



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR  
SEDE AMBATO**

**ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL**

**TEMA:**

**DISEÑO Y ELABORACIÓN DE LA PÁGINA WEB  
PARA LA ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL  
DE LA PUCESA**

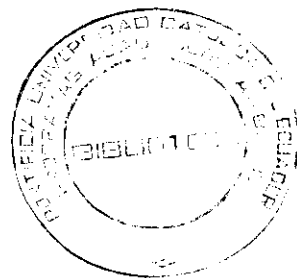
**AUTORAS:**

*DORIS HERRERA VIZUETE  
EVELING ORTIZ HARO*

**ASESOR:**

*ING. EDISON VIERA A.*

**AMBATO - ECUADOR  
2001**



---

*Ing. Edison Viera*  
*Asesor*

## AUTORÍA

En el presente trabajo se deja de manifiesto que la información vertida en sus páginas son de nuestra absoluta responsabilidad legal y académica, si hay textos tomados de otras obras, han sido transcritos con el fin de mejorar la propuesta.

*Doris Herrera*  
*Eveling Ortiz*

## DEDICATORIA

Con gran satisfacción  
este trabajo está dedicado  
a nuestros padres,  
por su incondicional respaldo,  
a nuestros esposos e hijos  
que impulsaron  
con amor y sacrificio  
nuestro esfuerzo  
hasta culminar con  
las metas propuestas.

*Doris  
Eveling*

## AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestro sentido agradecimiento  
a la Pontificia Universidad Católica  
del Ecuador, Sede Ambato y  
a la Escuela de Diseño Industrial  
por haber guiado nuestra  
formación profesional,  
en especial al Ing. Edison Viera  
que con gran mística hizo posible  
la culminación de esta bella Carrera.

Estamos seguras  
que con el profesionalismo  
adquirido en nuestros estudios  
pondremos en alto  
el nombre de nuestra  
prestigiosa Universidad.

*Doris Herrera*  
*Eveling Ortiz*

PORTADA.....	i
ASESOR .....	ii
AUTORÍA .....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
INDICE .....	vi

## CAPITULO I

1.1	Antecedentes.....	1
1.2	Justificación.....	2
1.3	Objetivos .....	3
1.3.1	Objetivo General.....	3
1.3.2	Objetivos Específicos .....	3
1.4	Planteamiento .....	4

## CAPITULO II

2.1	Marco Teórico .....	5
2.1.1	Evolución cronológica del computador.....	5
2.1.2	Internet.....	7
2.1.3	Páginas web.....	9
2.1.4	Proceso de Diseño de Webs.....	10
2.1.5	Edición de sitios Web .....	14
2.1.6	Programa de Gráficos .....	15
2.1.7	Programa de Animación.....	16
2.1.8	Diseño Gráfico .....	17
2.1.9	Relación Diseño Gráfico Diseño Web.....	19
2.1.10	La Escuela de Diseño Industrial.....	22
2.2	Posicionamiento Teórico Personal.....	23
2.3	Hipótesis .....	24
2.4	Variables .....	24

## CAPITULO III

3.1	Metodología.....	25
3.2.	Tabulación, Análisis e Interpretación .....	27

## CAPITULO IV

4.1	Propuesta .....	35
4.1.1	Estudio y Análisis Estructural .....	35
4.1.2	Análisis Gráfico .....	37
4.1.3	Bocetaje-Diagramación .....	42
4.1.4	Bocetaje-Página Principal .....	46

4.1.5	Diagrama Final.....	48
4.1.6	Extracción de Formas .....	49
4.1.7	Estilización de Formas .....	50
4.1.8	Elementos Gráficos .....	51

## CAPITULO V

Resultado.....	55
----------------	----

Conclusiones.....	61
Recomendaciones .....	62
Bibliografía .....	63
Glosario.....	64

## Anexos

# CAPITULO I

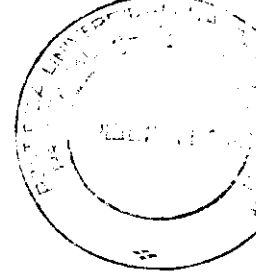
## **1.1. Antecedentes**

La era virtual en el mundo a originado cambios vertiginosos en los sistemas de comunicación tradicional, permitiendo actualmente un enlace más rápido entre el emisor y el receptor de la información.

El Internet y las páginas web han incursionado como una renovación de la tecnología, es sorprendente conocer que actualmente existen más de 200 millones de sitios web en la gran red de la informática en todos los idiomas y culturas del mundo.

Es la sociedad moderna de la informática a la que no podemos ignorar y es el cambio virtual al que estamos obligados a incorporar en nuestra cotidianidad.

Pese que Ecuador al igual que Latinoamérica ocupa mínimos porcentajes en el uso de Internet, no es menos cierto que en el mediano plazo este porcentaje habrá de mejorar, pues al existir la tendencia de la globalización son los gobiernos y las empresas quienes obligarán a tomar el camino de la realidad virtual, y es en este rumbo que la educación no puede quedar relegada en este proceso, este es nuestro reto que tenemos como alumnas de la PUCESA, hacer saber al mundo de nuestra presencia y existencia, de nuestras habilidades y destrezas.



## 1.2. Justificación

El mundo Web en la globalización cultural del presente siglo, impulsa especialmente a las instituciones de educación superior a formar parte activa de este medio informático y al estar la Universidad Católica del Ecuador, Sede Ambato, inmersa y actuando activamente con esta tecnología, la Escuela de Diseño Industrial, coadyuve con su aporte creativo y tecnológico a través de una página web, que en su estructura de a conocer la acción científica y el aporte que da con la formación de sus alumnos a la industria y su desarrollo, esto permitirá que las personas interesadas o que tienen vocación por el Diseño Industrial, conozcan el trabajo que con profesionalismo despliega la PUCESA en su hacer cotidiano.

Los conocimientos adquiridos en la Escuela de Diseño Industrial, tanto creativos como científicos y una adecuada técnica informática, que nos permitirá llevar a cabo la elaboración de la Página Web acorde a las necesidades del contexto, que satisfaga además los requerimientos de la sociedad por medio de los profesionales formados en este centro de educación superior e impulsará el desarrollo industrial del medio de influencia y con seguridad del país.

### **1.3. Objetivos**

#### **1.3.1. General**

Diseñar una página web con amplia información sobre la EDI que permita una incursión rápida y completa

#### **1.3.2. Específicos**

- Estructurar los elementos adecuados para el Diseño de la página web
- Elaborar una página innovadora que represente verdaderamente a una escuela de Diseño
- Realizar como propuesta la página web de la escuela de Diseño Industrial de la PUCESA.
- Elaborar un cuestionario y aplicarlo a los alumnos de Diseño Industrial.

#### 1.4. Planteamiento

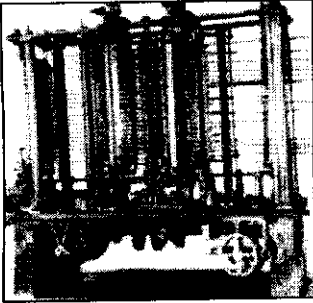
Detectada la situación de la Escuela de Diseño Industrial ante la falta de información sobre la misma en un campo tan importante como es el globalizado mundo web, se avizora la imperiosa necesidad de crear una página web que arroje una adecuada información tanto para la comunidad universitaria como para las personas que se interesan en ella, situación que nos lleva a plantear lo siguiente:

Bajo qué parámetros debe ser diseñada la Página web para la Escuela de Diseño Industrial de la PUCESA?, así nace la necesidad de encuestar a docentes y alumnos de la Escuela, de cuyos resultados nacerá la elaboración de una página con colores, formas, diagramación e información que satisfaga las necesidades de la escuela de Diseño y establecer una imagen innovadora para entrar en franca competencia con los centros de Diseño existentes, lo que dará oportunidad a docentes, dicentes y al mismo medio industrial de inmiscuirse con el avance del nuevo milenio

# **CAPITULO II**

## 2.1. MARCO TEORICO

### 2.1.1. Evolución cronológica del computador.



Máquina de 18.000 tubos



ENAC (Universidad de Pennsylvania)



Personal altamente calificado

La historia ha permitido al ser humano tener pleno conocimiento de cómo ha ido evolucionando la ciencia de la computación. El hombre con su innata curiosidad siempre estuvo en busca de nuevos instrumentos y procedimientos de medida y cálculo aplicables a sus necesidades es así como los primeros elementos utilizados para contar fueron los dedos de las manos, luego se desarrollaron varias máquinas dispositivos, teorías de cálculo, partiendo de lo elemental a lo complicado.

### Generaciones de los computadores.

Se puede decir que hasta el momento existen 5 épocas o generaciones diferentes.

#### *Primera Generación*

- Utiliza aproximadamente 18000 tubos
- Utiliza 300 voltios por tubo, razón por la cual produce excesivo calor
- Personal altamente calificado
- Costo elevado
- Velocidad del procesador: 2 milésimas por segundo
- Reparación de dos tubos por cada hora

## ***Segunda Generación***



IBM Introduce sistema

- Se cambia los tubos al vacío por transistores
- Almacenamiento interno en memorias
- Reparaciones cada cien horas
- Mejora de dispositivos de entrada y salida
- Velocidad del procesador: una millonésima de segundo

## ***Tercera Generación***



Chip Intel 4004

- Equipos básicamente más pequeños
- Multiprogramaciones
- Trabajo en tiempo compartido
- Renovación de dispositivos de entrada y salida

## ***Cuarta Generación***

- Computadores más pequeños
- Teleprocesamiento
- Costo elevado de funcionamiento
- Memorias electrónicas
- Comunicación entre computadores (**INTERNET**)
- Uso del CD ROM



Ensamblaje

## ***Quinta Generación***

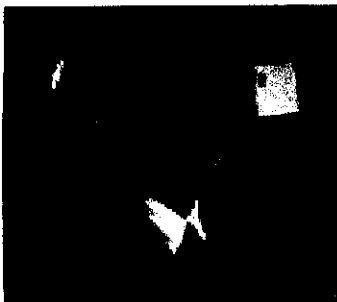
- Chips electrónicos procesadores
- Eliminación de la unidad de entrada
- Reconocimiento de la voz humana
- Almacenamiento de la información en base de datos relacionales

- Práctica de programas de inteligencia artificial
- Comunicaciones satelitales
- Inicia la época de la robótica

### 2.1.2. Internet



Conexión a Internet



La era virtual

“Internet es quizás el fenómeno tecnológico más importante de finales del siglo 20, esto se puede afirmar así debido al impacto tan grande que está produciendo a la sociedad en cuanto al intercambio de información que surgió espontáneamente y que hoy por hoy cuenta con muchos millones de usuarios conectados a ella, que cada día aumenta su cubrimiento en varios miles de equipos y personas conectándose en todas las latitudes del planeta”<sup>1</sup>.

Esto a generado un concepto nuevo en la sociedad moderna y se trata de la eliminación de las barreras de tiempo y espacio entre los hombres para comunicarse entre sí logrando lo que podríamos llamar el **planeta virtual** en donde no existen las fronteras que antes del Internet teníamos que pasar para tener acceso a la información. Más aún, gracias a las técnicas modernas de comunicaciones y a Internet, la última misión de exploración a Marte, llamada a Pathfinder, hizo posible la publicación inmediata, disponible a cualquier persona en el mundo, de una gran cantidad de fotografías e información técnica y científica sobre este planeta vecino en el sistema solar.

<sup>1</sup> CEKIT, “Internet Práctico”. 1999

Una definición más técnica podría ser: "Internet es una red internacional en la que un conjunto de computadoras se conectan entre sí y se comunican simultáneamente mediante un lenguaje común llamado protocolo"<sup>2</sup>.

Un computador que forme parte de esta red de redes puede comunicarse con otro en cualquier parte del mundo, con tal que este otro computador también esté conectado a Internet en ese momento.

Esta interconexión se logra gracias a los distintos tipos de enlaces, entre los que destacan los de fibra óptica, líneas telefónicas, microondas, satélites, etc. Los sistemas de Internet se basan principalmente en el modelo cliente servidor. Esto significa que en un punto de la red, hay un servidor que recibe solicitudes desde otras computadoras que estén en otro lugar de la red.

*Internet no tiene dueño.* La red Internet nació en 1969 como un experimento del Departamento de Defensa de los Estados Unidos, por crear un sistema de seguridad en caso de un ataque nuclear. Por otra parte, existen organismos que tradicionalmente se han encargado de ciertas tareas como son la definición de estándares, distribución de direcciones IP y asignación de los nombres que reciben los dominios en la red. Usualmente, lo que suele ocurrir es que algunas de estas tareas se delegan a organizaciones propias de cada país.

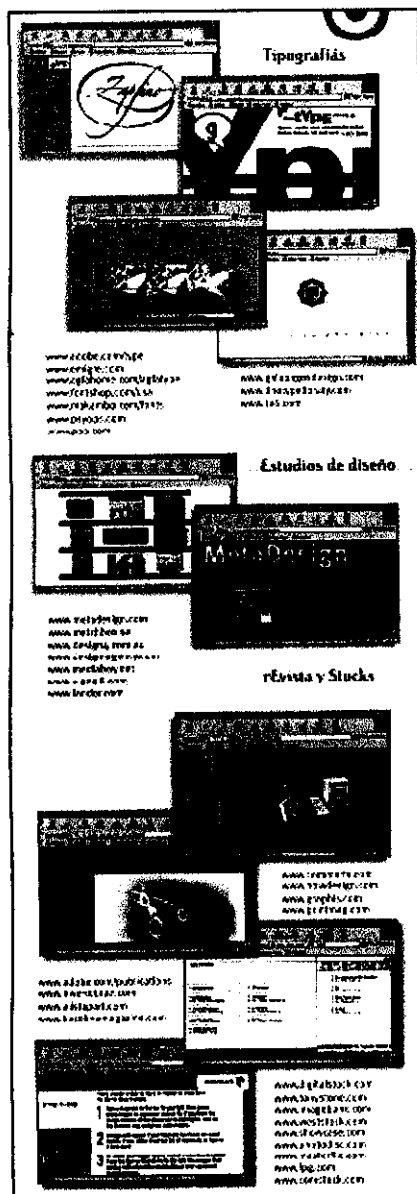
"El *World Wide Web* es el servicio más poderoso de Internet llamada la telaraña mundial también conocida como WWW, W3 o simplemente Web, apoya los hiper-

---

<sup>2</sup> CEKIT, "Internet Práctico". 1999

texto y los multimedia vía lo que llamamos páginas Web”<sup>3</sup>.

### 2.1.3. Páginas Web



“Son páginas de hipertexto que pueden ser consultadas mediante un navegador en modo gráfico y contienen texto formateado, imágenes, sonido, video y conexiones para manejar de forma fácil e interactiva la información”<sup>4</sup>.

Este es por tanto un medio de comunicación que permite cubrir gran cantidad de campos, desde el empresarial para poner a disposición de los usuarios de todo el mundo la información de los productos de su empresa hasta el ámbito personal donde permite plasmar la expresión artística y cultural del autor, compartiéndola con el resto de los usuarios.

En cualquiera de los casos, es de primordial interés que nuestra página sea conocida dentro del mundo de Internet, ya que en caso contrario nadie pasaría a verla por muy importante que fuese, por lo que tan importante es diseñar una buena página como realizar una buena promoción de ella.

Poner una página en Internet es algo sencillo, que no requiere de conocimientos muy profundos que se pueden adquirir con la información que se puede encontrar en la red.

<sup>3</sup> CEKIT, “Internet Práctico”. 1999

<sup>4</sup> [www.páginasweb.com](http://www.páginasweb.com). “Qué es y cómo se hace una página web”

#### **2.1.4. Proceso de Diseño de Webs**

“El proceso de Diseño de una web no difiere del que se requiere para la creación de materiales en otros formatos.

Para facilitar el trabajo vamos a dividir el proceso de diseño de nuestra página en cuatro fases, que son: composición, generación, publicación y difusión”<sup>5</sup>

**Composición**, que corresponde al trabajo puramente artístico de combinar la información de forma atractiva.

Esta fase se basa en la selección de la información que vamos a introducir, así como la forma en que la vamos a presentar, para que resulte atractiva al observador, es por tanto una representación artística , existe una serie de factores que consideraremos al realizar la composición para obtener un trabajo satisfactorio, estos son los siguientes:

- Aportar con información interesante sobre el tema en este caso, sobre la Escuela de Diseño de la PUCESA
- Si no se tiene conocimientos previos de HTML, realizar una composición sencilla, a la que posteriormente se pueda ir mejorando.
- Repartir la información en hojas de forma que el tamaño total de los ficheros que debe cargar cada hoja no conlleve un tiempo excesivamente alto.
- Colocar ayudas visuales que permitan dirigir la aten-

---

<sup>5</sup> [www.páginasweb.com](http://www.páginasweb.com). “Qué es y cómo se hace una página web

atención del observador.

- Incorporar enlaces a otras páginas relacionadas con la nuestra
- Facilitar el E-mail para permitir la comunicación con aquellas personas que están interesadas en nuestra página

**Generación**, que corresponde al trabajo técnico de crear los distintos ficheros que compondrán la hoja, para ello creamos un directorio en nuestro ordenador donde se vayan colocando todos los ficheros que componen la hoja, del mismo modo que se instalarán en el servidor de Internet para que respondan a los enlaces de la misma manera.

En esta fase utilizaremos programas gráficos y herramientas que se deben tomar en cuenta para la realización de Páginas Web y de las que hablaremos posteriormente.

**Publicación**, que corresponde a la colocación de los ficheros que conforman la hoja en un servidor de Internet en el que nos podamos alojar. Para ello el primer paso consiste en localizar el servidor que nos dejará espacio en su disco para colocar nuestra página. El espacio de disco que conceden a los usuarios es variable dependiendo del servidor, pero quizás el valor más extendido es de 2 Mbytes.

**Difusión**, que corresponde a dar a conocer nuestra hoja en todos aquellos lugares donde pueda en algún momento aparecer alguna persona interesada en nuestra página, para ello hay que introducirla en los meca-

nismos de navegación por la red, para que aquellas personas que puedan estar interesadas en la información disponible puedan encontrarla. Para conseguirlo se pueden utilizar tres mecanismos:

El primero y más importante es por transmisión personal a todas aquellas personas con las que nos relacionamos que puedan estar interesadas en ellas.

Y las otras dos formas, que a medio plazo son básicas para conseguir una buena difusión de nuestra página, son darla a conocer a los mecanismos de búsqueda de la red y colocar anuncios en otras páginas

“La desorientación de los usuarios al utilizar una web es muy común, caracterizada ya sea porque el usuario no sabe donde se encuentra, no sabe como regresar a un lugar conocido, no sabe como buscar la información que necesita o tiene la sensación de que está perdiendo algo importante a pesar de sus esfuerzos.

Es muy frecuente encontrar en la www páginas principales que presentan una lista tan amplia de hipervínculos que resulta muy fácil desorientarse en la exploración del web, así mismo hay otras en las que aparece solamente el tipo de enlace “ ir a la página siguiente” lo que constituye una linealización de la lectura del web en el sentido de que las posibilidades de navegación del usuario se limitan a las establecidas por el emisor. Aunque pueda parecer contrario a la filosofía del hipertexto, en esencia no lineal puede facilitar la lectura, si es esa la intención del autor del documento.

En ocasiones , la ruta propuesta por el autor aparece junto a otras posibilidades, lo que puede en-

tenderse como una fórmula en la que se le ofrece al usuario la opción de navegar a su gusto o siguiendo un mapa claramente preestablecido”<sup>6</sup>

Existen herramientas de navegación que pueden contribuir a contrarrestar la desorientación de los usuarios y son aquellas que representan de manera transparente las relaciones entre las diferentes secciones del web, tales como mapas que reflejan la estructura del documento y sus conexiones.

Existen fórmulas con las que se puede contrarrestar el síndrome de la desorientación así:

- a. Incluir visitas guiadas, es decir restringir la navegación, en áreas de la legibilidad, aunque se trate de una lectura lineal.
- b. Incluir mapas o diagramas del espacio hipertextual que le ayuden al lector a comprender la estructura del material, saber donde se encuentra y acceder directamente a los lugares a los que quiere ir.
- c. Incluir en el diseño uno o varios lugares claves que el usuario pueda identificar y recordar fácilmente. Esto puede conseguirse utilizando metáforas significativas, como suele hacerse al consolidar la asociación de la página principal con el ícono “home”.
- d. Incluir índices del contenido del web, aprovechando la experiencia lectoescritora tradicional de los usuarios.

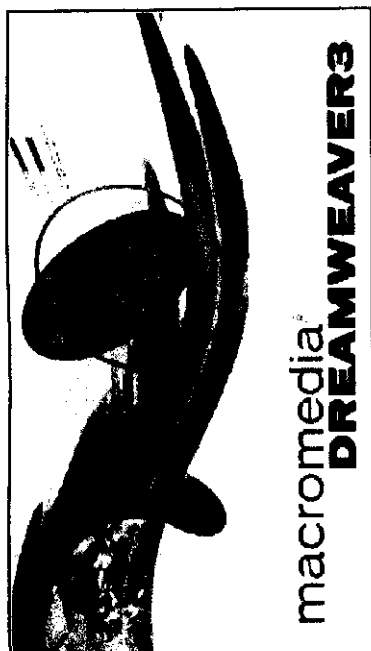
---

<sup>6</sup> GÓNGORA, Andrea. [www.webseducativas.com](http://www.webseducativas.com) “Diseño de ewbs educativas”.

### 2.1.5. Edición de sitios Web: Dreamweaver

“Dreamweaver 3.0 es un producto que se engloba dentro de una serie de herramientas que Macromedia aporta al mundo de la creación y publicación de contenidos en Internet.

Este conjunto de soluciones cubre con excelentes resultados prácticamente todas las necesidades profesionales de este sector”<sup>7</sup>.



Dreamweaver es un editor visual de páginas HTML. La mayoría de páginas web que se publican en Internet están compuestas en HTML.

HTML, es un lenguaje de marcación de hipertextos.

Dreamweaver es sin duda alguna el editor visual HTML más cotizado actualmente.

Si se analizan los cambios en el trabajo para desarrollar un sitio Web, que tanto difieren de lo que se hacía apenas dos años atrás, se observará que actualmente planificar un sitio, desarrollarlo rápidamente y gestionarlo eficazmente son tareas que se exigen al diseñarlo.

La compatibilidad del programa con otras aplicaciones (Flash, Fireworks), facilitan aún más la realización completa de un sitio Web, ya que hace posible la integración desde la misma aplicación (Dreamweaver) de todos los elementos gráficos y multimedia que se desee usar.

---

<sup>7</sup> CLUB DE USUARIOS DE INTERNET CIBERAULA. “Curso de macromedia Dreamweaver 3.0”.

## 2.1.6. Programa de Gráficos: Fireworks



Aunque casi todos los gráficos que utilizaremos para nuestra página Web son en mapa de bits, las ventajas de crearlos en un programa vectorial son múltiples. Puesto que las imágenes se pueden escalar sin pérdida alguna de calidad, nunca hay problemas para cambiar las dimensiones de una imagen, esto es muy importante puesto que con frecuencia necesitamos un nuevo gráfico para un icono, un menú, un botón, además el texto se mantiene editable indefinidamente, con lo que puede seguir modificándose una vez aplicados determinados efectos. Las funciones avanzadas de manejo de formas geométricas, colocación de los elementos etc., también son una gran ayuda para crear imágenes.

“La idea que hay tras programas tales como Fireworks es precisamente crear las imágenes en un entorno de creación vectorial, que permita tener siempre un disponible original, listo para preparar nuevas variantes sin ningún impedimento. Estos son sin duda la elección más aconsejable para los profesionales del diseño aplicado a la Web puesto que las características de los programas cubren todas las necesidades que nos encontramos a la hora de crear los elementos visuales de una página Web actual”<sup>8</sup>, sobre todo:

- Preparación de miniaturas de imágenes y procesado por lotes de los ficheros
- Creación de mapas de imagen

<sup>8</sup> [www.macstrosdelweb.com](http://www.macstrosdelweb.com). “Programas de gráficos”

- Recorte o despiece de imágenes grandes
- Generación de imágenes
- Transparencias de GIFs
- Optimización de color y tamaño de los ficheros gráficos
- Aplicación de efectos para crear imágenes interactivas, como los mouseover.

Fireworks destaca especialmente en tareas como el recorte de imágenes grandes en partes, para facilitar su descarga y para crear efectos especiales al ensamblar de nuevo la imagen en una tabla.



Además se puede crear animaciones GIFS mediante fotogramas o utilizando capas. Insertando o dibujando objetos en los diferentes fotogramas, que pueden duplicarse o repetirse con variaciones en la posición del objeto, se genera la animación mediante un proceso que sorprende por su rapidez

### 2.1.7. Programa de animación: Flash

Las películas de Flash son imágenes y animaciones para los sitios Web. Aunque están compuestas principalmente por imágenes vectoriales, también pueden incluir imágenes de mapa de bits y sonidos importados. La películas Flash pueden incorporar interacción para permitir la introducción de datos de los espectadores, creando películas no lineales que pueden interactuar con otras aplicaciones. Los diseñadores de la Web utilizan Flash para crear controles de navegación, logotipos animados, animaciones de gran formato con soni-

do sincronizado e incluso sitios Web con capacidad sensorial. Las películas Flash son gráficos vectoriales compactos que se descargan y se adaptan de inmediato al tamaño de la pantalla del usuario.

Es más que probable que haya visto e incluso utilizado películas Flash en muchos sitios Web, como por ejemplo Disney®, Los Simpson® o Coca-Cola®. Millones de usuarios de la Web han recibido Flash Player con sus PC, navegadores o software del sistema; otros lo han descargado desde el sitio Web de Macromedia. Flash Player reside en el PC local, donde puede reproducir películas en navegadores o como aplicaciones independientes. Ver una película de Flash en Flash Player es similar a ver una cinta de vídeo en un aparato de vídeo, siendo Flash Player el dispositivo que se utiliza para ver las películas creadas con la aplicación de creación de Flash.

### **2.1.8. Diseño Gráfico**

“Diseño es el conjunto de actos de reflexión y formalización material que interviene en el proceso creativo de una obra original, viabilizar la emisión de mensajes a través de elementos visuales impresos.

***Funciones del Diseño.-*** Dentro de la comunicación tiene 4 funciones:

- Atrae la atención
- Mantiene la atención
- Transmite información

- Hace que la Información se recuerde”<sup>9</sup>.

**Convocar la atención.-** Se logra por medio del color principalmente, influye también la organización de los elementos gráficos, la combinación del color con el mayor contraste es lo más visible, sin embargo no hay que utilizar combinaciones que lleguen a molestar.

**Mantener la atención.-** Lo ideal es que se estimule la vista a una sencilla exploración, la jerarquía de los diferentes elementos en el diseño estarán determinados por el tamaño, el color, la forma, la posición, la ubicación. Al diseñar bloques de textos, la combinación más legible es negro sobre blanco, después negro sobre amarillo, amarillo sobre negro verde sobre blanco y rojo sobre blanco.

**Transmitir información.-** En el instante en que un color capta y mantiene la atención, también debe comunicar satisfactoriamente el carácter y el contenido de una imagen en el curso del diseño los mensajes gráficos.

**Hacer que la información se recuerde.-** Cuando ya se ha captado y retenido la información la tarea final del mensaje es hacer que trascienda en la memoria. No existen normas definitivas que nos permitan unir colores a estados emocionales o críticos determinados.



<sup>9</sup> PUGA, Antonio. “Diseño Gráfico”. Compendio.

### 2.1.9. Relación Diseño Grafico – Diseño Web

En la historia del diseño, hemos pasado por todo tipo de experiencias que han forjado los conceptos de figura y forma visual, desde los primeros pintores rupestres hasta llegar en esta centuria a los arquitectos innovadores. Ellos, con su manera de imaginar, crear y plasmar formas sobre el papel y sobre las tierras incursionaron en muchos países en el área del diseño global. Hasta mediados de este siglo todavía se los contrataba para trabajar más allá de la obra de construcción, en la planificación de la imagen del edificio en cuestión, mientras tanto se terminaba de formar una carrera creada a fines del siglo anterior que se especializaba en comunicar: El Diseño Gráfico.

El término Diseño Gráfico se ha debilitado tecnológicamente, un término más adecuado es: “Diseño de Comunicación Visual”.

“El Diseño de Comunicación Visual se ha ido convirtiendo paulatinamente en una profesión que integra profesiones y enfoques de diversas disciplinas en una competencia visual profunda y conformada por múltiples niveles.

Se han suavizado los límites entre las diferentes disciplinas. Sin embargo los diseñadores necesitamos reconocer nuestros límites profesionales”<sup>10</sup>.

Los avances en tecnología de medios y la economía de información han impactado profundamente la practica

---

<sup>10</sup> Revista “Papagayo” 21. pág. 4.

del Diseño de Comunicación Visual, quienes diseñamos nos enfrentamos a nuevos desafíos, ha aumentado la gama y complejidad de los temas relativos al diseño, el reto es entonces la necesidad de un mayor equilibrio ecológico entre los seres humanos y su entorno socio cultural y natural.

El diseño creativo, responsable y efectivo debería dar buenos resultados tanto para el cliente como para el diseñador. Atrás quedó el tiempo en el que el Diseño Gráfico era visto como una labor de un artista que dibuja cosas lindas (problema aun latente en nuestro país). Hoy en día nuestra profesión es un negocio, y uno muy importante para la comunicación.

Por otra parte un diseñador no solo debe hacer gráficos, sino que debe estar en capacidad de asimilar las fortalezas de una empresa, es decir extraer y potenciar aquellos rasgos que caracterizan su modo de ser y hacer, su cultura y calidad para así crear una identidad corporativa que la haga fuerte sin imitar a ninguna otra, que venda o sea reconocida únicamente por su propia imagen.

Todas las empresas hoy en día buscan una identidad que las hagan diferentes, es así que tratan de unificar el diseño gráfico, publicitario, editorial y señalético, conjuntamente con el diseño industrial y arquitectónico para formar un todo que haga posible aquello.

La tecnología ha aportado enormemente en el diseño gráfico proporcionando herramientas que facilitan la

realización y mejoran el resultado.

La fotocomposición que requería de complejos procesos en el laboratorio fotográfico, puede hacerse con increíble facilidad en un computador. El manejo de la tipografía ha sido otro enorme avance aportado por las herramientas informáticas.

La tecnología no solamente brinda nuevas posibilidades a los realizadores, sino que, modifica aceleradamente la apreciación del público que busca placer siempre en nuevas experiencias visuales.

“Con la aparición de Internet los diseñadores gráficos o de comunicación visual estañen el desafío de diseñar antes para ser vistos en pantallas de computador y de utilizar la animación, el audio, el video, la interactividad, teniendo en cuenta que incursionar en nuevas áreas para mejorar sus realizaciones.

Como si esto fuera poco, se produce el desafío más grande de los últimos tiempos: La publicidad optativa, que es la que se practica en Internet. Uno ve la publicidad cuando es cautivado por un mensaje atractivo y decide verla.

Cuando estamos en un sitio en el Internet, vemos unas franjas de publicidad que, bajo diferentes argumentos intentarán que el público cliquee sobre ellas.

Ahora como nunca, la creatividad y el ingenio, sumados a una bella realización gráfica son los elementos indispensables para lograr que el público elija por su propia voluntad acceder a la oferta que les pondremos”<sup>11</sup>.

---

<sup>11</sup> Revista “Papagayo” 18. pág. 3.

## 2.1.10 La Escuela de Diseño Industrial



Edificio de la EDI



Cafetería



Secretaría de la EDI

“Buscando nuevas opciones de carreras acordes a nuestro medio la Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato elaboró un proyecto de estudios en Diseño Industrial con el fin de formar profesionales capaces de poner en práctica sus conocimientos en las Industrias.

El 13 de Octubre de 1994 se creó el curso propedéutico de Diseño Industrial para dar información acerca de éste y conocer el interés de los asistentes, teniendo mucha acogida por lo que el 31 de Marzo de 1995 se envía un oficio al Dr. Angel Jadán Peralta, coordinador de los programas académicos de la PUCESA, en donde se da a conocer la aprobación de la creación de la Escuela de Diseño Industrial<sup>12</sup>.

Desde esa fecha se imparten normalmente los conocimientos teóricos y prácticos en las aulas siendo su primer Director el Arq. Raúl Cañizares , hasta Octubre de 1996, fecha en la cual asume la dirección el Arq. Iván Andrade logrando la creación del nuevo edificio de la PUCESA en el Tropezón en cuya parte superior funciona la Escuela de Diseño Industrial.

Actualmente la EDI está bajo la dirección del Ing. Edison Viera.

<sup>12</sup> MANUAL DE LA PUCESA

## **2.2. Posicionamiento Teórico Personal**

El direccionamiento del presente trabajo es el de ubicar a la Escuela de Diseño Industrial dentro de un contexto educativo e investigativo aplicando la interactividad que nos permite el Internet, de tal manera que al utilizar esta herramienta de la Informática permita a quienes visitan la página web de la Escuela conocer un poco más de cerca el entorno universitario, sus actividades, personal docente entre otros, lo que permitirá darnos a conocer no solo a nivel regional, porque como sabemos no hay límites en la gran vía de la Informática, así habremos conseguido en primer lugar una ubicación de la Escuela de Diseño Industrial en el Internet a través de la página web, en segundo lugar es el haber contribuido en el desarrollo académico y profesional en el que se ha orientado la Escuela para este nuevo milenio.

El diseño y elaboración de la página web establece un vínculo directo de los involucrados a través de la generación de ideas, establecimiento de necesidades, investigación científica, todos estos elementos enfocados a proporcionar al visitante de Internet de toda la información y datos de interés que puedan demandar de nosotros.

### **2.3. Hipótesis**

El Diseño y elaboración de una página web permite a la Escuela de Diseño Industrial darse a conocer por medio del Internet donde su presencia sea demandada.

### **2.4. Variables**

*Variable Independiente:* Página Web

*Variable Dependiente:* Escuela de Diseño Industrial de la PUCESA

# **CAPITULO III**

### **3.1. Metodología**

El problema detectado se convierte en una generalización de la cuál se determinarán sus componentes que pueden tomarse de las necesidades de docentes y discentes para plantear la solución, determinar una propuesta siguiendo algunos de los pasos de la metodología de Bruno Munari que conducirá al logro de los objetivos propuestos, apoyados en la participación de los involucrados en el proceso.

Los pasos que tomaremos en cuenta para solucionar el problema que data principalmente de la desinformación sobre la Escuela de Diseño a través de una página web son los siguientes:

- Definición del problema, que viene dado por la desinformación de las personas interesadas en la Escuela de Diseño Industrial , sumada a una falta de identidad dentro del Mundo Web.
- Recopilación y análisis de datos que se efectuó a través del Internet, sobre programas para webs y unidades conceptuales, investigación de campo a través de encuestas de las cuales se tomó la mayor parte de datos para someterlos a un análisis de los que se desprenden las conclusiones que nos llevan a plantear una cierta estructura para la página.

- Proceso Creativo, utilizamos para el efecto los resultados a base de conclusiones, aquí nacerá la determinación de formas y disposición.
- Tecnología, para la elaboración de la página utilizaremos programas como Dreamweaver para su realización, flash para gráficos y animaciones, además Corel, Autocad, entre otros, para facilitar el proceso gráfico, las fotografías incluidas en la página serán tomadas a través de una cámara digital
- La mejor opción es sometida a experimentación para corregir errores, hacer cambios donde sea necesario, para dar paso a la solución del problema que será la página web de la Escuela de Diseño de la PUCESA.

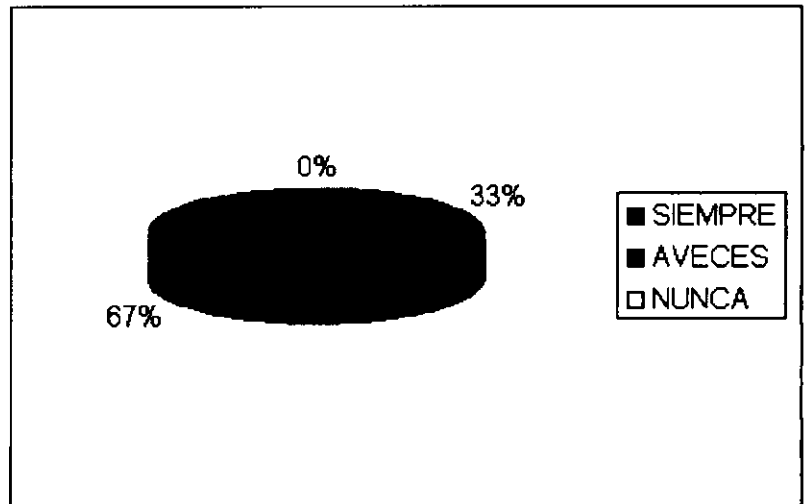
Tomando en cuenta la Investigación de Campo presentamos el siguiente Diseño Estadístico y los resultados arrojados.

### 3.2. Tabulación, Análisis e Interpretación

#### Pregunta 1.

¿Ha tenido oportunidad de navegar en el Internet?

DECISIÓN	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
SIEMPRE	9	33,34
A VECES	18	66,66
NUNCA	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100,00</b>



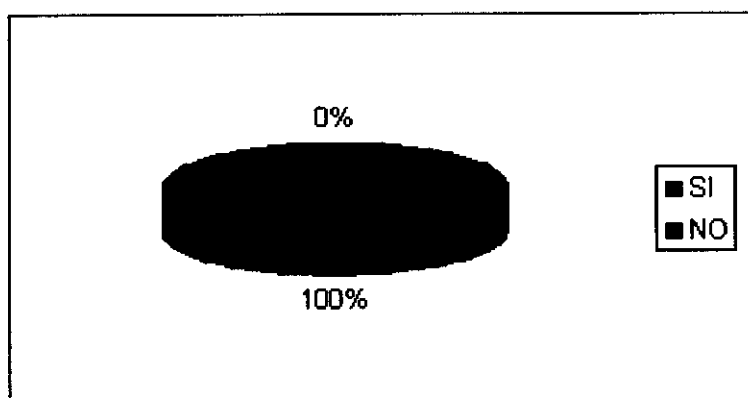
#### Análisis

De las 27 personas encuestadas 18 contestan que utilizan el Internet casi siempre y 9 siempre por lo tanto en Internet si es manejado dentro de la Escuela de Diseño Industrial de la PUCE

## Pregunta 2.

¿En el programa de estudios de la Universidad considera necesario implementar el uso del Internet?

DECISIÓN	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
SI	27	100,00
NO	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100,00</b>



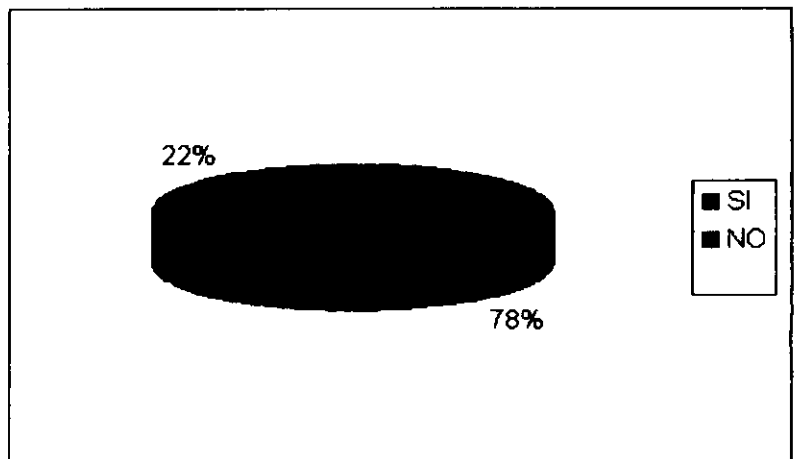
## Análisis

El 100% de las personas encuestadas contestan que si de lo que se desprende que el Internet a más de ser útil se considera necesario, sobre todo para un alumno de educación superior

### Pregunta 3.

¿Conoce Ud. Lo que es una página Web?

DECISIÓN	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
SI	21	77,77
NO	6	22,23
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100,00</b>



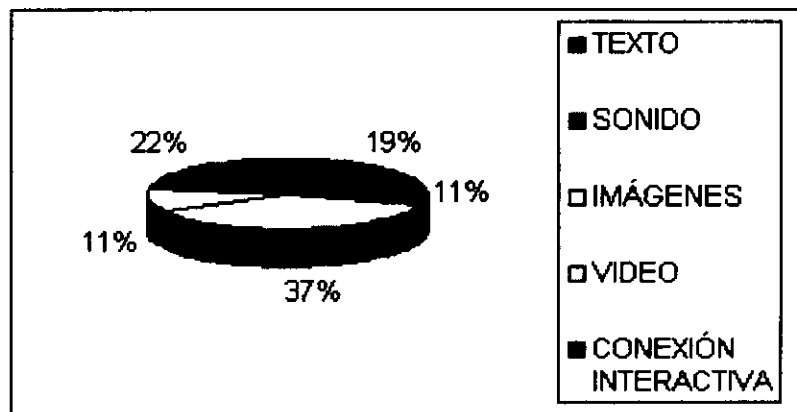
### Análisis

De los resultados se desprende que el 77.77% de las personas encuestadas sabe lo que es una página Web y tan solo el 22.22% no lo sabe, esto nos da una idea clara de que diseñaremos para gente que sabe de lo que se trata.

#### Pregunta 4.

¿Qué considera lo más importante en una página Web?

DECISIÓN	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
TEXTO	5	18,51
SONIDO	3	11,11
IMÁGENES	10	37,03
VIDEO	3	11,11
CONEXIÓN INTERACTIVA	6	22,22
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100,00</b>



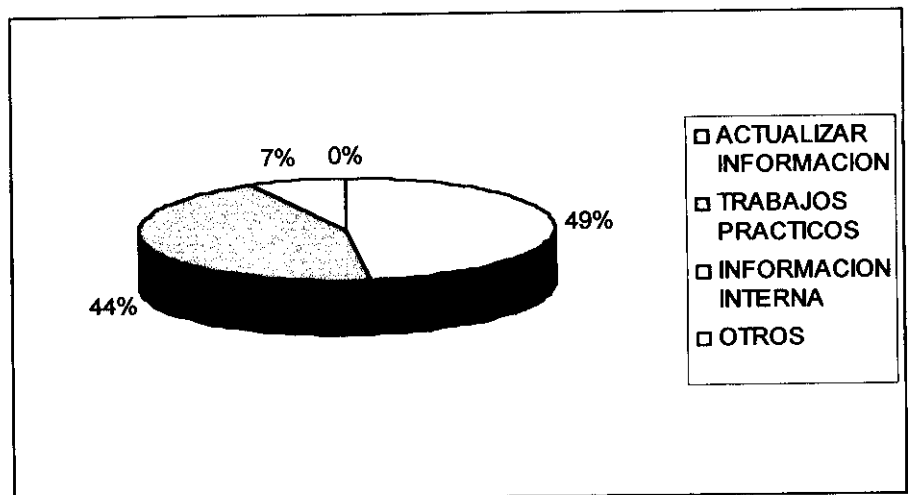
#### Análisis

El 37.03% de los encuestados considera que lo más importante son las imágenes. El 22.22% la conexión interactiva y en porcentajes mínimos el texto, el video y el sonido. Se desprende por lo tanto que mayor importancia tienen las imágenes sin menoscabar el texto que también resulta importante.

### Pregunta 5.

Cree usted que el tener una página Web de la Escuela, sería de utilidad para...

DECISIÓN	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
ACTUALIZAR INFORMACION	13	48,14
TRABAJOS PRACTICOS	12	44,44
INFORMACIÓN INTERNA	2	7,41
OTROS	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100,00</b>



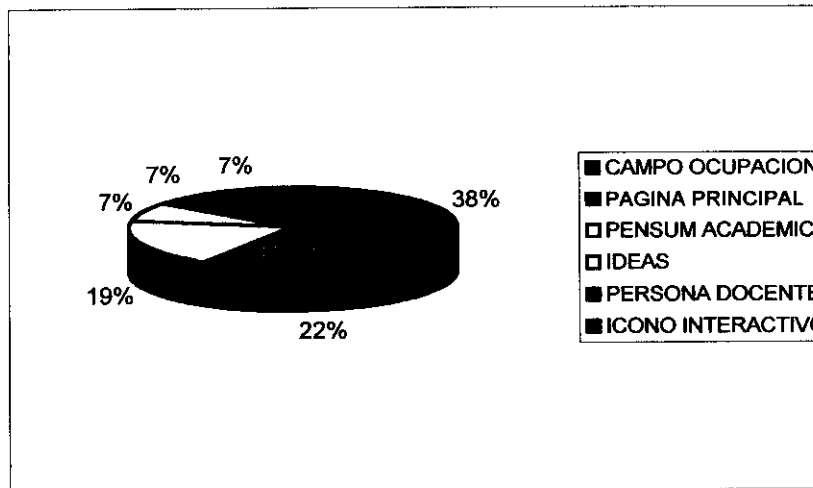
### Análisis

El 48.14% cree que la actualización de la información es importante también que se utilizaría la página para trabajos prácticos, por lo tanto en la página predominarán, temas de actualidad e información interna.

### Pregunta 6.

¿Qué aspectos cree usted que debería destacarse en la página Web de la Escuela de Diseño Industrial?

DECISIÓN	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
CAMPO OCUPACIONAL	10	37,03
PAGINA PRINCIPAL	6	22,22
PENSUM ACADEMICO	5	18,51
IDEAS	2	7,4
PERSONAL DOCENTE	2	7,4
ICONOS INTERACTIVOS	2	7,4
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100,00</b>



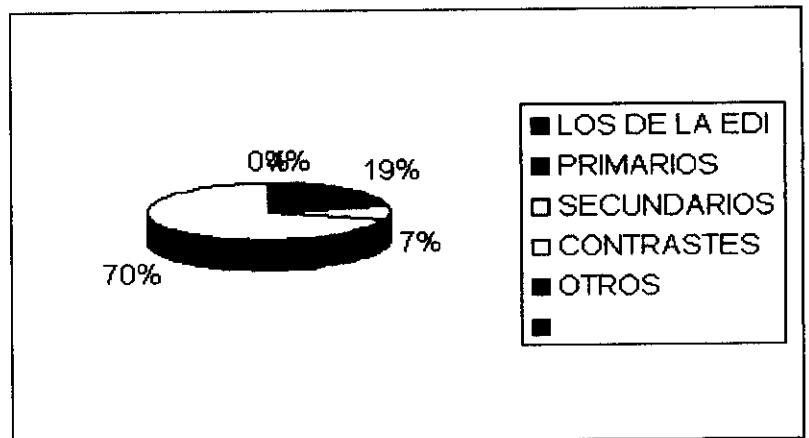
### Análisis

El 37.03% cree necesario enfatizar el campo ocupacional del diseñador, mientras que el 22,222% destacaría la página principal así como actividades e información sobre la Escuela.

### Pregunta 7.

¿Qué colores deberían predominar en la Web?

DECISIÓN	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
LOS DE LA EDI	1	3,70
PRIMARIOS	5	18,51
SECUNDARIOS	2	7,40
CONTRASTES	19	70,37
OTROS	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100,00</b>



### Análisis

Los contrastes predominarán en la web sin dejar de tomar en cuenta combinaciones tanto primarias como secundarias, se excluirán las tonalidades grises.

# **CAPITULO IV**

## **4.1. Propuesta**

Nuestra propuesta está basada principalmente en los resultados de las encuestas realizadas, tomando en cuenta que los aspectos formales para la realización de una web deben ir de la mano con conceptos de colores, tipos de letra, tamaños, distribución de la información en la pantalla, entre otros aspectos.

Enfocaremos nuestro diseño desde los siguientes puntos:

- a. IMPACTO VISUAL
- b. INTERACTIVIDAD
- c. INFORMACIÓN COMPLETA
- d. GRAFICOS E IMÁGENES

A continuación analizaremos los elementos que compondrán nuestra web.

### **4.1.1. Estudio y análisis estructural**

Hemos tomado en cuenta que las personas interesadas por visitar un sitio web de una Escuela Diseño Industrial lo primero que necesitan es una completa información sobre todos los aspectos referentes a la misma, es así que nuestra página se compondrá de:

**Introducción.** Es una animación continua realizada en FLASH, está basada en los conceptos generales de Diseño Básico, con el fin de que el momento de

hacer el enlace desde la página de la PUCESA hacia la de la EDI mantenga el interés.

**Página Principal.** La dividiremos en dos frames, uno que se mantendrá siempre a la izquierda de la pantalla con todo el menú que contiene nuestra web, esto permitirá un rápido acceso evitando que el usuario se pierda o no pueda volver al inicio. El otro será en donde se visualice un collage con imágenes de la escuela, la mascota y el eslogan.

**El Menú.** O sea los enlaces de páginas, que llevarán toda la información con gráficos, imágenes y textos. Aquí se encontrarán:

- **Historia** de la Escuela de Diseño Industrial.
- **Información** general como: objetivos y metas, perfil profesional del diseñador y los campos ocupacionales.
- **Carrera**, contendrá el título, el pènsun, autoridades y docentes.
- **Calendario**, las fechas más importantes que se deberían conocer como: inicio de matrículas, inicio de clases, etc.
- **Requisitos**, todo lo que se necesita para ser parte de la EDI.
- **Galería** de Proyectos, con fotografías e ilustraciones de proyectos elaborados por los alumnos de la EDI.
- **Alumnos**, nómina de los alumnos por niveles y fotografías grupales.

- **Novedades**, información de cursos, fiestas eventos especiales etc.
- **Clasificados**, anuncios de personas interesadas en buscar diseñadores, o Profesionales en busca u oferta de trabajos.

#### 4.1.5. Análisis gráfico

##### Las formas



El marco que se mantendrá siempre visible en la página web está basada en la estilización por sustracción de dos letras, la D y la I (Diseño Industrial). Sus formas orgánicas a la vez denotan fluidez y desarrollo.

##### Los colores

Según el resultado de las encuestas, nuestra página será elaborada con colores contrastantes, por ello hemos considerado los contrastes que se forman entre los colores primarios y secundarios: amarillo con violeta, azul con naranja y rojo con verde.

##### ¿Por qué el contraste azul – naranja?

Considerando que los colores corporativos de la Universidad Católica del Ecuador son el azul y el blanco, decidimos trabajar con el contraste azul – naranja para darle mayor impacto a la página web y no desentonar con los colores del alma máter.

A estos colores los trataremos desde un punto de vista connotativo, es decir, no como parte de la forma sino como elementos psicológicos, simbólicos y emblemáticos<sup>13</sup>, para captar la atención y fortalecer una identidad en nuestra Escuela de Diseño Industrial.

Es por esto que:

**El Azul.-** A más de ser el color corporativo de la PUCE, o sea un color emblemático, es el símbolo de la profundidad, del mar y del cielo, es inmaterial y frío; genera una sensación de placidez alucinante distinta de la calma o reposo terrestres, propios del verde. (Color WEB # 003399).

**El Naranja.-** Más atrayente que el rojo, posee una fuerza activa, radiante y expansiva, tiene un carácter acogedor, cálido, estimulante; un dinamismo positivo y energético, cualidades existentes en los docentes y discentes de la EDI. (Color WEB # EA7B00).

**El Blanco.-** También es color corporativo de la PUCE, expresa paz y pureza, triunfo, gloria e inmortalidad; crea una impresión luminosa de infinito. "El blanco es el fondo universal de la comunicación gráfica"<sup>14</sup>.

## **Las Imágenes**

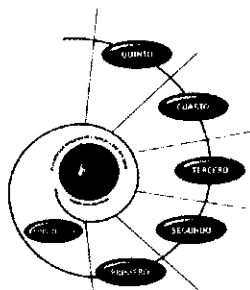
En nuestra web tendremos imágenes digitalizadas y caricaturas.

---

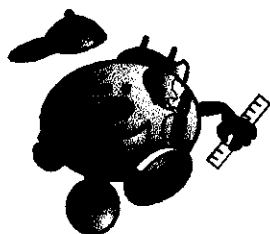
<sup>13</sup> MOLES, A. "Grafismo Funcional"

<sup>14</sup> MOLES, A. Idem

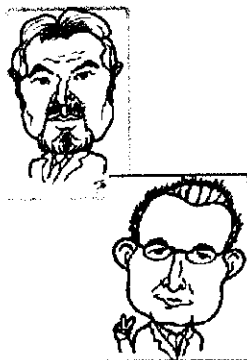
Las clasificaremos de acuerdo a la función que cumplirán:



a. **Botones**, serán los mecanismos de exploración de la web como: las viñetas del menú, el sello de la PUCESA, los botones del espiral, etc, (imágenes – enlace).



b. **Ilustrativas y/o explicativas**, tendrán relación de complementariedad con el texto, ampliarán el significado del mismo o aportará nuevos sentidos al mensaje que pretendemos expresar. Un ejemplo de imagen ilustrativa se da en las variaciones de la mascota de la EDI para cada enlace de la web, o en las imágenes que se anexan en el pénsun de estudios y las fotografías de proyectos, alumnos, etc. Las caricaturas de los docentes ilustrarán, entre otras cosas, las destrezas de las personas que se instruyen en la Escuela.



c. **Parceladoras**, que contribuirán con la organización de la información en la pantalla, separando una sección de otra, etc. Más que estética, su misión es comunicativa.



d. **Icónicas o metafóricas**, su misión será la de sintetizar gráficamente un concepto, por ejemplo los engranes, el sobre del mail, o las variantes de la mascota etc.

e. **Decorativas**, su inclusión será meramente estética.

### Los textos

**AaBbCc**  
**AaBbCc**

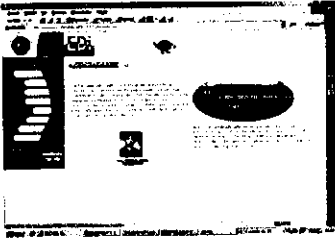
Procuraremos que nuestros textos expresen ideas con exactitud, que sean cortos y precisos, que contribuyan a que el lector reconstruya el sentido del mensaje e incluiremos una idea por párrafo.

La tipografía que emplearemos garantiza la legibilidad principalmente en las páginas que contienen información escrita, por ello utilizaremos las fuentes: Arial que es simple y sin serifas, Comic y President que tienen un valor más artístico pero sin embargo no dejan de ser legibles. El tamaño de la letra será generalmente el 12 pero variará de acuerdo a las necesidades.

El color del texto es otro de los aspectos que determinan su legibilidad, hemos de procurar un alto contraste entre el fondo de la página y el color del texto.

### La distribución de la información en la pantalla

Para captar la atención del usuario hacia zonas específicas de la pantalla utilizaremos una distribución en



tablas (texto-gráfico, gráfico-texto) porque son la forma más usual de organizar la información en una página web. Son muy útiles para presentar sintéticamente las ideas y permiten representar de manera esquemática los conceptos, lo que facilita la identificación de las relaciones entre los mismos.

## El sonido

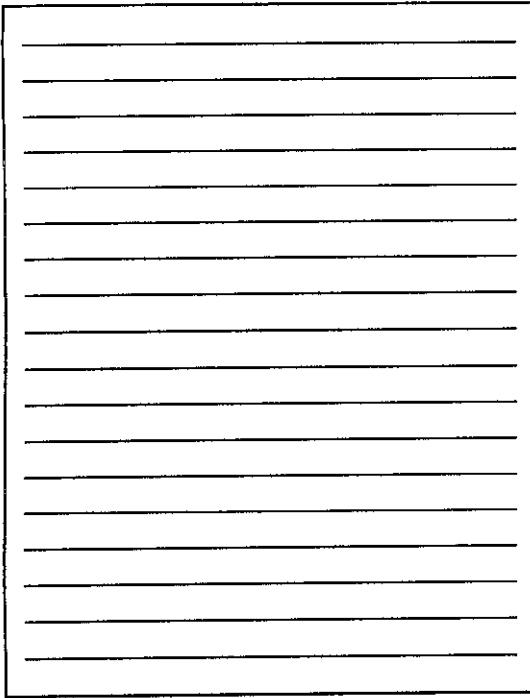
Existirá una intencionalidad evidente, pues puede provocar pérdida de atención y cansancio si su inclusión no cumple una función explícita.



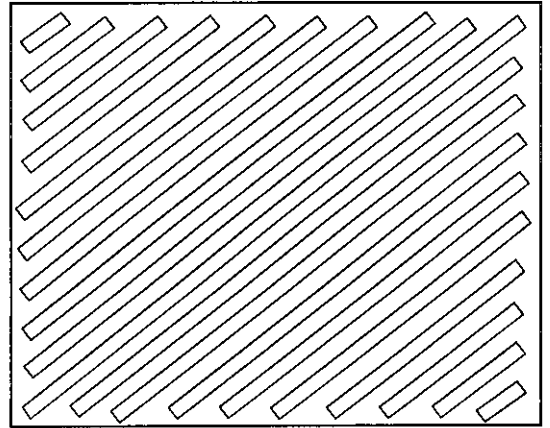
Para la introducción escogeremos un tema que evoque el espacio en donde se desarrolle un “todo” como por ejemplo “Mea Culpa” de Enigma, y para los botones, efectos de sonido que capten la atención de los visitantes.

**BOCETAJE**

bocetaje - diagramación

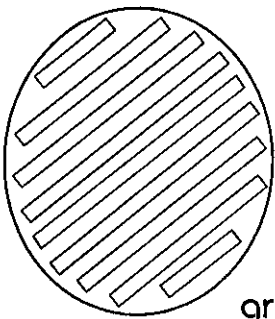
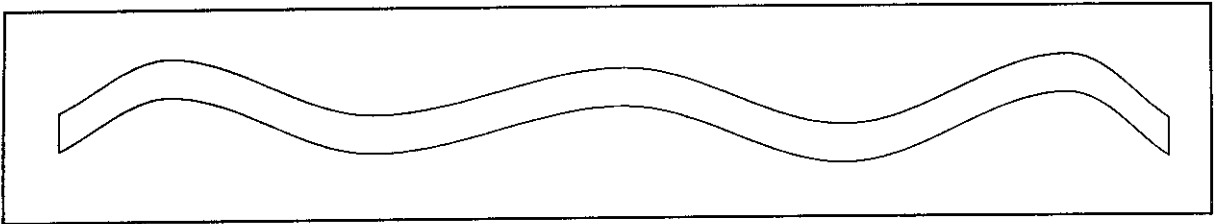


texto

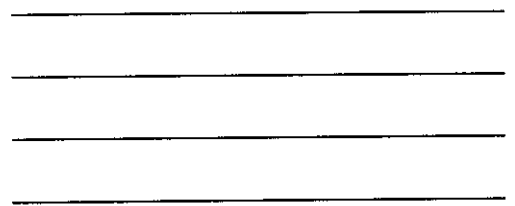


gráfico

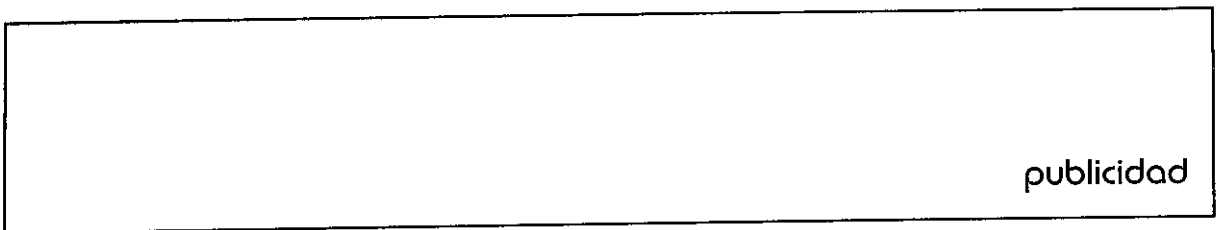
animación



gráfico

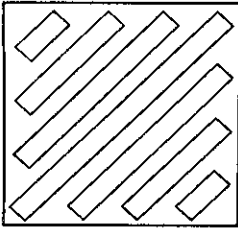


texto

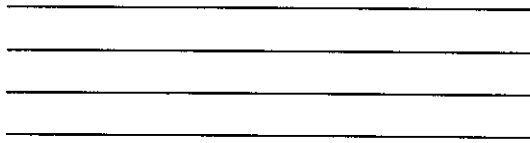


publicidad

gráfico

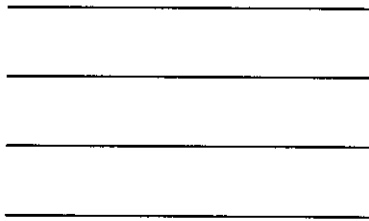


texto

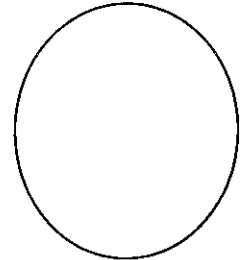


animación

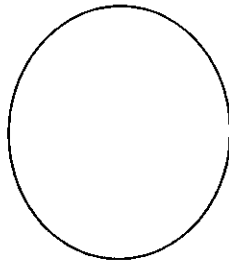
texto



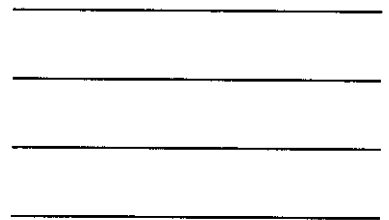
gráfico



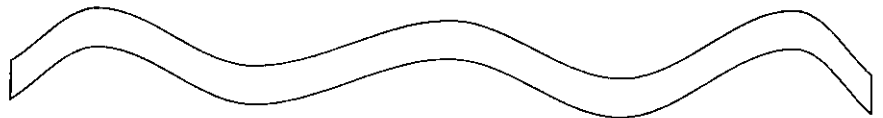
gráfico



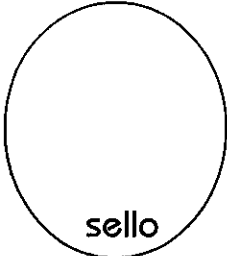
texto



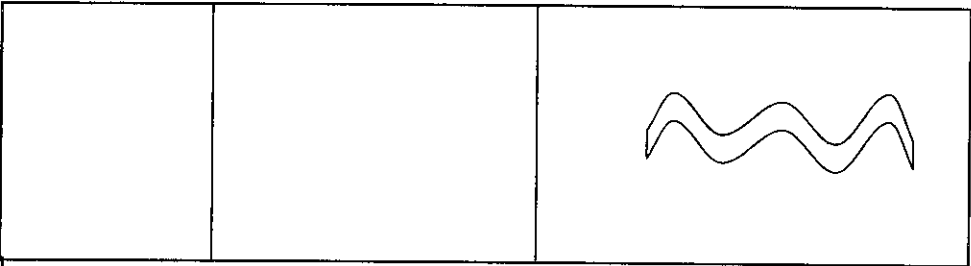
menú



animación



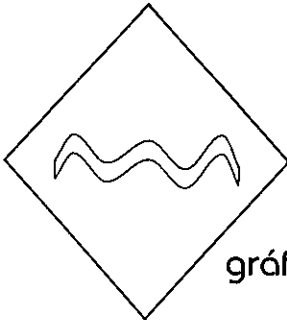
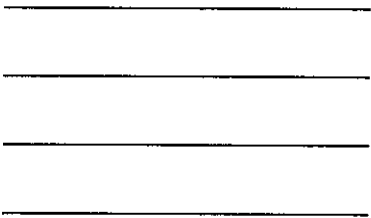
sello



animación

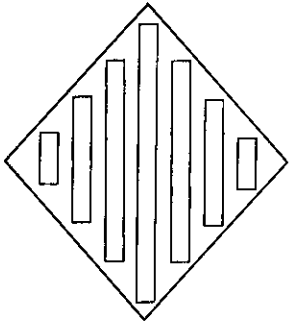


texto

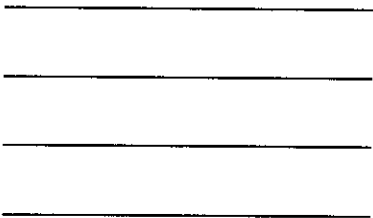


gráfico

gráfico



texto

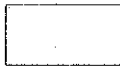


menú

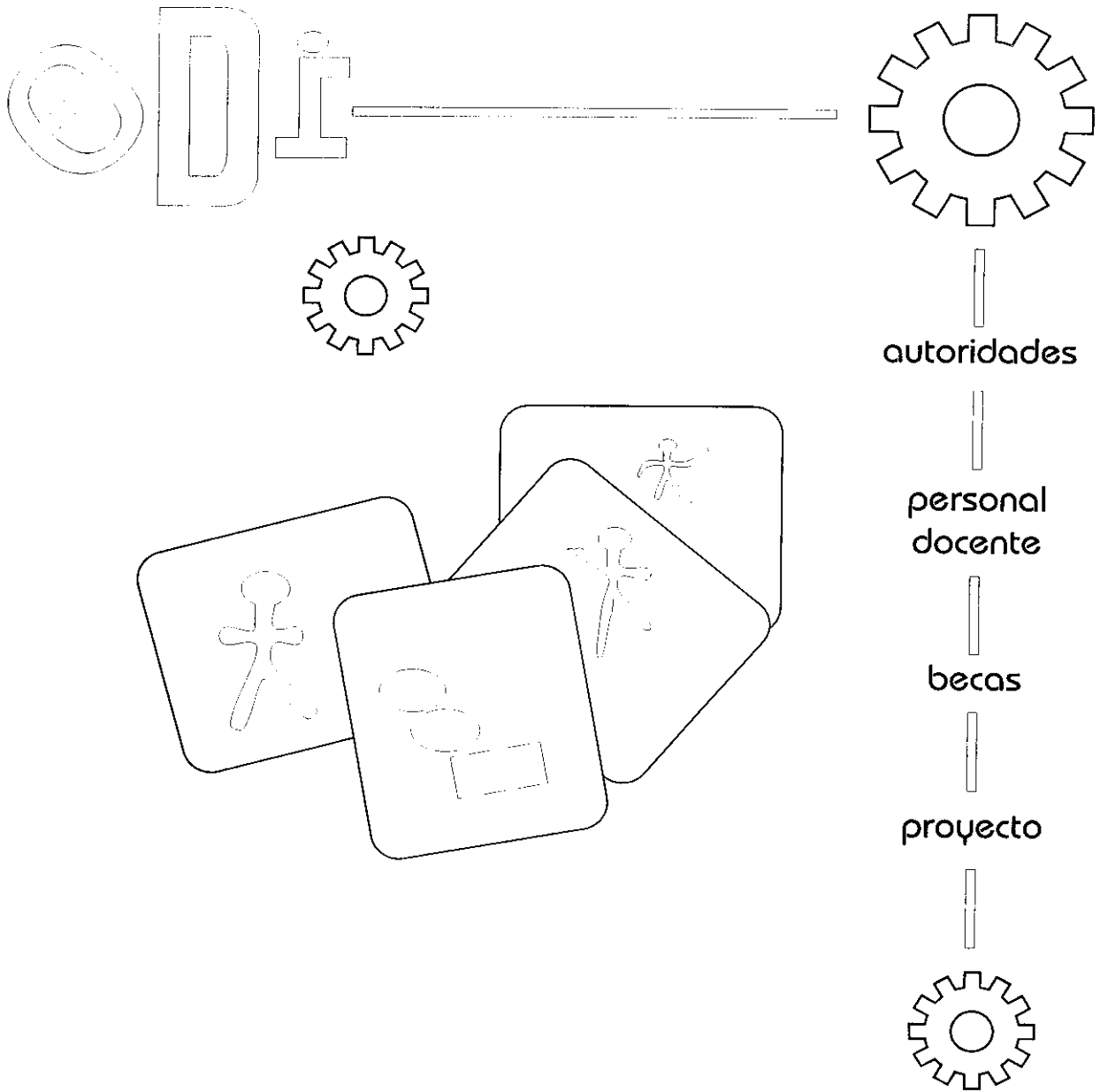


collage de fotografía

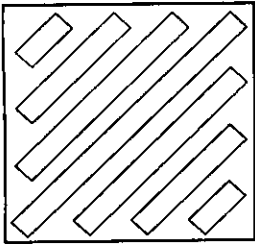
# ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL



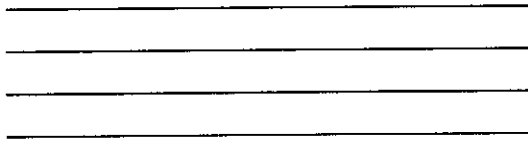
- ➔ Autoridades
- ➔ Personal Docente
- ➔ Alumnos
- ➔ Becas
- ➔ Proyectos
- ➔ Clasificados



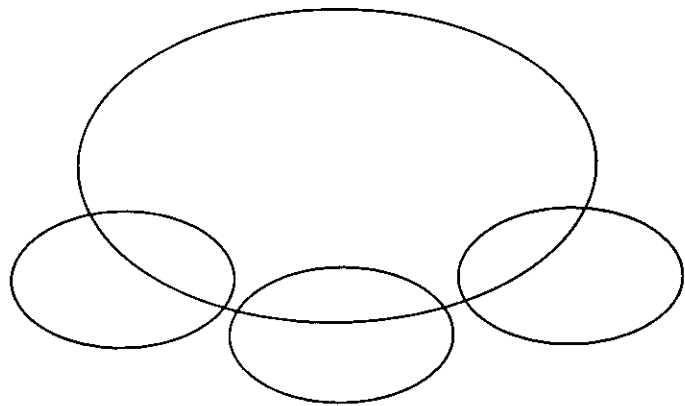
gráfico



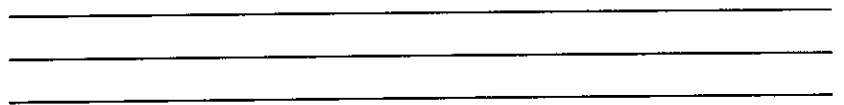
texto



animación

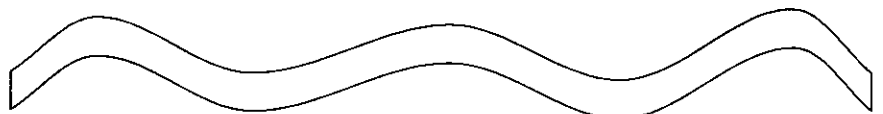


collage de fotografía

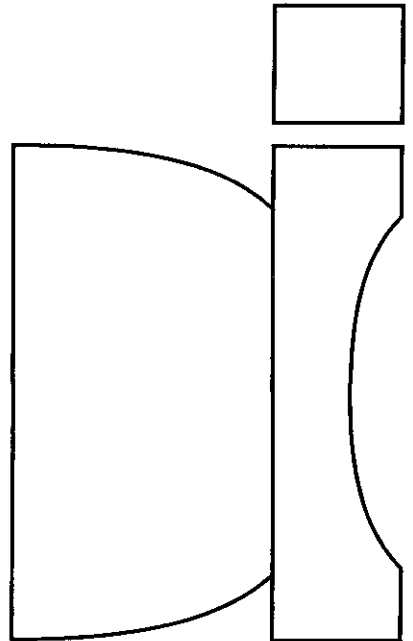
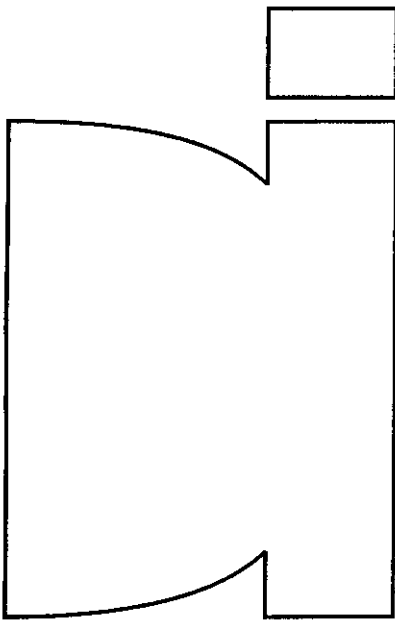
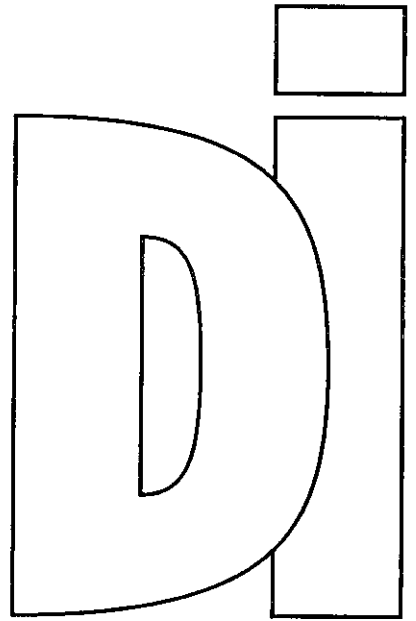
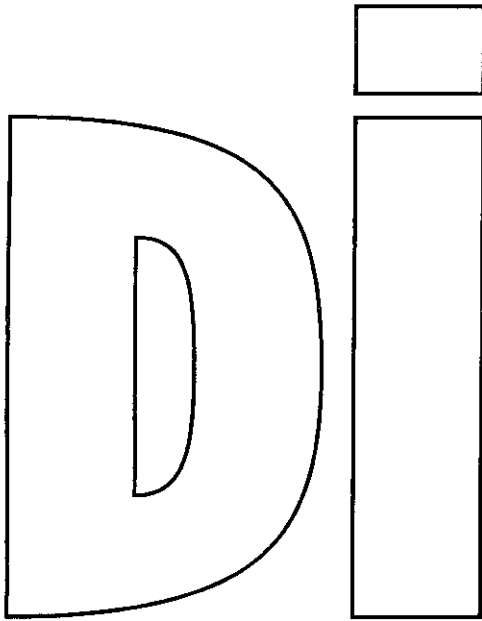


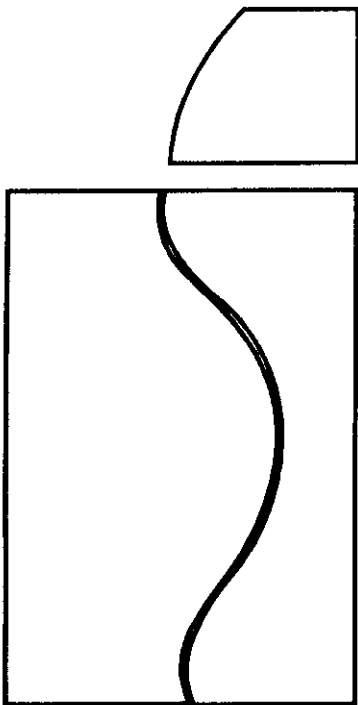
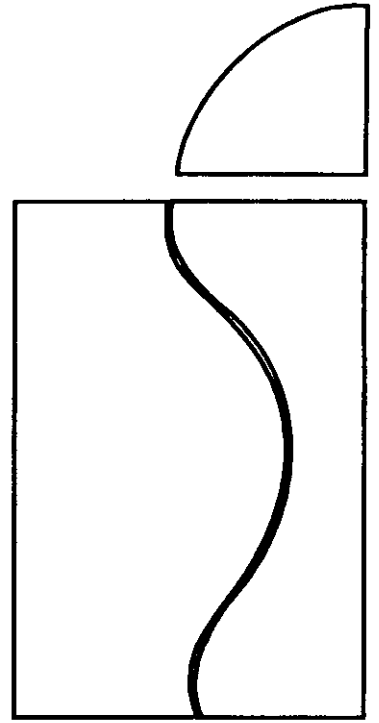
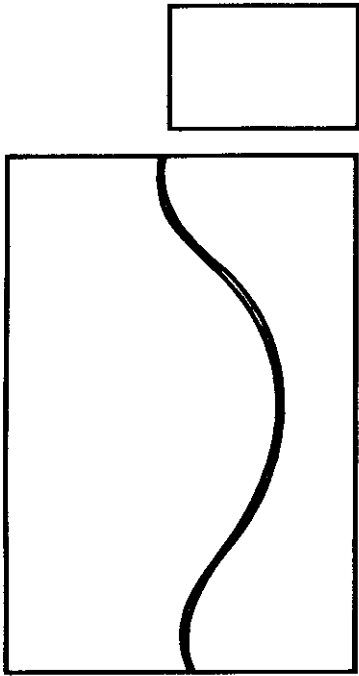
texto

menú

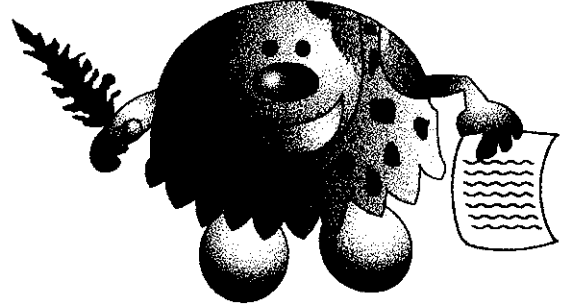
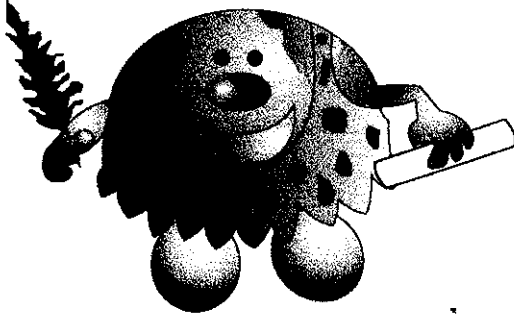


publicidad

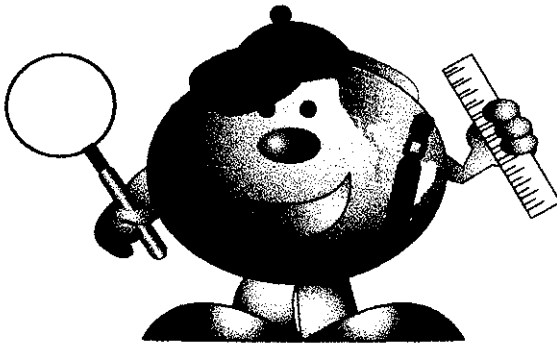




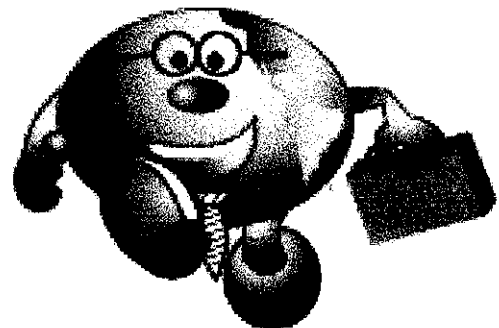
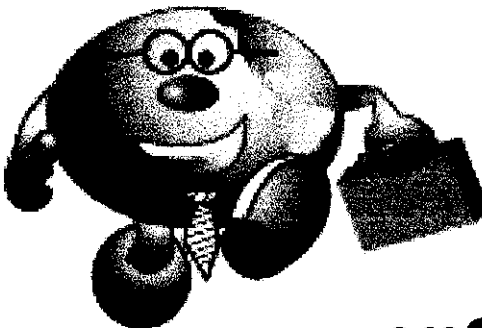
## variaciones de la mascota de la EDI



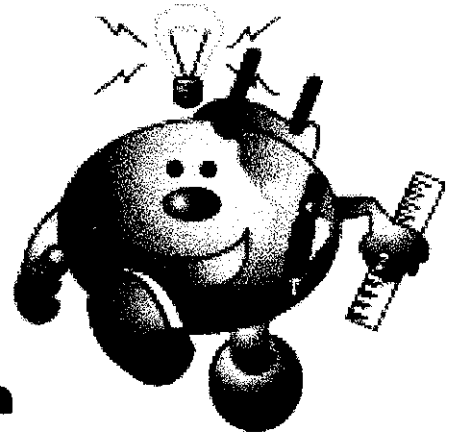
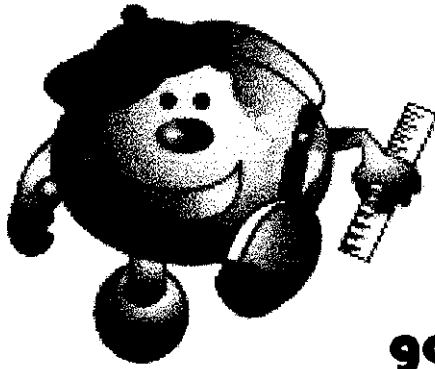
**historia**



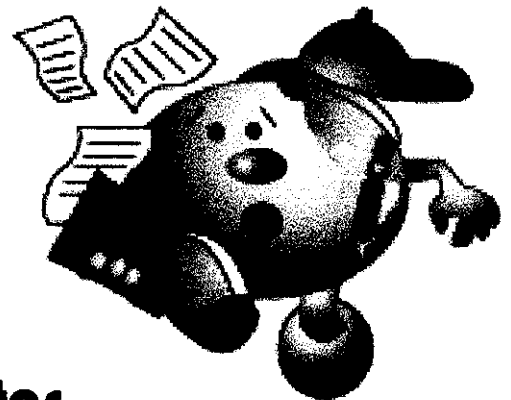
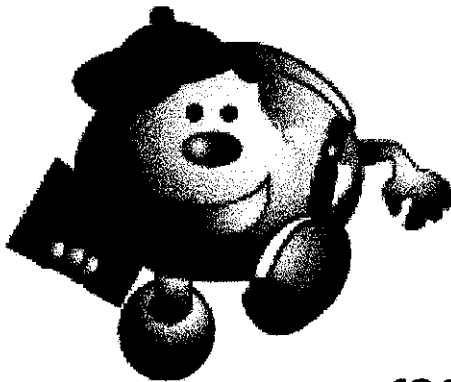
**información**



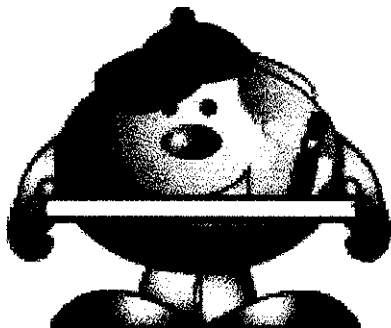
**profesionales**



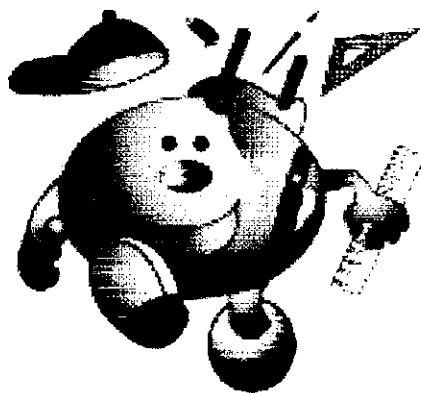
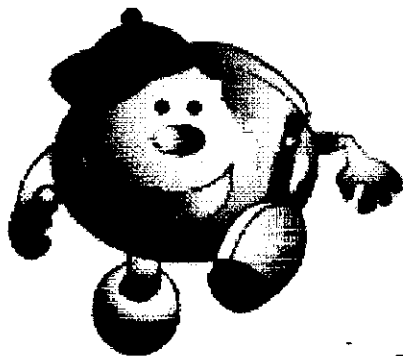
**galería**



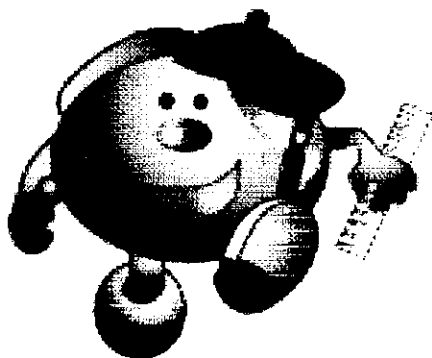
**requisitos**



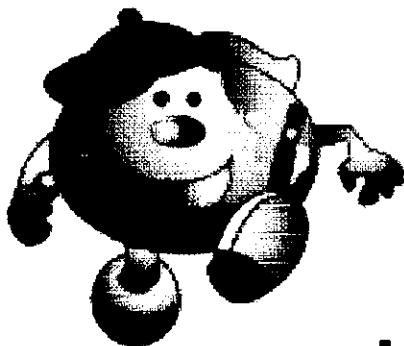
**calendario**



**alumnos**



**novedades**

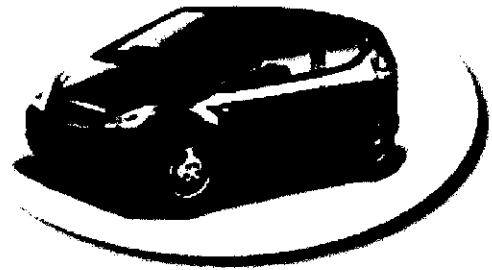
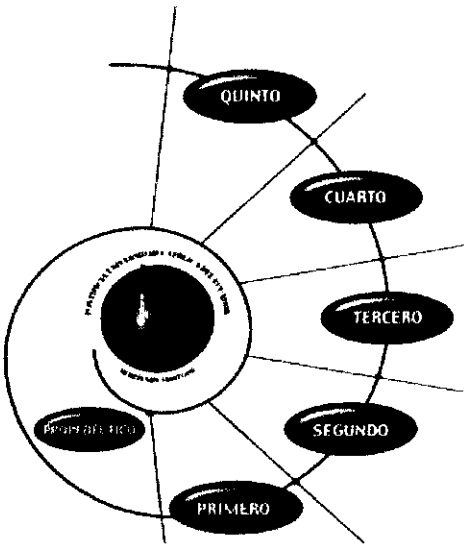


**clasificados**

Título que Ofrece



# Escuela de Diseñ Industrial



"En donde tu imaginación  
es el límite"

# **CAPITULO V**





# EDi

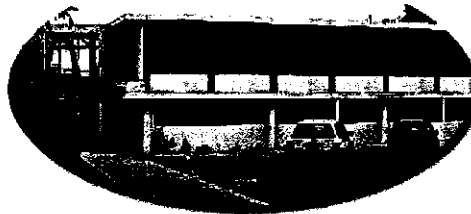


- Historia
- Información
- Carrera
- Calendario
- Requisitos
- Galería
- Alumnos
- Novedades
- Clasificados

Academia de Artes escribenos

## Reseña Histórica

La Escuela de Diseño Industrial de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato fue creada el 13 de Octubre de 1994. Desde esa fecha se imparten normalmente los conocimientos teóricos y prácticos en las aulas, siendo su primer director el Arq. Raúl Caffizares, hasta Octubre de 1996, fecha en la cual asume la dirección el



Arq. Iván Andrade año en el que se crea el nuevo edificio de la PUCESA ubicado en el Tropezón, un año después el Arq. Víctor Hugo Molina es designado director de la Escuela. Actualmente la EDI está bajo la dirección del Ing. Edison Viera



Ing. Edison Viera DIRECTOR



# EDi



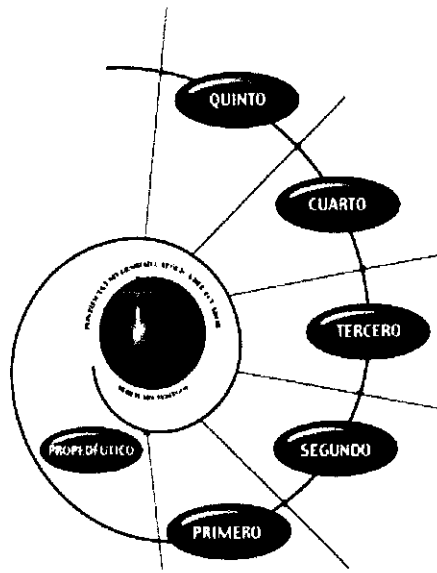
- Historia
- Información
- Carrera
- Calendario
- Requisitos
- Galería
- Alumnos
- Novedades
- Clasificados

Academia de Artes [escribenos](#)

Título que Ofrece

**"Tecnólogo en Diseño de Objetos y Control de Procesos de Fabricación"**

Pensum Académico





- Historia
  - Información
  - Carrera
  - Calendario
  - Requisitos
  - Galería
  - Alumnos
  - Novedades
  - Clasificados
- Academia de Artes

- Silva Gómez Santiago
- Solís Auhing Nelson
- Tobar Villacís Carol
- Torres Lizano Andrés
- Valle Lalama Andrés
- Viera Nuñez Paola
- Villacís Figueroa Tatiana



SEGUNDO NIVEL

- Carrasco Herrera Sara
- Gallegos Cordovilla Alexandra
- García Sánchez Verónica
- Gavilanez Salguero Alba
- Lescano Terán Ma. Verónica
- Nuñez Escobar Gabriel
- Palacios Castro Santiago
- Parra Ramos Lorena
- Pérez Lascano Iván
- Salazar Silva Katty
- Villalobos Pozo Andrea



# EDi



Historia

Información

Carrera

Calendario

Requisitos

Galería

Alumnos

Novedades

Clasificados

Academia de Artes

escribenos



## Novedades

# Pontificia Universidad Católica

## Taller

DIBUJO, PINTURA, CERAMICA  
JUEGOS, VIDEOS

La Pontificia Universidad Católica del Ecuador,  
Sede Ambato, te invita a disfrutar de unas  
vacaciones diferentes participando en nuestro  
Taller de Arte Infantil para niños de 6 a 12 años.

Inicia: el 30 de julio, 2001  
Horario: 8h30 a 12h30  
Lugar: PUCE Sede Ambato,  
Av. Manuelita Sáenz,  
sector El Tropezón

Costo: US \$ 35, Incluye transporte y lunch

Matricúlate del 23 al 27 de julio  
En la PUCESA, Av. Manuelita Sáenz, sector  
El Tropezón. Más informes al 416093 - 822050



# de arte infantil

# **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

## Conclusiones

- Hemos logrado elaborar una página innovadora, completa, interactiva y de fácil incursión.
- Gracias a nuestra página, la Escuela de Diseño Industrial de la PUCESA será conocida a nivel mundial, atrayendo a las personas que se interesan por la carrera.

## **Recomendaciones.-**

- Consideramos que nuestro trabajo debe ser publicado en el sitio web de la PUCESA para que los aspirantes pueden informarse sobre el ingreso a la Escuela.
- Es necesario que se incluya en el pensum académico, la navegación en el Internet como herramienta de consulta, así como el diseño de páginas web ya que este campo todavía no ha sido explotado por los diseñadores.
- La página elaborada debe ser actualizada periódicamente.

**BIBLIOGRAFIA  
Y  
GLOSARIO**

## Bibliografía

- CEKIT. Internet Práctico, Curso Práctico sobre computadoras. Editorial Cekit. 1ª. ed. pág. 3-12.
- FREDMAN, Alan – Diccionario de Computación. McGraw-Hill. España. 1993
- QUANTI, Danielle – Diseño Industrial. Ediciones CEAC S.A.. 2ª. ed.
- MOLES, Abraham – Grafismo Funcional. Editorial Grafos S.A. 2ª. ed. pág. 110-150.
- PUGA, A. "Compendio Diseño Gráfico"
- Revista Papagayo – Asociación de Diseñadores Gráficos. # 21 pág 4; # 18 pág. 3.
- [www.Maestrosdelweb.com](http://www.Maestrosdelweb.com)
- [www.webestilo.com](http://www.webestilo.com)
- [www.Fireworks.com](http://www.Fireworks.com)
- [www.Servicigal.com](http://www.Servicigal.com)
- [www.Multired.com](http://www.Multired.com)
- [www.Galeón.com](http://www.Galeón.com)
- [www.Geocities.com](http://www.Geocities.com)
- [www.macromedia.com](http://www.macromedia.com)
- [www.webeducativa.com](http://www.webeducativa.com) / Góngora Angrea

## Glosario

- **Cibernética.**- Ciencia que estudia comparativamente los sistemas de comunicación y regulación automática de los seres vivos con sistemas electrónicos y mecánicos semejantes a aquellos.
- **Compatible.**- Que tiene aptitud o proporción para unirse o concurrir en un mismo lugar o sujeto.
- **Connotativo.**- Que hace relación a algo.
- **Consolidar.**- Dar firmeza y solidez a una cosa.
- **Cualitativo.**- Que denota cualidad.
- **Cuantitativo.**- Relativo a la cantidad.
- **Chip.**- Circuito integrado, los chips tienen aproximadamente de 2 a 12 mm de lado y 1 mm de espesor.
- **Desentonar.**- Salir de tono y punto que compete.
- **Dispositivo.**- Mecanismo o artificio dispuesto para obtener un resultado automático.
- **Emblemático.**- Símbolo o empresa en que se representa alguna figura.

- **Estilizar.**- Interpretar convencionalmente la forma de un objeto.
- **Fotocomposición.**- Procedimiento de composición de imprenta para reproducir en offset o en huecograbado.
- **Fotograma.**- Cualquiera de las imágenes en acción consideradas aisladamente.
- **Globalización.**- Consiste en aprender una totalidad para luego comprender los elementos que la integran.
- **Hipertexto.**- Acceso a la información escrita contenida en un computador mediante sistemas distintos a índices o paginación
- **HTML.**- Lenguaje de marcación de hipertexto.
- **Interactivo.**- se dice de los programas que permiten un dialogo entre en el computador y el usuario mediante su utilización.
- **Legible.**- Que se puede leer.
- **Robótica.**- Técnica de la construcción y empleo de los robots.
- **Rupestre.**- Relativo a las rocas.
- **Serifa.**- Rasgo terminal de algunos tipos de letra.

- **Teleproceso.**- Tratamiento a distancia de la información.
- **Unificar.**- Hacer de muchas cosas una o un todo.
- **Vector.**- En gráficos de computación: una línea recta designada por sus líneas extremas

# ANEXOS

---

## OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES

<b>VARIABLES</b>	<b>CONCEPTO</b>	<b>INDICADORES</b>
<b>PAGINA WEB</b>	<b>Es una unidad de Información que puede ser consultada mediante un navegador , contiene textos, imágenes, sonido y video para manejar de forma fácil e interactiva la información</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• ICONOS</li><li>• INTERNET</li><li>• ESTRUCTURA</li><li>• ACCESO</li><li>• CARACTERISTICAS</li><li>• TEXTOS Y FUNCIONES</li><li>• UTILIDADES</li></ul>
<b>ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL</b>	<b>Facultad de la PUCESA donde se preparan Y forman Tecnólogos en Diseño Industrial Y Control de procesos de fabricación</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• PROGRAMACION</li><li>• ESTRUCTURA</li><li>• AÑOS DE ESTUDIO</li><li>• ESTIMULOS</li></ul>

## ENCUESTA

Un grupo de egresados de la Escuela de Diseño Industrial de la PUCESA se dirige a Ud. para que se sirva contestar el siguiente cuestionario con el fin de detectar la necesidad de elaborar una Página Web, instrumento que se beneficiará a las personas que deseen obtener información sobre la escuela y sus proyectos.

### CUESTIONARIO

1. A tenido oportunidad de navegar en el Internet?  
Siempre   
A veces   
Nunca
  
2. En el programa de estudios de la Universidad considera necesario implementar el uso del Internet?  
Si   
No
  
3. Conoce Ud. lo que es una Página Web?  
Si   
No
  
4. Que considera lo más importante en una Página Web?  
Texto   
Imágenes   
Sonido   
Video   
Conexión interactiva
  
5. Cree Ud. que al tener una Página Web de la EDI sería de utilidad para:  
Actualizar información   
Trabajos prácticos y tareas extraescolares   
La formación del Tecnólogo   
Otros   
Y por qué?.....
  
6. Que aspectos cree Ud. que debería destacar en la Página Web de la Escuela de Diseño.
  
7. Qué colores deberían predominar en la Página Web?  
Los de La Universidad(verde y azul)  
Primarios   
Secundarios   
Contrastes   
Otros   
.....
  
8. Los textos que se utilizarán en la página Web de la EDI deberían ser:  
- Cortos y precisos   
- Explicativos   
- Combinados, Gráficos y Texto   
- Cuadros Sinópticos   
- Tablas   
- Otros   
Y por qué?.....

SUGERENCIAS:

GRACIAS.



# TEXTO DE LA PAGINA WEB

## Escuela de Diseño Industrial

*En donde tu imaginación es el límite*

- **Reseña Histórica**
- **Información General**
  - **Objetivos y Metas**
  - **Perfil Profesional**
  - **Campo Ocupacional**
- **Información de la Carrera**
  - **Título que Ofrece**
  - **Áreas de Conocimiento**
  - **Pénsum Académico**
  - **Autoridades y Docentes**
- **Calendario Académico**
- **Requisitos de Ingreso**
- **Galería de Proyectos**
- **Alumnos**
- **Novedades**
- **Clasificados**

### RESEÑA HISTORICA

La Escuela de Diseño Industrial de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato fue creada el 13 Octubre de 1994. Desde esa fecha se imparten normalmente los conocimientos teóricos y prácticos en las aulas, siendo su primer director el Arq. Raúl Cañizares, hasta Octubre de 1996, fecha en la cual asume la dirección el Arq. Iván Andrade año en el que se crea el nuevo edificio de la PUCESA ubicado en el Tropezón, un año después el Arq. Víctor Hugo Molina es designado director de la Escuela. Actualmente la EDI está bajo la dirección del Ing. Edison Viera.

## **INFORMACIÓN GENERAL**

### **OBJETIVOS Y METAS**

El principal objetivo de la EDI es formar profesionales con criterio de evaluación y mejoramiento en el área de diseño de objetos industriales y procesos productivos, los mismos que aporten con el desarrollo tecnológico de las empresas a nivel nacional y especialmente de la Provincia de Tungurahua que son eminentemente industriales, abarcando áreas como: metalmecánica, cuero y calzado, madera, textiles, diseño Gráfico y Publicitario

- Formar profesionales con visión de futuro, empresarios de sus ideas y conscientes de la conservación del medio ambiente.
- Colaborar en la creación de un entorno con identidad propia en el centro del país, a la vanguardia de la tecnología transformando a la EDI – PUCESA, en una entidad de apoyo empresarial, manteniendo contactos permanentes con la industria, para lograr una educación dual.
- Aportar a la conservación del medio ambiente en los procesos productivos, desarrollando un plan obligatorio de pasantías estudiantiles, brindando estrategias de apoyo a grupos empresariales y /o grupos artesanales.
- Mantener un sistema de convenios, los que permitan dar a conocer el trabajo realizado por la Escuela de Diseño Industrial, para que nuestros estudiantes pongan en práctica sus conocimientos.
- Firmar convenios de pasantías para prácticas de los estudiantes de la Escuela.
- Conseguir convenios de capacitación para estudiantes y profesores.
- Ofrecer mediante un proceso académico secuencial, la oportunidad de que nuestros estudiantes obtengan el título de especialización en Diseño Gráfico Publicitario, Tecnólogo en Diseño de Objetos Industriales y Control de Procesos Productivos, Ingeniero en Diseño Industrial

## **PERFIL PROFESIONAL**

El Diseñador Industrial es un profesional de alto nivel académico, técnico y cultural que está consiente de la magnitud y complejidad del problema “necesidad – producción – consumo – uso” capaz de integrarse y colaborar con un equipo de profesionales que intervienen en el proceso y ejecución del producto. Es por eso que el diseñador debe involucrar en la solución de su diseño aspectos funcionales, técnicos, económicos, culturales y estéticos que definen a los objetos producidos industrialmente.

Además nuestra escuela trata de fomentar la creación de empresas propias de los profesionales graduados en la EDI.

## **CAMPO OCUPACIONAL**

- GERENTE .- En industrias y/o empresas propias
- DEPARTAMENTO DE PRODUCCIÓN Y/O CONTROL DE CALIDAD.- En empresas e industrias metal-mecánicas, textiles, cuero y calzado, carroceras, gráficas y publicitarias, etc, para mejorar y ejecutar proyectos de diseño de productos, resolviendo sus procesos técnicos, desde la planeación hasta la comercialización.
- INVESTIGADOR, CONSULTOR Y ASESOR EN EL AREA DE DISEÑO INDUSTRIAL.- En el mejoramiento de sistemas de servicio publico como paradas de buses, recogida de basura, señalización vial, etc., u otros aspectos.
- DISEÑO DE OBJETOS INDUSTRIALES.- En el diseño de objetos de interés turístico y de productos para exportación.
- DISEÑO GRAFICO Y PUBLICITARIO.- En la elaboración de afiches, vallas, embalajes, imagen corporativa de empresas, etc.
- DOCENCIA EN EL ÁREA DE DISEÑO INDUSTRIAL.- En instituciones educativas que requieran de profesionales en este campo.

## **INFORMACIÓN DE LA CARRERA**

### **TÍTULO QUE OFRECE**

**“Tecnólogo en Diseño de Objetos y Control de Procesos de Fabricación”**

### **PÉNSUM ACADÉMICO**

#### **ÁREAS DE CONOCIMIENTO**

##### **Técnicas de expresión.-**

Conocer, comprender, aplicar y actualizar los lenguajes de representación de imágenes gráficas, estáticas y dinámicas, utilizando instrumentos manuales, mecánicos, cibernéticos y fotográficos, aplicados a los procesos de diseño gráfico y de objetos.

##### **Razonamiento.-**

Estimular el desarrollo de las capacidades de abstracción, razonamiento y análisis, dotándoles a los estudiantes de instrumentos metodológicos, cualitativos y cuantitativos que les posibilite la sistematización de los conocimientos.

##### **Materiales y procesos.-**

Conocer críticamente el funcionamiento de los objetos artificiales y naturales, los componentes y la lógica de su forma. Conocer teorías, métodos y técnicas de fabricación de los objetos. Conocer los procesos de materialización del diseño, de su avance técnico-científico y de su incidencia en el proceso de diseño.

##### **Conceptos.-**

Realizar análisis históricos de los objetos, su uso, su evolución y sus perspectivas de transformación. Conocer los métodos de la ciencia, la tecnología y el diseño. Realizar investigaciones y análisis que conduzcan al conocimiento crítico de la realidad socio-cultural de sus modos y formas de

producción. Desarrollar la capacidad de observación y crítica que contribuya la conciencia de si mismo, de su propia ideología, de su relación con el medio social y físico en que se desenvuelve y actúa el diseñador.

### **Taller de diseño.-**

Adiestrar a los estudiantes de manera intensiva, en la concepción de objetos y sistemas productivos que atiendan las demandas de la industria local, de sus mercados y de la sociedad en general. Procurar el conocimiento integral y sistemático de la problemática del diseño; sus metodologías de concepción, de producción así como sus formas de expresión. Generar mecanismos racionales y creativos para la interpretación de los objetos que demanda la sociedad, los que se producen en la provincia y el país. Abarcar un repertorio de temas que permitan cubrir de manera total todas las tipologías y especialidades de la industria actual o futura, a fin de vincular la práctica del diseño con la realidad social y posibilitar que los diseñadores tengan un amplio espectro de alternativas de trabajo. Alcanzar en los estudiantes un alto nivel de destrezas y conocimientos conceptuales, metodológicos y técnicos para que puedan resolver de manera eficiente, con alta calidad formal y con el mayor aprovechamiento de la técnica instalada, los problemas de la sociedad que requieran de objetos específicos para su solución.

## **AUTORIDADES Y DOCENTES**

### **DIRECTOR:**

**Ing. Edison Viera**

### **SECRETARIA:**

**Lic. Miriam Viteri**

### **SECRETARIA AUXILIAR:**

**Sra. Eulalia Lozada**

### **AUXILIAR DE LABORATORIO**

**Sr. Rafael Erazo**

### **DOCENTES:**

<b>Buestán Marco</b>	<b>Ingeniero en Curtiembre</b>
<b>Criollo Luis</b>	<b>Especialista en calzado</b>
<b>Groes-Petersen Eric</b>	<b>Ingeniero Agronomo Zamorano</b>
<b>Lara Germán</b>	<b>Arquitecto</b>
<b>Larrea Anita</b>	<b>Doctora en Contabilidad y Auditoría</b>
<b>Miranda Elizabeth</b>	<b>Arquitecta</b>
<b>Naranjo Fernando</b>	<b>Ingeniero Mecánico</b>
<b>Parra Jorge</b>	<b>Ingeniero en Sistemas</b>
<b>Pardo Israel</b>	<b>Licenciado en Artes Plásticas</b>
<b>Paredes Hernán</b>	<b>Arquitecto</b>
<b>Vargas Luis</b>	<b>Doctor en Ciencias de la Educación</b>
<b>Vásconez Raúl</b>	<b>Licenciado en Psicología</b>
<b>Viteri Telmo</b>	<b>Ingeniero Civil</b>
<b>Suárez Santiago</b>	<b>Arquitecto</b>
<b>Jácome Luis</b>	<b>Ingeniero Mecánico</b>
<b>Lozada Jorge</b>	<b>Ingeniero Mecánico</b>
<b>Viera Edison</b>	<b>Ingeniero Mecánico</b>
<b>Vargas Santiago</b>	<b>Ingeniero Comercial</b>
<b>Carranza Santiago</b>	<b>Diseñador Gráfico</b>

