



UNIVERSIDAD  
MICHUACANA DE  
SAN NICOLAS DE HIDALGO



FACULTAD DE CONTADURIA Y CIENCIAS  
ADMINISTRATIVAS

Desarrollo de un sitio web para diseñadores de moda

DISEÑADORES CON TALENTO

Para obtener el título de Lic. En informática administrativa

**Presenta:**

Carlos Razo Alcalá

**Asesor:**

Ma. En contabilidad Hilda Rosales Trujillo

Mayo de 2014

## RESUMEN

El proyecto Diseñadores Con Talento es un proyecto enfocado a la publicidad de diseñadores de moda mexicanos y que tienen ganas de sobresalir en el mercado de la moda y que expresaron la necesidad de publicidad con un costo menor al de por ejemplo revistas radio y televisión pero que tenga un alcance elevado planeando así un sitio web que tiene una interfaz amigable y sencilla con algunos efectos y animaciones que llamen la atención a los usuarios y clientes potenciales que aunado a la galería de diseñadores resalte las cualidades de cada prenda y le dé al usuario la necesidad o la atracción de adquirir alguno de los productos. Para el sitio web se investigaron y se utilizaron colores basados en el libro psicología del color de Eva Heller para enfocarse también en la atracción de usuarios mediante este sentido, usando a la par tecnologías actuales en la planeación y desarrollo del sitio web como lo son JQuery que es una librería de JAVASCRIPT y css3 que sirve para dar estilos y de cierta forma el diseño gráfico del sitio web.

El sitio web está formado y estructurado en base al documento 36 pasos básicos para desarrollar un sitio web y en algunos otros sitios web que están nombrados en la bibliografía de donde se tomaron en cuenta bases y estructuras para el desarrollo del mismo, creando así un sitio web que se complementa eh incorpora lo más posible todo lo necesario para dar una solución a la problemática planteada.

## PALABRAS CLAVE

DISEÑO WEB, DISEÑADORES DE MODA, PROGRAMACION, HTML, CSS3

## ABSTRACT

The Talented Designers project is a project focused on advertising and fashion designers Mexicans who would like to excel in the fashion market and expressed the need for lower cost advertising in such magazines to radio and television but have a high scope and planning a website that has a friendly and simple interface with some effects and animations that draw attention to users and potential customers together with the designers gallery highlight the qualities of each garment and give the user the attraction or need to acquire any of the products. For the website are researched and based on the book Psychology of Color Eva Heller colors were used to also focus on attracting users through this connection using the current technologies even in the planning and development of the website such as JQuery which is a library and CSS3 JAVASCRIPT used to give some form styles and graphic design website.

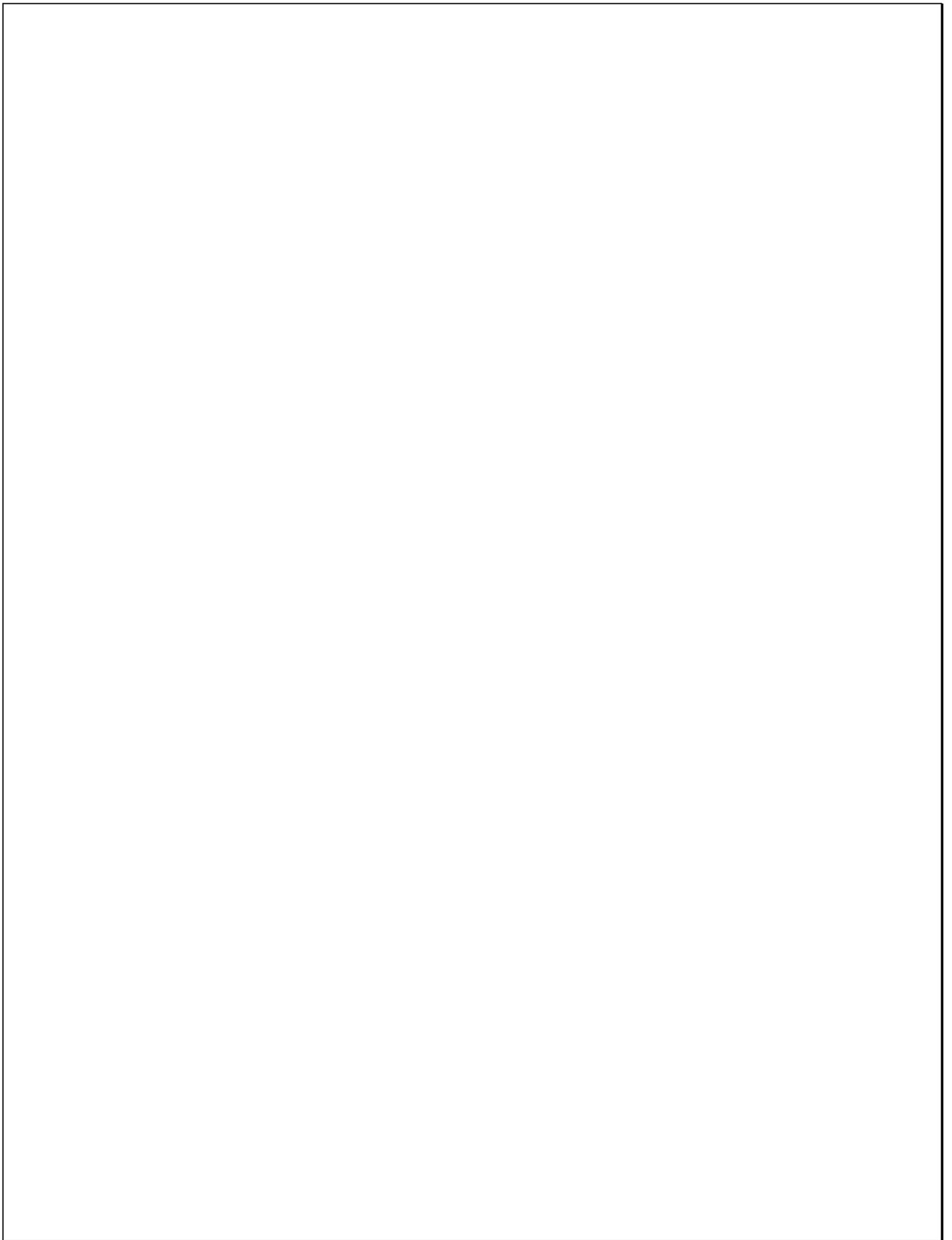
The website is composed and structured document based on 36 basic steps to develop a website and some other websites that are listed in the bibliography of which were considered foundations and structures for its development , thus creating a site complemented web as possible eh incorporates everything needed to provide a solution to the issues raised .

## KEYWORDS

WEB DESIGN , FASHION DESIGNERS , PROGRAMMING , HTML , CSS3

I.-INTRODUCCION .....	1
1.1.-PROBLEMÁTICA .....	4
1.2.-OBJETIVOS GENERALES .....	5
1.3.-OBJETIVOS ESPECIFICOS .....	5
1.4.-JUSTIFICACION.....	5
II.-MARCO TEORICO .....	6
2.1.- GENERALIDADES DE LA INFORMÁTICA.....	7
2.2.- HISTORIA DE INTERNET .....	8
2.3.-HISTORIA DE LA WEB .....	9
2.3.1.- HIPERTEXTO.....	11
2.3.2.- La WORLD WIDE WEB .....	11
2.3.3.- CREACION DE LA W3C.....	12
2.4.- INTRODUCCION DE NAVEGADORES FRAMEWORKS Y SOFTWARE PARA CREAR WEBS .....	12
2.5.-ESTADISTICAS.....	15
2.6.- CONCEPTOS BASICOS DE DISEÑO WEB .....	22
2.6.1.-LENGUAJE DE PROGRAMACION .....	22
2.6.2.-EDITOR DE TEXTO .....	22
2.6.3.- SERVIDOR.....	22
2.6.4.-HOSTING .....	22
2.6.5.-DOMINIO .....	23
2.6.6.-URL .....	23
2.7.-ESTRUCTURA DE UNA PAGINA WEB.....	23
2.7.1.-ENCABEZADO.....	23
2.7.2.-CUERPO .....	23
2.7.3.-PIE .....	23
2.8.-EL INTERNET EN EL MUNDO DEL DISEÑO.....	24
2.9.- LA SEGURIDAD EN INFORMÁTICA RELACIONADA CON EL DISEÑO WEB. DERECHOS DE AUTOR Y PATENTES. ....	24
2.9.1- POR QUE PREOCUPARSE SOBRE LA SEGURIDAD WEB. ....	24

2.9.2.- OBJETIVOS DE LA SEGURIDAD.....	25
2.10.-LEYES RELACIONADAS CON LA INFORMATICA.....	25
2.11.- DELITOS RELACIONADOS CON LA INTERNET Y LOS DERECHOS DE AUTOR.....	26
2.13.-METODOLOGIA PARA LA CREACION DE PAGINAS WEB .....	27
2.13.1.- CONTEXTUALIZAR EL PROYECTO.....	27
2.13.2.- ESTUDIAR LA COMPETENCIA.....	28
2.13.3.- ESTABLECER LOS CONTENIDOS Y ESTRUCTURA DEL SITIO WEB .....	28
2.13.4.- ELEGIR EL NOMBRE DEL DOMINIO .....	29
2.13.5.- PLANIFICAR EL PROYECTO .....	29
2.13.6.- PUESTA EN MARCHA .....	30
2.13.7.- ELEGIR PROVEEDOR DE SERVICIOS DE INTERNET.....	30
2.13.8.- COMPRAR EL DOMINIO .....	30
2.13.9.- CREAR PERFILES DE REDES SOCIALES DE INTERNET.....	31
2.13.10.- CREAR CUENTAS DE CORREO ELECTRONICO.....	31
2.13.11.- DISEÑO WEB .....	31
2.13.12.- INICIAR EL DISEÑO DEL SITIO WEB .....	31
2.13.13.- UTILIZAR RECURSOS PARA WEBMASTERS .....	32
2.13.14.- USO DE IMÁGENES .....	32
CASO PRÁCTICO.....	33
3.1.-MISION.....	34
3.2.-VISION .....	34
3.3.-ANALISIS FODA.....	35
3.3.1.-FORTALEZAS .....	35
3.3.2.- DEBILIDADES.....	35
3.3.3.-AMENAZAS .....	36
3.3.4.- OPORTUNIDADES.....	36
PROTOTIPO .....	37
CONCLUSIONES Y BIBLIOGRAFIA .....	44
4.1.- CONCLUSIONES.....	45
4.2.-BIBLIOGRAFIA .....	46



# CAPITULO I

## I.-INTRODUCCION

El surgimiento de la World Wide Web ha ayudado a un crecimiento considerable de internet en la actualidad. Compañías pequeñas, empresas grandes, gobiernos, estados, universidades, empresas de comercio en línea, están presentes en internet.

La World Wide Web permite de una manera organizada acceder a la información disponible en internet presentando una interfaz amigable con el usuario mediante navegadores como: Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, Google Chrome, Safari.

El contenido de un sitio web es de suma importancia ya que este es el que va a marcar la pauta para catalogarlo como bueno o malo, debido a que el objetivo fundamental de todo sitio es el aportar algo a los visitantes, por ello se debe analizar cuidadosamente lo que se colocara en él, sin abusar del contenido textual ya que pocos usuarios realmente leen una Web completa es ahí donde se puede recurrir al uso de imágenes y animaciones que hagan del sitio web una página atractiva y que brinde información al usuario.

Las emociones que produce un sitio Web al usuario que lo visita son muy importantes de tomar en cuenta, ya que debe ser original y llamativo, para ello se debe realizar un diseño que tenga una interfaz amigable e intuitiva que deje al visitante interesado en volver visitar el sitio de forma constante y recomendarlo para así alcanzar un buen nivel de popularidad.

Las paginas web estan desarrolladas con lenguajes de marcado como el HTML o XHTML entre otros y el estilizado y diseño se da con CSS, de igual manera se da animacion y efectos jQuery, que pueden ser interpretados por los navegadores de esta forma las paginas pueden presentar informacion en distintos formatos (texto, imágenes, sonidos, videos, animaciones). De esta ultima opcion (animaciones) hay varios programas para realizar vistosas y llamativas paginas una de ellas es el software de ADOBE, ADOBE FLASH PROFESIONAL en sus distintas versiones. Que en su momento fue una potente herramienta que ha supero las expectativas de sus creadores.

Flash fue creado con el objeto de realizar animaciones y diseños vistosos para la web y graficos interactivos.

Las posibilidades de flash son extraordinarias y con ellas llega el dinamismo a las paginas web, ya que tanto con sus animaciones se pueden hacer buenas galerias, efectos y demas.

Pero en los últimos tiempos y con el avance de la tecnología la llegada de los sistemas tanto de Android como de iOS ha dado un giro en el que ha dejado desprotegido al software de Adobe Flash ya que el incorporar esta tecnología a cualquier sitio web. Al ser visitado por un dispositivo móvil tableta digital etc. Genera pérdida de contenido ya que para poder ver lo hecho en Adobe Flash se necesita tener instalado otro software de la misma compañía Adobe, llamado Adobe Flash Player. Y dicho software no está instalado por defecto en este tipo de dispositivos aunado a que su peso de los archivos es demasiado lo cual resulta en webs pesadas que tardan en cargar, y hasta la creación de este documento no existe algún tipo de aplicación para poder ver este tipo de tecnología en los móviles o tablets, teniendo en cuenta también que este tipo de software incorporado a un sitio web gasta demasiada batería cosa que es bastante negativa para los usuarios de Android y de iOS y ahora Windows que también incorpora tecnología para dispositivos.

Para esto llegan al rescate librerías como JQUERY que es una librería de JAVASCRIPT y MOOTOOLS que es de JOOMLA aunque JQUERY lleva la delantera por tener muchos efectos y una página donde hay cualquier tipo de documentación y ejemplos prácticos sobre el framework.

Dicho lo anterior este proyecto se refiere a UNA PAGINA WEB PARA DISEÑADORES DE MODA que tiene ciertos complementos para que no sea una página plana y que pueda tener más atracción hacia los clientes potenciales.

Al igual tiene ciertos COMPLEMENTOS como un Blog interno en el sitio web que incluirá artículos referentes a moda, como eventos, pasarelas y artículos de belleza en donde los visitantes se podrán enterar de novedades de este tipo.

Tiene la sección QUIENES SOMOS, donde se da a conocer el fin por el cual fue hecho el proyecto así como la misión y visión de la organización, también ciertas características y bases que tienen los diseñadores que pertenecen y que quieren formar parte de la página.

Y la sección principal que es la de DISEÑADORES, la cual tendrá un apartado para cada diseñador en donde expondrá su contenido como: Galería Incluye también una descripción de cada diseñador y un contacto como es su correo electrónico su Facebook o su teléfono para que si alguna persona desea comprar sus prendas tenga la forma de contactarlo al igual que si una empresa o marca

necesita diseñadores y les interesa la forma en que trabaja cierto diseñador pueda contactarlo.

### **1.1.-PROBLEMÁTICA**

En la actualidad todas las industrias tienen sitios web en los que se hacen publicidad con el objetivo de alcanzar mayor cantidad de clientes y acaparar mercado en la red y la industria de la moda no es la excepción.

Aunque algunas ciudades como la de Morelia Michoacán se ha quedado rezagada ya que no hay la publicidad deseada para los diseñadores.

Con ello viene la problemática para un diseñador que quiere dar a conocer y vender su mercancía, por la poca difusión para la venta del producto ya que las tiendas u empresas dedicadas a la venta o distribución de ropa se van del lado de la producción en serie por ser económica, a la de la confeccionada que es de mejor calidad y limitada a un cierto número de prendas iguales, lo cual le da mayor valor y a veces por ende mayor costo.

Platicando con los diseñadores expresaron la necesidad de una PAGINA WEB en la que puedan exponer su trabajo de una forma que no sea tan costosa. Y en la cual tengan la oportunidad de mostrar sus trabajos no solo en la ciudad si no en cualquier lado donde se tenga acceso a internet y se conozca la página web.

### **1.2.-OBJETIVOS GENERALES**

- Ser una página web atractiva para el usuario.
- Ser una página web de fácil navegación.
- Que tenga un formato simple y minimalista.
- Ser una página web dinámica de solo consulta.
- Tener la página en línea.

### **1.3.-OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Se aplicara la metodología encontrada en el documento  
(36 pasos básicos para desarrollar un sitio web “Por Carlos J. Pes Rivas”)
- Dar dinamismo a la página web usando el las librería de JQuery y dando estilos con css
- Contratar un dominio
- Contratar el servicio de hosting
- Subir la página a la web

### **1.4.-JUSTIFICACION**

Este proyecto es de mucha importancia para los diseñadores interesados en la ciudad de Morelia y de algunas otras partes del país que al tener sus diseños en la web se podrá dar a conocer su trabajo, y como la mayoría de los diseñadores de los distintos estados no cuentan con el capital para pagar un local en donde se pueda poner a la venta su mercancía o darse publicidad mediante radio, televisión periódico o revista, suelen ser muy costosas, y con esta forma de publicidad que es muy económica y llega a mas lugares, esta los 365 días del año, las 24 horas del día. Aparte de tener también la opción de contactar directamente con el diseñador

# CAPITULO II

## II.-MARCO TEORICO

### **2.1.- GENERALIDADES DE LA INFORMÁTICA**

La informática es una palabra de origen Francés y es la herramienta actual por medio de la cual la sociedad está a la vanguardia de toda la información, tecnología, avances y demás cambios que el mundo en general está teniendo día a día. Su acompañante principal para que pueda hacerse una realidad es la computadora.

La informática ha avanzado con el pasar de los años, inicialmente fue un tema por descubrir y que a medida que se sabía más sobre este, era más la curiosidad de saber que más pasaría.

La computadora es un instrumento inventado por el hombre, la cual permite realizar diversas operaciones y constituye un elemento de mucha importancia para la sociedad actual, la cual requiere de diversos medios que hagan el trabajo un poco más fácil. La computadora está constituida por dos partes muy importantes las cuales son el software y el hardware. El software es la parte de programación y sistematización de todos los datos y aplicaciones que requiere el equipo y el hardware es la parte física como tal. Con el pasar de los años han ido y cambiando las formas, tamaños y aplicativos de las computadoras; por ejemplo una de las primeras fue ENIAC, era muy grande y abarcaba varios pisos de un edificio, era de alto poder adquisitivo pero para ese tiempo era de mucha ayuda. Ahora han pasado los años y la última generación de computadoras que podemos conseguir son PC de poco tamaño y mayor capacidad.

Aunado a la computadora tenemos el llamado Internet que es una red de equipos de cómputo que se comunican entre sí empleando un lenguaje común.

O también conocida como “red de redes” se trata de una carretera de información, la cual es el resultado de la interconexión de distintas computadoras distribuidas por todo el mundo, logrando comunicarse entre sí al compartir los mismos protocolos de comunicación, dicho de otra manera, todas las computadoras hablando el mismo lenguaje, para así poder intercambiar datos, voz, imagen y multimedia.

Durante los ochentas la tecnología base de los que hoy se conoce como internet se empezó a expandir por el mundo, y en los 90s surge lo que se le conoce como WWW, que corresponde a las iniciales de las palabras World Wide Web.

### 2.2.- HISTORIA DE INTERNET

Empezó en los Estados Unidos de América en 1969, como un proyecto puramente militar, La Agencia de Proyectos de Investigación Avanzados de Defensa (DARPA), desarrollo una red de computadoras llamada ARPANET, para no centralizar los datos, lo cual permitía que cada estación de la red podía comunicarse con cualquier otra por varios caminos, además presentaba una solución para cuando ocurrieran fallas técnicas que pudieran hacer que la red dejase de funcionar.

Los sitios originales que se pusieron en red eran bases militares, universidades y compañías con contratos del Departamento de Defensa. Conforme creció el tamaño de esta red experimental, lo mismo sucedió con las precauciones por la seguridad. Las mismas redes usadas por las compañías y las universidades para contratos militares se estaban volviendo cada vez más accesibles al público.

Como resultado, en 1984, ARPANET se dividió en dos redes separadas pero interconectadas. El lado militar fue llamado MILNET. El lado educativo todavía era llamado técnicamente ARPANET, pero cada vez se hizo más conocida como internet.

Podemos decir que el resultado final es que lo que comenzó como un proyecto de investigación gubernamental y educativo ahora se ha convertido en uno de los medios de comunicación más importantes de la actualidad.

<b>AÑO</b>	<b>SUCESO</b>
1958	Nace la empresa ARPA
1961	Primeros correos electrónicos
1969	Primer sistema de red científica ARPANET
1972	Primera demostración pública de ARPANET
1974	Crean el protocolo TCP/IP
1980	Microsoft
1987	Desarrollo de la DNS
1988	Internet afectado por un virus
1989	Internet crece y empieza a tener uso comercial
1990	ARPANET deja de existir
1991	Aparece la WWW
1993	MOSAIC el primer navegador web
1994	Se crea YAHOO
1994	Se crea Amazon
1995	Nacen los HOSTS
1998	Se crea GOOGLE
2001	Se crea la WIKIPEDIA
2004	Nace FACEBOOK

2004	Creación de YOUTUBE
2006	Se vende GOOGLE compra YOUTUBE
2006	Creación de TWITTER
2007	Aparece el IPHONE con conexión a internet
2008	Se estimula que hay 63,000,000,000 páginas web

### 2.3.-HISTORIA DE LA WEB

Empezó a principios de 1990, en Suiza en el centro de investigación CERN (Centro de Estudios para la Investigación Nuclear) y la idea fue de Tim Berners-Lee, que se gestó observando una libreta que el usaba para añadir y mantener referencias de cómo funcionaban los ordenadores en el CERN.

Él fue el primero en combinar la comunicación por internet con el hipertexto y también fue responsable de la primera página web que fue puesta en línea en agosto de 1991. Aunque el diseño web era para muy pocos y sin mucha variabilidad, pero a medida que avanzaba la web, HTML se hizo más complejo y flexible, permitió a los usuarios añadir imágenes y tablas a las páginas web.

Dando la posibilidad de lectura universal, que consiste en que una vez que la información está disponible, se pueda acceder a ella desde cualquier ordenador, desde cualquier país, por cualquier persona autorizada, usando un único y simple programa. Para que esto fuese posible, se utilizan una serie de conceptos, el más conocido es el Hipertexto.

#### WEB 1.0

Nace en 1991 y su periodo acaba en 2003.

Es sin duda alguna el periodo más largo de internet y representa los orígenes de “algo” que en principio ni siquiera los creadores habrían podido imaginar su repercusión.

La web 1.0 representa la unidad de trabajo como la página web, una página donde el contenido en forma de sitios corporativos, noticias son estáticas y sólo en los últimos años de este periodo comienza a aparecer tanto los grandes Navegadores como el lenguaje HTML que hará la visualización de este contenido algo más agradable.

Las principales características son:

- Páginas estáticas.
- Extensiones propias de HTML introducidas por la guerra de navegadores.

## Página web para diseñadores de moda

---

- Libros de visitas.
- Botones “gif”.
- Formularios HTML vía email.
- Sin participación del usuario / visitante.
- Páginas fijas difíciles de actualizar.

### Web 2.0

A partir de 2004 hasta la actualidad se abre un nuevo concepto por el cual el diseño de los sistemas logran la conectividad de usuarios y potencian la denominada inteligencia colectiva. La participación de usuarios se hace patente. Si en la versión anterior la mayoría de usuarios eran consumidores, en esta Web 2.0 el usuario es pro consumidor, es decir, produce contenido y a la vez lo consume.

Ejemplos:

- Servicios web.
- Aplicaciones web.
- Redes sociales.
- Wikis.
- Blogs.
- Podcasts.
- Agregadores.
- Plataformas Online.

Por supuesto, esto supuso un cambio radical a la hora de la programación y tecnologías empleadas. Se pasaba del HTML a técnicas como:

- CSS
- Ajax
- Java
- XML

Y se han realizado numerosas comparaciones entre la web 1.0 y la 2.0 (actual), algunas de las más claras serían la comparación de la Enciclopedia Británica (Wikipedia) por su grado de participación y creación de nuevos contenidos.

### **2.3.1.- HIPERTEXTO O HTML (HiperText Markup Language)**

Hipertexto es un documento digital que se puede leer de manera no secuencial es decir en un cierto orden aunque hay algunas opciones para que así lo sea. Un hipertexto tiene los siguientes elementos:

- Secciones
- Enlaces
- Anclajes

Las secciones o nodos son los componentes del hipertexto.

Los enlaces son las uniones entre nodos que facilitan la lectura secuencial o no secuencial del documento.

Los anclajes son los puntos de unión entre nodos.

Los hipertextos pueden tener más elementos, pero los tres anteriores son los mínimos y suficientes para navegar en el documento

El hipertexto no está limitado a datos textuales, podemos encontrar dibujos del elemento especificado, sonido o video referido al tema y animaciones.

Y como era de esperarse también HTML tuvo su evolución para mejorar la web pasando por sus versiones HTML1, HTML2, HTML3, HTML3.2, HTML4 y la versión actual HTML5.

### **2.3.2.- La World Wide Web**

La World Wide Web consiste una interfaz de forma simple y consistente para acceder a la variedad e inmensidad de recursos que ofrece internet. Es la forma más moderna de ofrecer información de una manera atractiva. La información se ofrece en forma de páginas electrónicas en distintos diseños y estilos.

La World Wide Web o WWW también conocida como W3 o simplemente como Web, permite saltar de un lugar a otro de una página a otra mediante enlaces cambiar de una página web a otra en cuestión de unos pocos clics. Con unas pocas órdenes el usuario puede navegar por toda la red.

### **2.3.3.- CREACION DE LA W3C**

En 1994, el W3C fue creado en el fin de establecer normas y dirección del desarrollo futuro de HTML para lograr una capacidad de proporcionar contenido dinámico a través de internet. Y poco después, en 1995, Microsoft lanzó una nueva versión del sistema operativo de la compañía, Windows 95, que contó con una interfaz de usuario completamente nueva y un navegador en la plataforma Windows, Microsoft internet Explorer, que se convirtió en muy popular en todo el mundo. Unos meses más tarde, AltaVista, el primer programa multilinguaje de motor de búsqueda, y Amazon.com, una de las primeras empresas de internet para permitir las transacciones electrónicas... fueron inventados, y la World Wide web comenzó a crecer rápidamente.

### **2.4.- INTRODUCCION DE NAVEGADORES FRAMEWORKS Y SOFTWARE PARA CREAR WEBS.**

#### **NAVEGADORES**

Los navegadores de internet son el programa que permite acceder a la web. Desde su aparición en 1991, los navegadores han evolucionado considerablemente, a la vez que la propia web.

Para muchos usuarios, decir navegadores web es decir Internet Explorer de Microsoft. Aunque durante muchos años este navegador ha sido el más utilizado con mucha diferencia, no era así al principio, ni probablemente será así en un futuro.

#### **NAVEGADORES**

##### **MOSAIC**

Mosaic creado por el Centro Nacional de Aplicaciones de Supercomputación (Universidad de Illinois, EE.UU.) fue el primer navegador que popularizó el uso de la web. Cuando se publicó la primera versión, en 1993, el acceso a internet todavía estaba limitado a universidades y organismos gubernamentales. Cuando en 1994, el acceso a internet se abrió a particulares, varios de los trabajadores de Mosaic dimitieron para crear NETSCAPE.

### NETSCAPE

Netscape apareció en 1994 y hasta 1997 fue el navegador más popular, por varios motivos:

- Aunque en algún momento intentó ser un programa comercial, siempre existieron versiones gratuitas con toda la funcionalidad.
- Se publicaban versiones nuevas continuamente que eran capaces de representar elementos cada vez más complejos
- Antes de 1994 las empresas de comunicación no podían ofrecer acceso a internet, pero en su lugar ofrecían acceso a comunidades cerradas a los clientes (la más grande era entonces AOL, America on Line).

A partir de 1996, en que Windows incluyó un navegador (Internet Explorer) en Windows 95 OSR2, la cuota de mercado de Netscape empezó a caer. En 1998 Netscape se rindió y antes de abandonar el mercado fundó la fundación sin ánimo de lucro Mozilla, para crear un navegador de software libre.

### INTERNET EXPLORER

Microsoft presentó Internet Explorer en agosto de 1995, basándose en una versión de Mosaic. Internet Explorer 1 no estaba incluido en Windows 95, pero ante el éxito de Netscape y la creciente popularidad de la web, Microsoft publicaba versiones prácticamente cada año (IE 2 en noviembre de 1995), (IE3 en agosto de 1996), (IE4 en septiembre de 1997), (IE 5 en marzo de 1999), (IE 5.5 en julio de 2000), e (IE 6 en agosto del 2001). Y como vimos anteriormente IE se incluyó en Windows a partir de la versión Windows 95 que para el año 2000 Internet Explorer dominó absolutamente el mercado y Microsoft disminuyó la frecuencia de sus actualizaciones llegando apenas a la versión 10 hasta 2012.

### MOZILLA

Mozilla era el apodo del navegador Netscape dentro de la misma empresa Netscape. Que en junio de 2002 tras arduo trabajo se publicó por fin la versión 1.0

En 2004 se creó la Mozilla Foundation, fundación sin ánimo de lucro, que recibe la mayor parte de sus ingresos de Google.

### FIREFOX

Firefox es el navegador creado por la fundación Mozilla y es la continuación del navegador Mozilla, que a su vez es continuación del navegador Netscape. Firefox 1.0 se publicó en noviembre del 2004 y su objetivo es permitir que la web sea abierta y accesible.

Es el navegador que ha conseguido acabar con la dominación absoluta de Internet Explorer y permitir que resurja la innovación en la web. A partir de 2005, Firefox se convirtió en el navegador alternativo a Internet Explorer y su uso creció hasta casi el 25% a principios de 2009. Sin embargo la aparición de Google Chrome por esas fechas detuvo su crecimiento y actualmente se ha reducido al 15%

### OPERA

Opera es un navegador que comenzó en 1994 como un proyecto de investigación de Telenor, una compañía telefónica Noruega, pero que desde 1995 desarrolla la compañía Opera Software. La primer versión Opera 2.1 se publicó en diciembre de 1996 y desde entonces ha ido publicando versiones tanto para PCs como para dispositivos móviles. Desde la versión Opera 15(en julio 2013) utiliza el motor renderizado Blink OPERA hasta el año 200 se trataba de un navegador de pago (con versión de prueba temporal), pero desde entonces es gratuito. Nunca ha tenido una gran cuota de mercado salvo en dispositivos móviles done siempre ha sido bastante utilizado (aunque la competencia de Safari y Android están reduciendo su cuota).

### SAFARI

Hasta 2003 el sistema operativo Mac de Apple no disponía de su propio navegador web, si no que incluía Netscape o Internet Explorer, pero en junio de 2003 Apple publico Safari 1.0 para Mac OS X. Safari utiliza el motor de renderizado WebKit, desarrollado por Apple a partir del motor de renderizado KHTML del proyecto de software libre KDE.

Desde 2003 Apple publica nuevas versiones de Safari cada año. El crecimiento de los dispositivos móviles de Apple (iPhone desde 2007 y sobre todo iPad desde 2010) ha impulsado el uso de Safari.

### CHROME

Chrome es un navegador creado en 2008 por Google a partir de WebKit, el motor de renderizado del navegador Safari, aunque desde la versión 28 (julio 2013) utiliza el motor de Blink en lugar de WebKit. Chrome ha destacado siempre

por su interfaz minimalista y por la velocidad de ejecución del código JavaScript lo que obligó a Firefox y a Internet Explorer a trabajar en estos aspectos.

Y desde 2011, el crecimiento de los sistemas operativos móviles con sistema operativo Android ha ayudado a Chrome a aumentar su cuota de mercado

### SOFTWARE PARA CREAR WEBS

Un software que marco tendencia en su momento sin duda fue Adobe Flash que se introdujo en el año 1996, entonces esta tecnología se convirtió en un popular método utilizado para crear animaciones, y los distintos componentes de las páginas web e integrar vídeo, además, cambió la interfaz de internet. Con pros y contras Flash es aun aunque va en decline parte del internet con gran fuerza.

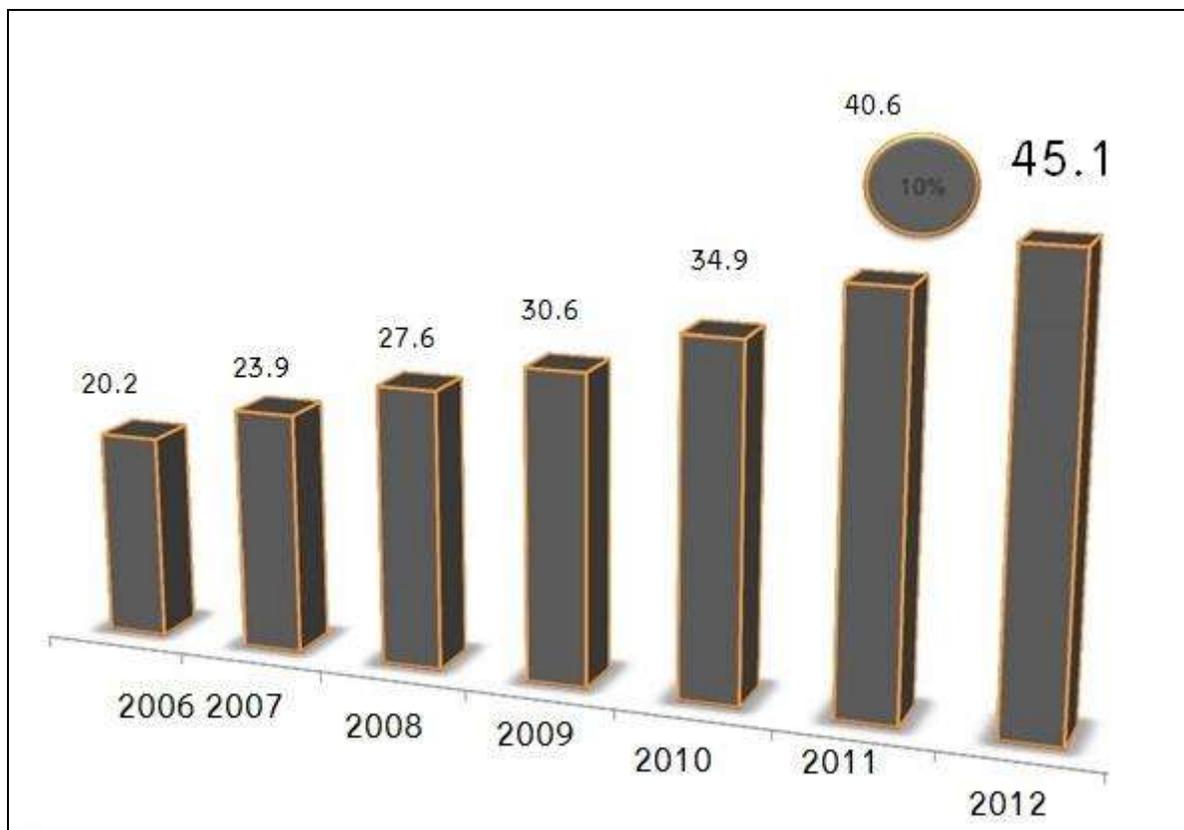
Aunque en la actualidad existen algunos otros tipos de Software o también llamados CMS Como JOOMLA WORDPRESS son los más famosos, en donde el contenido se crea en línea sin necesidad de descargar algún tipo de software en la PC para crear el sitio web, cargando imágenes videos y artículos.

Que algunos o la mayoría se complementan con los llamados FRAMEWORKS o LIBRERIAS en donde tenemos la más famosa librería de JAVASCRIPT denominada JQUERY que incluye derivados como JQUERYUI con estas dos librerías se pueden hacer grandes efectos, animaciones, enlazar con bases de datos, Etc. Y que a su vez está sustituyendo al software de Adobe (Adobe Flash) ya que es una librería muy ligera y funciona en todos los navegadores actuales y en la mayoría de las versiones anteriores de los mismos.

### 2.5.-ESTADISTICAS

Año con año las estadísticas de los usuarios de internet nos asombran con el crecimiento de internautas que aumentan de un año con otro.

USURARIOS DE INTERNET EN MEXICO 2006-2012(cifras en millones)



Los usuarios de internet en el 2006 fueron de 20.2 millones

En 2007 ascendió 3.7 millones para colocarse en 23.9 millones

2008 ascendió 3.07 millones para colocarse con 27.6 millones

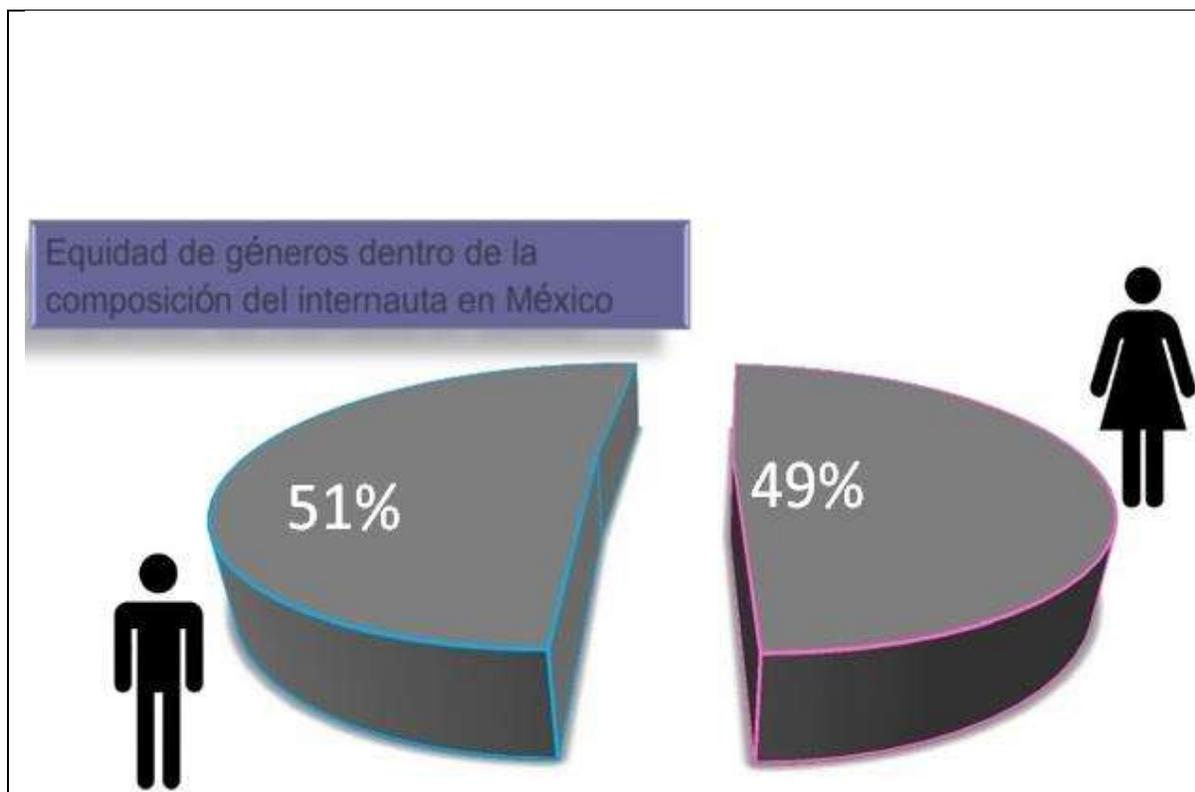
En 2009 aumento 3 millones para colocarse en 30.6 millones de usuarios

En 2010 aumento 4.3 millones de usuarios para colocarse con 34.9 millones

En 2011 ascendió 5.7 millones para colocarse con 40.6 millones de usuarios

En 2012 ascendió 4.5 millones para llegar a 45.1 millones de internautas

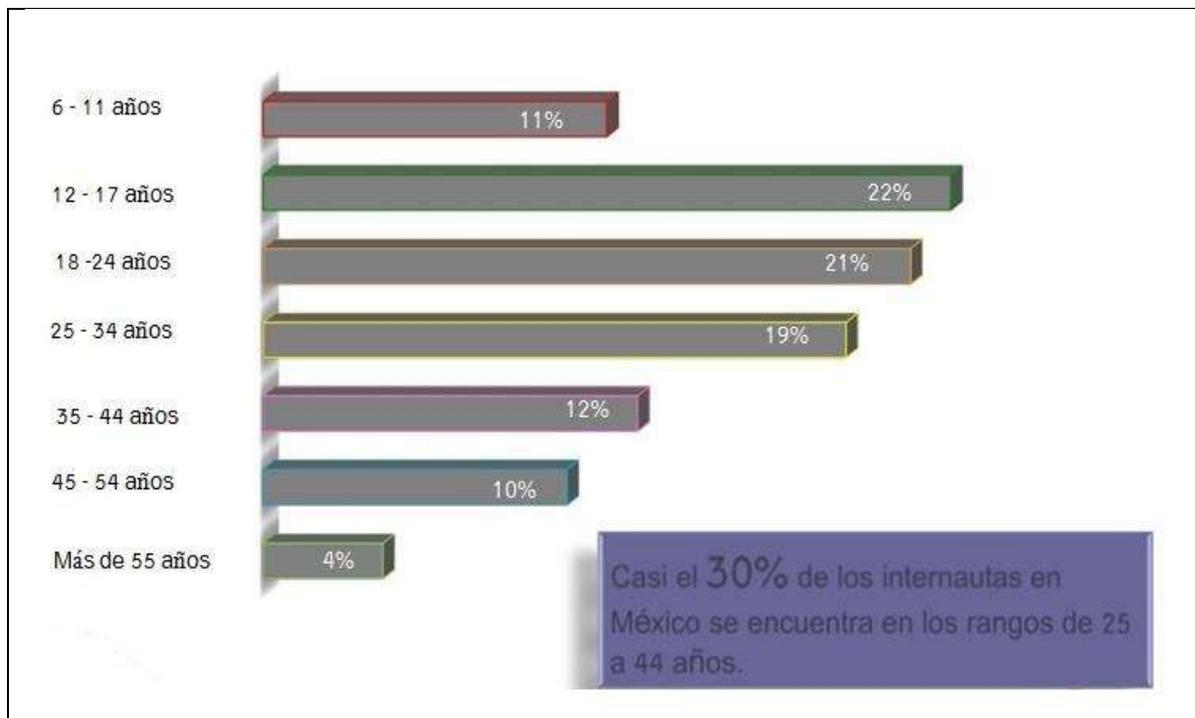
USUARIOS DE INTERNET POR GÉNERO, 2013



En el 2013 del total de internautas en estadística el cincuenta y uno por ciento de estos usuarios que navegan en la web son del sexo masculino.

Y el cuarenta y nueve por ciento restante son del sexo femenino teniendo casi el 50 50.

DISTRIBUCION DE USUARIOS DE INTERNET POR GRUPOS DE EDAD, 2013



El 11% de los usuarios de internet van de entre los 6 a los 11 años de edad

El 22% va de entre los 12 y 17 años de edad

El 21% va de entre los 18 y 24 años de edad

El 19% va entre los 25 y 34 años de edad

El 12% va entre los 35 y 45 años de edad

El 10% va entre los 45 y 54

El 4% va de la edad de 55 años en adelante

### CONEXIÓN POR DÍA DE LA SEMANA



La conexión por día de la semana fue de:

El lunes el 82% de los encuestados se conecta a internet

El martes el 77% se conecta a internet

El miércoles el 80% de los usuarios usa internet

El jueves el 77% usa internet

El viernes el 85% tiene actividad en internet

El sábado el 62% usa internet

El domingo el 47% usa internet

Durante el 2013 el tiempo promedio de conexión diaria del internauta fue de 5 horas y 1 minuto, 67 minutos más que en el 2012.

### PRINCIPALES ACTIVIDADES ONLINE



Las principales actividades online por parte de los usuarios encuestados fueron:

El 87% para enviar o recibir correos electrónicos

El 84% se conectó a internet para buscar algún tipo información

El 82% para acceder a redes sociales

El 61% para enviar y recibir mensajes instantáneos

El 37% para comprar en línea

El 33% por operaciones de Banca en línea

El 20% para buscar empleo

El 17% para acceder, crear, mantener sitios propios

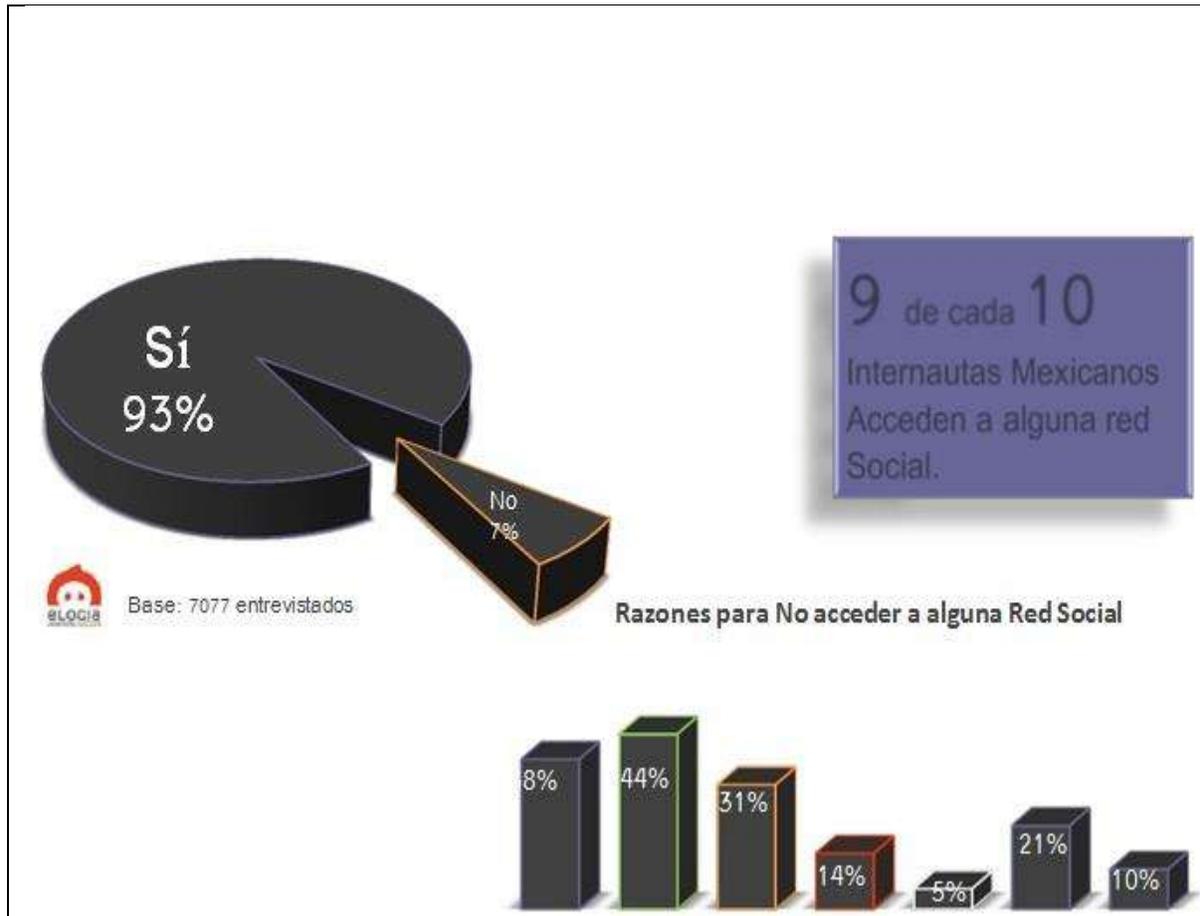
El 16% para acceder, crear, mantener blogs

El 15% para visitar sitios para adultos

El 12% para otras actividades

El resto para encuentros online (búsqueda de pareja)

### USO DE LAS REDES SOCIALES



De ese 7% que dijo que no accede a redes sociales.

El 8% dijo no acceder por que no le interesa o no le divierte

El 44% por protección de datos personales

El 31% por no tener tiempo

El 14% cancelo las que tenía por qué le aburrieron

El 5% dijo no saber cómo funcionan

El 21% dijo por miedo a engancharse

El 10% dijo cancelar las que tenía por problemas

Con las estadísticas anteriores tenemos que cada vez más usuarios usan internet para informarse, para comprar, para realizar algún tipo de negocio, para aprender alguna cosa para comunicarse o simplemente como pasatiempo, con el potencial que tiene internet en la actualidad para informar, comunicar, vender, publicitarse. Exige cada vez más que un sitio web sea atractivo y que la información que se encuentre en él sea clara y llamativa para el visitante. Una buena página web bien diseñada y con la información adecuada atraerá siempre la mayor cantidad de clientes potenciales.

### **2.6.- CONCEPTOS BASICOS DE DISEÑO WEB**

Una página web está diseñada o compuesta por uno o varios documentos HTML relacionados entre sí mediante hipervínculos (enlaces). Además estos documentos pueden contener otros elementos como pueden ser imágenes, sonidos, animaciones, multimedia, etc.

A continuación se comentan ciertos conceptos básicos para el diseño y creación de una web.

#### **2.6.1.-LENGUAJE DE PROGRAMACION**

Lenguaje en el que estará desarrollada la página web, puede ser HTML, php, xhtml, java script, o puede ser complementada con algún otro programa como flash por ejemplo.

#### **2.6.2.-EDITOR DE TEXTO**

Programa utilizado para crear páginas web sin la necesidad de tener que aprender el lenguaje por completo EJ. Dreamweaver, aunque existen otros programas en donde el control es total del programador o del creador del sitio web como son Notepad++, SublimeText etc.

#### **2.6.3.- SERVIDOR**

Maquina conectada a internet que entre otros servicios ofrece el albergue para páginas web haciendo que estén accesibles desde cualquier punto de internet y en cualquier momento.

#### **2.6.4.-HOSTING**

Se refiere al hospedaje web que brindan las empresas que se dedican al alojamiento de sitios web.

### **2.6.5.-DOMINIO**

Dirección web asociada a una página web.

### **2.6.6.-URL**

(Universal Resource Location/Localizador de recursos universal) Cadena que proporciona la dirección de internet de un sitio web o un recurso del World Wide Web, junto con el protocolo mediante el cual se tiene acceso al sitio o al recurso.

El tipo más común de dirección URL es: <http://> que proporciona la dirección de una página web, la mayoría de los navegadores ya tienen por default este inicio de URL ejemplo: <http://www.mipagina.com> te envía de la misma manera que si ingresas [www.mipagina.com](http://www.mipagina.com) o hasta [mipagina.com](http://www.mipagina.com) ya es válida ya que se toma el <http://> y el [www](http://www.mipagina.com) como estándar para la mayoría de las webs.

## **2.7.-ESTRUCTURA DE UNA PÁGINA WEB**

Toda página web lleva una cierta estructura que es básica de ahí es de donde se parte para desarrollar todo el sitio web.

### **2.7.1.-ENCABEZADO**

En el encabezado del sitio web básicamente se menciona en pocas palabras el tema principal del sitio web se puede poner el título de la página el logotipo el slogan, el menú de navegación y algún banner.

### **2.7.2.-CUERPO**

En el cuerpo del documento es donde se incluye todo el contenido del sitio web

### **2.7.3.-PIE**

En el pie de página se colocan los derechos de autor del sitio web en algunas ocasiones se coloca el menú de navegación por segunda vez y algunos links a otras paginas

(<http://www.gestiopolis.com/canales5/comerciohispano/73.htm>)

## **2.8.-INTERNET EN EL MUNDO DEL DISEÑO**

Internet es básico en el mundo del diseño web ya que gracias a el nació esta forma de comunicación, desde sus inicios cuando solo se podía visualizar una página web con solo texto, después con la inserción de imágenes, multimedia animaciones y demás ahora. Empezó la competencia por quien atraía más gente a su sitio web ya que eso le generaría ganancias hasta de manera económica siendo parte fundamental el tener una página web llamativa que vaya al grano y con información útil para el visitante eh aquí donde entra en diseño de un sitio web con los colores adecuados la información correcta acompañada de imágenes y efectos que dejen al usuario interesado en visitar la dirección de forma constante.

## **2.9.- LA SEGURIDAD EN INFORMÁTICA RELACIONADA CON EL DISEÑO WEB. DERECHOS DE AUTOR Y PATENTES.**

La seguridad informática, es el área de la informática que se enfoca en la protección de la infraestructura computacional y todo lo relacionado con esta (incluyendo la información contenida).

Se podría mencionar la seguridad en la web como un área de la seguridad informática ya que es un conjunto de procedimientos, prácticas y tecnologías para proteger a los servidores y usuarios del Web y las organizaciones que los rodean.

Se requiere atención especial en la web ya que internet es una red de dos sentidos, así como hace posible que los servidores web divulguen información a millones de usuarios, permite a los hackers, crackers, y demás a irrumpir en las mismas computadoras donde se ejecutan los servidores Web.

Aunque la web es fácil de utilizar, los servidores son piezas de software extremadamente complicadas y tienen diversas fallas de seguridad potenciales.

### **2.9.1- POR QUE PREOCUPARSE SOBRE LA SEGURIDAD WEB.**

Por la publicidad que se maneja en internet ya que los servidores es donde se aloja la información y la publicidad controlada que se presenta al público y al mundo electrónico. Un ataque exitoso y la modificación de la información es acto público y puede ser vista por miles de usuarios en poco tiempo.

Muchos servidores web están relacionados con el comercio electrónico y el dinero, lo cual hace más llamativo a los delincuentes informáticos a tener acceso a la información.

### **2.9.2.- OBJETIVOS DE LA SEGURIDAD**

Los objetivos de la seguridad informática es garantizar la integridad, disponibilidad y confidencialidad de la información de una entidad.

#### **INTEGRIDAD**

Es necesario asegurar que los datos no sufran cambios no autorizados, la pérdida de integridad puede acabar en decisiones erróneas o como paso a otros ataques.

#### **DISPONIBILIDAD**

Se refiere a la continuidad operativa de la entidad, la pérdida de disponibilidad puede implicar la pérdida de productividad o de credibilidad de la entidad.

#### **CONFIDENCIALIDAD**

Se refiere a la protección de datos frente a la difusión no autorizada, la pérdida de confidencialidad puede resultar en problemas legales, pérdidas en el negocio o credibilidad

([http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lis/jerez\\_l\\_ca/capitulo1.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lis/jerez_l_ca/capitulo1.pdf))

### **2.10.-LEYES RELACIONADAS CON LA INFORMATICA**

#### **LEY FEDERAL DEL DERECHO DE AUTOR**

Esta ley contempla principalmente los derechos patrimoniales sobre un programa de computación y su documentación, copias autorizadas y la protección de uso de las bases de datos así como el acceso a la información privada.

#### **LEY DE PROPIEDAD INDUSTRIAL**

Esta tiene como objeto proteger la propiedad industrial mediante la regulación y otorgamiento de patentes de invención; registros de modelos de utilidad, diseños

industriales, marcas y avisos comerciales; publicación de nombres comerciales; declaración de protección de denominaciones de origen, y regulación de secretos industriales.

### LEY FEDERAL DE TELECOMUNICACIONES

Esta tiene por objeto regular el uso, aprovechamiento y explotación del espectro radioeléctrico, de las redes de telecomunicaciones y de la comunicación vía satélite.

### LEY DE INFORMACION ESTADISTICA Y GEOGRAFICA

Norma el funcionamiento de los Servicios Nacionales de Estadísticas y de Información Geográfica y regula el desarrollo y la utilización permanente de la informática en los servicios nacionales referentes a los servicios citados.

(<http://seguridad.cudi.edu.mx/grponly/congresos/legislacion.pdf>)

## **2.11.- DELITOS RELACIONADOS CON INTERNET Y LOS DERECHOS DE AUTOR**

A pesar de que el concepto de delito informático engloba tanto a los delitos contra el sistema como los delitos cometidos mediante el uso de sistemas informáticos. Delito es aquel que está íntimamente ligado a la informática o a los bienes jurídicos que históricamente se han relacionado con las tecnologías de la información: datos programas, documentos, dinero electrónico, información, etc.

### ACCESO A DATOS

Los daños causados en la red mediante la introducción de virus, bombas lógicas y demás actos de sabotaje informático no disponen en algunos países de preceptos que permitan su precaución.

### INFRACCION DE DERECHOS DE AUTOR

La interpretación de los conceptos de copia, distribución, cesión y comunicación pública de los programas de ordenador, cualquier fotografía documento que tenga autor.

### INFRACCION DEL COPYRIGHT

No existe una protección uniforme de las bases de datos en los países que tienen acceso a internet. El sistema de protección en el contractual: el propietario del sistema permite que los usuarios hagan descargas de los ficheros contenidos

el sistema, pero prohíbe el replicado de las bases de datos o la copia masiva de información.

### TRANSFERENCIA DE FONDOS

Este es el típico caso en el que no se produce engaño a una persona determinada sino a un sistema informático. A pesar de que en algunas legislaciones y en sentencias aisladas se ha asimilado el uso de passwords y tarjetas electrónicas falsificadas al empleo de llaves falsas, calificando dicha conducta como robo, existe todavía una falta de uniformidad en la materia.

### ESPIONAJE

Se ha dado casos de acceso no autorizado a sistemas informáticos gubernamentales entre otros que podrían ser calificados de espionaje si el destinatario final de esa información fuese un gobierno u organización extranjera.

### ESPIONAJE INDUSTRIAL

También se ha dado casos de acceso no autorizado a sistemas informáticos de grandes compañías, usurpando diseños industriales, formulas, sistemas de fabricación.

(<http://www.monografias.com/trabajos28/delitos-internet/delitos-internet.shtml#a3>)

## **2.13.-METODOLOGIA PARA LA CREACION DE PÁGINAS WEB**

Esta metodología fue desarrollada en el libro (36 pasos básicos para desarrollar un sitio web)

Tanto si el Sitio Web a desarrollar es para un proyecto propio, como para un tercero, siempre es conveniente realizar una serie de pasos previos antes de iniciar su desarrollo.

### **2.13.1.- CONTEXTUALIZAR EL PROYECTO**

Cuando se inicia un proyecto web en internet, una de las primeras cosas que se debe hacer es contextualizarlo, y para ello se puede responder a cuestiones como:

- ¿Quién está interesado en el desarrollo del sitio web y con qué objetivos?
- ¿Quién va a desarrollarlo?

- ¿Cómo se intentara aparecer en las primeras posiciones de los buscadores?
- ¿Cómo se controlara que se dice en internet de todo lo que tenga que ver con el proyecto web?
- ¿Cómo podremos beneficiarnos de las redes sociales de internet?
- ¿Quién visitara el sitio?

### **2.13.2.- ESTUDIAR LA COMPETENCIA**

Siempre es conveniente fijarse en que está haciendo la competencia. No solo antes de iniciar el desarrollo de un sitio web, si no también durante su implantación y mantenimiento, para ello algunas de las acciones que podemos realizar son:

- Obtener información en buscadores y directorios
- Realizar un seguimiento del PageRank que tienen los sitios web de nuestra competencia
- Fijarse en los contenidos de dichos sitios web
- Comprobar con qué frecuencia son actualizadas las páginas web de nuestros competidores

Averiguar en qué redes sociales de internet tienen presencia

Descubrir los enlaces entrantes y salientes de dichos sitios web

Analizar que palabras clave son más relevantes para nuestros competidores

Si es posible, averiguar y analizar sus estadísticas de visitas, número de usuarios online en cada momento, número de suscriptores (si los tiene).

En internet podemos encontrar muchas herramientas que nos permitirán llevar a cabo estas y otras acciones para estudiar a la competencia.

### **2.13.3.- ESTABLECER LOS CONTENIDOS Y ESTRUCTURA DEL SITIO WEB**

En función de tipo de sitio web que se vaya a crear, hay que decidir cuál va a ser su estructura de páginas web, ya que, no es lo mismo crear una tienda virtual que un sitio educativo por ejemplo por tanto debe determinar si van a existir secciones como:

- Blog
- Foro
- Galería de imágenes

- Faq (Frequently Asked Questions o preguntas frecuentes).

También se tiene que decidir si en el sitio web va a existir, por ejemplo:

- Información corporativa
- Mapa de ubicación
- Formulario de contacto

Establecer todos los contenidos del sitio web desde el principio puede no ser una tarea fácil. Así pues, suele ser habitual que, tanto la estructura como los contenidos del sitio web evolucionen a medida que el proyecto crezca.

### **2.13.4.- ELEGIR EL NOMBRE DEL DOMINIO**

A la hora de seleccionar el nombre del dominio para el sitio web, es conveniente tener en cuenta aspectos como:

- Investigar si el nombre de dominio que queremos registrar esta libre bajo la extensión que más nos interese.
- Averiguar si dicho nombre está disponible en aquellas redes sociales en donde estemos interesados en crear un perfil-

En algunas ocasiones podrá interesarnos registrar un mismo nombre de dominio bajo varias extensiones. Por ejemplo.

<http://www.nombre-del-dominio.com>

<http://www.nombre-del-dominio.es>

En lo que se refiere a los perfiles de las redes sociales, es conveniente comprobar si el nombre de dominio elegido está disponible. Por ejemplo en:

<http://twitter.com/nombre-del-dominio>

<http://facebook.com/nombre-del-dominio>

<http://youtube.com/nombre-del-dominio>

### **2.13.5.- PLANIFICAR EL PROYECTO**

Llegada este punto y, antes de iniciar la fase de puesta en marcha del proyecto web, es muy aconsejable reflexionar acerca de su coste tiempo, formación

En caso necesario, así pues, nos planteamos preguntas como:

- ¿necesitamos formarnos en algún área antes de iniciar el desarrollo del sitio web?
- ¿Cuánto tiempo estimamos que va a costarnos la realización del sitio web?

- ¿Qué coste va a tener realizar todas las acciones del proyecto web?

Para hacer una planificación de un proyecto web lo más realista posible, nos ayudara, en gran medida, la experiencia que tengamos de haber realizado otros proyectos anteriores.

### **2.13.6.- PUESTA EN MARCHA**

Si hemos llegado a esta fase es porque ya hemos tenido el visto bueno del cliente para seguir adelante o, en el caso de tratarse de una web propia, ya estamos decididos a empezar su desarrollo (fase 3). Pero, antes de iniciar el diseño web todavía podría ser conveniente realizar algunas acciones importantes.

### **2.13.7.- ELEGIR PROVEEDOR DE SERVICIOS DE INTERNET**

Tanto para registrar el dominio que queremos comprar, como para el alojamiento web o hosting de las páginas de nuestro sitio web, necesitamos un proveedor de servicios de internet (PSI) y en este sentido, podemos tener en cuenta, por ejemplo:

- La relación calidad/precio
- Saber si la atención al cliente y el soporte técnico la realizan mediante el teléfono o solo por correo electrónico.
- Conocer si ofrecen la posibilidad de que el servidor del hosting de nuestro sitio web tenga una dirección IP localizada donde más nos interese a nosotros.

Existen muchos proveedores de servicios de internet. En consecuencia, nos convendrá hacer un estudio previo lo más exhausto posible, antes de decidirnos por uno de ellos.

### **2.13.8.- COMPRAR EL DOMINIO**

Habiendo realizado el paso anterior, el proveedor del servicio de internet, puede darse el caso de que nos interese comprar el dominio del sitio web en un proveedor distinto al que queremos contratar el servicio de hosting esto puede ocurrir por ejemplo:

- Cuando un proveedor de servicios de internet realice una oferta que nos abarate el registro del dominio.
- Cuando el nombre de dominio lo registremos a nombre de un cliente en un proveedor determinado, mientras que su hosting nos resulte más económico en un servidor donde tenemos alojados múltiples dominios.

También hay que tener en cuenta que en ocasiones, puede interesarnos comprar un nombre de dominio, reservándolo para su futuro uso.

### **2.13.9.- CREAR PERFILES DE REDES SOCIALES DE INTERNET**

Aunque no se haya definido aún ninguna estrategia para tener presencia en redes sociales de internet, interesa reservar perfiles en el mayor número posible de ellas, para posiblemente utilizarlas en un futuro.

El nombre de usuario es conveniente que coincida con el nombre del dominio

Del sitio web. No obstante también puede que nos interese reservar otros perfiles para alguno de nuestros servicios, productos etc.

### **2.13.10.- CREAR CUENTAS DE CORREO ELECTRONICO**

Desde el panel de control que nos proporcione el proveedor de internet, para el alojamiento del sitio web, podemos crear cuentas de correo electrónico del dominio que hayamos registrado: ejemplo.

infor@nombre-de-dominio.com

contactar@nombre-de-dominio.com

Por otra parte también interesa crear cuentas gratuitas de correo electrónico tales como:

nombre-de-dominio@gmail.com

nombre-de-dominio@yahoo.com

### **2.13.11.- DISEÑO WEB**

El objetivo principal de esta fase es que, después de poner en práctica los pasos que en ella se propone culminen con un diseño atractivo, con información interesante para que el usuario visite la web de forma frecuente y la recomiende.

### **2.13.12.- INICIAR EL DISEÑO DEL SITIO WEB**

Cuando creemos las páginas web del proyecto, teniendo en cuenta lo establecido en el paso “establecer los contenidos y estructuras del sitio web” y en el paso “planificar el proyecto”, habrá que contemplar también otros aspectos, tales como.

- Facilidad de mantenimiento
- Usabilidad
- Seguridad

### **2.13.13.- UTILIZAR RECURSOS PARA WEBMASTERS**

En internet existen multitud de sitios web que ponen a disposición de los diseñadores web una gran cantidad de recursos que pueden ayudarles tanto a su formación como para el desarrollo de un sitio web.

- Cursos, manuales y tutoriales
- Herramientas para estudiar palabras clave
- Herramientas para analizar el tráfico web

### **2.13.14.- USO DE IMÁGENES**

Respecto a las imágenes que vayamos a utilizar en un sitio web debemos tener en cuenta algunas consideraciones:

- No deben tener un tamaño excesivo, esto podría ralentizar mucho su carga en el navegador de internet
- A cada imagen es recomendable asignarle un texto alternativo mediante la propiedad Alt.
- Es conveniente que cada imagen del sitio web se le nombre de forma diferente

No hay que perder de vista la posibilidad de que los usuarios de internet lleguen a nuestro sitio web por medio de la búsqueda de imágenes en un motor de búsqueda.

([http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0CC8QFjAB&url=http%3A%2F%2Fwww.uls.edu.sv%2Findex.php%3Foption%3Dcom\\_phocadownl](http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0CC8QFjAB&url=http%3A%2F%2Fwww.uls.edu.sv%2Findex.php%3Foption%3Dcom_phocadownl))

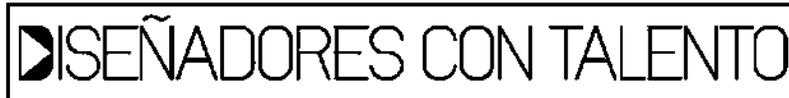
oad%26view%3Dcategory%26download%3D91%3A36-pasos-basicos-para-desarrollar-un-sitio-web%26id%3D2%3Ainformat)

# CAPITULO III

## CASO PRÁCTICO

El proyecto llamado “Diseñadores Con Talento” se presenta como una página web hecha utilizando el varios programas como NotePad++ y SublimeText utilizando también los lenguajes de html, de css.

### LOGOTIPO



### NUESTRO PROPÓSITO:

Ofrecer un servicio de calidad para la publicidad y abierta a cualquier diseñador de moda apasionado que busque oportunidades de crecimiento y de abrirse mercado en el país o en el extranjero aprovechando las ventajas que ofrece un sitio web.

#### **3.1.-MISION**

Ser una plataforma que busque siempre innovar en la publicidad para diseñadores de moda, así como formar un grupo solido en donde el trabajo en equipo sea el causante del éxito individual.

#### **3.2.-VISION**

Posicionarnos como un sitio web y organización líder en la publicidad y venta para los diseñadores de moda en el país, así como ser una plataforma para dar a conocer el potencial del talento mexicano en cualquier parte del mundo.

### **3.3.-ANALISIS FODA**

#### **3.3.1.-FORTALEZAS**

- No se necesitara contratar una persona de diseño web para darle mantenimiento a la página.
- No tenemos gastos por algún establecimiento o renta de algún local.
- Somos jóvenes con ideas nuevas e innovadoras.
- Es una página web que está brindando un servicio que no existe en la ciudad de Morelia.
- Bajos costos con otras empresas que se dedican a brindar algún tipo de publicidad.
- Todos los involucrados en el proyecto tienen conocimiento de la moda en la ciudad por lo tanto tienen más idea de cómo enfocar la publicidad y el contenido del sitio web.

#### **3.3.2.- DEBILIDADES**

- Es un proyecto nuevo
- No está posicionado en el mercado
- No está respaldado por algún proyecto escuela u organización de moda de la ciudad.

- No tener un establecimiento

### **3.3.3.-AMENAZAS**

- Las escuelas de moda de la ciudad pueden hacer una página similar.
- Las revistas de moda de la ciudad.
- Que la página web no se visualice de igual manera en todos los navegadores.

### **3.3.4.- OPORTUNIDADES**

- En Morelia actualmente no hay un servicio de este tipo.
- No pagar impuestos directamente.
- Aliarnos con las escuelas de moda de la ciudad
- Los eventos de moda de la ciudad

# PROTOTIPO IV

PROTOTIPO

### JUSTIFICACION DEL DISEÑO DEL SITIO WEB Y DE LOS COLORES UTILIZADOS.

Hoy en día el diseño gráfico es fundamental en la creación de un sitio web al igual que darle una buena mercadotecnia mediante lo que se denomina psicología del color, la cual describe en seguida.

La psicología del color es un campo de estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana. Desde el punto de vista estrictamente médico, todavía es una ciencia inmadura en la corriente principal de la psicología contemporánea. Sin embargo, en un sentido más amplio, el estudio de la percepción de los colores constituye una consideración habitual en el diseño arquitectónico, la moda y el arte publicitario.

Los colores transmiten ideas, sentimientos. Nos hacen reaccionar de una manera o de otra, sentir frío, calor, amor, dolor. Pero la pregunta es: ¿Quién nos ha enseñado a relacionarlos con estas sensaciones? ¿Cuáles son las variables que influyen a que pensemos de un color un determinado grupo de cualidades? nadie está seguro, pero sí se cree que muchos de los colores básicos están asociados con lo que vemos en gran cantidad y de lo cual hacemos una regla general. Otras veces la percepción del color es una construcción cultural basada en la acumulación de asociaciones de carácter social, resultando en un valor colectivo.

Los colores utilizados en el sitio web son el BLANCO con degradados hacia GRIS, el color NEGRO y el GRIS CLARO, colores los cuales se explicara su significado en base a la psicología del color.

#### BLANCO:

- El color favorito de la inocencia, el color del bien y de los espíritus, el invierno, el norte, el color de la luz y la nada, lo limpio.
- Es el más sensible frente a la luz, suma o síntesis de todos los colores por lo que simboliza lo absoluto, la unidad, inocencia, paz o rendición. Representa la claridad, la limpieza, esperanza y apertura.
- Mezclado con cualquier color reduce su croma y cambia sus potencias psíquicas hacia lo positivo y afirmativo. Da la idea de pureza, modestia y simplicidad.

- El blanco crea una impresión de luminosidad, vacío, infinito y positivo.

### NEGRO:

- El color favorito del poder, violencia, muerte y el universo. Es favorito también en algunas profesiones. Simboliza negación, elegancia, el color de la elegancia, de la exposición al peligro. Transmite nobleza y elegancia.
- Caracteriza al misterio, el error, el mal y en forma negativa lo impuro y maligno. Es la muerte, la ausencia del color.

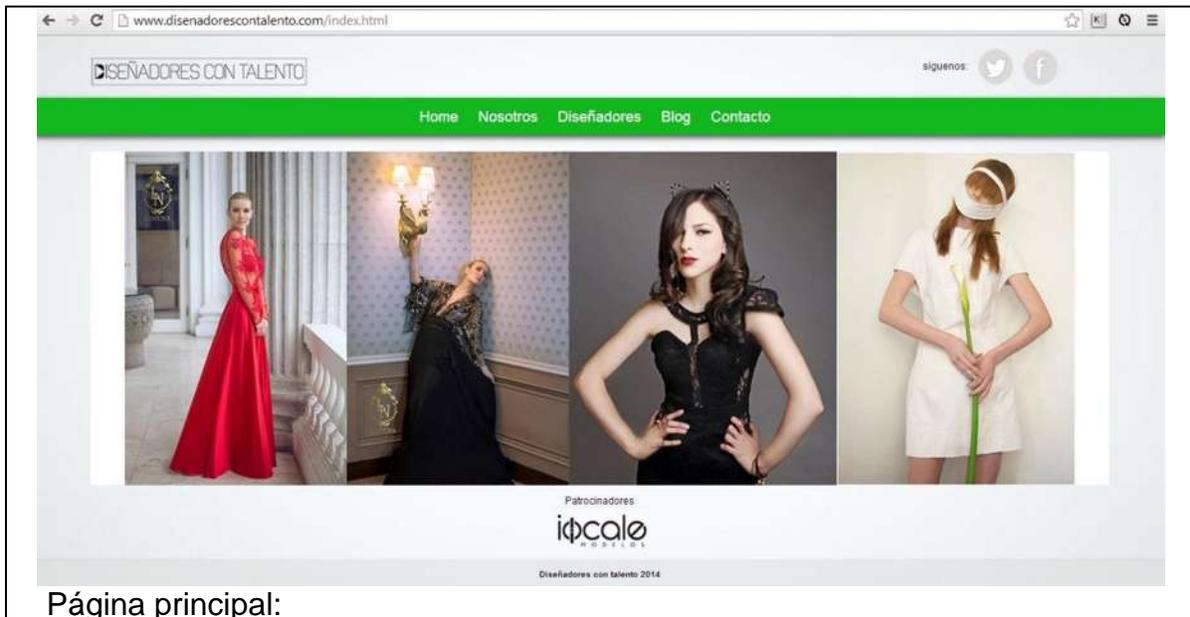
### GRIS:

- En realidad no es un color, sino la transición entre el blanco y negro, simboliza neutralidad, sugiere tristeza, mezcla de alegrías y penas, del bien y del mal.
- El color del aburrimiento, de lo anticuado y de la crueldad. Representa naturalidad y calma. La falta de energía puede en diseño, estar asociada a lo conservador.

### VERDE:

- Es uno de los colores que más percibe el ojo.
- La mayoría de los significados del verde están asociados con la naturaleza, principalmente con la primavera, la vida y el desarrollo de la vegetación. Por esto es apropiado para simbolizar la juventud, la lealtad, la esperanza y la promesa, así como la vida y la resurrección. Para Luckiesh el verde se utilizó antiguamente como símbolo de inmortalidad y perdurable memoria. Era utilizado, por medio de la corona de olivos, para representar la victoria y en algunas épocas fue color sagrado.
- **El verde es además un color tranquilizante.** Para Lüscher, el verde representa la pasividad, y corresponde a un temperamento austero y de voluntad constante.

Los colores anteriormente nombrados fueron elegidos por sus significados ya mencionados y aunque en psicología del color es algo complejo elegir los colores en base a su significado ya que lo que para alguien un color puede representar algo negativo para otro representa algo positivo. Pero a grandes rasgos cada color tiene su significado en base a su historia en la historia.

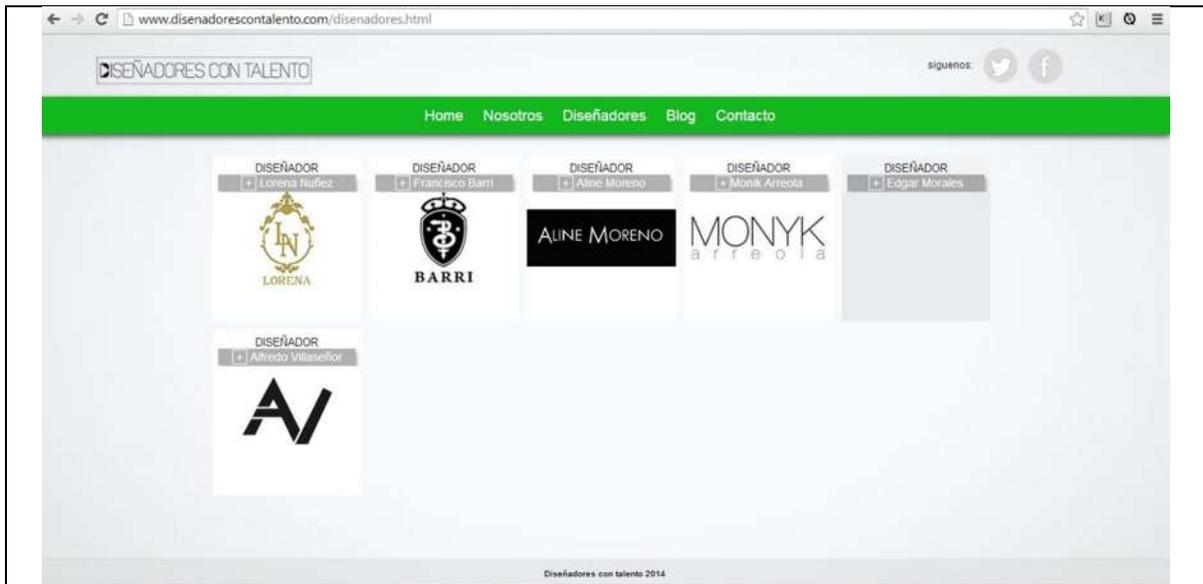


Página principal:

## Página web para diseñadores de moda

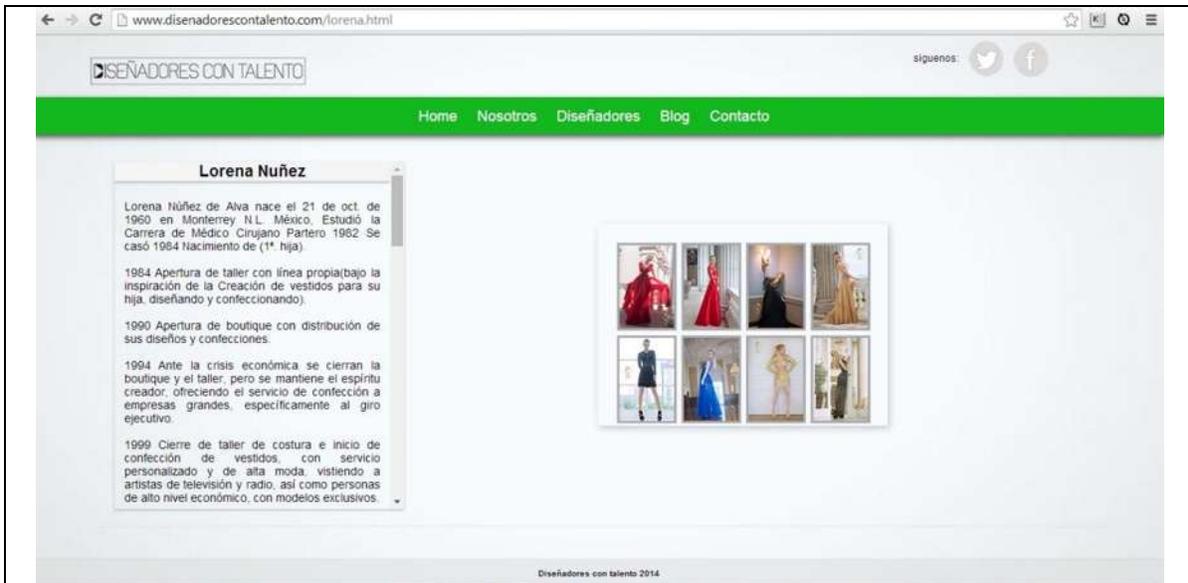


Sección "Nosotros" en donde se describe un poco del proyecto incluyendo misión y visión

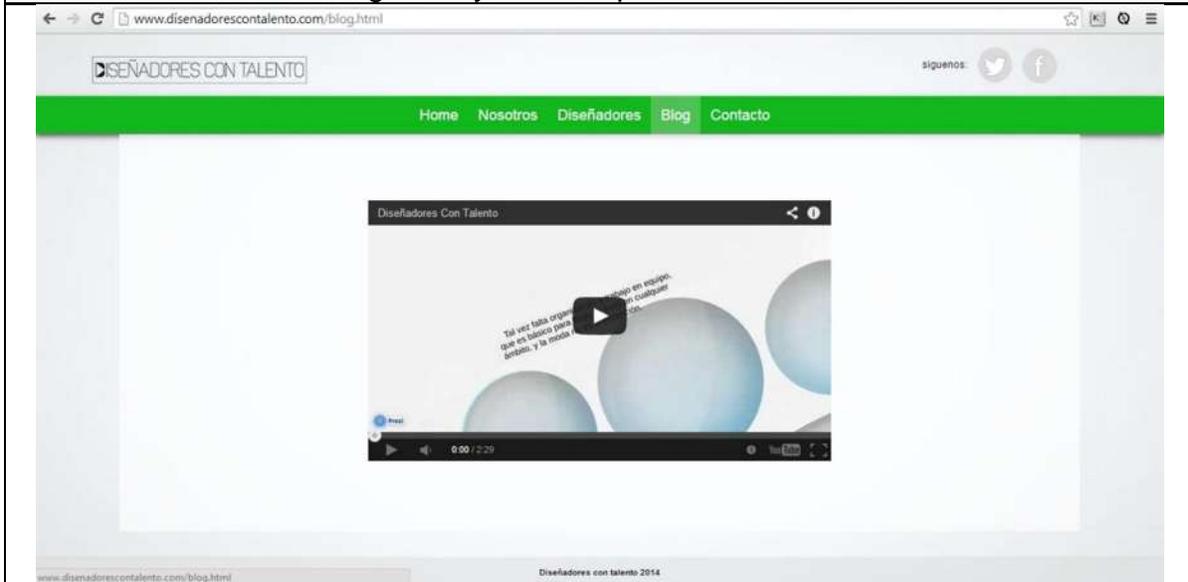


Sección Diseñadores donde el visitante seleccionara al diseñador que desee para ver su galería.

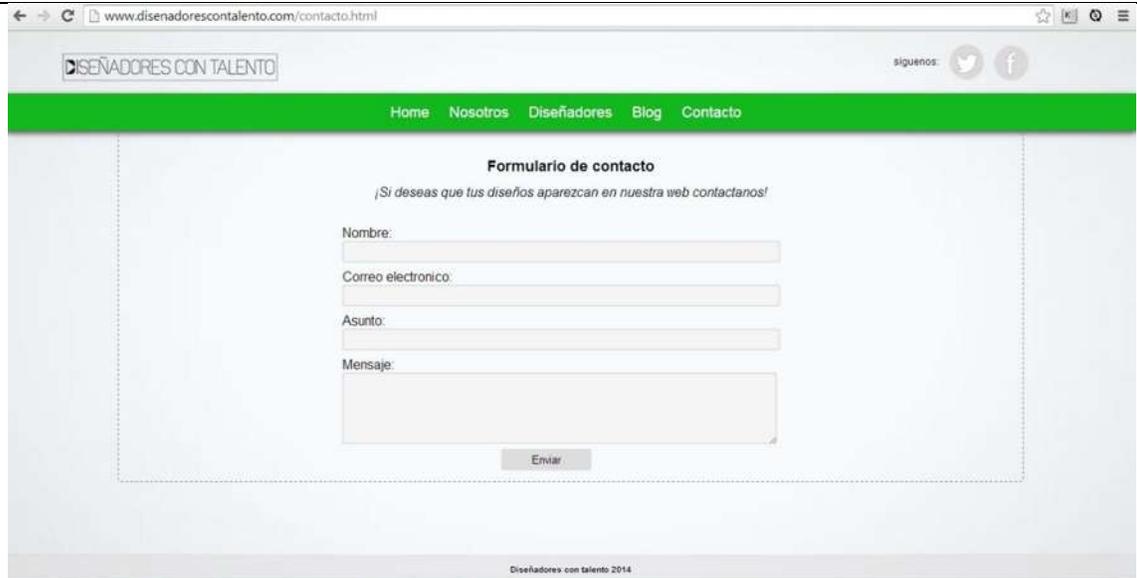
## Página web para diseñadores de moda



Sección donde está la galería y la descripción del diseñador en cuestión.



Sección donde ira el blog interno del proyecto por ahora solo se tiene un video que describe de una manera más amplia de lo que se pretende con el proyecto.



The screenshot shows a web browser window with the URL [www.disenadorescontalento.com/contacto.html](http://www.disenadorescontalento.com/contacto.html). The page features a green navigation bar with links for Home, Nosotros, Diseñadores, Blog, and Contacto. The main content area is titled 'Formulario de contacto' and contains the following elements:

- A header: **Formulario de contacto**
- A sub-header: *¿Si deseas que tus diseños aparezcan en nuestra web contactanos!*
- Form fields:
  - Nombre:
  - Correo electronico:
  - Asunto:
  - Mensaje:
- An 'Enviar' button at the bottom of the form.

At the bottom of the page, there is a small footer that reads 'Diseñadores con talento 2014'.

Sección de Contacto donde se podrán poner en contacto con el proyecto para cualquier opción ya sea diseñadores o posibles compradores de artículos.

# CAPITULO V

## CONCLUSIONES Y BIBLIOGRAFIA

### 4.1.- CONCLUSIONES

Los objetivos de la creación de la página web se lograron tanto del lado de los diseñadores que participaron como del lado de la propia web, se logró terminar el diseño y la elaboración con las tecnologías como son la librería de JAVASCRIPT denominada JQUERY y con el uso de CSS3 utilizando los programas NotePad++ y SublimeText 2.

El servicio de hosting y el dominio mismo fueron comprados y rentados respectivamente en la empresa Xpress Hosting <http://www.xpress.com.mx/>

De cierta manera nos dimos cuenta que el mercado y la venta de ropa de diseñador es muy bajo, tanto por la falta de publicidad como por que los consumidores de moda no tienen el hábito o la costumbre de comprar moda mexicana, y por lo mismo es un mercado que no está explotado, lo cual genera buenas oportunidades para los diseñadores que se decidan a abrirse mercado.

Siendo este proyecto relevante para para los diseñadores interesados, ya que se inició como una página de diseñadores locales y se fue abriendo a diseñadores de varios estados de la república.

Siempre una página web te dará la oportunidad de llegar a más lugares de los que puedes llegar con una tienda, con un anuncio en el periódico, Radio televisión revista, ya que estos solo se pasarán ciertas veces y en ellos solo en ediciones y algunos tienen costos más elevados que una página web, teniendo en esta un servicio las 24 horas y pudiendo actualizarla las veces que sea necesario.

En estos tiempos de gran competencia en cualquier mercado, tener una página web se ha vuelto necesario y básico para cualquier persona que brinde un servicio o venda un producto, para una empresa ya sea chica, mediana o grande.

## 4.2.-BIBLIOGRAFIA

<http://tupaginatweb.com/index.php/articulos/7-blog/9-historia-del-diseno-web>

<http://www.maestrosdelweb.com/editorial/guia-diez-pasos-para-desarrollar-un-sitio-web/>

Documento 36 pasos básicos para desarrollar un sitio web

(<http://seguridad.cudi.edu.mx/grponly/congresos/legislacion.pdf>)

([http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lis/jerez\\_l\\_ca/capitulo1.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lis/jerez_l_ca/capitulo1.pdf))

(<http://www.gestiopolis.com/canales5/comerciohispano/73.htm>)

(<http://www.monografias.com/trabajos28/delitos-internet/delitos-internet.shtml#a3>)

<http://www.slideshare.net/LiaPelaez/linea-de-tiempo-de-la-internet-20986494>

[http://www.mclibre.org/consultar/amaya/otros/otros\\_historia\\_navegadores.html](http://www.mclibre.org/consultar/amaya/otros/otros_historia_navegadores.html)

Libro Psicología del color de Eva Heller.