada, sombreada, etc.*
- ✖ Otras variantes de una fuente incluyen: *versalitas, números, números antiguos, símbolos de puntuación, monetarios, matemáticos y misceláneos, etc.*



Helvetica Neue 25 Ultra Light
Helvetica Neue 35 Thin
Helvetica Neue 45 Light
Helvetica Neue 55 Roman
Helvetica Neue 65 Medium
Helvetica Neue 75 Bold

Algunas familias poseen muchas variaciones, otras sólo unas pocas o ninguna, y cada variación tiene un uso y una tradición, que debemos reconocer y respetar.

Adornos o remates
Serif

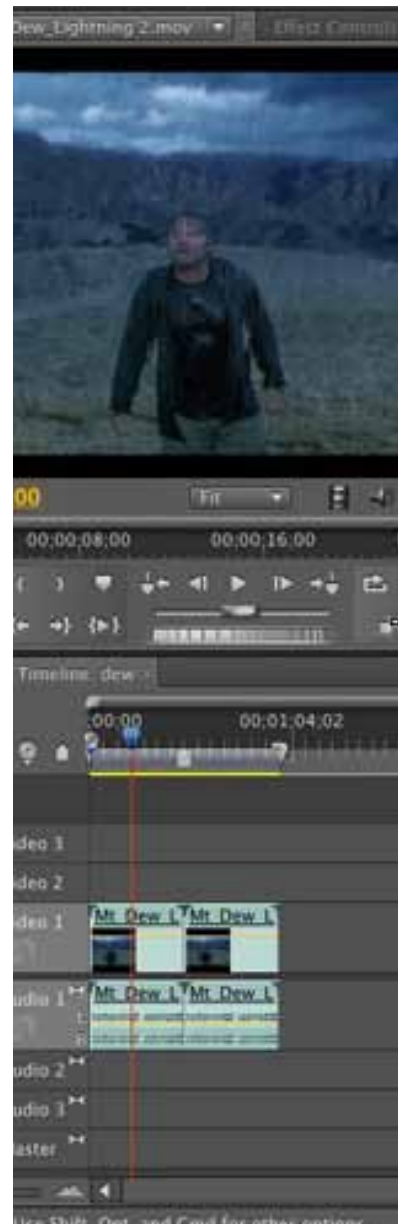
San Serif

Un término que también se debe conocer en el ámbito de la tipografía son las **SERIFAS**, son aquellos adornos o remates que la letra tiene en sus terminaciones.

Tenemos **Tipografías Serif**, en la cual veremos esos adornos o remates y tenemos **san serif** las cuales carecen de ellos.

RAMAS DEL **DISEÑO**

El término diseño gráfico es generalizado por el conocimiento popular, pero pensemos en que estamos realizando una comunicación visual. Una definición más acertada sería llamarla **DISEÑO EN COMUNICACIÓN VISUAL** debido a que el término gráfico se asocia generalmente a los medios impresos, como son diarios y revistas, pero la comunicación visual entiende que los mensajes se canalizan a través de muchos medios de comunicación, y no sólo los impresos. Podemos dividir al diseño en las siguientes ramas: **Gráfico, Web y Multimedia.**



DISEÑO GRÁFICO

Principalmente se manejan los mensajes en los medios impresos, es decir, nuestra pieza gráfica final será en un medio impreso, folleto, diario, revistas, etc. Como principales herramientas de diseño gráfico tenemos Photoshop, Illustrator e indesign. Podemos tomar algunas especializaciones dentro del diseño gráfico.

DISEÑO EDITORIAL

Nos orientamos principalmente a la creación de diarios, revistas, libros. Aquél tipo de pieza grafica que requiera de varias páginas. Se manejarán grandes volúmenes de texto combinado con imágenes. Cantidad de columnas, tamaño del texto, separación de palabras entre otras cosas son las que debemos tener en cuenta.

LAS CUATRO F

Las Cuatro F establecen una identidad de marca en las revistas generando así una unidad y coherencia en las publicaciones impresas.

Formato: el diseño que se aplica en todos los números y definen el aspecto general de la revista. El logo, los titulares de portada, el tamaño de la revista, secciones, los títulos de las secciones y el pie de página, son elementos que componen el formato de la revista.

Formula: resume el enfoque de la revista sobre el contenido editorial. Tipo y extensión de artículos, secciones en las primeras y últimas páginas del ejemplar, estilo fotográfico e ilustraciones.

Frame (marco): es la norma de márgenes exteriores e interiores de la página.

Función: lo que una revista intenta conseguir y el mensaje que trata de transmitir.



PROGRAMAS PARA DISEÑO EDITORIAL

Adobe InDesign // QuarkXPress Scribus // CorelDRAW //
Macromedia Freehand // PageMaker

CARTELERÍA

Primero debes tener una definición de el término *cartel*. Se designa con el término *cartel* a aquella lámina de papel, cartón u otro material que puede ser colocada en un centro comercial, negocio o en la mismísima vía pública y que tiene como destino informar o anunciar sobre alguna cuestión o algún producto o servicio.

Otro término que podemos encontrar dentro de esta rama del diseño, es *POSTER*, se considera poster al cartel que ha perdido su función publicitaria para solamente servir como un medio de expresión artístico.

La cartelería es el diseño exclusivo de carteles de todo tipo, un simple cartel para la calle o un cartel completo para un negocio como puede ser un backlighth. En este ámbito debemos trabajar a grandes tamaños de cuerpo de letras. Estar atento a las medidas del destino final de nuestra pieza grafica.

El mensaje en un cartel tiene que ser rápido y directo, de fácil lectura, lo ideal es no detenerse a leer un cartel, con un simple golpe de vista deberíamos entender el mensaje, si nos detenemos a leer un cartel durante mucho tiempo este no cumple su función.

El cartel se utiliza en varios ámbitos y formas, un cartel puede ser de tipo publicitario, anuncia un producto o servicio para su venta. Puede ser de tipo señalético, que simplemente nos indica algo. Estos se utilizan en interiores de lugares grandes, como puede ser un supermercado, o en el exterior como los utilizados en ruta.

En la actualidad tenemos carteles luminosos, los cuales requieren una estructura metálica que en su interior tiene un sistema de iluminación. Luego se le imprime el diseño en una lona semi transparente, que permite el paso de una cierta cantidad de luz.



SEÑALÉTICA

La señalética es una rama del diseño gráfico que comunica mediante símbolos y señales que cumplen la función de guiar, orientar u organizar a una persona, o conjunto de personas, en aquellos lugares que se necesite establecer pautas de comportamiento.



IDENTIDAD **CORPORATIVA**

Aquí tendremos en nuestras manos la imagen completa de una empresa. Desde lo más básico para la imagen de la empresa que es el mismo logo, hasta todo tipo de piezas gráficas de la empresa, papel carta, sobre, tarjetas personales, cartelería, etc. En este punto debemos utilizar un diseño en sistema.

Cuando decimos diseño en sistema, hablamos de diseñar varias piezas gráficas en las cuales tengan similitudes para demostrar que pertenecen a un todo.

Algunas piezas a realizar en la identidad corporativa de una empresa son:

- ✦ Tarjetas de presentación (visita)
- ✦ Tarjetón
- ✦ Hoja membretada (Con membrete)
- ✦ Hoja de Fax
- ✦ Sobres membretados (Bolsas, Oficio, Carta, Radiografía, etc.)
- ✦ Carpetas corporativas
- ✦ Invitaciones (Juntas)
- ✦ Uniformes



MANUAL DE **NORMAS**

El manual de normas es un documento en el que se detalla toda la imagen de una empresa. Se establecen normas para la utilización de la marca en determinadas.

Ante todo existe una detallada presentación del logotipo, cuyas variaciones de tamaño y de color según las circunstancias se explicarán convenientemente. Luego se explica como realizar una impresión y en general todo lo referente al material de papelería de la sociedad incluyendo tarjetas personales, papel tamaño carta y sobres.

Finalmente se dan las disposiciones para los distintos externos, los escaparates, los medios de transporte y las estructuras expositivas (decoración de las oficinas y colores dominantes) como puedes observar, la tarea del diseñador gráfico no es de la más sencilla: a veces, sobre todo para las grandes empresas crear una imagen corporativa requiere años.



PACKAGING

Otra de las variantes del diseño gráfico es el Packaging, es el diseño del embase de un producto

Un buen packaging es quizás el elemento que hace mas perdurable la imagen de marca de un determinado producto. Aspectos como lo funcional, lo reutilizable que sea y que su diseño sea atractivo son esenciales para que el envase se convierta en un valioso añadido al producto final.

Objetos de Packaging

El packaging y el etiquetado tienen varios objetivos:

Protección eficaz durante el transporte de grandes cantidades.

Marketing: El packaging y etiquetado pueden ser usados por las marcas para seducir a los clientes potenciales y que terminen comprando el producto. El diseño, tanto gráfico como de forma es un fenómeno que está en constante evolución.

Información sobre seguridad y manejo del mismo packaging y del producto final.

Tipos de Packaging

Básicamente los tipos de packaging depende del producto y de su distribución. A veces es conveniente clasificar paquetes por la “capa” o la función: “primario”, “secundario”, etc.

Packaging primario: es el packaging que envuelve primeramente al producto y lo sostiene. Usualmente es el más pequeño considerando a los productos que se venden o usan por unidad. Esta primera envoltura tiene contacto directo con el producto.

Packaging secundario: es la que envuelve al packaging primario, por ejemplo, para agrupar un conjunto de unidades de venta o distribución.

Packaging terciario: es la que agrupa a un conjunto de cajas secundarias para el manejo masivo, el almacenamiento y el transporte por vía terrestre, marítima o aérea. La forma más común de este tipo de packaging es la paletización o la contenerización.



De alguna forma estas categorías pueden ser arbitrarias. Por ejemplo, dependiendo del uso, el embalaje puede ser primario cuando es aplicado sobre el producto, secundario cuando es aplicado sobre cajas individuales de producto y terciario cuando se elaboran paquetes de distribución.

Diseñando Packaging

Hay que tener muy en cuenta el producto para el que se diseña el packaging. Las recomendaciones de la empresa deben ser seguidas con atención.

Hay varios aspectos a valorar a la hora de diseñar un buen packaging:

Aspectos comerciales de la empresa: público al que va dirigido, canales de distribución, antecedentes en la comercialización de productos similares, etc.

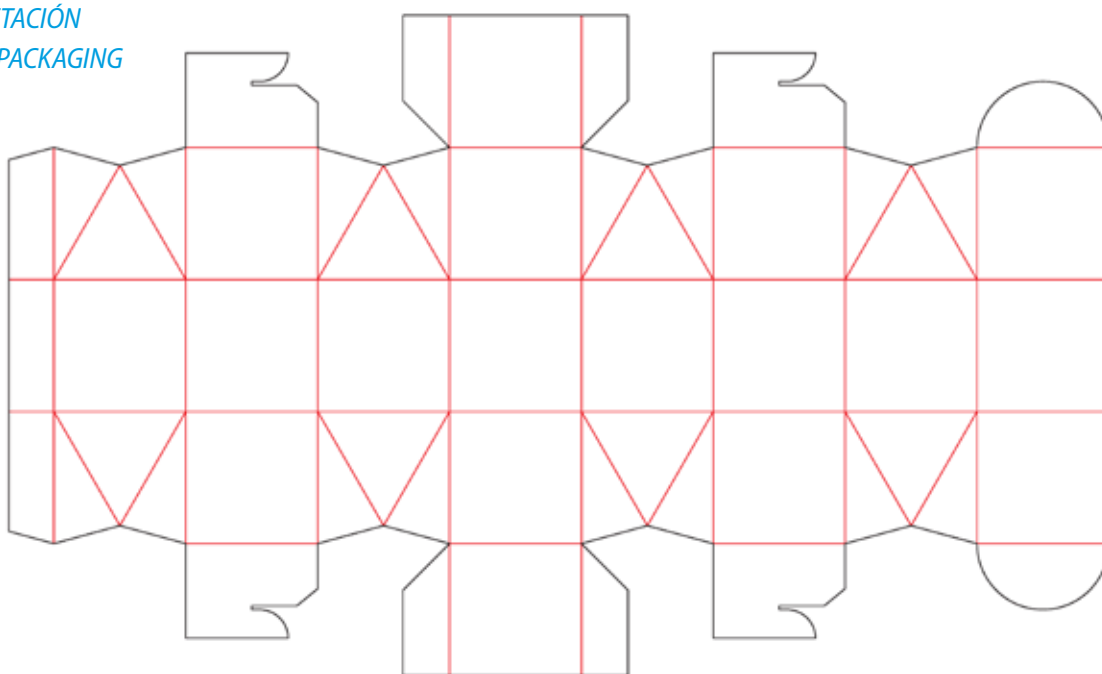
Aspectos relacionados con la distribución: tipo de almacenamiento, gestión de almacenes, puntos de destino, transporte utilizado, etc.

Imagen de la compañía

Aspectos legales



MAQUETACIÓN DE UN PACKAGING



DISEÑO **WEB**

Dentro del diseño no todo es impreso, tenemos otros medios los cuales son mas actuales y el cual ya todos conocemos, que es el web.

El diseño web principalmente consiste en la creación de sitios web, también llamadas paginas web. En esta rama del diseño tenemos que decir que no solo tenemos cuestiones estéticas, si no que además tenemos cuestiones de funcionalidad, en resumen no solo tenemos que hacer que se vea linda si no que funcione, una web muy linda pero en la cual no sirven los links es lo mismo que no hacerla.

El diseño de páginas web trata básicamente de realizar un documento con información hiperenlazado con otros documentos y asignarle una presentación para diferentes dispositivos de salida (en una PC, en un teléfono móvil, etc).

Estos documentos o páginas web pueden ser creadas:

Creando archivos de texto en **HTML, PHP, Asp, Aspx, JavaScript, JSP, Python, Ruby.**

Utilizando un programa **DREAMWEAVER** o **FLASH** de creación de páginas.

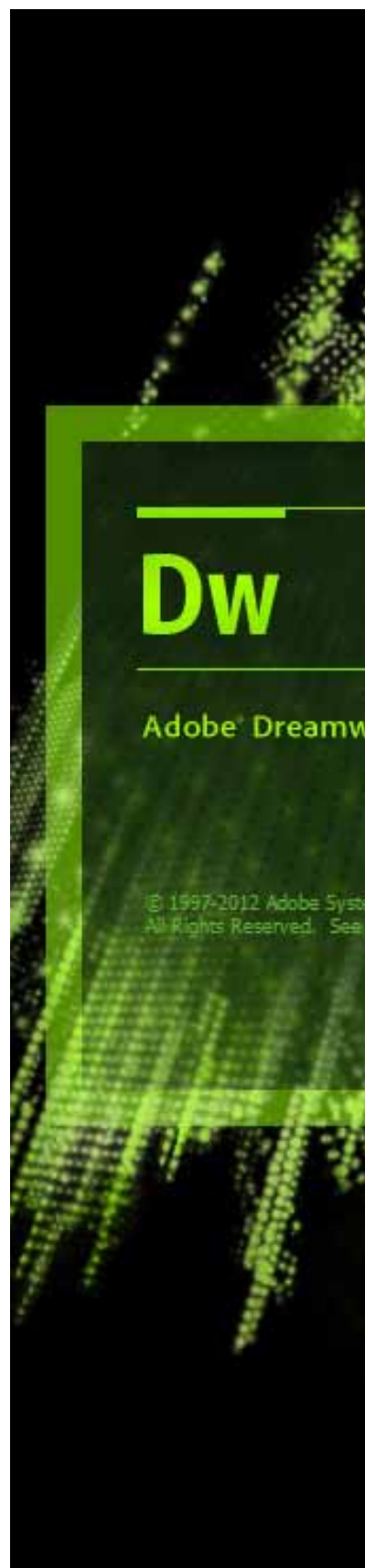
Utilizando **lenguajes de programación** del lado servidor para generar la página web.

Tenemos conceptos a tener en cuenta en el diseño web: **navegabilidad, usabilidad, arquitectura de la información y la interacción de medios como el audio, texto, imagen, enlaces y vídeo.**

Navegabilidad: es la facilidad con la que el visitante de nuestro sitio web se desplace por la pagina web. Para que esto sea posible el sitio debe proporcionar una serie de recursos y estrategia que logren un resultado optimo en la localización de información y orientación del usuario.

Las interfaces de navegación tienen que ayudar a los usuarios a responder a *tres preguntas* fundamentales relacionadas con la navegación: *¿Dónde estoy? ¿Dónde he estado? ¿Dónde puedo ir?*

Interactividad: se trata de la capacidad que tiene el sitio web de relacionarse con el usuario, por ende la interfaz de nuestro sitio web debe ser clara, fácil de entender y sin complicaciones para el usuario final. Un sitio web confuso y mal hecho genera un ida rápida y la desconfianza del usuario sobre todo si desea comprar algo en la página.



Usabilidad: Es la facilidad con la que una persona puede usar una herramienta particular y así lograr un objetivo concreto. En el caso del diseño web la herramienta será el sitio web mismo, es decir, nuestro sitio tiene que ser una herramienta para la persona que entra, este le debe ofrecer algo, ya sea información o demás.

Arquitectura de la información: Cuando nos referimos a este término hablamos de la capacidad para organizar la información en nuestro sitio web. Su principal objetivo es facilitar al máximo los procesos de comprensión y asimilación de la información, así como las tareas que ejecutan los usuarios en un espacio de información definido. Es recomendable que nuestro sitio web tenga toda la información pertinente de manera ordenada y clara.



Página Dinámica o Página Estática

Existen dos tipos de páginas web que podemos realizar, es decir, dinámicas y estáticas. Las páginas dinámicas son aquellas las cuales tienen cambios muy constantes, interacciones con usuarios, funciones avanzadas, entre otras cosas. También se las denomina páginas *AUTO-ADMINISTRABLES*, el cliente que nos las solicita se encarga de realizar cambios en la misma. Para este tipo de páginas es necesario utilizar otros lenguajes de programación, aparte del simple HTML. Requerimos en la mayoría de los casos del lenguaje PHP.

Las páginas estáticas son aquellas que no tienen cambios, o no los tienen con frecuencia. La información es casi siempre la misma, se construyen con el lenguaje HTML, que no permite grandes florituras para crear efectos ni funcionalidades más allá de los enlaces. Estas páginas son muy sencillas de crear, aunque ofrecen pocas ventajas tanto a los desarrolladores como a los visitantes, ya que sólo se pueden presentar textos planos acompañados de imágenes y a lo sumo contenidos multimedia como pueden ser videos o sonidos.

Además de diseñar el sitio en sí debemos tener en cuenta ciertas cuestiones como son la de subir el sitio una vez finalizado, esto lo



Hosting

El hosting o web server, es un sistema para poder almacenar información, imágenes, vídeo, o cualquier contenido accesible vía web. Para esto las empresas cuentan con computadoras llamadas *SERVIDORES*, son computadoras que se encuentran las 24hs encendidas con conexión las cuales sirven para almacenar nuestros archivos Online.

Lo que básicamente hacemos al contratar un servicio de estos es alquilar un disco rígido (o parte) para poder almacenar los archivos del sitio web que vamos a realizar (HTML, fotos, videos, etc).

FTP

Se refiere a la sigla *FILE TRANSFER PROTOCOL* (*Protocolo de transferencia de archivos*) es un protocolo de red para transferir archivos. Necesitamos de dos partes para llevarlo a cabo, primero un cliente, nuestra PC, la cual tenemos los archivos de nuestro sitio web, y por otro lado necesitamos un servidor, otra computadora en alguna parte del mundo la cual se encuentra Online y prendida las 24 horas del día, esta se encarga de almacenar los archivos que tenemos en nuestra PC y ponerlos Online para que la gente pueda acceder al sitio web desde cualquier parte.



Configurar el FTP

A la hora de subir nuestro archivos al sitio web debemos tener tres datos fundamentales:

Dirección del servidor

Usuario

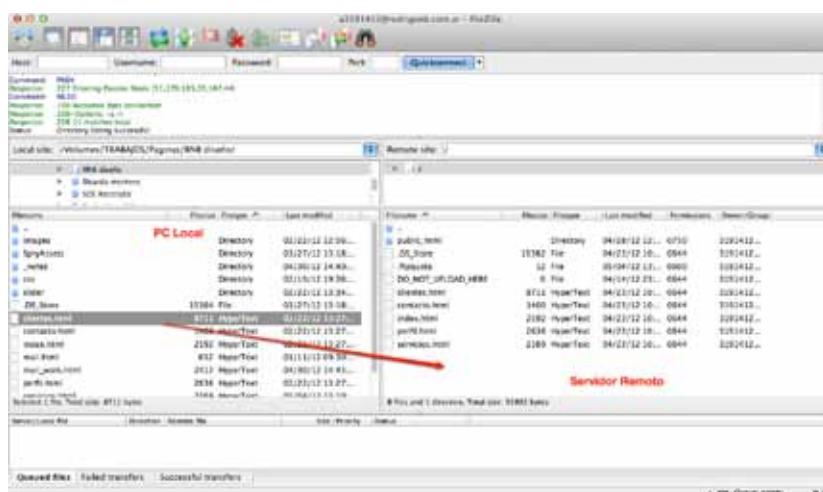
Contraseña

Software FTP

Para llevar a cabo el proceso de subida de nuestro sitio web debemos contar con un cliente FTP, hay muchos software gratuitos para descargar, el mas popular de todos es Filezilla.



Estos tres datos nos los provee el servicio de hosting que contratamos previamente, los ingresamos en la parte superior del programa, luego le damos click al botón Quickconnect.



Luego navegamos por las carpetas de nuestro PC y los del servidor remoto, y no tenemos mas que simplemente seleccionar y arrastrar los archivos, y nuestro sitio se encontrara Online.

¿Qué es un dominio de Internet?

Un dominio es una forma de enmascarar una dirección IP fija. De este modo es más fácil hallar un nombre que un número. Es más fácil recordar www.google.com que un número como 87.106.192.238.

¿Cuáles son las principales ventajas de tener un diseño propio?

Al tener un dominio propio la dirección de su empresa es mucho más sencilla de recordar que una dirección montada en el dominio de otra empresa, lo cual aumenta la cantidad de visitantes que la visitan. Además, puede recibir correo electrónico a direcciones como sunombre@suempresa.com en lugar de su nombre@proveedor.com



Cómo se compone un nombre de dominio

La mejor forma de contestar a esta pregunta es con un ejemplo, analicemos la siguiente dirección <http://www.inetplus.com.ar>

http:// Esto se refiere al protocolo de comunicación utilizado.

www El servicio de internet.

inetplus Este es el cuerpo de la dirección, donde por lo general indica el nombre de la empresa u organización.

.com Define el propósito de la dirección, en este caso se refiere a una compañía comercial. Existen otras extensiones como

.net, .mil., .edu, .org, .info, etc. que tienen otros propósitos.

.ar Esta parte de la dirección indica el país donde se encuentra registrado el dominio, en este caso Argentina. Estas extensiones fueron establecidas por la Organización Internacional de Estándares.

Ejemplos de dominios

.net

.org (organizaciones)

.gov (entidades de gobierno)

.mil (militar)

.tv (televisión)

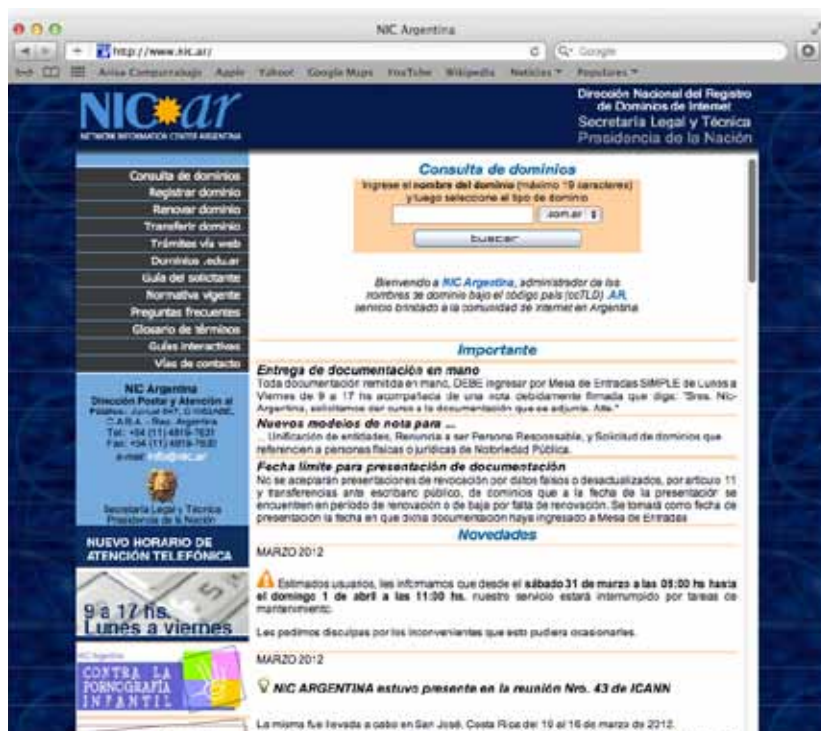


Registrar dominios .COM

El dominio .com es de pago y la mejor y mas rápida manera de registrarla es mediante el mismo servicio de hosting. Al contratar un servicio de hosting éste nos dará la opción de registrar nuestro dominio **.com**.

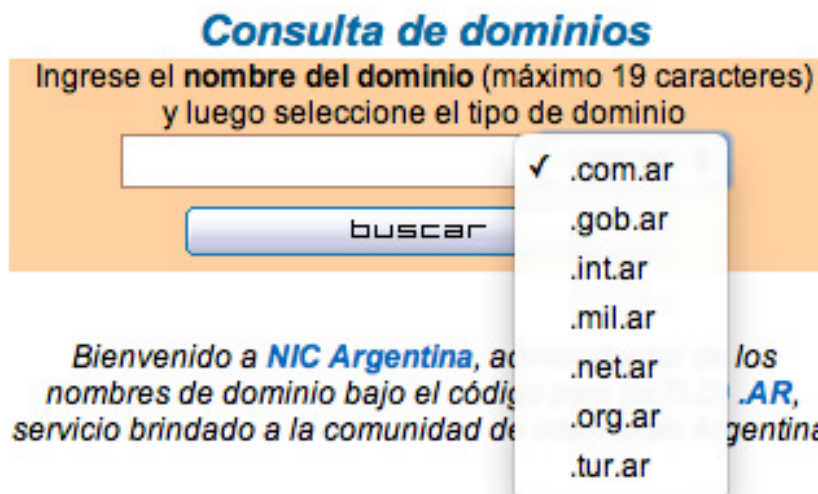
Registrar dominios .COM.AR

En el caso de los .com.ar, esto sólo se aplica al territorio argentino, en otros países puede diferir. Debemos ingresar a la página web que se encarga del registro de dominios en argentina.



www.nic.ar (networking information center argentina)

Ingresamos a **www.nic.ar** y vamos a consulta de dominios, seleccionamos el tipo de dominio y vamos completando los formularios que nos va dando el sitio web, finalizado esto, el sitio web nos envía un mail el cual debemos contestar copiando y pegando todo el contenido sin modificar nada del mismo.



HTML y PHP: Los lenguajes de la web

HTML es un lenguaje de programación que se utiliza para el desarrollo de páginas de Internet. Se trata de la sigla de HyperText Markup Language, es decir, Lenguaje de Marcas de Hipertexto.

El *HTML* permite describir la estructura y el contenido en forma de texto, además de complementar el texto con objetos tales como imágenes. Este lenguaje se escribe mediante etiquetas, que aparecen especificadas por corchetes angulares (< y >).

Por otra parte, el *HTML* permite incluir scripts (por ejemplo, de Javascript), códigos que pueden modificar el comportamiento de los navegadores web y de otros procesadores de *HTML*. Los archivos de formato *HTML* utilizan la extensión *.htm* o *.html*.

PHP es uno de los lenguajes de programación más utilizados en la actualidad para el diseño de páginas web. Las características de este lenguaje de programación lo hacen especialmente ventajoso para montar páginas web interactivas y seguras. A continuación, descripción del código de programación *PHP* y de sus características principales.

La principal característica del código de programación *PHP* es que permite crear una página web dinámica e interactiva. Y no sólo ello sino que permite hacerlo de forma sencilla, puesto que *PHP* es compatible con múltiples sistemas operativos y plataformas.

PHP es definido por los especialistas como un código de programación “interpretado”. Esto significa que es necesario que el lenguaje sea “leído” por otra aplicación (usualmente denominada “intérprete”) para poder ejecutarse.

Una de las principales ventajas de *PHP* para el diseño de páginas web es que el “intérprete” reside en el servidor que aloja la página web, mientras que otros lenguajes de programación exigen que el ordenador del usuario que visita el sitio sea el que posea los complementos necesarios para poder visualizar correctamente una página.

Un detalle a tener en cuenta, el lenguaje en *PHP* es un lenguaje de programación que se utiliza para páginas dinámicas, por ende se requiere un programador, como nosotros somos diseñadores no tenemos esos conocimientos y debemos terciarizar, es decir, debemos contratar un programador, este se encargará de las funciones que el php nos da, las cuales son mucho mas dinámicas que el html simple, por ende a la hora de presupuestar nuestro trabajo para el cliente, debemos consultar con el programador por el precio de la programación sumado a nuestro precio de diseño.



¿Qué es un Link?

Algo que es fundamental en un sitio web, para que este funcione y tenga su razón de ser, son los links, también conocidos como enlaces, es lo que permite una conexión entre una página y otra.

Un sitio web sin links es solo una imagen colgada en internet. Algo característico cuando vemos un link es como cambia el cursor al pasar sobre una imagen o texto. Cambia de una simple flechita a una manito.

Navegadores web

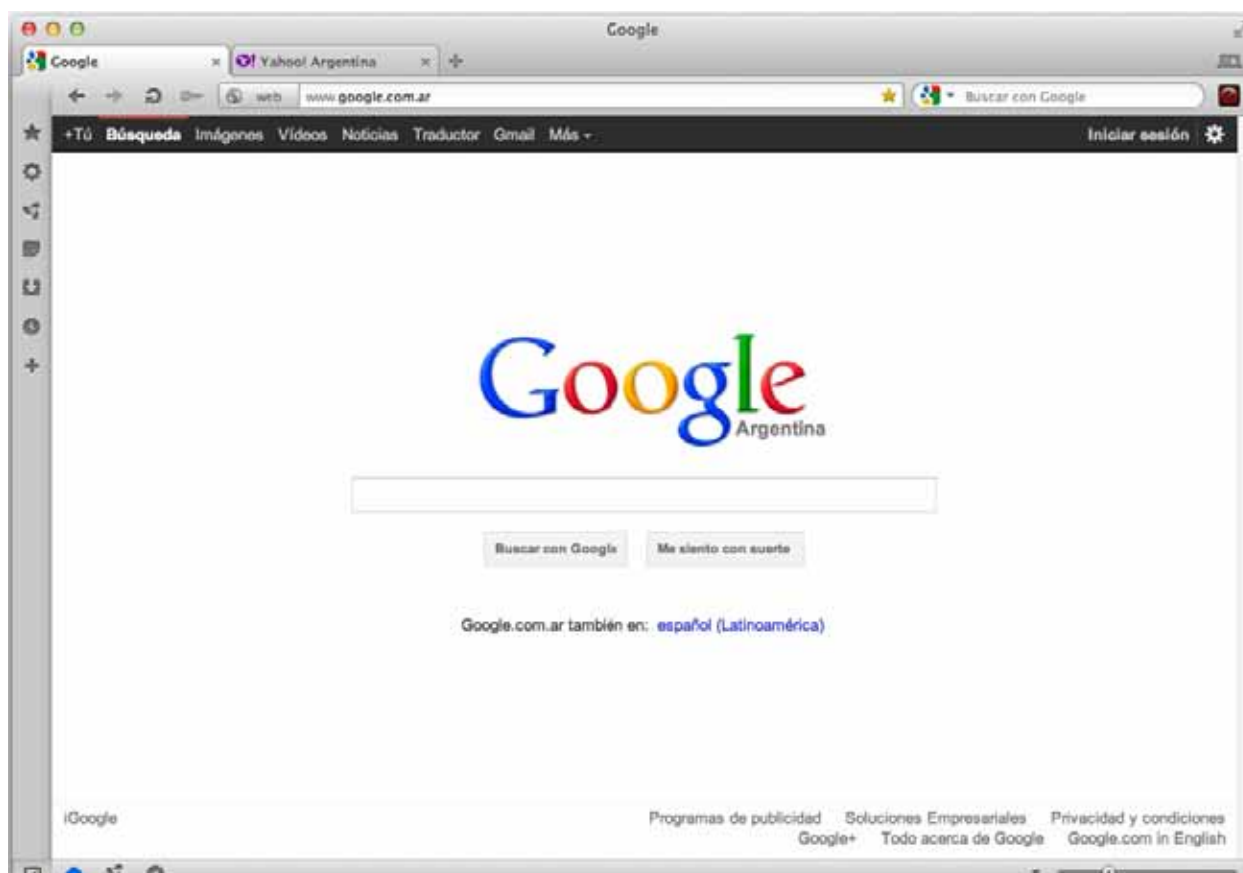
Un navegador web es un software que opera a través de internet el cual es capaz de interpretar diferentes lenguajes de programación, HTML y PHP para que podamos leer y ver la información que el sitio web nos da. Existen diferentes navegadores en la actualidad, pero con ciertas diferencias a la hora de representar nuestro código HTML, por ende un buen diseñador web prueba sus sitios web en diferentes navegadores. Una lista de navegadores más usados a nivel mundial es la siguiente: *Internet Explorer*, *Google Chrome*, *Mozilla Firefox*, *Opera* y *Safari*.



**NAVEGADOR
SAFARI**



**NAVEGADOR
OPERA**



Cómo se compone un Sitio Web



HOME

Es la página a la que se ingresa por defecto. En esta sección se suele hacer la presentación de la empresa y del sitio web, de ser necesario. En lo que a diseño concierne, no hay mayor diferencia entre el home y las demás secciones: es una sección más en la que siempre se presenta a la empresa y que se utiliza como página de inicio predeterminada.

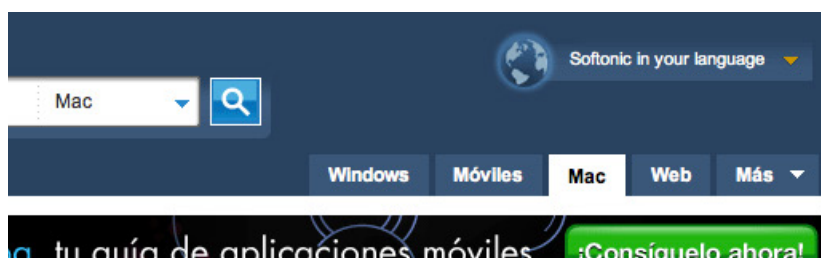
SECCIONES

Un sitio se divide en secciones. Generalmente, se usan entre 5 y 9 secciones, pero pueden ser más o menos. Lo que hay que tener en cuenta al momento de elegir las secciones es que cada una de ellas trate un tema específico y concreto sin confundirse con otra y que el nombre que reciba cada sección sea claro para el visitante. Es decir, es necesario que una persona que está buscando información sepa a dónde ir viendo el nombre de las secciones.

FOTOS

Las fotos de su sitio son un elemento visual muy importante. Lo más recomendable es que usted tenga sus propias fotos, pero sólo en caso de poder pagar un fotógrafo profesional que se las saque. Si usted no tiene esa posibilidad, es mejor utilizar fotos de Internet (existen stock de fotos gratuitos y pagos). Lo que no es recomendable para nada es utilizar fotos propias de mala calidad porque eso perjudica mucho la imagen del sitio.





HEADER

Es el encabezado del sitio. Todas las secciones lo comparten y es en él en donde se concentra el mayor trabajo de diseño. Es la parte más importante de un sitio en lo que a diseño se refiere. Dentro del header pueden estar incluidos los botones de las secciones o datos de contacto de la empresa.



BOTONES

Se utilizan para ingresar a las secciones del sitio. Los botones también son elementos que requieren bastante trabajo de diseño. El objetivo del diseñador es lograr un botón diferente pero que sea estéticamente agradable y fácil de utilizar. Hay efectos muy comunes en los botones como son el que quede presionado cuando uno ingresa en la sección correspondiente o que se ilumine cuando se le pase el mouse por encima.

Formulario de contacto

FORMULARIOS

El formulario se utiliza principalmente en la sección de contacto pero puede ser utilizado para muchas cosas. El formulario de contacto está compuesto de diferentes campos de información personal como ser nombre, empresa, dirección de correo electrónico, etc. y un campo en el que escribir la consulta. Esta consulta llegará automáticamente a una cuenta de correo que será info@suempresa.com. La ventaja de utilizar un formulario de contacto es que se le facilita las cosas al visitante y que además usted puede incluir campos de información obligatorios y de esta manera usted siempre conocerá los datos que necesite de su remitente.

Base de Datos

Una base de datos informática es un conjunto de datos del mismo contexto que se encuentran almacenados sistemáticamente para un uso posterior de los mismos.

Existen tanto bases estáticas como dinámicas. Las dinámicas son sólo de lectura y generalmente se utilizan para almacenar datos históricos que podrán ser utilizados a lo largo del tiempo para, por ejemplo, realizar proyecciones. Y las estáticas son las que contienen información que puede ser modificada tanto para actualizar los datos que la integran como para agregar nuevos.

También se pueden clasificar las bases según su contenido, en donde podemos encontrar bases de datos bibliográficos, de texto completo, directorios, de imágenes, etc (ver otra definición de base de datos). Otra forma en que se clasifican es según su modelo de administración de los datos (la forma en que se describen, se almacenan y se recuperan los datos). Por ejemplo bases de datos jerárquicas, de red, relacional o de relaciones, deductivas o lógicas, distributivas, etc.

The screenshot shows the phpMyAdmin interface. On the left, a sidebar lists the databases, with 'egroupware (118)' selected. The main area displays the 'Baza danych: egroupware' structure. It includes a table of database tables with their respective actions (Działanie) and a 'Reko' (Records) column. The tables listed are:

Tabela	Działanie	Reko
☐ egw_access_log	[Icons]	
☐ egw_accounts	[Icons]	
☐ egw_acl	[Icons]	
☐ egw_addressbook	[Icons]	
☐ egw_addressbook2list	[Icons]	
☐ egw_addressbook_extra	[Icons]	
☐ egw_addressbook_lists	[Icons]	
☐ egw_api_content_history	[Icons]	
☐ egw_app_sessions	[Icons]	
☐ egw_async	[Icons]	
☐ egw_bookmarks	[Icons]	
☐ egw_cal	[Icons]	
☐ egw_cal_dates	[Icons]	

Flash y HTML 5

Hay dos tecnologías que tenemos que conocer en el ámbito del diseño web, el plugin de *Adobe Flash Player* y el *HTML 5*. El plugin es una agregado que se le tiene que instalar al navegador para que pueda reproducir contenido en flash, la mayor parte de las paginas utilizan este sistema, ya sea desde un simple banner, unos botones o todo el sitio web completo puede estar desarrollado en este lenguaje de programación. Un sitio muy popular que requiere este agregado en los navegadores es youtube, si no lo tenemos instalado en nuestros navegadores, nos mostrará un mensaje para instalarlo y el lugar desde donde descargarlo.

El *HTML5* es la quinta versión del lenguaje de programación más utilizado para la web, a diferencia de Flash, éste no requiere la instalación de ningún plugin para el navegador, solo debemos tener la ultima versión de nuestro navegador web favorito, para que pueda interpretar el *HTML5*.

La ventaja del *HTML5* es que nos da mas dinamismo en nuestros sitios web, como animaciones o efectos especiales, podemos insertar videos e incluso audio sin la necesidad de Flash, hasta hace unos años la única manera de insertar un video en nuestro sitio web era mediante flash, con *HTML5* simplemente añadimos un código a nuestro archivo html, ejemplo: `<video src="video.mp4"></video>`

Este lenguaje de programación es mucho más nuevo que flash, y poco a poco los sitios web dejarán de usar flash para reemplazarlo



HTML



CSS



CSS

Cascading Style Sheets, o en español Hojas de estilo en cascadas la definición de la sigla de este lenguaje que se utiliza principalmente para darle un estilo a nuestro sitio web. color , tamaño, borde, separaciones, esto y más se define en nuestra hoja de estilo CSS. Un ejemplo de un código en css es el siguiente:

```
.banner {
font-family: Verdana, Geneva, sans-serif; (fuente utilizada)
color: #FFF; (color de texto)
background-color: #000; (color de fondo)
font-size: 14px; (Tamaño de letra)
```

DISEÑO **MULTIMEDIA**

El diseño no se limita solo a la impresión y la web, hay otros medios que abarcan (es aquí donde hablamos de diseño multimedia), texto, fotografías, videos, sonido, animación, manipulada y volcada en un soporte digital. Es decir, el resultado final puede ser dado en un cd, dvd, televisión entre otras.

El diseño multimedia se limita principalmente a la utilización de la PC, su auge comenzó a finales de los 80 con la evolución de los ordenadores, anteriormente los ordenadores no eran tan sofisticados como los actuales, por ende la interacción con el usuario no era mucha, al avanzar se volvió mas interactivo la relación ordenador-usuario. La aparición de nuevos periféricos impulsó al diseño multimedia, por ejemplo lectoras de cd de alta velocidad, tarjetas de sonido la creación del dvd.

En la actualidad los medios digitales en cinta fueron reemplazados por el DVD y las memorias digitales llamadas memorias SD.

El diseño multimedia no solo se limita a video y televisión, podemos realizar los llamados CD interactivos muy conocidos en libros de aprendizaje de todo tipo.

Conceptos de Video: Para empezar hay que saber como funciona un video, o para ser mas especifico una camara filmadora.

Edición de Video

La edición de video es el proceso por el cual un editor elabora un trabajo audiovisual, toma una serie de imágenes, videos y audios para ajustarlas, acomodarlas y así lograr un composición final.

La edición de video no solo se limita al software debemos tener en cuenta el proceso previo de producción, es decir la filmación y previa producción del material. Para todo esto se requiere de cierto equipo especializado. Debemos contar con:

Cámara filmadora

Iluminación

Micrófono

Computadora



Camara Filmadora

En sus principios las filmadoras trabajaban con cintas de video, aún hoy algunas lo siguen haciendo, se denominan cámaras mini DV, este es un medio analógico y no digital por ende necesitamos un traspaso del analógicos al digital, esto se realiza mediante el mismo editor de video, se realiza una llamada CAPTURA DE VIDEO

Requerimos principalmente de un cable firewire al cual va conectado desde la cámara hasta la PC. Este proceso es lento ya que la captura se realiza a tiempo real, es decir, si tenemos dos horas de filmación en una camra mini dv, deberá esta conectada dos horas a la pc descargando y haciendo la captura de video, esto genera archivos de videos digitales en formato AVI, lo cuales suelen ser muy pesados, hasta de 10gb cada uno.

Las filmadoras actuales almacenan sus videos de otra manera, principalmente lo hacen de manera digital, en tarjetas de memorias llamadas SD. Al ser un medio digital no se necesita hacer una captura de video, simplemente se copian los archivos. El formato de archivo depende mucho del modelo y marca de la cámara, puede ser MP4, MPEG2, entre otros.

La calidad de la filmación va a depender principalmente del lente de nuestra cámara filmadora. Podemos hacer un sub clasificación de la cámara dependiendo de su calidad.



Cámaras domésticas

Diseñadas completamente para uso doméstico, no aptas para transmisión. La gran mayoría trae pocas posibilidades de control de la imagen.

Cámaras semiprofesionales

Son equipos relativamente asequibles en precio, su calidad es superior a las domésticas, pero no llegan a ser profesionales.

Cámaras profesionales

Cámaras de gama alta, uso en productoras y canales de televisión, su costo no es asequible para el uso personal.

Cámaras broadcast

Son equipos diseñados para la industria televisiva y emisión de la señal. Cámaras de altísima calidad y de costos muy elevados, funcionan sólo como cámaras de estudio.



Cómo editar

Existen dos tipos de ediciones de videos, la lineal, también llamada analógica, y la no lineal llamada también digital.

Edición Lineal

Este tipo de edición se lleva a cabo a través de aparatos analógicos, como son video-grabadoras especiales para esta tarea, se necesita una isla de edición, un conjunto de herramientas especiales para la edición de este tipo. En la actualidad este tipo de edición se ha vuelto casi obsoleta, debido a la aparición de la PC y de los programas de edición de video digitales, cualquier usuario en su hogar puede realizar una edición simple sin tener que recurrir a costosos aparatos de edición.

Edición No Lineal

La otra forma de edición, la no lineal, es aquella en la que solamente utilizamos la PC y nuestro software de edición favorito, no requerimos de ningún hardware especial para realizarlo. Es el método mas utilizado en la actualidad, debido a su sencillez y bajo costo.

Aquí entra en juego el software que elijamos para editar y la PC con la que contamos para realizar nuestra tarea, Respecto al software el mas utilizado a nivel comercial es Premiere Pro, de la empresa Adobe. Es un software de pago, pero se puede descargar una versión de prueba de 30 días desde su sitio web www.adobe.es. Otra alternativas que tenemos en software es Sony Vegas, Ulead Video Estudios, Final Cut Pro (solo para MAC).

Pero no todo es pago, en este ámbito tenemos algunas alternativas gratuitas, como son Windows movie maker, disponible con el sistema operativo, VideoSpin 2.0

En lo que se refiere a nuestro equipo de trabajo, es decir nuestra PC, es recomendable una computadora de alta gama, un equipo viejo nos dificultará el trabajo, lo hace lento y hasta podría ocasionar cuelgues y pérdidas del trabajo.

Es recomendable una PC con 4GB de RAM, o mas para una edición de trabajo fluida, un procesador de 4 núcleos, muy populares en estos tiempos, y algo muy importante es tener un buen disco rígido, en lo posible de 1Terabyte, y si de ser posible un disco rígido externo de la misma o mayor capacidad que el anteriormente nombrado.

En resumen la edición de video no lineal nos demanda una muy buena PC.



PAL, NTSC y el SECAM

Según en el país en el que nos encontremos debemos tener en cuenta que hay ciertas diferencias a la hora de editar nuestros videos. Tenemos dos tipos de videos el **PAL**, el **NTSC** y el **SECAM**.

PAL

Es la sigla de Phase Alternating Line (en español línea de fase alternada) es el sistema de codificación utilizado en la mayoría de los países del mundo, excepto en Estados Unidos y Japón. Deriva del NTSC, pero con algunas mejoras y posee ciertas características.

Resolución del video 720x576 pixeles

Captura de video de 25 fotogramas por segundo

NTSC

Es la sigla de (National Television System Committee, en español Comisión Nacional de Sistema de Televisión), es el sistema de codificación desarrollado en Estados Unidos, se utiliza mayoritariamente en países de América y en Japón. Posee características diferentes al PAL.

Resolución de video 720x480 pixeles

Captura de video de 29,7 fotogramas por segundo

SECAM

Son las siglas de **Séquentiel Couleur à Mémoire**, en francés, **"Color secuencial con memoria"** es el sistema utilizado principalmente en Francia y algunos países de Europa y Asia. Las características son las mismas que el PAL.



Formato de video digital

Cuando realizamos una edición de video no lineal, es decir digital, debemos tener en cuenta ciertos aspectos a la hora de exportar nuestro video final. Principalmente debemos ver en que medio va dirigido, ya sea televisión, web o un DVD de sobremesa, debemos saber que formato de video es compatible con nuestro medio final. Por ejemplo, un DVD no lee los mismos formatos de video que lee un celular.



Existen varios formatos de archivo de video digital que son:

AVI Audio Video Interleaved: *audio vídeo intercalado.* Es el formato nativo de windows y es multiplataforma. El formato avi permite almacenar simultáneamente un flujo de datos de video y varios flujos de audio. El formato concreto de estos flujos no es objeto del formato.

MOV: creado por *Apple*, es multiplataforma y en sus versiones más recientes permite interactuar con películas en 3D y realidad virtual.

mpeg1 (Moving Pictures Experts Group): produce una compresión de los datos con una pequeña pérdida de la calidad; desde su creación, se ha definido el *MPEG-1*, utilizado en *CD-ROM* y *Vídeo CD*.

MPEG2: fue establecido en 1994 para ofrecer mayor calidad con un mayor ancho de banda (entre 3 y 10Mb/s). En esa banda, proporciona 720 x 486 píxeles de resolución, que equivale a la calidad de televisión. Además ofrece compatibilidad con MPEG-1.

mpeg4: está en desarrollo. Se trata de un formato de muy bajo ancho de banda y una resolución de 176 x 144 píxeles, pensado para videoconferencias sobre Internet, etc. Está evolucionando a grandes pasos y hay fantásticos codificadores software que dan una calidad semejante al *MPEG-2* pero con menor ancho de banda. Puede ser el estándar del futuro debido a la excelente relación calidad-ancho de banda.

FLV: formato de archivo propietario por parte de la empresa adobe, Es el formato de video más popular y utilizado para web, debido a que el peso del archivo suele ser pequeño y es el más compatible con los navegadores web.

3GP (3rd Generation Partnership Project): es el formato más común en lo que respecta a dispositivos móviles.

DVD y CD

Ambos terminos comparten características y diferencias, ambos son discos ópticos de almacenamiento de datos, ambos son extraíbles y transportables.

En cuanto a diferencias en un CD caben 650 o 700MB y en un DVD caben 4.8GB y en formato vicapa de 8,5GB. O sea, que en un disco DVD caben más de 7 CD de 650 MB.

Para leer un DVD necesitamos una lectora de DVD, pero ésta lee también CD, en cambio una lectora de CD no lee discos de DVD.

El disco DVD tiene las pistas más cerca y más compacta que los CD y la lente es más precisa para poder leer esas pistas compactas.

Relación de aspecto 16:9 y 4:3

Cuando hablamos de relación de aspecto, hablamos de la proporción del ancho por el alto de una imagen o video. Es importante tener en cuenta este concepto a la hora de editar por que nos puede generar algunos inconvenientes si no sabemos diferenciar.



16:9 (dieciséis nueve)

También llamado panorámico es el formato utilizado por la televisión de alta definición, y en varios monitores de PC actuales, fue creado originariamente en Japon luego se extendió a nivel mundial.



4:3 (cuatro tres)

Es el formato estándar utilizado, desde los principios de la televisión, es el mas común y aun en la actualidad se sigue utilizando en algunos países. También se aplica este formato a monitores de computadoras, aunque en la actualidad este formato ha desaparecido con los nuevos monitores wide screen.

HERRAMIENTAS DEL **DISEÑO**

En la actualidad el diseño gráfico, web y multimedia se ha digitalizado por decirlo de una manera, la mayor parte de nuestro trabajos de diseño se realizan en computadora, mucho tiempo atrás el diseño gráfico era realizado de formas manuales, pero hoy en día los tiempos modernos han cambiado la forma en que trabajan los diseñadores. De por sí el diseño web y multimedia surge con la aparición de las computadoras. Pero vamos a ver algunas herramientas necesarias para nuestro trabajo, así como software veremos que hardware necesitamos.

MAC o PC

Aquí se debate un gran tema y es la utilización del tipo de computadora que usemos para nuestro trabajo, para empezar una computadora es fundamental en nuestro trabajo de diseño pero debemos saber diferenciar una de otras.

MAC

Una *MAC*, abreviatura de la palabra *MACHINTOSH* son una serie de computadoras desarrolladas por la empresa Apple que han sido desarrolladas desde el año 1984. Estas computadoras se orientan más al uso profesional, es decir, están más pensadas para trabajos de diseño y animación, entre otras disciplinas. Las *MAC* poseen un sistema operativo propio llamado *MAC OSX*, éste es solamente compatible con las *MAC*, no se puede instalar en una *PC* común ya que el sistema está diseñado para el hardware exclusivo de la *PC*. El hardware de una *MAC* está desarrollado integralmente por la empresa *Apple*, en cambio el hardware de una *PC* está desarrollado por empresas diferentes.

PC

Una *PC* es una computadora que es desarrollada por varias empresas, no se centra como *MAC* en una sola empresa, el sistema operativo de una *PC* es a elección del usuario, puede tener *Linux* o *Windows*, esto se da por que la *PC* acepta varios sistemas operativos, pero en general el sistema más utilizado en la actualidad es *Windows*, perteneciente a la empresa *Microsoft*. Ya que es el más compatible con la mayoría del software desarrollado a nivel mundial. A diferencia de una *MAC* la *PC* es mucho más económica, podemos adaptarla a nuestro uso personal dependiendo de lo que hagamos, ya sea para un uso hogareño o un uso profesional, podemos decidir qué tan rápida y potente la queremos, aunque para un uso profesional se requiere



siempre una maquina potente, es decir con mucha memoria ram (4GB o mas) y procesadores de ultra generación (de 4 o 6 núcleos de potencia).

Usos para MAC o PC

Los MAC son utilizados por lo general, para diseño gráfico, creación y edición de audio y video, actividades donde los equipos Mac son superiores a todo nivel.

Los PC son equipos económicos ideales para el trabajo cotidiano, es decir, oficinas, centros educativos, recreación, etc. Pueden realizar trabajos de audio y video de calidad similar al MAC, pero con una inversión de dinero. Al tener un amplio soporte de hardware, son ideales para centros de comunicación y para la enseñanza de la informática y por supuesto, para trabajar con redes.

En resumen ambos tipos de computadoras son buenas para el trabajo de diseño, sólo se debe tener en cuenta los gastos que implican cada una, y el uso final que le vayamos a dar, ya sea a nuestra PC o nuestra MAC.

SOFTWARE DE **DISEÑO**

Pero no todo es PC y MAC se requieren ciertas herramientas de software para poder realizar nuestro trabajo correctamente. Tenemos software de diseño gráfico, de web y de multimedia. Cada uno de ellos se dedica a algo en particular y específico. Un mismo software no puede cumplir con todas las tareas del ámbito del diseño, no se puede editar videos y retocar fotos en un mismo programa.

Debemos tener en cuenta que el software puede ser gratuito como también puede ser pago, los productos de la empresa Adobe son de pago en su mayoría, excepto algunos gratuitos.

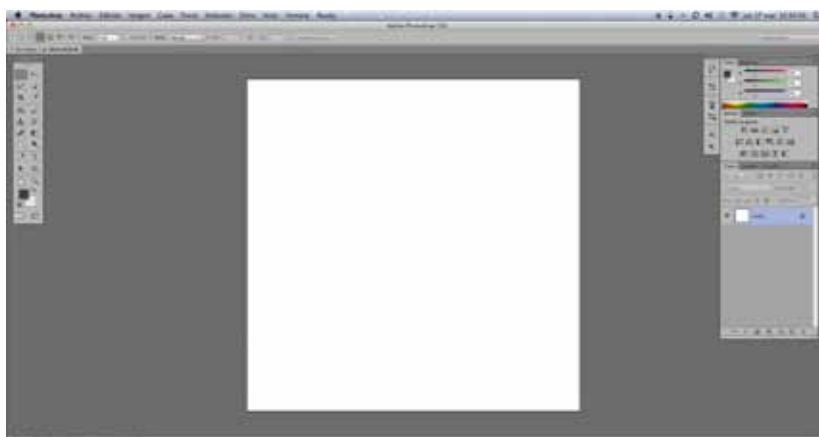


SOFTWARE DE DISEÑO GRÁFICO

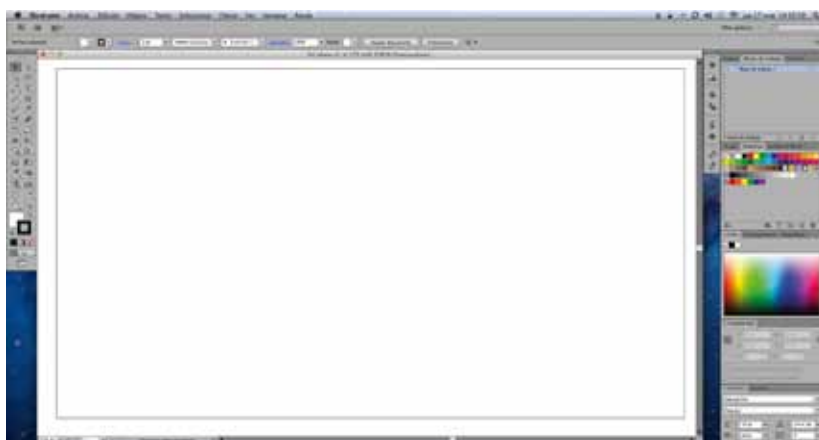
Adobe Photoshop (Retoque fotográfico)

Adobe Illustrator (Dibujo vectorial, diseño de folletos, cartelería)

Adobe InDesign (Diseño Editorial)



Adobe Illustrator



Adobe Photoshop



Adobe InDesign

SOFTWARE DE DISEÑO WEB

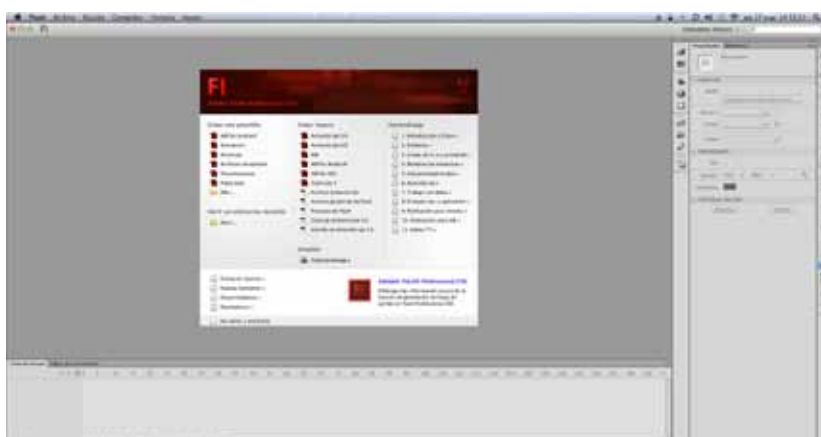
Adobe Dreamweaver (Creación de sitios web en HTML y PHP)

Adobe Flash (Creación de sitios web y animaciones para web)

Adobe Fireworks (Edición digital de imágenes para web, y contenido dinámico).



Adobe Dreamweaver



Adobe Flash



Adobe Fireworks

SOFTWARE DE DISEÑO MULTIMEDIA

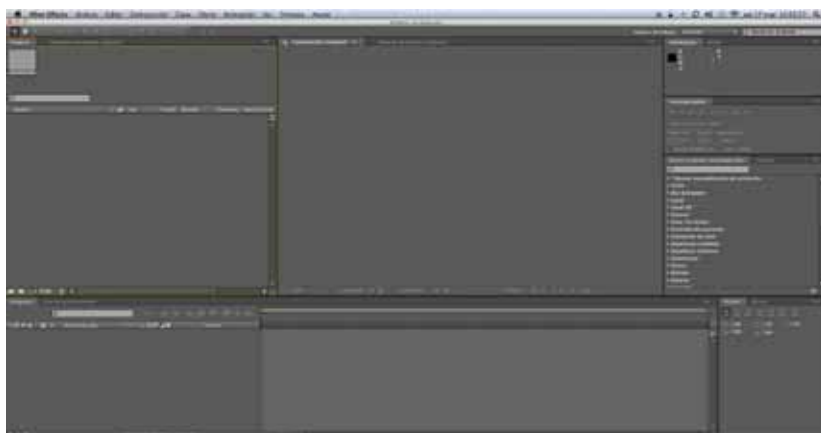
Adobe Premiere Pro (Edición digital de video)

Adobe After Effects (Creación de efectos especiales)

El diseño multimedia requiere cierto tipo de software especializado, tenemos que dividirlo en edición digital y creación de efectos especiales.



Adobe Premier Pro



Adobe After Effects

