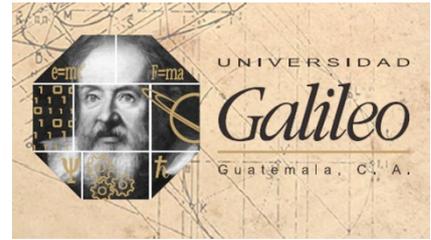




Facultad de Ciencias
de la Comunicación



**UNIVERSIDAD GALILEO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACION**

**DISEÑO DE UN SITIO WEB QUE PROMUEVA LA INTERACCIÓN ENTRE
ESTUDIANTES GUATEMALTECOS EN LA PLATAFORMA DE FORMACIÓN
ACADÉMICA Y PROFESIONAL DE LA GUATEMALA 'S INTERNATIONAL
MODEL UNITED NATIONS. GUATEMALA, GUATEMALA 2014.**

PROYECTO DE GRADUACIÓN:

Presentado a Facultad de Ciencias de la Comunicación
Guatemala, C.A.

ELABORADO POR:

ANALUCÍA AGUILAR LAVARREDA

CARNÉ: 08003286

Para obtener el título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción Mayo 2014

**DISEÑO DE UN SITIO WEB QUE PROMUEVA LA INTERACCIÓN ENTRE
ESTUDIANTES GUATEMALTECOS Y EXPERTOS EN LA PLATAFORMA DE
FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONAL DE LA GUATEMALA'S
INTERNATIONAL MODEL UNITED NATIONS.**

Analucía Aguilar Lavarreda

Universidad Galileo

Facultad de Comunicación y Diseño

Guatemala, mayo, 2014

AUTORIDADES DE UNIVERSIDAD GALILEO

- **RECTOR**

Doctor Eduardo Suger Cofiño

- **VICERRECTOR**

Doctora Mayra de Ramírez

- **VICERRECTOR ADMINISTRATIVO**

Lic. Jean Paul Suger

- **SECRETARIO**

Licenciado Jorge Retolaza

- **DECANO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

Licenciado Laizer Kachler

- **VICE-DECANO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

Licenciado Rualdo Anzueto

Para efectos legales únicamente la autora es responsable del contenido de este proyecto.

RESUMEN

El cliente no cuenta con un sitio web que promueva la interacción entre estudiantes y expertos de la plataforma de formación académica y profesional de Guatemala's International Model United Nations, por lo que se planteó el siguiente objetivo.

Diseñar un sitio web que promueva la interacción entre estudiantes guatemaltecos y expertos de la plataforma de formación académica y profesional de la Guatemala's International Model United Nations.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del grupo objetivo conformado por personas de un nivel socio-económico C las que poseen un nivel de educación superior y comprenden hombres y mujeres entre los 18 y 24 años de edad y expertos en las áreas de comunicación y diseño.

El resultado obtenido fue que se diseñó un Sitio Web, con el fin principal de promover la interacción entre los estudiantes guatemaltecos y los expertos de la plataforma de formación académica y profesional de Guatemala's International Model United Nations. Se planteó el siguiente objetivo y se recomendó tener el sitio web actualizado de manera creativa, ya que así podrán ofrecer calidad visual a los estudiantes que participen en la plataforma de educación de la organización y ellos visiten constantemente el sitio, lo que facilitará el aprendizaje.

Guatemala's International Model United Nations desea implementar una comunicación eficaz al crear un sitio web que demuestre quiénes son como organización y a qué se dedican.

Por medio de este sitio web se estará logrando una comunicación más eficiente entre los miembros de la organización y los interesados en los temas tratados.

Guatemala 03 de junio de 2013

Licenciado
Leizer Kachler
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado:
DISEÑO DE UN SITIO WEB QUE PROMUEVA LA INTERACCIÓN ENTRE ESTUDIANTES GUATEMALTECOS EN LA PLATAFORMA DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONAL DE LA GUATEMALA'S INTERNATIONAL MODEL UNITED NATIONS. GUATEMALA, GUATEMALA 2014. Así mismo solicito que la Licda. Lisa Quan, sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,


Anaflucía Aguilar Lavarreda
08003286


Licda. Lisa Quan
Asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 15 de julio de 2013

Señorita:
Analucía Aguilar Lavarreda
Presente

Estimada Señorita Aguilar:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE UN SITIO WEB QUE PROMUEVA LA INTERACCIÓN ENTRE ESTUDIANTES GUATEMALTECOS EN LA PLATAFORMA DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONAL DE LA GUATEMALA'S INTERNATIONAL MODEL UNITED NATIONS. GUATEMALA, GUATEMALA 2014.** Así mismo, se aprueba a la Licda. Lisa Quan, como asesor de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 11 de enero de 2014

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE UN SITIO WEB QUE PROMUEVA LA INTERACCIÓN ENTRE ESTUDIANTES GUATEMALTECOS EN LA PLATAFORMA DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONAL DE LA GUATEMALA'S INTERNATIONAL MODEL UNITED NATIONS. GUATEMALA, GUATEMALA 2014.** Presentado por la estudiante: Analucía Aguilar Lavarreda, con número de carné: 08003286, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Licda. Lisa Quan
Asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 25 de marzo de 2014

**Señorita:
Analucía Aguilar Lavarreda
Presente**

Estimada Señorita Aguilar:

Después de haber realizado su examen privado para optar al título de Licenciatura en Comunicación y Diseño de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** de la Universidad Galileo, me complace informarle que ha **APROBADO** dicho examen, motivo por el cual me permito felicitarle.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Ciudad de Guatemala, 7 de mayo de 2014.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente

Señor Decano:

Le informo que la tesis: ***DISEÑO DE UN SISTIO WEB QUE PROMUEVA LA INTERACCIÓN ENTRE ESTUDIANTES GUATEMALTECOS EN LA PLATAFORMA DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFSIONAL DE LA GUATEMALA'S INTERNATIONAL MODEL UNITED NATIONS. GUATEMALA, GUATEMALA 2014***, de la estudiante Analucía Aguilar Lavarreda, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 26 de mayo de 2014

Señorita:
Analucía Aguilar Lavarreda
Presente

Estimada Señorita Aguilar:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE UN SITIO WEB QUE PROMUEVA LA INTERACCIÓN ENTRE ESTUDIANTES GUATEMALTECOS EN LA PLATAFORMA DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONAL DE LA GUATEMALA'S INTERNATIONAL MODEL UNITED NATIONS. GUATEMALA, GUATEMALA 2014.** Presentado por la estudiante: Analucía Aguilar Lavarreda, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

ÍNDICE

Capítulo I:

1.1	Introducción.....	Pág. 1
-----	-------------------	--------

Capítulo II: *Problemática.*

2.1	Contexto.....	Pág. 2
2.2	Requerimiento de comunicación.....	Pág. 3
2.3	Justificación.....	Pág. 3
2.3.1	Magnitud.....	Pág. 3
2.3.2	Trascendencia.....	Pág. 4
2.3.3	Vulnerabilidad.....	Pág. 4
2.3.4	Factibilidad.....	Pág. 4

Capítulo III: *Objetivos de diseño.*

3.1	Objetivo general.....	Pág. 5
3.2	Objetivos específicos.....	Pág. 5

Capítulo IV: *Marco de referencia.*

4.1	Información general del cliente.....	Pág. 6
-----	--------------------------------------	--------

Capítulo V: *Definición del grupo objetivo.*

5.1	Perfil geográfico.....	Pág. 16
5.2	Perfil demográfico.....	Pág. 16
5.3	Perfil psicográfico.....	Pág. 16
5.4	Perfil conductual.....	Pág. 16

Capítulo VI: *Marco teórico.*

6.1	Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.....	Pág. 21
6.2	Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño...Pág. 33	
6.3	Ciencias auxiliares, teorías y tendencias.....	Pág. 42

Capítulo VII: *Proceso de diseño y propuesta preliminar.*

7.1	Aplicación de la información obtenida en el marco teórico.....	Pág. 48
7.2	Conceptualización.....	Pág. 50
7.2.1	Método.....	Pág. 51
7.2.2	Definición del concepto.....	Pág. 52
7.3	Bocetaje.....	Pág. 53

7.4	Propuesta preliminar.....	Pág.
68		

Capítulo VIII: *Validación técnica.*

8.1	Población y muestreo.....	Pág.
72		
8.2	Método e instrumentos.....	Pág.
73		
8.3	Resultados e interpretación de resultados.....	Pág.
84		
8.4	Cambios en base a los resultados.....	Pág.
114		

Capítulo IX: *Propuesta gráfica final.*.....

Pág. 120

Capítulo X: *Producción, reproducción y distribución*

10.1	Plan de costos de elaboración.....	Pág.
130		
10.2	Plan de costos de producción.....	Pág.
131		
10.3	Plan de costos de reproducción.....	Pág.
131		
10.4	Plan de costos de distribución.....	Pág.
132		
10.5	Cuadro resumen.....	Pág.
132		

Capítulo XI: *Conclusiones y recomendaciones*

11.1	Conclusiones.....	Pág.
133		
11.1	Recomendaciones.....	Pág.
134		

Capítulo XII: *Conocimiento general.*.....

Pág. 135

Capítulo XIII: *Referencias.*.....

Pág. 137

Capítulo XIV: *Anexos.*.....

Pág. 140

CAPÍTULO I

1.1 INTRODUCCIÓN

Guatemala's International Model United Nations, GTIMUN, es un Modelo Internacional de Naciones Unidas en la Ciudad de Guatemala. Pretende ser una plataforma de formación académica y profesional, brindando a los estudiantes un espacio para crear y fortalecer destrezas para su desarrollo en el ámbito intelectual, laboral y profesional, como también que permita un intercambio de información y experiencias con otros estudiantes nacionales e internacionales.

Guatemala's International Model United Nations GTIMUN no cuenta con un sitio web que le permita darse a conocer, por lo tanto dificulta el acceso de los estudiantes y profesionales a la organización de manera rápida y efectiva.

Se realizó una investigación extensa acerca de la organización y otras similares a nivel mundial, para conocer acerca de los modelos de naciones unidas y aplicar estos conocimientos a la realización del sitio web en la Ciudad de Guatemala.

Según la necesidad encontrada, se plantearon varios objetivos entre los que está nuestro objetivo general, que por medio de esta investigación es satisfacer la necesidad de nuestro cliente al crear una página web funcional que promueva la interacción para estudiantes guatemaltecos. Utilizar la plataforma de formación académica y profesional de la Model United Nations GTIMUN. a través del análisis y la investigación realizada. Se usó la técnica del mapa mental para llegar a un concepto creativo con el que se desarrolló el proyecto final. El siguiente paso fue presentar bocetos de los que se eligió una propuesta y digitalizó esta se aplicó para validar con 3 grupos diferentes, cliente, grupo objetivo y expertos. Luego de validar esta propuesta y realizar los cambios requeridos por los expertos en Sitios web, se creó la propuesta final, respaldados por ciencias auxiliares como la semiología, la deontología, el minimalismo, entre otras, para hacer uso adecuado de elementos gráficos como colores, tipografías y diagramación en el Sitio Web

Se diseñó un Sitio Web a Guatemala's International Model United Nations GTIMUN en el que se proporcionó la información necesaria para los estudiantes y profesionales acerca de la organización.

Con la creación del Sitio Web, no solo se podrá conocer la organización de una manera más eficaz y efectiva al encontrar en este sitio toda la información que los identifica, sino también podrán comunicarse e informarse a través de él de todos los eventos que realiza.

Espero que el presente proyecto sea de utilidad para el personal administrativo de la organización que represento. Es la culminación del proceso personal de aprendizaje en mi carrera y la aplicación de todos los conocimientos adquiridos durante el desarrollo de la misma.

CAPÍTULO II. PROBLEMÁTICA

Para esta investigación se identificó cómo la problemática a resolver de nuestro cliente y la necesidad de crear una página web funcional y de interacción para estudiantes guatemaltecos y clientes de Guatemala's International Model United Nations GTIMUN.

En la actualidad este problema está marcado como necesidad prioritaria de nuestro cliente, por la importancia que juega internet y la facilidad o rapidez que representa para resolución de dudas y obtención de información.

Se platicó con el Secretario General de la organización Michel Gardiner acerca de los planes que tienen para la organización el próximo año. Él expone sus prioridades en las que incluye que los estudiantes se enteren de la organización y se comuniquen más rápido y fácilmente. Con esta plática se llegó a la conclusión de realizar un sitio Web en donde se coloque toda la información necesaria acerca de la organización que los identifique como tal y que permita a los estudiantes universitarios y personas interesadas comunicarse entre sí y enterarse de las actividades que dicha organización realiza.

La demanda que se identificó dentro de la organización Guatemala's International Model United Nations GTIMUN es, que la organización no cuenta con un sitio web que lo identifique como organización y que permita a los estudiantes universitarios y personas interesadas comunicarse y enterarse acerca de los proyectos que dicha organización elabora. Por esta razón, se planteó la idea de elaborar el diseño de un sitio web, que facilite la comunicación entre los estudiantes y la organización, incluyendo los eventos que se realizan dentro de la organización y un espacio de contacto en el que puedan comunicarse más fácilmente sin importar el lugar donde se encuentren. Esto hace imprescindible la investigación, interpretación y el diseño del sitio web, el que brindará todos los elementos necesarios para que los estudiantes tengan un espacio interactivo donde puedan intercambiar información y experiencias con otros estudiantes ya sea nacional o internacionalmente. De esta forma podrán fortalecer las destrezas que promuevan el desarrollo en el ámbito intelectual, laboral y profesional.

2.1 CONTEXTO

Guatemala's International Model United Nations GTIMUN es un simulacro de la Asamblea General y de otros órganos multilaterales de la Organización de Naciones Unidas (ONU), que se realiza en diferentes países y ciudades del mundo. En 2011, se celebró en Guatemala la primera experiencia de una conferencia modelo a nivel nacional y universitario, al crear lo que hoy se conoce como Guatemala's International Model United Nations –GTIMUN-. Este es el primer proyecto que se llevó a la práctica en el país al promover una gran oportunidad de innovación. En la actualidad la organización trabaja con un método a largo plazo en el que se ha requerido la integración de un sitio web.

Se platicó con el Secretario General de la organización, Michel Gardiner, acerca de los planes que tienen para la organización el próximo año. Él expone sus prioridades en las que incluye que los estudiantes se enteren de la organización y se comuniquen más rápido y fácilmente. Con esta plática se llegó a la conclusión de elaborar un sitio Web en donde se coloque toda la información necesaria acerca de la organización que los identifique como tal y que permita a los estudiantes universitarios y personas interesadas comunicarse entre sí y enterarse de las actividades que la organización efectúa.

Gtimun desea implementar una comunicación eficaz al crear un sitio web que demuestre quiénes son como organización y a qué se dedican.

Por medio de este sitio web se estará logrando una comunicación más eficiente entre los miembros de la organización y los interesados en los temas que aborda.

2.2 REQUERIMIENTO DE COMUNICACIÓN Y DISEÑO

El cliente no cuenta con un sitio web que promueva la interacción entre estudiantes y expertos de la plataforma de formación académica y profesional de Guatemala's International Model United Nations.

2.3 JUSTIFICACION

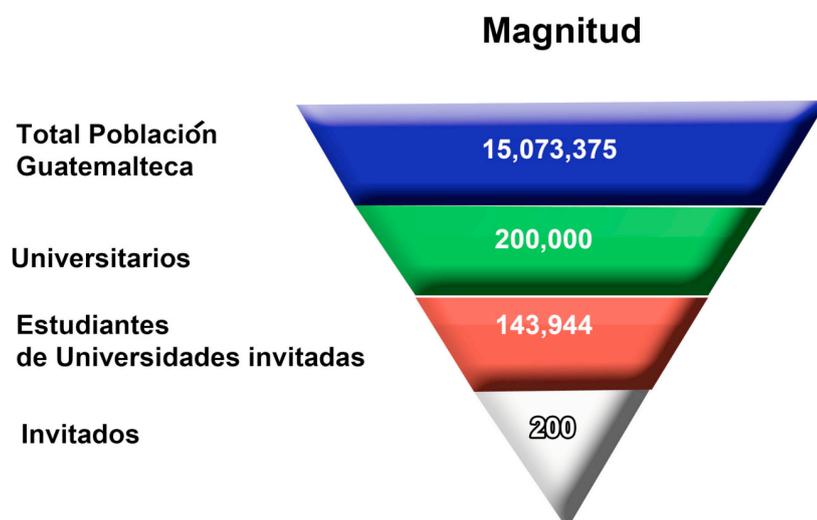
Para sustentar las razones por las que se consideró importante desarrollar un sitio web para informar y permitir la comunicación entre la organización y los estudiantes, es necesario justificar la propuesta a partir de cuatro variables:

2.3.1 MAGNITUD

La población Guatemalteca, según estudios de Invest in Guatemala de la República de Guatemala, <http://uim.mineco.gob.gt/web/invest-in-guatemala/educacion>, cuenta con 15,073,375 habitantes. En el área estudiantil existen 14 prestigiosas universidades, con 70 sedes a nivel nacional, con una población universitaria de más de 200,000 estudiantes, Guatemala posee la mayor cantidad de universitarios en la región centroamericana.

Según Invest in Guatemala, Guatemala cuenta con la Universidad privada más grande de Centroamérica con más de 30.000 alumnos egresados (Universidad Rafael Landívar), así como la Universidad pública más grande de la región centroamericana y tercera de la región latinoamericana con una población estudiantil de 113.944 (Universidad de San Carlos).

GTIMUN abre el espacio a todos aquellos estudiantes universitarios que manifiesten interés por vivir la experiencia de un Modelo de Naciones Unidas en Guatemala. Esta convocatoria estará abierta a todas las universidades, tanto nacionales como extranjeras, que deseen participar en la conferencia modelo para la que en el año 2012 se tienen contemplados 200 participantes.



2.3.2 TRASCENDENCIA

Al no contar con un sitio web que contenga información acerca de la empresa y permita una comunicación más fácil y eficaz, el grupo objetivo no tiene referencia acerca de la organización. Tampoco se despierta el interés en el desarrollo profesional de los estudiantes y la comunicación entre ellos, con el fin de compartir experiencias a través de GTIMUN, que es uno de los principales componentes.

2.3.3 VULNERABILIDAD

Al realizar un sitio web con la información necesaria que informe acerca de la organización a los interesados y permita una comunicación entre los estudiantes, se llamará su atención y se logrará la intervención de más estudiantes dentro de las actividades que ofrece GTIMUN.

GTIMUN necesita proporcionar información a través de un sitio web, en donde pueda dar referencia de lo que es la organización. Además, dentro del sitio web se brindará un espacio donde los estudiantes podrán crear y fortalecer sus destrezas para su desarrollo intelectual, laboral y profesional.

2.3.4. FACTIBILIDAD

Este proyecto de diseño de un sitio web para GTIMUN es factible, ya que cuenta con el apoyo del Secretario General de la organización, quien proporcionará la información, datos relevantes, recursos económicos y humanos necesarios para la elaboración del proyecto. Consiste en diseñar un sitio web para informar a los estudiantes acerca de la organización y brindar las herramientas necesarias para el desarrollo profesional del estudiante. También se cuenta con el equipo tecnológico con los respectivos software que ayudan a la realización del proyecto. La organización cubrirá los gastos de publicación y distribución de la realización del sitio web.

CAPÍTULO III OBJETIVOS DE DISEÑO

3.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar un sitio web que promueva la interacción entre estudiantes y expertos de la plataforma de formación académica y profesional de Guatemala's International Model United Nations.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Investigar todo tipo de información acerca de plataformas educativas de uso en el internet para implementarlas en el sitio.
- Recopilar la información necesaria acerca de la organización GTIMUN y organizaciones similares, para elegir el contenido del sitio web.
- Implementar a través del Sitio Web un sistema, para que los estudiantes interesados se informen de los eventos de la organización GTIMUN.
- Establecer un espacio interactivo dentro del sitio web, que permita la comunicación de los estudiantes dentro y fuera del país.

Capítulo IV: MARCO DE REFERENCIA

4.1 PERFIL GENERAL DEL CLIENTE

BRIEF

NOMBRE DE LA EMPRESA

Guatemala's International Model UN (GTIMUN)

DATOS GENERALES

UBICACIÓN: Vista Hermosa III, Campus Central, zona 16. Edificio H, oficina 123

Asociación de Estudiantes de Políticas (temporal)

CONTACTO PERSONAL

Presidente de la organización Michel Gardiner

Tel: 24262626 ext. 2435

Cel: 54609980 (Michel Gardiner - Presidente)

Email: guatemun@gmail.com

Guatemala's International Model United Nations GTIMUN

GTIMUN nace al tomar como base el desarrollo de un mundo más globalizado y competitivo, ya que las conferencias modelo han tomado más relevancia en el plano internacional formando jóvenes con más habilidades profesionales. GTIMUN pretende ser una plataforma de formación académica y profesional, al brindar a los estudiantes un espacio para crear y fortalecer destrezas fundamentales para su desarrollo en el ámbito intelectual, laboral y profesional. Asimismo, ser un espacio para intercambio de información y experiencias con otros estudiantes, nacionales e internacionales.

Partiendo de la importancia que tiene la creación de estos espacios y experiencias en los estudiantes, el Modelo de Naciones Unidas en Guatemala brinda la oportunidad de recrear la dinámica de la Asamblea General y otros órganos multilaterales de la ONU en Guatemala. También permitirá al estudiante tener un acercamiento práctico sobre algunas de las dinámicas que se desarrollan en las relaciones entre Estados y organismos internacionales.

HISTORIA

Los Modelos de Naciones Unidas –MNU- o también conocido como MUN (por sus siglas en inglés, Model United Nations), son un simulacro de la Asamblea General y de otros órganos multilaterales de la Organización de Naciones Unidas (ONU), que se realiza en diferentes países y ciudades del mundo. En la actualidad, dicha actividad se lleva a cabo en más de 30 países, siendo el simulacro más antiguo y grande del mundo, el celebrado por la Universidad de Harvard.

Asimismo, existe una participación activa de los países latinoamericanos en los simulacros o conferencias modelo, como el caso de México, que es considerado uno de los más antiguos por contar con una trayectoria de más de veinte años. Por otra parte, países sudamericanos, como Brasil y Colombia, cuentan con un ejercicio de conferencias modelo de Naciones Unidas a nivel regional e internacional.

En el plano regional, en Centro América existen ejercicios de conferencias modelo de Naciones Unidas, como el caso de Costa Rica, que solamente es a nivel nacional. Honduras cuenta con un simulacro de la Organización de los Estados Americanos (OEA). Consecuentemente, surge el interés de crear un Modelo Internacional de Naciones Unidas en la ciudad de Guatemala.

En 2011, se celebró en Guatemala la primera experiencia de una conferencia modelo a nivel nacional y universitario, creando lo que hoy se conoce como Guatemala's International Model United Nations –GTIMUN-. Este es el primer proyecto que se llevó a la práctica en el país, al promover gran oportunidad de innovación.

ANTECEDENTES

GTIMUN es un proyecto relativamente joven que tiene su origen en 2009. Surge como un proyecto universitario de Michel Gardiner (actual Presidente) y de la necesidad de una experiencia práctica en materia de relaciones internacionales y diplomacia para los estudiantes universitarios, por lo que en un primer momento se consideró solamente a los estudiantes de Ciencia Política y Relaciones Internacionales, de universidades del país que impartieran ambas carreras.

Con el objetivo de crear un proyecto piloto de GTIMUN, en 2011 se realizó el primer simulacro dirigido únicamente a los estudiantes de Ciencia Política y Relaciones Internacionales de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Rafael Landívar y de la Escuela de Ciencia Política de la Universidad de San Carlos de Guatemala, en el que se contó con la participación de 40 estudiantes de Relaciones Internacionales de la URL.

Tomando en cuenta el éxito que tuvo esta primera experiencia, surge la necesidad de desarrollar una estructura más formal y a largo plazo. Especialmente, si se considera que el Modelo de Naciones Unidas en Guatemala es un proyecto que se celebra anualmente, y que cada año debe superar en número y calidad al anterior.

Durante el proceso de planeación se evidenció la necesidad de incorporar otras áreas académicas, al considerar la diversidad de temas y dinámicas que se dan dentro de las actividades de GTIMUN. Por lo que para el 2012, se consideran estudiantes de la Facultad y carrera de Ciencias Jurídicas y Sociales de la Universidad Rafael Landívar y Ciencias de la Comunicación de la Facultad de Humanidades de la misma casa de estudios.

La planificación a largo plazo del proyecto está estructurada de forma progresiva, con miras al incremento en número de participantes y la incorporación de estudiantes de diversas ramas, universidades y países.

Hoy en día, viendo el alcance que este tipo de eventos tiene en el mundo, se pretende empezar una cultura de participación en GTIMUN. Este año, en octubre, se pretende recibir hasta 200 participantes de varias carreras de la URL y otras casas de estudio.

OPORTUNIDAD IDENTIFICADA

Se identificó la oportunidad de realizar un sitio web interactivo para la organización GTIMUN

MISIÓN

GTIMUN es una ONG dirigida por jóvenes profesionales especializados que trabaja para jóvenes estudiantes con deseos de superarse. GTIMUN busca generar espacios de formación diplomática, política y ciudadana a través de la creación, el desarrollo y el establecimiento de eventos en los que implementará actividades como cursos, talleres, modelos y conferencias para promover el cambio social en Guatemala.

VISIÓN

GTIMUN busca colaborar en la formación de una cultura guatemalteca que permita construir un mejor país y un mejor mundo al capacitar a los estudiantes universitarios guatemaltecos y, de esta manera, promover el progreso social y elevar el nivel de vida en Guatemala.

DELIMITACIÓN GEOGRÁFICA

El estudio se realizará dentro del casco urbano de la ciudad de Guatemala.

GRUPO OBJETIVO

Jóvenes universitarios (18 a 24 años) de distintas ramas académicas de universidades nacionales e internacionales que estén interesados en poner en práctica los conocimientos adquiridos en sus años de estudios superiores al tratar temas de interés nacional y mundial

PRINCIPAL BENEFICIO AL GRUPO OBJETIVO: Una semana para poner en práctica sus conocimientos. Esto ayuda a detectar si tienen lo necesario para dedicarse para aquello que sueñan. Al mismo tiempo es generación de CV. GTIMUN entrega un diploma firmado por PNUD, además de la oportunidad de publicar sus trabajos en distintos medios.

COMPETENCIA GTIMUN A NIVEL GUATEMALTECO

FIE



A nivel nacional, el FIE es el único evento que tiene las mismas características. La diferencia es que, con el paso del tiempo, se ha ido inclinando hacia un grupo objetivo más joven.

El FIE es un evento juvenil que busca despertar y promover el espíritu emprendedor y el liderazgo en los jóvenes, logrando a través de más de 60 actividades que se realizan durante una semana, un cambio de actitud en ellos.

Conferencias, talleres, certámenes, simuladores de negocios, actividades sociales, culturales, deportivas, fiestas y mucha diversión hacen de este evento uno de los mejores foros de liderazgo en Latinoamérica.

Este año los participantes tendrán la oportunidad de compartir con jóvenes de más de 8 países de Latinoamérica, entre las edades de 16 a 23 años, en una inolvidable semana. La XIII Edición del FIE Guatemala se realizara del 4 al 9 de diciembre del año 2014 en el IRTRA de Retalhuleu.

OBJETIVO DE MERCADEO

El objetivo de mercadeo de esta investigación es el aumento en la promoción de la empresa, mejorar el posicionamiento de la misma, con respecto a la competencia y aumentar el tráfico de clientes e información introduciéndolo a un canal nuevo, como es el internet.

OBJETIVO DE COMUNICACIÓN

Mejorar la promoción de la empresa que representa nuestro cliente de manera precisa a los estudiantes interesados en información de la misma en el internet.

MENSAJES CLAVE A COMUNICAR

- Información de la empresa.
- Información de eventos.
- Información sobre inscripciones, desarrollos y capacitaciones.
- Información recabada en eventos anteriores.
- Información sobre otros usuarios de la plataforma.
- Resolución de dudas.

ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN

El único canal de comunicación a utilizar para este estudio es el internet.

RETO DEL DISEÑO Y TRASCENDENCIA

El diseño de una página web funcional, interactiva y de fácil manejo para los estudiantes y/o profesionales, es el elemento fundamental a realizar.

MATERIALES A REALIZAR

Investigación escrita a entregarse al cliente
Página web 100% funcional a entregarse al final de la investigación.

PRESUPUESTO

Presupuesto abierto a definirse después de esta investigación

LOGOTIPO DE GUATEMALA´S INTERNATIONAL MODEL UN GTIMUN

Guatemala´s International Model UN GTIMUN cuenta con un diseño de logo que se utilizará en el diseño del sitio Web.

El mundo representa al evento más importante que tiene GTIMUN el cual es el Modelo de Naciones Unidas. Siendo Naciones Unidas una Organización Mundial de decidió colocar el globo terráqueo que se asocia perfectamente al concepto mundial. El continente americano porque se invitará a estudiantes de América y otros continentes, ya que uno de los objetivos del modelo es convertirse en un modelo Internacional. El quetzal, encima del mundo, representa a Guatemala, ya que es el Centro de Operaciones de la organización.



FODA

FORTALEZAS: Único, atractivo, necesario, buenas alianzas con organismos internacionales, ayuda al desarrollo y mejoramiento de un sinnúmero de capacidades a los participantes, permite crear / ampliar redes de contactos a los participantes,

OPORTUNIDADES: Crecimiento internacional, poner nombre de Guatemala en alto, proveer un servicio diferente, desarrollo cultural.

DEBILIDADES: Aún depende de la creatividad de "venta" del equipo de trabajo, actividad extracurricular, cultura MUN es mínima en Guatemala, bajo presupuesto, burocracia estatal,

AMENAZAS: No existen ONGs ni eventos de este tipo en Guatemala. El FIE es lo más cercano pero trabaja principalmente para jóvenes en transición de secundaria a la Universidad y se dedica a temas empresariales. Sin embargo, el éxito de nuestros eventos puede causar surgimiento de eventos de este tipo por otros grupos.

PLAN ESTRATÉGICO

Se han creado tres fases para que de forma anual el proyecto se consolide y se convierta en un Modelo de Naciones Unidas con un desarrollo propio. Las fases se enumeran a continuación:

Fase	Temporalidad	Objetivo
Primera	2011	- Iniciar las actividades del simulacro con estudiantes de Relaciones Internacionales y Ciencia Política de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Rafael Landívar y de la Escuela de Ciencia Política de la Universidad de San Carlos de Guatemala.
Segunda	2012	- Continuar el proyecto, al abrir la invitación para que todas las universidades nacionales que impartan la carrera de Relaciones Internacionales y Ciencia Política como delegaciones ante Naciones Unidas. - Incluir la participación de estudiantes de la carrera y Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales de la Universidad Rafael Landívar como diputados en la modalidad del Congreso de la República de Guatemala. - Incluir la participación de los estudiantes de Ciencias de la Comunicación de la Facultad de Humanidades de la Universidad Rafael Landívar y medios de comunicación.
Tercera	2013	- Continuar el proyecto, al abrir la invitación para que universidades internacionales participen en la conferencia modelo como delegaciones ante Naciones Unidas. - Incluir la participación de estudiantes de la carrera y Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales de todas las universidades nacionales como diputados en la modalidad del Congreso de la República de Guatemala. - Incluir la participación de los estudiantes de Ciencias de la Comunicación de todas las universidades nacionales y medios de comunicación. - Incluir la participación de los estudiantes de Administración de Hoteles y Restaurantes de la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales de la Universidad Rafael Landívar para el montaje del evento.

Se debe de considerar la ampliación de fases, dependiendo de la evolución que tenga el proyecto con las primeras tres fases.

Actividades

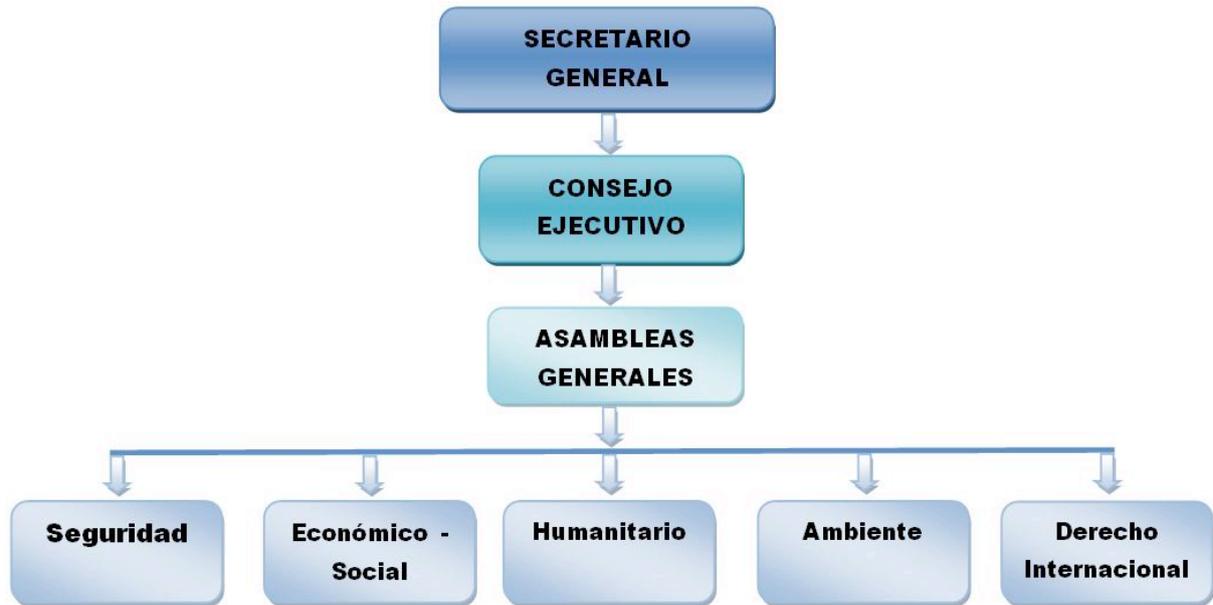
La principal actividad de GTIMUN, es el simulacro de la Asamblea General y otros órganos multilaterales de la ONU. Dicha actividad se lleva a cabo a cargo del Consejo Ejecutivo, quien es responsable de la logística y ejecución del mismo. Al tratarse de un proyecto que demanda mucha preparación por parte del estudiante, el Consejo Ejecutivo creó un ciclo de talleres, como actividades complementarias, para introducir a los participantes a la dinámica del Modelo de Naciones Unidas en Guatemala.

Dichos talleres están a cargo del Consejo Ejecutivo y algunos especialistas, dependiendo de la temática a tratar, a continuación una tabla con la información correspondiente al ciclo de talleres: (las fechas propuestas pueden estar sujetas a cambios)

Fecha	Nombre del taller	Responsable del taller	Descripción del taller
6 de junio 2012	Inducción y conocer al Sistema de Naciones Unidas	- Consejo Ejecutivo - Especialista en ONU	- Plática introductoria sobre GTIMUN - Breve descripción sobre la dinámica del Sistema de Naciones Unidas y Asambleas Generales - Hacer dinámicas en grupo para conocerse entre todos los participantes - Explicación del Reglamento GTIMUN
20 de junio de 2012	Formulación de Proyectos de Resolución	- Consejo Ejecutivo	- Explicar qué es un Proyecto de Resolución y su objetivo - Elaboración de un Proyecto de Resolución y la terminología adecuada
4 de julio de 2012	Conferencia de donante	- Donante	- Tema de interés para GTIMUN
18 de julio de 2012	Expresión Oral	- Consejo Ejecutivo - Especialista	- El uso de términos dentro de las Asambleas Generales - Formas adecuadas de expresión dentro de la conferencia modelo
1 de agosto de 2012	Protocolo	- MINEX	- Protocolo y ceremonial diplomático
29 de agosto de 2012	Uso y manejo de medios de comunicación	- Consejo Ejecutivo - Especialista	- De qué forma se pueden abordar a los medios de comunicación, por medio de simulacros de entrevistas, debates, foros, entre otros. - Aplicación del uso adecuado de terminología
12 de septiembre de 2012	Negociación Internacional	- Consejo Ejecutivo - Especialista	- Bases teóricas y prácticas sobre el uso de estrategias de negociación - Mejorar las habilidades de negociación
26 de septiembre de 2012	Mini Modelos	- Consejo Ejecutivo	- Videos sobre Modelos alrededor del mundo - Realizar un mini simulacro - Espacio para resolver dudas

1 al 7 de octubre de 2012	Modelo Internacional de Naciones Unidas en Guatemala	- Consejo Ejecutivo	- Simulacro de las Asambleas Generales de Naciones Unidas
---------------------------	--	---------------------	---

ORGANIGRAMA



CAPÍTULO V: DEFINICIÓN DEL GRUPO OBJETIVO

Este proyecto va dirigido a todos aquellos estudiantes universitarios de (18 a 24 años) de las Ciencias Sociales, Políticas y de la Comunicación, que manifiesten interés por vivir la experiencia de un Modelo de Naciones Unidas en Guatemala. Además que estén interesados en poner en práctica los conocimientos adquiridos en sus años de estudios superiores tratando temas de interés nacional y mundial. Esta convocatoria estará abierta a todas las universidades, tanto nacionales como extranjeras, que deseen participar.

5.1 PERFIL GEOGRÁFICO

El tamaño del área del país es de ciento ocho mil ochocientos ochenta y nueve kilómetros cuadrados. (108,889 km²) y el tamaño de la ciudad capital es de novecientos noventa y seis, kilómetros cuadrados. (996 km²). Su densidad es de ciento veintiséis (126) habitantes por kilómetro cuadrado (km²), los que hacen un total de catorce mil millones setecientos trece mil setecientos sesenta y tres (14,713,763) habitantes en todo el país. La Ciudad de Guatemala está ubicada en el valle de la Ermita. Las áreas varían en su clima, elevación y paisaje, por lo que hay contrastes dramáticos entre las zonas bajas, con clima tropical, cálido y húmedo y las regiones altas con picos y valles. El clima es cálido y húmedo en la costa Pacífica y las zonas bajas de Petén (aunque en este último puede ser cálido y seco), mientras que en las tierras altas el clima es frío de montaña en el área de Cuchumatanes y es árido en las zonas más orientales. El idioma oficial es el español, asimismo cuenta con 23 idiomas mayas. El proyecto se ubica en el municipio de la ciudad capital de Guatemala donde se encuentran las principales Universidades de Guatemala.

(FUENTE: www.wikipedia.com www.ine.gob.gt)

5.2 PERFIL DEMOGRÁFICO

Según la tabla multivex (ver anexos). El nivel socioeconómico del grupo objetivo es C, ya que el proyecto está enfocado a profesionales y estudiantes de nivel superior de licenciatura de 18 a 24 años de edad. El nivel C se refiere a una educación superior licenciatura, que se desempeña como ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente con un ingreso de Q.12,000 mil anuales. Vive en una casa o departamento rentada o financiada, 1,2 recámaras, 1,2 baños, sala, garaje, para 2 vehículos. Personal de servicios, por día eventual; educación en grupo, hijos menores, colegios privados, mayores en universidad estatal, posesiones; auto compacto de 4 a 5 años, sin seguro, bienes de comodidad un teléfono, mínimo, 1,2 cel., cable, radio, 2tv, electrodomésticos, básicos, diversión CC, parques temáticos locales, servicios bancarios financieros, 1 cuenta monetaria y ahorro local.

5.3 PERFIL PSICOGRÁFICO

El grupo objetivo está centrado en personas de ambos géneros de nivel universitario, de 18 a 24 años. Por lo tanto se encuentra integrado a una sociedad con intereses de progreso. Personas que dedican la mayor cantidad de tiempo a sus estudios. Sin embargo, algunos lo intercalan con un trabajo de medio tiempo o tiempo completo, son personas decididas a un cambio y a progresar profesionalmente. Personas con compromiso académico, profesional y disciplinario acostumbrados a la presión y que buscan ser mejores profesionales.

5.4 PERFIL CONDUCTUAL

El grupo objetivo de Gtimun son personas que tienen el deseo de superarse académicamente, expandir su sabiduría y aprender nuevas habilidades respecto a su carrera universitaria. Por lo que la organización Gtimun ofrece este sitio web que tiene el objetivo de demostrar quiénes son y a qué

se dedican, como también invitar por medio de la misma, a todas las personas interesadas a participar en sus actividades. Por medio del sitio web se verán los trabajos realizados y los próximos a realizar y permitirá comunicarse más fácilmente.

CAPÍTULO VI: MARCO TEÓRICO

Contenido del marco teórico:

6.1 CONCEPTOS RELACIONADOS CON EL PRODUCTO O SERVICIO

6.1.1 Las Naciones unidas

Estas son algunas de las organizaciones unidas más importantes

6.1.1.1 Organizaciones voluntarias

6.1.1.2 Agencias y organismos de servicios no lucrativos

6.1.1.3 Organizaciones comunitarias o populares

6.1.1.4 Organizaciones no gubernamentales para el desarrollo (ONGD)

6.1.3 Modelos

Los modelos de Naciones Unidas se dividen en

6.1.3.1 Modelos Internos

6.1.3.2 Modelos Regionales

6.1.3.3 Modelos Nacionales

6.1.3.4 Modelos Internacionales

6.1.3.5 Modelos Online

6.1.4 La asamblea general

6.1.5 Simulacro

6.1.6 Educación

6.1.6.1 A distancia

6.1.6.2 Presencial

6.1.6.3 E-learning

6.1.7 Plataforma

Tipos de plataformas

6.1.7.1 Plataforma virtual

6.1.7.2 Plataforma educativa

"Helvia"

Academic Earth

Blackboard

6.1.7.3 Plataforma de desarrollo propio

Aula Ágora

6.1.7.4 Plataforma de software libre

Bazaar

Claroline

Moodle

ILIAS

6.1.7.5 Plataforma comerciales
Tipos de plataformas de software libre
Blackboard

6.1.8 La interactividad

6.1.9 El intercambio

Tipos de intercambios

6.1.9.1 Intercambio de información virtual

6.1.9.2 Intercambio de estudiantes

6.2 CONCEPTOS FUNDAMENTALES RELACIONADOS CON LA COMUNICACION Y EL DISEÑO

6.2.1 Comunicación

1. Visual
2. En la Web
3. Interactiva

6.2.1.2 Proceso de comunicación

6.2.2 Diseño

6.2.3 Diseño Gráfico

Ramas del Diseño Gráfico

6.2.3.1 El diseño Gráfico Publicitario

6.2.3.2 El diseño Editorial

6.2.3.3 El diseño de identidad corporativa

6.2.3.4 El diseño tipográfico

6.2.3.5 El diseño de envase

6.2.3.6 Diseño Web

6.2.3.7 Creatividad

6.2.4 Boceto

6.2.5 Digitalización

6.2.6 Tipografía

6.2.7 Internet

6.2.8 Sitio web

6.2.9 Página web

6.2.10 Hipertexto

6.2.11 FTP

6.2.12 Hipervínculo

6.2.13 Servidor

6.2.14 XHTML

6.2.15 HTML

6.2.16 Dominio

6.2.17 Url

6.2.18 Programas que se utilizan para diseño web

- 6.2.18.1 Photoshop
- 6.2.18.2 Dreamweaver
- 6.2.18.3 Flash

6.3 CIENCIAS AUXILIARES, ARTES, TEORÍAS Y TENDENCIAS.

6.3.1 Ciencias

6.3.1.1 Semiología

- 6.3.1.1.1 Semiología de la imagen
- 6.3.1.1.2 Semiología de la comunicación

6.3.1.2 Sociología

6.3.1.3 Psicología de la comunicación

6.3.1.4 Psicología de la educación

6.3.1.5 Pedagogía

6.3.1.6 Andragogía

6.3.2 Artes

6.3.2.1 Fotografía

6.3.3 Teorías

6.3.3.1 Teoría del color

6.3.3.2 Tics

6.3.4 Tendencias

6.3.4.1 Tendencias del Diseño

- 6.3.4.1.1 Minimalismo

6.3.4.2 Tendencias de la web

- 6.3.4.2.1 Enormidad y tipografía hardcore
- 6.3.5.2.2 Imágenes a pantalla completa
- 6.3.6.2.3 Animaciones sin flash
- 6.3.7.2.4 Sitios de una sola página
- 6.3.8.2.5 Parallax

6.1. Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

El desarrollo de este proyecto es de gran importancia para la carrera, ya que demostrará a través de su diseño el desarrollo de una comunicación virtual. El usuario podrá identificar un método para ampliar sus conocimientos por medio de la comunicación. Por lo tanto, la comunicación y el diseño interactúan de manera unida y creativa para tener contacto con las personas alrededor del mundo, especialmente con los estudiantes dentro del país de Guatemala.

6.1.1 Las Naciones unidas

Según la página de Naciones Unidas <http://www.un.org/es/aboutun/> Las Naciones Unidas son una organización internacional fundada en 1945 tras la Segunda Guerra Mundial por 51 países que se comprometieron a mantener la paz y la seguridad internacionales, fomentar entre las naciones relaciones de amistad y promover el progreso social, la mejora del nivel de vida y los derechos humanos.

Las Naciones Unidas tienen entre sus principales objetivos:

Mantener la paz y la seguridad internacionales;

Fomentar relaciones de amistad entre las naciones;

Ayudar a las naciones a trabajar unidas para mejorar la vida de los pobres, vencer el hambre, las enfermedades y el analfabetismo, y fomentar el respeto de los derechos y libertades de los demás;

Servir de centro que armonice los esfuerzos de las naciones por alcanzar estos objetivos comunes.

Debido a su singular carácter internacional, y las competencias de su Carta fundacional, la Organización puede adoptar decisiones sobre una amplia gama de temas, y proporcionar un foro a sus 193 Estados Miembros para expresar sus opiniones, a través de la Asamblea General, el Consejo de Seguridad, el Consejo Económico y Social y otros órganos y comisiones.

La labor de las Naciones Unidas llega a todos los rincones del mundo. Aunque es más conocida por el mantenimiento de la paz, la consolidación de la paz, la prevención de conflictos y la asistencia humanitaria, hay muchas otras maneras en que las Naciones Unidas y su sistema (organismos especializados, fondos y programas), afectan a nuestras vidas y hacen del mundo un lugar mejor. La Organización trabaja en una amplia gama de temas fundamentales, desde el desarrollo sostenible, medio ambiente y la protección de los refugiados, socorro en casos de desastre, la lucha contra el terrorismo, el desarme y la no proliferación, hasta la promoción de la democracia, los derechos humanos, la igualdad entre los géneros y el adelanto de la mujer, la gobernanza, el desarrollo económico y social y la salud internacional, la remoción de minas terrestres, la expansión de la producción de alimentos, entre otros, con el fin de alcanzar sus objetivos y coordinar los esfuerzos para un mundo más seguro para las generaciones presentes y futuras.

6.1.1.1 Organizaciones voluntarias

Según el libro *Interacción de las organizaciones de la sociedad civil* por Manuel Canto Chac, 2012, cuando se habla de que el sector voluntario se relacione más a los países desarrollados particularmente Europa en las que la mayor parte del trabajo que requiere su funcionamiento que es aportado voluntariamente por personas en sus tiempos libres, que de ninguna manera es la norma en América Latina, en donde lo más frecuente es que el trabajo sea remunerado e incluso exista una tendencia a propiciar la profesionalización dentro de las OSC. Asimismo, el hecho de que algunas organizaciones puedan haber voluntarios no implica que ella se ocupen de asuntos públicos. La organización libre en este sentido voluntaria de ciudadanos, que a partir de la identificación sobre campos específicos de la vida social realizan acciones tendientes al bienestar colectivo para lo que pretenden influir en las decisiones públicas y en su normatividad. Si bien esto no niega que puedan sustentar un proyecto global. Pretenden ser contrapeso del poder cualquiera que éste sea, por eso es que

esta función no la ejercen a través de los puestos de representación forma, sino a través de la generación de consensos. Actúan a macro nivel sin despegarse de la base micro.

6.1.1.2 Agencias y organismos de servicios no lucrativos

Según Pilar Solvedila García en su libro *La Contabilidad de Gestión en las Organizaciones Sin Animo de Lucro*, 2004, las organizaciones no lucrativas fueron creadas formalmente por comunidades para darles servicios. Financiadas con dinero público, vía tasas o impuestos y pueden ser organizaciones estatales o municipales. Las organizaciones no gubernamentales sin ánimo de lucro, están creadas por grupos de personas que comparten intereses comunes como la educación o la salud. Generalmente no están financiadas por tasas ni impuestos y dependen de la voluntad de sus miembros para obtener fondos de financiación. En los últimos años han crecido en número y en volumen

6.1.1.3 Organizaciones comunitarias o populares

Según David Korten en <http://www.mgar.net/soc/ong.htm> Son organizaciones que representan los intereses de sus miembros, tienen liderazgo definido y son, en buena medida, autosuficientes (el tipo de organización más habitual en los países del Sur).

6.1.1.4 Organizaciones no gubernamentales para el desarrollo (ONGD)

Según Wikipedia La enciclopedia Libre <http://es.wikipedia.org/wiki/ONGD> Una Organización No Gubernamental para el Desarrollo (ONGD) es una asociación o comité sin fines de lucro, tiene como objetivo impulsar políticas o actuaciones encaminadas al desarrollo de colectivos excluidos o en riesgo de exclusión, así como a países o comunidades considerados subdesarrollados. Sus principales ámbitos de actuación son el bienestar y desarrollo social, la capacitación y oportunidades equitativas, y el desarrollo sostenible. Una ONGD puede estar compuesta, tanto por personas naturales como jurídicas (empresas).

6.1.3 Modelos

Según el diccionario en línea Definición. DE <http://definicion.de/modelo-de-desarrollo/> Entre los distintos significados y usos del término modelo (que proviene del italiano modello), se destaca la referencia al arquetipo o punto de referencia para su imitación o reproducción. En este sentido, un modelo es un ejemplo que se debe seguir por su perfección. Un modelo también es el esquema teórico de un sistema o de una realidad compleja.

Por otra parte, el desarrollo consiste en acrecentar o dar incremento a algo de orden físico, intelectual o moral. Si el concepto de desarrollo se aplica a una realidad humana, se refiere al progreso económico, social, cultural o político.

De esta forma, el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) se encarga de elaborar la medición conocida como Índice de Desarrollo Humano (IDH), que se compone por tres parámetros: la vida larga y saludable, la educación y el nivel de vida digno.

En conclusión, un modelo de desarrollo es un esquema a seguir a fin de promover el progreso de un pueblo. Se trata de un marco de referencia para los encargados de elaborar las políticas públicas de un país.

Al elaborar o aplicar un modelo de desarrollo, el Gobierno busca mejorar la situación económica y laboral de la población, garantizar el acceso a la salud y a la educación, y brindar seguridad, entre otras cuestiones. El objetivo de un modelo de desarrollo es mejorar la calidad de vida.

Cabe destacar que el éxito de un modelo de desarrollo depende de múltiples factores: que haya funcionado en un país no implica que su aplicación sea exitosa en otro.

6.1.3.1 Modelos Internos

Según la enciclopedia libre Wikipedia

http://es.wikipedia.org/wiki/Modelo_de_Naciones_Unidas#Modelos_Internos Los Modelos Internos dependen de un establecimiento, en mayoría de índole educativa, donde los alumnos del mismo son los únicos participantes del mismo. En algunas ocasiones se pueden presentar invitados de otras instituciones.

No suelen simular más de una comisión, aunque en algunas ocasiones pueden llegar a un número de dos o tres.

Ejemplo de ello es el Modelo de Asamblea General de las Naciones Unidas para la Universidad Abierta Interamericana que desde hace una década realiza dicha Universidad. Este Modelo, el sistema de aprendizaje en él volcado y la experiencia iniciada en el año 1997, han tenido dos inspiraciones: un estímulo es la decisión del Departamento de Capacitación Pedagógica Aplicada de la UAI, dirigido entonces por la Lic. Ariana De Vincenzi, que impulsa el aprendizaje basado en proyectos para lograr que los estudiantes estimulen sus habilidades más notorias y desarrollen otras, tal vez impensadas hasta ese momento.

Esta estrategia educativa está centrada en el alumno y en el desarrollo de competencias conceptuales, procedimentales y actitudinales, que permitirá al futuro profesional dar respuestas eficientes y creativas a las problemáticas sociales.

El otro estímulo es la basta experiencia acumulada a través de la incorporación a partir del año 1998, en la materia Derecho Internacional Público, de una unidad que desarrolla el simulacro, con los alumnos de las Comisiones de 2º año de Abogacía de la UAI. El Modelo ha contado con los auspicios del Centro de Información de Naciones Unidas para Argentina y Uruguay (CINU) y ha sido declarado "de Interés Educativo y Cultural" por el Senado de la República Argentina y se desarrolla en el Auditorium Jorge Luis Borges de la Biblioteca Nacional de dicha república.

6.1.3.2 Modelos Regionales

Según la enciclopedia libre Wikipedia

http://es.wikipedia.org/wiki/Modelo_de_Naciones_Unidas#Modelos_Internos En los

Modelos Regionales participan estudiantes de los establecimientos educativos de una región o localidad de un país o estado.

Estos modelos suelen ser organizados por Universidades, Organizaciones de Proyectos Educativos, ONG o Asociaciones de Naciones Unidas de los diversos Estados. Un ejemplo de Modelo Regional es el que, desde 2002, organiza la ONG Conciencia (ONG), para toda la Provincia de La Pampa, Argentina, en el cual también participan delegaciones de algunas ciudades de Provincia de Buenos Aires, como Bahía Blanca y Trenque Lauquen. En el último Modelo, también se involucró, declarándolo "de interés universitario", para su realización la Universidad Nacional de La Pampa, así como también modelos escolares de gran alcance, como el Gabrielan Model Of United Nations "Gamun"[1] realizado en Valencia Venezuela en el cual participan más de 15 instituciones educativas desde 2004.

Otros Modelos Regionales de larga trascendencia son los organizados por MINU Asociación Civil (www.minu.org) como el Modelo de Naciones Unidas Regional Zona Sur (organizado en la Universidad Nacional de Quilmes, con el Colegio Miguel Cané) y el Modelo de Naciones Unidas Regional Zona Oeste (coorganizado por el Colegio Santa Ethnea).

A su vez, dentro del territorio argentino se destaca la tarea de la Organización Argentina de Jóvenes para las Naciones Unidas (OAJNU), quienes realizan desde hace 16 años Modelos

de Naciones Unidas Regionales en las ciudades de Buenos Aires, Córdoba , Mendoza (capital), Rosario, Salta (capital), Corrientes y San Juan, convirtiéndose en la única organización creada y administrada por jóvenes voluntarios que posee 7 sedes en Argentina y con un cuerpo de 350 voluntarios que lleva a cabo esta práctica educativa

6.1.3.3 Modelos Nacionales

Según la enciclopedia libre Wikipedia

http://es.wikipedia.org/wiki/Modelo_de_Naciones_Unidas#Modelos_Internos Los Modelos Nacionales involucran a estudiantes de las diversas regiones y estados o provincias de un país.

Son también organizados por Universidades, Organizaciones de Proyectos Educativos, ONG o Asociaciones de Naciones Unidas de los diversos Estados. Como, por ejemplo, el Modelo de Naciones Unidas de la Universidad de Belgrano (MONUB)[2], organizado anualmente por alumnos y graduados de Relaciones Internacionales, Ciencias Políticas, Derecho, Economía y Comercio Exterior; el SEKMUN, organizado en la Universidad Camilo José Cela por la Institución Educativa SEK (con participantes de toda España, así como de colegios ajenos a la Institución e incluso internacionales; algunas sesiones se llegan a realizar en el Senado) y el Modelo Nacional de Naciones Unidas del Programa Uniendo Metas de la Asociación Conciencia que anualmente se realiza en diferentes lugares de la Argentina. En Venezuela se organiza el USBMUN, el cual es el modelo de naciones unidas de la Universidad Simón Bolívar, organizado por los integrantes de sus tres delegaciones y dirigida a estudiantes de bachillerato, también se realiza UNAMUN que lo realiza UDMUN (UNITEC Delegation for Model of United Nations) dirigido a estudiantes de bachillerato.

6.1.3.4 Modelos Internacionales

Según la enciclopedia libre Wikipedia

http://es.wikipedia.org/wiki/Modelo_de_Naciones_Unidas#Modelos_Internos Los Modelos Internacionales, son Modelos de gran tamaño, ya sea por las numerosas comisiones simuladas como por la gran cantidad de participantes.

6.1.3.5 Modelos Online

Según la enciclopedia libre Wikipedia

http://es.wikipedia.org/wiki/Modelo_de_Naciones_Unidas#Modelos_Internos Los Modelos Online, también llamados virtuales o vía internet, surgieron a fines de la década de 1990, siendo el United Nations On Line (idioma inglés) el primero de ellos. El Modelo por Internet de Naciones Unidas MINU fue el primer Modelo Online en español y también tuvo sesiones en inglés. Actualmente, aprovechando los avances de las tecnologías web, los foros de discusión y las redes sociales, dos modelos se desarrollan por Internet: el Modelo Virtual de Naciones Unidas (anteriormente MINU) de la Asociación MINU y la Simulación Internacional Virtual de las Naciones Unidas ambos en español.

El primero de los mencionados sesiona entre el 13 de julio y el 13 de agosto, simulando la Asamblea General de las Naciones Unidas y el Consejo de Seguridad de la ONU. Este es su octavo período de sesiones. En tanto, el INTMUN sesionará por primera vez entre el 1 y el 30 de septiembre y serán representadas dos sesiones especiales de la Asamblea General de la ONU, una sobre Refugiados y la otra sobre Infancia, como también el Consejo de Seguridad.

En cuanto a las cuestiones técnicas, ambos Modelos utilizan sistemas de foros de discusión virtual de código abierto. El Modelo Virtual de Naciones Unidas de MINU funciona con Simple Machines Fórum (1.1.4) en tanto que INTMUN corre sobre MyBB (1.4.8).

La importancia de los Modelos Online se vio reflejada en distintos ámbitos de Internet, siendo vitales para su difusión las redes sociales y comunidades virtuales. En este aspecto, INTMUN, al ser un proyecto totalmente orientado al ámbito virtual (a diferencia del Modelo Virtual MINU que es uno de los varios proyectos de la Asociación homónima) demuestra haber hecho especial hincapié en este aspecto, con más de un millar de seguidores en Facebook y otros tantos followers en Twitter.

Asimismo, los Modelos Online han cobrado relevancia al recibir atención de agencias y organismos oficiales. INTMUN, como puede verse en su página web, recibió reconocimientos oficiales del Centro de Información de la ONU para Argentina y Uruguay, la Embajada de los Estados Unidos de América y una Carta del Secretario General de las Naciones Unidas Ban Ki-Moon.

Estos modelos se destacan además por ser en tiempo diferido, ya que los delegados no participan full-time en la conferencia, sino que deben conectarse a los foros de sesión siguiendo los cronogramas establecidos para dar curso al debate, la negociación y la emisión de resoluciones. Usualmente, suelen ser de acceso libre y gratuito.

6.1.4 La asamblea general

Según <http://www.un.org/es/> la Asamblea General establecida en 1945 en virtud de la Carta de las Naciones Unidas, la Asamblea General ocupa un lugar central como principal órgano deliberativo, de formulación de políticas y representativo de las Naciones Unidas. La Asamblea está integrada por los 193 Estados Miembros de las Naciones Unidas y proporciona un foro para el debate multilateral de toda la gama de cuestiones internacionales que abarca la Carta. También desempeña un papel importante en el proceso de establecimiento de normas y en la codificación del derecho internacional.

6.1.5 Simulacro

Según el diccionario en línea ABC <http://www.definicionabc.com/general/simulacro.php> simulacro como concepto puro son actos que se basan en la simulación de una situación real ya sea para recrearla y rever lo sucedido o ya sea para prevenirlas y saber cómo actuar ante ellas. Normalmente, el término simulacro hace referencia a las acciones preventivas que pueden llevarse a cabo en diferentes instituciones o que pueden desarrollar diversos organismos como los bomberos, la policía, los servicios de salud proyectándose así ante la posibilidad de situaciones de emergencia que requieren una gran organización y logística previa. Los simulacros pueden ser eventos que incluyen a muchas personas, incluso a personas no profesionales, como también reducirse a la participación solamente de tales profesionales.

La palabra simulacro significa en general imitación o simulación de algo, copiar algo de determinada manera. La simulación es una actitud que cualquier persona puede tomar en diferentes situaciones para calmar determinados intereses, pudiendo ser en algunos casos positiva y en otros no tanto ya que supone cierta falta a la verdad. La simulación es, por ejemplo, lo que hacen los artistas tales como los actores y actrices que comportan un papel de ficción y buscan hacer creer a su público (a través de diferentes métodos) que por un rato son esa persona o ese individuo ficticio.

El simulacro es en la mayoría de los casos, entendido como lo que se hace cuando se organiza un determinado evento en el cual las diversas instituciones y organismos de una región actúan para solucionar una emergencia. Los simulacros se suelen hacer para medir cuestiones tales como el tiempo de organización que se requiere, los métodos más adecuados para obtener los mejores resultados en menos tiempo, la puesta en marcha de un sistema articulado de comunicación entre las diferentes partes, etc. Los simulacros son comunes en escuelas y en otros edificios públicos así como también en grandes edificios, en sistemas de transporte urbano, etc.

6.1.6 Educación

Según Rev. Gustavo Bermúdez, en su libro *Qué es educación*, 2010, El diccionario Larousse dice en una de sus definiciones, La educación es un conjunto de las costumbres y buenos modales conforme a ciertas normas y costumbres de la sociedad. Nosotros sabemos que es también la acción destinadas a desarrollar sus capacidades intelectuales en una o varias áreas del conocimiento; tiene que ver impartir o transmitir el conocimiento puede ser sistematizada, experimental o de manera informal.

6.1.6.1 A distancia

Según Elena Barberá en su libro *Educación abierta y a distancia*, 2006, La educación a distancia se define como educación formal, basada en una institución en la que el grupo de aprendizaje se separa y en la que se utilizan sistemas de telecomunicaciones interactivos para conectar a estudiantes, recursos e instructores. Esta definición tiene cuatro componentes principales: a) Primero el concepto de que la educación a distancia se basa en una institución. Este rasgo diferencia la educación a distancia del autoestudio. b) El segundo componente de la definición también implica la separación de profesores y estudiantes en el tiempo. La educación a distancia asincrónica hace referencia a que la instrucción se ofrece y los estudiantes acceden a esta en momentos diferentes o en cualquier momento que le resulte cómodo. c) Las telecomunicaciones interactivas representan el tercer componente de la definición de la educación a distancia. d) Cuarto esta el concepto de conectar a estudiantes, recursos e instructores.

6.1.6.2 Presencial

Según la International University <http://www.interuni.us/educacionpresencial1.htm> Esta modalidad de estudios implica que el estudiante asiste a clases presenciales en horarios diurnos, vespertinos, nocturnos o de fines de semana.

Características del Modelo Presencial Tradicional:

- Profesor expone - Alumno escucha
- Bibliografía dispersa, difícil obtención.
- Sistema memorístico y rígido
- Exámenes de tipo memorístico - Tiempo restringido

6.1.6.3 E-learning

Según Elena Barberá, en su libro *Aprender E-learning*, 2008, El e-learning no consiste en consultar páginas de internet, sino que se basa en un proceso formativo que debe ser planificado, organizado, seguido, apoyado y valorado sirviéndose de los medios necesarios para hacer posible una comunicación lo más completa posible entre aprendiz y docente. El medio que materializa dicha comunicación es comúnmente el ordenador, que está conectado en red, aunque hoy en día existen distintos aparatos que realizan las mismas funciones, incluso con conexión inalámbrica.

6.1.7 Plataforma

Según la enciclopedia libre Wikipedia [http://es.wikipedia.org/wiki/Plataforma_\(informática\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Plataforma_(informática)) y el Diccionario de informática <http://www.alegsa.com.ar/Dic/plataforma.php> plataforma es diferente en cada ámbito en informática, determinado software o hardware con el cual una aplicación es compatible y permite ejecutarla. En informática, una plataforma es un sistema que sirve como base para hacer funcionar determinados módulos de hardware o de software con los que es compatible.

Dicho sistema está definido por un estándar alrededor del cual se determina una arquitectura de hardware y una plataforma de software (incluyendo entornos de aplicaciones). Al definir plataformas se establecen los tipos de arquitectura, sistema operativo, lenguaje de programación o interfaz de usuario compatibles.

Una plataforma puede ser un ejemplo un sistema operativo, un software que sirve como base para ejecutar determinadas aplicaciones compatibles con este. También son plataformas la arquitectura de hardware, los lenguajes de programación y sus librerías en tiempo de ejecución las consolas de videojuegos entre otros.

Existen programas multiplataforma que permiten ejecutarse en diversas plataformas. También existen emuladores programas que permiten ejecutar desde una plataforma programas de otro emulando su funcionamiento.

6.1.7.1 Plataforma virtual

Según Irena Rodil Jiménez y Camino Pardo de Vega, en el libro plataformas virtuales de información (e-learning 2010, con la aparición del internet se abrieron muchas posibilidades para el intercambio de información entre usuarios de la red y se muestra como un medio óptimo para la publicación de contenidos accesibles desde cualquier parte del mundo. Con el paso del tiempo se desarrolló el concepto de gestores de contenidos los cuales son herramientas de software utilizadas para la creación y mantenimiento de sitios web ya sea de intranet o internet. A través de ellos surgen las plataformas las cuales permiten gestionar contenidos educativos y llevar el seguimiento y evaluación de los alumnos los cuales son basados en un servidor web que dispone de aplicaciones que posibilitan la realización de procesos administrativos y de seguimiento del aprendizaje como también facilita la colaboración entre los propios alumnos así como con los profesores a través de contenidos y actividades tanto síncronas como asíncronas haciendo uso de correo, foros, videoconferencias o el chat. Las funcionalidades de estas varían de un sistema a otro como content management Systems o CMS tanto por el objetivo como por las características y Regarajan define los LCMS como un sistema basado en Web utilizado para crear, aprobar, publicar, administrar y almacenar recursos educativos y cursos en línea.

6.1.7.2 Plataforma educativa

Según Sebastián Díaz Becerro. PLATAFORMAS EDUCATIVAS, UN ENTORNO PARA PROFESORES Y ALUMNOS. Temas para la educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza. Mayo/09 <http://plataformas-educativas.blogspot.com/> Se entiende por plataforma educativa como un sitio en la Web, que permite a un profesor contar con un espacio virtual en Internet donde sea capaz de colocar todos los materiales de su curso, enlazar otros, incluir foros, wikis, recibir tareas de sus alumnos, desarrollar test, promover debates, chats, obtener estadísticas de evaluación y uso -entre otros recursos que crea necesarios incluir en su curso- a partir de un diseño previo que le permita establecer actividades de aprendizaje y que ayude a sus estudiantes a lograr los objetivos planteados.

Una plataforma educativa virtual, es un entorno informático en el que nos encontramos con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Su función es permitir la creación y gestión de cursos completos para internet sin que sean necesarios conocimientos profundos de programación. Para ello, estos sistemas tecnológicos proporcionan a los usuarios espacios de trabajo compartidos destinados al intercambio de contenidos e información, incorporan herramientas de comunicación (chats, correos, foros de debate, videoconferencias, blogs, etc.) y, en muchos casos, cuentan con un gran repositorio de objetos digitales de aprendizaje desarrollados por terceros, así como con herramientas propias para la generación de recursos.

"Helvia"

Según la enciclopedia libre Wikipedia

http://es.wikipedia.org/wiki/Plataforma_educativa Helvia es una plataforma educativa para los centros TIC de Andalucía. Es una herramienta que se usa en el centro, la cual permite organizar el currículo, planificar las tareas de las escuelas. También sirve como sistema de comunicación entre los alumnos/as y los profesores/as, no sólo del centro de éstos, sino de cualquier otro de los centros TIC de Andalucía.

Helvia combina la página web de los centros con la tutoría, con la programación con el seguimiento de la tarea de las escuelas, con la creación de recursos y materiales (en el aula virtual) y con la publicación libre de un diario personal o comunicaciones públicas individuales o grupales (bitácora), desde una única entrada identificada. Los centros educativos de Andalucía pueden desarrollar así un sistema telemático que permite la organización y funcionamiento de la comunidad escolar. Es un recurso más que sirve como apoyo al aprendizaje de los alumnos/as.

La plataforma educativa Helvia es de software libre. Helvia dispone de herramientas que los centros escolares pueden utilizar, las cuales les facilita difundir la imagen del sistema educativo de Andalucía, así como distintas informaciones, a través de la Red Corporativa de la Junta de Andalucía, la Red de centros TIC e Internet.

En la portada de Helvia se puede acceder a una pestaña donde se encuentran los enlaces a las distintas plataformas instaladas y donde se pueden ver noticias recientes y anuncios publicados en cada centro. De esta manera se puede navegar por toda la red de centros de Andalucía, conocer sus novedades y acceder a los recursos o informaciones que quieran compartir con el resto de usuarios que acceden a la plataforma (<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/helvia/sitio/>)

Academic Earth

Según la enciclopedia libre Wikipedia

http://es.wikipedia.org/wiki/Plataforma_educativa Es un sitio web en donde prestigiosas universidades de Estados Unidos ponen al alcance del público en general una gran recopilación de clases y conferencias, las cuales pueden ser descargadas ya sea el video o la transcripción en documento de texto, insertar cada uno de los videos dentro de blogs y/o páginas personales, etc. (Academic Earth (2009). "Mission Statement". Recuperado el 28 de Octubre de 2009, de: <http://www.academicearth.org/about>).

6.1.7.3 Plataforma de desarrollo propio

Según Sebastián Díaz Becerro. PLATAFORMAS EDUCATIVAS, UN ENTORNO PARA PROFESORES Y ALUMNOS. Temas para la educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza. Mayo/09 Su finalidad no está dirigida a su comercialización. Se diferencian de las de software libre en que no están pensadas para su distribución masiva a un conjunto de usuarios.

Con lo cual no intentan responder al mayor número de necesidades y situaciones generales de muy diferentes instituciones.

Las plataformas de desarrollo propio no persigue objetivos económicos, sino responden más a factores educativos y pedagógicos. No se suelen dar a conocer al público en general. Por tanto, de este último tipo de plataformas se desconoce su número y los estudios sobre ellas prácticamente no existen.

Ágora Virtual

Según La Página oficial de Ágora Virtual http://agoravirtual.es/about_es.php es un entorno diseñado para el trabajo en grupos. Tradicionalmente, la solución para el trabajo en colaboración ha estado representada por plataformas integradas, monolíticas, con una oferta de servicios acotada y un acceso restringido a los usuarios registrados en ellas, normalmente pertenecientes a una misma institución, en condiciones más propias del ambiente tecnológico de las redes locales. La expansión de Internet vino a alterar este escenario con un acceso global y una oferta de servicios cada vez mayor.

En los últimos años se haya asistido a la aparición y consolidación de una nueva generación de tecnologías que giran en torno a los denominados "patrón de integración de identidades" y "patrón del hub de conexión" -participación en diferentes redes y con distintos niveles de compromiso-.

En este escenario, Ágora Virtual constituye un entorno de experimentación o testbed en el que poner a prueba la viabilidad y efectividad de distintas ideas, alternativas y soluciones en el ámbito del trabajo en colaboración y de las tecnologías que lo soportan.

A lo largo de su evolución se ha experimentado, entre otras propuestas, con las interfaces OSID de OKI, el uso de APIs para interoperabilidad con herramientas como Google Maps, servicios externos como Jabber, wikis, tecnologías Ajax para mejorar la usabilidad, soluciones de identidad y acceso como PAPI o SimpleSAMLphp.

Ágora Virtual no apoya en un framework sino en un patrón MVC simplificado, ágil para adaptarse con rapidez a necesidades, condiciones y tecnologías cambiantes, con apoyo de bibliotecas externas ligeras y eficaces. La simplicidad de esta arquitectura se ha mantenido prácticamente inalterada desde su inicio.

En su evolución actual, una vez consolidada la autenticación en proveedores de identidad mediante el Advanced Authentication Server (adAS) de PRiSE, Ágora Virtual® experimenta con la externalización de la autorización basada en un servicio de gestión de grupos, roles y permisos para usuarios de distintas instituciones, en el que los participantes pueden gestionar sus propios grupos con facilidad y autonomía. Otros servicios podrán hacer uso, según lo requieran, de esa información expuesta a través de una API OAuth2 gracias a la biblioteca oauth2lib de RedIRIS.

6.1.7.4 Plataforma de software libre

Según Sebastián Díaz Becerro. PLATAFORMAS EDUCATIVAS, UN ENTORNO PARA PROFESORES Y ALUMNOS. Temas para la educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza. Mayo/09 (Sin autor). Plataformas educativas.URL: <http://agora.ucv.cl.04/11/09>. El software libre brinda libertad a los usuarios sobre su producto adquirido para ser usado, copiado, estudiado, modificado y redistribuido libremente. Por lo tanto, el termino libre, se refiere a cuatro libertades del usuario: la libertad de usar el programa, con cualquier propósito; de estudiar el funcionamiento del programa, y adaptarlo a las necesidades; de distribuir copias, con lo que puede ayudar a otros; de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras, de modo que toda la comunidad se beneficie (para la segunda y última libertad mencionadas, el acceso al código fuente es un requisito previo)

Bazaar: Según Wikipedia La Enciclopedia Libre Bazaar [http://es.wikipedia.org/wiki/Bazaar_\(software\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Bazaar_(software)) es un sistema de control de versiones distribuido patrocinado por Canonical Ltd., diseñado para facilitar la contribución en proyectos de software libre y opensource.

Bazaar puede ser usado por un usuario único trabajando en múltiples ramas de un contenido local, o por un equipo colaborando a través de la red.

Bazaar está escrito en lenguaje de programación Python y tiene versiones empaquetadas para la mayoría de distribuciones GNU/Linux, así como Mac OS X y MS Windows. Bazaar es software libre y parte del proyecto GNU.

Claroline

Según la página oficial <http://www.claroline.net> Claroline es un software de código abierto para implementar fácilmente una plataforma para el aprendizaje y la colaboración en línea. Disponible en varios idiomas, Claroline se puede descargar gratuitamente e instalar libremente.

Claroline se basa en un modelo educativo flexible que la información se convierte en conocimiento a través de las actividades y producciones de los alumnos en un sistema impulsado por la motivación y la interacción. La amplia gama de herramientas a disposición de los usuarios permite a cualquier profesor o estudiante para establecer u operar un dispositivo educativo para el aprendizaje. Los instrumentos genéricos (calendario, documentos, foros, ...) pueden utilizar la plataforma en diferentes contextos.

Claroline es una plataforma estable, abierto a todos, lo que permite un fácil uso del espacio para la formación y la colaboración. Su funcionamiento no requiere conocimientos técnicos especiales. Fácil de instalar, Claroline es también fácil de usar: sólo un navegador para gestionar las diferentes áreas y los usuarios registrados.

Claroline se basa en una comunidad global de usuarios y desarrolladores. La plataforma es así en más de 100 países de todo el mundo. Iniciado por UCLouvain (Bélgica) en 2001, el proyecto está dirigido por el Consorcio Claroline que reúne a instituciones de varios países dentro de una organización internacional sin fines de lucro.

Moodle

Según la enciclopedia libre Wikipedia

http://es.wikipedia.org/wiki/Plataforma_educativa Se trata de un sitio de Internet, donde se pueden realizar todas las actividades pedagógicas relacionadas con la transmisión y distribución de contenido y materiales que se necesitan para llevar a cabo las actividades de una o varias materias. Cuenta con la posibilidad de agregar espacios de chateo, debate o de retroalimentación y estadísticas para grupos y la comunidad educativa en general. Esta plataforma es de uso libre, y es la más utilizada en este rubro, con un total de 809,906 usuarios al mes de Octubre de 2009. Varias universidades de gran prestigio en el mundo utilizan esta herramienta, por ejemplo el Instituto Politécnico Nacional cuenta con una plataforma llamada "Polivirtual", la cual utiliza Moodle, cuya principal característica es la transmisión en vivo de clases para propiciar el aprendizaje en línea

ILIAS

Según Wikipedia La Enciclopedia Libre <http://es.wikipedia.org/wiki/ILIAS> ILIA open source es un sistema de gestión para la enseñanza, LMS, desarrollado en código abierto. Ha sido desarrollado con la idea de reducir los costes de utilización de las nuevas tecnologías en la educación, teniendo en cuenta, siempre y en todo momento, las ideas de los usuarios del sistema de enseñanza.

ILIAS está disponible como software libre de código abierto bajo la licencia GPL

(GNU General Public Licence) y puede ser utilizado sin ninguna restricción. Debido a esta característica, ILIAS puede ser fácilmente adaptado a los requerimientos específicos de cada organización. Usuarios de todo el mundo contribuyen en el desarrollo de la plataforma, coordinados por un equipo de la Universidad de Colonia en Alemania.

El nombre de ILIAS proviene de una abreviación de una definición en alemán de qué es ILIAS (Integriertes Lern-,Informations- und Arbeitskooperations-System), en inglés podría traducirse por Integrated Learning, Information and Cooperation System y en español en algo como Sistema Integrado de Cooperación, Información y Aprendizaje.

6.1.7.5 Plataforma comerciales

Según José Sánchez Rodríguez en la Revista de Medios y Educación Plataformas de Enseñanza Virtual para entornos educativos 2009 las plataformas comerciales son herramientas por las que hay que pagar una cuota de instalación y/o mantenimiento que suele variar en función del número de usuarios y que hay que renovar cada cierto tiempo (normalmente anual). Opina que han evolucionado rápidamente en su complejidad y han generado sucesivas versiones que incorporan

herramientas y aplicaciones cada vez más versátiles, completas y complejas que permiten una mayor facilidad en el seguimiento de un curso virtual y en la consecución de los objetivos que pretende, tanto académicos como administrativos y de comunicación (García y Castillo, 2005).

Afirma que, en principio, pueden parecer la mejor opción para poner en funcionamiento acciones formativas de enseñanza a distancia en nuestra Universidad por varias razones:

Suelen ser fáciles de instalar y estar bien documentadas.

El servicio de asistencia técnica suele ser Ágil y rápido.

Suelen estar muy testeadas por departamentos de control de calidad que llevan a cabo muchas pruebas. Ofrecen derecho a actualizaciones. Competitivas o a la adquisición del producto de por vida (con una cuota de mantenimiento anual). Dan alta fiabilidad. Suelen ofrecer una estabilidad contrastada.

Blackboard

Según la enciclopedia libre Wikipedia

http://es.wikipedia.org/wiki/Plataforma_educativa. Se trata de una plataforma de uso comercial que tiene como principal característica el permitir la administración un grupo de recursos que permiten desarrollar cursos virtuales, con la capacidad de hacer divisiones precisas de materias, grupos, roles, etc. Tiene como características principales el permitir la distribución de archivos de texto, audio y video, opciones para generar exámenes que serán desplegados en línea, crear grupos de discusión específicos, asignar tareas y calendarizar actividades con el objetivo de crear bases de datos de conocimiento conocidas como pools que pueden convertirse en una fuente de información para el análisis y modernización en cursos relacionados. Instituciones educativas como la Pontificia Universidad Javeriana hacen uso de esta aplicación

6.1.8 La interactividad

Según La Enciclopedia libre Wikipedia <http://es.wikipedia.org/wiki/Interactividad> proceso que establece un usuario con un dispositivo, sistema u objeto determinado; Comunicación entre personas.

6.1.9 El intercambio

Según <http://www.definicionabc.com/general/intercambio.php> En términos generales se designa con el término de intercambio al acto de cambiar algo recíprocamente y que puede darse entre varias personas, organismos o naciones, sin embargo la palabra ostenta otras connotaciones de acuerdo al contexto en el cuales se lo utilice.

6.1.9.1 Intercambio de información virtual

Según Wikipedia la Enciclopedia Libre http://es.wikipedia.org/wiki/Educación_virtual La educación virtual es una oportunidad y forma de aprendizaje que se acopla al tiempo y necesidad del estudiante. La educación virtual facilita el manejo de la información y de los contenidos del tema que se desea tratar y está mediada por las tecnologías de la información y la comunicación -las TIC- que proporcionan herramientas de aprendizaje más estimulantes y motivadoras que las tradicionales.

Este tipo de educación ha sido muy utilizada por estudiantes y profesores, además su importancia está incrementando, puesto que esta educación es una herramienta para incorporarnos al mundo tecnológico que será lo que próximamente predominará en la gran mayoría de los centros educativos. A través de ésta, además de la evaluación del maestro o tutor, también evaluamos conscientemente nuestro propio conocimiento.

6.1.9.2 Intercambio de estudiantes

Según www.estudiante.org. Muchos centros de estudio en diferentes partes del planeta, proponen a sus alumnos la posibilidad de desarrollar una experiencia laboral, en otras regiones del planeta. Esta situación muchas veces se lleva a cabo por medio de un intercambio estudiantil con estudiantes de otras regiones.

El intercambio estudiantil entre interesados de diferentes regiones del mundo es una modalidad de estudio que se extendió a través de los años. Numerosas universidades y casas de estudio en diferentes partes del planeta han desarrollado esta propuesta con gran éxito en muchas situaciones y con una gran proyección y aceptación entre los diferentes estudiantes que participan en las mismas. El concepto básico del intercambio estudiantil consiste en el alojamiento de estudiantes y otras partes del planeta con el fin de ingresar en una lista o comunidad, donde en un futuro próximo el estudiante puede ser alojado en algún país en el exterior y llevar a cabo una experiencia relacionada con su carrera del mismo modo que contribuyó a hacer posible alojando estudiantes de otras regiones.

La calidad de las universidades y de las casas de estudio que desarrollar esta propuesta, resulta determinante para la seguridad de los estudiantes en el exterior. Sin lugar a dudas este tipo de actividad despierta un gran interés entre miles de interesados que está desarrollando su carrera profesional y que se encuentran dentro de una especialización constante de actividades y conocimiento. La calidad resulta determinante para que se pueda llevar adelante una experiencia de este tipo proyectando una seguridad apropiada en cada interesado y una excelente cobertura de salud y del seguro frente a cualquier eventualidad que pueda surgir.

Ese tipo de actividad aporta los interesados una experiencia única que se proyecta de acuerdo a los intereses y capacidades de los estudiantes implicados. Realizar un intercambio estudiantil internacional es en la actualidad una experiencia que aporta una gran proyección laboral y una interesante oportunidad de conocimiento integral, además de las vivencias sociales y culturales que impacta de un modo muy significativo en la actividad y

conocimiento general de cada futuro profesional. El apoyo institucional que se brinda a este tipo de actividad resulta fundamental para el éxito de la misma. Tener en cuenta una importante observación de las responsabilidades y actividades es de gran ayuda si se decide avanzar y concretar este tipo de propuesta estudiantil.

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño:

6.2.1 Comunicación

Según Carlos Ongallo en el Manual de comunicación 2007 La comunicación es un proceso de intercambio, que se completa o perfecciona cuando se han superado todas las fases que intervienen en el mismo. Como muchos procesos, el de la comunicación puede ser interrumpido en cualquiera de sus fases, o suspendido, en función de una serie de factores desencadenantes de unas u otras reacciones. En tales casos puede establecerse que la comunicación no habrá sido completa hasta que se haya reactivado el proceso previamente en suspenso o se haya reiniciado un nuevo proceso que sustituya al anterior. Anzieu define la comunicación como conjunto de procesos físicos y psicológicos mediante los cuales se efectúa la operación de relacionar una o varias personas con el objetivo de alcanzar determinados objetivos.

6.2.1.1 Visual

Según http://es.wikipedia.org/wiki/Comunicación_visual La comunicación visual es un proceso de elaboración, difusión y recepción de mensajes visuales. En ella influyen: el emisor, el receptor, el mensaje, el código, el medio o canal y el referente. Es un medio de transmisión de mensajes estructurados.

6.2.1.2 En la Web

Según la página de Comunicación Web <http://www.comunicacionweb.com.mx/>, El Internet es un medio de comunicación poderoso y de alto impacto. A diferencia de los medios convencionales, es accesible, medible y objetivo. Internet cuenta con un mayor acceso a clientes potenciales además de contar con mayor cantidad de elementos de difusión como sonidos, imágenes y videos. Con un costo menor a lo establecido por medios de comunicación convencionales.

6.2.1.3 Interactividad

Según http://es.wikipedia.org/wiki/Comunicación_interactiva La tecnología en el mundo globalizado permite mantener a todos comunicados e intercambiar conocimientos para una mejor comunicación y obtener contenidos más específicos. La interactividad, vista desde el punto de vista de la comunicación, supone la retroalimentación que se produce en el proceso comunicativo, en el que el emisor y el receptor intercambian información y se producen respuestas entre ambos elementos de la comunicación.

6.2.1.1 Elementos de la comunicación

Según Comunicación Oral Fundamentos y Práctica Estratégica», Primera Edición, de Fonseca Yerena, María del Socorro, Pearson Educación, México, 2000, Pág. 4, Emisor: Es el punto que elige y selecciona los signos adecuados para transmitir su mensaje; es decir, los codifica para llevarlos de manera entendible al receptor. En el emisor se inicia el proceso comunicativo.

Receptor: Es el punto al que se destina el mensaje, realiza un proceso inverso al del emisor, ya que

en él está el descifrar e interpretar lo que el emisor quiere dar a conocer.

Código: Es el conjunto de reglas propias de cada sistema de signos y símbolos que el emisor utilizará para transmitir su mensaje.

Mensaje: Es el contenido de la información

Canal: Es el medio a través del cual se transmite la información-comunicación,

Situación: Es el tiempo y el lugar en que se realiza el acto comunicativo.

Interferencia o barrera: Son las distorsiones del sonido en la conversación, o la distorsión de la imagen de la televisión, la alteración de la escritura en un viaje, la afonía del hablante, la sordera del oyente, la ortografía defectuosa, la distracción del receptor, el alumno que no atiende aunque esté en silencio.

Retroalimentación: Es la condición necesaria para la interactividad del proceso comunicativo, siempre y cuando se reciba una respuesta, logrando la interacción entre el emisor y el receptor.

6.2.2 Diseño

Según Gómez Chiva Ricardo, Zomoza Camisón César, en su libro *Aprendizaje organizativo y teoría de la complejidad: implicaciones en la gestión del diseño del producto 2002*, el diseño es una disciplina que ocupa un papel fundamental en las innovaciones graduales, introduciendo cambios en efectos económicos reales. Básicamente, el diseño puede actuar como factor de innovación en cuatro áreas: introduciendo calidad y estética en el producto; racionalizando el proceso productivo y ampliando las posibilidades de la tecnología de base; optimizando la comunicación del producto y de la empresa; mejorando las prestaciones del producto, es decir, incrementando su aportación de valor.

6.2.3 Diseño Gráfico

Según Icograda (Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Gráfico) El diseño gráfico es una actividad intelectual, técnica y creativa involucrada no solamente con la producción de imágenes sino con el análisis, la organización y los métodos de presentación de soluciones visuales a los problemas de comunicación. La información y la comunicación son las bases de una vida interdependiente alrededor del mundo, ya sea en las esferas del intercambio económico, cultural o social. La tarea del diseñador gráfico es la de proveer las respuestas correctas a los problemas de comunicación visual de cualquier orden en cualquier sector de la sociedad. El diseño gráfico busca transmitir las ideas esenciales del mensaje de forma clara y directa, usando para ello diferentes elementos gráficos que den forma al mensaje y lo hagan fácilmente entendible por los destinatarios del mismo.

El diseño gráfico no significa crear un dibujo, una imagen, una ilustración, una fotografía. Es algo más que la suma de todos esos elementos, aunque para poder conseguir poder comunicar visualmente un mensaje de forma efectiva el diseñador debe conocer a fondo los diferentes recursos gráficos a su disposición y tener la imaginación, la experiencia, el buen gusto y el sentido común necesarios para combinarlos de forma adecuada.

El resultado final de un diseño gráfico se denomina grafismo, y es una unidad por sí misma, aunque esté compuesto por multitud de elementos diferentes. Podemos establecer una analogía entre un grafismo y un plato de cocina. Ambos están compuestos por diferentes elementos individuales que, unidos correctamente y con sabiduría, componen una obra final única y definida que va más allá de la suma de las partes que la forman.

6.2.3.1 El diseño Gráfico Publicitario

Según <http://www.fotonostra.com/grafico/publicitario.htm> El diseño publicitario comprende

la creación, maquetación y diseño de publicaciones impresas, tales como; revistas, periódicos, libros, flyers, trípticos, ... y también el soporte para otros medios visuales, tales como la televisión o internet.

6.2.3.2 El diseño Editorial

Según http://es.wikipedia.org/wiki/Diseño_editorial El diseño editorial es la rama del diseño gráfico dedicada a la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros. El diseño editorial debe moldearse de acuerdo al mercado y a lo que se quiere comunicar; no es lo mismo entregarle una revista especializada para niños a un adulto mayor, el cual quiere leer su periódico o una revista de temas políticos. El contenido define el diseño a realizar y su enfoque define todo un complejo sistema de tendencias de diseño tales como: Estilo gráfico informativo; -Art nouveau, Pop art; entre muchas otras.

6.2.3.3 El diseño de identidad corporativo

Según García Prosper Beatriz y Songel Gabriel (2004) en su libro Factores de innovación para el diseño de nuevos productos, Valencia, El diseño de imagen está destinado a potenciar los rasgos de identidad de la empresa y a transformarlos en “valores de mercado” El principal activo de imagen pública de una empresa es la calidad del producto o servicio, sin embargo, las nuevas circunstancias en que se realiza la comunicación social generan la necesidad de controlar los elementos que inciden en el protagonismo público de la empresa, este aporta a la empresa un sistema de identificación visual que permite actuar con garantías de reconocimiento en un mercado altamente competitivo, la programación de la imagen consiste en formular una identidad en su estado real y en sus objetivos para traducirla a los medios susceptibles. El diseño de imagen corporativa afianza la identidad de la empresa, facilita su reconocimiento y potencia su presencia ante el público.

6.2.3.4 El diseño tipográfico

Según la web Designals <http://www.designals.net/2012/01/disenio-tipografico-15/> El diseño tipográfico es considerado como la columna vertebral del diseño. Este se encarga de relacionar familias y tamaño de letras así como también los espacios entre ellas y sus interlineados y medidas. No solo tiene funcionalidad lingüística, sino que también representa de forma gráfica imágenes y formas.

6.2.3.5 El diseño de envase

Según La web enciclopedia libre Wikipedia http://es.wikipedia.org/wiki/Diseño_de_envases El diseño de envases es una actividad dentro del diseño industrial que se dedica a desarrollar nuevos envases, tanto para producto en venta, como para los que serán lanzados al mercado en el futuro. El diseño de envases tiene una doble faceta: diseño gráfico y diseño estructural. A la hora de desarrollar un nuevo envase, el diseñador debe estar en contacto directo con la empresa, utilizar la información que ésta proporciona y plegarse a sus recomendaciones y experiencia. En todo momento, debe tener muy presente el producto para el que va a diseñar el envase.

Se deben considerar los aspectos comerciales de la empresa: público al que va dirigido, canales de distribución, antecedentes en la comercialización de productos similares, etc. Aspectos relacionados con la distribución: tipo de almacenamiento, gestión de almacenes, puntos de destino, transporte utilizado, etc. Imagen de la compañía. Aspectos legales.

6.2.3.6 Diseño Web

Según Campos Mariño, Ramón e Ideas propias Editorial, en su libro Diseño de páginas web y diseño gráfico, Metodología y técnicas para la implementación de sitios web y para el diseño gráfico 1era edición 2005, el diseño web es una actividad multidisciplinar y reciente, tanto como lo son las nuevas tecnologías. Se alimenta de fuentes como el diseño gráfico y las artes visuales, la programación de aplicaciones informáticas, el diseño de interfaces, la redacción de contenidos, la animación tradicional, la publicidad, el marketing y otras muchas disciplinas. Diseñar es un proceso creativo que combina arte y tecnología para comunicar ideas

6.2.3.7 Creatividad

Según Rojas Eugenia María en su libro La creatividad desde la perspectiva de la enseñanza del diseño, 2007, La creatividad es la capacidad del diseñador de percibir, buscar, experimentar, analizar, reorganizar y relacionar información, soñando e imaginando escenarios distintos y generando soluciones innovadoras y pertinentes a diversos problemas en determinados contextos, que contribuyan y transformar el mundo para ello se requiere una disposición interna, que implica intuición, fortaleza, voluntad, pasión, optimismo, inquietud, búsqueda del conocimiento, actuar con libertad y seguridad, atreverse a romper esquemas y apertura la escuchar al otro esta capacidad puede desarrollarse, y así la persona podrá explotar la fuente inagotable de su ser interior manifestando riqueza, sentirse viví y disfrutar. El concepto de creatividad está relacionado con la innovación en el sentido de que creatividad es crear, generar varias ideas, propuestas novedosas y respuestas originales, mientras que innovar es convertir dichas ideas en productos y servicios.

6.2.4 Boceto

Según Soria Paula, Wilmer Adalberto. (2011) Diseño y aplicación de un plan de comunicación para el fortalecimiento de la imagen corporativa del canal de televisión Maná-Tv del cantón del Maná. (Tesis de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado, Universidad Técnica de Cotopaxi) Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/70164371/Plan-Comunicacional>, . El boceto Del italiano bozzetto, un boceto es el esquema o proyecto en que se bosqueja cualquier obra. Se trata de un apunte general previo a la ejecución. Por lo general, un boceto (conocido como layout en inglés) es un dibujo esquemático que no incluye detalles ni terminaciones. Su objetivo es representan ideas o conceptos, sin preocuparse por la estética. Por eso, generalmente se realiza sobre papel sin la ayuda de instrumentos de dibujo auxiliares

Un boceto, también llamado esbozo o borrador, es un dibujo realizado de forma esquemática y sin preocuparse de los detalles o terminaciones para representar ideas, lugares, personas u objetos, el boceto es un dibujo hecho a mano alzada, utilizando lápiz, papel y goma de borrar, realizado generalmente sin instrumentos de dibujo auxiliares. Puede ser un primer apunte del objeto ideado que aún no está totalmente definido. Se pueden utilizar tanto técnicas de perspectiva como vistas ortogonales. Es un dibujo rápido de lo que luego llegará a ser un dibujo definido o la obra de arte final en sí

Proyecto rápido utilizado previo al diseño de una obra general, en el que se detallan rasgos, líneas, curvas y figuras de un arte, utilizando papel y lápiz, además esta composición es realizada a mano alzada

6.2.5 Digitalización

Según Soria Paula, Wilmer Adalberto. (2011) Diseño y aplicación de un plan de comunicación para el fortalecimiento de la imagen corporativa del canal de televisión Maná-Tv del cantón del Maná. (Tesis de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado, Universidad Técnica de Cotopaxi) Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/70164371/Plan-Comunicacional>, El término digitalización se puede asociar de una manera clara, la forma como una imagen (texto, fotos, formas, sonido, movimiento...), se pueden convertir en un idioma comprensible para los computadores. En general las señales exteriores que hacen posible la identificación en su estado natural, se transforman en código binario (0's y 1's) que mediante la utilización de programas se pueden transformar de acuerdo a los requerimientos.

La digitalización de una imagen se basa a una división del espacio a modo de cuadrícula, donde la unidad más pequeña se denomina píxel. Para cada uno de los pixeles que tenemos en una imagen hay que guardar la información referente a la luminancia (brillo o niveles de gris) y, si es en color, también al nivel de cada una de las componentes, R (rojo), G (verde) y B (azul). Por tanto vemos que para una imagen tendremos varias matrices de información. La digitalización es el proceso mediante el cual, partiendo de una señal analógica, como es cualquiera de las imágenes o textos que nos rodean en el mundo real, obtenemos una representación de la misma en formato digital (señal digital)

6.2.6 Tipografía

Según el Manual de Tipografía de Mclean Ruari, tipografía es: el tipo de texto que puede ser de tipos, o fuentes de diferentes familias e interlineados, que sirve para escribir, o para imprimir y se clasifican por forma: Serif y Sans-Serif.

Actualmente los diseñadores tienen distintos papeles, entre otros el de diseñador y el de tipógrafo. Las transformaciones de la tecnología tipográfica han producido cambios en el aspecto de los caracteres. En 1960, con el desarrollo del foto tipo, se comenzó a poder permitir que los caracteres se toquen y se solapen. La utilización de los ordenadores ha tenido una gran repercusión respecto de los caracteres, ya que la letra digital permite una gran flexibilidad.

El diseñador debe tener siempre presente, al trabajar con tipografía que una publicación bien diseñada es una comunidad de tipos en la que todos los miembros trabajan conjuntamente para un propósito común: ayudar al lector a navegar correctamente por la información. Además de esto debemos tener en cuenta que el uso de la tipografía imprime carácter y expresividad, al redundar en las significaciones de lo que se quiere transmitir.

6.2.7 Internet

Según <http://definicion.de/internet/> , Internet es una red de redes que permite la interconexión descentralizada de computadoras a través de un conjunto de protocolos denominado TCP/IP. Tuvo sus orígenes en 1969, cuando una agencia del Departamento de Defensa de los Estados Unidos comenzó a buscar alternativas ante una eventual guerra atómica que pudiera incomunicar a las

personas. Tres años más tarde se realizó la primera demostración pública del sistema ideado, gracias a que tres universidades de California y una de Utah lograron establecer una conexión conocida como ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network).

A diferencia de lo que suele pensarse, Internet y la World Wide Web no son sinónimos. La WWW es un sistema de información desarrollado en 1989 por Tim Berners Lee y Robert Cailliau. Este servicio permite el acceso a información que se encuentra enlazada mediante el protocolo HTTP (HyperText Transfer Protocol).

Otros servicios y protocolos disponibles en la red de redes son el acceso remoto a computadoras conocido como Telnet, el sistema de transferencia de archivos FTP, el correo electrónico (POP y SMTP), el intercambio de archivos P2P y las conversaciones online o chats.

El desarrollo de Internet ha superado ampliamente cualquier previsión y constituyó una verdadera revolución en la sociedad moderna. El sistema se transformó en un pilar de las comunicaciones, el entretenimiento y el comercio en todos los rincones del planeta.

Las estadísticas indican que, en 2006, los usuarios de Internet (conocidos como internautas) superaron los 1.100 millones de personas. Se espera que en la próxima década esa cifra se duplique, impulsada por la masificación de los accesos de alta velocidad (banda ancha).

6.2.8 Sitio web

Según http://es.wikipedia.org/wiki/Sitio_web Un sitio web es una colección de páginas web relacionadas y comunes a un dominio de Internet o subdominio en la World Wide Web en Internet. Una página web es un documento HTML/XHTML que es accesible generalmente mediante el protocolo HTTP de Internet.

Todos los sitios web públicamente accesibles constituyen una gigantesca World Wide Web de información (un gigantesco entramado de recursos de alcance mundial).

A las páginas de un sitio web se accede frecuentemente a través de un URL raíz común llamado portada, que normalmente reside en el mismo servidor físico. Los URL organizan las páginas en una jerarquía, aunque los hiperenlaces entre ellas controlan más particularmente cómo el lector percibe la estructura general y cómo el tráfico web fluye entre las diferentes partes de los sitios.

Algunos sitios web requieren una suscripción para acceder a algunos o todos sus contenidos. Ejemplos de sitios con suscripción incluyen muchos portales de pornografía en Internet, algunos sitios de noticias, sitios de juegos, foros, servicios de correo electrónico basados en web, sitios que proporcionan datos de bolsa de valores e información económica en tiempo real, etc.

6.2.9 Página web

Según Wikipedia La Enciclopedia libre http://es.wikipedia.org/wiki/Página_web Una página web es el nombre de un documento o información electrónica adaptada para la World Wide Web y que puede ser accedida mediante un navegador para mostrarse en un monitor de computadora o dispositivo móvil. Esta información se encuentra generalmente en formato HTML o XHTML, y puede proporcionar navegación a otras páginas web mediante enlaces de hipertexto. Las páginas web frecuentemente incluyen otros recursos como hojas de estilo en cascada, guiones (scripts) e imágenes digitales, entre otros.

Las páginas web pueden estar almacenadas en un equipo local o un servidor web remoto. El servidor web puede restringir el acceso únicamente para redes privadas, p. ej., en una intranet corporativa, o puede publicar las páginas en la World Wide Web. El acceso a las páginas web es realizado mediante su transferencia desde servidores utilizando el protocolo de transferencia de hipertexto (HTTP).

6.2.10 Hipertexto

Según Cantero Ortega, Manuel, en su libro informática educativa: Realidad y futuro, edición 1995. Hipertexto significa escritura (texto) no secuencial. Un hipertexto es una colección de trozos de texto que están entrelazados entre sí de forma no secuencial, es decir, desde uno de ellos se puede saltar a otros sin tener que respetar un orden secuencial clásico de siguiente y anterior. En los documentos escritos las notas a pie de página son información no secuencial, semejante al hipertexto. La utilización del hipertexto en los cursos por computador es ya habitual, en los sistema de hipertexto al usuario se le informa de los enlaces (links) desde el texto que está visualizando

hacia otras porciones de texto remarcando las palabras significativas (subrayado, video inverso, botones, etc.) La gran ventaja pedagógica de esta técnica es que cada individuo puede navegar por el hipertexto según su nivel, necesidades o intereses, por lo que se facilita la enseñanza adaptiva.

6.2.11 FTP

Según Parsons Jamrichoja June, en su libro Conceptos de Comunicación, edición 2008, FTP es un protocolo de transferencia de archivos la cual proporciona una manera de transferir archivos de una computadora a otra por una red TCP-IP como una LAN o internet. El propósito de FTP es facilitar la carga y descarga de archivos sin tener que tratar directamente con el sistema operativo o el sistema de administración de archivos de una computadora remota. FTP también permite a los usuarios remotos autorizados cambiar los nombres de los archivos y eliminarlos.

6.2.12 Hipervínculo

Según Gunter Born en su libro Compendium HTML: con XHTML, DHTML, CSS, XML, XSL Y WML, Los hipervínculos constituyen un elemento esencial en los documentos HTML. A través de los hipervínculos el usuario puede desviarse directamente a otros documentos o a otras partes del documento. Los hipervínculos pueden incorporarse en cualquier parte del mismo documento o a otros documentos.

6.2.13 Servidor

Según Es el sistema de cómputo central que posee un software especializado (sistema operativo de red) para proveer acceso compartido a todos los usuarios de la red. El servidor debe tener capacidad de procesamiento suficiente para satisfacer las necesidades de las estaciones y un disco duro de gran capacidad para almacenar tanto el sistema operativo de la red como las aplicaciones y los archivos de los usuarios. El servidor es una computadora que permite compartir sus periféricos con varias máquinas. Al servidor se le conoce como remoto y su software le permite ofrecer un servicio a otra computadora llamada local. Esta última contacta con el servicio remoto gracias a otro software llamado Cliente a este se llama conexión cliente-servidor.

6.2.14 XHTML

Según Eguíluz Pérez, Javier (impreso 17 de diciembre de 2008) Introducción a XHTML dirigido a programadores web y diseñadores web sin experiencia con XHTML traducido al español por www.librosweb.es el XHTML es lo que se utiliza para crear todas las páginas web de Internet". Más concretamente, HTML es el lenguaje con el que se "escriben" la mayoría de páginas web. Los diseñadores utilizan el lenguaje HTML para crear sus páginas web, los programas que utilizan los diseñadores generan páginas escritas en HTML y los navegadores que utilizamos los usuarios muestran las páginas web después de leer su contenido HTML. Aunque HTML es un lenguaje que utilizan los ordenadores y los programas de diseño, es muy fácil de aprender y escribir por parte de las personas. En realidad, HTML son las siglas de HyperText Markup Language.

El lenguaje HTML es un estándar reconocido en todo el mundo y cuyas normas define un organismo sin ánimo de lucro llamado World Wide Web Consortium (<http://www.w3.org/>) , más conocido como W3C. Como se trata de un estándar reconocido por todas las empresas relacionadas con el mundo de Internet, una misma página HTML se visualiza de forma muy similar en cualquier navegador de cualquier sistema operativo.

El propio W3C define el lenguaje HTML "un lenguaje reconocido universalmente y que permite publicar información de forma global". Desde su creación, el lenguaje HTML ha pasado de ser un lenguaje utilizado exclusivamente para crear documentos electrónicos a ser un lenguaje que se utiliza en muchas aplicaciones electrónicas como buscadores, tiendas online y banca electrónica.

6.2.15 HTML

Según wiki libros de Wikipedia http://es.wikibooks.org/wiki/Lenguaje_HTML/Introducción.

El HTML, acrónimo inglés de HyperText Markup Language, es el código que posibilita la creación y edición de documentos web.

Es un metalenguaje heredado del SGML basado en etiquetas (tags) que tiene como virtud entre otras, la de poder ser implementado por código de otros lenguajes como JavaScript o Visual Basic Script que amplían y mejoran su capacidad original.

El código HTML utiliza el código ASCII puro que puede teclearse en cualquier editor básico para posteriormente ser interpretado secuencialmente por un objeto cliente denominado navegador (browser) que visualiza el resultado en pantalla.

La sintaxis de HTML está estructurada según el siguiente protocolo o sintaxis:

Una etiqueta inicial que señala el comienzo de un elemento

Un número determinado de atributos (y sus valores asociados)

Una cierta cantidad de contenido (caracteres y otros elementos)

Una etiqueta que marca el final.

Muchos componentes o elementos de HTML incluyen atributos específicos en las etiquetas de comienzo, que definen el comportamiento, o indican propiedades adicionales de dichos elementos. La etiqueta que delimita el final es opcional para algunos elementos. En muy pocos casos, un elemento vacío puede no contener o requerir la etiqueta de final. Hay algunos elementos que no forman parte de las definiciones del tipo de documento (DTDs) oficiales. En la actualidad, muchas de éstas son soportadas por algunos navegadores y se utilizan en algunas páginas. Dichos elementos pueden ser simplemente ignorados o, en el peor de los casos, puede que no se muestren con el resultado que se esperaba cuando se diseñaron, o provoquen errores en aquellos navegadores que no los soporten.

6.2.16 Dominio

Según Anetcom, creado por Filmac Centre, S.L. <http://video.anetcom.es/editorial/librodominios.pdf>

Un dominio es una dirección de internet. Para visitar una web tecleamos una dirección a través del navegador (por ejemplo: www.anetcom.es). El conjunto de caracteres que compone dicha dirección sirve para identificar este sitio concreto de la Red, o lo que es lo mismo, la máquina o grupo de máquinas en las que reside o se aloja esta web.

La característica más importante de un nombre de dominio es que es único. Este sistema no permite que dos personas u organizaciones tengan simultáneamente el mismo nombre de dominio.

6.2.17 Url

Según Eguíluz Pérez, Javier (impreso 17 de diciembre de 2008) Introducción a XHTML dirigido a programadores web y diseñadores web sin experiencia con XHTML traducido al español por www.librosweb.es El acrónimo URL (del inglés Uniform Resource Locator) hace referencia al identificador único de cada recurso disponible en Internet. Las URL son esenciales para crear los enlaces, pero también se utilizan en otros elementos HTML como las imágenes y los formularios.

La URL de un recurso tiene dos objetivos principales:

- Identificar de forma única a ese recurso
- Permitir localizar de forma eficiente ese recurso

En primer lugar, las URL permiten que cada página HTML publicada en Internet tenga un nombre único que permita diferenciarla de las demás. De esta forma es posible crear enlaces que apunten de forma inequívoca a una determinada página. El segundo objetivo de las URL es el de permitir la localización eficiente de cada recurso de Internet. Para ello es necesario comprender las diferentes

partes que forman las URL. Una URL sencilla siempre está formada por las mismas tres partes. Por tanto, las URL no sólo identifican de forma única a cada recurso de Internet, sino que también proporcionan a los navegadores la información necesaria para poder llegar hasta ese recurso.

Programas que se utilizan para diseño web

6.2.18.1 Photoshop

Según la web de Wikipedia la Enciclopedia libre http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop Adobe Photoshop es el nombre o marca comercial oficial que recibe uno de los programas más populares de la casa, Adobe Systems, junto con sus programas hermanos Adobe Illustrator y Adobe Flash, y que se trata esencialmente de una aplicación informática en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un "lienzo" y que está destinado para la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits. Su nombre en español significa literalmente "tienda de Fotos" pero puede interpretarse como "taller de foto". Su capacidad de retoque y modificación de fotografías le ha dado el rubro de ser el programa de edición de imágenes más famoso del mundo.

6.2.18.2 Dreamweaver

Según Manual Macromedia Dreamweaver MX Macromedia Dreamweaver MX Junio 2002 Macromedia, Inc., es un editor HTML profesional para diseñar, codificar y desarrollar sitios, páginas y aplicaciones Web. Tanto si desea controlar manualmente el código HTML como si prefiere trabajar en un entorno de edición visual, Dreamweaver le proporciona útiles herramientas que mejoran su experiencia de creación Web.

Las funciones de edición visual de Dreamweaver permiten crear páginas de forma rápida, sin escribir una sola línea de código. Puede ver todos los elementos o activos del sitio y arrastrarlos desde un panel fácil de usar directamente hasta un documento. Puede agilizar el flujo de trabajo de desarrollo mediante la creación y edición de imágenes en Macromedia Fireworks y su posterior importación directa a Dreamweaver, o bien añadir objetos Macromedia Flash creados directamente en Dreamweaver.

Dreamweaver ofrece también numerosas herramientas y funciones de gestión de código, como las que incluye la vista Código (por ejemplo, colores de código o terminación automática de etiquetas); material de referencia sobre HTML, CSS, JavaScript, CFML, ASP y JSP; y un Depurador JavaScript. La tecnología Roundtrip HTML de Macromedia importa los documentos con código manual HTML sin modificar el formato del código. Posteriormente, si lo desea, puede formatear el código con el estilo que prefiera. Además, Dreamweaver ahora incorpora Macromedia UltraDev, con funciones mejoradas, lo que facilita la creación de aplicaciones Web basadas en bases de datos dinámicas mediante lenguajes de servidor como ASP, ASP.NET, ColdFusion Markup Language (CFML), JSP y PHP. Dreamweaver se puede personalizar totalmente. Puede crear sus propios objetos y comandos, modificar métodos abreviados de teclado e incluso escribir código JavaScript para ampliar las posibilidades que ofrece Dreamweaver con nuevos comportamientos, inspectores de propiedades e informes de sitios.

6.2.18.3 Flash

Según la web oficial de Adobe <http://www.adobe.com/la/products/flash.html> El software Adobe® Flash® Professional CS6 es un potente entorno de creación de animaciones y contenido interactivo y expresivo líder del sector. Diseña experiencias interactivas envolventes que se presenten de forma uniforme en ordenadores de sobremesa y múltiples dispositivos, incluidos tablets, smartphones y televisores. Actualiza a Flash Professional

CS6 para combinar fácilmente varios símbolos y secuencias de animación en una única hoja de sprint optimizada para mejorar el flujo de trabajo, crear un contenido más atractivo usando extensiones nativas para acceder a las funciones específicas.

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1 Ciencias

6.3.1.1 Semiología

Según el libro, La Semiología de Pierre Guiraud, edición 1972, La semiología es la ciencia que estudia los sistemas de signos: lenguas, códigos, señalizaciones, etc. De acuerdo con esta definición, la lengua sería una parte de la semiología. En realidad, se coincide generalmente en reconocer al lenguaje un status privilegiado y autónomo que permite definir a la semiología como, el estudio de los sistemas de signos no lingüísticos.

La semiología fue concebida por Ferdinand de Saussure como la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social. Este es el texto frecuentemente citado: La lengua es un sistema de signos. Semiología viene (del griego semeion signo) la que nos enseña en que consisten los signos y cuales son las leyes que los gobiernan. Saussure destaca la función social del signo Pierce su función lógica. Pero los dos aspectos están estrechamente vinculados y los términos semiología y semiótica denominan en la actualidad una misma disciplina, utilizando los europeos el primer término y los anglosajones el segundo.

6.3.1.1.1 Semiología de la imagen

Según el Semiólogo francés Roland Barthes, en su libro La semiología, ediciones 1970,1972,1974 Argentina, la Semiología de la Imagen está basada en una etimología antigua. La palabra imagen debería relacionarse con la raíz de Imitari (Imitar). En cuanto se relaciona de inmediato frente al problema más grave que pueda plantearse a la semiología de las imágenes: ¿puede acaso la representación analógica producir verdaderos sistemas de signos y no sólo simples aglomeraciones de símbolos? ¿Puede concebirse un analógico, y no meramente digital? Sabemos que los lingüísticos consideran ajena al lenguaje toda comunicación por analogía, desde el de las abejas hasta el por gestos, puestos que esas comunicaciones no poseen una doble articulación, es decir, que no se basan como los fonemas, en una combinación de unidades digitales.

Los lingüistas no son los únicos en poner en duda la naturaleza lingüista de la imagen. En cierta medida, también la opinión corriente considera a la imagen como un lugar de resistencia al sentido, en nombre de una cierta idea mítica de la Vida: la imagen es representación, es decir, en definitiva, resurrección, y dentro de esta concepción, lo inteligible resulta antipático a lo vivido. De este modo, por ambos lados se siente a la analogía como un sentido pobre: para unos, la imagen es un sistema muy rudimentario con respecto a la lengua, y para otros, la significación no puede agotar la riqueza inefable de la imagen.

6.3.1.1.2 Semiología de la comunicación

Según el Semiólogo Umberto Eco, la Semiología de la Comunicación http://www.upv.es/laboluz/leer/books/eco_estructura_ausente.pdf con una hipótesis compuesta dice que Toda cultura se ha de estudiar como un fenómeno de comunicación (o en su aspecto más radical “la cultura es comunicación”). Desde esta posición, Eco sostiene: a) que la semiótica es una teoría general de la cultura, y en último análisis, de la antropología cultural b) reducir toda la cultura a comunicación no significa reducir toda la

vida material a 'espíritu' o una serie de acontecimientos mentales puros c) imaginar la cultura como una subespecie de la comunicación no significa que sea solamente comunicación, sino que se puede comprender mejor si se examina desde el punto de vista de la comunicación, y d) los objetos, los comportamientos, las relaciones de producción y los valores funcionan desde el punto de vista social, precisamente porque obedecen a ciertas leyes semióticas.

6.3.1.2 Sociología

Según <http://es.wikipedia.org/wiki/HTML> sociología es la ciencia social que estudia los fenómenos colectivos producidos por la actividad social de los seres humanos dentro del contexto histórico-cultural en el que se encuentran inmersos.

En la sociología se utilizan múltiples técnicas de investigación interdisciplinarias para analizar e interpretar desde diversas perspectivas teóricas las causas, significados e influencias culturales que motivan la aparición de diversas tendencias de comportamiento en el ser humano especialmente cuando se encuentra en convivencia social y dentro de un hábitat o "espacio-temporal" compartido. Los orígenes de la sociología como disciplina científica están asociados a los nombres de Henri de Saint-Simón, Auguste Comte, Karl Marx, Herbert Spencer, Émile Durkheim, Georg Simmel, Ferdinand Tönnies, Vilfredo Pareto, Max Weber, Talcott Parsons, Alfred Schütz o Harriet Martineau. A pesar de esto, ya desde la Edad Media, pensadores de origen árabe, como Ibn Jaldún, realizaron reflexiones académicas que podrían ser consideradas sociológicas.

Algunos de los sociólogos más destacados del siglo XX han sido Robert K. Merton, Erving Goffman, Peter Blau, Herbert Marcuse, Wright Mills, Pierre Bourdieu o Niklas Luhmann. En la actualidad, los análisis y estudios más innovadores de los comportamientos sociales corren a cargo de autores como George Ritzer, Anthony Giddens, Zygmunt Bauman, Ulrich Beck, Alain Touraine, Manuel Castells, entre otros.

Las perspectivas generalmente usadas son el Interaccionismo simbólico, el Socio construcciónismo, la Teoría del conflicto, la Fenomenología, la Teoría funcionalista, el Funcionalismo estructuralista y la Teoría de sistemas. No siendo las únicas. Muchos sociólogos se han abocado al estudio de la sociología crítica, el posestructuralismo, y otras tantas. La sociología, al ser la ciencia dedicada al estudio de las relaciones sociales del ser humano, y siendo ésta de carácter heterogéneo, ha producido diversas y en ocasiones opuestas corrientes dentro de su mismo quehacer; tal situación se ha enriquecido, mediante la confrontación de conocimientos, el cuerpo teórico de esta disciplina.

6.3.1.3 Psicología de la comunicación

Según la Universidad de San Martín de Porres <http://es.scribd.com/doc/20928796/2º-Psicologia-de-la-Comunicacion-Y-RRII>- La Psicología de la Comunicación constituye un área de la Psicología Social que estudia el comportamiento o conducta del hombre en sus interrelaciones con la sociedad, tanto como ente que comunica datos, ideas, conceptos, etc. Así como receptor de mensajes. Trata en suma, de conocer y analizar los factores de índole psicológico que intervienen en los diferentes procesos de la actividad de la comunicación. Si tenemos en cuenta que toda comunicación social, tiene implicancias ideológicas, económicas, así como aspectos psicológicos-sociales que se manifiestan en los contactos inmediatos como mediatos entre las personas, comprendemos que es necesario enfocar este estudio desde varias perspectivas, ya sean desde el punto de vista psicológico, como social, de la ingeniería, de la lingüística, etc. Y no desde un solo aspecto, ya que obtendríamos una visión unilateral y no se abordaría el problema de la comunicación en su verdadera dimensión.

6.3.1.4 Psicología de la educación

Según Pedro Bengoechea Garín, en su libro introducción a los aspectos teórico-conceptuales y didácticos de la psicología evolutiva y psicología de la educación, 1996 página 65. Es el proceso de enseñanza aprendizaje y el contexto formal en donde tal proceso tiene lugar, es decir aquella conducta que está influenciada por un proceso de aprendizaje que tiene lugar en un contexto educativo en el que se produce una intervención que lo configura en proceso de enseñanza-aprendizaje. La definen como aquella rama de la psicología y de pedagogía que trata científicamente de los procesos de enseñar y aprender, así como de los problemas que en contexto de los mismos puedan presentarse.

6.3.1.5 Pedagogía

Según Eugenio María de Hostos, Julio César López, Vivian Quiles Calderín, Marcos F. Reyes Dávila en su libro Ciencia de la Pedagogía (nociones e historia) Vol. VI Tomo 1, primera edición 1991 Universidad de Puerto Rico, 1991. La pedagogía como arte es el conjunto de recursos y procedimientos que emplean los educadores en la transmisión de conocimientos sin embargo la pedagogía como arte no funciona sin la ciencia. Como ciencia la pedagogía es la encargada de estudiar la educación como fenómeno psicosocial, cultural y humano, da a la instrucción leyes y reglas, leyes, por medio de la didáctica, reglas por medio de los métodos brinda procedimientos, bases y parámetros para analizar y estructurar la formación y los procesos de enseñanza y aprendizaje que intervienen en ella.

6.3.1.6 Andrología

Según el Dr. Ortiz Ocaña, Luis Alexander en su diccionario de Pedagogía, 2006, Colombia. Andrología es la disciplina que se ocupa de la educación y el aprendizaje del adulto. El vocablo clásico Pedagogía se aplicó a la educación del niño, como lo establece su etimología. El concepto de andragogía es un neologismo propuesto por la UNESCO en sustitución de la palabra pedagogía para designar la ciencia de la formación de los hombres, de manera que no se haga referencia a la formación del niño sino a la educación permanente. El término fue utilizado por primera vez por el maestro alemán Alexander Kapp en 1833 para describir la teoría educativa de Platón aunque no se generaliza y con el tiempo se olvida. Años después Eugen Rosenback utilizó el término para referirse a la educación de adultos como profesores, método y filosofía. Hasta la década de los sesenta se utiliza este concepto en Europa y en América del Norte, para referirse a los métodos, técnicas y fines en general a los curriculares diseñados para llevar a cabo la educación integral en la población adulta.

6.3.2 Artes

6.3.2 Fotografía

Según Wikipedia La enciclopedia Libre <http://es.wikipedia.org/wiki/Fotograf%C3%ADa> La fotografía es el arte y la técnica para obtener imágenes duraderas debidas a la acción de la luz. Es el proceso de capturar imágenes y fijarlas en un medio material sensible a la luz. Basándose en el principio de la cámara oscura, se proyecta una imagen captada por un pequeño agujero sobre una superficie, de tal forma que el tamaño de la imagen queda reducido. Para capturar y almacenar esta imagen, las cámaras fotográficas utilizaban hasta hace pocos años una película sensible, mientras que en la actualidad, en la fotografía digital, se emplean sensores CCD; CMOS y memorias digitales. Este término sirve para denominar tanto al conjunto del proceso de obtención de esas imágenes como a su resultado: las propias imágenes obtenidas o «fotografías».

6.3.3 Teorías

6.3.3.1 Teoría del color

Según Wikipedia en Español, http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_del_color la teoría del color es un grupo de reglas básicas que busca la mezcla de colores para conseguir el efecto combinado de luz o pigmento. La luz blanca se produce de combinar el rojo, el verde y el azul, mientras que combinando el cian, magenta y amarillo, se produce el color neutro.

Como concepto se sabe que el color es luz así que al descomponer la luz encontramos que está compuesto por siete colores (existen otros muchos más pero que no son detectados por el ojo humano). Básicamente los colores se descomponen en dos tipos: primarios o colores luz y complementarios o colores pigmento.

Primarios o Colores Luz:

Son los tres colores principales de la composición de la luz, son también llamados los RGB (Red, Green, Blue). Estos colores son sustractivos, es decir que al interponerse uno contra otro reducen o cambian su color es por eso que la suma de estos tres colores luz Rojo Verde y Azul da origen al Blanco (LUZ).

Ej.: Rojo + Verde + Azul = Blanco (LUZ) Rojo + Azul = Amarillo

Cuando el ojo humano percibe un color, los colores que realmente están actuando son los que le hacen falta a este que vemos para convertirse en luz (blanco). Así, por ejemplo, cuando vemos el color rojo, en realidad los colores luz que actúan son Verde y Azul ; esto nos enseña que el efecto que producen los colores luz es opuesto a la realidad.

6.3.3.2 Tics

Según La Enciclopedia Libre Wikipedia:

http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n_y_la_comunicaci%C3%B3n#Enlace_s_externos Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC o bien NTIC para nuevas tecnologías de la información y de la comunicación) agrupan los elementos y las técnicas usados en el tratamiento y la transmisión de la información, principalmente la informática, Internet y las telecomunicaciones.

Por extensión, designan un sector de actividad económica.

«Las tecnologías de la información y la comunicación no son ninguna panacea ni fórmula mágica, pero pueden mejorar la vida de todos los habitantes del planeta. Se dispone de herramientas para llegar a los Objetivos de Desarrollo del Milenio, de instrumentos que harán avanzar la causa de la libertad y la democracia y de los medios necesarios para propagar los conocimientos y facilitar la comprensión mutua» (Kofi Annan, Secretario general de la Organización de las Naciones Unidas, discurso inaugural de la primera fase de la WSIS, Ginebra 2003)

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación ayudaría a disminuir la brecha digital aumentando el conglomerado de usuarios que las utilicen como medio tecnológico para el desarrollo de sus actividades.

Las TIC conforman el conjunto de recursos necesarios para manipular la información: los ordenadores, los programas informáticos y las redes necesarias para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla. Se puede clasificar las TIC según: Las redes, los terminales y los servicios.

6.3.4 Tendencias

6.3.4.1 Tendencias del Diseño

Según el Libro Actas de Diseño N°1, Encuentro Latinoamericano de Diseño "Diseño en Palermo" Comunicaciones Académicas, Agosto 2006, Buenos Aires, Argentina Tendencia es Propensión o

inclinación a dirigirse a determinado fin por lo tanto en el campo del diseño, en las palabras de Ángelo Uslenghi, coordinador de la Comisión de Estilo de la feria italiana de tejidos y accesorios Moda In (primavera/verano 2006): “Las tendencias son el resultado de la observación y el estudio detallado de las necesidades de la sociedad moderna. Nuestro entorno se convierte en una fuente de ideas creativas, además de expresar necesidades concretas: Necesidad de un sentido de seguridad y normalidad, deseo de lograr la integración cultural, necesidad de vivir en armonía con la naturaleza y búsqueda de un individualismo sano pero exuberante. La mirada certera de los profesionales que participan de este proceso de observación, que consideran también los desarrollos políticos y sociales generadores de cambios en el estilo y la cultura, se plasma en vívidas tendencias”

Una tendencia es una serie de señales que se desprenden de ciertos acontecimientos, estas señales nos indican hacia dónde se dirigirán las propuestas de diseño, todas ellas buscando satisfacer las diversas necesidades de las sociedades. Estas señales pueden surgir de distintas fuentes, pueden ser nacionales o locales, como también mundiales. La globalización nos lleva al surgimiento de macro tendencias globales, éstas pueden ser acontecimientos políticos, económicos, sociales, tecnológicos, culturales, etc., lo suficientemente importantes para que produzcan cambios en el inconsciente colectivo, pudiendo manifestarse como consecuencias directas concretas o expresadas en deseos más o menos abstractos.

6.3.4.1.1 Minimalismo

Según Huante Delgado Karina en el Módulo II Submódulo III ELABORACIÓN DE PÁGINAS WEB TEORÍAS DEL DISEÑO: MINIMALISMO Y CONCEPTUALISMO I.S.C. <http://www.slideshare.net/karina154/teoras-del-diseo> Se basa siempre en la utilización de elementos simples, en los que se basa en la reducción de que no importaba nada más objetos reales a formas que el objeto en sí, no hay título, simplificadas, geométricas, no existe una representación de impersonales y frías. La principal ventaja de minimalista no es una página con necesariamente un diseño minimalista es buen diseño, y un que se carga bien no rápidamente en el navegador minimalista.

Algunas pistas para identificar un diseño minimalista en una página web son: • Abundante uso de tonos grises/pastel, o incluso el blanco/negro • Logos aparentemente austeros, posiblemente fotos con macro o alguna paranoia asombrosa • Tipografías muy pequeñas, casi ilegibles • Uso de texturas como fondos, o tintas planas • Bordes fuera de lo común, enlaces que brillan cuando se pasa el cursor por encima, etc. • Menos del 35% del área de la página tiene contenido En ocasiones, sin embargo, la pequeñez de la letra, las tipografías rebuscadas, los colores pálidos, pueden conducir al visitante a cierto aburrimiento, incluso a una molesta sensación de vacío

6.3.4.2 Tendencias de la web

Según la web Estudio Creativo <http://www.estudio-creativo.com/2012/02/tendencias-de-diseno-web-2012/> Las tendencias web cambian constantemente el responsive design parece haber llegado para convertirse en una manera estándar de entender el futuro de la web.

Existen cambios en los botones, que crecen para adaptarse a los dispositivos táctiles (48px parece ser la superficie estándar para el cómodo uso con los dedos) y de como el mundo táctil se fusiona con el viejo mundo de escritorio. Algunas de las tendencias web más recientes son:

6.3.4.2.1 Enormidad y tipografía hardcore

Todo parece llevar a la enormidad, posiblemente influenciado por los nuevos formatos táctiles que se sienten más cómodos con botones y tipografías grandes. Precisamente las

tipografías están creciendo bastante en muchas páginas de inicio y aumentando su “descaro” a la hora de utilizar tipografías que se salen de la norma, algo tradicionalmente tabú en el medio web.

6.3.4.2.2 Imágenes a pantalla completa

La enormidad parece funcionar especialmente con las buenas fotografías. Una buena imagen puede vestir una página mejor que muchos recursos de diseño y todos prefieren ojear fotos antes que leer textos.

Es un formato con sus limitaciones pero totalmente indicado para aquellos escenarios donde las fotos van a decir más que cualquier cosa que se diga. Lo aplican en webs hoteleras como la de Atlantis Bahía Real, donde las imágenes venden al hotel de una manera que es muy acertada.

Este formato ya es algo clásico y quizá tenga que buscar la manera de encajar en la tendencia responsive design.

6.3.4.2.3 Animaciones sin flash

Especialmente gracias a CSS3, parece que las animaciones ahora están al alcance de una manera amigable, sin flash y ni siquiera JavaScript. ¿Qué mejor que controlarlo todo desde la hoja de estilos css?

Se espera que internet Explorer 7 y 8 caduquen pronto para que la web pueda seguir su camino, Windows 8 barrerá a todos los XP y así la gente podrá actualizarse a internet 9+.

6.3.4.2.4 Sitios de una sola página

Se refiere al típico sitio de una página, esto es fusionar el concepto de un Slider y de un vídeo, presentando una animación secuencial a medida que baja haciendo scroll. Escapan un poco del concepto clásico de lo que es una página web, pero son realmente fantásticos y sí tienen mucho sentido en ciertos escenarios tipo “landing page”, especificaciones de producto, etc.

Últimamente se están viendo muchas páginas de coches en este formato.

6.3.4.2.5 Parallax

Esta técnica dota de profundidad a las webs, y se suele usar en sitios de una sola página. Cada día se ve más, aunque deja casi siempre con una sensación agrídulce. Es un efecto que puede “embellecer” en casos muy concretos, pero los usos intensivos, especialmente en formatos de una sola página con mucho scroll son cargantes.

CAPITULO VII: PROCESO DE DISEÑO Y PROPUESTA PRELIMINAR

7.1 APLICACIÓN DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA EN EL MARCO TEÓRICO:

Para llevar a cabo la realización y diseño del Sitio Web, se analizó la información obtenida en el marco teórico y el perfil del cliente, con el fin de generar respuesta a los objetivos planteados para el proyecto a través de la definición de las ciencias auxiliares más importantes y relevantes. Ayudarán en el proceso del sitio web para Guatemala's International Model United Nations en el que se evaluaron todos los aspectos para hacer una correcta aplicación de las técnicas y métodos para el proceso de diseño. Aquí es donde se aplican las ideas y los fundamentos de la comunicación y el diseño para presentar una propuesta preliminar.

7.1.1 Aplicación de la Semiología dentro del Sitio Web

La semiología es una ciencia que estudia la vida de los signos en la vida social. Representa la forma en qué se comunica y cómo se comunican los mensajes publicitarios. Es una herramienta primordial en la elaboración y transmisión de mensajes por medio de imágenes, símbolos o signos.

En éste proyecto se utiliza en la denotación y connotación que tienen los colores y las formas por el usuario. Debido a esta ciencia se realizaron los elementos gráficos adecuados de acuerdo con su color y forma para transmitirlo al grupo objetivo.

7.1.2 Aplicación de la Semiología de la imagen dentro del Sitio Web

La semiología de la imagen es un conjunto de signos distribuidos en un espacio plano. Estos signos determinan sobre la base de una selección mediante juicios perceptuales visuales y estos se estructuran mediante dos elementos; el significante y el significado.

Por tal motivo, en la elaboración del sitio web, la semiología de la imagen es una parte fundamental, ya que por medio de esta de esta ciencia se eligieron las imágenes adecuadas y la forma para plasmarlas en el diseño del Sitio Web.

7.1.3 Aplicación de la semiología de la comunicación dentro del Sitio Web

La semiología de la imagen es una corriente de la semiología que reconoce en la intención de comunicar el criterio fundamental y exclusivo que delimita el campo de la semiología. Por lo tanto, se utilizará en el Sitio Web al estudiar que la cultura es comunicación y por medio de esta se comprenden mejor las cosas. Gracias al estudio de la semiología de la comunicación se plasmó de mejor forma la idea del diseño del Sitio, con el fin de llegar al usuario de una mejor manera.

7.1.4 Aplicación de la Sociología dentro del Sitio Web

La sociología es la ciencia que entiende e interpreta la acción social y nos permite explicar causalmente en su desarrollo y efecto. Según el sociólogo Max Weber, por medio de métodos sistemáticos de investigación científica, empíricos, análisis de datos, elaboración de teorías y valoración lógica de los argumentos, identifica los problemas de la sociedad y la relación entre los individuos.

La sociología se utilizó en este proyecto para determinar el perfil geográfico, pictográfico y conductual del grupo objetivo al que está dirigido el proyecto. Esta ciencia permitió la evaluación de las características del usuario. Se identificó la población y la muestra con la que se examinaron las necesidades, de acuerdo al contenido y al diseño del sitio web.

7.1.5 Aplicación de las Tecnologías informativas de la comunicación dentro del Sitio Web

Las tecnologías de la información y de la comunicación son de gran importancia en la web debido a que son parte de la constante evolución que la tecnología tiene en la realización del Sitio Web. Ayudan a entender lo conceptualista dentro del campo virtual, permite ordenar las ideas. Asimismo dar a conocer el mensaje a los usuarios. Las TIC conforman el conjunto de recursos necesarios para manipular la información: los ordenadores, los programas informáticos y las redes necesarias para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla, por tal razón fue parte fundamental para la realización del Sitio.

7.1.6 Aplicación de la Economía dentro del Sitio Web

La economía es una ciencia que apoya el manejo adecuado de los recursos para satisfacer las necesidades del ser humano en este caso de la organización Gtimun, Por lo tanto, el desarrollo de un sitio web creará nuevas oportunidades dentro del mundo virtual y añadirá valor agregado a la sociedad tecnológica.

7.1.7 Aplicación de las Tendencias del Diseño dentro del Sitio Web

La tendencia utilizada dentro del sitio web se inclina al minimalismo, la que se basa en la utilización de elementos simples, lo que permite el fácil acceso de los usuarios y una comprensión más eficaz. Ayudarán a definir cómo se desea crear el sitio web, ya que a través de las mismas se obtendrá la fusión creativa para lograr la armonía del sitio web de Gtimun y conseguir el objetivo deseado dentro de los estudiantes.

7.1.8 Aplicación de la Teoría del color dentro del Sitio Web

La teoría del color dentro del sitio web, sirve para saber la implementación correcta de cada color en cada elemento que se vaya a utilizar y el impacto que puede tener en el espectador. El sitio web de Gtimun será la imagen principal de la organización. Por lo tanto, se debe asegurar que transmita la imagen adecuada al cliente y que se sienta a gusto al estar dentro del sitio. La teoría del color influye en el humor y en las emociones de las personas, pueden beneficiarlas a las o perjudicarlas; es por este motivo que los colores deben ser utilizados adecuadamente. En base a la teoría del color se elegirán los colores del diseño del sitio, colores que transmitan confianza y formalidad a la organización.

7.1.9 Aplicación de las Teorías del diseño dentro del Sitio Web

La teoría del diseño es toda generalización relativa a los principios, las reglas y las normas que sirven para conocer y relacionar determinado orden de fenómenos. Permiten establecer nuevas formas de aplicarla, obviamente bajo otras variables. Con su esencia permite clarificar un fenómeno o un recorte de la realidad. Así, explicar mejor las cosas, es por eso que las teorías del diseño dentro del sitio web sirven para comunicarse con los usuarios por medio del diseño y transmitir el mensaje deseado y que sea recibido.

7.1.10 Aplicación de las Tendencias de la web dentro del Sitio Web

Las tendencias de la web son parte fundamental para la elaboración del sitio, sirven para tener clara la línea a la que se inclinará para la realización del proyecto. De acuerdo al grupo objetivo al que se dirige, son actualizadas constantemente y pueden ser vistas en cualquier sitio del internet. Estas imágenes nos darán un enfoque de cuáles son las tendencias que se manejan en el diseño en general, para que de esta forma nos inspiremos y podamos realizar nuestros propios diseños, ya sean

basados en los vistos o simplemente estar informados de lo más novedoso en esta área y realizar un sitio actualizado conforme a las tendencias mas recientes.

7.2 CONCEPTUALIZACIÓN:

7.2.1 MÉTODO: MAPA MENTAL

Los mapas mentales sirven para la exploración profunda del problema, la generación de ideas gestionan el flujo de información que utilizamos diariamente y nos facilita la organización del pensamiento en forma de un esquema sencillo, con el objetivo de tener visión mas clara y global de las cosas y darle soluciones creativas.

El mapa mental se aplica por medio de una representación gráfica de un tema o concepto plasmado en una hoja de papel, empleando dibujos sencillos; escribir palabras claves propias, utilizar colores, códigos, flechas, de tal manera que la idea principal quede al centro del diagrama y las ideas secundarias fluyan desde el centro y así enlazarlas con las demás ideas.

Este método es una técnica creada por Tony Buzan, investigador en el campo de la inteligencia y presidente de la Brain Foundation.

Este instrumento de análisis, simple y práctico permite incrementar el rendimiento personal, la agilidad mental , así como la capacidad de asimilar y procesar cualquier tipo de información .

Para su elaboración se siguen los siguientes pasos:

- Se toma una hoja de papel, grande o pequeña, según sea un mapa grupal o individual.
- El problema o asunto más importante se escribe con una palabra o se dibuja en el centro de la hoja.
- Los principales temas relacionados con el problema irradian de la imagen central de forma ramificada.
- De esos temas parten imágenes o palabras claves que trazamos sobre líneas abiertas, sin pensar, de forma automática pero clara.
- Las ramificaciones forman una estructura nodal.

Aplicación del método Mapa Mental

El concepto de diseño que se seleccionó se basa en criterios, requerimientos, objetivos e ideas destacadas dentro del mapa mental que se hizo con anterioridad. Para determinar el concepto de diseño se propusieron diferentes frases, que ayudaron a identificar cuál sería el concepto de diseño que se utilizaría en el Sitio Web.

Mapa Mental



Las frases propuestas fueron las siguientes

- Conexión con el mundo
- Aprendizaje virtual
- Estudiantes en desarrollo
- Deseo de aprender
- Unión educativa
- Intercambio de sabidurías
- Unidos por la educación
- Globalizando el mundo
- Formando profesionales
- Fortaleciendo destrezas
- Naciones Unidas por la educación
- Uniendo al mundo
- Naciones educando
- Cambiando a la sociedad

7.2.2 DEFINICIÓN DEL CONCEPTO:

Después de haber analizado las propuestas se determinó que el concepto más adecuado para este proyecto es

UNIDOS POR LA EDUCACIÓN

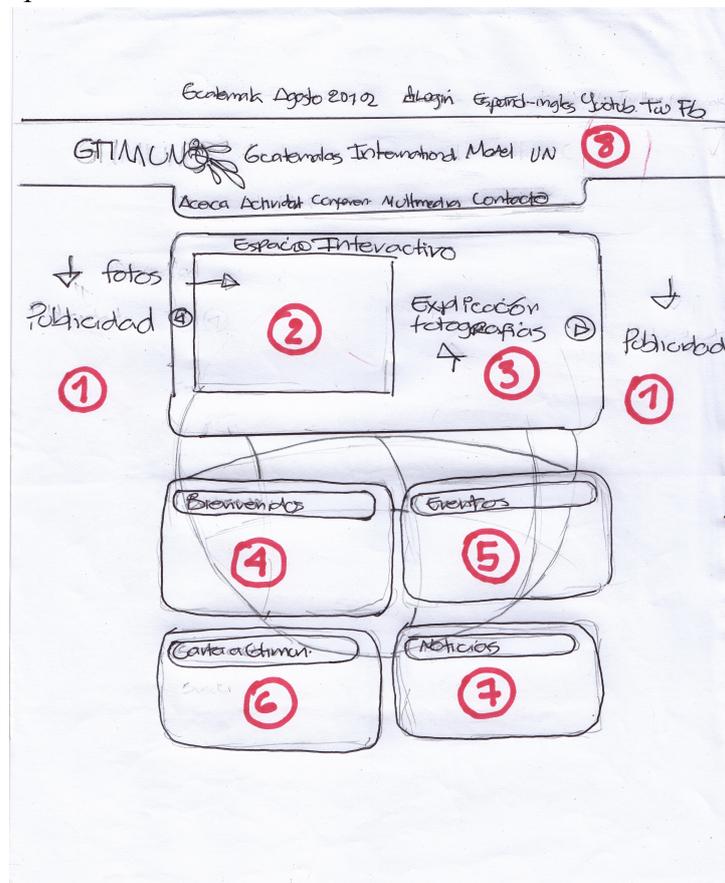
PORQUÉ

Se utilizó este concepto debido a que la organización Gtimun es un modelo de naciones unidas dispuesto a educar y ayudar a los jóvenes adultos guatemaltecos a desarrollar sus habilidades profesionales, la organización y Guatemala unidas fortalecen y educan a la sociedad guatemalteca.

7.3 BOCETAJE

Primeros Bocetos a dibujo natural.

Boceto 1: Página principal



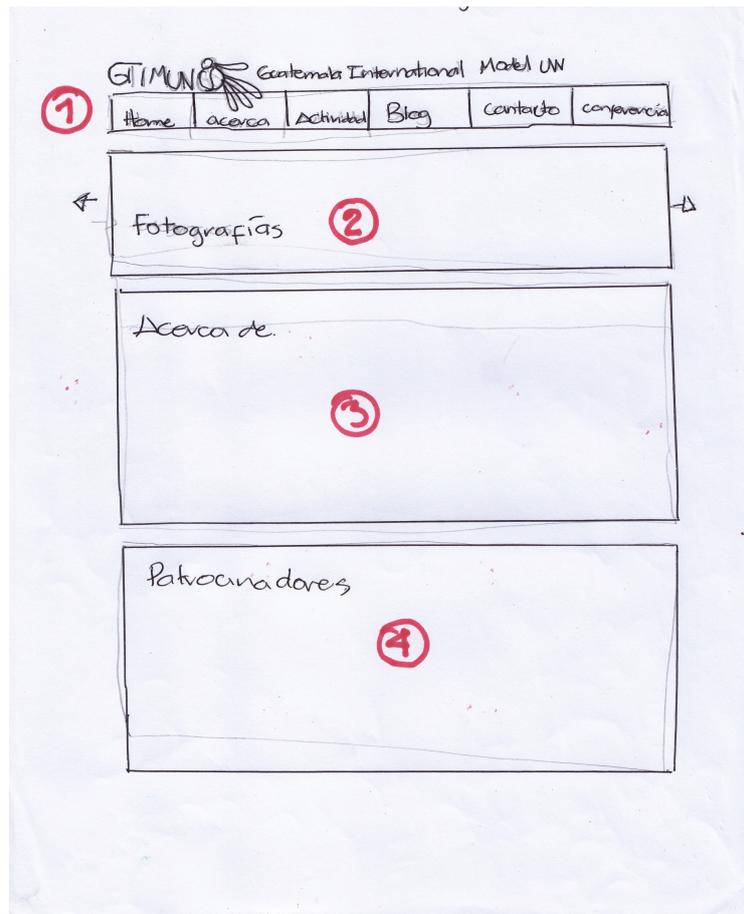
Partes

1. Área publicidad
2. Fotografías
3. Explicación de fotografías
4. Bienvenidos
5. Eventos
6. Carta a GTIMUN
7. Noticias
8. Encabezado (logo y menús)

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDO

Boceto de la página principal en el que se tomó la decisión de hacerlo mas dinámico incluyendo en el fondo una ilustración de un mundo que representa el logo de la organización.

Boceto 2: Página principal



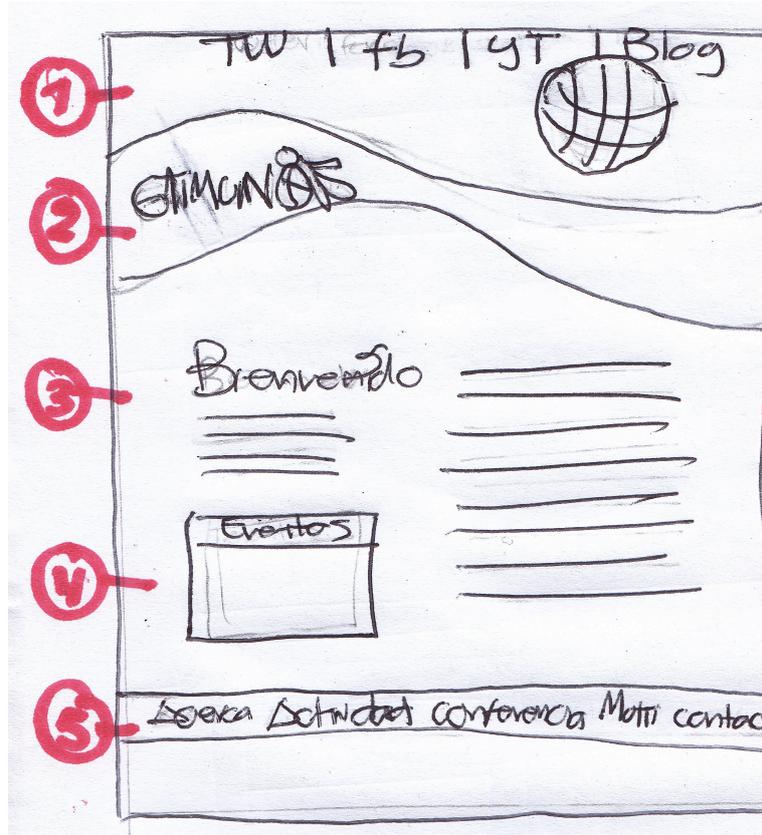
Partes:

1. Encabezado (logo y menús)
2. Fotografías
3. Acerca de
4. Patrocinadores

DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO

En este boceto se propuso un diseño web sobrio y simple, pero no se adecua a la imagen moderna y dinámica que se le quiere dar a la empresa.

Boceto 3: Página principal



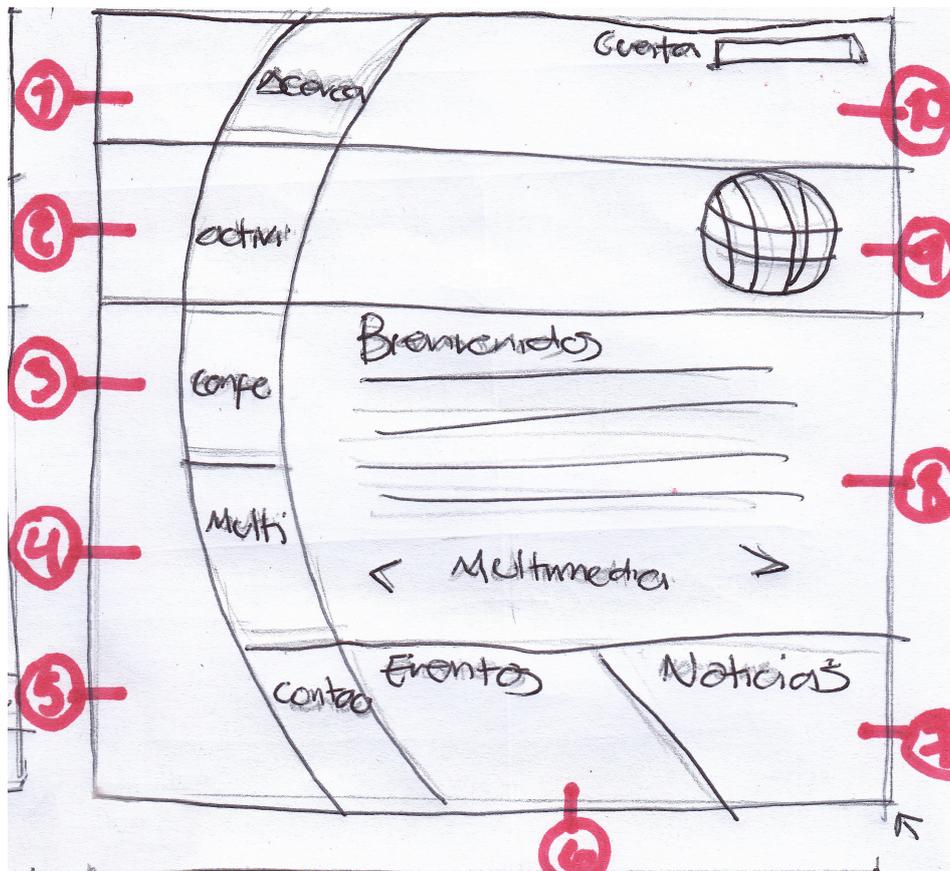
Partes

1. Ingreso a redes sociales de la organización
2. Logo de la organización
3. Bienvenidos y acerca de.
4. Eventos
5. Menús

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDO

En este boceto se agregó el diseño de un encabezado en forma de ola y el menú de contenido en la parte inferior.

Boceto 4: Página principal



Partes

1. Acerca
2. Actividades
3. Conferencias
4. Multimedia
5. Contacto
6. Eventos
7. Noticias
8. Bienvenidos y multimedia
9. Logo
10. Ingreso a cuenta de la organización

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDO

En este boceto se utilizó un menú en la parte izquierda de forma circular, que le agrega dinamismo a la página representando el logo de la organización. (Este boceto es una de las propuestas a digitalizar.)

Boceto 5: Página principal



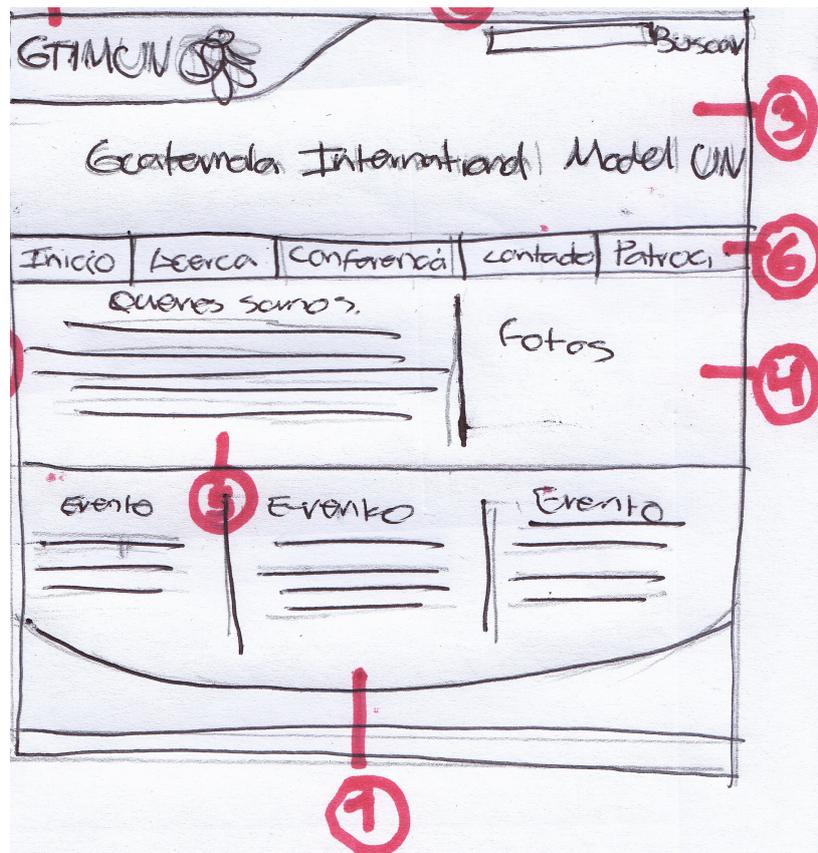
Partes

1. Encabezado (logo)
2. Carta a Gtimun
3. Cuenta
4. Acerca de
5. Bienvenidos
6. Fotos
7. Menús

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDO

Este boceto tiene un diseño muy simple y en la parte inferior un diseño de la silueta del quetzal, que aparece en el logo de la empresa.

Boceto 6: Página principal



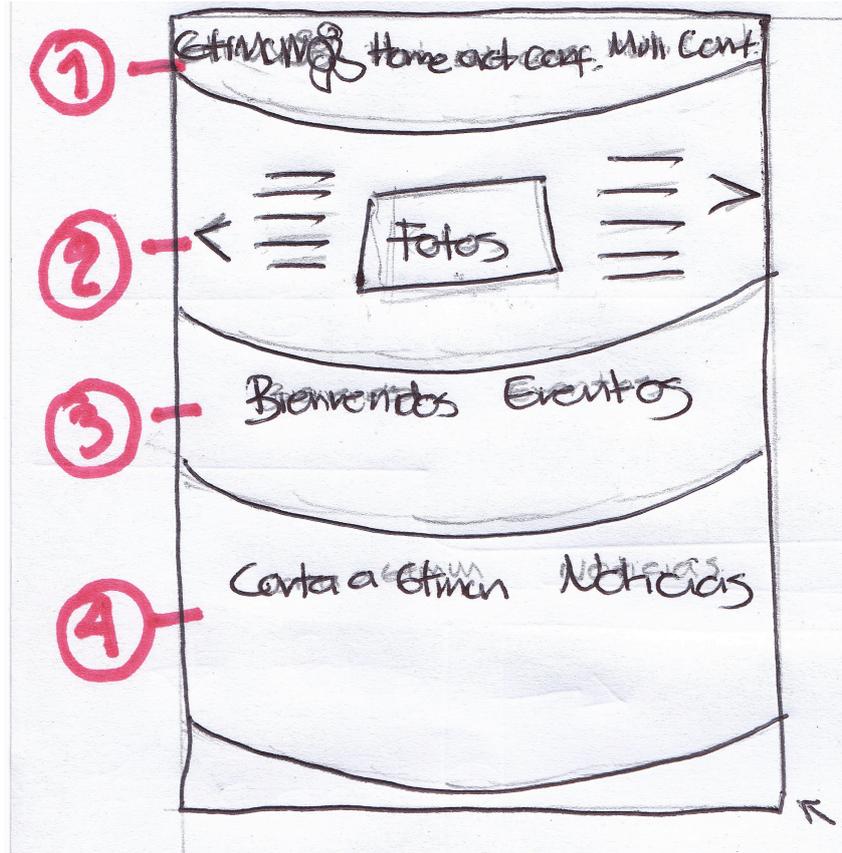
Partes

1. Eventos
2. Logo
3. Encabezado (nombre de la organización y área de búsqueda)
4. Fotos
5. Quiénes somos
6. Menús (inicio, acerca de, conferencias, contacto, patrocinadores)

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDO

Este boceto tiene un diseño simple y poco dinámico.

Boceto 7: Página principal



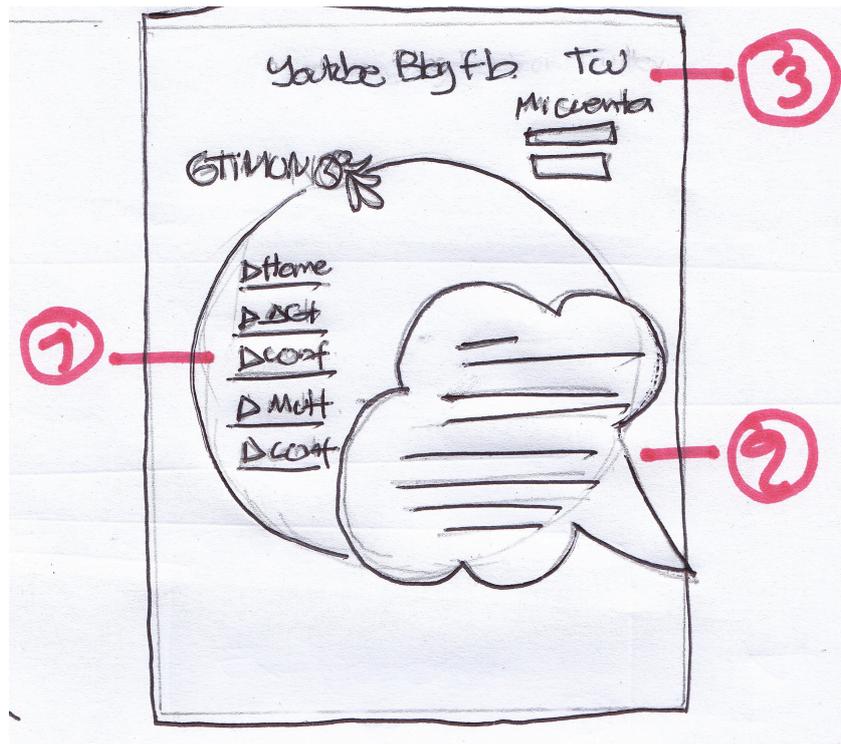
Partes

1. Encabezado (logo y menús)
2. Espacio multimedia
3. Área bienvenidos y eventos
4. Carta a Gtimun y Noticias

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDO

Este boceto fue diagramado con líneas curvas que representan la forma del mundo, visto de forma frontal (Este boceto es una de las propuestas a digitalizar.)

Boceto 8: Página principal



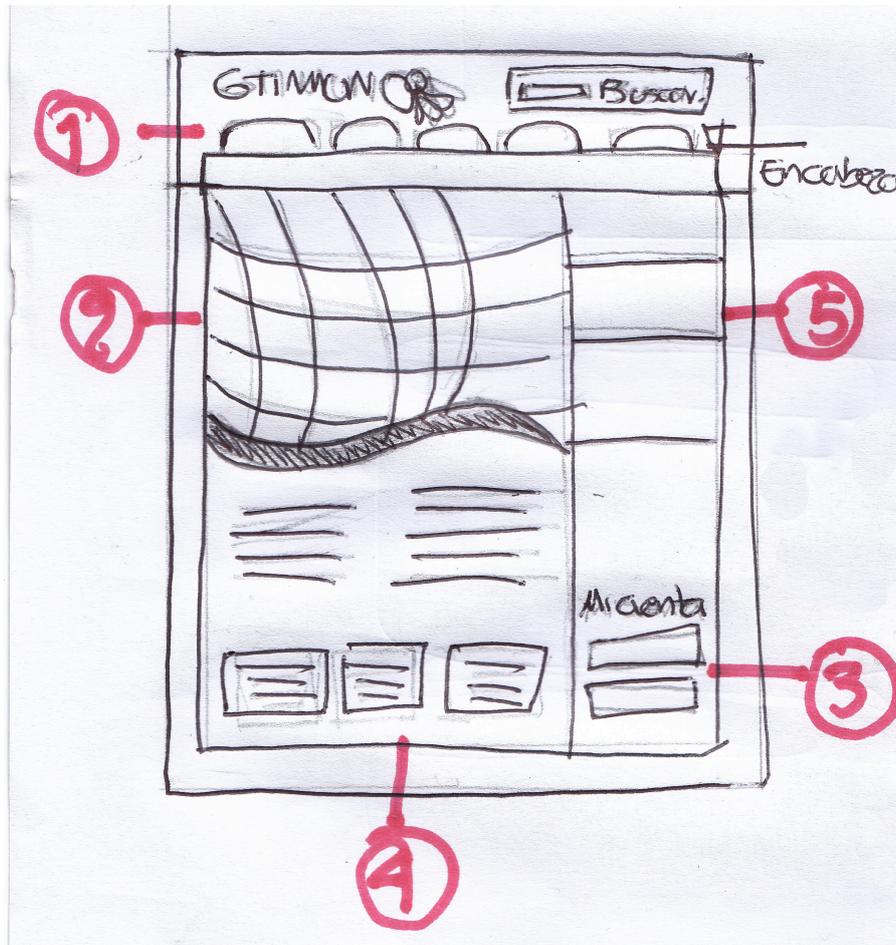
Partes

1. Menús
2. Despliegue de los menús
3. Menús a redes sociales e ingreso a cuenta de la organización

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDO

Este boceto tiene un diseño más informal pero no transmite la seriedad de la organización.

Boceto 9: Página principal



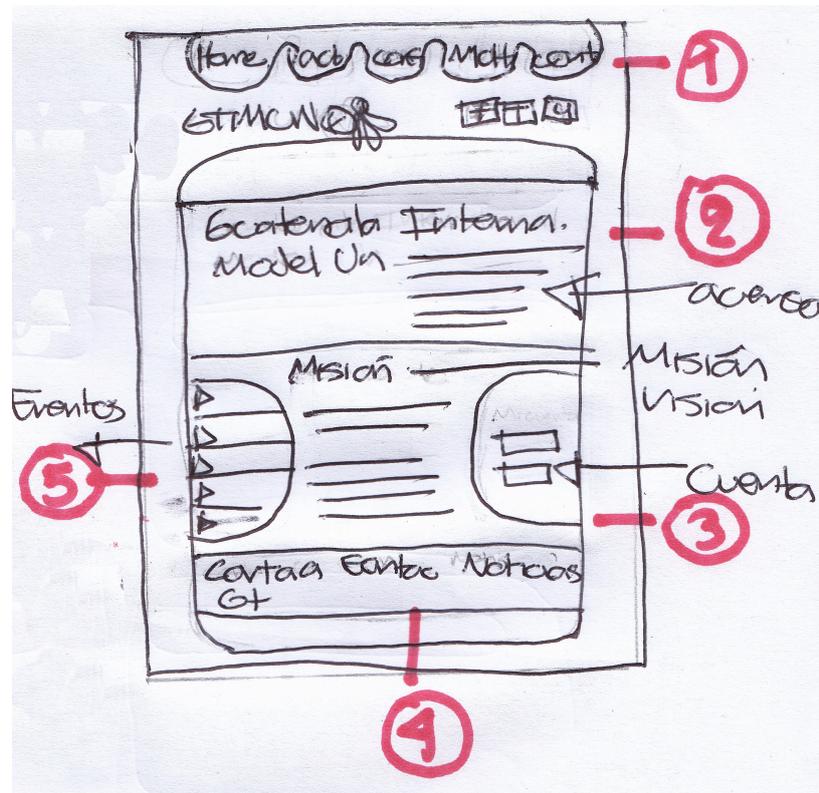
Partes

1. Encabezado (logo, menús, buscar.)
2. Imagen de un mundo de acuerdo al logo
3. Ingreso a cuenta de la organización
4. Eventos
5. Actividades

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDO

Este boceto tiene un diseño muy lineal y poco dinámico.

Boceto 10: Página principal



Partes bocetos inferior derecho

1. Encabezado (logo, menú y redes sociales)
2. Acerca de
3. Cuenta de la organización
4. Carta a Gtimun, Noticias
5. Eventos, misión y visión.

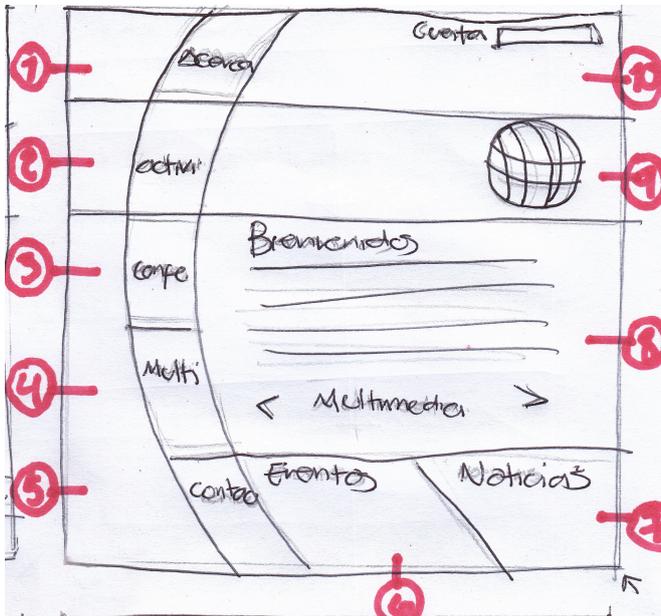
DESCRIPCIÓN DE CONTENIDO

Este boceto no representa el dinamismo que se le quiere proyectar a la imagen de la organización.

Bocetos elegidos para digitalizar: 2

De los 10 bocetos hechos, los dos anteriores fueron elegidos para digitalizarse y de estos sacar una sola propuesta final. Se eligieron por la diagramación en forma circular, relacionada con el mundo que contiene el logotipo, para brindarle una imagen dinámica e interactiva a la empresa y al concepto de educación que representa.

Boceto 1: Página principal



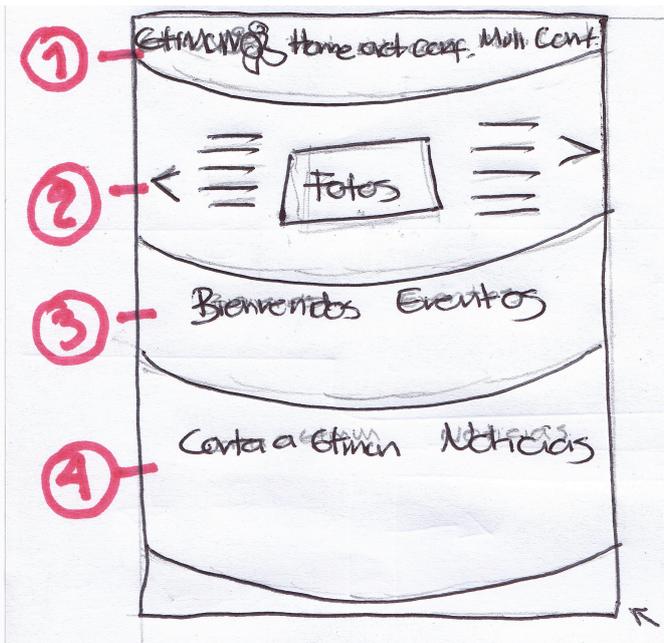
Partes

1. Acerca
2. Actividades
3. Conferencias
4. Multimedia
5. Contacto
6. Eventos
7. Noticias
8. Bienvenidos y multimedia
9. Logo
10. Ingreso a cuenta de la organización

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDO

En este boceto se utilizó un menú en la parte izquierda de forma circular, que le agrega dinamismo a la página que representa el logo de la organización.

Boceto 2: Página principal



Partes

1. Encabezado (logo y menús)
2. Espacio multimedia
3. Área bienvenidos y eventos
4. Carta a Gtimun y Noticias

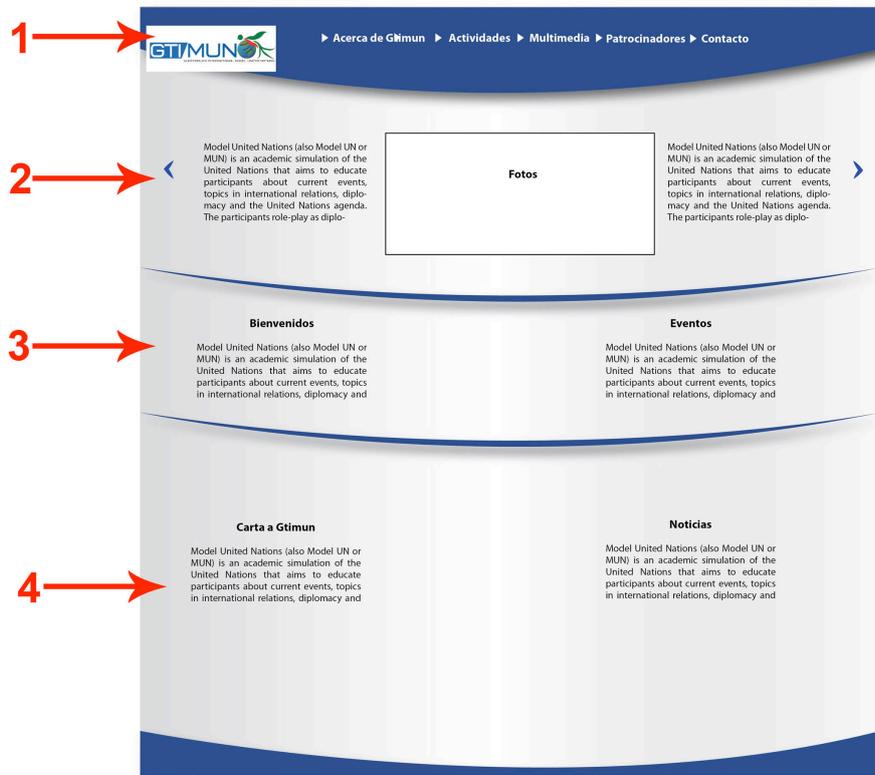
DESCRIPCIÓN DE CONTENIDO

Este boceto fue diagramado con líneas curvas representando la forma del mundo, visto de forma frontal.

Bocetos digitalizados

Estos son los dos bocetos elegidos previamente digitalizados, con los colores elegidos de acuerdo al logo de la organización. Se colocó un texto para visualizar el lugar donde estará originalmente.

Boceto digitalizado 1: Página Principal

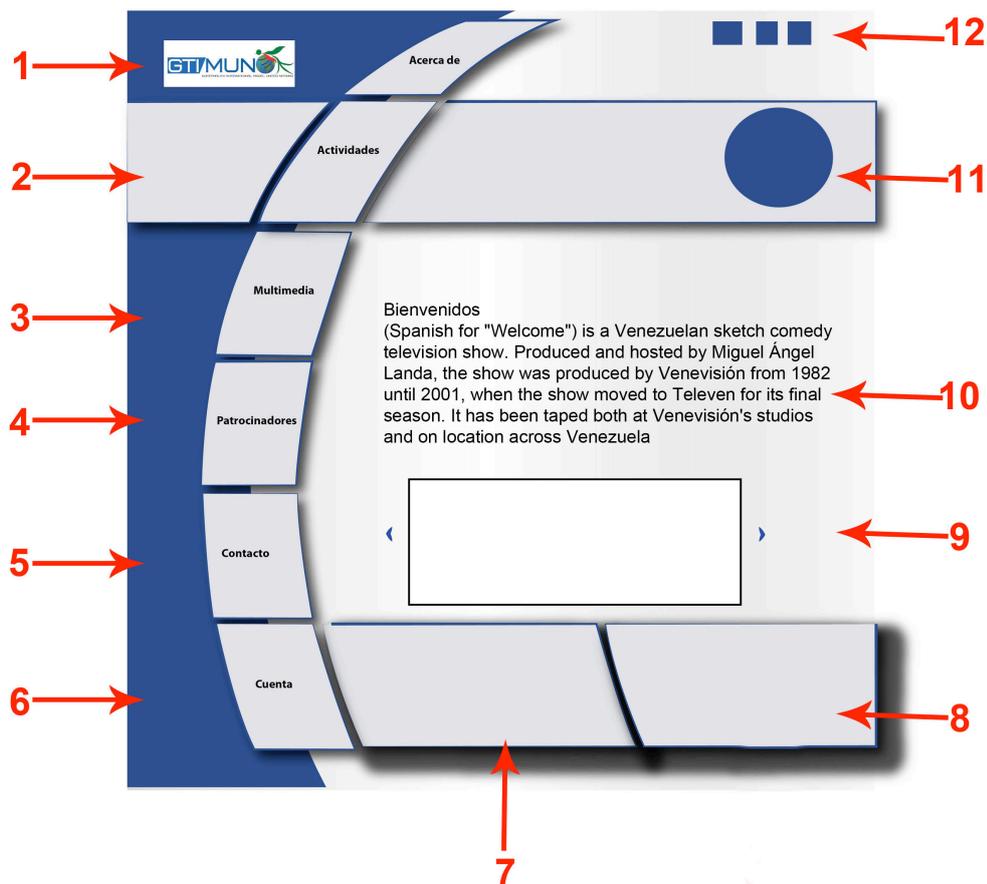


Partes

1. Encabezado (logo y menús)
2. Espacio multimedia
3. Área bienvenidos y eventos
4. Carta a Gtimun y Noticias

Este diseño de sitio web (home page) se diagramó pensando en el dinamismo que se le quiere conferir a la imagen de la empresa, dinamismo que refleje que la educación hoy en día debe de ser más dinámica, interactiva y novedosa. El diseño incluye los colores institucionales de la empresa, el logo bien identificado, colores contrastados y buen uso de luz y sombra. El diseño de los textos se realizó por importancia de los mismos, así: el encabezado con el logo y el menú está de primero, seguido por el espacio de multimedia, el área de ingreso de datos del usuario e información de eventos y por último el área de feedback y notificaciones de eventos próximos y anteriores.

Boceto digitalizado 2: Página Principal



Partes:

1. Acerca de
2. Actividades
3. Multimedia
4. Patrocinadores
5. Contacto
6. Cuenta
7. Eventos
8. Noticias
9. Fotos
10. Bienvenidos
11. Mundo
12. Accesos a redes sociales.

En este diseño se diagramó el menú del sitio en forma circular, para conferirle a la imagen dinamismo de un mundo que gira. Se utilizaron los colores institucionales de la empresa, animación con un mundo giratorio y espacio centrado para el despliegue de sub menús e información.

7.3.1 Tabla de requisitos

TABLA DE REQUISITOS			
Concepto: Unidos por la educación			
Elemento Gráfico	Propósito	Técnica	Emoción o Sensación
Color: Azul, verde, rojo, negro, blanco	Implementar los colores del logotipo en la diagramación y diseño del sitio web	Gris como color de fondo con una opacidad de 30 % intercalado con azul solido en algunas partes de la diagramación	El color azul como formalidad. El color rojo como deseo El color verde como crecimiento El color negro como orden El color blanco como optimismo
Forma: Rectángulos con formas redondeadas a los lados Redondeados	Elaborar las formas adecuadas para a diagramación del sitio web la cual consistirá en rectángulos con formas redondeadas a los lados	Se utilizará el programa photoshop y Illustrator para la diagramación de las formas del sitio	Rectángulos, Dinamismo
Imagen: <u>Logotipo Gtimun, fotografías de eventos, mundo quetzal</u>	Implementar el mundo al realizar la diagramación del sitio web dándole formas circulares al sitio. Implementar el logotipo dentro del sitio web.	Se utilizará el programa Illustrator y photoshop para diseñar las formas que se implementaran en la diagramación	Logo, mundo, quetzal: Unión
Fotografía:	Implementar las fotografías realizadas por la organización en el sitio web	Se utilizará photoshop para la edición de las fotografías	Confianza
Video:	Implementar los videos realizados por la organización en el sitio web	Se utilizará imovie para la edición del video	Entusiasmo
Simbología	Elaborar los iconos necesarios para vincular el sitio web a las redes sociales	Los iconos que se utilizaran son los iconos originales de las páginas respectivas	Unión
Línea	Elaborar el diseño del sitio web por medio de líneas rectos y curvas	Se utilizaron los programas de Illustrator para diseñar las formas e implementarlas líneas correspondientes	Estabilidad

SopORTE Técnico	Implementar un área en la que se diseñará un espacio de contacto entre los Profesionales y la Organización	Se utilizará el programa de Dreamweaver	Tranquilidad
Retícula	Se elaborará una retícula en columnas y jerárquica con el fin de separar distintos tipos de información y que se vea más amplio y atractivo.	Se utilizará Dreamweaver para elaborar la retícula del sitio web	Seriedad
Columnas	Se implementarán 2 columnas para colocar la información y separarla una de otra.	Se utilizará Dreamweaver para elaborar las columnas del sitio web	Estabilidad

TIPOGRAFÍAS

MYRIAD PRO

Murciélago 12345678910,.

Murciélago 12345678910,.

THONBBURI

Murciélago 1 2345678910,.

VERDANA

Murciélago 12345678910,.

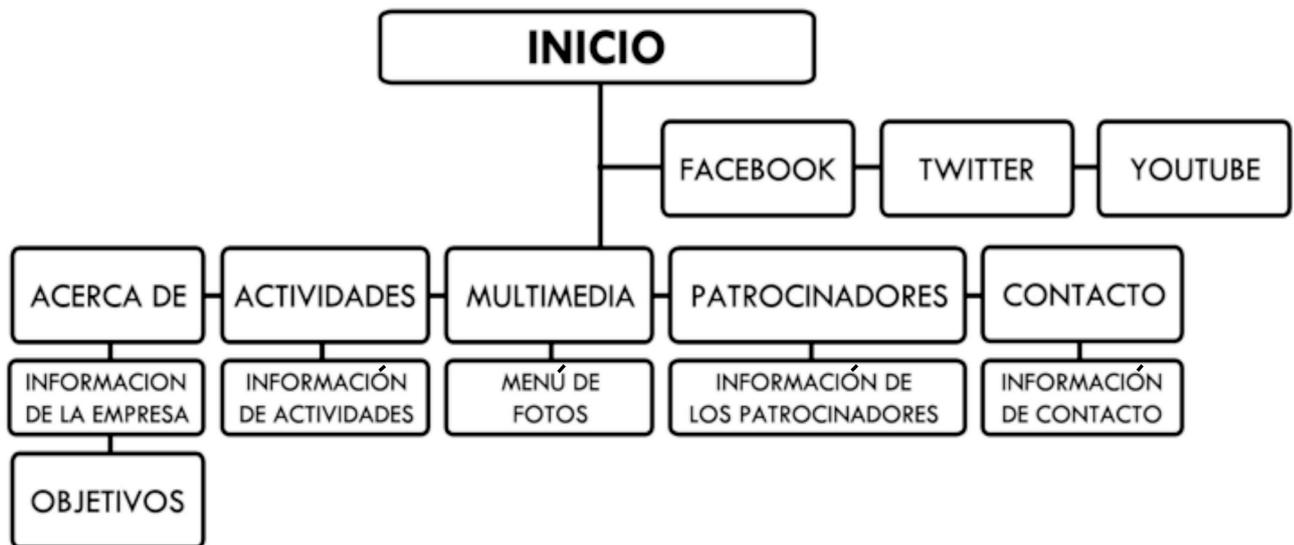
Murciélago 12345678910,.

Krungthep

Murciélago 12345678910,.

7.4 PROPUESTA PRELIMINAR

MAPA DEL SITIO



El tamaño de la página es de 1230 píxeles de ancho por 1250 de largo. Diagramación en Photoshop con las mismas dimensiones y página web en Dreamweaver. Tipo de documento XHTML 1.0 transaccional y codificación Unicode 5.0 UTF-8.

Esta propuesta preliminar reúne los requisitos pensados por el cliente, para el diseño del sitio Web funcional, debido a las siguientes características:

- Tiene los colores institucionales de la empresa.
- El diseño es circular para crear la sensación de dinamismo de un mundo que gira.
- Los tonos y colores se escogieron para que tengan alto contraste.
- El diseño es funcional y agradable a la vista.

En el despliegue de la página de inicio se manejó un diseño que incluye las 3 redes sociales más utilizadas por los estudiantes y que directamente ayudan a la empresa a manejar de manera positiva y más direccionada información necesaria para el usuario.

Tiene un primer submenú de ACERCA DE, donde se da toda la información concerniente a la empresa, su historia, la misión, visión y objetivos; otro submenú sobre las ACTIVIDADES, en donde se detallan actividades futuras y pasadas de la empresa; submenú de MULTIMEDIA, que incluye fotos, videos y evidencia de eventos e información, un submenú que informa sobre los PATROCINADORES actuales y la información necesaria para ser uno de ellos y el submenú sobre la información de CONTACTO con la empresa, resolución de dudas y llenado de formularios.

HOME



GTIMUN es un simulacro de Naciones Unidas en Guatemala dirigido por jóvenes, que trabaja para jóvenes generando espacios de formación diplomática para crear, desarrollar y establecer la cultura del Modelo de Naciones Unidas en Guatemala.

Copyright 2012 GTIMUN. Todos los derechos reservados.

ACERCA DE



NUESTRA HISTORIA

Los Modelos de Naciones Unidas –MNU- o también conocido como MUN (por sus siglas en inglés, Model United Nations) son un simulacro de la Asamblea General y de otros órganos multilaterales de la Organización de Naciones Unidas (ONU), que se realiza en diferentes países y ciudades del mundo. En la actualidad, dicha actividad se lleva a cabo en más de 30 países, siendo el simulacro más antiguo y grande del mundo, el celebrado por la Universidad de Harvard. Asimismo, existe una participación activa de los países latinoamericanos en los simulacros o conferencias modelo, como el caso de México, que es considerado uno de los más antiguos por contar con una trayectoria de más de veinte años. Por otra parte, países sudamericanos, como Brasil y Colombia, cuentan con un ejercicio de conferencias modelo de Naciones Unidas a nivel regional e internacional.

En el plano regional, en Centro América existen ejercicios de conferencias modelo de Naciones Unidas, como el caso de Costa Rica, que solamente es a nivel nacional. Honduras cuenta con un simulacro de la Organización de los Estados Americanos (OEA). Consecuentemente, surge el interés de crear un Modelo Internacional de Naciones Unidas en la ciudad de Guatemala.

En 2011, se celebró en Guatemala la primera experiencia de una conferencia modelo a nivel nacional y universitario, creando lo que hoy se conoce como Guatemala's International Model United Nations –GTIMUN-. Siendo este el primer proyecto que se llevó a la práctica en el país, promoviendo una gran oportunidad de innovación.

NUESTRA MISION

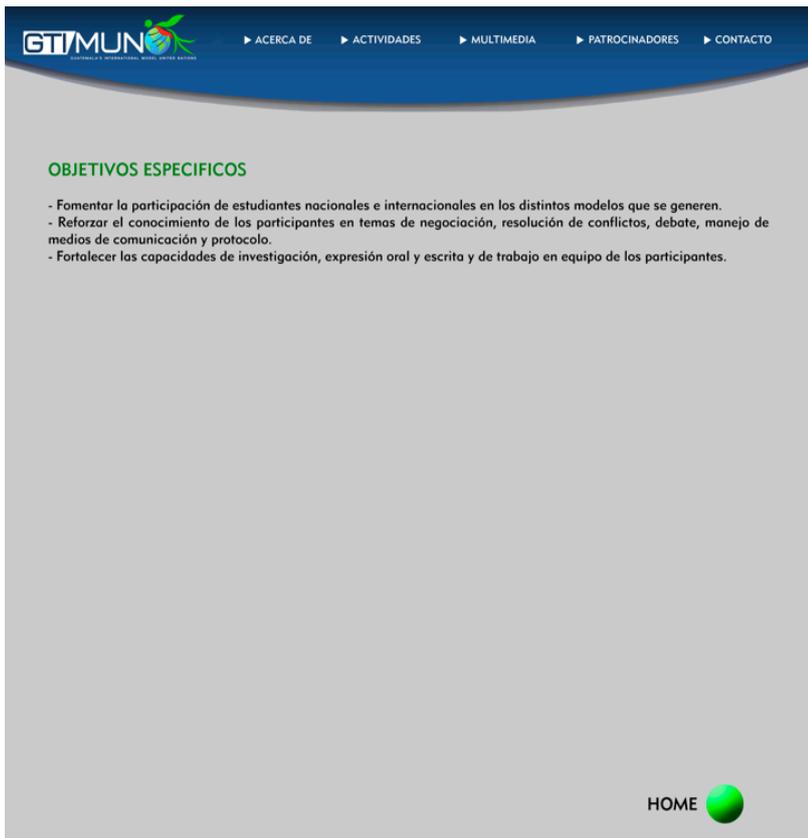
GTIMUN es una ONG dirigida por jóvenes profesionales especializados que trabaja para jóvenes con deseos de superarse. GTIMUN busca generar espacios de formación diplomática, política y ciudadana a través de la creación, el desarrollo y el establecimiento de eventos en los cuales implementará actividades como cursos, talleres, modelos y conferencias para promover un cambio en Guatemala.

OBJETIVO

GTIMUN es una ONG dirigida por jóvenes profesionales especializados que trabaja para jóvenes con deseos de superarse. GTIMUN busca generar espacios de formación diplomática, política y ciudadana a través de la creación, el desarrollo y el establecimiento de eventos en los cuales implementará actividades como cursos, talleres, modelos y conferencias para promover un cambio en Guatemala.

SIGUIENTE 

ACERCA DE 2



The screenshot shows the 'ACERCA DE 2' page. At the top, there is a blue navigation bar with the GTIMUN logo on the left and five menu items: 'ACERCA DE', 'ACTIVIDADES', 'MULTIMEDIA', 'PATROCINADORES', and 'CONTACTO'. Below the navigation bar, the page has a light gray background. The section title 'OBJETIVOS ESPECIFICOS' is in green. It is followed by a list of three bullet points. At the bottom right, there is a 'HOME' link next to a green circular icon.

GTIMUN
CONFERENCIA INTERNACIONAL DE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

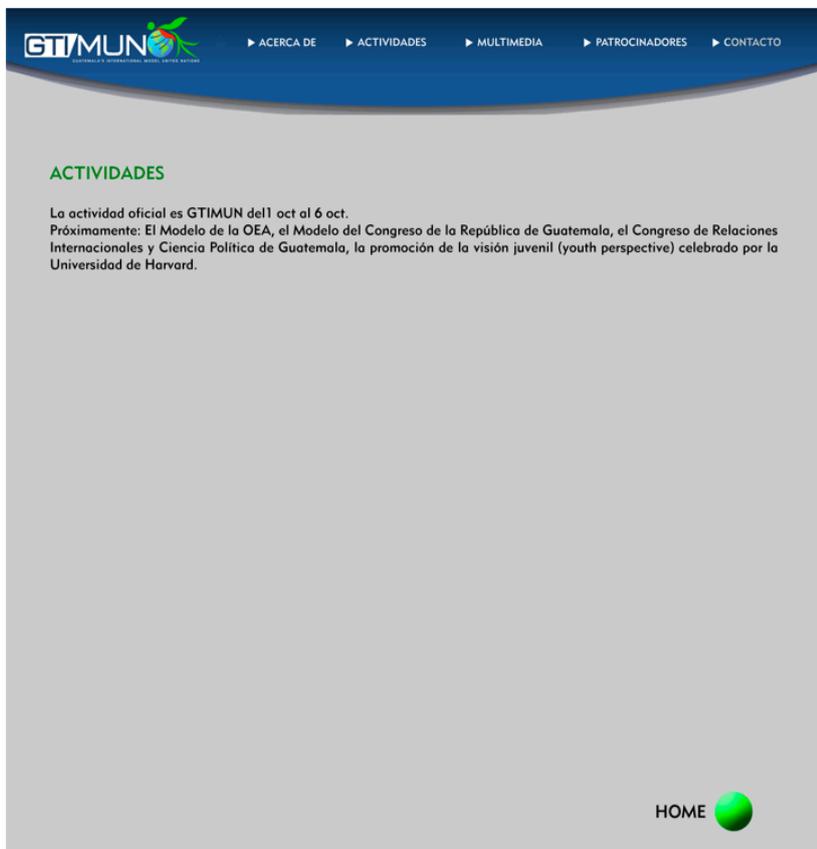
▶ ACERCA DE ▶ ACTIVIDADES ▶ MULTIMEDIA ▶ PATROCINADORES ▶ CONTACTO

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Fomentar la participación de estudiantes nacionales e internacionales en los distintos modelos que se generen.
- Reforzar el conocimiento de los participantes en temas de negociación, resolución de conflictos, debate, manejo de medios de comunicación y protocolo.
- Fortalecer las capacidades de investigación, expresión oral y escrita y de trabajo en equipo de los participantes.

HOME 

ACTIVIDADES



The screenshot shows the 'ACTIVIDADES' page. It features the same blue navigation bar as the previous page, with the GTIMUN logo and menu items. The main content area has a light gray background. The section title 'ACTIVIDADES' is in green. Below it, there is a paragraph of text. At the bottom right, there is a 'HOME' link next to a green circular icon.

GTIMUN
CONFERENCIA INTERNACIONAL DE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

▶ ACERCA DE ▶ ACTIVIDADES ▶ MULTIMEDIA ▶ PATROCINADORES ▶ CONTACTO

ACTIVIDADES

La actividad oficial es GTIMUN del 1 oct al 6 oct.
Próximamente: El Modelo de la OEA, el Modelo del Congreso de la República de Guatemala, el Congreso de Relaciones Internacionales y Ciencia Política de Guatemala, la promoción de la visión juvenil (youth perspective) celebrado por la Universidad de Harvard.

HOME 

PATROCINADORES

PATROCINADORES

Como y Porque patrocinar Gtimun

GTIMUN puede convertirse un aliado estratégico para conocer la perspectiva juvenil. Las actividades que se generan buscan reunir a muchos jóvenes ya sea guatemaltecos y de otras naciones.

Puede convertirse en un patrocinador de Gtimun comunicándose con el presidente de la organización:

Michel Gardiner
tel: 24262626 ext 2435
cel: 54609980 (Michel Gardiner - Presidente)
email: guatemun@gmail.com

HOME 

Copyright ©2012 - GTIMUN - Todos los derechos reservados.

MULTIMEDIA

MULTIMEDIA



HOME 

Copyright ©2012 - GTIMUN - Todos los derechos reservados.

CONTACTO

CONTACTO

Michel Gardiner
tel: 24262626 ext 2435
cel: 54609980 (Michel Gardiner - Presidente)
email: guatemun@gmail.com

Nombre

E Mail

Expliquenos cual es su duda

Enviar

HOME 

Copyright ©2012 - GTMUN. Todos los derechos reservados.

Capítulo VIII: VALIDACIÓN TÉCNICA

8.1 POBLACIÓN Y MUESTREO

Para permanecer con la metodología de la validación, se debe describir la muestra con la que se le dará valor al proyecto, ya que se recolectan datos con el cliente, grupo objetivo y con expertos en la comunicación y el diseño.

8.1.1 CLIENTE: Guatemala's International Model United Nations

- Total de muestra: 1

El cliente directo es el Lic. Michel Gardiner, Presidente de la organización, encargado de la coordinación y administración de la misma.

8.1.2 GRUPO OBJETIVO: Jóvenes universitarios entre 18 a 24 años de edad.

- Total de muestra: 20

Para la determinación de la muestra de la población a estudiar se utilizó la formula basada en porcentaje de confiabilidad, la muestra fue de 19.6. (20 personas). El grupo objetivo está conformado por jóvenes universitarios de distintas ramas académicas de universidades nacionales e internacionales que estén interesados en poner en práctica los conocimientos adquiridos en sus años de estudios superiores, tratando temas de interés nacional y mundial, Por este motivo son parte de una muestra significativa a la que está dirigido este proyecto.

8.1.3 EXPERTOS: Expertos en el tema en Comunicación y Diseño

- Total de muestra: 10

Se realizaron las encuestas a varios profesionales de Comunicación y Diseño, expertos en sitios web y diseño web, quienes cuentan con el conocimiento y la formación suficiente para aportar a la parte semiológica, operativa y objetiva de la validación de este proyecto.

8.2 MÉTODO E INSTRUMENTOS

8.2.1 Técnica: Encuesta

8.2.1.1 Que es una encuesta

Es un estudio observacional en el cual el investigador busca recaudar datos por medio de un cuestionario prediseñado, y no modifica el entorno ni controla el proceso que está en observación (como sí lo hace en un experimento). Los datos se obtienen a partir de realizar un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio, formada a menudo por personas, empresas o entes institucionales, con el fin de conocer estados de opinión, características o hechos específicos. El investigador debe seleccionar las preguntas más convenientes, de acuerdo con la naturaleza de la investigación.

8.2.1.2 Tipos de encuesta

1. Encuestas basadas en entrevistas cara a cara o de profundidad :

Consisten en entrevistas directas o personales con cada encuestado. Tienen la ventaja de ser controladas y guiadas por el encuestador, además, se suele obtener más información que con otros medios (el teléfono y el correo). Sus principales desventajas son el tiempo que se tarda para la recolección de datos, su costo que es mas elevado que las encuestas telefónicas, por correo o internet (porque incluye viáticos, transporte, bonos y otros que se pagan a los encuestadores) y la posible limitación del sesgo del entrevistador (por ejemplo, su apariencia, estilo de hacer preguntas y el lenguaje corporal que utiliza, todo lo cual, puede influir en las respuestas del encuestado).

2. Encuestas telefónicas:

Este tipo de encuesta consiste en una entrevista vía telefónica con cada encuestado. Sus principales ventajas son: 1) se puede abarcar un gran número de personas en menos tiempo que la entrevista personal, 2) sus costos suelen ser bajos y 3) es de fácil administración (hoy en día, existen software especializados para la gestión de encuestas telefónicas). Sin embargo, su principal desventaja es que el encuestador tiene un mínimo control sobre la entrevista, la cual, debe ser corta (para no molestar al encuestado).

3. Encuestas postales:

Consiste en el envío de un "cuestionario" a los potenciales encuestados, pedirles que lo llenen y hacer que lo remitan a la empresa o a una casilla de correo. Para el envío del cuestionario existen dos medios: 1) El correo tradicional y 2) el correo electrónico (que ha cobrado mayor vigencia en los últimos años). Las principales ventajas de este tipo de encuesta están relacionadas con la sinceridad con que suelen responder los encuestados (al no tener la presión directa que supone la presencia del encuestador), el bajo costo (en relación a la encuesta cara a cara y por teléfono) y la amplia cobertura a la que se puede llegar (siempre y cuando se disponga de una buena base de datos). Sus desventajas son: La baja tasa de respuesta y la falta de listas con información actualizada.

4. Encuestas por internet:

Este tipo de encuesta consiste en "colocar" un cuestionario en una página web o en enviarlo a los correos electrónicos de un panel predefinido. Sus principales ventajas son: 1) la amplia cobertura a la que se puede llegar (incluso a miles de encuestados en varios países y al mismo tiempo), 2) el

ahorro de tiempo (se puede obtener miles de encuestas respondidas en cuestión de horas), los bajos costos (que son menores a las encuestas cara a cara, por teléfono y postales) y la utilización de medios audiovisuales durante la encuesta. Sus desventajas son: No siempre se puede verificar la identidad del encuestado y la interrogante que deja la muestra en cuanto a su representatividad del universo.

8.2.1.3 Tipos de preguntas en una encuesta

1. Preguntas dicotómicas.

Son aquellas preguntas en las cuales el encuestado solamente debe responder con un sí o con un no.

2. Escala Likert

La Escala de tipo Likert (también denominada método de evaluaciones sumarias) es una escala psicométrica comúnmente utilizada en cuestionarios, y es la escala de uso más amplio en encuestas para la investigación, principalmente en ciencias sociales. Al responder a una pregunta de un cuestionario elaborado con la técnica de Likert, se especifica el nivel de acuerdo o desacuerdo con una declaración (elemento, ítem o reactivo o pregunta). La escala se llama así por Rensis Likert, quien publicó en 1932 un informe donde describía su uso.

3. Las de selección múltiple

En donde se presenta una serie de opciones y el encuestado debe elegir entre ellas. Preguntas de opción múltiple. Este tipo de preguntas ofrecen una gama mucho mayor de repuestas que las preguntas dicotómicas, y lo que debe hacer el encuestado es indicar la alternativa que exprese su opinión o si es necesario, elegir varias opciones de respuesta, dependiendo de la pregunta realizada.

8.2.1.4 Descripción de Metodología de Validación

- Establecimiento de la metodología
- Elaboración de la encuesta en el sitio web www.portaldeencuestas.com
- Verificación de la eficiencia y objetividad de la encuesta
- Definición de la muestra a ser encuestada
- Se hace un acercamiento al grupo objetivo, los expertos y el cliente
- Se codifican los resultados
- Se tabulan los resultados
- Se totalizan los resultados
- Se grafican los resultados
- Se analizan y interpretan los resultados hasta llegar a las conclusiones

8.2.1.5 Tipo de encuesta utilizada

Para validar este proyecto se utilizó una encuesta por internet de selección múltiple, ya que es una herramienta simple y eficaz. Se usa una encuesta de múltiple opción para responder a las preguntas, de esa manera se podrá verificar los resultados y evaluar la funcionalidad, contenidos y diseño del sitio web. Se crearon 18 preguntas para evaluar la propuesta de diseño. En la que se evaluaron varios aspectos entre ellos:

8.2.1.6 Aspectos Objetivos

En esta parte se validan los objetivos planteados al inicio del proyecto.

8.2.1.7 Aspectos semiológicos

En esta parte se evalúan los elementos gráficos como diseño, diagramación, fotografías, disposición de la información entre otras.

8.2.1.8 Aspectos Operativos

Corresponde a comprobar la funcionalidad del sitio, por ejemplo la rapidez, la interactividad y accesibilidad.

8.2.1.9 Instrumento de validación

Como forma de recordatorio se da un ejemplo del instrumento de validación para la muestra, que es una encuesta por internet de múltiple opción. Como se mencionó anteriormente se evalúa respecto de los objetivos y los aspectos semiológicos y operativos. Con un total de 18 preguntas.



Facultad de Ciencias de la Comunicación
FACOM
Licenciatura en Comunicación y Diseño
Proyecto de Tesis

Género: F **Experto:** **Nombre:**
 M **Cliente:** **Profesión:**
Edad: **Grupo Objetivo:** **Puesto:**

Encuesta de Validación de Proyecto

Diseño de un sitio web que promueva la interacción entre estudiantes guatemaltecos en la plataforma de formación académica y profesional de la Guatemala's International Model United Nations.

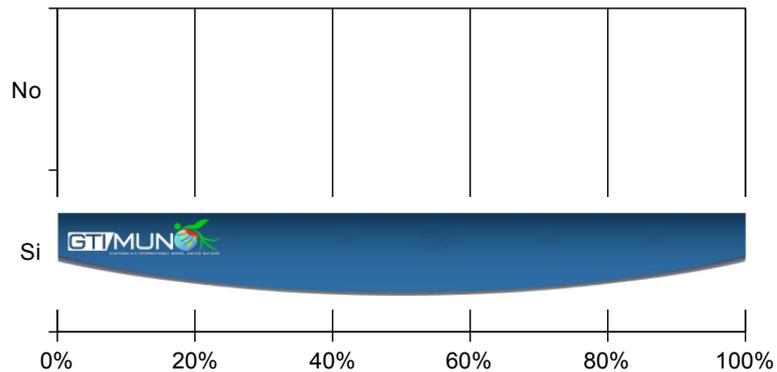
8.3 RESULTADOS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Gráficas Grupo Objetivo

Muestra 21 personas de sexo masculino y femenino

Si	100.00%
No	0.00%

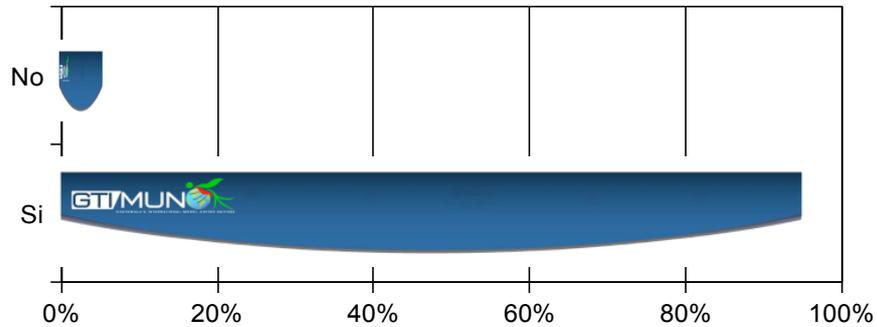
1. ¿Considera usted que es necesario el diseño de un Sitio Web para promover la interacción entre los estudiantes y profesionales de la organización Guatemala's International Model United Nations?



Todas las personas encuestadas respondieron de manera positiva sobre la necesidad de diseño e implementación de un Sitio Web para la organización, cuyos objetivos principales serán: Información sobre servicios que la empresa ofrece, temas y noticias actualizadas, eventos, preguntas frecuentes e instrumentos de contacto y resolución de dudas.

Si	95.00%
No	5.00%

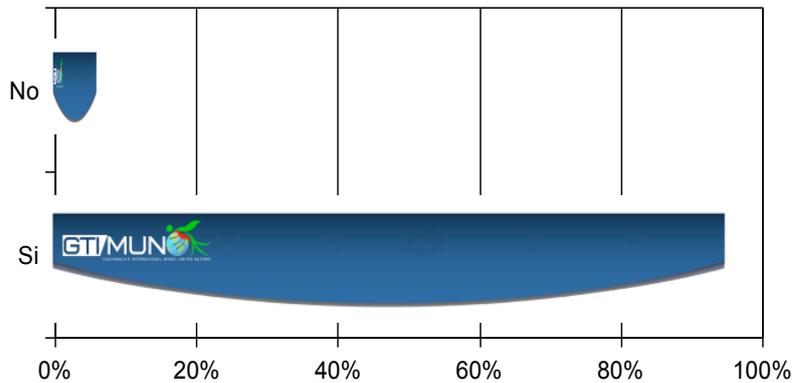
2. ¿Considera usted necesaria la investigación acerca de la organización Guatemala's International Model United Nations y otras similares para la elaboración del Sitio Web?



95% del total de encuestados considera necesaria una investigación a la organización, así como una evaluación a empresas que se desenvuelvan en el mismo rubro, esto para establecer parámetros reales y adecuados de elaboración de nuestro Sitio Web, tomando en cuenta la competencia y nuestras ventajas competitivas.

Si	95.00%
No	5.00%

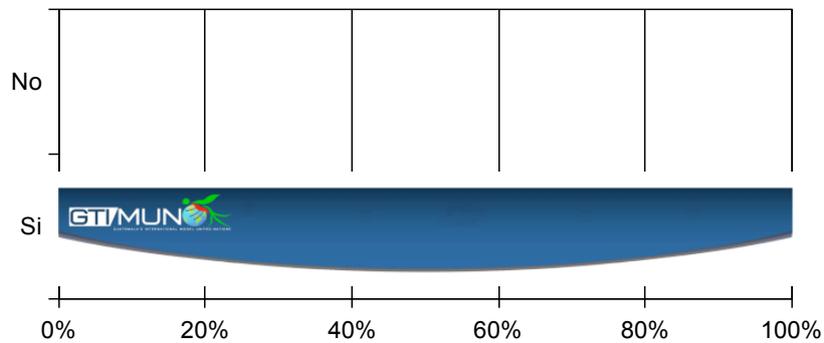
3. ¿Cree que es necesario recopilar información acerca de la organización GTIMUN para elegir el contenido adecuado del sitio web?



El 95% de los encuestados afirma que la recopilación de información acerca de la organización es indispensable para el proceso de elaboración de nuestro Sitio Web, la ventaja competitiva de nuestro Sitio se verá reflejada en la efectividad de plasmar nuestras cualidades como empresa y utilizarlo como un medio efectivo de comunicación con el cliente.

Si 100.00%
No 0.00%

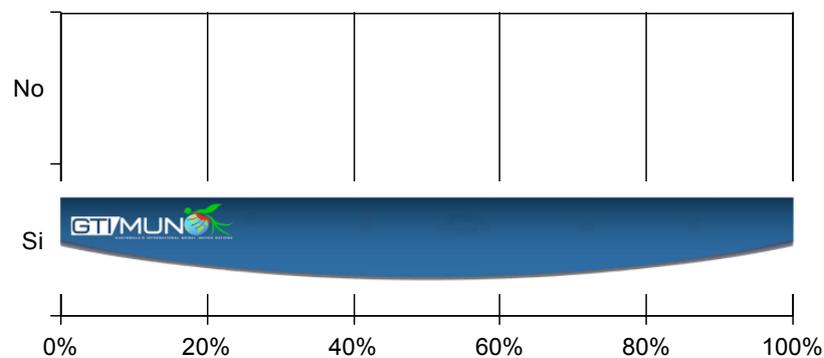
4. ¿Cree usted necesario implementar dentro del Sitio Web un sistema de noticia para que los estudiantes interesados se informen de los eventos de la organización Guatemala's International Model United Nations ?



Todos los encuestados creen en la importancia de la implementación de un sistema de noticias dentro del Sitio Web, sistema que tendrá utilidad para comunicar y documentar eventos realizados (fotos, videos, foros, etc.) así como eventos futuros (inscripciones, información de fechas y lugares, temas a desarrollar).

Si 100.00%
No 0.00%

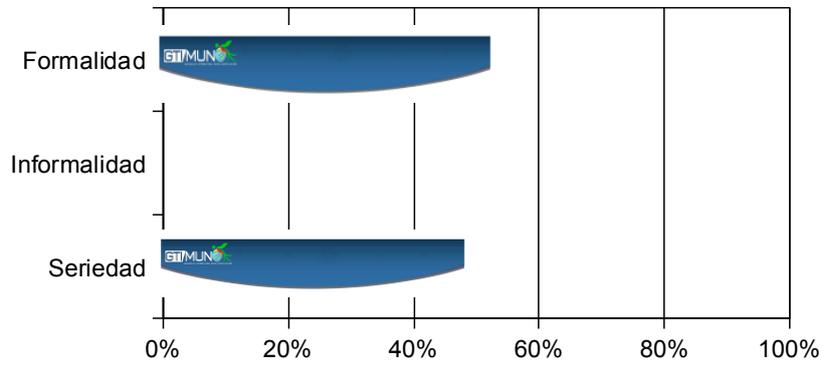
5. ¿Considera usted necesario elaborar un diseño interactivo dentro del Sitio Web que permita comunicarse a los estudiantes con la organización?



El 100% de los encuestados afirma la importancia de un Sitio Web interactivo, dinámico y moderno, acorde con la tendencia actual de diseño Web, pero a la vez amigable y fácil de usar para el usuario.

Seriedad	48.00%
Informalidad	0.00%
Formalidad	52.00%

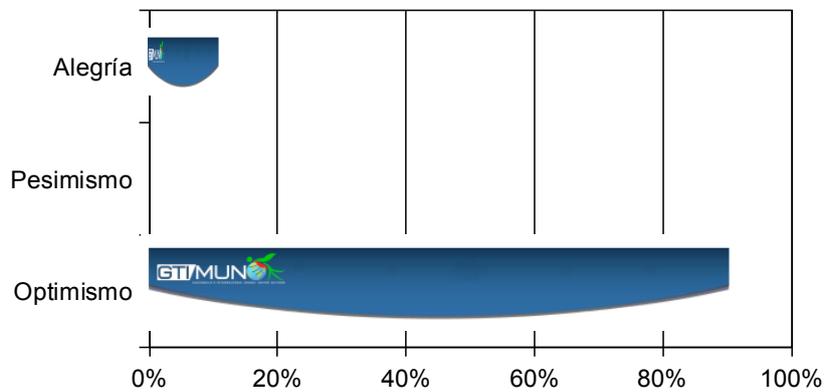
6. ¿El color azul dentro del diseño del Sitio Web le transmite?



De acuerdo a la utilización de los colores institucionales de la empresa en el Sitio Web, el 52% de los encuestados afirma percibir el color azul como color formal y el otro 42% lo percibe como color serio. Ningún entrevistado dice percibir el color como un color informal, lo cual cumple con los requisitos para el diseño Web de un sitio profesional.

Optimismo	90.00%
Pesimismo	0.00%
Alegría	10.00%

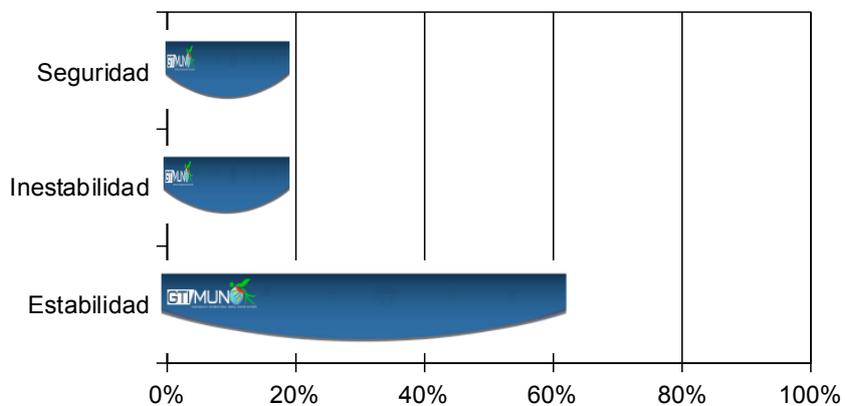
7. ¿El color blanco dentro del Sitio Web le transmite?



El 100% afirma percibir el color institucional blanco con sentimiento de optimismo y alegría, en porcentajes del 90 y 10%, respectivamente.

Estabilidad	62.00%
Inestabilidad	19.00%
Seguridad	19.00%

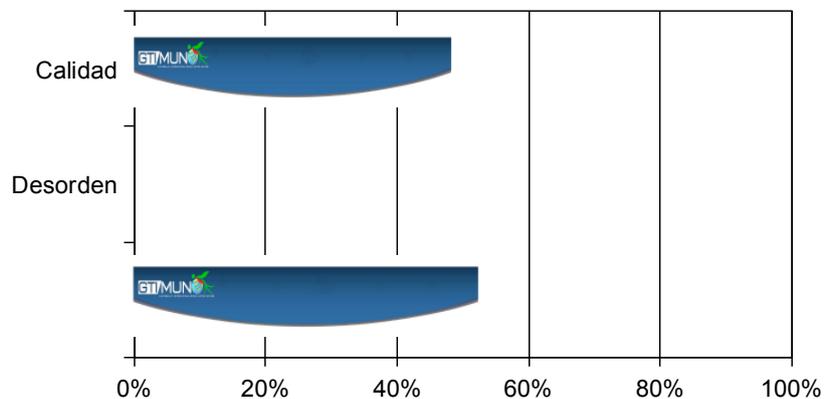
8. ¿El color gris dentro del Sitio Web le provoca ?



El color gris dentro del diseño web fue percibido en 62% como color que le da estabilidad al sitio, este es un dato positivo dada la naturaleza psicológica del color, la que es de percepción neutra la mayoría de las veces. 19% percibe al color como seguridad y 19% piensa que inestabiliza el diseño.

Orden	52.00%
Desorden	0.00%
Calidad	48.00%

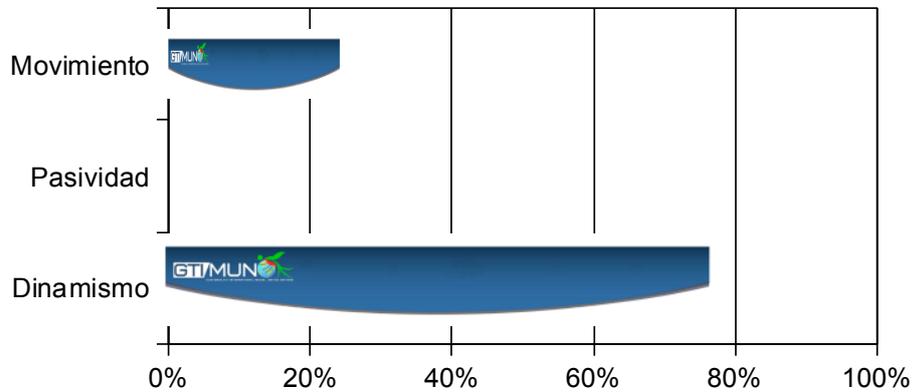
9. ¿El color negro dentro del Sitio Web le transmite?



Ningún encuestado piensa que el color negro transmite desorden en el diseño del Sitio Web, el 52% piensa que el color refleja orden en el diseño y el 48% percibe el color con sentimiento de orden.

Dinamismo	76.00%
Pasividad	0.00%
Movimiento	24.00%

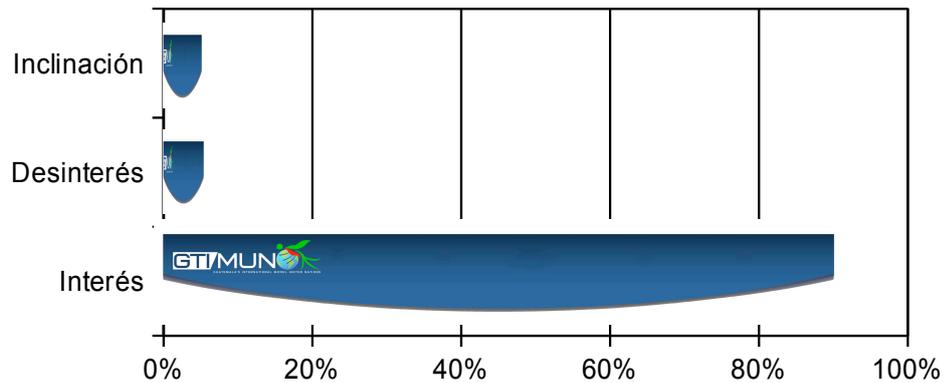
10. Las formas circulares dentro del Diseño del Sitio Web le transmiten?



Las formas circulares dentro del Sitio Web fueron percibidas por los encuestados como formas que le confieren al diseño de la página dinamismo y movimiento. 76% apoya la sensación de dinamismo y 24% la de movimiento.

Interés	90.00%
Desinterés	5.00%
Inclinación	5.00%

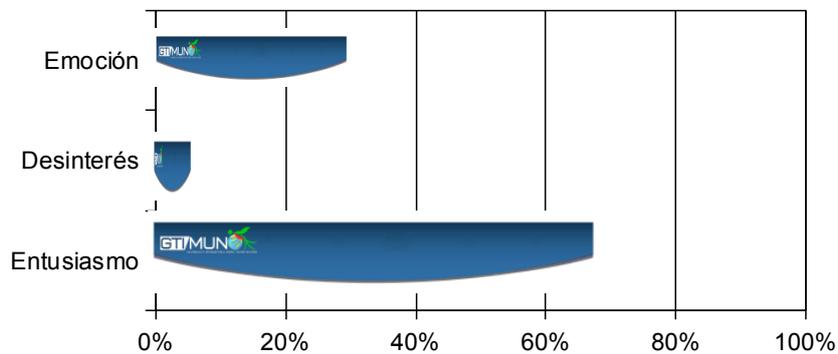
11. La implementación de las fotografías de la organización dentro del Sitio Web le provocan



El 90% de los encuestados opina que las fotografías de la empresa implementadas en el Sitio Web provocan interés en el usuario, la utilización de medios audiovisuales, en este caso la fotografía, es una herramienta de comunicación visual directa con la que el cliente puede evidenciar los eventos realizados y actividades recientes.

Entusiasmo	67.00%
Desinterés	5.00%
Emoción	29.00%

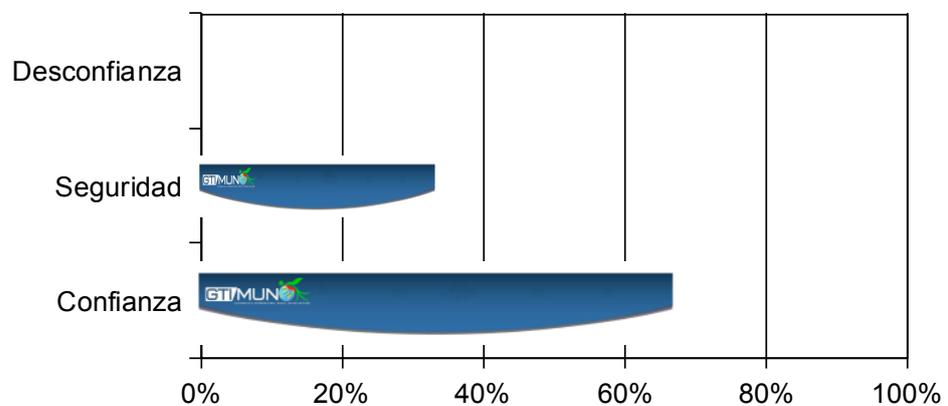
12. La implementación de los videos de la organización dentro del Sitio Web le transmiten



El 67% de los encuestados opina que la utilización de medios audiovisuales como los videos en el Sitio Web, provoca un sentimiento de entusiasmo al momento que el cliente lo vea. El video es la herramienta de comunicación más efectiva debido a sus propiedades de veracidad e inmediatez.

Confianza	67.00%
Seguridad	33.00%
Desconfianza	0.00%

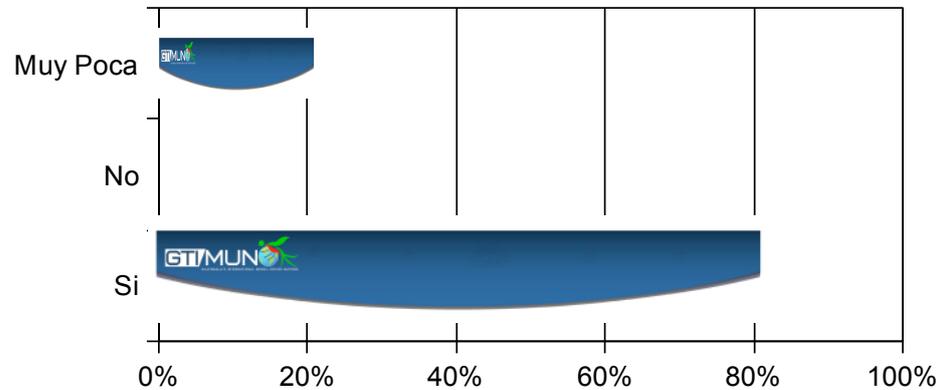
13. El área de soporte técnico en el cual se podrán comunicar los Estudiantes o Profesionales con la organización le transmite



El área de soporte técnico en el Sitio Web es la herramienta a utilizar para la comunicación entre los estudiantes y profesionales con la organización, es la herramienta necesaria para obtener feedback sobre la utilización del mismo y sobre contacto y resolución de dudas. El 67% de los encuestados percibe que esta herramienta le aporta confianza al diseño web y 33% piensa que le aporta seguridad.

Si	81.00%
No	0.00%
Muy Poca	19.00%

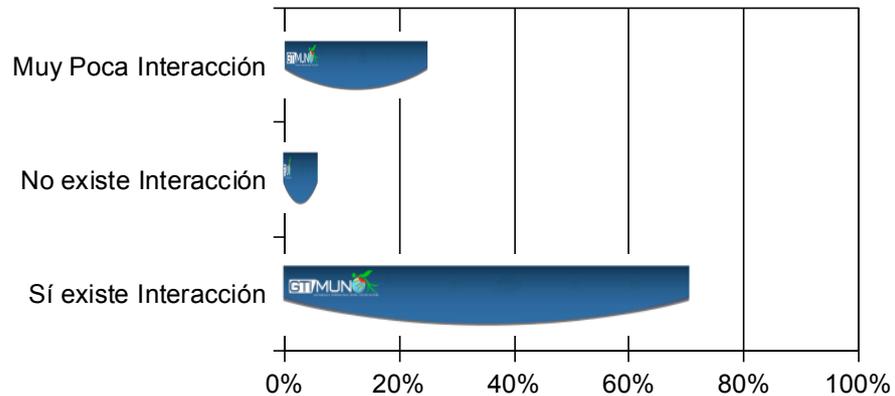
14. Considera que el Sitio Web de Guatemala's International Model United Nations contiene la información necesaria para el profesional o estudiante



El 81% de los encuestados opina que el Sitio Web contiene información suficiente sobre la empresa para estudiantes y profesionales que la utilicen, para saber sobre servicios, productos, datos, eventos, y demás datos que se ofrecen.

Sí existe Inter:	71.00%
No existe Inter:	5.00%
Muy Poca Inte:	24.00%

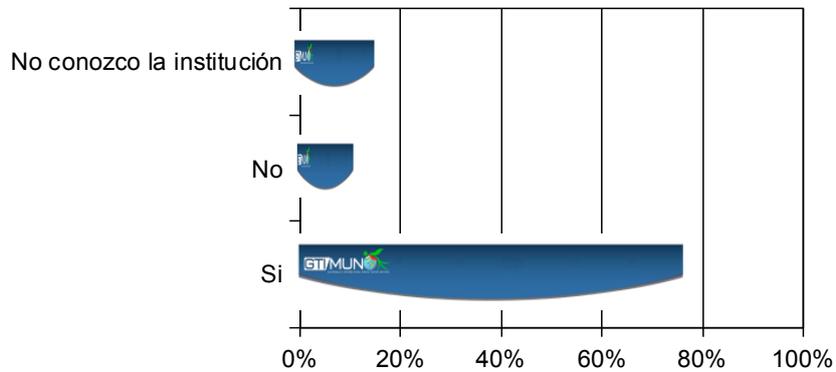
15. Considera usted que entre la página y los usuarios existe una interacción



Después de observar el diseño de la página Web, los encuestados opinan en 71% que existe interacción entre el usuario y la administración del sitio, el 24% dice que hay poca interacción y solamente el 5% piensa que no existe. La interacción con el cliente por medio de la página web es uno de los objetivos primordiales para el desarrollo de la misma.

Si	76.00%
No	10.00%
No conozco la	14.00%

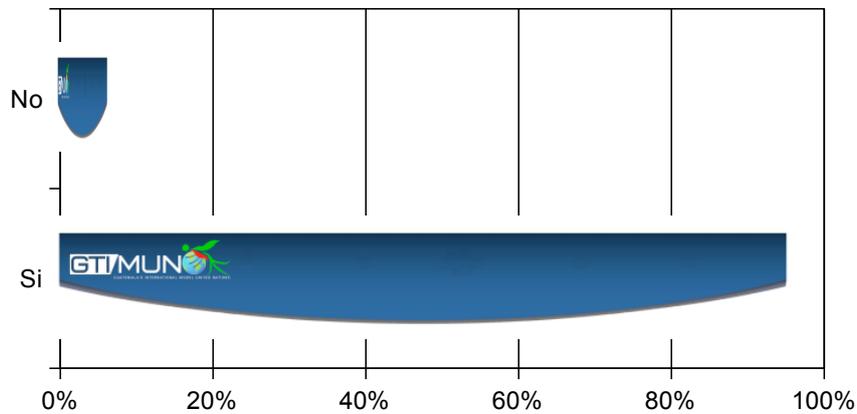
16. Considera usted que en el diseño del Sitio Web se utilizaron los colores institucionales de la empresa



De todos los encuestados, el 86% conoce la empresa y los colores institucionales, de estos el 76% opina que los colores sí se implementaron en el diseño y solo el 10% piensa que no.

Si	95.00%
No	5.00%

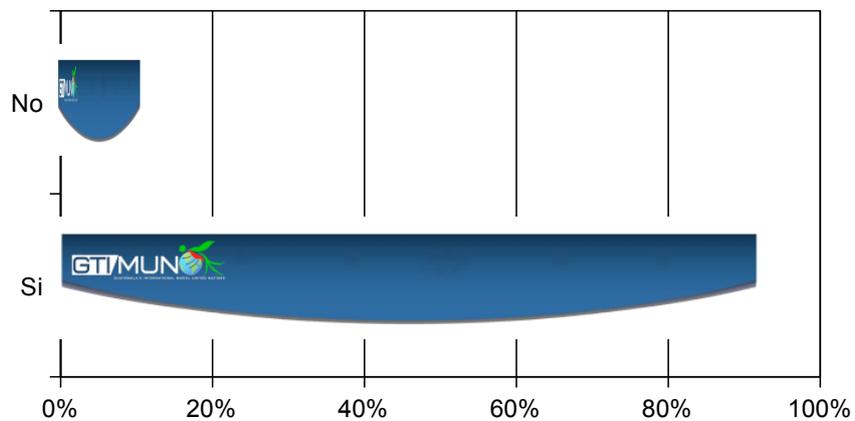
17. Considera usted que el Sitio Web es fácil de manejar



El 95% considera nuestro sitio Web fácil de manejar, el diseño del Website se estableció bajo parámetros de funcionalidad para el usuario final, la facilidad de manejo deberá ir adecuándose a las actualizaciones del sitio web. Como cualquier sitio web, el crecimiento de la página y la comunidad que lo visite es inminente, por lo que el requisito de facilidad de uso es un aspecto indispensable.

Si 90.00%
No 10.00%

18. Cree que el sitio funciona con rapidez



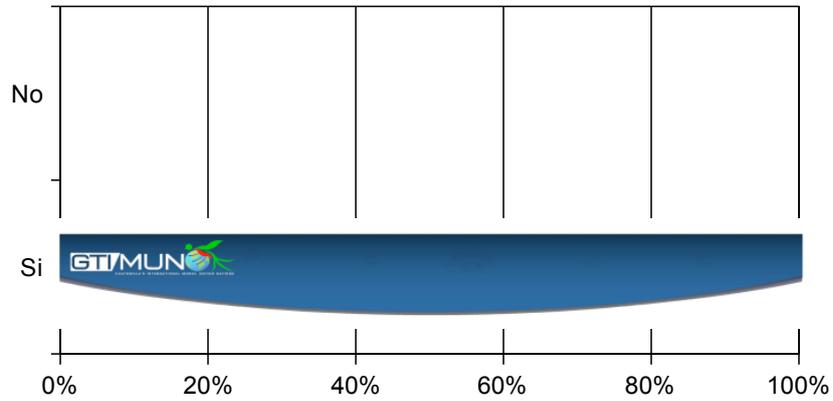
El 90% de los encuestados opina que el sitio funciona con rapidez, y esta característica es dada por el tipo de diseño del sitio. Este es informativo y de poco manejo de datos estadísticos, pedidos de productos o recopilación de información proveniente del cliente.

Gráficas Cliente

Muestra Presidente de la organización GTIMUN

Si	100.00%
No	0.00%

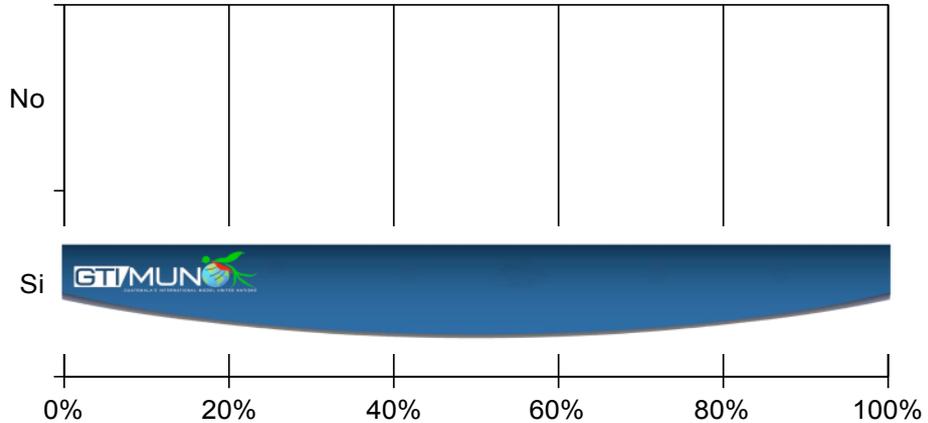
1. ¿Considera usted que es necesario el diseño de un Sitio Web para promover la interacción entre los estudiantes y profesionales de la organización Guatemala's International Model United Nations?



El cliente opina que es necesario el diseño de un Sitio Web para su organización Gtimun, herramienta clave en la actualidad para promoción de productos y servicios de cualquier empresa en cualquier mercado.

Si 100.00%
 No 0.00%

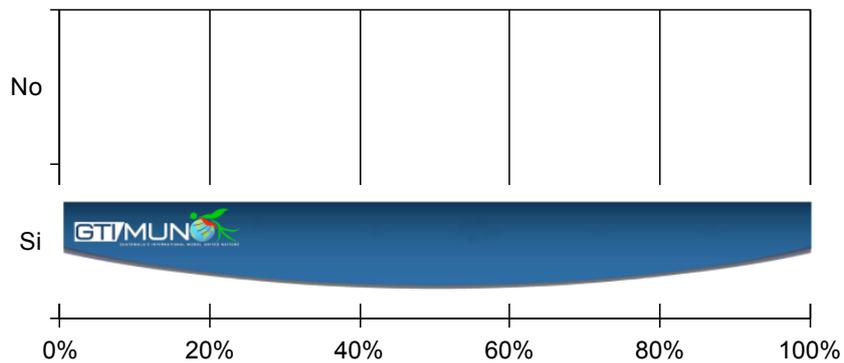
2. ¿Considera usted necesaria la investigación acerca de la organización Guatemala's International Model United Nations y otras similares para la elaboración del Sitio Web?



El presidente de la empresa considera que la investigación dentro de su empresa y la utilización de la herramienta del Benchmarking (definida como el proceso sistemático y continuo para evaluar comparativamente los productos, servicios y procesos de trabajo en organizaciones y/o la competencia), es fundamental en el proceso de desarrollo e implementación de un Sitio Web.

Si 100.00%
 No 0.00%

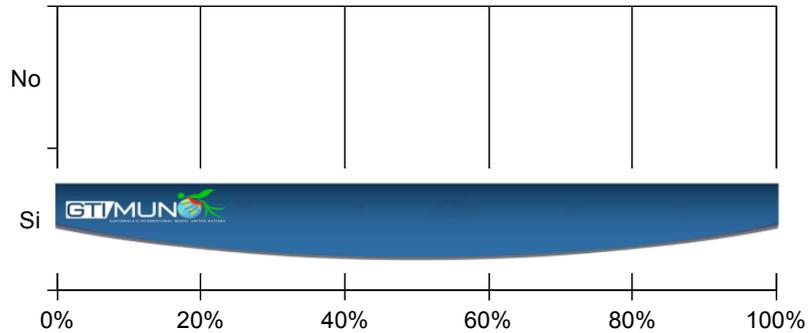
3. ¿Cree que es necesario recopilar información acerca de la organización GTIMUN para elegir el contenido adecuado del sitio web?



El cliente considera necesaria la recopilación de información interna para el uso correcto e implementación de la misma dentro del Sitio Web.

Si 100.00%
 No 0.00%

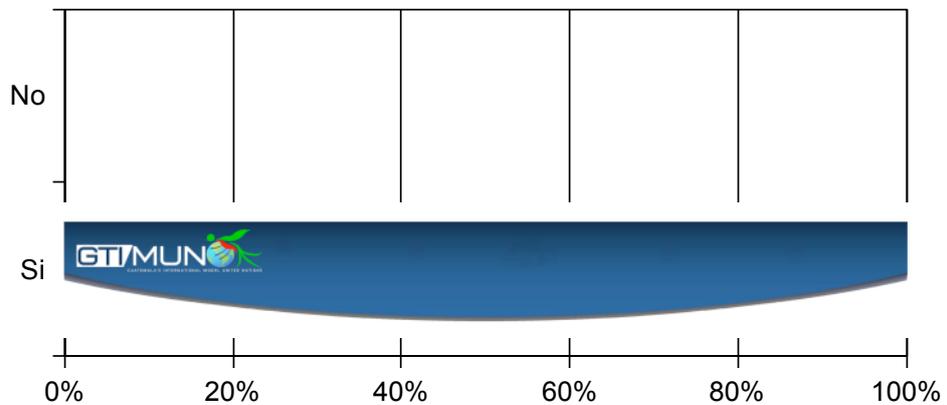
4. ¿Cree usted necesario implementar dentro del Sitio Web un sistema de noticia para que los estudiantes interesados se informen de los eventos de la organización Guatemala's International Model United Nations ?



El cliente considera indispensable la herramienta de notificaciones a los estudiantes interesados en eventos y actividades de su empresa.

Si 100.00%
 No 0.00%

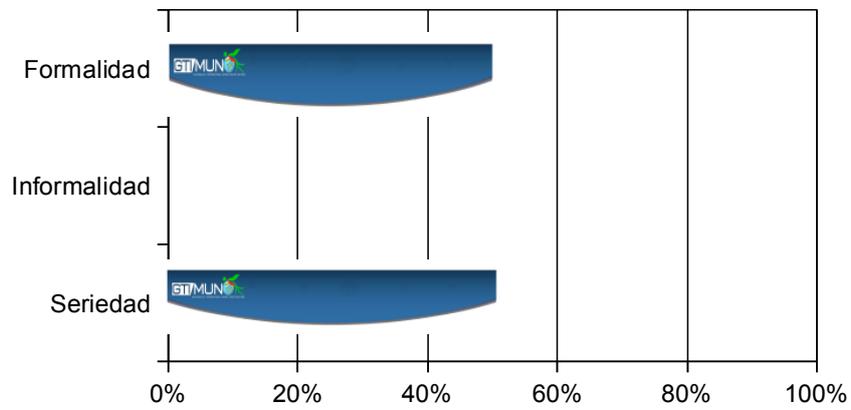
5. ¿Considera usted necesario elaborar un diseño interactivo dentro del Sitio Web que permita comunicarse a los estudiantes con la organización?



Para nuestro cliente, la diagramación de un Sitio Web interactivo es necesario para el buen funcionamiento de la página, ya que es vital que exista un canal abierto de comunicación con los usuarios.

Seriedad 50.00%
Informalidad 0.00%
Formalidad 50.00%

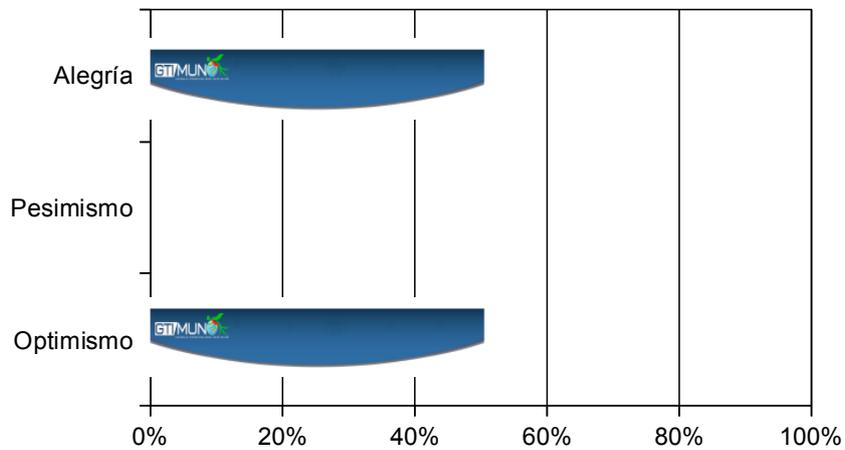
6. ¿El color azul dentro del diseño del Sitio Web le transmite?



Para el cliente, el color azul en el diseño del Sitio Web transmite tanto seriedad como formalidad.

Optimismo 50.00%
Pesimismo 0.00%
Alegría 50.00%

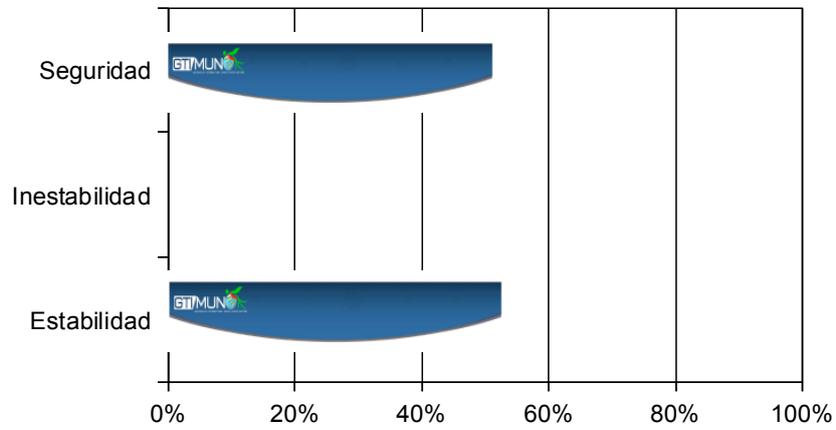
7. ¿El color blanco dentro del Sitio Web le transmite?



Para el cliente, el color blanco en el diseño del Sitio Web transmite tanto alegría como optimismo.

Estabilidad	50.00%
Inestabilidad	0.00%
Seguridad	50.00%

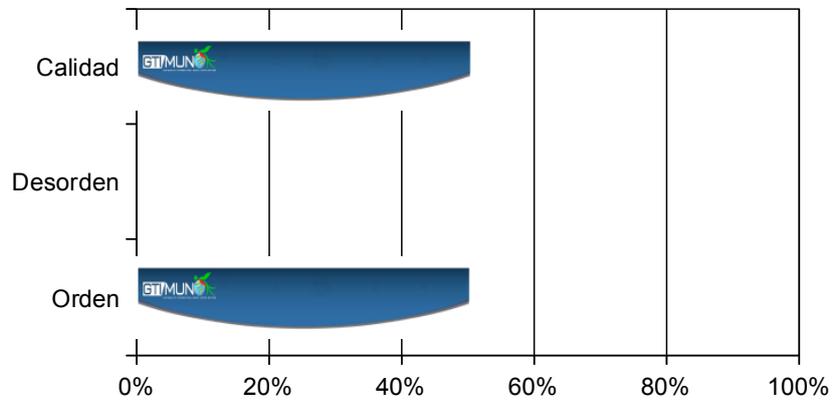
8. ¿El color gris dentro del Sitio Web le provoca?



Para el cliente, el color gris en el diseño del Sitio Web transmite tanto seguridad como estabilidad.

Orden	50.00%
Desorden	0.00%
Calidad	50.00%

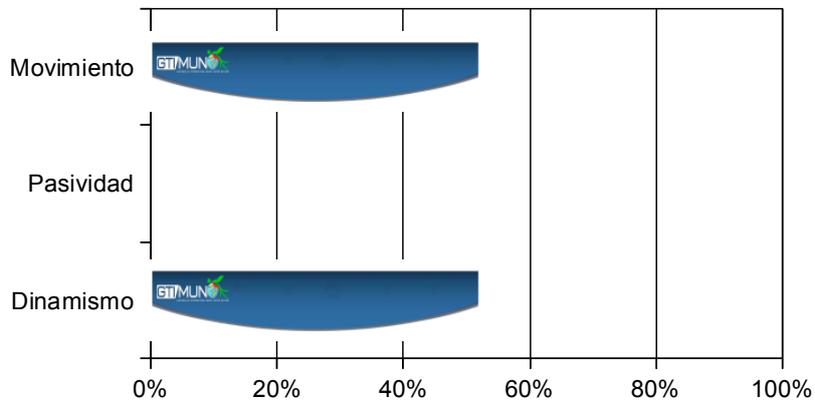
9. ¿El color negro dentro del Sitio Web le transmite?



Para el cliente, el color negro en el diseño del Sitio Web transmite tanto calidad como orden.

Dinamismo 50.00%
 Pasividad 0.00%
 Movimiento 50.00%

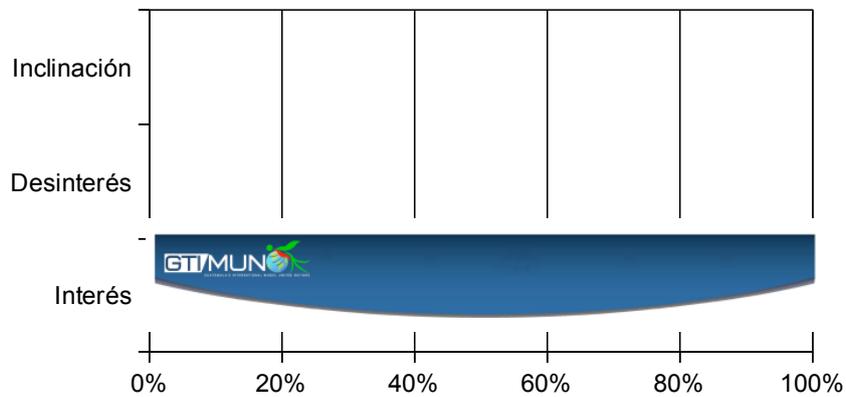
10. Las formas circulares dentro del Diseño del Sitio Web le transmiten?



Para el cliente, las formas circulares en el diseño del Sitio Web transmiten tanto movimiento como dinamismo.

Interés 100.00%
 Desinterés 0.00%
 Inclinación 0.00%

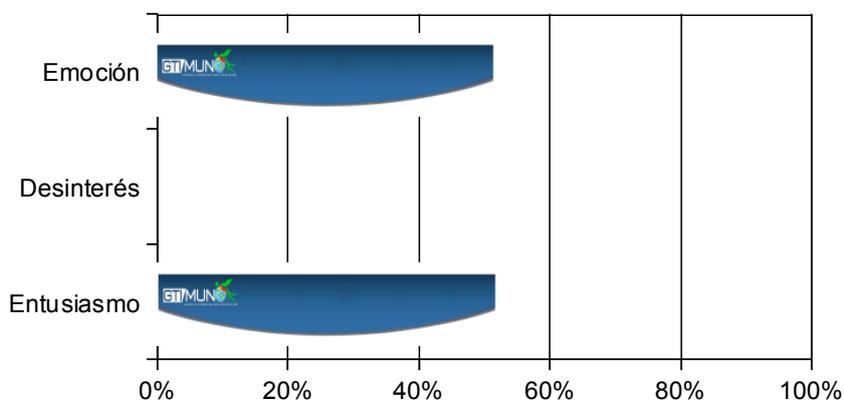
11. La implementación de las fotografías de la organización dentro del Sitio Wev le provocan?



Para el cliente el uso de fotografías como medio visual de evidencia de eventos pasados, actividades, etc., es un factor que aumenta el interés del usuario del sitio web.

Entusiasmo	50.00%
Desinterés	0.00%
Emoción	50.00%

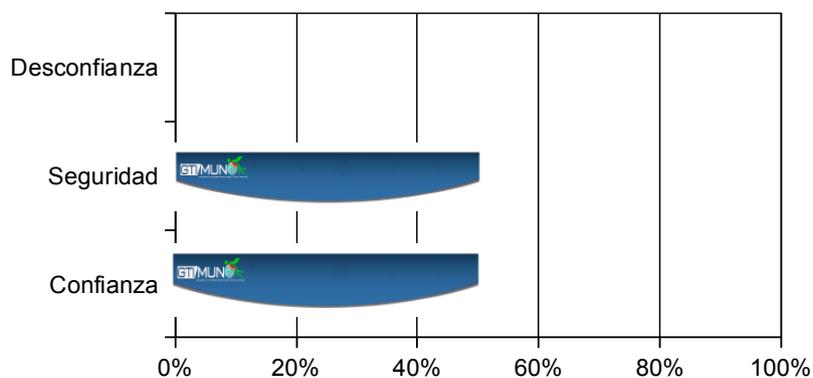
12. La implementación de los videos de la organización dentro del Sitio Web le transmiten?



Para el cliente, el uso de videos en el diseño del Sitio Web transmite tanto emoción como entusiasmo en los usuarios.

Confianza	50.00%
Seguridad	50.00%
Desconfianza	0.00%

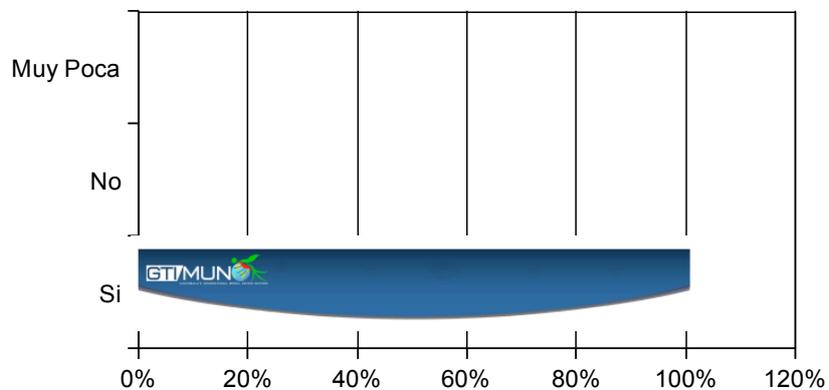
13. ¿El área de soporte técnico en el cual se podrán comunicar los estudiantes o profesionales con la organización le transmite?



Para el cliente, el uso de un área de soporte técnico al usuario en el diseño del Sitio Web, le confiere tanto seguridad como confianza.

Si	100.00%
No	0.00%
Muy Poca	0.00%

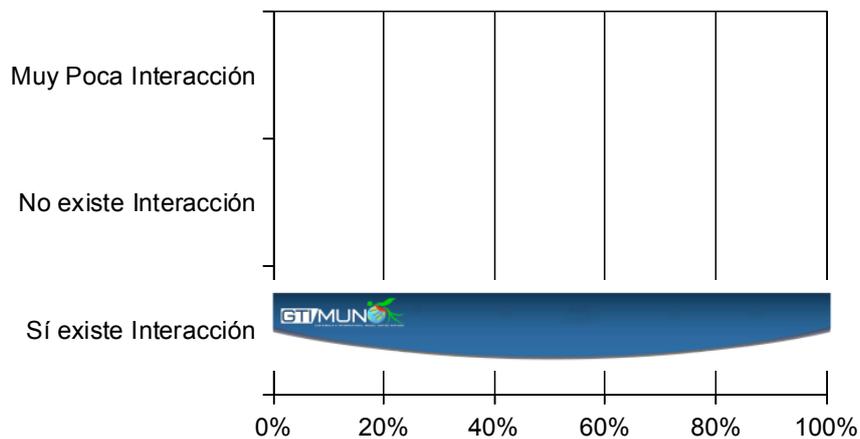
14. Considera que el Sitio Web de Guatemala's International Model United Nations contiene la información necesaria para el profesional o estudiante?



El presidente de la corporación a la que represento, expresa que el sitio web diagramado, contiene la información necesaria para los profesionales y estudiantes que lo utilicen. Cabe mencionar que el sitio es completamente funcional y editable a petición del presidente, ya que desea tener datos actualizados de la empresa y fechas sobre eventos y actividades a realizarse en el 2013.

Sí existe Inter:	100.00%
No existe Inter:	0.00%
Muy Poca Inte	0.00%

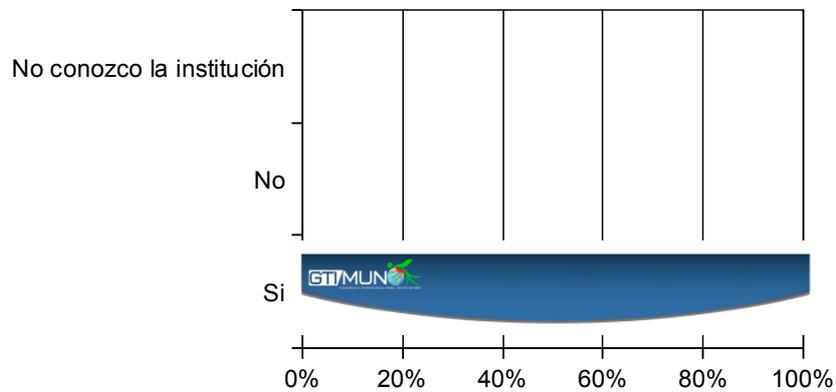
15. Considera usted que entre la página y los usuarios existe una interacción?



Para el cliente, existe interacción entre el usuario y la administración del sitio web.

Si	100.00%
No	0.00%
No conozco la	0.00%

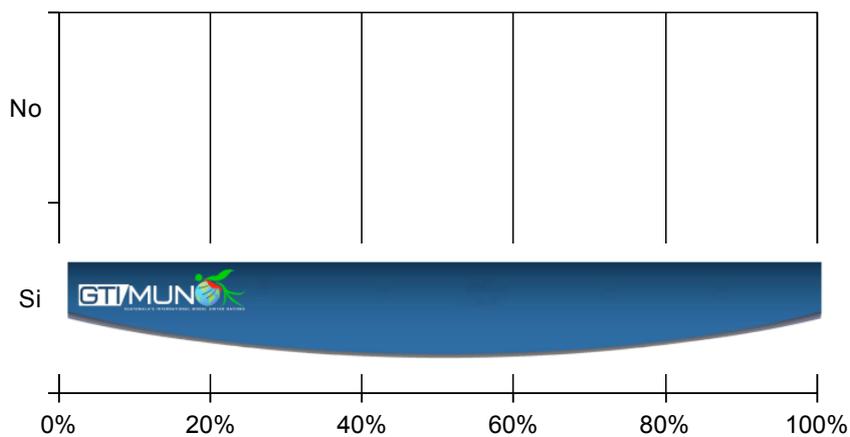
16. ¿Considera usted que en el diseño del Sitio Web se utilizaron los colores institucionales de la empresa?



El cliente considera que los colores institucionales de su imagen corporativa han sido implementados de forma correcta dentro del diseño del sitio web.

Si	100.00%
No	0.00%

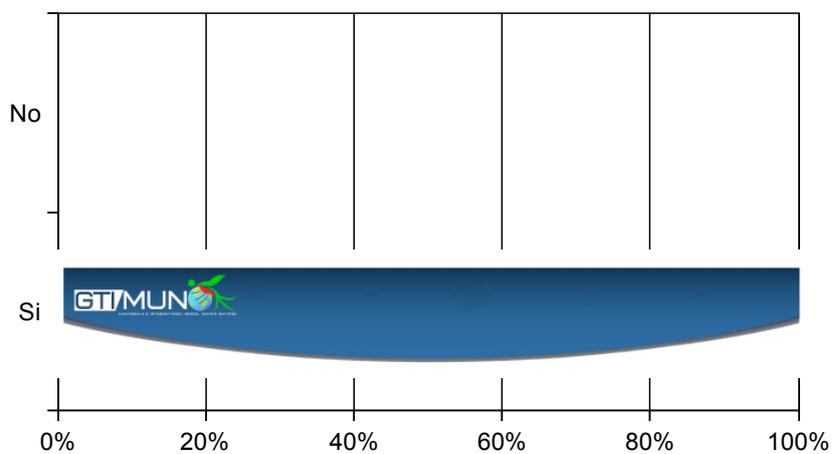
17. ¿Considera usted que el Sitio Web es fácil de manejar?



Después de evaluar el sitio, el cliente considera que es de fácil manejo para los usuarios.

Si 100.00%
No 0.00%

18. ¿Cree que el sitio funciona con rapidez?



Después de evaluar el sitio, el cliente considera que funciona con rapidez.

Gráficas Expertos

Muestra 10 expertos en Sitios Web y Diseño

Datos:

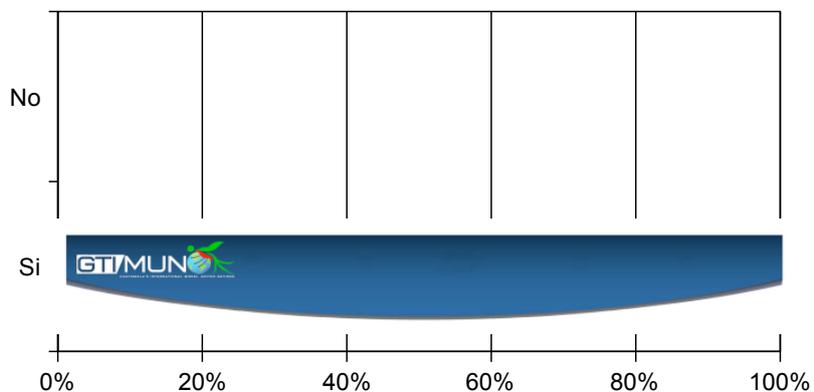
1.	Mario Esquivel	31346388	Delta 4 años de experiencia
2.	Cristian Lam	58303363	Image Pagest ret S.A 4 años de experiencia
3.	Andrés Maza	57100053	Diseñador EU. 3 años de experiencia
4.	Antonio Barrios	42121819	Publimedia 10 años de experiencia
5.	Pablo Rosales	55505500	2 años de experiencia Agencia de Publicidad
6.	Aldo Martínez	56960360	8 años de experiencia Nuestro Diario Digital
7.	Francisco Medina	54530577	5 años de experiencia Diseñador y programador Web
8.	José Dávila	31056080	5 años de experiencia Nuestro Diario Digital
9.	José Ortiz	53002480	2 años de experiencia Diseñador
10.	Roberto García	53249804	5 años de experiencia Nuestro Diario

Cambios Requeridos

- Insertar un cuadro de imágenes de la organización interactivo en la página de inicio.
- Cambiar el color gris de fondo por blanco.
- Hacer los botones principales desplegados.
- Colocar el texto en columnas.
- Retirar los botones inferiores de la página de inicio.
- Colocar HTML's para poder colocar más información al activar la página.
- Añadir más fotografías del año 2012 acerca de la organización.
- Cambio de la tipografía principal
- Colocar botón de buscar en la parte superior

Si 100.00%
 No 0.00%

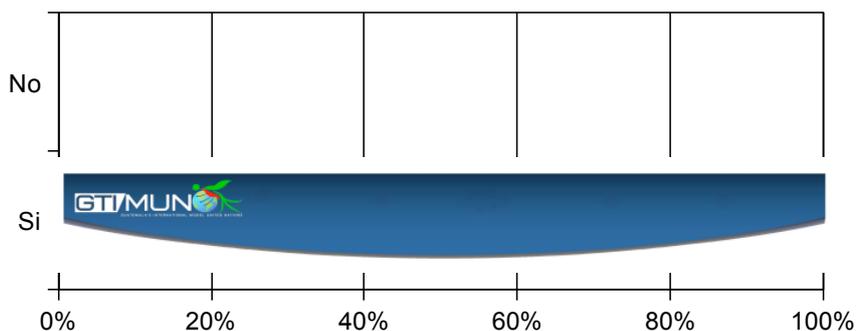
1. ¿Considera usted que es necesario el diseño de un Sitio Web para promover la interacción entre los estudiantes y profesionales de la organización Guatemala's International Model United Nations?



Los expertos ven necesario el diseño de un Sitio Web para la organización Gtimun, herramienta clave en la actualidad para promoción de productos y servicios de cualquier empresa, en cualquier mercado.

Si 100.00%
 No 0.00%

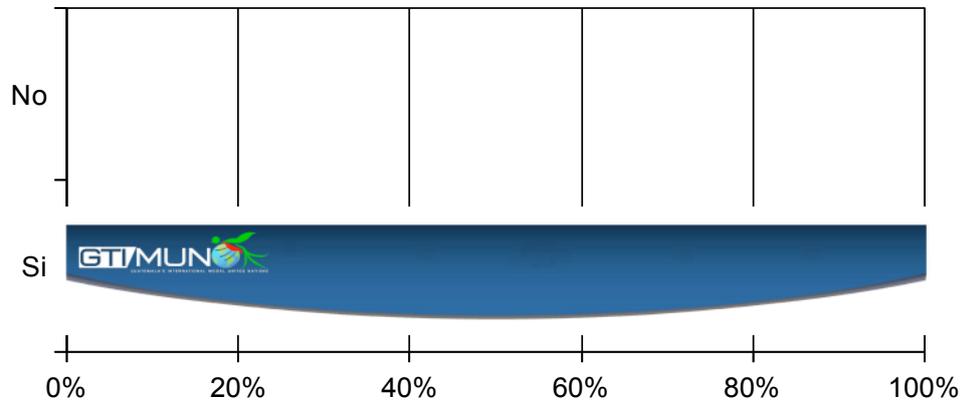
2. ¿Considera usted necesaria la investigación acerca de la organización Guatemala's International Model United Nations y otras similares para la elaboración del Sitio Web?



Los expertos encuestados opinan que la investigación de la empresa y de la competencia es clave para el diseño del sitio web.

Si 100.00%
No 0.00%

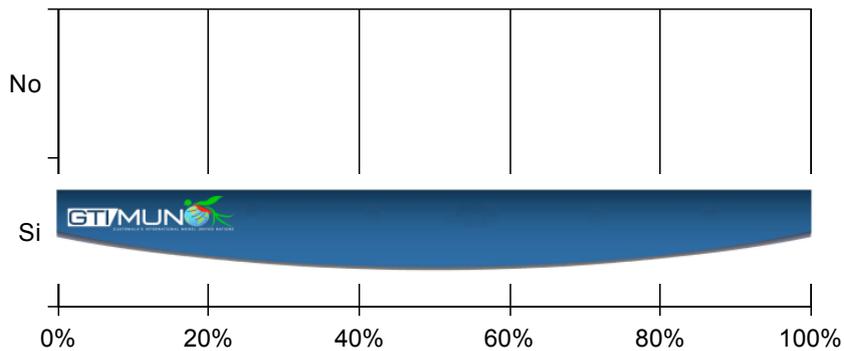
3. ¿Cree que es necesario recopilar información de la organización GTIMUN para elegir el contenido adecuado del sitio web?



Todos los expertos encuestados opinaron que es necesario recopilar y categorizar la información de la empresa para implementar en el sitio web.

Si 100.00%
No 0.00%

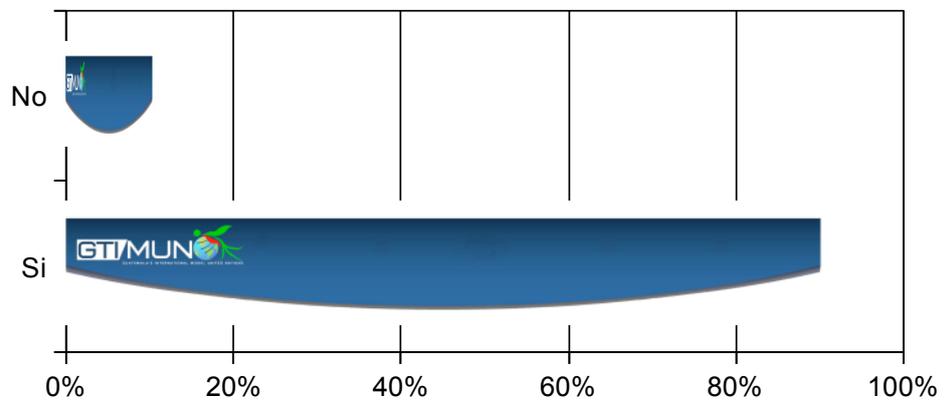
4. ¿Cree usted necesario implementar dentro del Sitio Web un sistema de noticia para que los estudiantes interesados se informen de los eventos de la organización Guatemala's International Model United Nations ?



Todos los expertos encuestados opinan que es indispensable que el sitio web tenga un sistema de notificación para los usuarios interesados en eventos e información de la organización.

Si	90.00%
No	10.00%

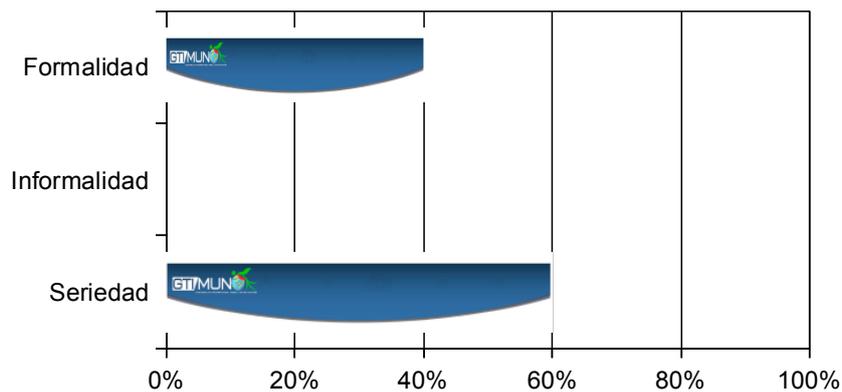
5. ¿Considera usted necesario elaborar un diseño interactivo dentro del Sitio Web que permita comunicarse a los estudiantes con la organización?



El 90% de los expertos opina que debe existir un diseño interactivo en el sitio, solo el 10% piensa que debe ser un website pasivo y estrictamente informativo sin instrumentos de recopilación de datos.

Seriedad	60.00%
Informalidad	0.00%
Formalidad	40.00%

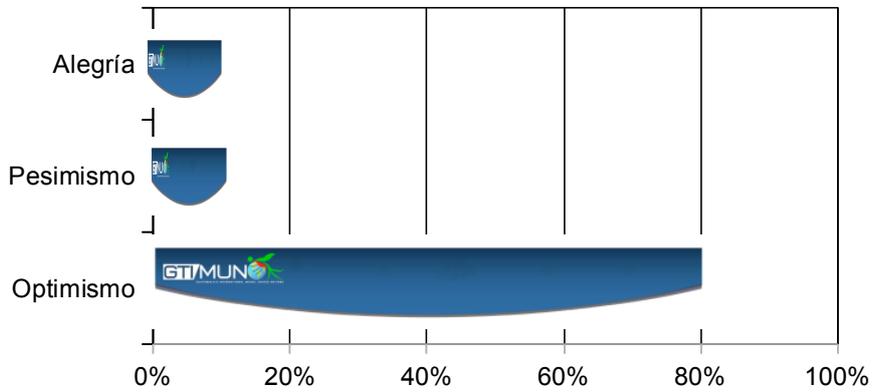
6. ¿El color azul dentro del diseño del Sitio Web le transmite?



Seis de los diez expertos encuestados, consideran que el color azul transmite seriedad a la organización, el resto piensa que la hace ver formal.

Optimismo	80.00%
Pesimismo	10.00%
Alegría	10.00%

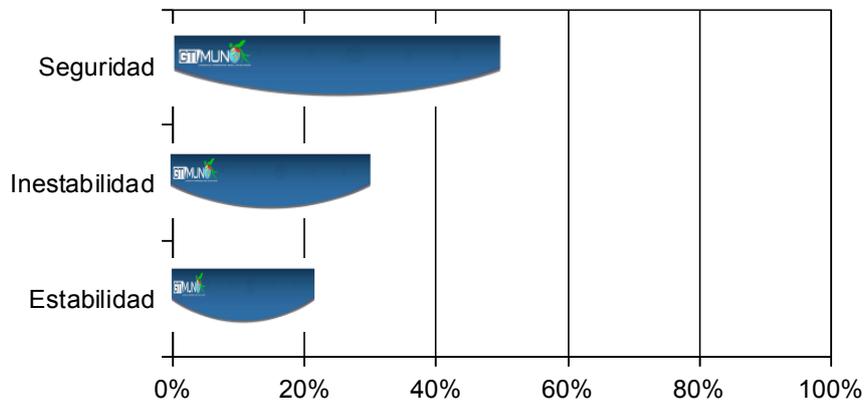
7. ¿El color blanco dentro del Sitio Web le transmite?



El 80% de los expertos considera que el blanco, dentro del sitio web, transmite optimismo, 10% piensa que provoca alegría y solo 1 de ellos considera que el color blanco dentro del diseño provoca el sentimiento de pesimismo.

Estabilidad	20.00%
Inestabilidad	30.00%
Seguridad	50.00%

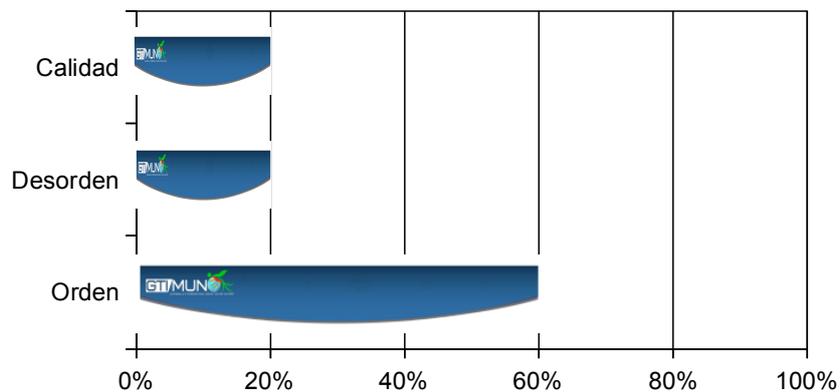
8. ¿El color gris dentro del Sitio Web le provoca?



La mitad de los expertos encuestados considera que el gris transmite seguridad a la página, debido a las características psicológicas del color, 3 de ellos piensan que hace al sitio inestable y 2 de ellos piensan lo contrario, que el color le transfiere estabilidad.

Orden	60.00%
Desorden	20.00%
Calidad	20.00%

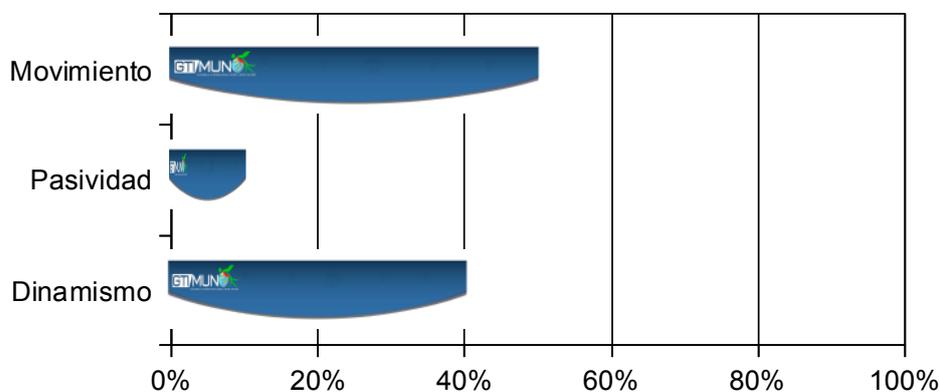
9. ¿El color negro dentro del Sitio Web le transmite?



El 60% de los expertos perciben al color negro con un sentimiento de orden, dos piensan que le confiere calidad al sitio y dos piensan que se ve desordenado.

Dinamismo	40.00%
Pasividad	10.00%
Movimiento	50.00%

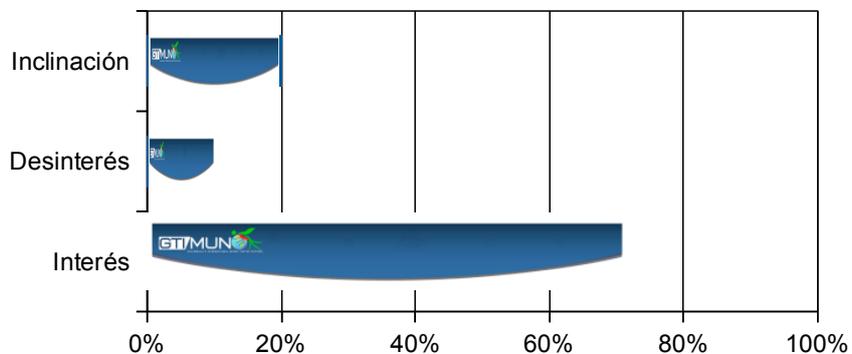
10. Las formas circulares dentro del Diseño del Sitio Web le transmiten?



El 90% de los expertos ven las formas circulares utilizadas en el sitio como elementos que le confieren dinamismo y movimiento, solo 1 persona piensa que la hace ver pasiva.

Interés	70.00%
Desinterés	10.00%
Inclinación	20.00%

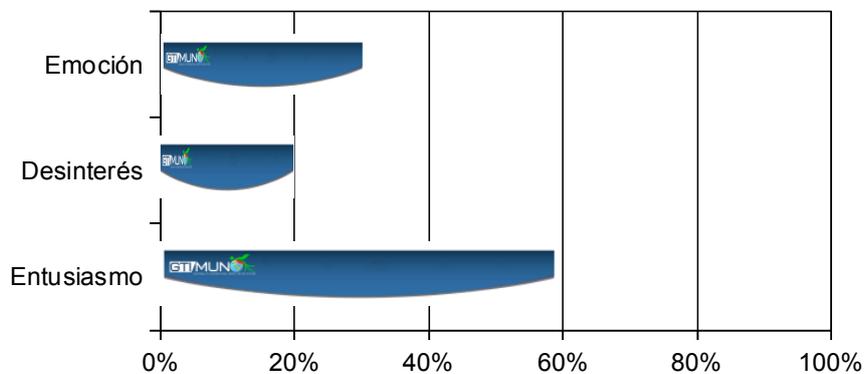
11. ¿La implementación de las fotografías de la organización dentro del sitio le provocan?



Del 100% de los encuestados solo 1 de ellos piensa que las fotografías dentro del sitio pueden provocar desinterés, el resto considera que proveen interés e inclinación.

Entusiasmo	50.00%
Desinterés	20.00%
Emoción	30.00%

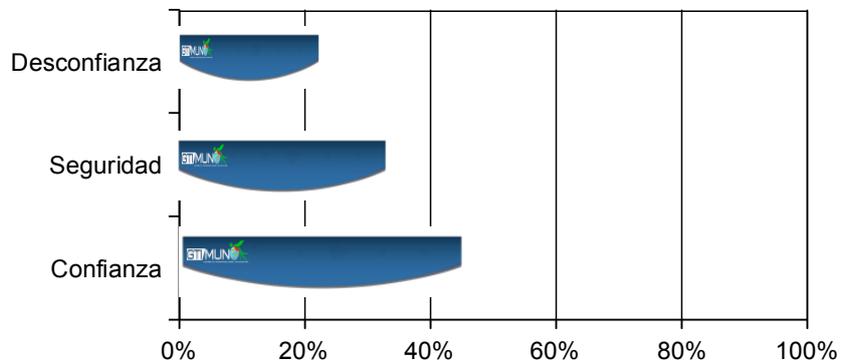
12. ¿La implementación de los videos dentro del Sitio Web le transmiten?



Ocho de los 10 expertos opinan que los videos dentro del diseño web transmiten entusiasmo y emoción y solo 2 de ellos piensan que provocan desinterés en la página.

Confianza	44.00%
Seguridad	33.00%
Desconfianza	22.00%

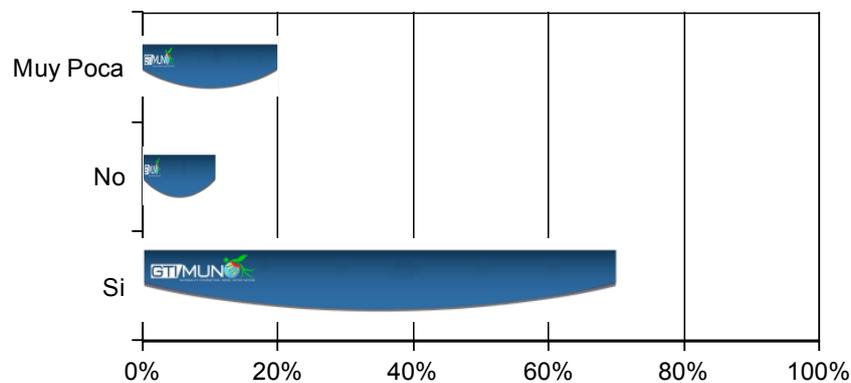
13. El área de soporte técnico en el cual se podrán comunicar los Estudiantes o Profesionales con la organización le transmite



El 44 por ciento de los expertos encuestados considera que el área de soporte técnico transmite confianza a los visitantes, como método para responder inquietudes y dudas sobre la organización.

Si	70.00%
No	10.00%
Muy Poca	20.00%

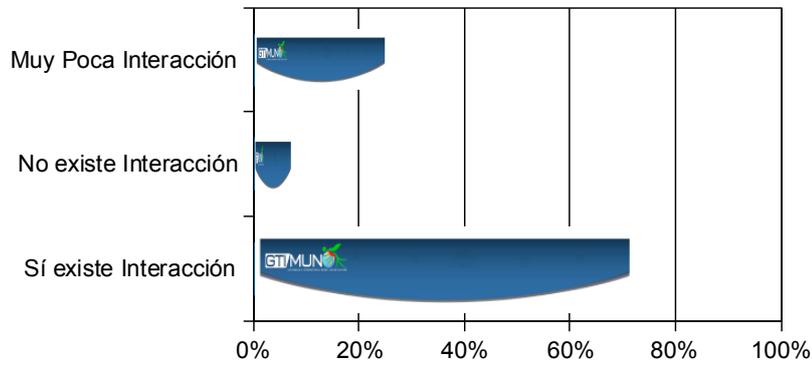
14. ¿ Considera que el Sitio Web de Guatemala´s International Model United Nations contiene la información necesaria para el profesional o estudiante ?



Siete de los diez expertos consideran que el sitio web sí contiene la información necesaria para el profesional o estudiante que utilice el sitio.

Sí existe Interacción	70.00%
No existe Interacción	10.00%
Muy Poca Interacción	20.00%

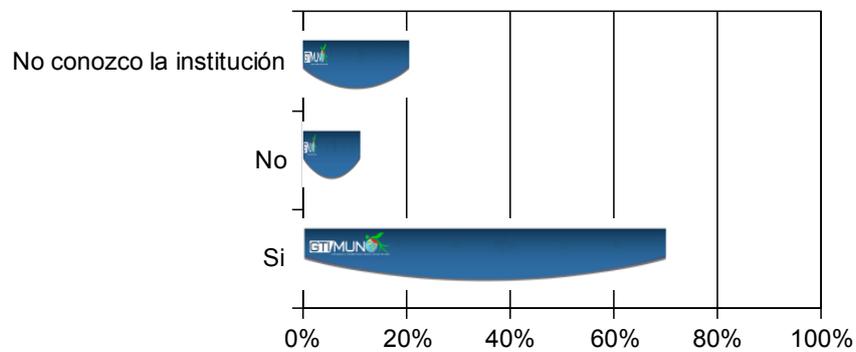
15. Considera usted que entre la página y los usuarios existe una interacción



7 de los 10 expertos que analizaron el sitio web, comprobaron que los usuarios de la página y el website tiene buena interacción, tráfico de información y feedback de opinión.

Si	70.00%
No	10.00%
No conozco la	20.00%

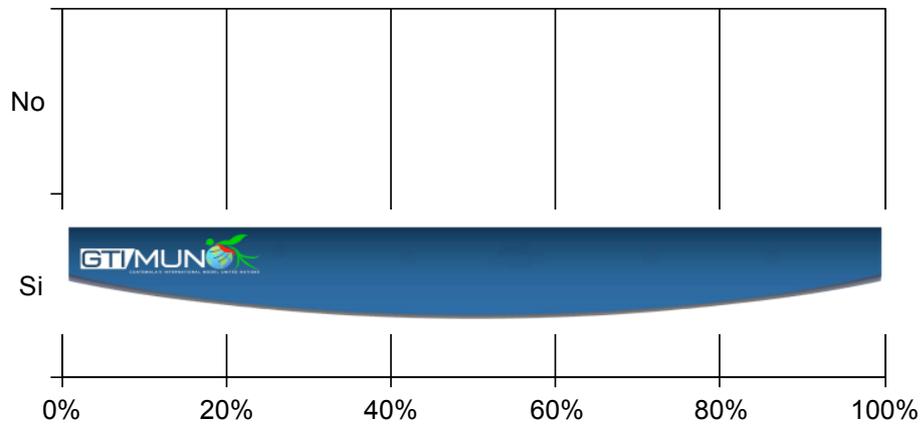
16. ¿Considera usted que en el diseño del Sitio Web se utilizaron los colores institucionales de la empresa?



El 70% de los expertos considera que el diseño del sitio usa los colores institucionales de la empresa, 20% no los conoce y una persona piensa que no están implementados.

Si 100.00%
No 0.00%

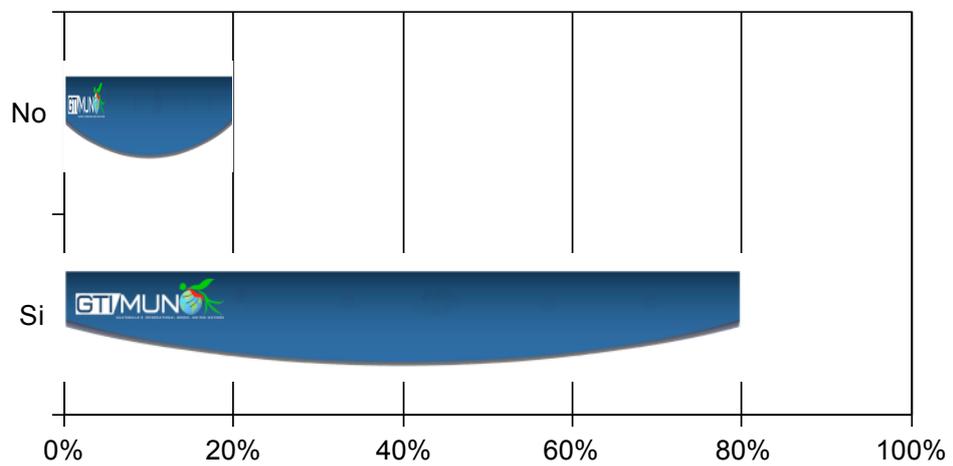
17. ¿Considera usted que el Sitio Web es fácil de manejar?



Todos los expertos consideran que el sitio web es fácil de manejar.

Si 80.00%
No 20.00%

18. ¿Cree que el sitio funciona con rapidez ?

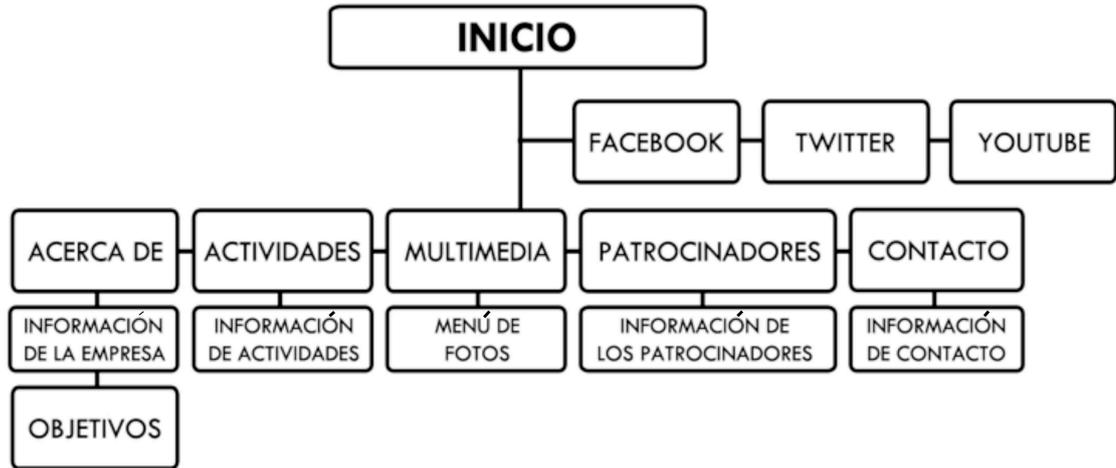


Ocho de los diez expertos dicen que el sitio web sí funciona con rapidez.

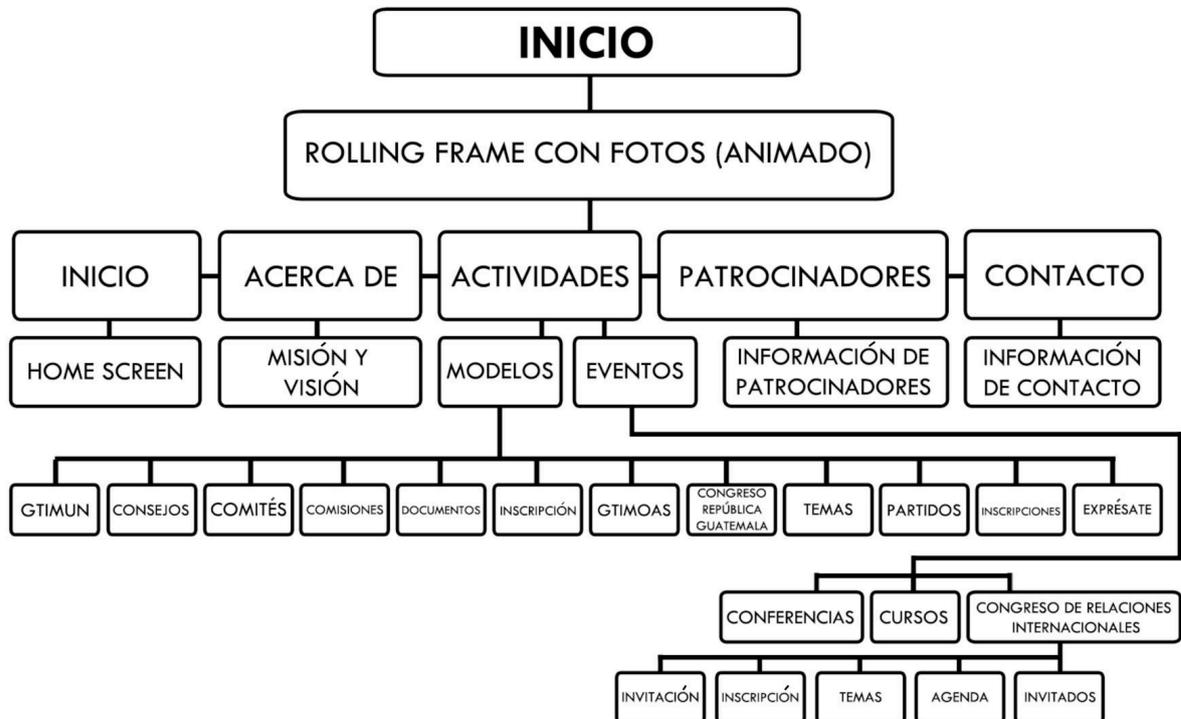
8.4 Cambios en base a los resultados:

A continuación se detallan los cambios en el contenido de la página web, como resultado de las inquietudes de los expertos y clientes encuestados acerca del funcionamiento, diseño y facilidad de la misma.

En el inicio el mapa del sitio era el siguiente:



Con los cambios que solicitó el cliente y los expertos encuestados, el mapa del sitio quedó de la siguiente manera, en el que se agregaron sub menús a cada botón principal:



Antes

Se agregó el cuadro de imágenes interactivo.

Se eliminaron los botones y se agregó la información de los patrocinadores.

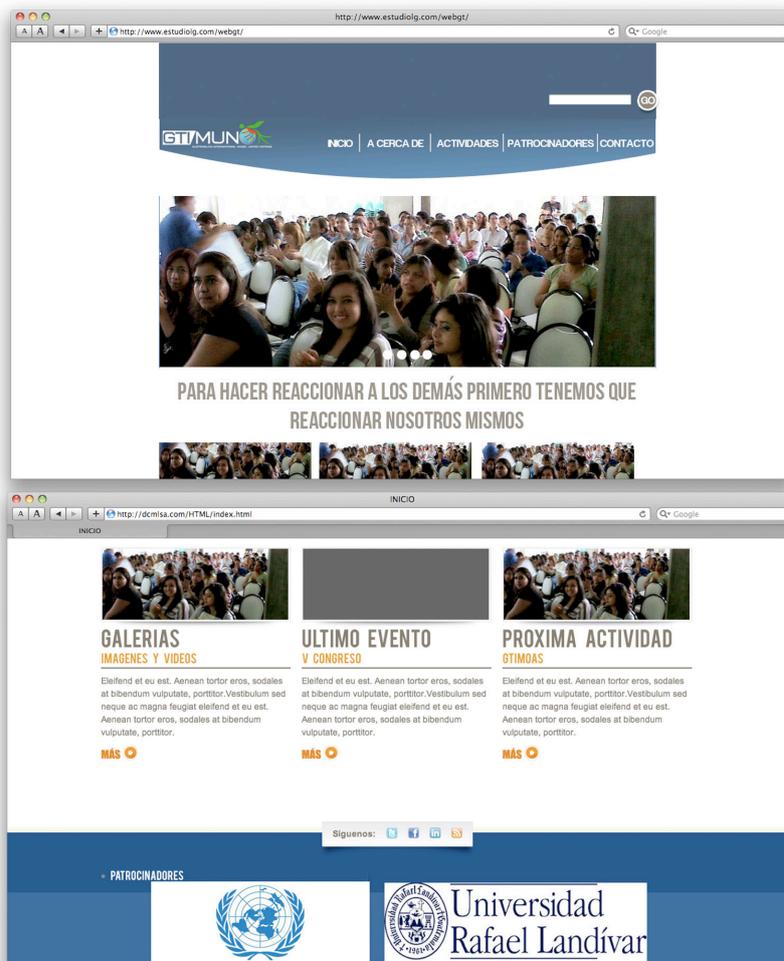


Se agregó un buscador

Se colocaron los iconos de las redes sociales en la parte inferior, y se diagramó un espacio para la galería de imágenes, las próximas actividades, y el último evento

Se cambió el color gris de fondo, por blanco.

Después

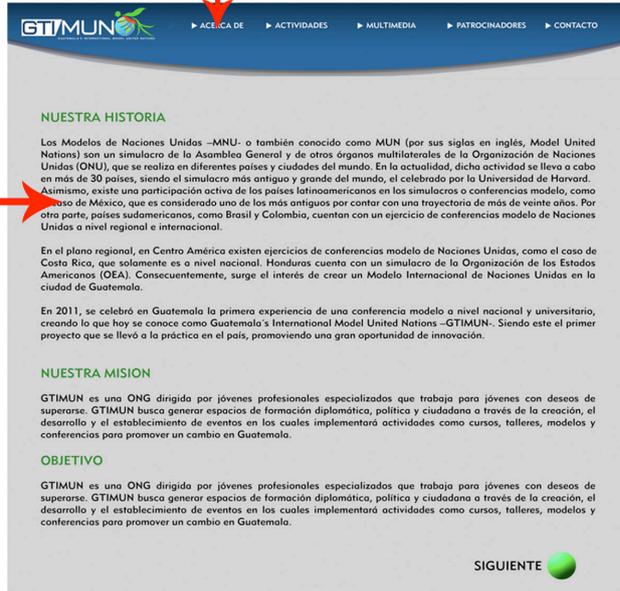


- Anteriormente el color gris opacaba la visibilidad del sitio por lo que se decidió cambiarlo a blanco, ya que el color blanco le confiere al sitio web una imagen de limpieza y orden.
- Se agregó un cuadro interactivo con las imágenes más recientes de la organización para darle vista y llamar la atención del usuario.
- Se cambió el lugar de los íconos de redes sociales para utilizar el espacio superior y colocar un área para la galería, el último evento y la próxima actividad en forma de columnas.
- Se eliminaron los botones inferiores de la página debido a que se encontraban también en la parte superior, por lo que se utilizó el espacio para colocar los patrocinadores principales de la organización.

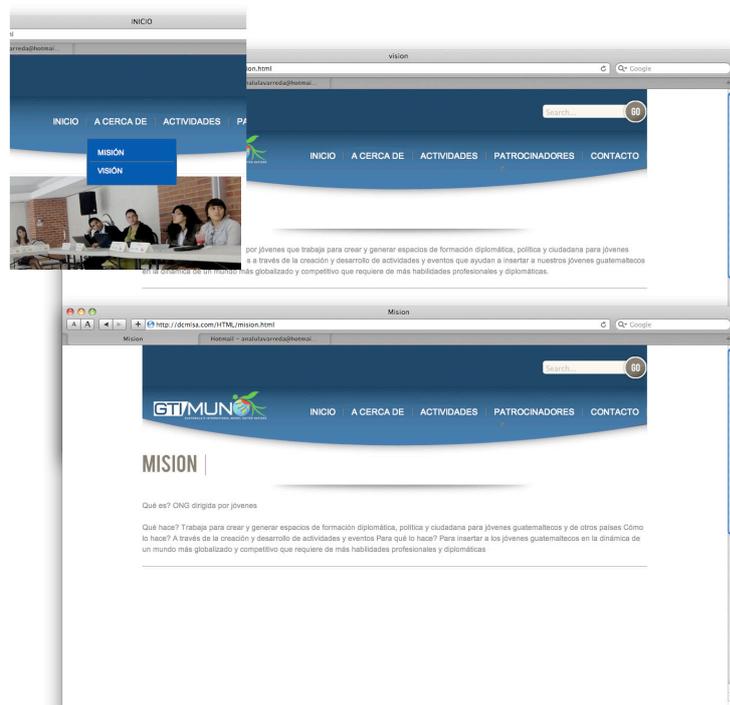
Antes

Se colocaron sub menus

Se cambió la forma en la que se colocó el texto y los colores de la tipografía.



Después



- Actualmente se segmentó la información por medio de sub menús, para presentar la información de forma liviana.
- Se cambió el color del fondo, lo que provocó que el color de la tipografía también cambiara todo, para mejorar el contraste de colores.

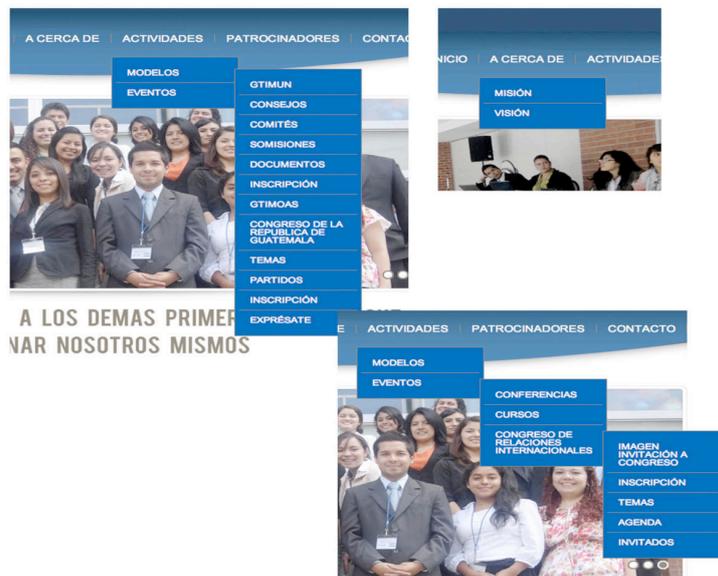
Antes



Se colocaron sub menús en botones de acerca de y actividades, se colocaron los botones de lado superior derecho.



Después



⤴ Se colocaron sub menús en los botones de actividades y acerca debido a que había exceso de información en cada uno.

CAPÍTULO IX: PROPUESTA GRÁFICA FINAL

Página web es un documento adaptado para la Web pero normalmente forma parte de un lugar web. Su principal característica son los hipervínculos de una página, siendo esto el fundamento de la Web.

Una página web está compuesta principalmente por información (texto y módulos multimedia) así como por hiperenlaces; además de contener o asociar datos de estilo para especificar cómo debe visualizarse (CSS), y también aplicaciones embebidas para hacerla interactiva. Está escrita en un lenguaje de marcado que provea la capacidad de manejar e insertar hiperenlaces, en otras palabras HTML. Es un documento creado en formato HTML (Hypertext Markup Language) que es parte de un grupo de documentos hipertexto o recursos disponibles en el World Wide Web.

Contiene enlaces hipertexto con otros lugares dentro del mismo documento, o con otro documento en el mismo sitio web, o con documentos de otros sitios web. También contiene formularios para ser rellenados, fotos, imágenes interactivas que pueden ser descargados.

El contenido que puede ser visto o escuchado por el usuario final, incluyen, pero no exclusivamente:

Texto. El texto editable se muestra en pantalla con alguna de las fuentes que el usuario tiene instaladas (a veces se utiliza una tecnología de fuentes incrustadas, con lo que vemos en el monitor una fuente que realmente no poseemos, pero es poco frecuente.) El texto editable puede marcarse con el ratón o el teclado y copiarse a otra aplicación, como el bloc de notas (muchos de los elementos textuales de las páginas, en especial los títulos, botones de navegación, etc. son realmente gráficos, y su texto no es editable.)

Imágenes. Son ficheros enlazados desde el fichero de la página propiamente dicho. Se utilizó exclusivamente JPG.

Dreamwaver

Esta herramienta de diseño de páginas web fue la elegida para la realización del sitio. Aunque se sea un experto programador de HTML el usuario que lo maneje, siempre se encontrarán en este programa razones para utilizarlo, sobretodo en lo que a productividad se refiere, ya que cumple perfectamente el objetivo de diseñar páginas con aspecto profesional, y soporta gran cantidad de tecnologías, además muy fáciles de usar:

- Hojas de estilo y capas
- Javascript para crear efectos e interactividades
- Inserción de archivos multimedia...

Además es un programa que se puede actualizar con componentes, que fabrica tanto Adobe como otras compañías, para realizar otras acciones más avanzadas. En resumen, el programa es realmente satisfactorio, incluso el código generado es de buena calidad.

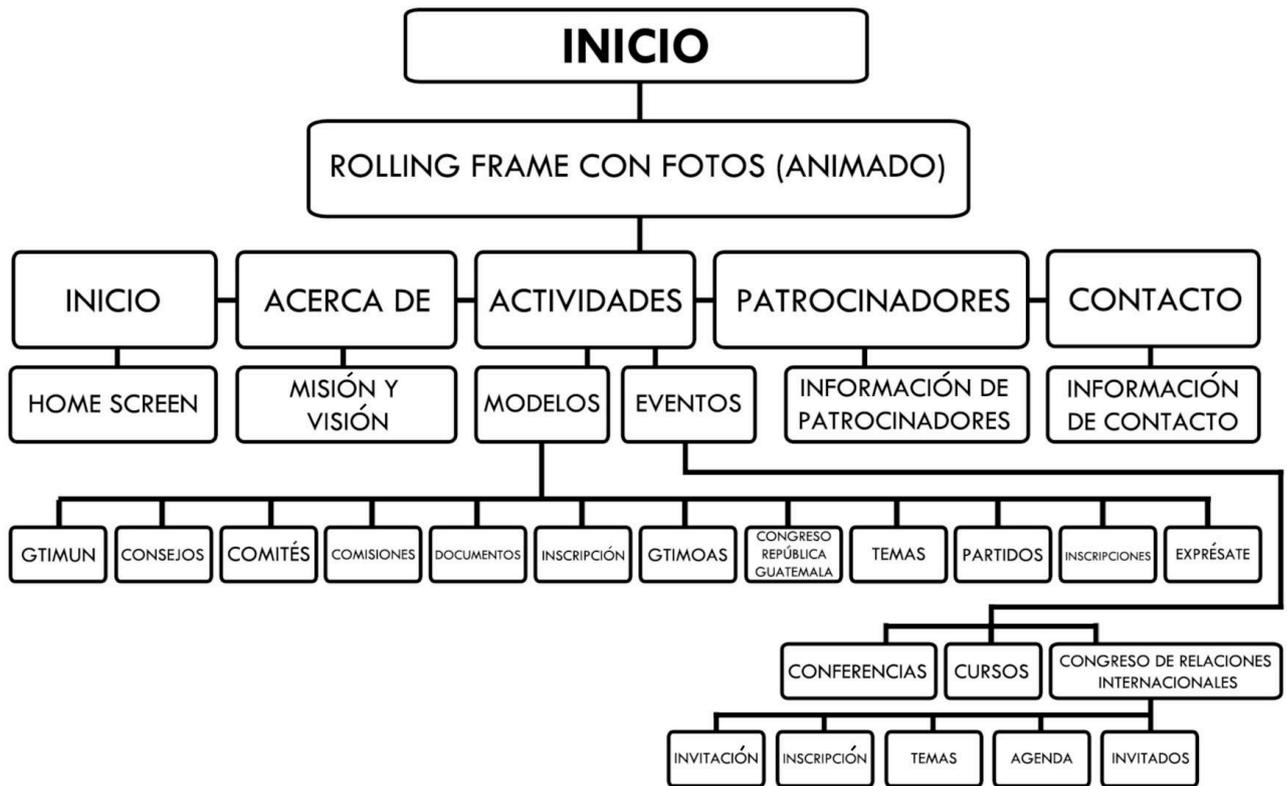
DIMENSIONES Y/O PROPORCIONES

El tamaño de la página solo se mide por el ancho, que en este caso es de 950 píxeles para que se pueda ver bien hasta en una resolución mínima de 1200 píxeles de un monitor.

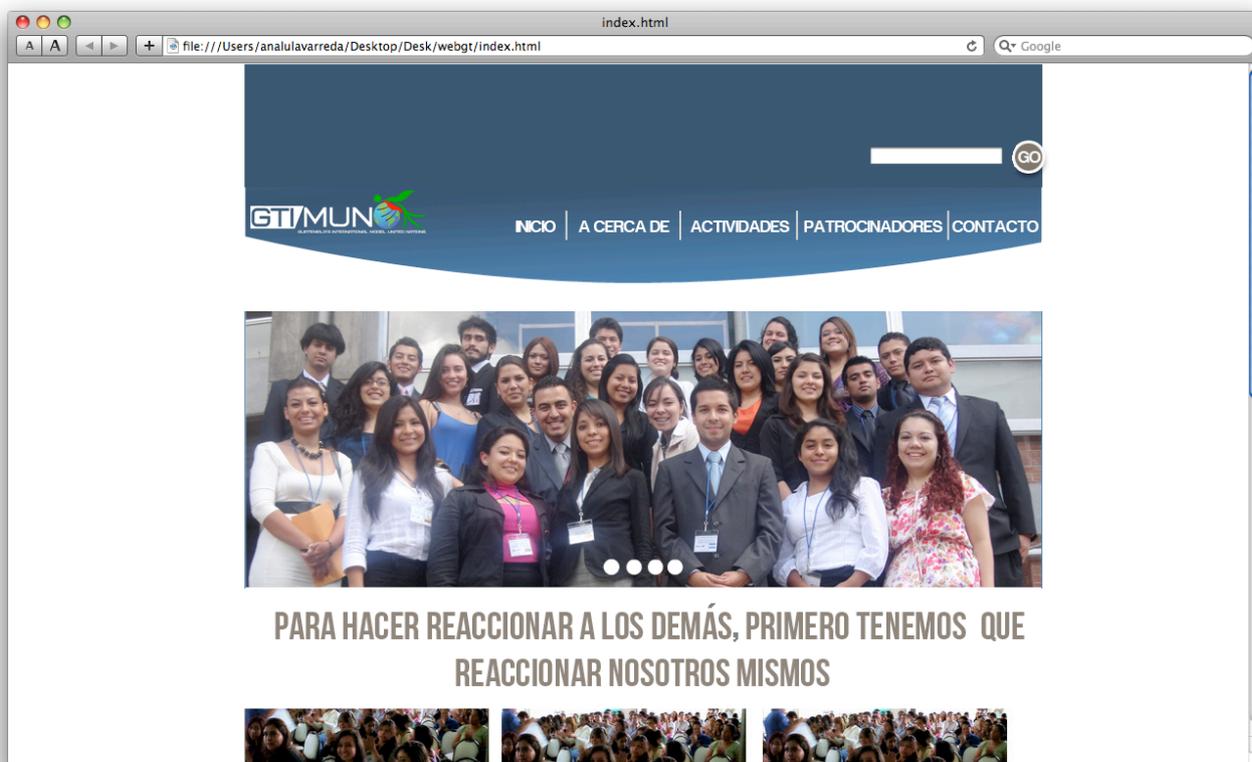
El peso del sitio es de 700K y el tiempo de descarga es de 4.8 segs.

Link del Sitio Web: <http://dcmlsa.com/HTML/index.html>

MAPA DEL SITIO



INICIO PARTE SUPERIOR: En la siguiente imagen se puede observar la parte superior del inicio o página principal, que cuenta con 5 botones en la parte superior, inicio, acerca de, actividades, patrocinadores y contacto. También contiene un cuadro de imágenes interactivo en el que se pueden observar las fotografías más recientes.

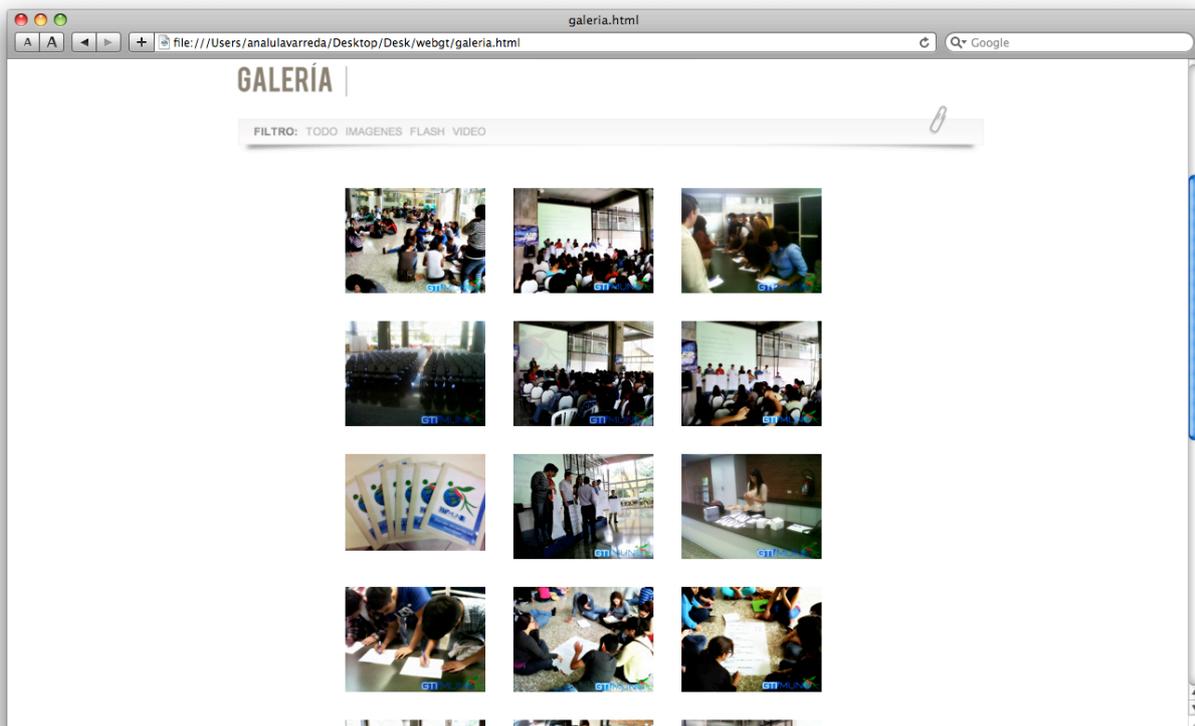


INICIO PARTE INFERIOR: (Rolling frame con fotos, animado). En la siguiente imagen se puede observar, la galería de imágenes, la parte diagramada como galería contiene un link que direcciona hacia a la galería principal de imágenes de la organización. El área del inicio, que se refiere al último evento y la próxima actividad, está en blanco a solicitud del cliente, ya que la información de los eventos del presente año es obsoleta. No se pudo colocar la información de los próximos eventos, ya que el cliente aún no ha definido fechas.



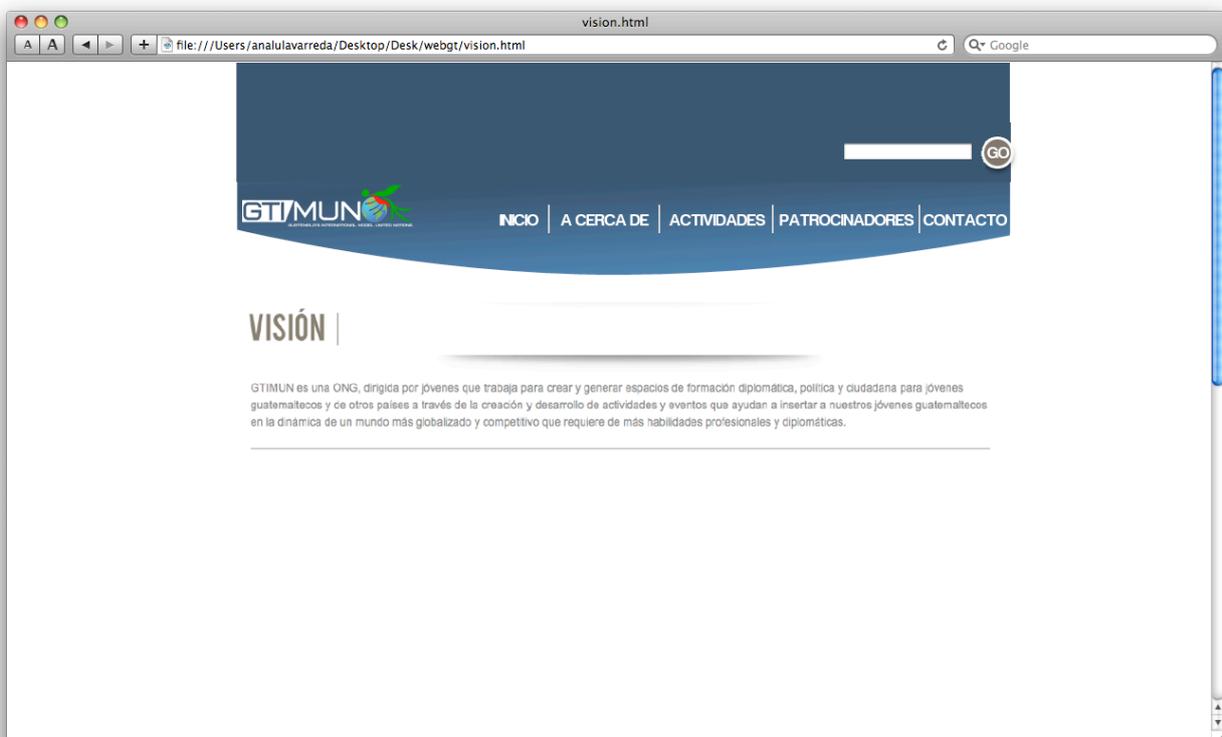
En la parte inferior de la página de inicio se encuentran colocadas las imágenes de los patrocinadores de la organización hasta el momento.

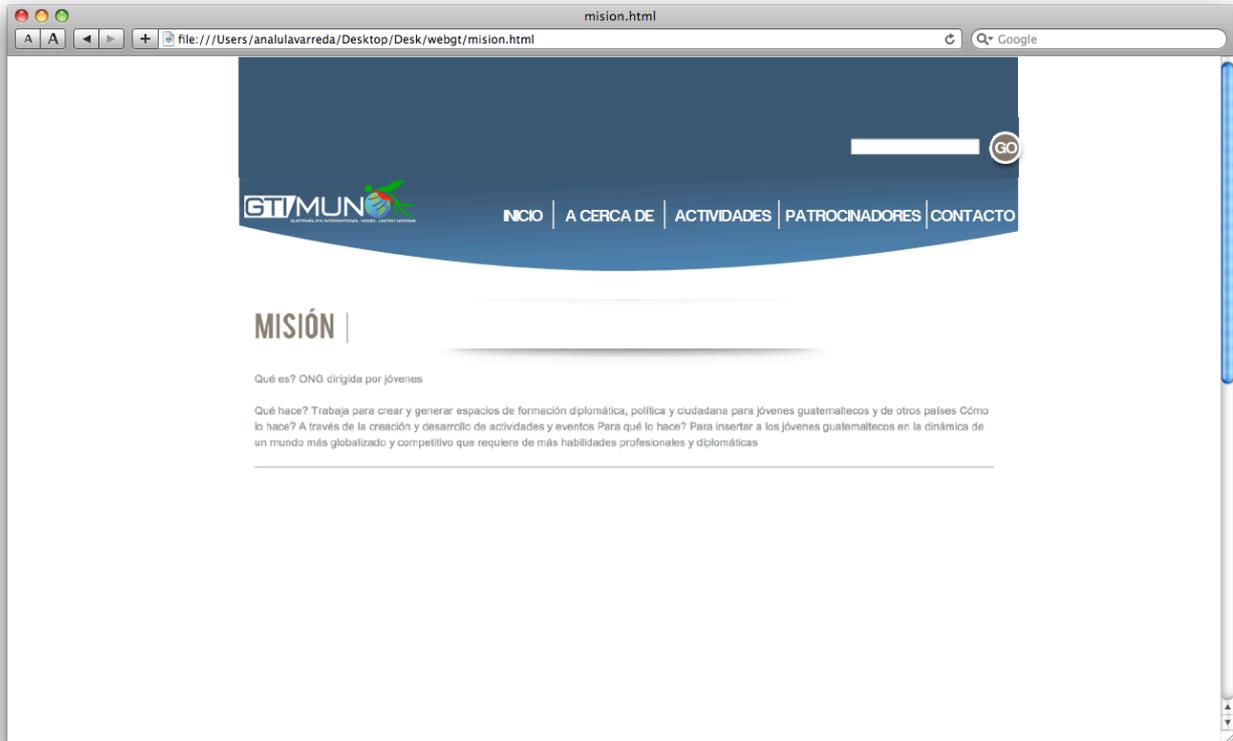
GALERIA: En la siguiente imagen observamos la galería principal del sitio, que contiene todas las



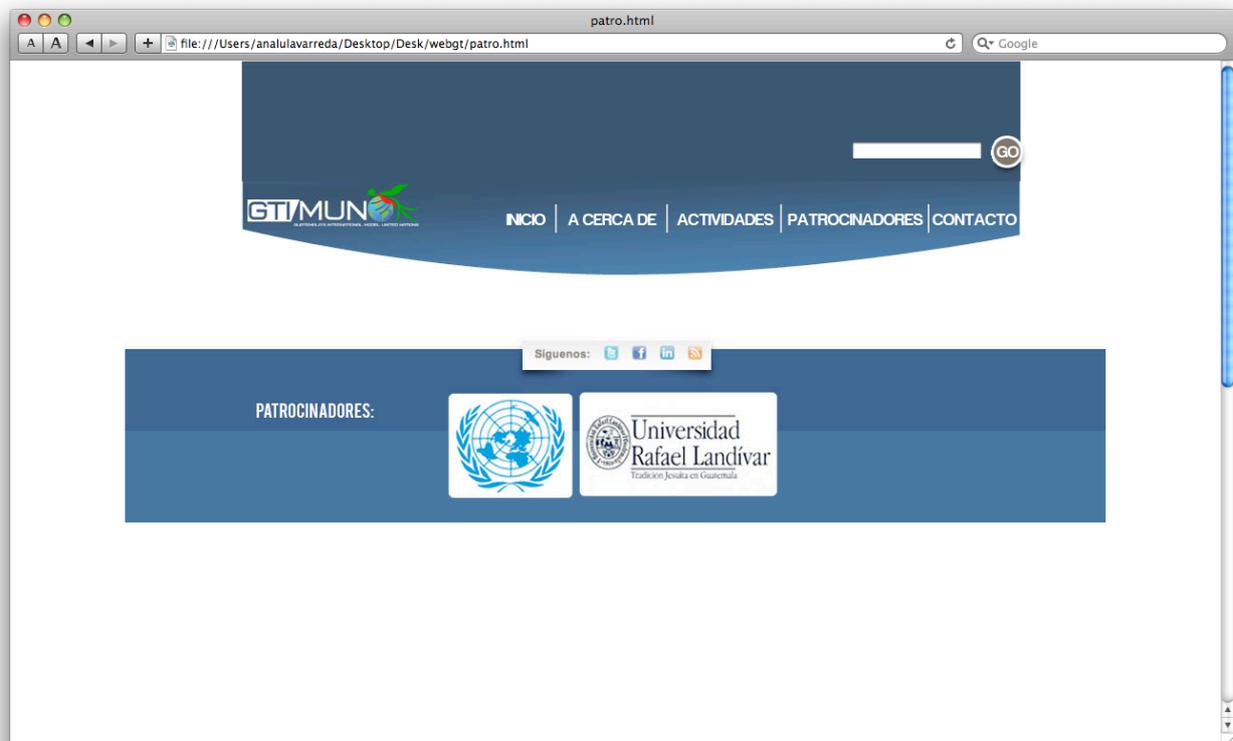
fotografías de los eventos y actividades que se han realizado a la fecha.

ACERCA DE: En el botón de acerca de podremos encontrar la visión y la misión de la organización brindada por el cliente.





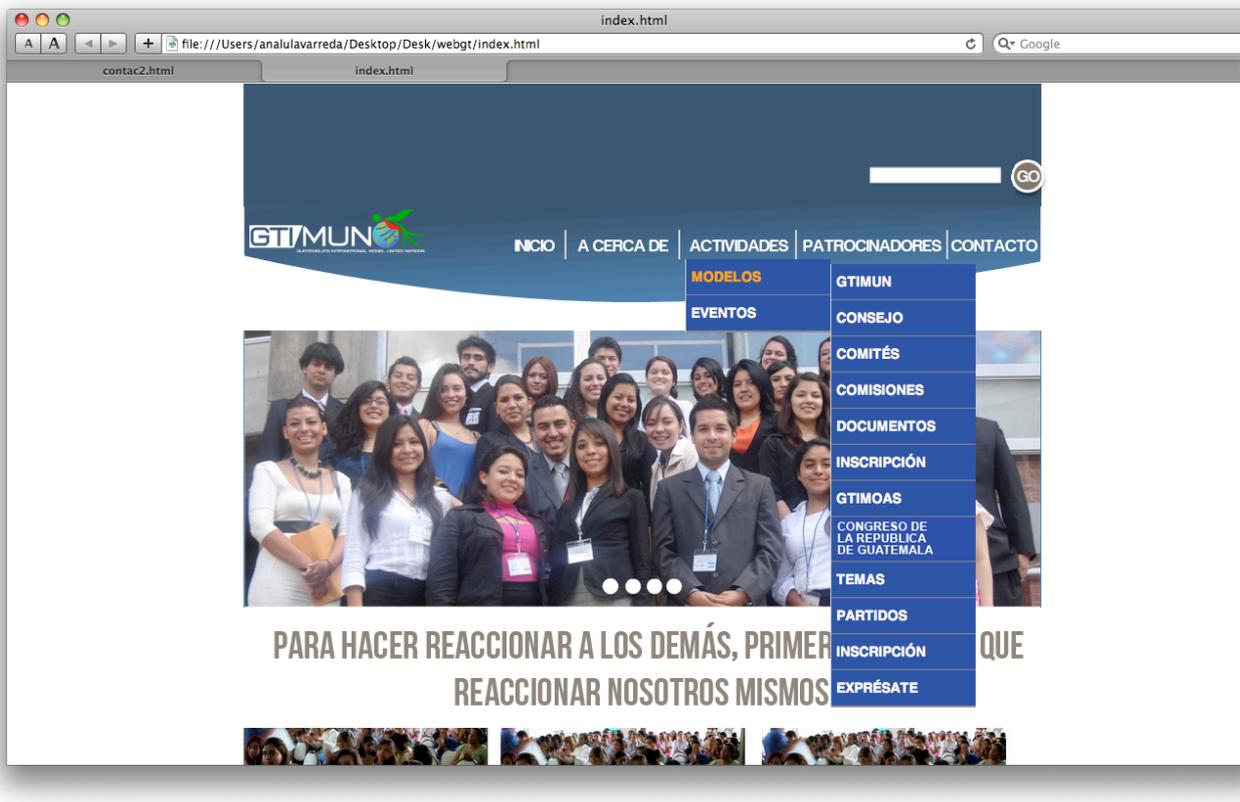
PATROCINADORES: Los patrocinadores están colocados en la parte inferior del inicio. Sin embargo, tiene su espacio individual que, por solicitud del cliente, también se colocó de esta manera, ya que próximamente agregará otro tipo de información.



CONTACTO: La imagen siguiente es del área de contacto, la más importante para el sitio, ya que por medio de ella los estudiantes y la organización podrán llevar a cabo comunicación interactiva. Se colocaron los datos del presidente de la organización y un mapa con la dirección de la sede actual.



BOTONES CON DESPLIEGUE DE SUB MENÚ: El sitio web está diagramado al 100 por ciento y es funcional. Los textos de información son modificables, a solicitud del presidente de la organización que represento. Toda la información, imágenes, multimedia y video son editables y se hará a partir del 2013 con la información actualizada de la organización. Los botones desplegados con sub menús fueron diagramados a solicitud del cliente y no contienen información por lo antes mencionado.

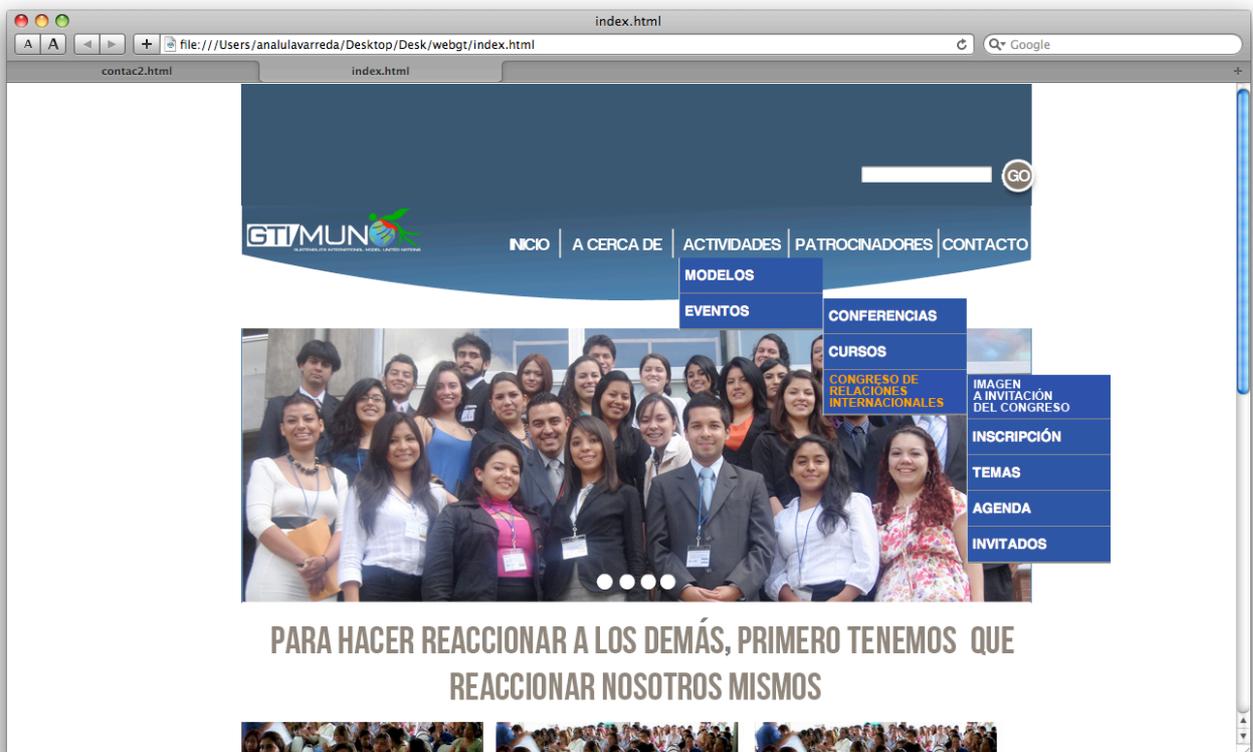


Botones desplegables: Actividades, Modelos

Botones desplegables: Actividades, eventos.



Botones desplegables: Actividades, eventos, congresos de relaciones internacionales.



Botones desplegables visión y misión



CAPÍTULO X: PRODUCCIÓN, REPRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN

10.1 PLAN DE COSTOS DE ELABORACIÓN

1. Elemento elaborado: Un sitio Web para Guatemala's International Model United Nations

2. Tiempo de elaboración del Sitio Web: Para la elaboración de sitio Web fue necesario seguir un proceso, el que fue dividido en 3 partes.

• Abril a Junio 2012:

Identificar la problemática.

Trazar los objetivos

Elaborar un marco de referencia

Definir al grupo objetivo

Elaborar un marco teórico

Tiempo total estimado 12 semanas / 3 meses / 144 horas

• Julio a Septiembre 2012:

Definir un concepto para trabajar en el diseño

Bocetos

Crear una propuesta preliminar

Tiempo total estimado 12 semanas / 3 meses / 144 horas

Estimados en tiempo total, trabajando 3 horas por día para la elaboración del sitio web:

- Total de meses trabajados: 6 meses
- Total de semanas trabajadas: 24 semanas
- Total de días trabajados: 120 días
- Total de horas trabajadas: 288 horas

3 horas diarias

Costos de elaboración del Sitio Web:

Para el detalle de costos de elaboración se tendrá como base un sueldo mensual de Q.6,000.00, según el estándar del mercado para el salario de un diseñador gráfico en Guatemala.

La hora tiene un valor de Q.37.50 El pago del día trabajado por 3 horas, tiene un valor de Q.112.50

El costo sería:

Q.112.50 por día,

Q. 562.50 por semana

Q. 2,250.00 por mes

Q. 13,500.00 por 6 meses

Costo total de elaboración:

Q.13,500.00

10.2 PLAN DE COSTOS DE PRODUCCIÓN Y/O DIGITALIZACIÓN

Para elaborar el sitio web digital final se utilizó:

• Octubre a Diciembre 2012:

Hacer una validación técnica con el grupo objetivo, un grupo experto y el cliente

Realizar todos los cambios requeridos

Presentación del Sitio Web final

Tiempo total estimado 9 semanas / 420 horas

Sumando solamente el tiempo utilizado en la digitalización de la propuesta final al trabajar 5 horas diarias, que en tiempo es:

420 horas / 45 días / 9 semanas

El costo sería:

Q. 187.50 por día

Q. 937.50 por semana

Q. 8,437.50 por 9 semanas

Costo total de producción:

Q.8,437.50

10.3 PLAN DE COSTOS DE REPRODUCCIÓN Y/O MANTENIMIENTO

Se determina la planificación y costos que se refiere a la publicación del sitio web

Características:

Este sitio Web consta de 25 páginas web/html con desglose en el área de galería de fotos 1 páginas, que contienen aproximadamente 30 imágenes y gráficos lo cual hace que el archivo HTML sea dinámico y funcional. Este contenido tiene aproximadamente 1.96GB de espacio utilizado en un disco duro rígido. Por lo que al solicitar cotización de hosting, se pidió 2GB, ya que a medida que crezca el registro de los visitantes y la galería de imágenes, se calculó un aproximado de 20MB x mes, en término de un año. También se cotizó un nombre de dominio .com (gtimun.com) tiene un costo de Q.300.00 anualmente y un aproximado de 2GB de transferencia por mes.

Tiempo de reproducción:

El tiempo estimado para subir los archivos a un espacio Web es aproximadamente de 7 minutos al subir 76kb/sec. Adicional es el tiempo de instalación del dominio y el servicio de hosting, con una aproximación de 48 horas.

Costos de reproducción:

El costo del dominio:

Q.300.00 anualmente

Mantenimiento sitio web:

Para mantenimiento de actualización de contenidos y/o asuntos relacionados con mantenimiento del sitio, hay un costo adicional de: Q 600.00

El costo sería

Dominio anual Q.300.00

Mantenimiento Q.600.00

Costo total de reproducción: Q.900.00

10.4 PLAN DE COSTOS DE DISTRIBUCIÓN:

No tendrá ningún costo de distribución, ya que se dará a conocer a través del correo electrónico de la organización hacia los estudiantes y profesionales de Guatemala's International Model United Nations.

Se colocará en las redes sociales de Guatemala's International Model United Nations informando acerca del nuevo sitio web.

10.5 CUADRO CON RESUMEN GENERAL DE COSTOS.

PLAN	COSTO
Plan de costos de elaboración	Q.13,500.00
Plan de costos de producción	Q.8,437.50
Plan de costos de reproducción	Q.900.00
Plan de costos de distribución	Q.0.00
Total	Q.22,837.50

Capítulo XI: Conclusiones y Recomendaciones

CONCLUSIONES

11.1.1 Se diseñó un Sitio web con el fin principal de promover la interacción entre estudiantes y expertos de la plataforma de formación académica y profesional de la organización Guatemala's International Model United Nations.

11.1.2 Por medio de la información obtenida de la investigación de las diferentes plataformas educativas de uso en el internet, se logró elaborar el Sitio Web con éxito, que reúne cualidades como comunicacion efectiva de la informacion sobre la empresa y su historia, sobre eventos, sobre contenidos teóricos, y una herramienta efectiva para el feedback de los clientes (chat). Todas estas con el fin de reflejar la imagen profesional y moderna de la organización.

11.1.3 De acuerdo a la recopilación de información que se hizo acerca de la organización Guatemala's International Model United Nations y organizaciones similares, se logró elegir el contenido adecuado para realizar el Sitio Web para la organización.

11.1.4 Se implementó dentro del Sitio Web un sistema para que los estudiantes de Guatemala's International Model United Nations tengan acceso a la información de los eventos a realizarse por la organización y puedan participar en ellos.

11.1.5 Se elaboró un diseño interactivo dentro del sitio web, que permita a los estudiantes comunicarse dentro y fuera del país más rápido y eficazmente, tanto entre unos estudiantes con otros, como entre estudiantes y la organización. Esto permitirá que el visitante tenga una apreciación más dinámica de los contenidos del sitio web de Guatemala's International Model United Nations.

RECOMENDACIONES

11.2.1 Tener el sitio web actualizados de manera creativa, ya que así podrán ofrecer una calidad visual a los estudiantes que participan en la plataforma de formación académica y profesional de la organización y ellos visiten constantemente el sitio, lo que facilitará el aprendizaje.

11.2.2 Investigar sobre nuevos tipos de plataformas de educación online y capacitarse para implementarlas con éxito al sitio web

11.2.3 Actualizar continuamente la información acerca de la organización y sus servicios, ya que estos son una fuente de credibilidad para los usuarios y por medio de ella podrán informarse correctamente de la organización, evitando cualquier confusión que puede darse en otros medios.

11.2.4 Es importante que dentro del sitio web se actualice constantemente con los calendarios de las actividades próximas, videos, y fotografías de los mismos, para que los estudiantes estén al tanto de lo que realiza Guatemala's International Model United Nations.

11.2.5 Estar al tanto de los mensajes enviados al sitio web por los usuarios y responderlos con rapidez, ya que creará fidelidad y credibilidad entre la organización y los estudiantes.

CAPÍTULO XII: CONOCIMIENTO GENERAL.

Mapa Mental



El diseño tiene como propósito crear e innovar productos y servicios, con el fin de transmitir mensajes a cierto grupo objetivo.

Por medio del diseño se puede comunicar visual y gráficamente cualquier idea, sin embargo, no se puede perder de vista la manera de como se debe comunicar el mensaje para que llegue correctamente al receptor. Por medio de la comunicación se puede comunicar, no solo de una persona a otra, sino que también entre organizaciones o de empresas a personas.

La comunicación y el diseño están enlazados, estos dos son distintos, sin embargo, no se puede utilizar uno sin el otro, ya que los dos cumplen la misma función: llevar un mensaje a un grupo objetivo de manera efectiva.

En el diseño existen muchas ramas, y una de ellas es el Diseño Web, el cual, no solo es una aplicación del diseño normal, sino que se requiere factores como la navegabilidad e interactividad y utilidades como el audio, las imágenes, enlaces y videos. Estos brindan un vínculo directo entre la empresa y el usuario.

Para la realización de un proyecto se necesita de ámbitos importantes como lo son la deontología y semiología o semiótica, con las cuales se aplicará ética a este proyecto y se comuniquen o transmitan los mensajes de manera correcta.

Los conocimientos adquiridos durante la carrera de licenciatura en comunicación y diseño, fueron empleados con éxito en la elaboración del proyecto final en la realización de el Sitio Web de la organización Guatemala's International Model United Nations como por ejemplo: Mailing: Porque el sitio web permite al momento de registrar un usuario obtener una dirección de correo electrónico e incluirle dentro de un mailing list y mantenerle informado sobre la empresa; Mejoramiento de productos y servicios: Ya que un sitio web permite comparar nuestra organización con la competencia y así mejorar los productos electrónicos y servicios para los usuarios; Marca: Un sitio web funcional es una de las herramientas más efectivas para dar a conocer una marca o empresa en este caso; Estandarización: El sitio web permite estandarizar y manejar de forma uniforme la información y los productos y servicios en este caso de la empresa; Asesoría: El sitio web permite de manera efectiva asesorar a los usuarios y ayudarles a resolver dudas; Globalización: El sitio web es la herramienta ideal para que la organización pueda darse a conocer mundialmente.

Se proporcionó a la empresa un sitio web que contiene la comunicación interactiva necesaria para transmitir la información y persuadir al cliente a utilizar sus servicios.

El sitio web tiene un diseño gráfico basado en la identidad corporativa de la organización, (formas y colores institucionales) los cuales transmiten la confiabilidad y la seriedad que la organización requiere.

CAPÍTULO XIII REFERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

Barthes Roland, La semiología, Edición 1970 1972,1974, Argentina.

Campos Mariño Ramón (2005) Diseño de páginas web y diseño gráfico, Metodología y técnicas para la implementación de sitios web y para el diseño gráfico, Primera edición, España.

Cantero Ortega Manuel (1995) Informática educativa: Realidad y futuro, Primera edición, España.

Canto Chac Manuel, (2002), Interacción de las organizaciones de la sociedad civil, República Dominicana.

Escuela de Diseño (2006) Libro Actas de Diseño N°1, Encuentro Latinoamericano de Diseño "Diseño en Palermo" Comunicaciones Académicas, Buenos Aires, Argentina

Frascara Jorge (2000), Diseño gráfico para la gente Icograda Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Gráfico. Primera y cuarta edición, Buenos Aires, Argentina.

Gómez Chiva Ricardo, Zomoza Camisón César (2002) Aprendizaje organizativo y teoría de la complejidad: implicaciones en la gestión del diseño del producto, Primera edición, Francia.

Gómez Fernández José Manuel (1992), Economía y valores humanos, Primera edición, Madrid

Guiraud Pierre, (1972) La semiología, Primera edición, México

Gunter Born, (2001) Compendium HTML: con XHTML, DHTML, CSS, XML, XSL Y WML, Primera edición, Barcelona.

Hartman Jardin (2004) Manual Macromedia Dreamweaver MX Cuarta edición, España.

Herrera Pérez Enrique, (2003) Tecnología y redes sistema de cómputo central que posee un software especializado (sistema operativo de red)

Jamrichoja Parsons June, (2008) Conceptos de comunicación, Décima edición, México.

McLean Ruari, (1993) Manual de tipografía, Primera edición. España.

Ongallo Carlos, (2007) Manual de comunicación, Segunda edición, Madrid.

Rodil Jiménez Irene y Pardo de Vega Camino (2010) Plataformas Virtuales de información (e-learning) Primera Edición, Madrid

Rojas Eugenia María, (2007), La creatividad desde la perspectiva de la enseñanza del diseño, Primera edición, México.

Solvedilla García Pilar, (2004), La Contabilidad de Gestión en las Organizaciones sin ánimo de lucro, Primera Edición, Madrid.

Valls Tusón Jesús (2003), Introducción al lenguaje. Primera edición, Catalunya.

BIBLIOWEB

- (web) Agora Virtual http://agoravirtual.es/about_es.php (Consulta realizada junio 2012)
- (web) Adobe <http://www.adobe.com/la/products/flash.html> (Consulta realizada Diciembre 2012)
- (web) Anetcom Dominios <http://video.anetcom.es/editorial/librodominios.pdf> (Consulta realizada junio 2012)
- (web) Claroline <http://www.claroline.net> (Consulta realizada junio 2012)
- (web) Definición ABC <http://www.definicionabc.com/> (Consulta realizada junio 2012)
- (web) Definición.De. <http://definicion.de/> (Consulta realizada junio 2012)
- (web) Diccionario Online Alegsa <http://www.alegsa.com.ar/Dic/plataforma.php> Consulta realizada junio 2012)
- (web) Estudiante <http://www.estudiante.org/> (Consulta realizada junio 2012)
- (web) Estudio Creativo <http://www.estudio-creativo.com/2012/02/tendencias-de-diseno-web-2012/> Consulta realizada Diembre 2012)
- (web) Libros web www.librosweb.es (Consulta realizada junio 2012)
- (web) Mgar Historia canarias <http://www.mgar.net/index.html> (Consulta realizada junio 2012)
- (web) Naciones Unidas <http://www.un.org/es/> (Consulta realizada junio 2012)
- (web) Plataformas educativas <http://plataformas-educativas.blogspot.com/> (Consulta realizada junio 2012)
- (web) Scrib <http://es.scribd.com/> (Consulta realizada junio 2012)
- (web) Slideshare <http://www.slideshare.net/> (Consulta realizada junio 2012)
- (web) Wikipedia en Español <http://es.wikipedia.org> (Consulta realizada junio 2012)
- (web) Wikipedia en Inglés <http://www.wikipedia.org> (Consulta realizada junio 2012)

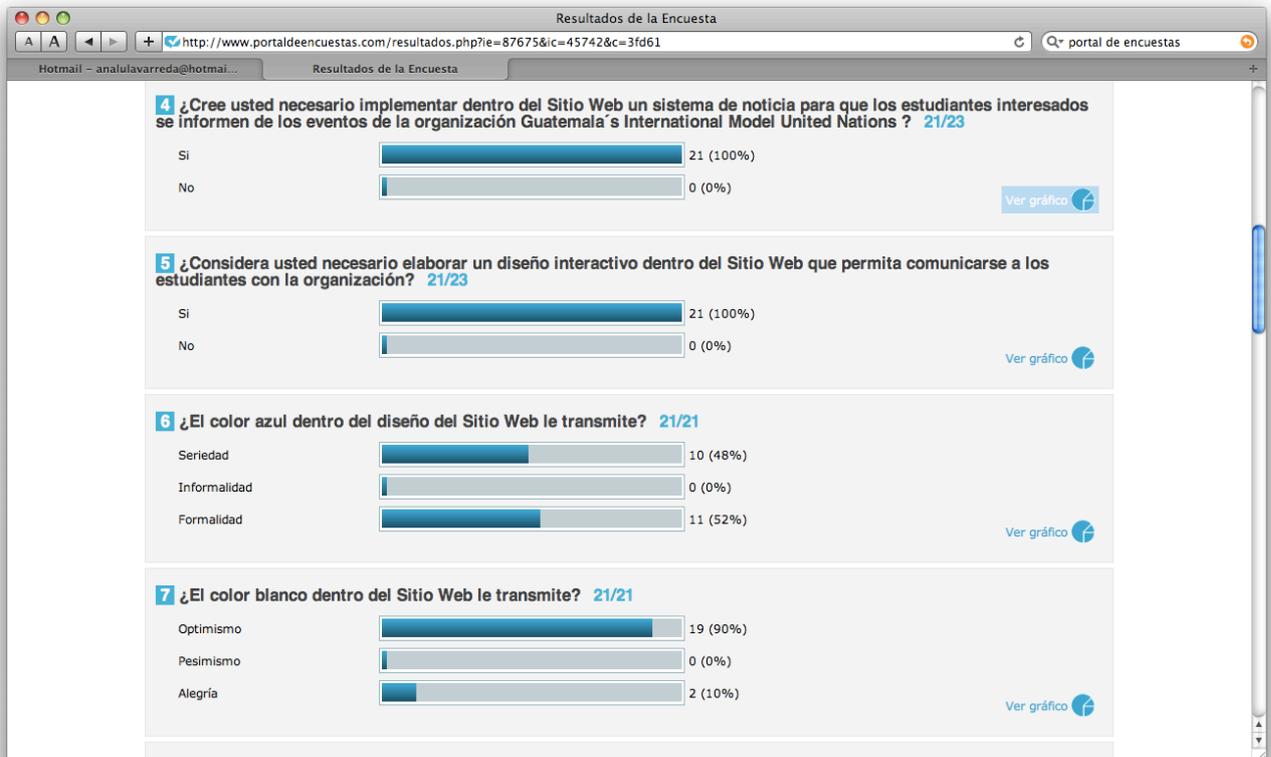
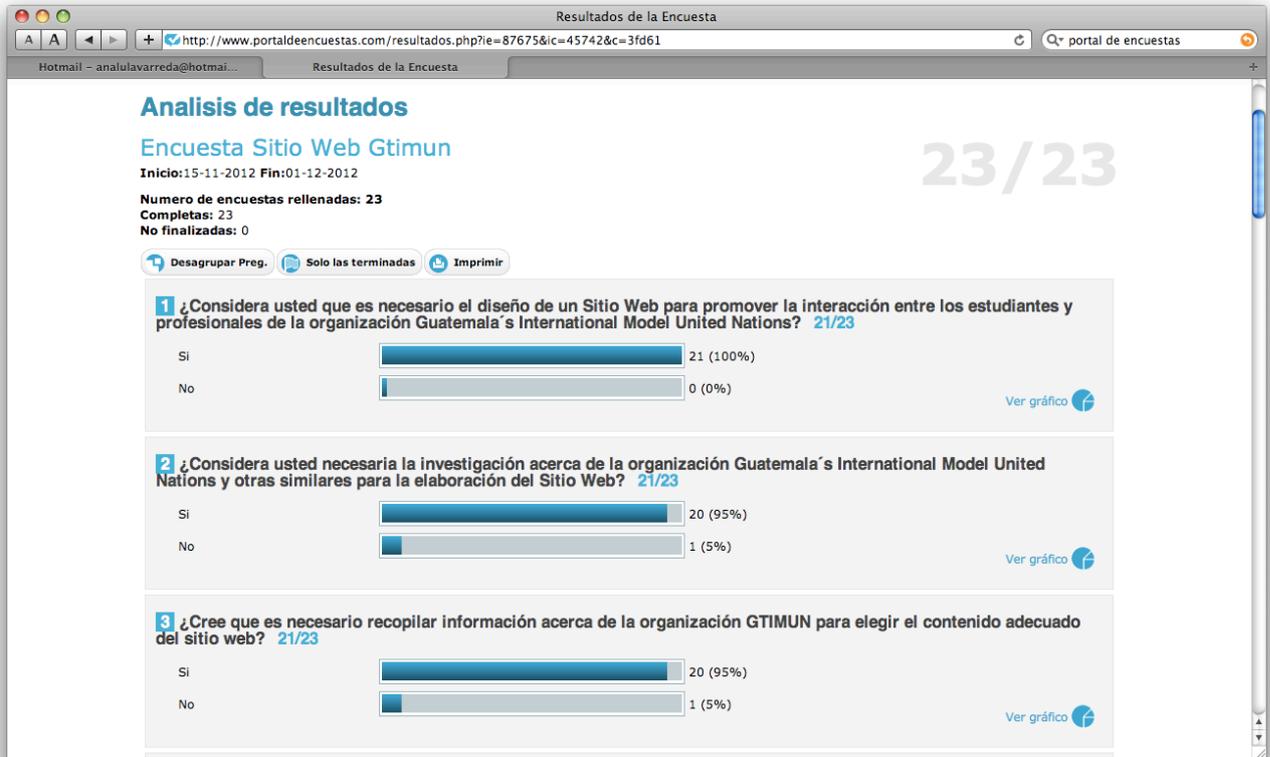
ANEXOS

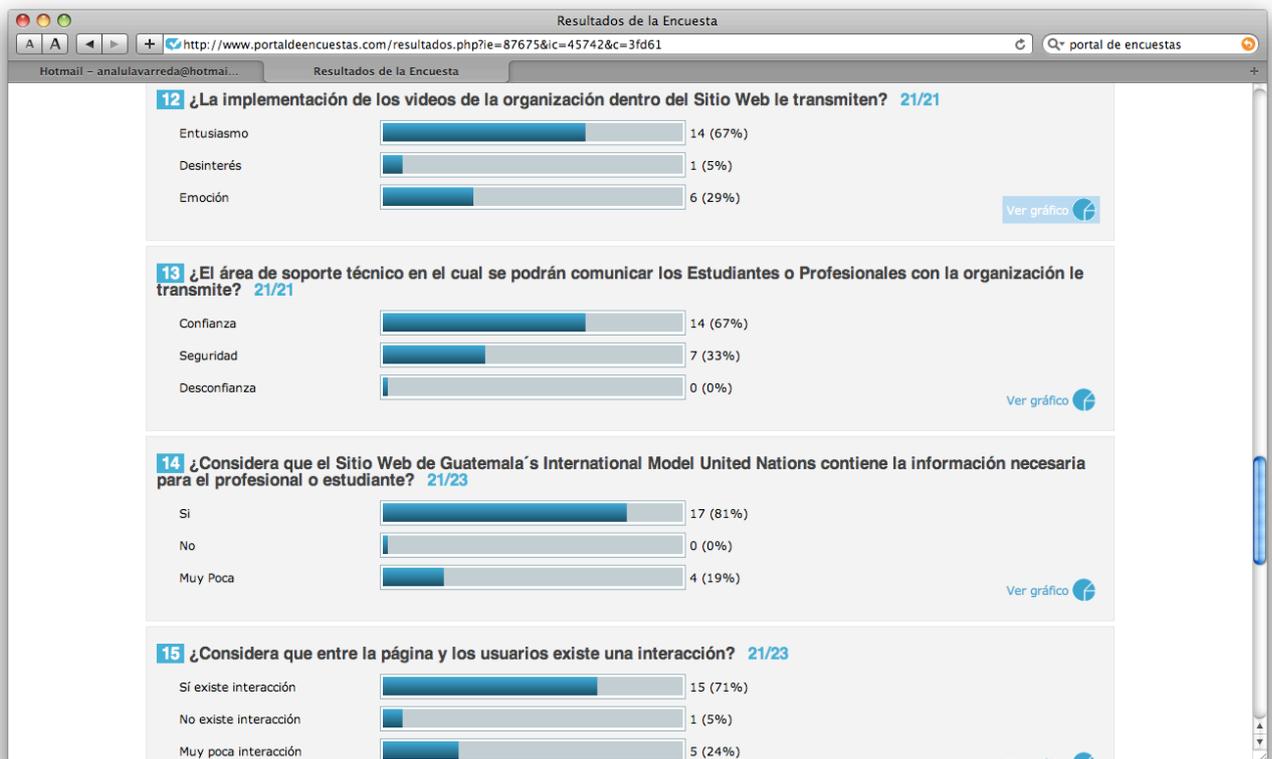
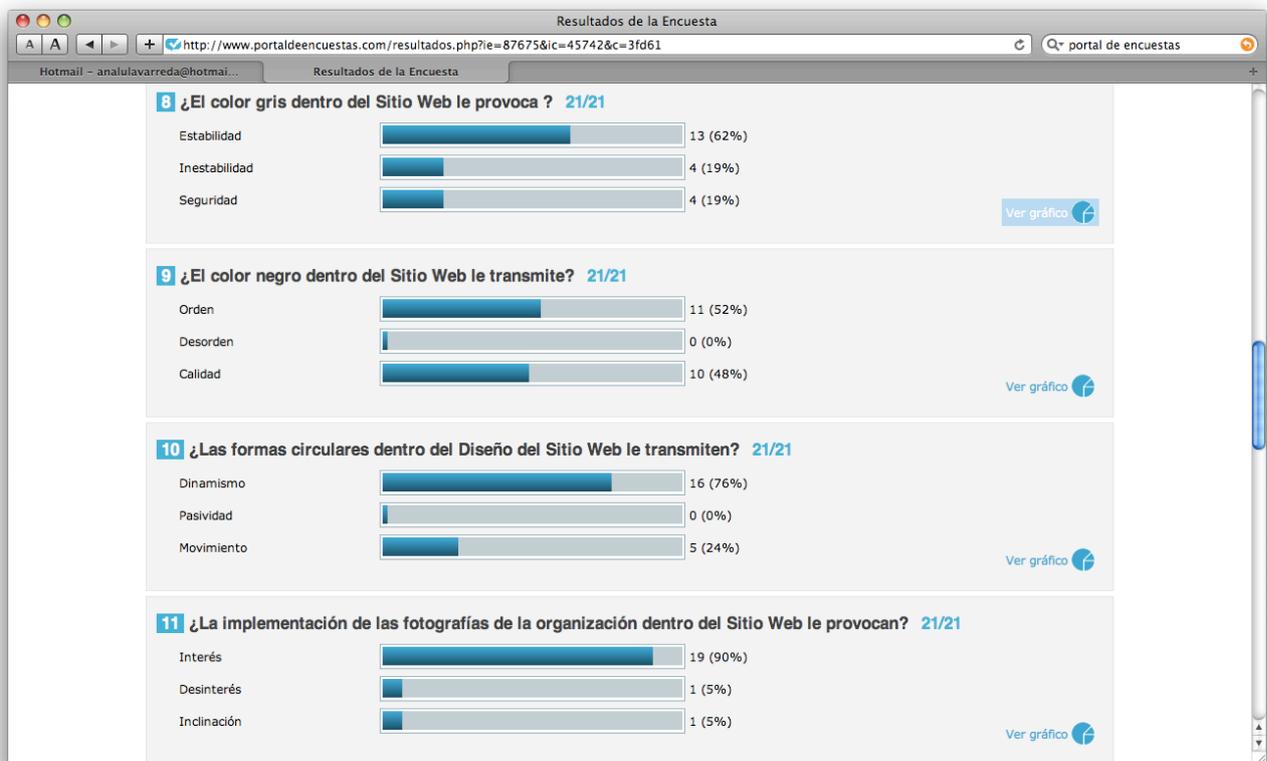
Tabla Multivex

CARACTERÍSTICAS	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C+	NIVEL C	NIVEL C-	NIVEL D	NIVEL E
EDUCACIÓN	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura,	Superior, Licenciatura,	Superior, Licenciatura,	Media completa	Primaria completa	Primaria incompleta
DESEMPEÑO	Propietario, Director Profesional exitoso	Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciante	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente	Comerciante, vendedor, dependiente	Obrero, dependiente	Obrero, dependiente
INGRESO	Piso Q70 mil	Piso Q45 mil	Piso Q20 mil	Q12 mil	Q8 mil	Q4 mil	Q1.4 mil
VIVIENDA	Casa/departamento de lujo, en propiedad, 5-6 recámaras, 4 a 6 baños, 3-4 salas, pantry, alacena, estudios area de servicio separada, garage para 5-6 vehículos	Casa/departamento de lujo, en propiedad, financiado, 3-4 recámaras, 2-3 baños, 2 salas, pantry, alacena, 1 estudio area de servicio separada, garage para 2-4 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio area de servicio, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala,	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala	Casa/cuarto rentado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala-comedor
OTRAS PROPIEDADES	Finca, casas de descanso en lagos, mar, Antigua, con	Sitios/terrenos condominios cerca de costas	Sitios/terrenos interior por herencias				
PERSONAL DE SERVICIOS	Personal de planta, en el hogar, limpieza, cocina, jardín, seguridad y chofer	1-2 personas de tiempo completo, chofer	Por día	Por día, eventual	Eventual		
EDUCACIÓN GRUPO	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U del extranjero	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U local, post grado extranjero	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con beca	Hijos menores colegios privados, mayores en U estatal	Hijos menores escuelas, mayores en U estatal	Hijos en escuela	Hijos en escuela
POSESIONES	Autos del año, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, Lancha, moto acuatica, moto, helicoptero-avion-	Autos de 2-3 años, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, moto	Autos compactos de 3-5 años, asegurados por Financiera	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro	Auto compacto de 8-10 años, sin seguro	moto, por trabajo	
BIENES DE COMODIDAD	3 tel, minimo, cel cada miembro de la familia, Direct TV, cable, internet dedicada, 2 o + equipos de audio, 3-5 TV, varias planas o plasma, maquinas de lavar secar, platos ropa, computadoras/miembro, internet porton eléctrico, todos los electrodomesticos	2 tel, minimo, cel cada miembro de la familia, Direct TV, internet dedicada, cable, 2 equipos de audio, 3 TV, 1 planas o plasma, maquinas de lavar secar, platos ropa, computadora, internet porton eléctrico y todos los electrodomesticos	1 tel, minimo, 1-2 cel, cable, internet dedicada, equipo de audio, 2 TV, maquina de lavar ropa, computador/familia electrodomesticos básicos	1 tel, minimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomesticos básicos	1 tel, 1 cel, cable, equipo de audio, TV, electrodomesticos básicos	1 cel, cable, radio, TV, electrodomesticos básicos	1 cel, radio, TV, estufa
DIVERSIÓN	Clubes privados, vacaciones en el exterior	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales,	Cine, CC, parques temáticos locales,	CC, parques, estadio	CC, parques, estadio	Parques
SERVICIOS BANCARIOS FINANCIEROS	3-4 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en US\$	2-3 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en US\$	1-2 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC intl, Seguro colectivo	1 cta Q monetarios y ahorro, 1 TC local	1 cta Q ahorro, TC local	cta Q ahorro	

Encuestas realizadas

Encuestas grupo objetivo





Resultados de la Encuesta

http://www.portaldeencuestas.com/resultados.php?e=87675&i=c=45742&c=3fd61 portal de encuestas

Hotmail - analulavarreda@hotmail... Resultados de la Encuesta

16 ¿Considera que en el diseño del Sitio Web se utilizaron los colores institucionales de la empresa ? 21/23

Si		16 (76%)
No		2 (10%)
No conozco la institución		3 (14%)

[Ver gráfico](#)

17 ¿Considera usted que el Sitio Web es fácil de manejar? 21/23

Si		20 (95%)
No		1 (5%)

[Ver gráfico](#)

18 ¿Cree que el tipo de letra que se utilizó en el Sitio Web es adecuado? 21/23

Si		19 (90%)
No		2 (10%)

[Ver gráfico](#)

Encuestatick

- ✓ Versiones y Tarifas
- ✓ Preguntas frecuentes
- ✓ Guía Rápida
- ✓ Paneles de Consumidores
- ✓ ¿Qué es una encuesta?
- ✓ Tipos de encuestas

Videotutoriales:

- Registro e Interfaz de EncuestaTick
- Crear una encuesta online desde una plantilla
- Crear una encuesta online desde cero (parte I)
- Crear una encuesta online desde cero (parte II)

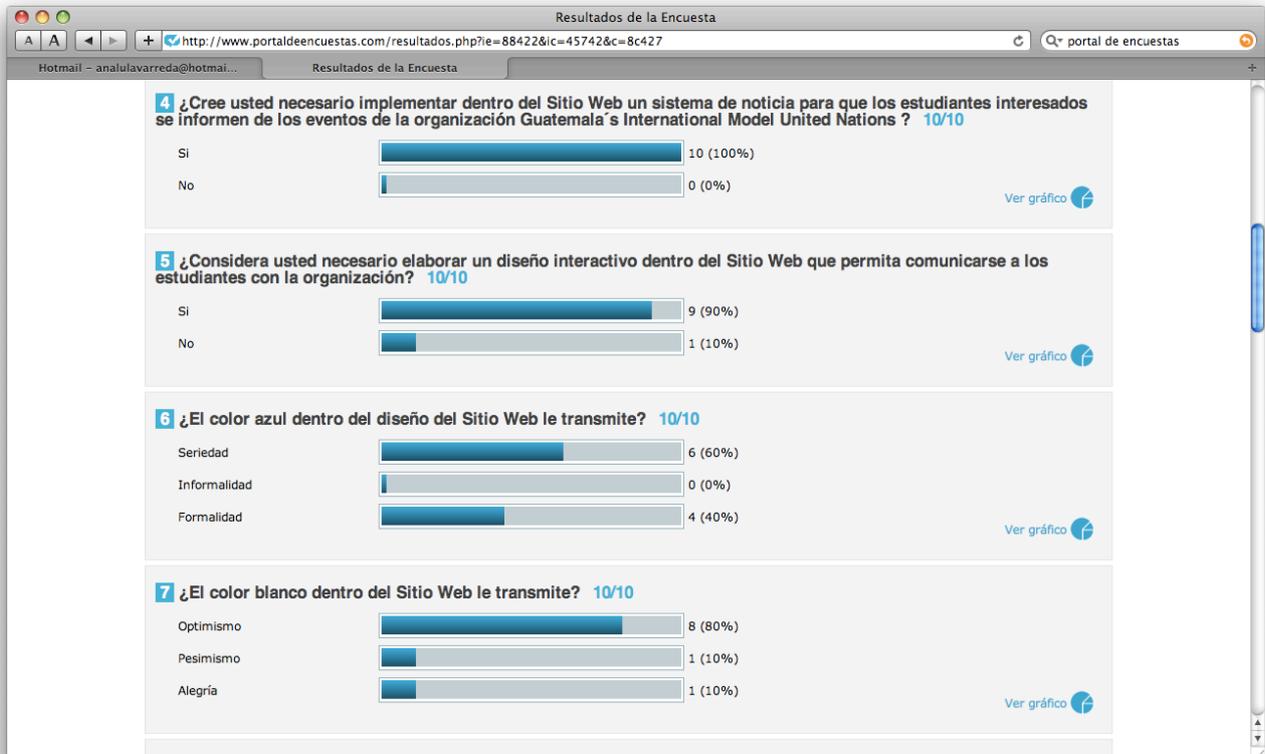
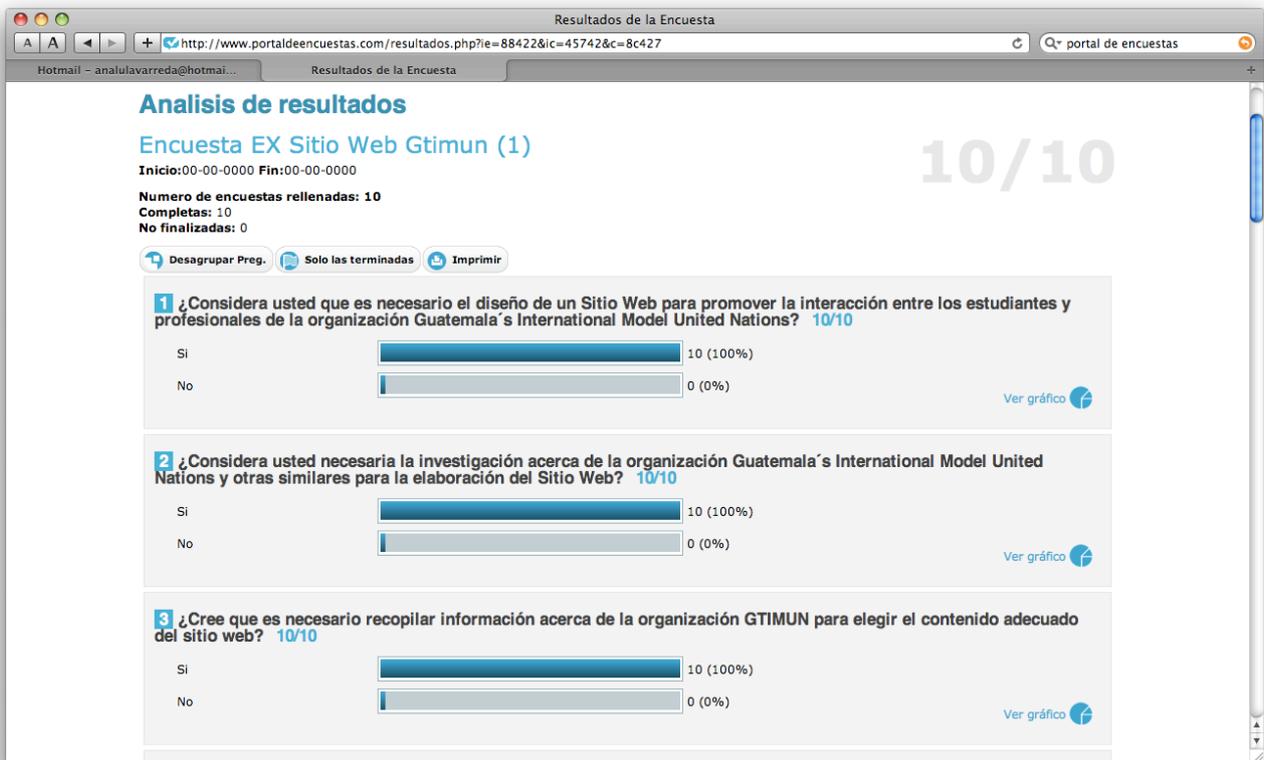
Ejemplos:

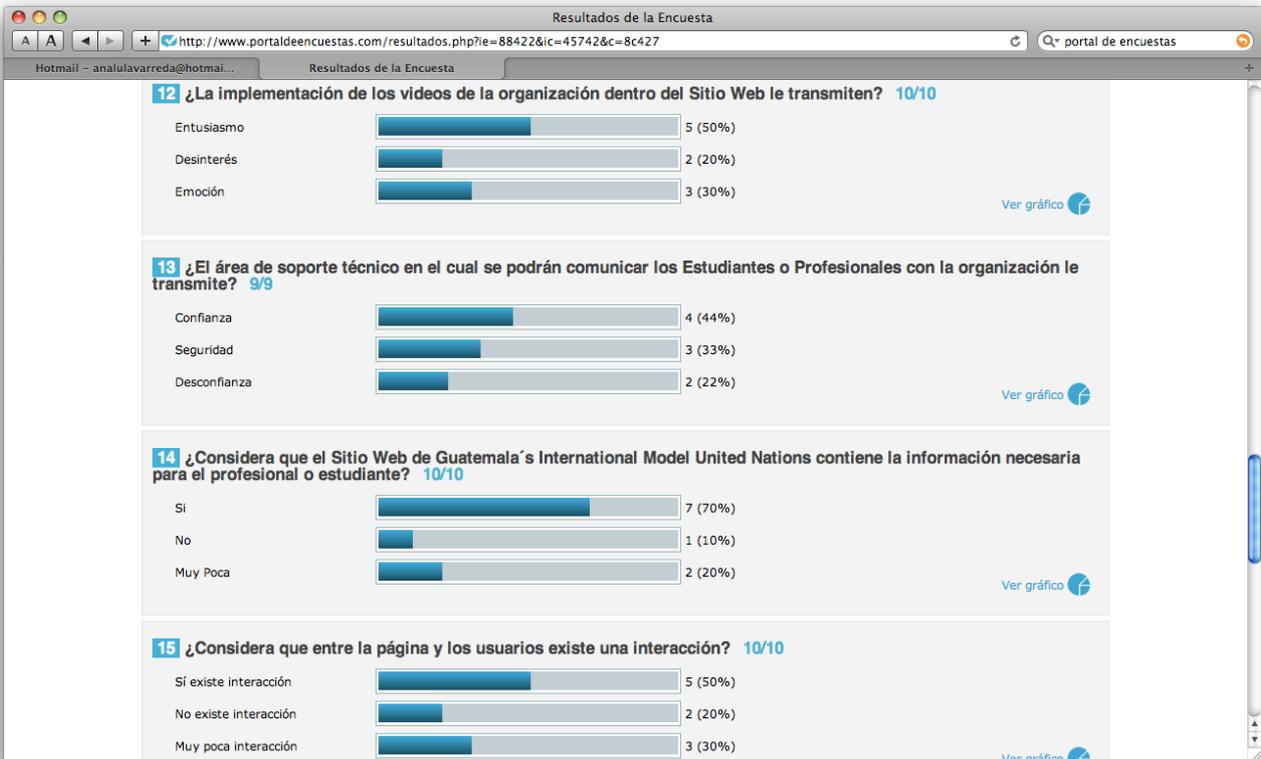
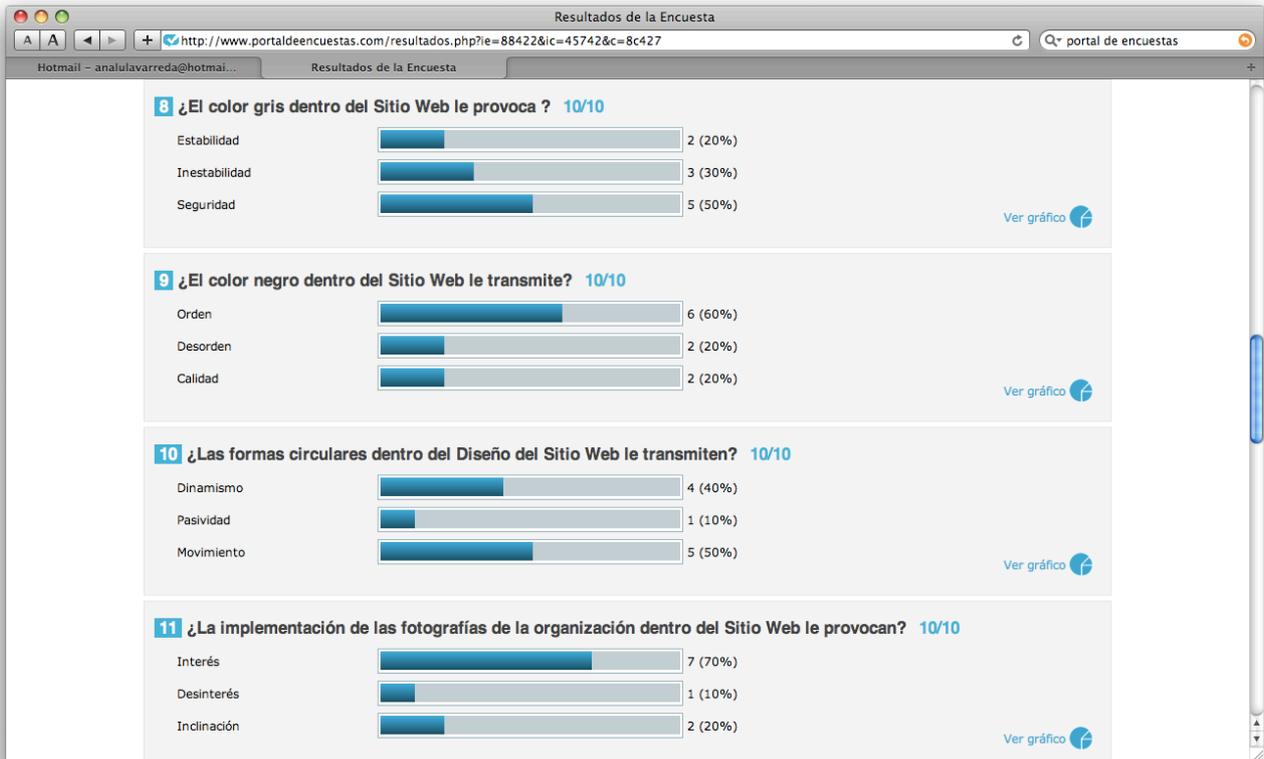
- Satisfacción del cliente
- Clima laboral
- Test de Producto
- Perfil del Visitante
- Satisfacción del cliente interno

Plantillas:

- ✓ **Márketing y Ventas**
 - Satisfacción del servicio de atención al cliente
 - Satisfacción del cliente
 - Test de producto
 - Satisfacción del cliente interno
- ✓ **Páginas web y portales**

Encuestas Expertos





Resultados de la Encuesta

http://www.portaldeencuestas.com/resultados.php?ie=88422&ic=45742&c=8c427 portal de encuestas

Hotmail - analulavarreda@hotmail... Resultados de la Encuesta

16 ¿Considera que en el diseño del Sitio Web se utilizaron los colores institucionales de la empresa ? 10/10

Si		7 (70%)
No		1 (10%)
No conozco la institución		2 (20%)

[Ver gráfico](#)

17 ¿Considera usted que el Sitio Web es fácil de manejar? 10/10

Si		10 (100%)
No		0 (0%)

[Ver gráfico](#)

18 ¿Cree que la tipografía empleada en el Sitio Web es adecuada? 10/10

Si		8 (80%)
No		2 (20%)

[Ver gráfico](#)

Encuestatick

- ✓ Versiones y Tarifas
- ✓ Preguntas frecuentes
- ✓ Guía Rápida
- ✓ Paneles de Consumidores
- ✓ ¿Qué es una encuesta?
- ✓ Tipos de encuestas
- ✓ Ventas encuestas online

Videotutoriales:

- Registro e Interfaz de EncuestaTick
- Crear una encuesta online desde una plantilla
- Crear una encuesta online desde cero (parte I)
- Crear una encuesta online desde cero (parte II)
- Mis encuestas

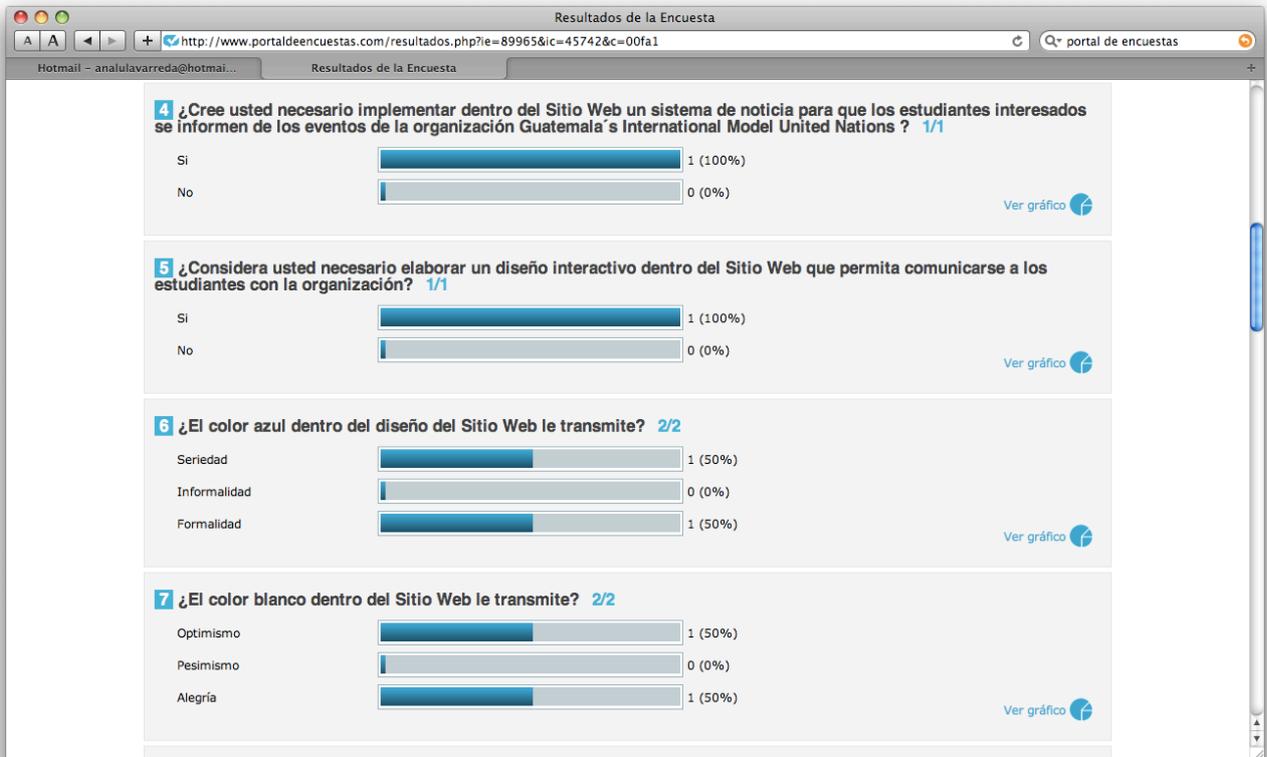
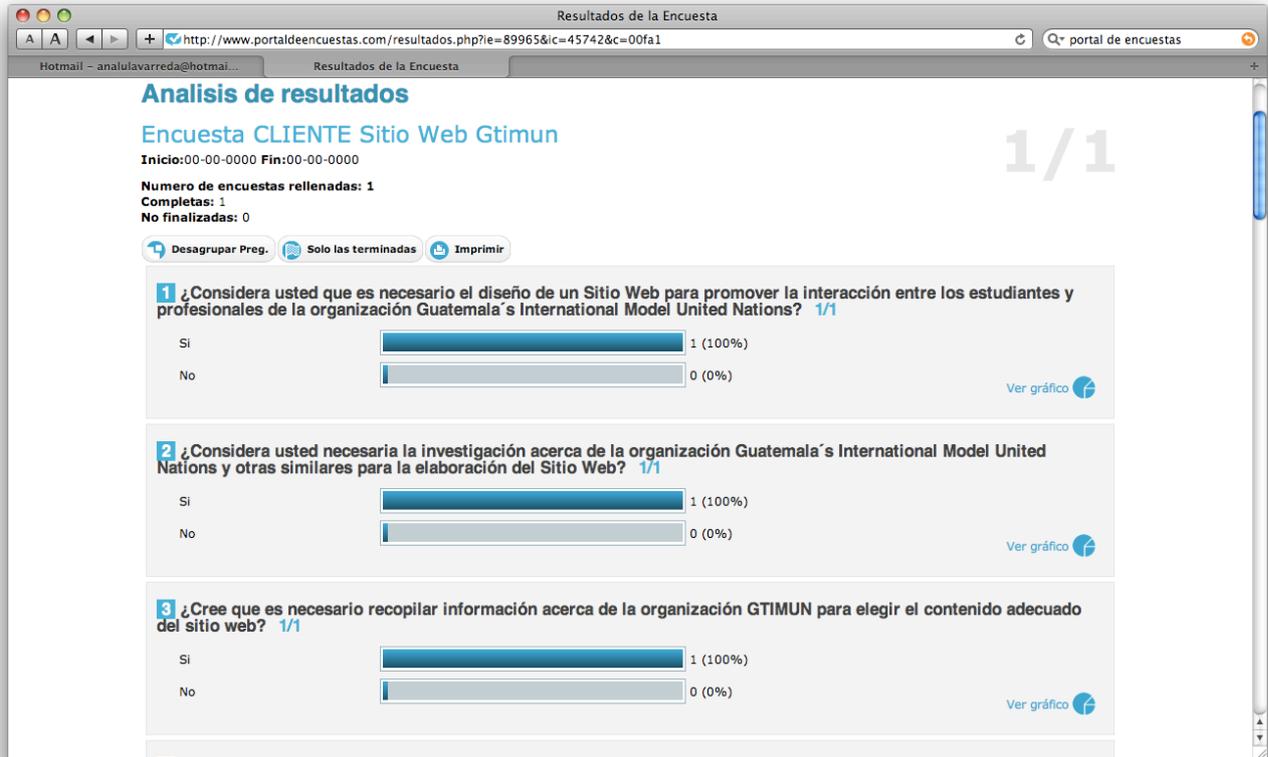
Ejemplos:

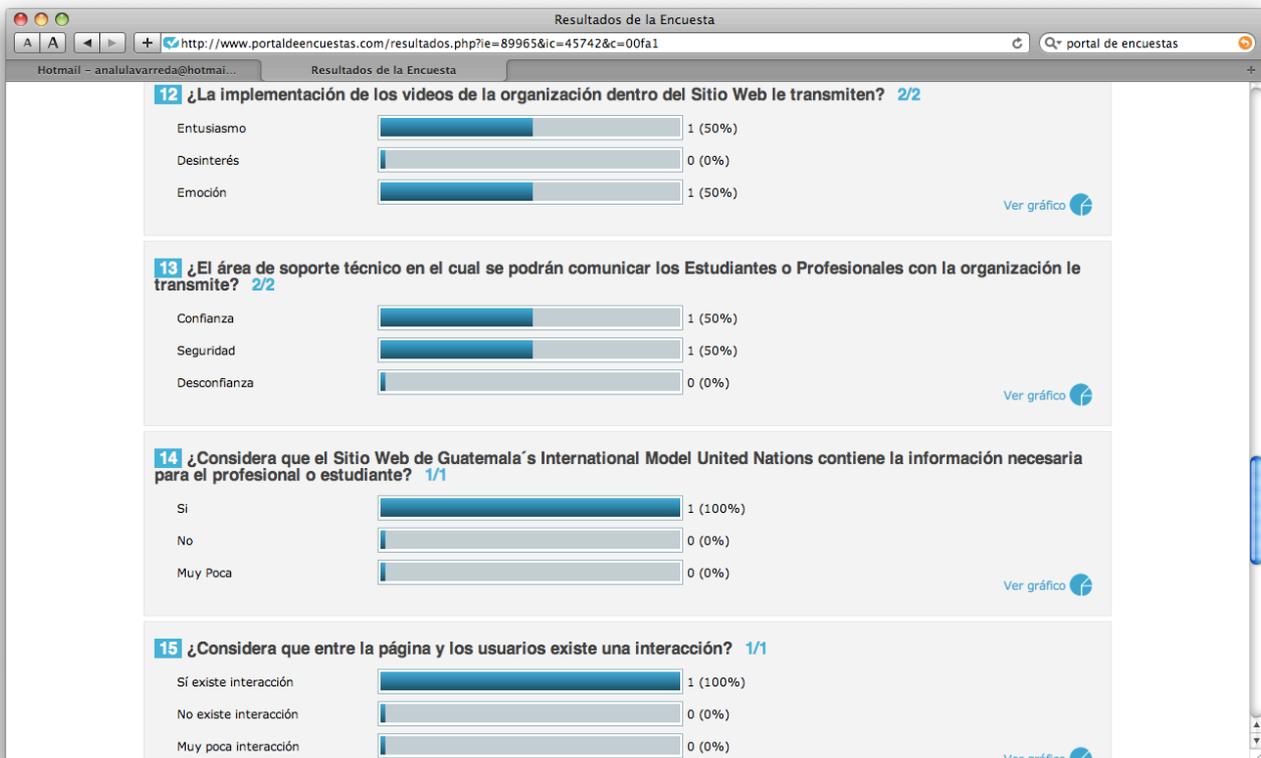
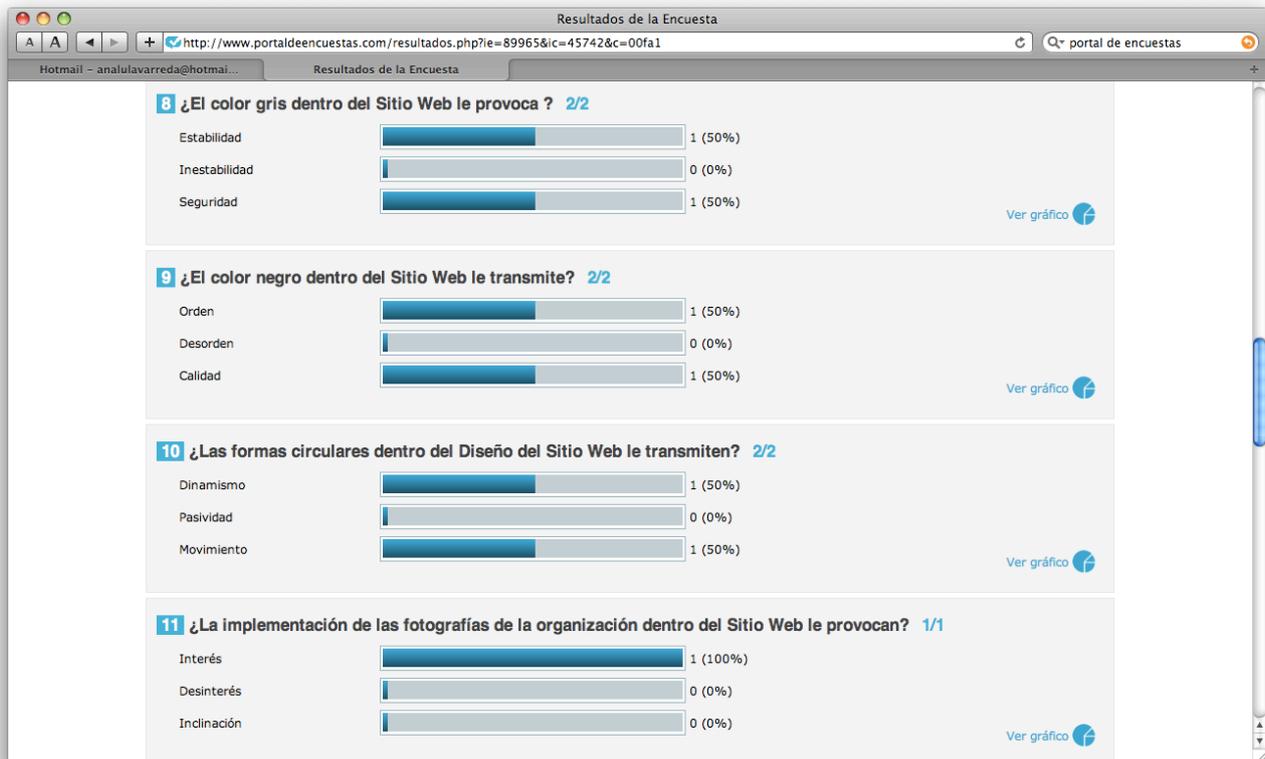
- Satisfacción del cliente
- Clima laboral
- Test de Producto
- Perfil del Visitante
- Satisfacción del cliente interno

Plantillas:

- ✓ **Márketing y Ventas**
 - Satisfacción del servicio de atención al cliente
 - Satisfacción del cliente
 - Test de producto
 - Satisfacción del cliente interno
- ✓ **Páginas web y portales**
 - Perfil del visitante

Encuestas cliente



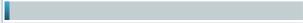


Resultados de la Encuesta

http://www.portaldeencuestas.com/resultados.php?e=89965&ic=45742&c=00fa1 portal de encuestas

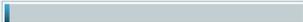
Hotmail - analulavarreda@hotmail... Resultados de la Encuesta

16 ¿Considera que en el diseño del Sitio Web se utilizaron los colores institucionales de la empresa? 1/1

Si		1 (100%)
No		0 (0%)
No conozco la institución		0 (0%)

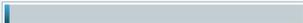
[Ver gráfico](#)

17 ¿Considera usted que el Sitio Web es fácil de manejar? 1/1

Si		1 (100%)
No		0 (0%)

[Ver gráfico](#)

18 ¿Cree que la tipografía empleada en el Sitio Web es adecuada? 1/1

Si		1 (100%)
No		0 (0%)

[Ver gráfico](#)

Encuestatic

- ✓ Versiones y Tarifas
- ✓ Preguntas frecuentes
- ✓ Guía Rápida
- ✓ Paneles de Consumidores 
- ✓ ¿Qué es una encuesta?
- ✓ Tipos de encuestas
- ✓ Ventas encuestas online

Videotutoriales:

- Registro e Interfaz de EncuestaTick
- Crear una encuesta online desde una plantilla
- Crear una encuesta online desde cero (parte I)
- Crear una encuesta online desde cero (parte II)
- Mis encuestas

Ejemplos:

- Satisfacción del cliente
- Clima laboral
- Test de Producto
- Perfil del Visitante
- Satisfacción del cliente interno

Plantillas:

- ✓ **Márketing y Ventas**
 - Satisfacción del servicio de atención al cliente
 - Satisfacción del cliente
 - Test de producto
 - Satisfacción del cliente interno
- ✓ **Páginas web y portales**
 - Perfil del Visitante