

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO



**CARRERA: ANÁLISIS DE SISTEMAS
SEMESTRE: TERCERO**

INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA



El presente libro básico es una guía sobre el diseño en general y el diseño web en particular. Está realizado de modo que cubra aspectos básicos y elementales que muchas veces se pasa por alto cuando se comienza el diseño web, ofreciendo un enfoque académico y técnico.

El foco es explicar el diseño orientado a la web y a la vez resulta una interesante introducción al diseño en general, de igual forma abarca la programación en la creación de páginas web, ya que se hablan de muchos aspectos básicos relacionados con el diseño clásico, como gestión del color, formas básicas en el diseño, equilibrio entre los componentes, y en la parte de programación se inicia en el uso de aplicaciones como Sublime Text y Dreamweaver para crear Website.

Está dividido en dos partes, en la primera se tratan asuntos más generales, teóricos y técnicos. En la segunda parte del Libro de diseño web se tratan temas más avanzados cómo componer y componentes del diseño, como la interfaz gráfica y otros elementos gráficos y de programación.



Una publicación de

MINERVA MARIA TABORDA AGUILAR

- TSU EN ANÁLISIS DE SISTEMAS -DOCENTE -



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
ÍNDICE	3
UNIDAD I DISEÑO GRÁFICO	
Principios del Diseño Gráfico	5
Teoría del Color	11
Psicología del Color	22
Composición	29
Jerarquía.....	31
UNIDAD II HERRAMIENTAS DEL DISEÑO GRÁFICO	
Adobe Fireworks	36
Photoshop: concepto, características	37
Ilustrador: concepto, aplicación	40
Sketch: concepto, aplicación.....	42
UNIDAD III	
APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS DEL DISEÑO GRÁFICO	
Integración del diseño gráfico en el Código HTML y CSS	49
Dreamweaver	59
XAMPP como servicio de alojamiento WEB Local	74
Introducción a los Protocolos (TCP/IP, HTTP, DNS)	81
UNIDAD VI	
Definición de Términos.....	86
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	90
RECURSOS INTERACTIVOS	93



INTRODUCCIÓN

Introducción al Diseño Gráfico Digital y Desarrollo Web.

El diseño web crea un diseño para uso web y en línea, mientras que el diseño gráfico está diseñado principalmente para la impresión. El diseño gráfico no tiene por qué saber programación, velocidad y otras cuestiones técnicas relacionadas con el diseño web.

¿Qué es el diseño gráfico?

El diseño gráfico es el arte de comunicación visual a través de texto, imágenes, símbolos o ilustraciones. Sirve tanto para identificar una marca, recordar un mensaje, encontrar una gran oferta de valor o atraer a tu cliente ideal. Su objetivo es crear una representación visual con un sentido de orden y claridad haciendo que las personas entiendan el mensaje.

¿Qué es el diseño gráfico Web?

El diseño gráfico Web implica trabajo relacionado con el layout¹ y diseño de páginas online, así como la producción de contenido, aunque generalmente se aplica a la creación de sitios web. En este caso, los diseñadores web crean las páginas utilizando lenguajes marcados como HTML o XML

1- Layout: disposición visual de los elementos en una interfaz gráfica



Introducción al Diseño Gráfico Digital y Desarrollo Web.

Factores clave para mejorar un diseño web centrado en el usuario:

La experiencia del usuario (UX) es esencial para el éxito de un sitio web. Aquí están los factores clave de un diseño web centrado en el usuario que debes considerar para mejorarla:

- Optimización de la velocidad de carga:
- Optimiza el tiempo de carga para evitar la frustración de los visitantes.
- Un sitio web rápido mantiene a los usuarios interesados.
- Utiliza herramientas como Google Page Speed Insights para identificar y resolver problemas de velocidad.

Diseño responsivo (RWD)

Utiliza herramientas para verificar adaptabilidad. Asegúrate de que tu sitio se vea y funcione bien en cualquier dispositivo, especialmente en dispositivos móviles. El diseño adaptativo garantiza una experiencia de usuario óptima y maximiza las posibilidades de conversión. Por eso, es fundamental que entiendas las diferentes maneras de optimizar el SEO móvil.

Arquitectura de la información

La arquitectura web es crucial para el éxito de tu sitio web. Entonces, organiza tu contenido de manera lógica. Una navegación intuitiva ayuda a los usuarios a encontrar lo que buscan sin frustraciones. Crea una estructura de navegación clara y fácil de entender. Los usuarios deben encontrar lo que buscan sin esfuerzo.



Crédito: Pixabay

Tipografía



Imágenes obtenidas de raidboxes

UNIDAD I

Principios de diseño gráfico:

No hay duda de que las fuentes pueden animar y enriquecer visualmente un sitio web. Los tipos de letra son elementos importantes de todo buen diseño. En Internet, es decir, en el diseño web, la tipografía está sujeta a condiciones especiales, aquí mostraremos algunas que deberían ayudarte a comprender mejor sobre el uso de las fuentes en los sitios web.

La tipografía: en la legibilidad de los textos. De lo contrario, ¿qué sentido tiene tener textos en el sitio web si no son buenos y agradables de leer?

La legibilidad de los textos está sujeta a ciertas reglas con base científica. Se refieren no sólo al tipo de letra en sí, sino también a su entorno, al contraste, a la claridad y estructura de los textos y a la nitidez de sus bordes:

Tamaño de letra: depende de la fuente y se basa en el diseño básico del sitio web. Ten en cuenta que el usuario siempre tiene la posibilidad de cambiar el tamaño de la letra en su navegador o smartphone. Intenta utilizar tamaños de letra relativos, es decir, %, EM/REM o pequeño/normal/mediano/grande.

Ancho de línea: esto está claramente subestimado. Se determinó qué ancho de texto le sigue gustando a la gente: La anchura máxima es de unos 70 caracteres, es decir, la anchura de texto estándar de un documento de Word. Basta con echar un vistazo a SPIEGEL ONLINE y similares para ver lo amplios que son sus bloques de texto.



Crédito: Pixabay

Tipografía



Imágenes obtenidas de raidboxes

UNIDAD I

Principios de diseño gráfico:

Espacio entre líneas: para lograr una legibilidad óptima, es muy importante la llamada sangría, es decir, la distancia entre las distintas líneas de un texto, y también la altura de un párrafo. Dependiendo del tipo de letra, un buen 140-150 % de "altura de línea" ha demostrado su eficacia en la web.

Anchura de la carrera: se trata del espacio entre las letras, que se manipula mediante el "espaciado de letras". Aquí debes tener mucho cuidado y utilizar esta opción de diseño sólo con precaución, por ejemplo, con determinados títulos. En caso de duda, no lo ajustes.

Contraste: la relación entre el color y el color de fondo se llama contraste. Esto debería ser muy alto para el texto continuo. El máximo contraste es, por supuesto, un texto negro sobre un fondo blanco. Eso es fácil de leer.

Estructura: esto significa: ¡textos bien estructurados y semánticamente correctos! En HTML, esto significa, por ejemplo, las etiquetas de encabezamiento H1/H2/H3, las marcas de párrafo, las marcas de lista, el uso inteligente del resaltado mediante negrita, cursiva y color. Esto tiene un efecto directo en la legibilidad y también en la clasificación de Google.

Un máximo de dos tipos de letra: a menudo basta con una fuente por sitio web, libro o documento. En casos especiales, pueden funcionar más, pero debes tener cuidado con el uso de más de 2 fuentes por documento.



Crédito: Pixabay

Tipografía



Imágenes obtenidas de raidboxes

UNIDAD I

Principios de diseño gráfico:

Capitales: no utilices las mayúsculas en los títulos ni en el menú. Son difíciles de leer. Sin embargo, si se trata de palabras sueltas, por ejemplo, en la NAVEGACIÓN, puedes utilizar las mayúsculas. Pero no los escribas en mayúsculas, sino que utiliza CSS para resolver el problema con "text-transform:uppercase".

Fuentes estándar: en caso de duda y como recurso, debes elegir fuentes de sistema probadas. Arial, Verdana, Georgia son fuentes de sistema de excelente lectura, que están disponibles en casi todos los dispositivos de salida y siempre se muestran bien.

En CSS, un fallback es la fuente que le sigue, como en el caso de BMW: "bmwTypeWebBoldAll", "Arial", "Helvetica", sans-serif; aquí Arial, Helvetica y Sans Serif (es decir, la primera fuente disponible en Sans Serif) son los fallbacks que se muestran si la fuente anterior ("bmwTypeWebBoldAll") no está disponible.

Un máximo de dos tipos de letra: a menudo basta con una fuente por sitio web, libro o documento. En casos especiales, pueden funcionar más, pero debes tener cuidado con el uso de más de 2 fuentes por documento.



Crédito: Pixabay

Tipografía



Imágenes obtenidas de raidboxes

UNIDAD I

Principios de diseño gráfico:

Fuentes para la web: para conocer la tipografía correcta, primero debe familiarizarse con sus conceptos básicos. Estos son los términos más esenciales que necesita saber para aplicar con éxito las reglas básicas de la tipografía.

¿Qué es el tipo de letra en tipografía?

Un tipo de letra es un conjunto de caracteres con características gráficas consistentes, por ejemplo, forma, estilo y proporciones. Muchas personas confunden un tipo de letra con una fuente. Cuando alguien habla de cambiar la fuente (Times New Roman, Arial, etc.), se refiere al tipo de letra. Las tipografías se pueden dividir en categorías, teniendo en cuenta las diferentes características de la escritura. Los tipos más conocidos de la tipografía son:

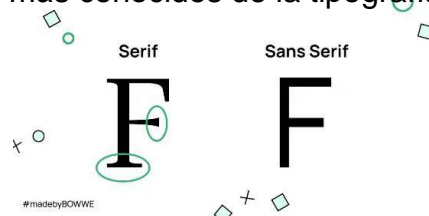
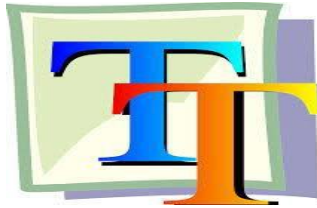


Imagen 1: Letra Serif

Crédito: **BOWWE**
blog

a) letra serif (llamadas serifas): las letras tienen terminaciones aplanadas (por ejemplo, Times New Roman).

b) Tipo de letra Sans-serif : letras simples sin terminaciones (por ejemplo, Arial).



Crédito: Pixabay

Tipografía

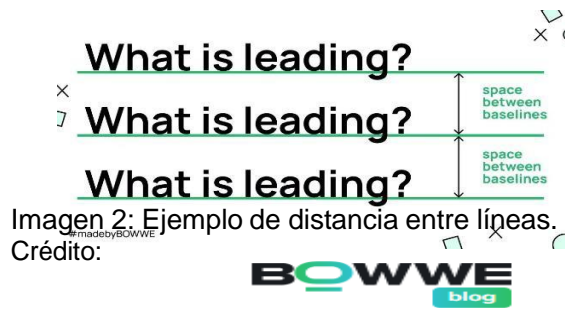


Imágenes obtenidas de raidboxes

UNIDAD I

Principios de diseño gráfico:

Interlineado, seguimiento y kerning: el interlineado, el seguimiento y el interletraje son formas de regular la luz (o la distancia) entre las letras. Estas son funciones populares que se encuentran en muchos programas gráficos diseñados para trabajar con texto. ¿Cuál es la principal diferencia entre estos tres métodos?



¿Qué es líder en tipografía?

Liderar en tipografía se refiere a regular la distancia entre las líneas de escritura donde se encuentran las letras.

¿Qué es el tracking en tipografía?

Seguimiento (también conocido como cambio de la densidad de la composición) se puede aplicar a un área de texto más grande, por ejemplo, todo el párrafo.



Crédito: Pixabay

Tipografía



Imágenes obtenidas de raidboxes

UNIDAD I

Principios de diseño gráfico:

¿Qué es el kerning en tipografía?



Imagen 3: Ejemplo de Kerning.

Crédito: **BOWWE** blog

Kerning se utiliza de forma selectiva en el texto. Por ejemplo, se puede usar entre letras similares V y A para que sea más fácil de leer. Además, el kerning determina el espaciado no solo entre letras individuales sino también entre signos de puntuación y números.



Imagen de Pixabay

UNIDAD I

Principios de diseño gráfico:

En este capítulo conoceremos las técnicas del diseño gráfico web basados en color, fuente o tipografía, composición y jerarquía visual

Teoría del color:

Se conoce como a un **conjunto de reglas básicas que rigen la mezcla de colores** para conseguir efectos deseados, mediante la combinación de colores o pigmentos.

¿Cómo puedes aplicar la teoría del color al momento de diseñar un espacio?

Para diseñar un espacio es necesario seguir estos 4 paso:

1. Comprender las propiedades de los **colores**.
2. Crea una paleta de **colores**.
3. Utiliza los **colores** para crear un ambiente y una sensación específica. ...
4. Utilice diferentes tonos y texturas para agregar profundidad.



Imagen 4 Circulo Cromático

Crédito: Pixabay, [OpenClipart-Vectors](#)



Imagen de Pixabay

UNIDAD I

Propiedades de los colores

Los colores se distinguen por su longitud de onda. Según su pureza, se los clasifica en primarios, secundarios y terciarios. Independientemente del tipo de color que se trate, todos tienen las siguientes **propiedades**: tono, saturación y brillo.

- El **tono o matiz**: es la propiedad que diferencia un color del otro en el círculo cromático ejemplo (el rojo del rosado, el azul del violeta, el rojo del naranja ... entre otros).
- La **saturación** en cambio, hace referencia a la intensidad cromática de un color. Está determinada por la cantidad de luz (o color blanco) que un color posee.
- **Brillo o luminosidad**, hace referencia a cuán oscuro o claro es un color. A mayor luminosidad, más blanco será, y a menor, más cerca va a estar del negro.

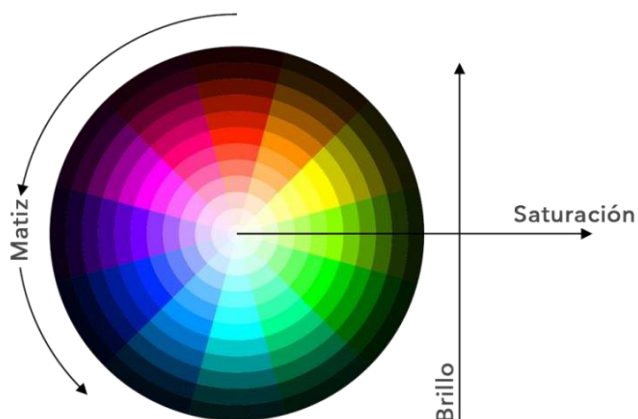


Imagen 6: Ejemplo de color con Matiz, saturación y brillo

Crédito: [Javier de la Torre](#)



UNIDAD I

Paleta de Colores:

Las paletas de colores de tu sitio web no deben depender de lo que creas que se ve bien, sino que deben centrarse en lo que funciona para tu marca y diseño web. Eso significa que los botones y otros acentos utilizados deben tener simetría para ayudar con las conversiones.

Como crear una paleta de colores para un diseño web:

Para empezar, te recomiendo elegir tres colores para tu paleta: un color principal (o primario), un color secundario y un color de acento. Luego, utilice la regla **60/30/10** para aplicar estos colores en el diseño de su sitio web. Según esta regla, el 60% del color utilizado debe ser el color principal, el 30% el color secundario y el 10% el color de

Ejemplo: en la imagen se aprecia un 60% en el color durazno, 30% del Gris y un 10% en los demás colores como el verde y el naranja.



Imagen 6 Ejemplo de la regla 60/30/10
Credito Pixabay : Vika Glitter



UNIDAD I

Teoría del color:

El modelo de color RGB

Se llama así debido a sus colores primarios: rojo, verde y azul (Red, Green, Blue, en inglés), a partir de los cuales se compone el resto. Es un sistema de color aditivo, en el que los colores deben sumarse para producir uno nuevo.

Las excepciones son el negro, que se produce en ausencia de luz (y por ende, de color) y el blanco que se produce en presencia de todos los colores, recomponiendo el espectro. Este sistema es el empleado en la mayoría de los televisores, monitores de computador, proyectores de video, etc.

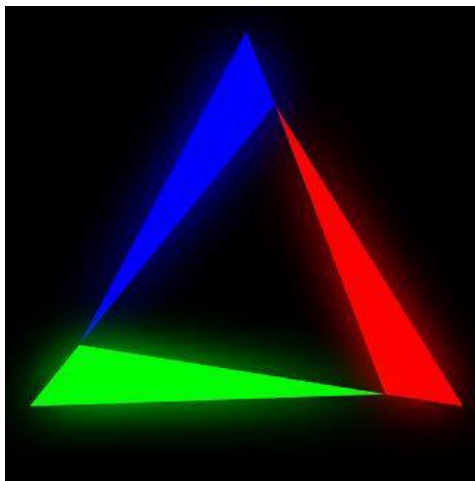


Imagen 7 Modelo RGB

Crédito: Pixabay, [slightly different](#)



Teoría del color



Crédito: [Pixabay](#) [Zee Shutterz](#)

UNIDAD I

Tonos y texturas:

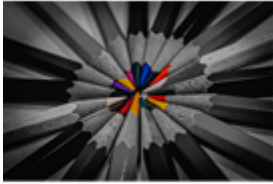
La textura, siempre han sido un recurso recurrente en el diseño web, **encargándose de jerarquizar espacios y de delimitarlos**. Hay muchas maneras de usarlas, tantas como texturas podemos crear. Dependiendo del tipo, de la forma, del color... tendrá más facilidad de usarse de una manera o de otra.

Podemos crearlas nosotros mismos o descargarlas, lo importante es encontrar la que mejor se adapte a nuestro diseño, puesto que no todo vale. A continuación, veremos algunos consejos a tener en cuenta si quieres usar tus texturas de manera efectiva:

1.- Simplicidad:

La textura debe ser un elemento casi imperceptible, sabemos que está ahí pero no es lo que llama nuestra atención contribuyendo a la legibilidad y usabilidad general. Las texturas de fondos simples tienden a tener elementos pequeños que se repiten, pero que no hacen que se centre nuestra atención sobre ellos.

En conjunto da armonía al diseño. Para crear texturas simples con patrones aleatorios, podemos utilizar la aplicación **Adobe Illustrator**, el cual explicaremos a continuación:



Teoría del color



Crédito: [Pixabay](#) [Zee_Shutterz](#)

UNIDAD I

Tonos y texturas:

Patrones aleatorios con Illustrator

Cuando hablamos de aleatoriedad en un patrón nos referimos a que cada uno de los elementos que forman ese patrón sea diferente del resto. Esta diferencia puede ser de un valor o de varios combinados, como son la escala, la rotación, la opacidad, el color... Esto nos da una variedad increíble de opciones, y que sea casi imposible que tengamos dos elementos iguales.

Adobe Illustrator tiene la opción de añadir plugins y scripts, que dotan de aún más opciones a este software. En este capítulo usaremos dos scripts creados por [Alexander Ladygin](#): Randomus y Fillinger.

Con Randomus, a partir de varias formas o elementos (ya sean diferentes o iguales) les aplicaremos a cada uno de ellos variaciones de forma aleatoria. Así, partiendo de un patrón con cierta repetición, obtendremos algo completamente nuevo. Y con Fillinger, podremos rellenar una forma con uno o múltiples elementos de forma aleatoria.

Descarga e instala los scripts en Illustrator

En primer lugar, debemos [ir al GitHub de Alexander Ladygin](#) y descargar los scripts que vamos a necesitar. En esta actividad práctica, si pulsamos sobre el botón verde Code, podremos descargar un archivo .zip con todos sus scripts. Eso sí, en nuestro tutorial solo vamos a necesitar dos: fillinger.jsx y randomus.jsx.



UNIDAD I

Tonos y texturas:

Patrones aleatorios con Illustrator

Para añadir los scripts, hay que pegar los archivos fillinger.jsx y randomus.jsx en la carpeta donde Illustrator tiene el resto de scripts. Si nos vamos a la carpeta donde se ha instalado Illustrator, buscamos la carpeta Valores preestablecidos > es_ES > Secuencia de comandos, en Windows.

Para ello, solo hay que irse a Archivo > Secuencia de comandos, y ahí deben aparecer Fillinger y Randomus junto al resto de scripts que ya tuviésemos. Ya solo nos queda empezar a experimentar con nuestros patrones aleatorios.

Creando un patrón aleatorio

En este paso usaremos el script Randomus. Como hemos dicho antes, con este script podremos aleatorizar diferentes valores de los objetos que tengamos seleccionados. Estos valores son: Escala del objeto. Rotación del objeto. Opacidad del objeto. Posición del objeto con respecto a su punto original. Color de los objetos.

Por ejemplo, realiza este patrón como ejercicio práctico muy simple de cuadrados de borde violeta.

Lo primera es que cada elemento del patrón debe estar agrupado. Una vez sabido esto, seleccionamos nuestro grupo/patrón, y clicamos en Archivo > Secuencia de comandos. Nos aparecerá esta ventana:

Teoría del color

Imagen de Pixabay

UNIDAD I

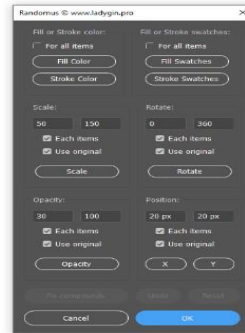
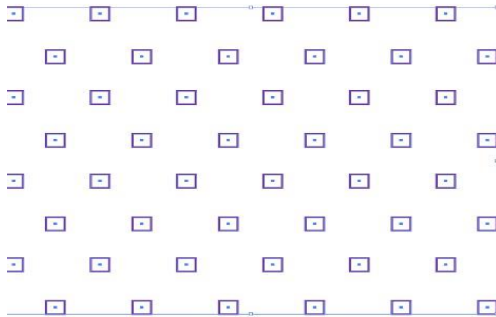


Imagen 8 Patrones Aleatorios Illustrator

Credito: [silo creativo](#)

Podemos cambiar los campos según queramos que se muevan nuestras variaciones con respecto a nuestros elementos originales, y pulsar en el botón correspondiente de cada apartado para ver el resultado.

Scale – elegimos entre el porcentaje mínimo y máximo del tamaño que queremos en porcentaje, siendo 100 el tamaño original.

Rotate – variamos la rotación de los elementos.

Opacity – opacidad de los elementos, que pueden ir de un mínimo del 0% a un máximo del 100% de opacidad.

Position – variamos la posición en X e Y del elemento respecto a su posición original. Cuidado con esto, ya que podemos superponer los elementos de nuestro patrón si no vamos con cuidado al elegir los valores.

No nos hemos olvidado de las dos opciones que aparecen en la parte superior de la ventana del script. Con Fill or Stroke color aplicaremos colores de forma aleatoria a los objetos, ya sea a su borde o su relleno.



UNIDAD I

Con Fill or Stroke swatches hacemos lo mismo, pero a partir de una muestra de colores elegidos por nosotros. Para esto, hay que tener seleccionados los colores que queramos en el panel de muestras de Illustrator, para a continuación pulsar el botón correspondiente en la ventana de Randomus. Os mostramos como quedaría nuestro patrón al aplicarle cada una de las variables por separado:

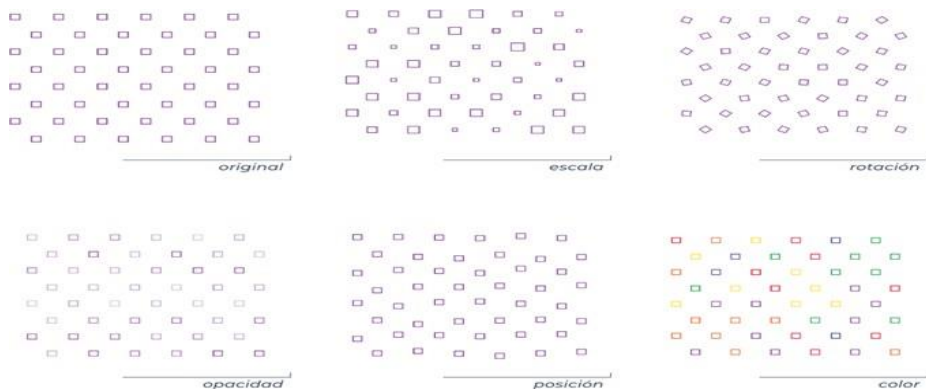


Imagen 9 Patrón aleatorio en

Illustrator Crédito: [SiloCreativo](#)



Tonos y texturas:

2.- Usar una Imagen.

Podemos usar una imagen y que nos ayude a dar textura a una web. Muchas son las marcas que usan este recurso y hacen que estas se reconozcan con esa textura/imagen. El truco principal consiste en desvanecer la imagen, de manera que no se haga reconocible. Sabemos que está ahí pero tampoco nos interesa delimitar los bordes.



Imagen 10 Ejemplo del uso de imagen grande Credito: [silocreativo](#)

3.- Hazlo en grande.

Por otra parte, y sin perder la idea de sencillez y simplicidad, a lo mejor lo que tu web necesita, es que el patrón se haga notar, que forme parte del diseño principal. Esto no quiere decir que lo entorpezca, si no que trabajen juntos y que sea un punto a favor de este.



Imagen 11 Uso de patrón de fondo
Crédito: [silocreativo](#)

Teoría del color

Imagen de Pixabay

UNIDAD I

Tonos y texturas:

4.- Incorporar alguna tendencia de diseño

Si no es de su agrado usar una textura, lo hacemos siguiendo alguna tendencia, sabremos que lo estamos reforzando. Puede ser la encargada de dar un punto de modernidad. **Las formas geométricas están de moda**, ¿Por qué no crear una textura con ellas? Podemos usar una combinación de formas geométrías brillantes, sobre un fondo oscuro de manera que se cree una profundidad que sea agradable para el usuario. Ejemplo:

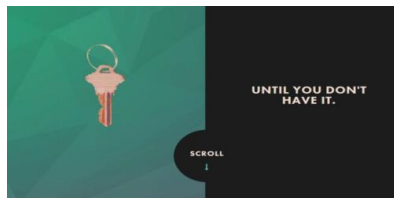


Imagen 12 Uso de figuras geométricas Crédito: [silocreativo](#)

5.- Uso de Degradados.

Los degradados llevan acompañándonos en el diseño web desde hace varios años, son modernos y visualmente atractivos. Podemos usarlo solo, o usar el consejo anterior y superponerlo con una foto. En los degradados las combinaciones de colores son muy amplias por lo que es sencillo usar textura y profundidad



Imagen 13 Ejemplos de uso de color en degradados [silocreativos-aleatorios-illustrator/](#)



Imagen de Pixabay

Historia y Fundamentos

A lo largo de la historia, diversas **civilizaciones** han expresado y asignado **significados simbólicos** a los colores. En la **Edad Antigua**, los colores para muchas culturas estaban cargados de asociaciones profundas con la **realeza**, lo **divino** y otros aspectos de la vida diaria. Por lo que estas percepciones llegaron a influir notablemente en representaciones artísticas y creencias religiosas.

Por ejemplo, en la **antigua China**, los **puntos cardinales** se representaban mediante colores específicos como el **azul**, el **rojo**, el **blanco** y el **negro**, mientras que el **amarillo** se reservaba para el centro. En **Grecia**, el filósofo **Aristóteles** fue uno de los primeros en analizar las **propiedades** del color, describiendo los «colores básicos» en relación con los **cuatro elementos**; la **tierra**, el **agua**, el **aire** y el **fuego**.

El romano **Plinio el Viejo** también abordó el tema del color en su obra «**Historia Natural**», que se considera uno de los tratados más antiguos sobre **historia del arte** que ha llegado hasta nosotros.

Ya en la **Europa medieval**, los **alquimistas**, precursores de los **químicos**, asociaban los colores con las características de los materiales y sustancias que utilizaban para sus experimentos. Por ejemplo, el rojo con el **azufre**, el blanco con el **mercurio** y el verde con los **ácidos** o **disolventes**.

Psicología del color



UNIDAD I

En el **siglo XIII**, **Sir Roger Bacon** registró sus observaciones sobre los colores al observar un **prisma** atravesado por la **luz**, atribuyendo el fenómeno a las propiedades de la materia. En los **siglos XIV y XV**, **Cennini** escribió uno de los tratados más famosos sobre técnicas artísticas, donde realizó observaciones detalladas sobre los colores. Pero fue el polifacético **Leonardo da Vinci** quien, posteriormente, clasificó los colores básicos según las categorías de Aristóteles, añadiendo el **blanco** y el **negro**, entendiéndose este último como la **ausencia** del color.

Teorías de la Psicología del Color

Teoría del Color de Newton

A principios del siglo XVIII, el científico inglés Isaac Newton llevó a cabo una serie de experimentos revolucionarios que marcaron el comienzo de nuestra comprensión moderna de la luz y el color. Uno de sus experimentos más famosos consistió en pasar un rayo de luz blanca a través de un prisma de vidrio triangular.

Según su teoría, la apariencia del color es el resultado de la interacción compleja entre la luz, la materia y los procesos perceptivos en el cerebro humano. Esto significa que la percepción individual, influenciada por factores como el contexto cultural, emocional y psicológico, desempeña un papel en la manera en que interpretamos y experimentamos el color.



Imagen de Pixabay

Teoría del Color de la Gestalt

La teoría del color de la Gestalt se centra en cómo percibimos y organizamos los colores como parte de nuestra experiencia visual. Aunque se enfoca principalmente en la percepción de formas y estructuras visuales, también ha contribuido a nuestra comprensión de cómo percibimos y comprendemos los colores. La Gestalt reconoce la importancia de la interacción entre colores adyacentes en la percepción visual. Por ejemplo, el contraste de color y la simultaneidad del color son fenómenos que se basan en cómo nuestros ojos y cerebro procesan y comparan los colores en una escena visual.

Teoría del Color de Heller

Heller demuestra que los colores no solo adornan nuestro entorno visual, sino que también influyen poderosamente en nuestra **psique** y **comportamiento**. Esta comprensión nos permite no solo apreciar la **estética** del color, sino también comprender su **impacto** en la forma en que experimentamos el mundo. La diversidad de este enfoque ha convertido su obra en referencia para **artistas, terapeutas, diseñadores gráficos, arquitectos y publicistas**, entre otros.



Imagen de Pixabay

La psicología del color es el estudio de los efectos que tiene la percepción de diferentes gamas de colores en el estado psíquico y emocional de las personas, así como en su comportamiento. Esto con el fin de usar los colores para detonar emociones específicas o modificar la conducta de aquellos que los perciben.

El color ha sido extensamente estudiado por artistas, diseñadores y psicólogos, quienes han encontrado que los colores se asocian culturalmente e históricamente con algunos objetos, personas, animales, flores, frutos, piedras preciosas, etc. y esto detona emociones. Esto ha hecho que el uso de color sea tan popular en el diseño gráfico, la publicidad y el marketing y en el diseño web.

Así mismo, Conocer el impacto que tienen los colores en el comportamiento de las personas sirve para estimar el efecto que un recurso visual puede provocar en el espectador. Al saber qué reacciones anímicas puede suscitar una gama cromática en las personas es mucho más **sencillo** elegir los colores a utilizar en un diseño web, anuncio, logo o identidad de marca.

¿Qué significa cada color?

1. **Azul:** Las tonalidades azules son muy populares en el mundo de los negocios su significado y las emociones que pueden evocar en el espectador son: tranquilidad, relajación, profesionalismo, calma, serenidad, fiabilidad.



Imagen de Pixabay

2. **Rojo:** está relacionado con la pasión, ejemplo el corazón en considerado de color rojo y representa amor; por ese motivo generalmente relacionamos con lo pasional, es ampliamente empleado para provocar emociones intensas en los públicos tales como: fortaleza, energía, intensidad, amor, peligro.

3. **Amarillo:** corresponde al último de los tres colores primarios, este color se destaca por ser mucho más atractivo que los otros dos, son el mejor aliado para captar la atención del público y suscitar efusividad en él. Por ello utilizamos este color para marcar textos y para la señalización urbana. también transmite alguna de las siguientes ideas: felicidad, energía, excitación, Jovialidad, Inquietud.

4. **Verde:** este color por obvios motivos, se relaciona comúnmente con la naturaleza y es representante de productos orgánicos, hospitales, medicamentos y empresas que toman muy en serio el bienestar. Es recomendable utilizar el color verde si quieres transmitir alguna de las siguientes ideas: naturaleza, serenidad, equilibrio, salud y frescura.

5. **Naranja:** por su color vivaz es un gran detonante del entusiasmo, la diversión y la creatividad, pero también puede incitar al exceso y a una estimulación mental desmesurada. Por ejemplo, los restaurantes suelen estar pintados de tonalidades de naranja, ya que inducen a los clientes a consumir. Es recomendable utilizar el color naranja si quieres transmitir alguna de las siguientes ideas: entusiasmo, entretenimiento, Juventud, Vigor, dinamismo.



Imagen de Pixabay

6. **Morado:** es ampliamente utilizadas en el diseño y la publicidad debido a su asociación con ideas claras y precisas, suele identificarse con la feminidad, y al utilizarlo se busca denotar elegancia y sensibilidad. Es recomendable utilizar el color morado si quieres transmitir alguna de las siguientes ideas: sobriedad, elegancia, sensibilidad, frescura, limpieza.

7. **Negro:** este color puede utilizarse para acentuar la elegancia y la formalidad, es una de las elecciones de contraste favoritas, debido a que sirve para destacar otros colores llamativos y fortalecer su efecto, hoy en día se utiliza ampliamente en el diseño de productos, ya que comunica exclusividad y lujo, es recomendable utilizar el color negro si quieres transmitir alguna de las siguientes ideas: expectativa, estatus, seriedad, liderazgo, simplicidad.

8. **Blanco:** el blanco es un excelente aliado para resaltar otros colores, es el más común en el mundo publicitario y de identidad de marca. El blanco se emplea sobre todo para comunicar sencillez y, al ser un color luminoso, puede generar emociones positivas en el público. Es recomendable utilizar el color blanco si quieres transmitir alguna de las siguientes ideas: bienestar, salud, higiene, practicidad.

Psicología del color

Imagen de Pixabay

UNIDAD I

Ejemplo de Marcas que utilizan la Psicología del color:

Repasamos a continuación algunos ejemplos de marcas que han utilizado de manera memorable el color en su diseño gráfico, estableciéndose como referentes:

Coca-Cola: ha utilizado consistentemente el rojo brillante en su identidad visual durante décadas. Este color evoca emociones de pasión, energía y felicidad. Además, el uso coherente del rojo ha contribuido a la reconocibilidad instantánea de Coca-Cola en todo el mundo, demostrando el poder de la psicología del color.

Apple: El gigante tecnológico es conocido por su uso del blanco limpio y minimalista en su diseño gráfico. Este color transmite simplicidad, elegancia y modernidad, lo que refleja la estética de los productos de la marca.

McDonald's: El amarillo brillante y el rojo vibrante son los colores distintivos de la cadena de comida rápida. Estos colores evocan alegría, felicidad y energía, creando una experiencia visual alegre y estimulante para los clientes. Además, el amarillo y el rojo son colores que aumentan el apetito, lo que hace que el diseño de McDonald's sea aún más efectivo para atraer a los clientes a sus restaurantes, resaltando el papel crucial de la psicología del color en el marketing.

Imágenes 14 Ejemplo de marcas empresariales

Credito: [freepik](#)



Imagen de Ai generadoPixabay20

Composición

UNIDAD I

Una de las partes más importantes y decisivas a la hora de crear un nuevo proyecto de diseño gráfico web es el estudio de la composición. Esto es, la disposición de los distintos elementos dentro del espacio visual de manera equilibrada y ordenada, con el fin de transmitir un mensaje al público objetivo.

Hay que tener claro desde un primer momento qué elementos vamos a incluir, y de qué manera vamos a combinarlos para crear una estructura compositiva armónica. Dentro de la composición entran en juego aspectos como el tamaño, las texturas, colores, pesos... Cada uno de ellos debe estar en concordancia y dispuestos de manera equilibrada.

Formatos y tamaños web

Lo primero que tendremos en cuenta para componer cualquier material de marketing es el canal y el formato que vamos a utilizar. No tenemos el mismo espacio de diseño en una publicación para LinkedIn que en una miniatura de YouTube por lo que no podremos realizar una misma composición.

Tamaños web más comunes

Normalmente, las imágenes en Internet se miden en píxeles. 1 píxel equivale a 0,04 cm en una resolución de 72ppp. Es muy común encontrarlos como «px» y son una unidad de medida comúnmente utilizada en Diseño Gráfico Web.



Imagen de Ai generadoPixabay20

Composición

Los tamaños más comunes en anuncios de Google

En la red de display podemos hacer distintos tipos de anuncios que se adaptan al dispositivo que esté viendo el usuario. Los tamaños más comunes en teléfonos móviles son:

- 300 × 200 300 × 50
- 300 × 100 250 × 250
- 200 × 200

En ordenadores son:

- | | | |
|-----------|-----------|-----------|
| 300 × 250 | 336 × 280 | 728 × 90 |
| 970 × 90 | 468 × 60 | 300 × 600 |
| 160 × 600 | 250 × 250 | 200 × 200 |

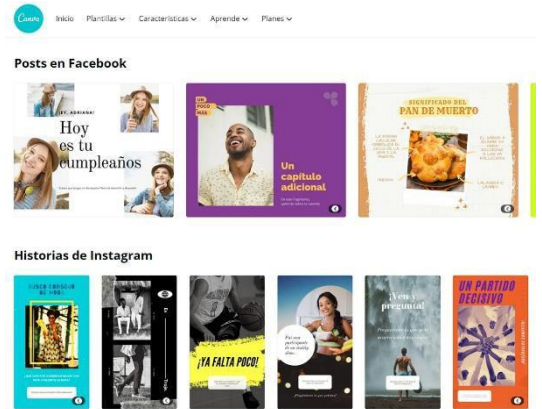


Imagen 15 Tamaños comunes de las publicaciones web en redes sociales y PC. Crédito: [seosve](https://seosve.com)

Los tamaños más comunes en anuncios de Facebook

El tamaño dependerá del tipo de anuncio que estemos creando. Por ejemplo, en los anuncios por secuencia se suele utilizar anuncios de 1080 × 1080 píxeles mientras que si queremos promocionar stories necesitaremos utilizar un formato de 1080 × 1920.

Un truco sería utilizar la aplicación Canva, que dispone de todos los formatos posibles a la hora de publicar o hacer anuncios en redes sociales.



Composición

UNIDAD I

Diseños con y sin retícula

Una retícula es una serie de líneas y guías imaginarias tanto verticales, horizontales y diagonales que permiten la distribución de los componentes en el espacio de una composición. La retícula o grid es una serie de líneas y guías que no ven solo son usadas para disponer los elementos en el espacio de la composición, suelen aparecer vertical, diagonales y horizontales.

La composición en el diseño gráfico web nos ayuda a:

- Ordenar o desordenar la información
- Mejorar la legibilidad
- Representar ideas
- Reforzar significados
- Mejorar la funcionalidad del diseño
- Generar ritmo
- Reforzar el storytelling o la consecución de ideas
- Guiar al usuario en apps o webs

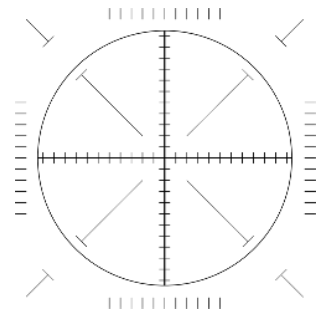


Imagen 16 Ejemplo de una Retícula.
Crédito: Pixabay

Uso del color en una composición:

El color tiene el poder de evocar emociones y transmitir significado. Comprende la teoría del color y cómo combinar colores de manera efectiva para crear armonía o contraste en tu diseño.

Storytelling: Es una técnica que tiene como objetivo transmitir un mensaje por medio de la narración de sucesos,



Imagen de Ai generadoPixabay20

Composición

UNIDAD I

Espacio en blanco: Utiliza el espacio en blanco de manera estratégica para crear una sensación de equilibrio y permitir que los elementos respiren.

Contraste: El contraste es clave para captar la atención del espectador. Utiliza contrastes de color, tamaño, forma o estilo para resaltar elementos importantes en tu diseño.

Equilibrio: El equilibrio visual se refiere a la distribución de elementos de manera armoniosa en un diseño, puedes lograr equilibrio simétrico o asimétrico.

Repetición: La repetición de elementos visuales ayuda a unificar un diseño y crear coherencia. Utiliza patrones, formas o colores repetidos para reforzar la identidad visual y mejorar la legibilidad.

Ritmo: Utiliza elementos como líneas, formas o patrones para crear ritmo y mantener el interés visual del espectador.

Integridad: se refiere a la consistencia y coherencia en todos los elementos visuales. Mantén una identidad visual sólida y coherente en todos tus diseños para establecer una conexión duradera con tu audiencia.



Composición

UNIDAD I

Jerarquía visual: La jerarquía visual ayuda a guiar al espectador a través del diseño y resaltar la información más relevante. Utiliza técnicas como el tamaño, el color o la posición para crear una jerarquía clara y facilitar la comprensión del mensaje.

Actividad

Diseña un logo (pág. 85) con las iniciales de su nombre completo, toma en cuenta la teoría y psicología del color, uso adecuado de la tipografía, creando una composición clara y descifrable para el usuario. Explica en un informe cada elemento y técnica utilizada en la creación del logo.

Herramientas de Diseño Grafico Web



Fireworks

UNIDAD II



Imagen de

En este capítulo II se conocen las herramientas y aplicaciones de diseño gráfico para la creación de composiciones básicas utilizando capas formas y textos, además de estar al corriente del software para manipular las imágenes y ajuste de color.

Como lo hemos mencionado en el capítulo I, el diseño gráfico digital se hace esencial dentro del marketing digital. Asimismo, genera impacto al provocar todo tipo de sensaciones y emociones que se vinculan a las del cliente. Hoy en día existen todo tipo de programas y recursos que buscan otorgarles apoyo a cualquier diseñador digital. En este libro te mencionaremos las mejores herramientas para tu desarrollo profesional:

Iniciaremos con la aplicación “Fireworks”

Es un programa que permite a los usuarios crear y modificar imágenes de una forma más compleja y efectiva, además brinda a las personas otras herramientas que son muy importantes para el entorno.

Historia de Fireworks: Los orígenes de Fireworks se remontan al año 1992, cuando los hermanos Fred y Richard Krueger fundan “Fauve Software”, empresa que dio como resultado míticos programas como Matisse y xRes.

Fauve Software fue adquirido en el año 1995 por Macromedia que inmediatamente aprovechó el avance hecho en xRes para generar un nuevo producto. Así nació Macromedia Fireworks 1.0.

Herramientas de Diseño Grafico Web



Fireworks

UNIDAD II



Imagen de

Macromedia desarrolló hasta 8 versiones de Fireworks, siendo la última el número 8, pero teniendo muy buena admisión las versiones 6 y 7, las aclamadas series "MX" que daban un énfasis al trabajo enfocado a web.

El 3 de diciembre de 2005 Macromedia fue adquirida por Adobe Systems pasando Fireworks a llamarse Adobe Fireworks e integrándose en la Adobe.

Características:

Adobe Fireworks ha sido optimizado en sus herramientas y funciones para tener como objetivo los gráficos de pantalla (sitios web, interfaces gráficas, entre otras.). Por lo tanto, entre sus características más notorias se cuentan:

- Gran manejo de imágenes vectoriales
- Excelente manejo tipográfico.
- Integración con otro software como Flash y Dreamweaver.
- Trabaja en formato nativo con PNG, siendo más portable frente a otros formatos como PSD.
- Permite compresión de imágenes en tamaños ideales para la web.
- Lee y edita parcialmente archivos PSD.
- Posee un panel de efectos de Photoshop.
- Precisión de pixeles en las alineaciones.
- Opciones para alinear elementos fácilmente.

Herramientas de Diseño Grafico Web



Fireworks

UNIDAD II



Imagen de

Requisitos del sistema para instalar Fireworks:

- Requisitos de hardware y software: Microsoft Windows
 - Procesador Intel Pentium II a 300 MHz • Windows 98 SE, ME, 2000 o XP
 - 64 MB de RAM (recomendables 128 MB) más 80 MB de espacio disponible en disco
 - Monitor con resolución de 800 x 600 píxeles y 256 colores o superior
 - Adobe Type Manager versión 4 o posterior para utilizar con fuentes Type 1
 - Unidad de CD-ROM.

A continuación un link de descarga gratis del Fireworks para Android:

<https://fireworks-play.softonic.com/android>

Actividad:

En el siguiente enlace se presenta una guía práctica de cómo utilizar el **Fireworks** para el diseño de un logotipo, trabajar las ilustraciones, realizar un fotomontaje, realizar el diseño de una interfaz web, maquetación de banner, creación de prototipos para aplicaciones multimedia, portafolios, gráficos interactivos para minisite:

https://multimedia.uoc.edu/guias/fwcs5/FWCS5_es.pdf

Herramientas de Diseño Grafico Web



Fuente: [GuíaMostrosdeldiseño](#)

Photoshop



Fuente: [UnSplash](#)

UNIDAD II

En la industria de la fotografía digital hay un programa que es icónico. Un gran aliado para los profesionales que se dedican a esta, y a otras ramas del mercado. Sí, nos referimos a Photoshop, herramienta que es sinónimo de retoques de fotografías y gráficos.

Photoshop: Este software, desarrollado por la compañía Adobe Systems Incorporated, es el programa más popular de edición y diseño de imágenes. Esta herramienta profesional de edición digital se usa principalmente por fotógrafos y diseñadores para **retocar imágenes y editar**

videos, crear mapas de bits y GIFs, y **hacer diseños e ilustraciones**. También se pueden modificar colores y añadir filtros, efectos, textos, figuras y formas.

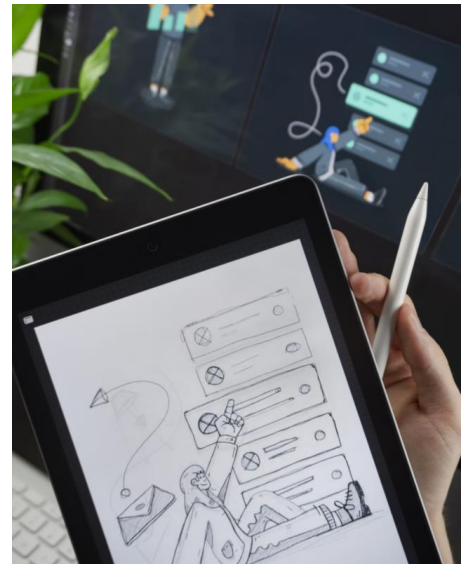


Imagen 17

Herramientas de Diseño Grafico Web



Fuente: [Guía Mostros del diseño](#)

Photoshop

UNIDAD II



Fuente: [Unsplash](#)

Características principales de Photoshop

Funciones básicas: Si quieres optimizar tu tiempo y crear imágenes impactantes, usa las herramientas principales de:

- Selección
- Varita mágica
- Recorte
- Degradado
- Desenfoco
- Sobreexponer
- Selección de trazado
- Zoom

Filtros: Te permiten atribuir un estado de ánimo, resaltar colores o corregir la tonalidad de una imagen original.

Texturas: La herramienta de pincel da un toque de textura a tus imágenes. Existen muchos tipos de pinceles, por ejemplo, pinceles de texturas de rocas, humo o fuego, que le aportan realismo a una imagen. Incluso en Photoshop puedes crear tus propios pinceles.

Luz y efectos: Photoshop lee la composición total de una imagen y la visualiza a través de un gráfico, en el que puedes modificar cada aspecto: luces, sombras y tonalidades. También te permite jugar con efectos luminosos como focos, desenfocos y reflejos.

3D: Desde que se lanzó la versión CS3, puedes crear imágenes tridimensionales en Photoshop.

Herramientas de Diseño Grafico Web



Fuente: [Guía Mostros del diseño](#)

Photoshop

UNIDAD II



Fuente: [Unsplash](#)

Ventajas de Photoshop: Algunas de las ventajas de utilizar Photoshop son:

Amplia gama de herramientas: para editar y retocar imágenes, como selecciones precisas, máscaras, filtros, efectos y transformaciones.

Interfaz de usuario personalizable: para adaptarse a las necesidades y preferencias del usuario.

Integración con otros programas: Photoshop se integra con otros programas de la suite Creative Cloud de Adobe, como Illustrator y InDesign,

Compatibilidad con diferentes formatos de imagen: que facilita la importación y exportación de archivos.

Amplia comunidad de usuarios: Photoshop cuenta con una amplia comunidad de usuarios, tutoriales y guías disponibles para aprender a utilizar el programa.

Amplia utilización en el mundo laboral: Photoshop es un programa muy utilizado en el ámbito de la publicidad, el diseño gráfico y la fotografía.

Actividad Practica:

Ingresa al siguiente link y realiza la siguiente actividad practica que se presenta en la guía:

[https://colegiolaconcepcion.org/joomla/joomlafck/ejercicios%20photoshop%20\(1\).pdf](https://colegiolaconcepcion.org/joomla/joomlafck/ejercicios%20photoshop%20(1).pdf)

Herramientas de Diseño Grafico Web



Fuente [Adobe Illustrator](#)

Adobe Ilustrador

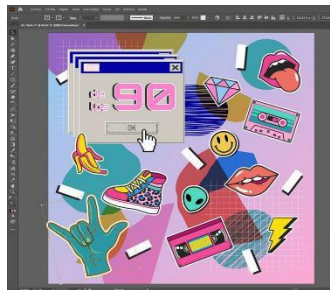
UNIDAD II



Fuente: [mostros del diseño](#)

Adobe Illustrator:

Es un programa ideado para el diseño vectorial de elementos gráficos adaptados a cualquier soporte y dispositivo. De esta forma, con la aplicación es posible la creación de numerosos proyectos y diferentes tipos de diseños. Su uso se basa principalmente en el diseño vectorial, aunque en realidad son dos los principales tipos de archivos que se pueden crear con el programa en cuestión.



Diseño gráfico vectorial

Consiste en diseñar dibujos que se conforman mediante la unión de diferentes puntos que luego se rellenan para obtener imágenes digitales que mantendrán el sentido, independientemente de su tamaño.



Fuente: [mostros del diseño](#)

Mapas de bits

Los bitmaps son otro de los archivos gráficos que se pueden gestionar con Illustrator, pero la edición es necesario realizarla en programas específicos como Photoshop.

Herramientas de Diseño Grafico Web



Fuente: [Adobe Illustrator](#)

Adobe Illustrator

Unidad II



Fuente: [mostros del diseño](#)

Básicamente Adobe Illustrator consiste en transformar una imagen en mapa de bits (píxeles) a una vectorial. Para este proceso se puede contornear la forma original la herramienta pluma de Illustrator o bien mediante herramientas automáticas con el calco de imagen. Con este proceso obtenemos imágenes que se pueden ampliar sin perder nada de definición ni calidad. Ideal para crear ilustraciones, iconos o logotipos.

Característica de Adobe Illustrator

- Ofrece una interfaz sencilla, intuitiva, estructurada y organizada.
- Permite aplicar efectos 3D con facilidad a objetos vectoriales.
- Proporciona materiales para crear gráficos con efectos realistas. (Desde la adquisición de Substance Painter)
- Adobe Illustrator se puede instalar en el sistema operativo Windows o Mac.
- Forma parte de la Suite de Adobe con lo que se integra muy bien con Photoshop e Indesign.
- Permite dibujar trazos de ancho variable fácilmente.
- Detecta fuentes que no están disponibles y las activa automáticamente.

Ventajas de Adobe Illustrator

- Tiene múltiples usos en diferentes áreas del diseño profesional.
- Ofrece una amplia gama de herramientas, colores y accesorios para crear verdaderas piezas de arte vectorial.
- Sus gráficos poseen una gran nitidez.
- Contribuye a crear imágenes realistas y con profundidad.
- Es ideal para la creación de logotipos.

Herramientas de Diseño Grafico Web

Herramientas de Diseño Grafico Web



Fuente: enricogomez.com

Sketch UNIDAD II



Fuente: enricogomez.com

El diseño de interfaz de usuario es el proceso de planificación y diseño de las páginas del sitio web que un usuario verá y con las que interactuará. Esto se conoce como la interfaz. Construir una interfaz lógica y sin fisuras para que el usuario tenga una experiencia cómoda es crucial para el éxito de cualquier sitio web o aplicación. El diseño general debe ser claro y fácil de navegar. Los diseñadores de UI y UX trabajan en el diseño de estos aspectos: los términos son

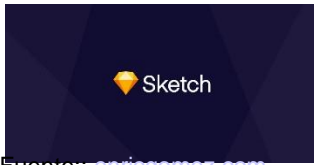
Sketch:

Es una herramienta simple y completamente basada en vectores para diseñar la interfaz de usuario y la experiencia de usuario de aplicaciones móviles y sitios web. Fue desarrollado por Bohemian Coding teniendo en cuenta las necesidades de los diseñadores digitales.

Un diseño de **UX y UI** bien planificado mejora drásticamente la experiencia y la satisfacción del usuario, dejando una impresión duradera, que a su vez aumenta la cantidad de usuarios. El **término UX** se refiere a la experiencia del usuario en términos de interacción con una aplicación o un sitio web. El diseño y desarrollo de UX es el procedimiento para mejorar la experiencia general de los usuarios para lograr la máxima satisfacción del cliente. Para hacerlo simple, este es el esqueleto de cualquier aplicación o sitio web donde la estructura se desarrolla adecuadamente para crear el flujo de usuarios.

20digitales.com

Herramientas de Diseño Grafico Web



Fuente: enricgomez.com



Unidad II



Fuente: enricgomez.com

El **término UI** se refiere a la interfaz que recibe el usuario. El diseño y desarrollo de la interfaz de usuario se ocupa de mejorar la presentación de la aplicación o el sitio web. Tiene más que ver con la estética e incluye todos los elementos visuales.

Características:

- **Fácil de usar** Sketch es muy simple. Ya sea que sea un novato o un veterano del diseño, es muy intuitivo y receptivo. Sigue la misma estructura que utilizan la mayoría de las herramientas de diseño y es fácil de aprender.
- **Ágil:** es más rápido que algunos de sus competidores como Adobe Photoshop y Adobe Illustrator y pesa mucho menos. Los diseñadores buscan velocidad y movilidad y Sketch cumple con sus requisitos.
- **Personalización y complementos:** además de tener la posibilidad de personalizar tu interfaz, Sketch también tiene muchos complementos, que hacen que toda la experiencia sea aún más personalizable.
- **Sketch Cloud:** es una gran función que permite a los equipos trabajar juntos sin esfuerzo y con fluidez.

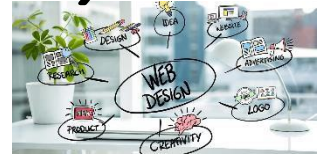
Herramientas de Diseño Grafico Web



Fuente: enricgomez.com



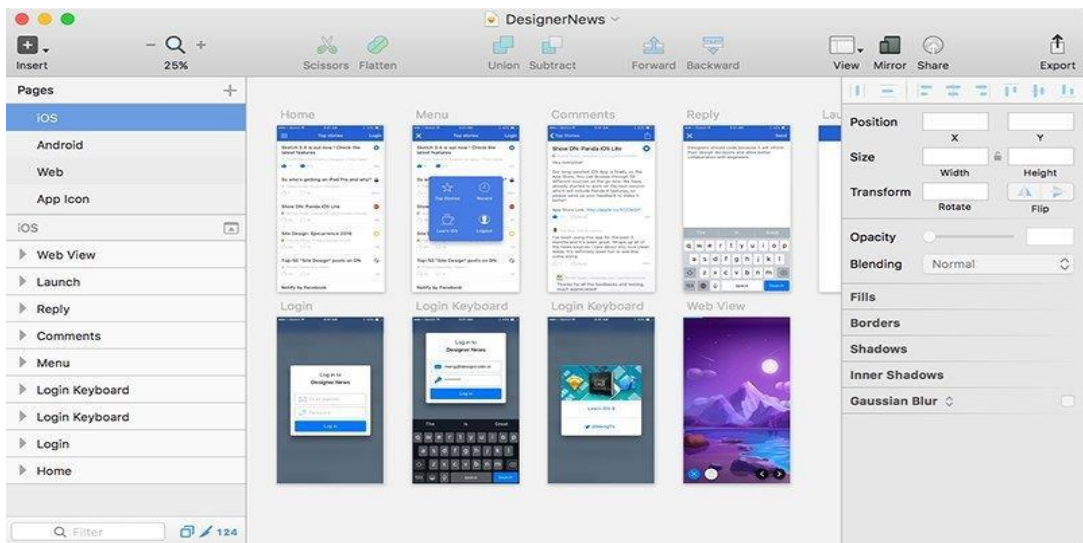
UNIDAD II



Fuente: enricgomez.com

Personalizar la barra de herramientas de Sketch

Siguiendo el estilo del diseño de OS X, la barra de herramientas es personalizable cuando se hace clic con el botón derecho sobre ésta. Podrás configurar todas tus herramientas favoritas con solo arrastrar. Además de los accesos directos de teclado, donde recomiendo mantener los de uso frecuente y difíciles de recordar. Algunas de mis herramientas favoritas son: Colores, hacer cuadrículas, tijeras, convertir a contornos .



Fuente: OpenWebinars

Con **Artboards** y las páginas, sólo podrás poner todas tus pantallas una al lado de la otra. Ya no tendrás que estar mostrando u ocultando varias capas. En su lugar, se recomienda mostrar todas sus capas para que puedas previsualizar todo fácilmente en tu ordenador o smartphone.

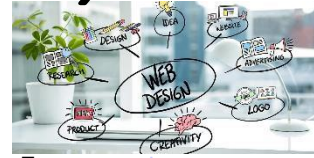
Herramientas de Diseño Grafico Web



Fuente: enricgomez.com



UNIDAD II

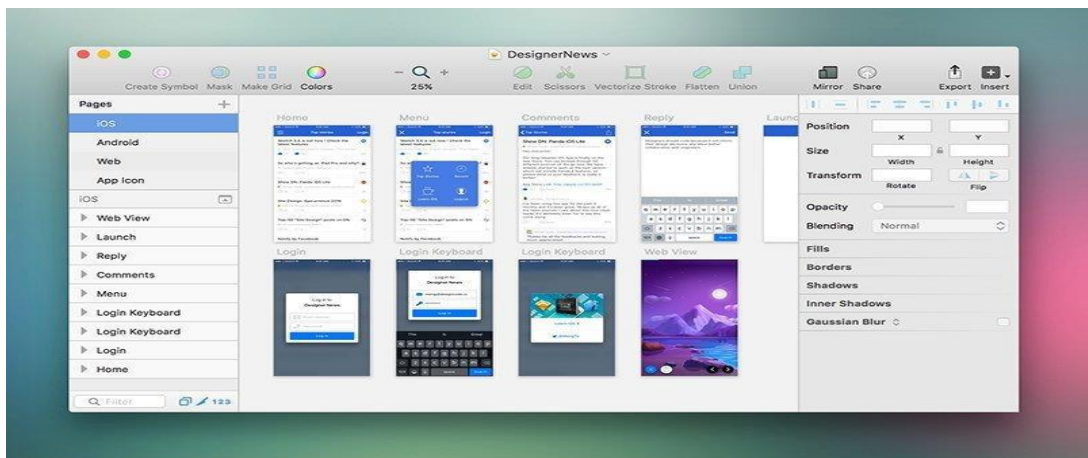


Fuente: enricgomez.com

Podrás reorganizarlas, **duplicarlas** (⌘ D) exportarlas fácilmente. Pulsando **A** para crear un nuevo Artboard y, a continuación, aparecerá un listado de plantillas (iOS, Android, Web o Imprimir) para comenzar.

Páginas en Sketch

Cada página representa una plataforma o una resolución completamente diferente. Para la mayoría de los proyectos, tendrás unos veinte Artboard para una plataforma como iOS. Entonces, se recomienda crear diferentes páginas para Android, Web, entre otros. De esta manera, podrá tener todo un proyecto dentro de un solo archivo de Sketch, ahorrándote mucho tiempo cambiando entre pantallas y plataformas.



Fuente: OpenWebinars

Ingresa a este link y observa este vídeo tutorial para conocer el panel de herramientas de la aplicación Sketch

<https://www.youtube.com/watch?v=rkhpw2CDzNQ>

Artboard: mesa de trabajo representa el área donde se creará un diseño

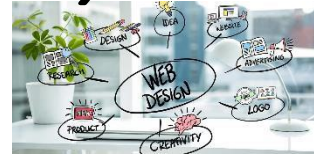
Herramientas de Diseño Grafico Web



Fuente: enricgomez.com



UNIDAD II

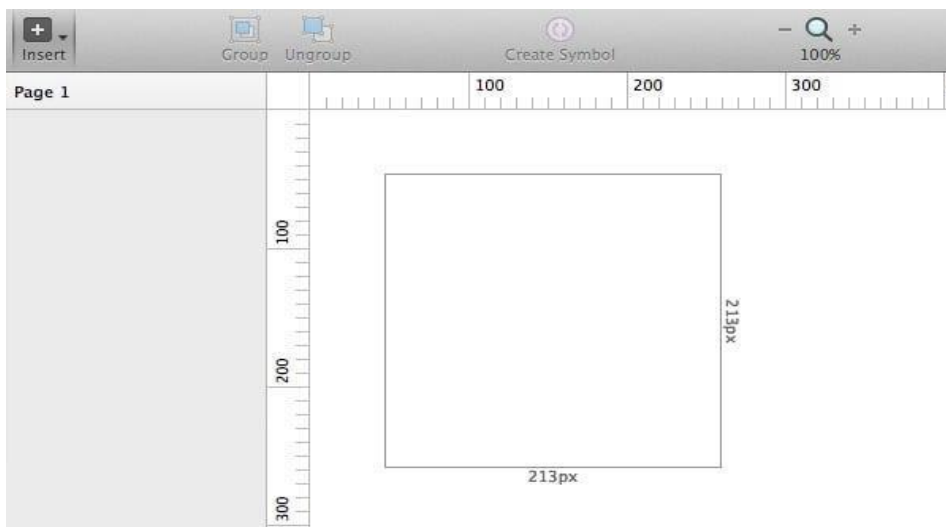


Fuente: enricgomez.com

Podrás reorganizarlas, **duplicarlas** (⌘ D) exportarlas fácilmente. Pulsando **A** para crear un nuevo Artboard y, a continuación, aparecerá un listado de plantillas (iOS, Android, Web o Imprimir).

Ejemplo:

Para crear una nueva mesa de trabajo, vaya a **Insertar > Mesa de trabajo (A)** en la barra de herramientas o dentro del menú principal. Haga clic y desplace el cursor dentro del lienzo de Sketch. Verás que Sketch empezará a mostrarte unos valores de altura y anchura a medida que te desplazas. Crea una mesa de trabajo de **600 x 800px** . Podemos crear tantas mesas de trabajo como necesitemos. También podemos cambiar su nombre desde **Layer List** en la zona izquierda de la pantalla, o modificar su posición y dimensiones usando el panel **Inspector** ubicado a la derecha



Fuente de la imagen. envato.tuts+

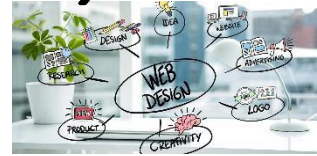
Herramientas de Diseño Grafico Web



Fuente: enricgomez.com

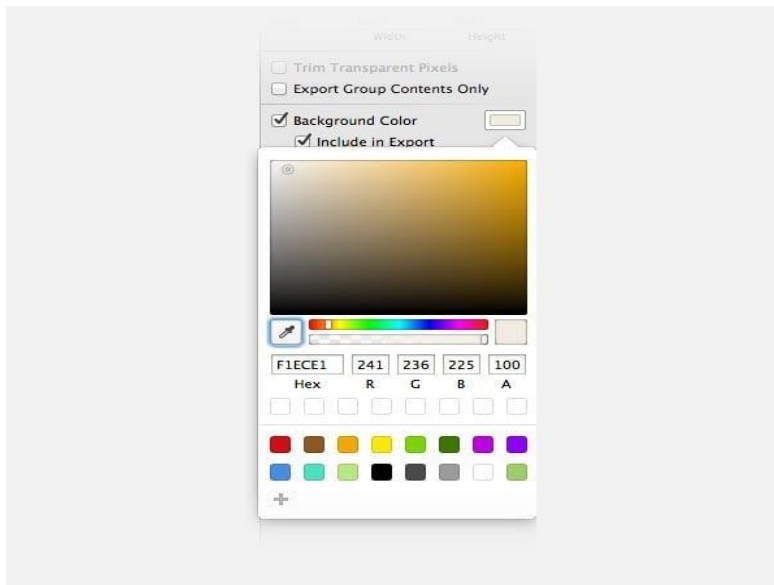


UNIDAD II



Fuente: enricgomez.com

Ahora se cambiar el color de nuestra mesa de trabajo, así conseguiremos que los siguientes pasos sean más sencillos. Selecciona tu mesa de trabajo y centra tu vista en el panel **Inspector**. Marca la opción de **Color de fondo** y haz clic sobre la muestra de color que hay justo a la derecha.



Fuente de la imagen envato.tuts+

Una vez preparada la plantilla diseñaremos una forma paso a paso:

Paso 1

Dirígete a **Insertar > Forma > Rectángulo (R)**. Ahora crea un rectángulo de **360 x 500 px** dentro de tu mesa de trabajo. Puedes hacerlo de manera similar a la que empleas creando mesas de trabajo. Puedes dibujar un rectángulo aleatorio y luego modificar sus propiedades usando el panel **Inspector**.

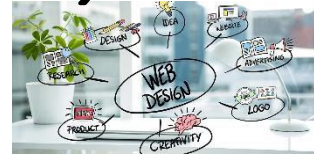
Herramientas de Diseño Grafico Web



Fuente: enricgomez.com



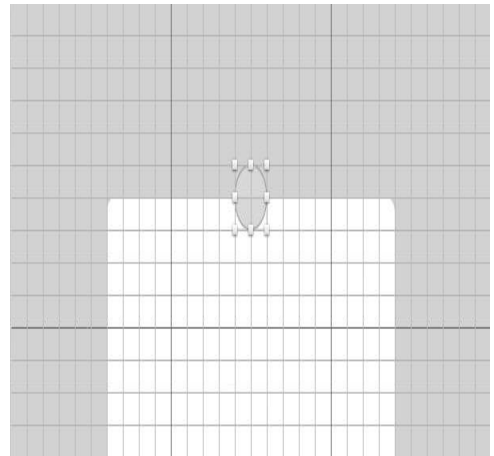
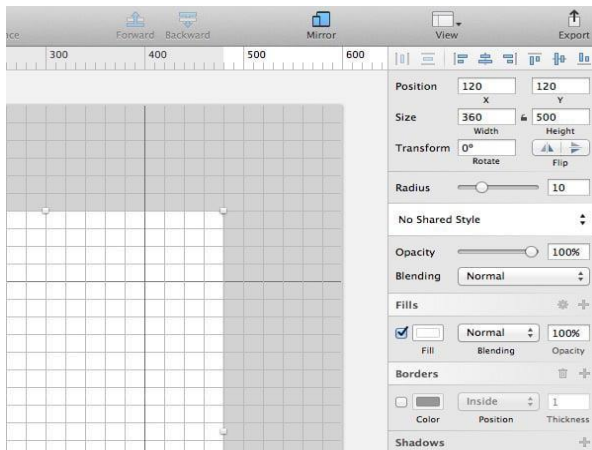
UNIDAD II



Fuente: enricgomez.com

Paso 2

Mientras mantienes seleccionado el rectángulo, ve al panel **Inspector**. Elimina el borde simplemente desmarcándolo. Haz clic en la muestra de color que aparece en **Fill** y selecciona como color **blanco**. También podemos crear bordes redondeados desde el **Inspector** también; El deslizador de **Radius** se mueve hacia la derecha o escribe **10** en el campo correspondiente.



Fuente de las imágenes 

Paso 3

Crea un círculo de **40 x 40px** usando **Insertar > Forma > Óvalo**. Recuerda, puedes dibujar un círculo de forma aleatoria y luego usar el **Inspector** para cambiar sus propiedades. Muévelo y colócalo justo en la mitad de la zona superior de tu rectángulo. Usa la herramienta **Zoom** en la **barra de herramientas** si necesitas ayuda y verlo con más detalle. (Imagen de la derecha).

Integración del Diseño Grafico Web



Credito: [pixabay](#) ([Photovides](#))

HTML y CSS

UNIDAD III



Credito: [pixabay](#) ([project4web](#))

En esta unidad, se prepara al estudiante a cómo utilizar HTML y CSS para hacer páginas web. Comenzando por conceptualizar los terminos HTML y CSS:

HTML: Hipertexto Markup Language es el lenguaje de marcado con el que rodeas contenido, para decirle a los navegadores acerca de los encabezados, listas, tablas, etc.

CSS es el lenguaje de hoja de estilos con el cual estilas la página, para decirle a los navegadores que cambien el color, fuente, diseño y más. Manejo información de cómo integrar diseño gráfico en el código HTML Y CSS.

En este módulo veremos contenidos, que te llevarán a través de toda la teoría básica de HTML, y te proporcionarán una amplia oportunidad de probar algunas habilidades, también cubre las bases absolutas de HTML, para que puedas empezar — definimos elementos, atributos, y todas los otros términos importantes que puedas haber escuchado, y en donde encajan en el lenguaje. También mostramos cómo está estructurado un elemento HTML, cómo está estructurada una página HTML típica, y explica otras características importantes.

Integración del Diseño Grafico Web



Credito: [pixabay](#) ([Photovides](#))

HTML y CSS

UNIDAD III



Credito: [pixabay](#) ([proiect4web](#))

Hoy en día Git es el sistema de control de versiones más popular y el servicio de alojamiento de código [GitHub](#), basado en [Git](#), también es muy popular.

- **Un programa de FTP**, para cargar páginas web en un servidor para el público (Git está reemplazando cada vez más a FTP para ese fin). Hay un montón de estos programas disponibles incluyendo [Cyberduck](#), [Fetch](#) y [FileZilla](#).

-**Un sistema de automatización**, como [Grunt](#) o [Gulp](#) para realizar tareas repetitivas de forma automática, por ejemplo, minimización de código y ejecución de pruebas. Bibliotecas, marcos de desarrollo (frameworks), etc., para acelerar la escritura de funciones comunes. Una biblioteca tiende a ser un archivo JavaScript o CSS existente que proporciona una funcionalidad lista para usar para que la utilices en tu código. Un framework tiende a llevar esta idea más allá, ofreciendo un sistema completo con alguna sintaxis personalizada para que puedas escribir una aplicación web basada en él. ¡Muchas más herramientas!

Instalación de un servidor web local

Algunos ejemplos necesitarás ejecutarlos a través de un servidor web para que funcionen exitosamente.

Integración del Diseño Grafico Web



Credito: pixabay (Photovides)

HTML y CSS

UNIDAD III



Credito: pixabay (proiect4web)

Para crear una página HTML deberás seguir los siguientes pasos:

Paso 1:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Titulo de la pagina</title>

</head>

<body>

<nav>Esta es el Navbar de mi página web</nav>

<h1>Mi primer titulo</h1>

<p>Mi primer parrafo.</p>

<img src =

"https://miro.medium.com/max/1584/1*IJ32BI-IHWmNMUSiSq17gQ.png"/>

<footer>

<p>Pie de página</p>

</footer>

</body>

</html>

A continuación, se explicará como diseñar una página web que tiene diferentes secciones: una barra de navegación, el cuerpo principal con un título, un párrafo, una imagen, y un pie de página.

1 paso elige una aplicación para desarrollar la página web bloc de notas, sublime Text, Dreamweaver estos son algunos ejemplos.

2. Copia el código a la izquierda de este documento en la aplicación que elegiste para diseñar el cual te explico línea por línea: ¡la declaración **<!DOCTYPE html>** significa que este documento es un archivo HTML.

<html> actúa como elemento raíz de todos los elementos (título, encabezados, párrafos, etc.) de una página web HTML.

<head> contiene la metainformación (información sobre datos como el autor, la fecha de caducidad, una lista de palabras clave, el autor del documento) de la página.

El **<title>** refiere al título de la página web, que se ve en el navegador cuando se abre una página web. Aquí hay un ejemplo para tu referencia. En esta imagen, Page Title se refiere a la etiqueta title.

Integración del Diseño Grafico Web



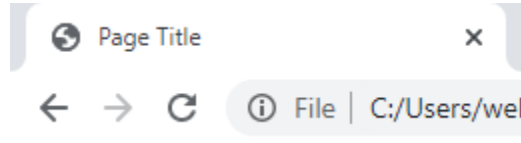
Credito: [pixabay](#) ([Photovides](#))

HTML y CSS

UNIDAD III



Credito: [pixabay](#) ([proiect4web](#))



Título de la página: Imagen crédito la guía [aprende a codificar](#)

El **<body>** es donde está todo el contenido de tu página web, como el encabezado, los párrafos, las imágenes, toda la interfaz de usuario.

<nav> representa la barra de navegación, que debe estar en la parte superior, seguida del cuerpo de contenidos principal y, por último, el **<footer>**.

El cuerpo principal está compuesto por un encabezado representado por una etiqueta **<h1>** (el 1 con la h representa el tamaño del encabezado. El tamaño del encabezado va de 1 a 6, siendo 1 el más grande y 6 el más pequeño). Le sigue una etiqueta **<p>** de párrafo, luego una etiqueta de imagen ****, finalmente el pie de página, la última sección de una página web.

Observe que la etiqueta de la imagen tiene la palabra clave `src` que se refiere a la fuente de la imagen, que en este caso es una imagen tomada de la web. Por eso adjuntamos el enlace URL de la imagen.

Todas estas etiquetas comienzan con un mayor y menor que **<>**; también finalizan con un mayor y menor que **</>** con una barra inclinada de por medio, como puedes ver en los fragmentos de código.

Integración del Diseño Grafico Web



Credito: [pixabay](#) (Photovides)

HTML y CSS

UNIDAD III

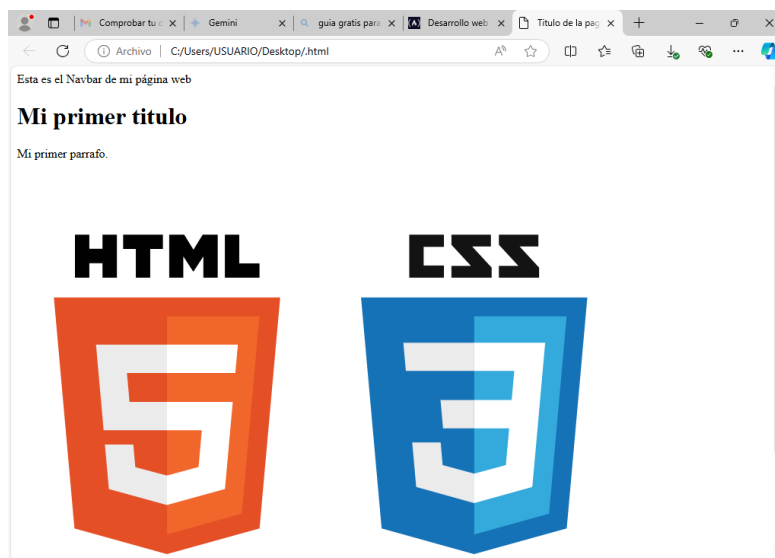


Credito: [pixabay](#) ([project4web](#))

¿Como Guardar y Ver la Pagina Web?:

1.-Guarde su archivo HTML con la extensión **.HTML**. En el ejemplo que hemos utilizado, hemos guardado el archivo como: mi primera página Web.html.

2.- Abra el archivo en cualquier navegador (Chrome, Firefox, IE), y entonces podrá ver su página web HTML.



Ejemplo de la Página creada con el código HTML básico

Integración del Diseño Grafico Web



Credito: [pixabay](#) ([Photovides](#))

HTML y CSS

UNIDAD III



Credito: [pixabay](#) ([proiect4web](#))

¿Cómo añadir colores, estilo y potencia al HTML con CSS?

CSS son las siglas de Cascading Style Sheets (hojas de estilo en cascada), que son los archivos de hojas de diseño que añaden colores, estilo y potencia a los elementos estructurales de tu HTML. El CSS es como la pintura, la decoración y los elementos de diseño que se añade para que tu casa quede bonita. Existen múltiples formas de añadir CSS a tu estructura HTML. Vamos a explorar la técnica más básica que es añadir CSS a través de la etiqueta **<style>**.

<head>

 <title>Título página</title>

 <style>

 body {

 background-color: lightblue;

 margin: 0;

 text-align: center;

 }

 nav {

 background-color: black;

 width: 100%;

 color: White;

 height: 50px;

 padding-top: 25px;

 }

 h1 {

 color: black;

 }

 footer {

 background-color: gray;

 color: white;

 padding: 5px;

 }

 </style>

</head>

Integración del Diseño Grafico Web



Credito: [pixabay](#) ([Photovides](#))

HTML y CSS

UNIDAD III



Credito: [pixabay](#) ([proiect4web](#))

Explicación del anterior CSS

Puedes ver que hemos añadido el CSS a través de la etiqueta style dentro de la etiqueta head del documento en el código anterior. Esta es una forma básica de añadir CSS. Vamos a desglosar y explorar las propiedades CSS que hemos utilizado en los cuatro elementos anteriores.

El elemento body

```
body {  
  background-color: lightblue;  
  margin: 0;  
  text-align: center;  
}
```

Estilo aplicado a body

El selector CSS del cuerpo se refiere a toda la estructura de la interfaz de usuario que vemos. Añade algunas propiedades de CSS:

background-color añade el color de fondo - aquí es **azul claro**. El **margin** que gestiona los espacios a ambos lados de la estructura de la página web. **text-aligned**: center significa que todo el contenido estará alineado al centro en este caso.

Todo este CSS aplica a la página web, todos los elementos se enlazarán automáticamente estas propiedades generales CSS hasta que se especifiquen sus propias propiedades que difieran de estas globales.

Integración del Diseño Grafico Web



Credito: [pixabay](#) ([Photovides](#))

HTML y CSS

UNIDAD III



Credito: [pixabay](#) ([proiect4web](#))



Ejemplo de la Página con código CSS

Ahora puedes ver cuánta vida puede añadirle el CSS a nuestra estructura básica de HTML

Actividad

Lee la siguiente guía de Html y Css para luego contestar de forma online el siguiente cuestionario evaluativo: [Test de cuestionario HTML Fundamentos \(w3docs.com\)](#)

Realiza el siguiente ejercicio y pon en prácticas los conocimientos adquiridos hasta este capítulo:

https://www.programacionfacil.org/cursos/html5_basico/solucion_ejercicios_html.html#:~:text=Casi%2030%20ejercicios%20pr%C3%A1cticos%20para%20que%20puedas%20practicar

<https://www.freecodecamp.org/espanol/news/desarrollo-web-para-principiantes-aprende-html-basico-y-css-para-construir-tu-pagina-web/#:~:text=Veamos%20c%C3%B3mo%20se%20har%C3%ADa%20la%20estructura%20de%20una>

Integración del Diseño Grafico Web



Credito: [pixabay](#) ([Photovides](#))

HTML y CSS

Unidad III



Credito: [pixabay](#) ([proiect4web](#))

¿Qué herramientas usan los profesionales?

- Una computadora. Para el desarrollo web serio, es mejor invertir en un equipo de escritorio o portátil con Windows, Mac o Linux.
- **Un editor de texto**, para escribir código. Puedes usar un editor de texto libre (ej. [Brackets](#), [Atom](#), [Notepad++](#), [Sublime Text](#), GNU Emacs, VIM, [Visual Studio Code](#), WebStorm) o un editor híbrido ([Dreamweaver](#)). Los editores de documentos de oficina no son adecuados para esto, pues dependen de elementos ocultos que interfieren con los motores de renderizado usados por los navegadores.
- **Navegadores web**, para probar el código. Actualmente los navegadores más usados son [Firefox](#), [Chrome](#), Opera, Safari, Vivaldi, Internet Explorer y Microsoft Edge. También debes comprobar cómo funciona tu web en dispositivos móviles y en cualquier navegador antiguo que tu público objetivo pueda estar usando aún (tal como IE 6–8.)
- **Un editor de gráficos o imágenes**, como [GIMP](#), [Paint.NET](#) o [Photoshop](#), para crear imágenes para tus páginas web.
- **Un sistema de control de versiones**, para administrar archivos en servidores, colaborar en un proyecto con un equipo, compartir código y recursos, y evitar conflictos de edición.

Integración del Diseño Grafico Web



Credito: [pixabay](#) ([Photovides](#))

HTML y CSS

Unidad III



Credito: [pixabay](#) ([proiect4web](#))

Hoy en día Git es el sistema de control de versiones más popular y el servicio de alojamiento de código [GitHub](#), basado en [Git](#), también es muy popular.

- **Un programa de FTP**, para cargar páginas web en un servidor para el público (Git está reemplazando cada vez más a FTP para ese fin). Hay un montón de estos programas disponibles incluyendo [Cyberduck](#), [Fetch](#) y [FileZilla](#).

- **Un sistema de automatización**, como [Grunt](#) o [Gulp](#) para realizar tareas repetitivas as de forma automática, por ejemplo minimización de código y ejecución de pruebas. Bibliotecas, marcos de desarrollo (frameworks), etc., para acelerar la escritura de funciones comunes. Una biblioteca tiende a ser un archivo JavaScript o CSS existente que proporciona una funcionalidad lista para usar para que la utilices en tu código. Un framework tiende a llevar esta idea más allá, ofreciendo un sistema completo con alguna sintaxis personalizada para que puedas escribir una aplicación web basada en él. ¡Muchas más herramientas!

Instalación de un servidor web local

Algunos ejemplos necesitarás ejecutarlos a través de un servidor web para que funcionen exitosamente.

Integración del Diseño Grafico Web



Dreamweaver



Crédito: [Dreamweaver](#)

UNIDAD III

Crédito: [Dreamweaver](#)

Es impresionante lo que se puede hacer hoy en día en Internet. Puede crear experiencias web que se ejecuten en todos los dispositivos, incluyan todo tipo de contenido multimedia y realicen cálculos complicados. Incluso es posible crear aplicaciones que parezcan aplicaciones nativas.

En esta parte del libro, proporcionaremos herramientas para el diseño de páginas web en Vs Code.

Visual Studio Code (VS Code), fue desarrollado por Microsoft, es una herramienta esencial para diseñadores y desarrolladores web. Con su interfaz intuitiva y un amplio conjunto de funcionalidades, este editor de código fuente responde a las necesidades de eficiencia y flexibilidad en el diseño web moderno.

Características Principales:

- **Interfaz de Usuario Intuitiva:** VS Code ofrece una experiencia de usuario clara y personalizable, clave para una productividad eficiente.
- **Extensiones y Complementos:** Cuenta con una biblioteca extensa de extensiones, como linters y formateadores de código, que son cruciales en el desarrollo web.
- **Soporte para Múltiples Lenguajes y Frameworks:** Su compatibilidad con una variedad de tecnologías lo convierte en una herramienta versátil para diferentes proyectos de diseño web.
- **Integración con Git:** La gestión de versiones y el trabajo colaborativo se facilitan gracias a su integración nativa con Git.

Integración del Diseño Grafico Web



Dreamweaver



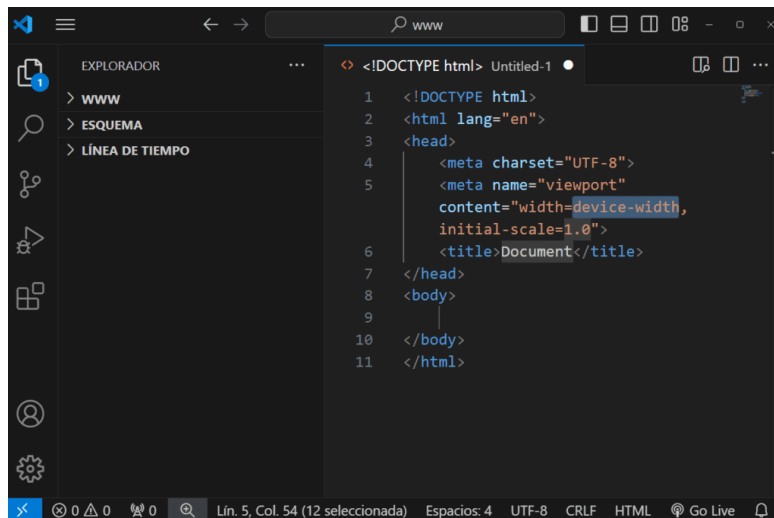
Crédito: [Dreamweaver](#)

UNIDAD III

Crédito: [Dreamweaver](#)

Link de descarga: <https://code.visualstudio.com/>.

La interfaz de usuario: al iniciar VS Code por primera vez encontraremos interfaz limpia y minimalista. Aunque pueda parecer simple a primera vista, la interfaz de VS Code es extremadamente poderosa y personalizable.



Crédito página de [Damián De Luca](#)

A continuación, veremos algunos de sus aspectos clave:

Barra lateral: a la izquierda nos encontramos con una barra que nos permite acceder rápidamente a diferentes secciones como el explorador de archivos, el control de versiones, extensiones, opciones búsqueda y depuración.

Integración del Diseño Grafico Web



Dreamweaver



Crédito: [Dreamweaver](#)

UNIDAD III

Crédito: [Dreamweaver](#)

Panel de editor: la parte central es el panel de editor, donde podremos escribir código. Contamos con la posibilidad de tener varios archivos abiertos al mismo tiempo, organizados en pestañas.

Barra de estado: en la parte inferior, la barra de estado proporciona información útil, como [el lenguaje de programación activo](#), el estado de la conexión con Git y los errores de sintaxis.

Paleta de comandos: una de las características más útiles de VS Code es la **Paleta de Comandos**, que se puede abrir con Ctrl+Shift+P en Windows/Linux o Cmd+Shift+P en macOS. Desde allí podremos acceder a prácticamente cualquier funcionalidad de VS Code.

Vale decir que la [vista del editor es personalizable](#) según nuestras necesidades. También contamos con una [terminal integrada](#) que podremos desplegar desde el menú **Ver > Terminal (View > Terminal)**

Actividad ingresa al link y realiza la actividad que se presenta paso a paso para crear un pagina en Visual Studio Code.

[Visual Studio Code. Enunciados. Ejercicios \(puesta en marcha\). PHP. Bartolomé Sintés Marco. www.mclibre.org](#)

Actividad practica:

Para empezar a trabajar con el desarrollo web, cree un proyecto web sencillo en Visual Studio Code que contenga una página web, un archivo CSS y un archivo JavaScript. Vea cómo usar herramientas de desarrollo en el explorador para comprobar su trabajo.

Objetivos de aprendizaje

En este módulo, practicará cómo hacer lo siguiente:

Integración del Diseño Grafico Web



Dreamweaver



Crédito: [Dreamweaver](#)

UNIDAD III

Crédito: [Dreamweaver](#)

Crear una página web básica con HTML.

Aplicar estilos a los elementos de una página mediante CSS.

Crear temas con CSS.

Adición de compatibilidad para cambiar entre temas con JavaScript.

Ejemplo:

Paso 2: Crear un Nuevo Archivo HTML

1. Abre Visual Studio Code.
2. Ve al menú `File` y selecciona `New File` o usa el atajo `Ctrl+N`.
3. Guarda el archivo con la extensión `.html`. Puedes hacerlo yendo a `File` > `Save As` y nombrando el archivo, por ejemplo, `index.html`.

Paso 3: Escribir el Código HTML

Una vez que tengas tu archivo `index.html` abierto, puedes comenzar a escribir tu código HTML. Aquí tienes un ejemplo básico:

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html lang="es"> <head>
```

```
<meta charset="UTF-8">
```

```
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
```

```
<title>Mi Página Web</title>
```

```
</head> <body> <h1>¡Hola, Mundo!</h1>
```

```
<p>Esta es mi primera página web creada con Visual Studio Code.</p> </body>  
</html>
```

Paso 4: Previsualizar tu Página Web

Integración del Diseño Grafico Web



Dreamweaver



Crédito: [Dreamweaver](#)

UNIDAD III

Crédito: [Dreamweaver](#)

Para ver cómo se ve tu página web en un navegador:

1. Guarda el archivo (`Ctrl+S`).
2. Abre el archivo `index.html` en tu navegador preferido. Puedes hacerlo haciendo clic derecho en el archivo dentro de Visual Studio Code y seleccionando `Open with Live Server` si tienes la extensión Live Server instalada, o simplemente navegando hasta el archivo en tu sistema de archivos y abriéndolo con un navegador.

Extensiones Útiles

- **Live Server:** Permite previsualizar tu página web en tiempo real. Puedes instalarla desde el Marketplace de Visual Studio Code.
- **HTML Snippets:** Proporciona fragmentos de código HTML para facilitar la escritura.

HERRAMIENTAS DE DESARROLLO DEL EXPLORADOR.

“Elaborar páginas web interactivas con Dreamweaver” tiene como objetivo enseñar a los estudiantes los conceptos básicos de Dreamweaver y cómo utilizarlo para crear páginas web sencillas pero atractivas.

Con este material el estudiante se capacita para utilizar Dreamweaver como herramienta de diseño web, adquiere habilidad para estructurar y diseñar una página web utilizando HTML y CSS, destreza para insertar imágenes y videos en una página web, capacidad para agregar enlaces a otras páginas web y a secciones internas de la misma página utilizando hipervínculos en HTML.

Dreamweaver: es un software de Adobe que sirve para **crear sitios web mediante la utilización de distintos lenguajes de programación** y permitiendo

Integración del Diseño Grafico Web



Dreamweaver



Crédito: [Dreamweaver](#)

UNIDAD III

Crédito: [Dreamweaver](#)

ver el resultado de lo que se edita al instante. Este software de diseño web permite trabajar con JavaScript, HTML o CSS, entre otros lenguajes de programación.

Características de este software:

1. Tiene una característica especial que permite usar el método de drag and drop (arrastrar y soltar). Esta característica permite mover elementos a través del tablero de diseño y ver los cambios en vivo.
2. El editor de código incorporado que trae Dreamweaver es potente y eficiente para programadores avanzados.
3. Desde Dreamweaver puedes realizar las acciones más comunes para trabajar con Git, como son *push*, *pull* y *commit*.

Dreamweaver Funciona como un editor de código completo:

La segunda parte de Dreamweaver es un editor de código con todas las funciones. Viene equipado con todas las funciones estándar, que incluyen:

Resaltado de sintaxis: eso significa que Dreamweaver resalta diferentes elementos (como operadores, variables, etc.) en diferentes colores para que el código sea más fácil de leer y corregir.

Finalización de código: la finalización de código funciona de manera similar a la de autocompletar en su teléfono. Comience a escribir y el editor le hará sugerencias sobre lo que está tratando de escribir. De esa manera, no tiene que escribir todo por completo.

Colapso de código: el colapso de código es otra característica para facilitar la lectura del código. Le permite reducir visualmente partes de su código cuando no las necesita. De esa manera, no tiene que desplazarse por todo el archivo,

Integración del Diseño Grafico Web



Dreamweaver



Crédito: [Dreamweaver](#)

UNIDAD III

Crédito: [Dreamweaver](#)

sino que solo puede ocuparse de las partes en las que necesita trabajar.

Dreamweaver admite los lenguajes más importantes para el diseño web (HTML5 , CSS, JavaScript , PHP) y mucho más.

Ejercicio Practico: <https://www.youtube.com/watch?v=f1Dh1JxHYds>

1.- Cuando inicia por primera vez a la aplicación de Dreamweaver observarás esta imagen:

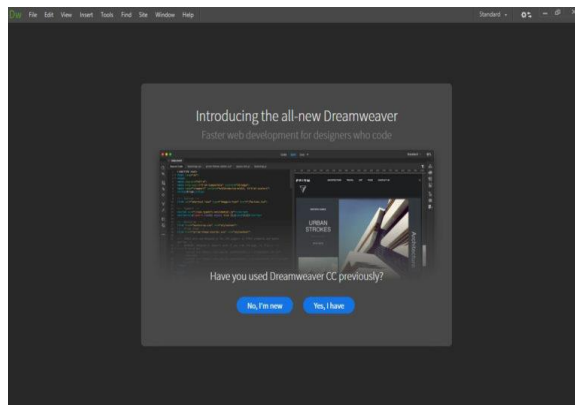


Imagen 1D Crédito: Pagina web [Akus.net](#)

2.- Si nunca antes ha usado el programa, elija No, soy nuevo . Cuando lo haga, Dreamweaver lo guiará a través de un asistente de configuración. El primer paso es elegir si usar el espacio de trabajo para desarrolladores o un espacio de trabajo estándar después de eso, puede elegir un tema de color para su espacio de trabajo entre cuatro opciones diferentes.

Integración del Diseño Grafico Web



Dreamweaver



Crédito: [Dreamweaver](#)

UNIDAD III

Crédito: [Dreamweaver](#)

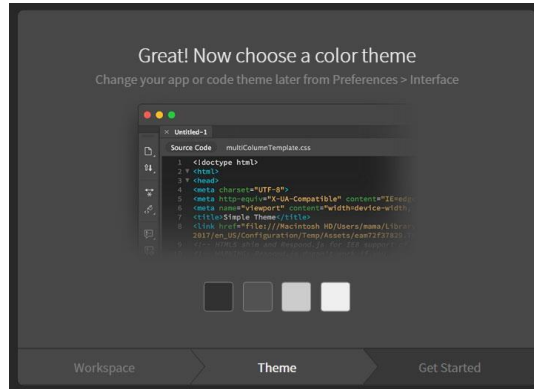


Imagen 2D Crédito: Pagina web [Akus.net](#)

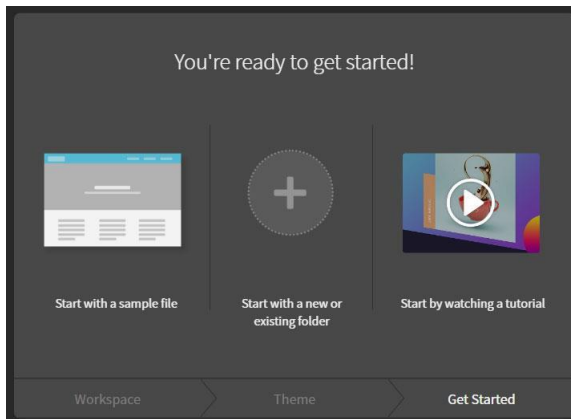


Imagen 3D Crédito: Pagina web [Akus.net](#)

3.- El paso final es elegir si comenzar con un archivo de muestra, un proyecto nuevo o existente o ver un tutorial.

Ahora comencemos un proyecto

Creo un nuevo sitio. Para eso, voy a Sitio > Nuevo sitio. Te llevará a esta pantalla:

Integración del Diseño Grafico Web



Dreamweaver



Crédito: [Dreamweaver](#)

UNIDAD III

Crédito: [Dreamweaver](#)

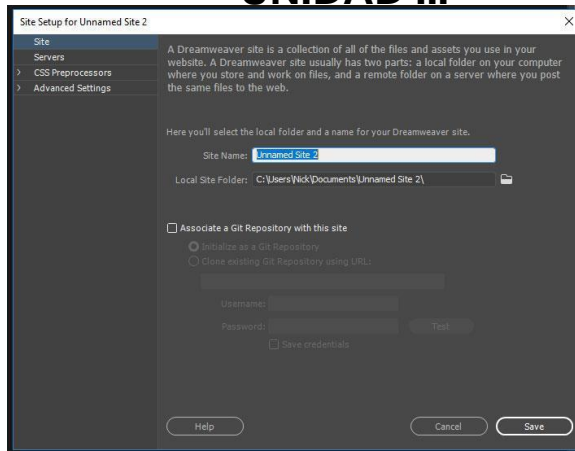


Imagen 4D Crédito: Pagina web [Akus.net](#)

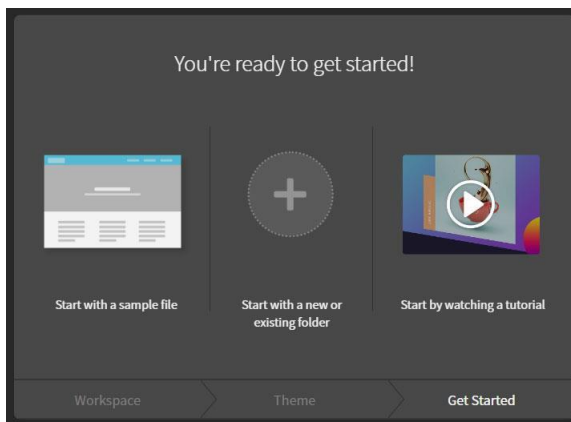


Imagen 3D Crédito: Pagina web [Akus.net](#)

3.- El paso final es elegir si comenzar con un archivo de muestra, un proyecto nuevo o existente o ver un tutorial.

Ahora comencemos un proyecto

Crema un nuevo sitio. Para eso, vaya a Sitio> Nuevo sitio. Te llevará a esta pantalla:

Integración del Diseño Grafico Web



Dreamweaver



Crédito: [Dreamweaver](#)

UNIDAD III

Crédito: [Dreamweaver](#)

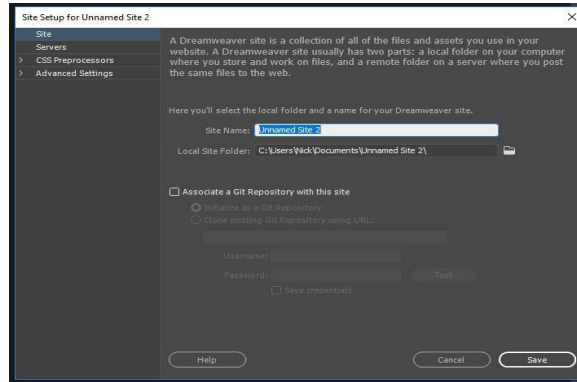


Imagen 4D Crédito: Pagina web [Akus.net](#)

Dale un nombre a su sitio. Luego, debe elegir dónde guardarlo, tiene la posibilidad de asociar su nuevo proyecto con un repositorio Git.

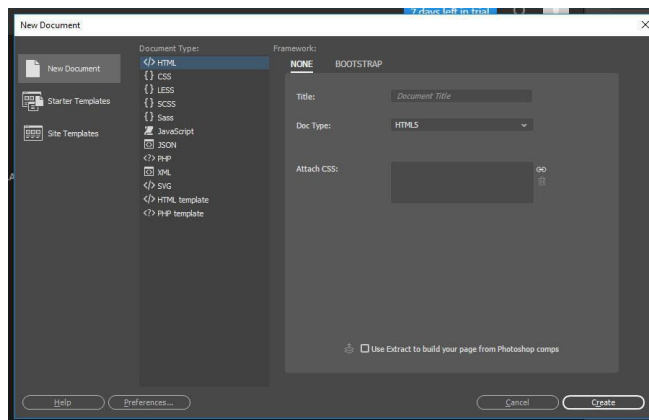


Imagen 7D Crédito: Pagina web [Akus.net](#)

HTML está configurado de forma predeterminada y puede dejarlo como está. Para el título del documento, ingrese index.html y elija Crear . Esto lo llevará a la siguiente pantalla del primer proyecto.

Integración del Diseño Grafico Web



Dreamweaver



Crédito: [Dreamweaver](#)

UNIDAD III

Crédito: [Dreamweaver](#)

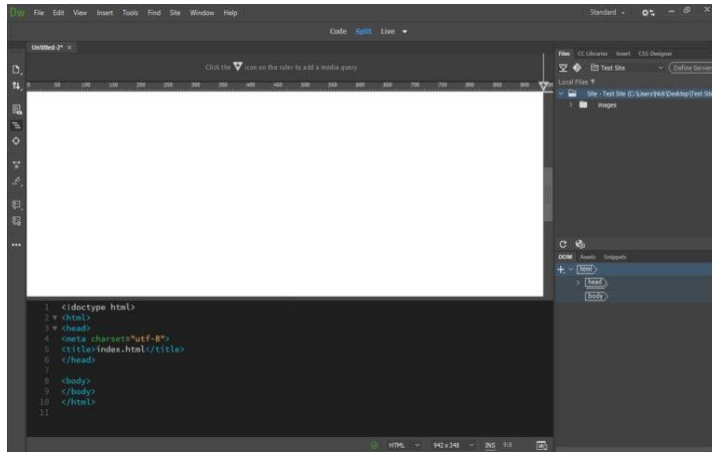


Imagen 8D Crédito: Pagina web [Akus.net](#)

Notará que Dreamweaver ha creado automáticamente un marcado HTML básico sobre el que puede construir.

Crear un encabezado

Para insertar un elemento en la página, primero debe elegir su ubicación. Haga clic en la página vacía (Dreamweaver elegirá automáticamente el <body> elemento si lo hace) o coloque el cursor en el mismo elemento en la parte del código de la pantalla.

Después de eso, debe ir a la pestaña Insertar en la esquina superior derecha. Esto le proporciona una lista de elementos HTML y de sitio comunes que puede agregar a su página. Desplácese hacia abajo hasta que pueda ver Encabezado como una opción.

Integración del Diseño Grafico Web



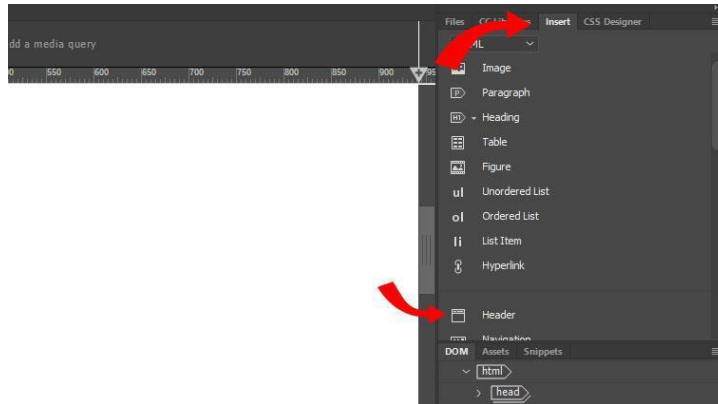
Dreamweaver



Crédito: [Dreamweaver](#)

UNIDAD III

Crédito: [Dreamweaver](#)



Un simple clic lo inserta en la página. También lo ve aparecer dentro del documento

Ahora observarás que en la línea de código se cambiará y el texto dentro del encabezado y también lo convertirá en un encabezado. Para ambos: primero marque el texto en el editor de código en la parte inferior. Después de eso, regrese a Insertar, haga clic en la flecha al lado del Título y elija H1 . Esto envuelve el título de la página en una etiqueta H1 HTML.

También puede escribir un título para su página. En su sitio web real, elegiría algo descriptivo con palabras clave y no solo Bienvenido a Mi sitio web de prueba como en el ejemplo:

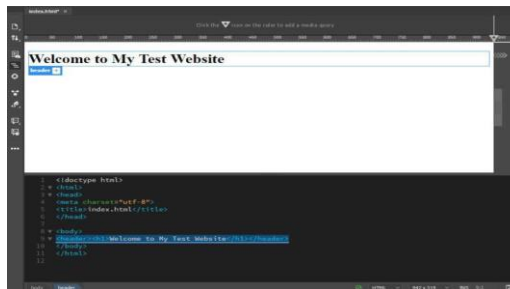


Imagen 11D Crédito: Pagina web [Akus.net](#)

Integración del Diseño Grafico Web



Dreamweaver



Crédito: [Dreamweaver](#)

UNIDAD III

Crédito: [Dreamweaver](#)

Actividad

Crea 7 proyecto para practicar HTML, CSS y JavaScript. Sigue el link

<https://www.bing.com/videos/riverview/relatedvideo?q=Actividad+proyecto+para+practicar+HTML,+CSS+y+JavaScript.+Vamos+a+crear+una+p%C3%A1gina+web+sencilla+con+un+bot%C3%B3n+que+cambia+el+color+de+fondo+cuando+se+hace+clic.&mid=E3C7CFE65FEF3D7F24CAE3C7CFE65FEF3D7F24CA&FORM=VIRE>

Crea una Página web Responsiva siguiendo el link de YouTube:

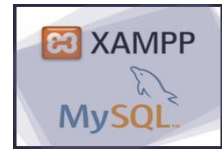
<https://www.bing.com/videos/riverview/relatedvideo?q=Actividad+proyecto+para+practicar+HTML,+CSS+y+JavaScript.+Vamos+a+crear+una+p%C3%A1gina+web+sencilla+con+un+bot%C3%B3n+que+cambia+el+color+de+fondo+cuando+se+hace+clic.&mid=EE9DA45BC293531C1F83EE9DA45BC293531C1F83&FORM=VIRE>

Integración del Diseño Gráfico Web



Crédito: [IONOS](#)

Integración de la herramienta
XAMPP como servidor de alojamiento WEB Local.



Crédito: [OpenCourseWare UA](#)

UNIDAD III

En esta sección del libro, se muestra una introducción al manejo de bases de datos relacionales orientadas a su explotación en la web. Se comienza por una breve conceptualización de lo que es el xamp y sus componentes, también se describen los pasos a seguir para instalar el entorno de servidores Xampp: Apache, Php y MySQL.

XAMPP es una distribución de Apache que incluye varios software libres. El nombre es un acrónimo compuesto por las iniciales de los programas que lo constituyen: el servidor web Apache, los sistemas relacionales de administración de bases de datos MySQL y MariaDB, así como los lenguajes de programación Perl y PHP. La inicial X se usa para representar a los sistemas operativos Linux, Windows y Mac OS X.

Apache: el servidor web de código abierto es la aplicación más usada globalmente para la entrega de contenidos web. Las aplicaciones del servidor son ofrecidas como software libre por la Apache Software Foundation.

MySQL/MariaDB: con MySQL, XAMPP cuenta con uno de los sistemas relacionales de gestión de bases de datos más populares del mundo. En combinación con el servidor web Apache y el lenguaje PHP, MySQL sirve para el almacenamiento de datos para servicios web. En las versiones actuales de XAMPP esta base de datos se ha sustituido por MariaDB, una ramificación (“Fork”) del proyecto MySQL.

Integración del Diseño Gráfico Web



Crédito: [IONOS](#)

Integración de la herramienta
XAMPP como servidor de alojamiento WEB Local.



Crédito: [OpenCourseWare UA](#)

UNIDAD III

PHP: es un lenguaje de programación de código de lado del servidor que permite crear páginas web o aplicaciones dinámicas. Es independiente de plataforma y soporta varios sistemas de bases de datos.

Perl: este lenguaje de programación se usa en la administración del sistema, en el desarrollo web y en la programación de red. También permite programar aplicaciones web dinámicas.

Además de estos componentes principales, esta distribución gratuita también incluye, según el sistema operativo, otras herramientas como el servidor de correo Mercury, el programa de administración de bases de datos phpMyAdmin, el software de analítica web Webalizer, OpenSSL, Apache Tomcat y los servidores FTP FileZilla o ProFTPd.

Instalar XAMPP

En esta parte solo se muestra la instalación del XAMPP para paquete en Windows. En el caso de usar Linux o Mac OS X, el proceso de instalación puede variar.

Paso 1: Descarga

Las versiones con PHP 5.5, 5.6 o 7 se pueden descargar gratuitamente desde la siguiente página del [Apache Friends](#).

Paso 2: Ejecutar el archivo .exe

Una vez descargado el paquete, puedes ejecutar el archivo .exe haciendo doble clic en él.

Integración del Diseño Gráfico Web



Crédito: [IONOS](#)

Integración de la herramienta
XAMPP como servidor de alojamiento WEB Local.



Crédito: [OpenCourseWare UA](#)

UNIDAD III

¿Qué es un archivo.exe?

La extensión de un archivo proporciona información sobre el tipo de archivo que es. La extensión .exe proviene de *executable* (o ejecutable en español) y es una **aplicación específica para** sistemas basados en Windows. En un ordenador con Windows, la mayoría de los programas se inician **haciendo doble clic** en el archivo .exe o en el acceso directo correspondiente. Además, los archivos .exe también se pueden utilizar para **instalar los programas en el ordenador** antes de ejecutarlos. Descubre a continuación cómo abrir archivos .exe en tu ordenador Windows o Mac.

Paso 3: Desactivar el programa antivirus

Se recomienda desactivar el programa antivirus hasta que todos los componentes estén instalados, ya que puede obstaculizar el proceso de instalación.



Imagen X1 Pantalla de inicio para instalar el Xamp

Crédito: [OpenCourseWare UA](#)

Integración del Diseño Gráfico Web



Crédito: [IONOS](#)

Integración de la herramienta
XAMPP como servidor de alojamiento WEB Local.



Crédito: [OpenCourseWare_UA](#)

UNIDAD III

En la rúbrica “Select components” se pueden excluir de la instalación componentes aislados del paquete de software de XAMPP. Se recomienda la configuración estándar para un servidor de prueba local, con la cual se instalan todos los componentes disponibles. Confirma la selección haciendo clic en “Next”.

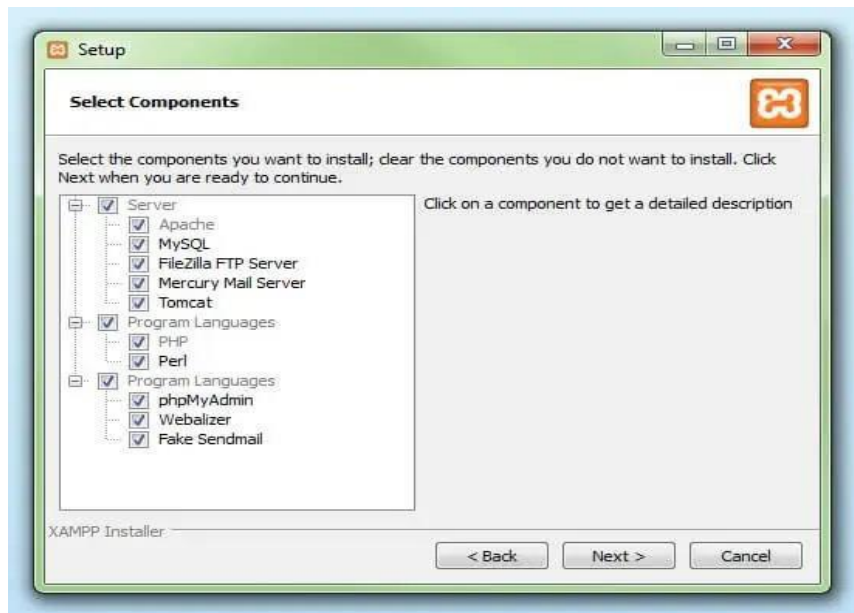


Imagen X2 “Selector Componentes” se pueden seleccionar o deseleccionar los componentes que se instalarán en el XAMPP Crédito: [OpenCourseWare UA](#)

Escoge el directorio donde se instalará el paquete. Si se ha escogido la configuración estándar se creará una carpeta con el nombre XAMPP en C:\.

<https://www.ionos.com/es-us/digitalguide/servidores/herramientas/instala-tu-servidor-local-xampp-en-unos-pocos-pasos/>

Integración del Diseño Gráfico Web



Crédito: [IONOS](#)

Integración de la herramienta
XAMPP como servidor de alojamiento WEB Local.



Crédito: [OpenCourseWare UA](#)

UNIDAD III

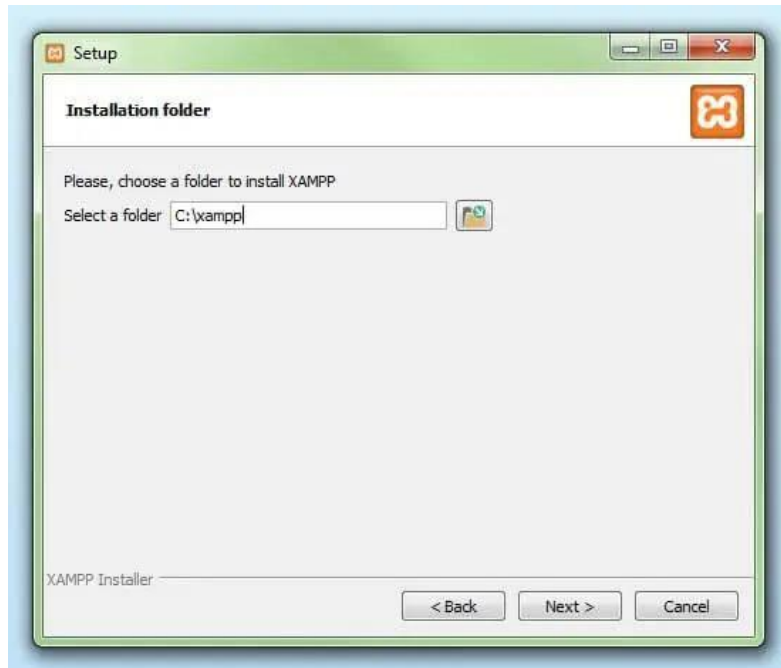


Imagen X3 Selección del directorio donde se instalará el paquete Xamp

Crédito: [OpenCourseWare UA](#)

Una vez finalizada la instalación y entramos al software, observaremos el panel de control.

En la diáfana **interfaz de usuario** del panel de control se protocolan todas las acciones y es posible activar o desactivar los módulos por separado con un simple clic. Además, se dispone de diversas utilidades como:

- **Config**: para configurar XAMPP, así como otros componentes aislados.
- **Netstat**: muestra todos los procesos en funcionamiento en el ordenador local
- **Shell**: lanza una ventana de comandos UNIX
- **Explorer**: abre la carpeta XAMPP en el explorador de Windows

<https://www.ionos.com/es-us/digitalguide/servidores/herramientas/instala-tu-servidor->

Integración del Diseño Gráfico Web



Integración de la herramienta
XAMPP como servidor de alojamiento WEB Local.



Integración del Diseño Gráfico Web



Integración de la herramienta
XAMPP como servidor de alojamiento WEB Local.



Crédito: [IONOS](#)

UNIDAD III

Crédito: [OpenCourseWare UA](#)

- Services:** muestra todos los servicios en funcionamiento
- Help:** incluye enlaces a foros de usuarios
- Quit:** se usar para salir del panel de control

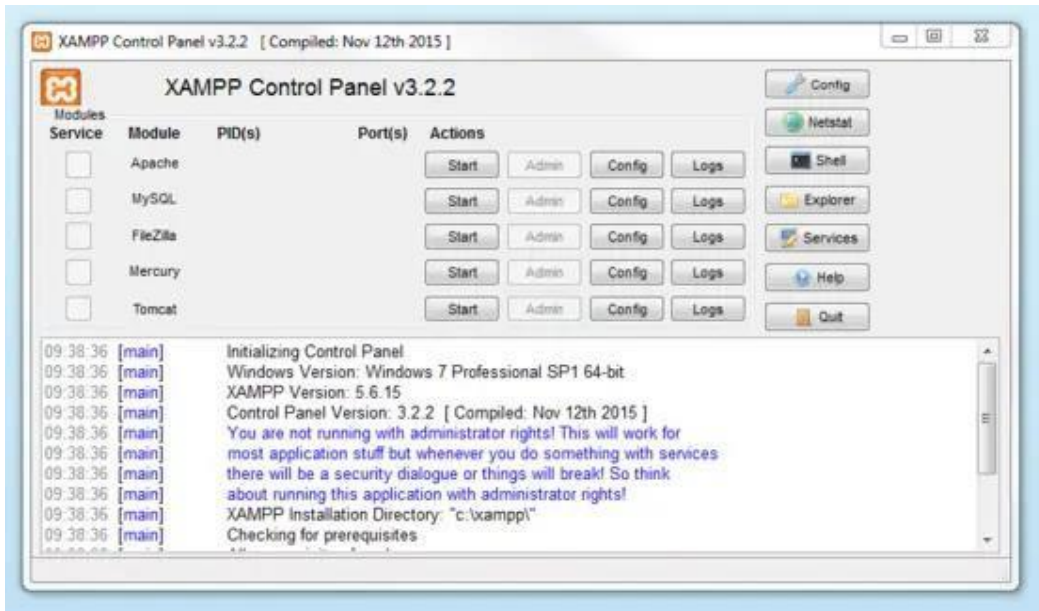


Imagen X4 Panel del Control del Xamp

Crédito: [OpenCourseWare UA](#)

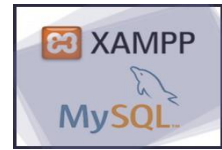
<https://www.ionos.com/es-us/digitalguide/servidores/herramientas/instala-tu-servidor-local-xampp-en-unos-pocos-pasos/>

Integración del Diseño Gráfico Web



Crédito: [IONOS](#)

Integración de la herramienta
XAMPP como servidor de alojamiento WEB Local.



Crédito: [OpenCourseWare UA](#)

UNIDAD III

Crear una base de datos en XAMPP utilizando phpMyAdmin

Crear una base de datos en XAMPP mediante phpMyAdmin es un proceso simple y directo, adecuado tanto para desarrolladores como para principiantes en la gestión de bases de datos. A continuación, te detallo los pasos para realizar esta tarea.

Iniciar XAMPP: primero, necesitas asegurarte de que los servicios necesarios estén en funcionamiento: abre el XAMPP control panel.

Inicia los módulos Apache y MySQL haciendo clic en los botones 'Start' correspondientes a cada uno. Esto es necesario porque phpMyAdmin depende del servidor web Apache para funcionar y utiliza MySQL para la gestión de bases de datos.

Acceder a phpMyAdmin: abre tu navegador web preferido. Escribe la siguiente URL: `http://localhost/phpmyadmin/`. Esto te dirigirá a la interfaz de phpMyAdmin. Aquí, verás la interfaz principal de phpMyAdmin, desde donde puedes administrar tus bases de datos.

Para crear la base de datos: en la página principal de phpMyAdmin, localiza y haz clic en la pestaña 'Bases de datos', que se encuentra en la parte superior de la pantalla. En el campo 'Crear base de datos', ingresa el nombre que deseas asignar a tu nueva base de datos. No es necesario que selecciones el conjunto de caracteres y la cotejación, ya que phpMyAdmin puede configurar estos valores automáticamente de acuerdo a las configuraciones predeterminadas.

Integración del Diseño Gráfico Web



Introducción a los Protocolos (TCP/IP,
HTTP, DNS)



Crédito: [OpenCourseWare UA](#)

Crédito: [IONOS](#)

UNIDAD III

Haz clic en el botón 'Crear'. Con este paso, crearás la base de datos que podrás comenzar a usar de inmediato.

Configuración adicional (opcional): una vez creada la base de datos, puedes comenzar a trabajar en ella: Selecciona la base de datos que acabas de crear en la lista de bases de datos del lado izquierdo de la pantalla de phpMyAdmin.

Crea tablas: dentro de la base de datos, puedes empezar a agregar tablas. Para esto, debes proporcionar un nombre para la tabla y definir el número de columnas que necesitarás. Define las columnas: para cada columna, deberás especificar detalles como el nombre, tipo de datos (por ejemplo, VARCHAR, INT, DATE), y otras configuraciones como si puede ser NULL, la clave primaria, etc. Guarda la tabla: una vez configuradas las columnas, guarda la tabla para empezar a utilizarla en tu base de datos.

Consejos para la gestión de phpMyAdmin

Seguridad: Si instalas XAMPP y phpMyAdmin en un entorno de producción, asegúrate de cambiar las contraseñas predeterminadas y considera medidas adicionales de seguridad.

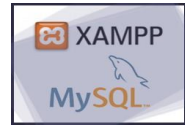
Backups: Utiliza las funcionalidades de exportación de phpMyAdmin para crear copias de seguridad de tus bases de datos regularmente.

Integración del Diseño Gráfico Web

Introducción a los Protocolos (TCP/IP, HTTP, DNS)



Crédito: [IONOS](#)



Crédito: [OpenCourseWare UA](#)

UNIDAD III

Prácticas: Experimenta con phpMyAdmin para familiarizarte con SQL y la gestión de bases de datos. Es una excelente herramienta educativa.

Crear una base de datos en XAMPP utilizando phpMyAdmin es una manera eficiente de manejar datos para desarrollo web, pruebas o aprendizaje en un entorno local controlado.

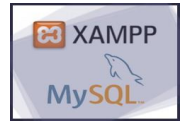
A continuación, les proporciono un link con un video para que puedan observar los pasos para crear una Base de Datos en el Xamp. **Modelo TCP/IP**

https://www.youtube.com/watch?v=FK1osHyELoc&embeds_referringeuri=https%3A%2F%2Fjhonmosquera.com%2F&source_ve_path=Miq2NTksMiq2NjY

El modelo TCP/IP es actualmente el estándar de facto para la comunicación de redes de computadoras en el mundo. El modelo TCP/IP estandariza la comunicación de los dispositivos en una red determinando principalmente reglas, comportamiento y seguridad.

El modelo TCP/IP fue desarrollado en el año 1970 por el departamento de defensa de los Estados Unidos y con el pasar del tiempo TCP/IP se convirtió en el principal estándar de todo el internet.

También debemos destacar que el modelo TCP/IP está basado en el modelo teórico OSI y su nombre radica en los 2 principales protocolos fundamentales para la comunicación de redes; el protocolo TCP y el protocolo IP, entre los cuales posteriormente revisaremos.



UNIDAD III

Características principales del modelo TCP/IP

- 1. Compatibilidad de dispositivos:** El modelo TCP/IP como se mencionó anteriormente, se ha convertido en el estándar de facto para la comunicación en redes de computadoras, por lo tanto, la mayoría de los dispositivos del planeta y sistemas operativos están diseñados para ser compatibles con TCP/IP, lo que facilita la comunicación entre diferentes proveedores.
- 2. Interoperabilidad:** El modelo TCP/IP permite la interoperabilidad. Esto significa que una computadora con sistema operativo Windows, por ejemplo, puede comunicarse con una computadora con sistema operativo Linux utilizando el mismo conjunto de protocolos TCP/IP.
- 3. Flexibilidad:** El modelo TCP/IP es muy flexible y puede admitir una amplia gama de aplicaciones y servicios. El modelo TCP/IP proporciona una base sólida para la navegación web, la transmisión de video o transferencia de archivos (por mencionar algunos servicios).
- 4. Fiabilidad y control de errores:** Los principales protocolos de TCP/IP ofrecen múltiples mecanismos para garantizar una entrega confiable de los datos. TCP/IP ofrece a cada segmento enviado una enumeración, trazabilidad y seguimiento para que asegurese de que todos los datos lleguen correctamente.

Composición de capas del modelo TCP/IP

Integración del Diseño Gráfico Web



Introducción a los Protocolos (TCP/IP, HTTP, DNS)



UNIDAD III

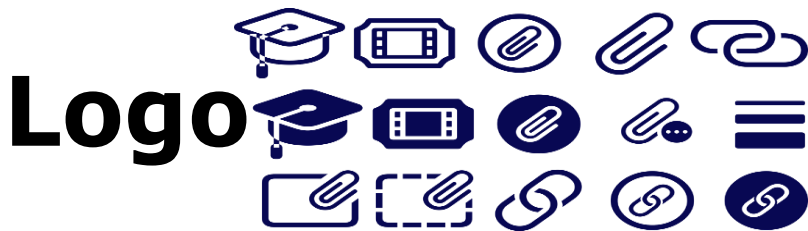
El modelo TCP/IP a diferencia del modelo OSI, consta principalmente de cuatro

capas. Estas capas cumplen un rol más simple, comprimido y con algunas mejoras.

- 1. Interoperabilidad:** El modelo TCP/IP permite la interoperabilidad. Esto significa que una computadora con sistema operativo Windows, por ejemplo, puede comunicarse con una computadora con sistema operativo Linux utilizando el mismo conjunto de protocolos TCP/IP.
- 2. Flexibilidad:** El modelo TCP/IP es muy flexible y puede admitir una amplia gama de aplicaciones y servicios. El modelo TCP/IP proporciona una base sólida para la navegación web, la transmisión de video o transferencia de archivos (por mencionar algunos servicios).
- 3. Fiabilidad y control de errores:** Los principales protocolos de TCP/IP ofrecen múltiples mecanismos para garantizar una entrega confiable de los datos. TCP/IP ofrece a cada segmento enviado una enumeración, trazabilidad y seguimiento para que asegurese de que todos los datos lleguen correctamente.

4. Composición de capas del modelo TCP/IP

El modelo TCP/IP a diferencia del modelo OSI, consta principalmente de cuatro capas. Estas capas cumplen un rol más simple, comprimido y con algunas mejoras.



UNIDAD II

Un logo es un símbolo o diseño gráfico que representa una empresa, marca, producto o servicio.

Un buen logo debe cumplir con varias características que aseguren su efectividad y longevidad: simplicidad, versatilidad, numerabilidad, relevancia, atemporalidad, distintividad.

Existen 4 tipos de logos:

1. Logotipos: son los diseñados exclusivamente con texto o palabras, con ayuda de la tipografía. Ejemplo: el logo de Google está escrito en fuente Serifa

2. Isotipo: Es un símbolo o figura que trata de representar un concepto que se asocia esencialmente con algún aspecto de la marca como sus valores, su personalidad o su historia. Ejemplo: "Imagen de [Nike](#)



3. Imagetipo: es una combinación de un símbolo o ícono (isotipo) y texto (logotipo). Ejemplo: "Imagen de [Adidas](#)"



4. Isologo: es la agrupación de un símbolo y una palabra que no se puede separar están unidos. Ejemplo: "Imagen de [BurgerKing](#)"



UNIDAD VI

DEFINICIÓN DE TERMINOS

1. **Internet.** - En forma muy resumida, Internet es una red de equipos de cómputo que se comunican entre sí empleando un lenguaje común. Contrario a la creencia popular, WWW no es un sinónimo de Internet, es un servicio que es parte de Internet. Leer más...
2. **Navegador.** - Un programa que te permite ver páginas de Internet. Específicamente traduce documentos escritos en HTML a contenido visible por personas.
3. **Buscador.** - Un buscador es una página de Internet que te permite buscar páginas en Internet que se refieren a un tema específico o que tiene contenido con ciertas palabras clave.
4. **HTTP y HTTPS.** - HTTP son las siglas en inglés de *HiperText Transfer Protocol* (en español protocolo de transferencia de hipertexto). Es un protocolo de red (un conjunto de reglas a seguir) para publicar páginas de Internet. HTTPS se usa para indicar que se está usando protección al transferir información.
5. **HTML.** - Son las siglas en inglés de *Hypertext Markup Language* (lenguaje de marcado de hipertexto, en español), y es el lenguaje usado por los navegadores para interpretar y mostrar páginas de Internet.
6. **URI y URL.** - URI son las siglas en inglés de *Uniform Resource Identifier* y sirve para identificar recursos en Internet. URL son las siglas en inglés de *Uniform Resource Locator* y sirve para nombrar recursos en Internet.
7. **Dominio de Internet.** - Es un término empleado en el mundo de Internet para referirse al nombre que sirve para identificar direcciones de computadoras conectadas a Internet. Por ejemplo: www.about.com.
8. **Dirección IP.** - Una dirección IP es un número dividido en cuatro partes, por ejemplo

192.168.1.55. Cada dispositivo que se conecta a Internet usa un número diferente, que es usado como un identificador único.

9. **Red social.** - Las redes sociales en Internet son comunidades virtuales donde sus usuarios interactúan con personas de todo el mundo, con quienes encuentran gustos o intereses en común.
10. **La nube.** - La nube es una metáfora empleada para hacer referencia a servicios que se utilizan a través de Internet. Permite una separación funcional entre los recursos que se utilizan y los recursos de tu computadora, esto es: se utilizan recursos en un lugar remoto y que se acceden por Internet.
11. **SSL.** - Son las siglas en inglés de *Secure Socket Layer*. Es un protocolo criptográfico empleado para realizar conexiones seguras entre un cliente y un servidor.
12. **Blog.** - Es una página en Internet que se actualiza periódicamente con material nuevo, que usualmente es publicado por una persona, que expresa pensamientos u opiniones en forma de prosa e incluso algunos llegan a tomar el formato de un diario personal.
13. **ISP o PSI.** - ISP son las siglas en inglés de *Internet Service Provider* -en español: proveedor de servicios en Internet o PSI-, que es un término usado para referirse a empresas que proveen de conexión a Internet a sus clientes.
14. **P2P.**- Son las siglas en inglés de *Peer-to-Peer*, que significa comunicación entre iguales. Como su nombre sugiere, en una red P2P las computadoras se conectan y comunican entre sí sin usar un servidor central, aprovechando, optimizando y administrando la capacidad de la red.
15. **Streaming.** - Es un término que hace referencia al hecho de escuchar música o ver videos sin necesidad de descargarlos, sino que se hace por fragmentos enviados secuencialmente a través de Internet.
16. **IM.** - Son las siglas de mensajería instantánea (*instant messaging* en inglés), y es un servicio

de comunicación de tiempo real entre dispositivos como computadoras, tabletas, teléfonos, etc.

17. **VoIP**. - Es la abreviación en inglés de *Voice over IP* (en español, voz sobre IP o voz sobre protocolo de Internet), y se usa para identificar la tecnología detrás de comunicaciones usando voz y vídeo a través de Internet.
18. **Malware**. - Es un término general que se le da a todo aquel software que tiene como propósito explícito infiltrarse o dañar a la computadora.
19. **Phishing**. - Es un término empleado en el mundo de Internet para referirse a una estafa diseñada para obtener información confidencial, como lo son números de tarjetas de crédito, claves de acceso, datos de cuentas bancarias u otros datos personales. Leer más...
20. **Troyano**. - Es un malware destructivo, que se disfraza de un programa benigno. Se diferencian de los virus en que los troyanos no se replican a sí mismos, aunque son igualmente peligrosos y destructivos. Leer más...
21. **Spyware**. - Es un programa que se instala en tu computadora, usualmente con el propósito de recopilar y enviar información, que puede ser desde tus costumbres de navegación en Internet hasta números de tarjetas de crédito, claves de acceso, etc. Leer más...
22. **Descarga o download**.- Es un término ampliamente usado que describe el hecho de hacer una copia personal de algo que encontraste en Internet. Es comúnmente asociado a música, películas y software. Entre más grande sea el contenido que estés copiando es mayor el tiempo que toma hacer la transferencia a tu computadora.
23. **DRM**. - Son las siglas en inglés de *digital rights management*, que en español se llama gestión de derechos digitales. DRM es una tecnología que les permite a los creadores de contenidos digitales controlar cómo y quién accede a sus productos. Leer más...
24. **Correo no deseado o SPAM**. - Correo que no has solicitado y que generalmente tiene un remitente desconocido. Por lo general tienen por fin promover una página web o un producto.

Al correo no deseado también se le conoce como *spam*.

25. **FTP.** - Son las siglas en inglés de *File Transfer Protocol* (en español protocolo de transferencia de archivos). Es un protocolo de red empleado para copiar archivos de una computadora a otra a través de Internet. Leer más...
26. **Router.** - Es un hardware que funciona como un semáforo para controlar las señales que trafican dentro de una tu red. Determina qué debe ir adónde y da un nivel más de seguridad a tu red.
27. **VPN.** - El término se usa para una red de comunicaciones que usa la infraestructura de Internet para proveer conexiones remotas a redes de una organización, por ejemplo, a empleados que trabajan desde su casa o que están de viaje. VPN corresponde a las siglas en inglés de *Virtual Private Network*.
28. **Ancho de banda.** - Es una medida de recursos disponibles para transmitir datos. También es una medida que se usa para definir la velocidad de Internet o, de forma más precisa, la velocidad de tu conexión de Internet.
29. **Escalabilidad.** - Es un término usado en tecnología para referirse a la propiedad de aumentar la capacidad de trabajo o de tamaño de un sistema sin comprometer su funcionamiento y calidad normales.
30. **Wi-Fi.** - Es una marca registrada que también se usa como el término utilizado para nombrar la tecnología con la que se conectan diversos dispositivos electrónicos de forma inalámbrica.
31. **Sponsored Stories.**- Las historias patrocinadas son un tipo de publicidad social pagada en la que el contenido aparece en la sección de noticias o en la función de historias de un usuario debido a un pago monetario por parte de un anunciante, en lugar de hacerlo de forma orgánica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS



1. Bakus (2022), “Tutorial de Dreamweaver - Guía para crear un sitio web <https://disenowebakus.net/dreamweaver.php>”.
2. Bowwe(2024),”**Guía completa de tipografía de diseño web para cada sitio web**” <https://bowwe.com/es/blog/guia-tipografia-diseno-web>.
3. Digital Guide(2023) “**Introducción a netstat: ¿qué es netstat y cómo funciona?**” [Netstat: introducción a la herramienta de red multisistema - IONOS](#)
4. DigitalGuide, “Herramientas de instalación XAMPP” [XAMPP Installers and Downloads for Apache Friends](#)
5. Ejercicios prácticos HTML.
https://www.programacionfacil.org/cursos/html5_basico/solucion_ejercicios_html.html#:~:text=Casi%2030%20ejercicios%20pr%C3%A1cticos%20para%20que%20puedas%20practicar
<https://www.freecodecamp.org/espanol/news/desarrollo-web-para-principiantes-aprende-html-basico-y-css-para-construir-tu-pagina-web/#:~:text=Veamos%20c%C3%B3mo%20se%20har%C3%ADa%20la%20estructura%20de%20una>
6. Enricgomez (2024), “**Sketch: herramienta líder para diseñadores**” <https://www.enricgomez.com/sketch-herramienta-lider-para-disenadores/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20Sketch%3F,necesidad%20de%20los%20dise%C3%B1adores%20digitales>.
7. Escuela de Británica de arte y tecnología EBAC(2023) **¿Qué es Adobe Photoshop?**<https://ebac.mx/blog/que-es-adobe-photoshop>
4. Escuela de Negocios (2024), “La Psicología del Color en el Diseño Gráfico”. <https://en.camaradesevilla.com/psicologia-del-color-diseno-grafico/>
8. Formazion (2023) [¿Qué es y para qué sirve Dreamweaver? \(formazion.com\)](#)

9. FreeCodeCamp (2021), **“Desarrollo web para principiantes: Aprende HTML básico y CSS para construir tu página web”**.
www.freecodecamp.org/espanol/news/desarrollo-web-para-principiantes-aprende-html-basico-y-css-para-construir-tu-pagina-web/#:~:text=Veamos%20c%C3%B3mo%20se%20har%C3%ADa%20la%20estructura%20de%20una
https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/HTML/Introduction_to_HTML/The_head_metadata_in_HTML
<https://monstruosdeldiseno.com/disenio-grafico/que-es-adobe-illustrator>
<https://www.silocreativo.com/crear-patrones-aleatorios-illustrator/>
10. Liz Villate, **“Diseño para profesionales de marketing”**
<https://blog.hubspot.es/marketing/tipos-de-logos>
11. MDN Web Docs. **“¿Qué hay en la cabecera? Metadatos en HTML”**
12. Mostros del Diseño. **¿Qué es Adobe Illustrator? ¿Es mejor que Corel Draw?**
13. RAIDBOXES (2022), **“Typography basics for your next Project”** Conceptos básicos de tipografía para tu próximo proyecto”
<https://raidboxes.io/es/blog/webdesign-development/typographie-grundlagen-webfonts-tipps/>.
14. **Santiago Toquica Yanguas** (2021). **Desarrollo web para principiantes: Aprende HTML básico y CSS para construir tu página web.** [**Desarrollo web para principiantes: Aprende HTML básico y CSS para construir tu página web**](#)
15. Seosve. **“Formatos y Composición en el Diseño Gráfico-Web”**
<https://seosve.com/formatos-y-composicion-diseno/>
16. Silo Creativo (2021) **“Crear patrones aleatorios con Illustrator”**
17. U. E. Colegio Fe Y Alegría Tovar- Mérida (2013) **“*Construcción De Un Edublog Sobre Fireworks, A Través De La Web 2.0*”**
<https://fireworddotme.wordpress.com/historia-y-caracteristicas-de-fireworks/>

RECURSOS INTERACTIVOS

1. [#TCPIP](#) Un resumen completo del modelo
2. **Crea 7 proyecto para practicar HTML, CSS y JavaScript. Sigue el link**
3. **Crea una Página web Responsiva siguiendo el link de YouTube:**
<https://www.bing.com/videos/riverview/relatedvideo?q=Actividad+proyecto+para+practicar+HTML,+CSS+y+JavaScript.+Vamos+a+crear+una+p%C3%A1gina+web+sencilla+con+un+bot%C3%B3n+que+cambia+el+color+de+fondo+cuando+se+hace+clic.&mid=EE9DA45BC293531C1F83EE9DA45BC293531C1F83&FORM=VIRE>
4. DNS <https://youtu.be/t7EGv2I5FpM?si=vSnVu8P32-FtrVAa>
5. Ejercicio Practico: <https://www.youtube.com/watch?v=f1Dh1JxHYds>
6. Ejercicios prácticos con Dreamweaver
<https://youtu.be/f1Dh1JxHYds?si=6fli7VvrMukd68rh>
7. Ejercicios prácticos con illustrator
https://youtu.be/0MkLfvnGjZM?si=k67_oRbN73h9nOBh
8. Ejercicios prácticos con Scketch.
https://youtu.be/TrZCk87a2y4?si=4I3ISHezS71dl_xG
9. **Guía de Html y Css** [Test de cuestionario HTML Fundamentos \(w3docs.com\)](#)
10. Guía práctica de **Fireworks**
https://multimedia.uoc.edu/guias/fwcs5/FWCS5_es.pdf
11. Guía práctica de Photoshop.
[https://colegiolaconcepcion.org/joomla/joomlafck/ejercicios%20photoshop%20l\(1\).pdf](https://colegiolaconcepcion.org/joomla/joomlafck/ejercicios%20photoshop%20l(1).pdf)

<https://www.bing.com/videos/riverview/relatedvideo?q=Actividad+proyecto+para+practicar+HTML,+CSS+y+JavaScript.+Vamos+a+crear+una+p%C3%A1gina+web+sencilla+con+un+bot%C3%B3n+que+cambia+el+color+de+fondo+cuando+se+hace+clic.&mid=E3C7CFE65FEF3D7F24CAE3C7CFE65FEF3D7F24CA&FOR>

[M=VIRE](#)

https://youtu.be/1pB2kan_AfK?si=r0Zieky_37Cck7C4

12. Protocolos HTTP https://youtu.be/hJqu97N_zhA?si=nz84TVEFdNexIx5T
13. Silo Creativo (2021) “**Crear patrones aleatorios con Illustrator**”
14. Vídeo tutorial para conocer el panel de herramientas de la aplicación Sketch <https://www.youtube.com/watch?v=rkhpw2CDzNQ>
15. XAMPP para páginas web instalación <https://youtu.be/2pYmX3uAN6Y?si=rO98xrzljgfWozHv>