

Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Creación de un sitio web para dar a conocer los programas y actividades sociales que realiza la Asociación Trasciende dirigido a jóvenes guatemaltecos entre 12 y 30 años que están en riesgo de integración a pandillas, interesados en aprender el baile de Hip Hop, Guatemala, Guatemala 2015.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala, C.A.

ELABORADO POR:

Edder R. Pérez Cruz

No. De Carné 09000289

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, 05 de noviembre del 2015

Creación de un sitio web para dar a conocer los programas y actividades sociales que realiza la Asociación Trasciende dirigido a jóvenes guatemaltecos entre 12 y 30 años que están en riesgo de integración a pandillas, interesados en aprender el baile de Hip Hop, Guatemala, Guatemala 2015.

Edder R. Pérez Cruz

Universidad Galileo

FACOM

AUTORIDADES

Rector

Dr. Eduardo Suger Cofiño.

Vicerrectora

Dra. Mayra de Ramírez.

Vicerrector Administrativo

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Secretario General

Lic. Jorge Retolaza

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Leizer Kachler

Vicedecano de la facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Anzueto

Guatemala 22 de abril de 2015

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

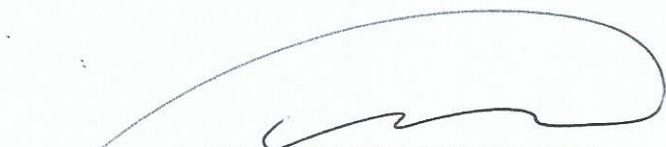
Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado:
**CREACIÓN DE UN SITIO WEB PARA DAR A CONOCER LOS PROGRAMAS
Y ACTIVIDADES SOCIALES QUE REALIZA LA ASOCIACIÓN
TRASCIENDE DIRIGIDO A JÓVENES GUATEMALTECOS ENTRE 12 Y 30
AÑOS QUE ESTÁN EN RIESGO DE INTEGRACIÓN A PANDILLAS,
INTERESADOS EN APRENDER EL BAILE HIP HOP, GUATEMALA,
GUATEMALA 2015.** Así mismo solicito que el Lic. Arnulfo Guzmán sea quién me
asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Edder Ricardo Pérez Cruz
09000289



Lic. Arnulfo Guzmán
Asesor
Colegiado 7499



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 12 de mayo de 2015

Señor:
Edder Ricardo Pérez Cruz
Presente

Estimado Señor Castañeda:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **CREACIÓN DE UN SITIO WEB PARA DAR A CONOCER LOS PROGRAMAS Y ACTIVIDADES SOCIALES QUE REALIZA LA ASOCIACIÓN TRASCIENDE DIRIGIDO A JÓVENES GUATEMALTECOS ENTRE 12 Y 30 AÑOS QUE ESTÁN EN RIESGO DE INTEGRACIÓN A PANDILLAS, INTERESADOS EN APRENDER EL BAILE HIP HOP, GUATEMALA, GUATEMALA 2015.** Así mismo, se aprueba a la Lic. Arnulfo Guzmán, 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, 14 de octubre de 2016

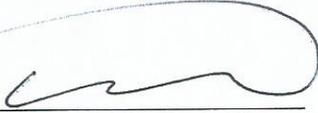
Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **CREACIÓN DE UN SITIO WEB PARA DAR A CONOCER LOS PROGRAMAS Y ACTIVIDADES SOCIALES QUE REALIZA LA ASOCIACIÓN TRASCIENDE DIRIGIDO A JÓVENES GUATEMALTECOS ENTRE 12 Y 30 AÑOS QUE ESTÁN EN RIESGO DE INTEGRACIÓN A PANDILLAS, INTERESADOS EN APRENDER EL BAILE HIP HOP, GUATEMALA, GUATEMALA 2015.** Presentado por el estudiante: Edder Ricardo Pérez Cruz, con número de carné: 09000289, 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,



Lic. Arnulfo Guzmán
Asesor
Colegiado 7499



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación



Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 24 de octubre de 2016

Señor
Edder Ricardo Pérez Cruz
Presente

Estimado Señor Pérez:

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, 22 de febrero de 2017.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

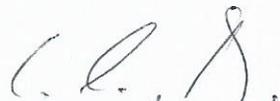
Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: ***CREACIÓN DE UN SITIO WEB PARA DAR A CONOCER LOS PROGRAMAS Y ACTIVIDADES SOCIALES QUE REALIZA LA ASOCIACIÓN TRASCIENDE DIRIGIDO A JÓVENES GUATEMALTECOS ENTRE 12 Y 30 AÑOS QUE ESTÁN EN RIESGO DE INTEGRACIÓN A PANDILLAS, INTERESADOS EN APRENDER EL BAILE DE HIP HOP, GUATEMALA, GUATEMALA 2015***, del estudiante Edder Ricardo Pérez Cruz, 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, 27 de febrero de 2017

Señor:
Edder Ricardo Pérez Cruz
Presente

Estimado Señor Pérez:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **CREACIÓN DE UN SITIO WEB PARA DAR A CONOCER LOS PROGRAMAS Y ACTIVIDADES SOCIALES QUE REALIZA LA ASOCIACIÓN TRASCIENDE DIRIGIDO A JÓVENES GUATEMALTECOS ENTRE 12 Y 30 AÑOS QUE ESTÁN EN RIESGO DE INTEGRACIÓN A PANDILLAS, INTERESADOS EN APRENDER EL BAILE HIP HOP, GUATEMALA, GUATEMALA 2015.** Presentado por el estudiante: Edder Ricardo Pérez Cruz, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciado en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

SINOPSIS

La Asociación Trasciende no cuenta con un sitio web que le permita dar a conocer los programas y actividades que se realizan para los jóvenes de Guatemala.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo:

Creación de un sitio web para dar a conocer los programas y actividades sociales que realiza la Asociación Trasciende, dirigido a jóvenes guatemaltecos entre 12 y 30 años que están en riesgo de integrar pandillas, interesados en aprender el baile de Hip Hop, Guatemala, Guatemala 2015.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del grupo objetivo conformado por personas de un nivel socio-económico E quienes poseen un nivel de educación primaria o secundaria incompleta, jóvenes entre los 12 y 30 años, así como el cliente y expertos en áreas de comunicación y diseño.

El resultado obtenido fue que se realizó el sitio web para dar a conocer los programas y actividades sociales que realiza la Asociación Trasciende para los jóvenes del país de Guatemala y se recomendó investigar nuevas tendencias y estilos de diseño para aplicarlo al sitio web, en caso de un rediseño.

Para efectos legales únicamente el autor es responsable del contenido de este proyecto.

ÍNDICE

Capítulo I: INTRODUCCIÓN	1
Capítulo II PROBLEMÁTICA	2
2.1 Contexto.....	2
2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño.....	3
2.3 Justificación.....	3
2.3.1 Magnitud.....	4
2.3.2 Vulnerabilidad.....	5
2.3.3 Trascendencia.....	5
2.3.4 Factibilidad.....	5
2.3.4.1 Recursos Humanos.....	5
2.3.4.2 Recursos Organizacionales.....	6
2.3.4.3 Recursos Económicos.....	6
2.3.4.4 Recursos Tecnológicos.....	6
Capítulo III OBJETIVOS DE DISEÑO	7
3.1 Objetivo General.....	7
3.2 Objetivos Específicos.....	7
Capítulo IV MARCO DE REFERENCIA	8
4.1 Información del Cliente.....	8
Capítulo V DEFINICIÓN DE GRUPO OBJETIVO	12
5.1 Perfil Geográfico:.....	12
5.2 Perfil Demográfico.....	13
5.3 Perfil Psicográfico:.....	14
5.4 Perfil Conductual:.....	14
Capítulo VI : MARCO TEÓRICO	15
6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.....	15

6.2	Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño	26
6.3	Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias	48
Capítulo VII : PROCESO DE DISEÑO Y PROPUESTA PRELIMINAR		56
7.1	Aplicación de la información obtenida en el marco teórico	56
7.2	Conceptualización	61
7.2.1	Método.....	61
7.2.2	Definición del concepto	62
7.3	Bocetaje	64
7.4	Propuesta Preliminar Digital	75
Capítulo VIII: VALIDACIÓN TÉCNICA		78
8.1	Población y muestreo.....	78
8.2	Método e instrumentos	78
8.3	Resultados e interpretación de resultados	82
8.4	Cambios en base a los resultados	113
Cápítulo IX: PROPUESTA GRÁFICA FINAL.....		115
Capítulo X: PRODUCCIÓN, REPRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN		119
10.1	Plan de costos de elaboración:	119
10.2	Plan costos de Producción	121
10.3	Plan de costos de Reproducción	121
10.4	Plan de costos de Distribución	122
10.5	Cuadro con resumen general de costos.....	122
Capítulo XI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		123
11.1	Conclusiones	123
11.2	Recomendaciones	124
Capítulo XII: CONOCIMIENTO GENERAL.....		125
Capítulo XIII: REFERENCIAS		126
Capítulo XIV: ANEXOS.....		132

Capítulo I: INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto tiene como finalidad el desarrollo de un sitio web para la Asociación Trasciende, ya que carece de un lugar donde se pueda apreciar información práctica y detallada sobre dicha asociación y sus actividades.

Por medio del sitio web desarrollado, los jóvenes podrán hacer de su conocimiento los talleres, actividades, academia e información de la Asociación Trasciende y así unirse y participar para crear un sentido de pertenencia y unidad social.

Por medio de una investigación realizada y un método de conceptualización, se produjo una serie de acontecimientos que permitieron el desarrollo del proyecto para cumplir con los objetivos propuestos y así dar solución a la problemática planteada.

Durante el desarrollo del proyecto se podrá observar la utilización de métodos, herramientas de conceptualización, conceptos de comunicación y diseño, así como el apoyo de las ciencias auxiliares como la semiología, la psicología, entre otras, que fueron de vital importancia para la creación del sitio web.

También se observa la utilización de la encuesta como método de validación, que tiene como objetivo informar si la propuesta cumple con los objetivos planteados al evaluar 3 aspectos importantes; parte objetiva, semiológica y operativa. Concluyendo con ello que por medio de los objetivos alcanzados se pudo crear el Sitio Web para Asociación Trasciende y permitir con ello dar a conocer a las actividades y talleres a los jóvenes.

Capítulo II PROBLEMÁTICA

2.1 Contexto

La Asociación Guatemalteca de Artistas del Hip Hop, AGH TRASCIENDE, fue creada en 2009 por iniciativa de 7 jóvenes que se unieron para alcanzar uno de sus sueños, contar con un espacio digno y seguro para desarrollarse y expresarse desde su propia perspectiva a través de la Cultura Hip Hop en Guatemala. Está integrada por una asamblea general, junta directiva y para su operatividad cuenta con una coordinación general, una coordinación administrativa y una coordinación de formación.

A través de TRASCIENDE se ha logrado tener una academia propia, donde cada semana alrededor de 500 jóvenes practican gratuitamente los diferentes elementos del Hip Hop, con maestros profesionales de cada elemento.

La misión de TRASCIENDE es educar e inspirar a la juventud en riesgo a través del movimiento Hip Hop, dándoles una alternativa para apartarlos de las calles y la pandilla. La academia sirve como un espacio seguro donde las y los jóvenes pueden aprender, elevar su nivel artístico y convertirse en una parte activa e importante para la comunidad Hip Hop. Este espacio permite a las y los jóvenes inspirarse, explorar su propio sentido de la expresión artística, para construir amistades significativas y un fuerte sentido de pertenencia, así como para nutrir el crecimiento de su propia auto-confianza y auto-estima, por tanto aspirar a un desarrollo integral. Elementos que la sociedad no ha tenido disponible para la juventud, siendo más bien las pandillas las que han encontrado en estos elementos herramientas para vincularle y posteriormente involucrarles en actividades negativas.

TRASCIENDE también organiza talleres, actividades y eventos mensualmente, dentro y fuera de su sede, yendo a dar talleres a escuelas y a varios departamentos del país, abrir espacios y proyectándose socialmente para construir un imaginario positivo para los integrantes del movimiento y la juventud en general.

Los integrantes de la Asociación se están superando en el ámbito personal y profesional, incluyendo el acceso a diversas capacitaciones con temáticas como Educación Sexual , Prevención de Violencia, Autoestima, Violencia hacia la mujer y Derechos Humanos. A partir de esto, se trabaja para alcanzar a más jóvenes, no sólo en la capital, sino también en los departamentos.

2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño.

La Asociación Trasciende no cuenta con un sitio web para dar a conocer los programas y actividades sociales que realiza dirigidos a jóvenes guatemaltecos entre 12 y 30 años que están en riesgo de integración a pandillas, interesados en aprender el baile de Hip Hop.

2.3 Justificación.

Para sustentar de manera consistente las razones por las que se consideró importante el problema y la intervención del diseñador – comunicador, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables: a) magnitud; b) trascendencia; c) vulnerabilidad; y d) factibilidad (se despejan todas y cada una de las variables).

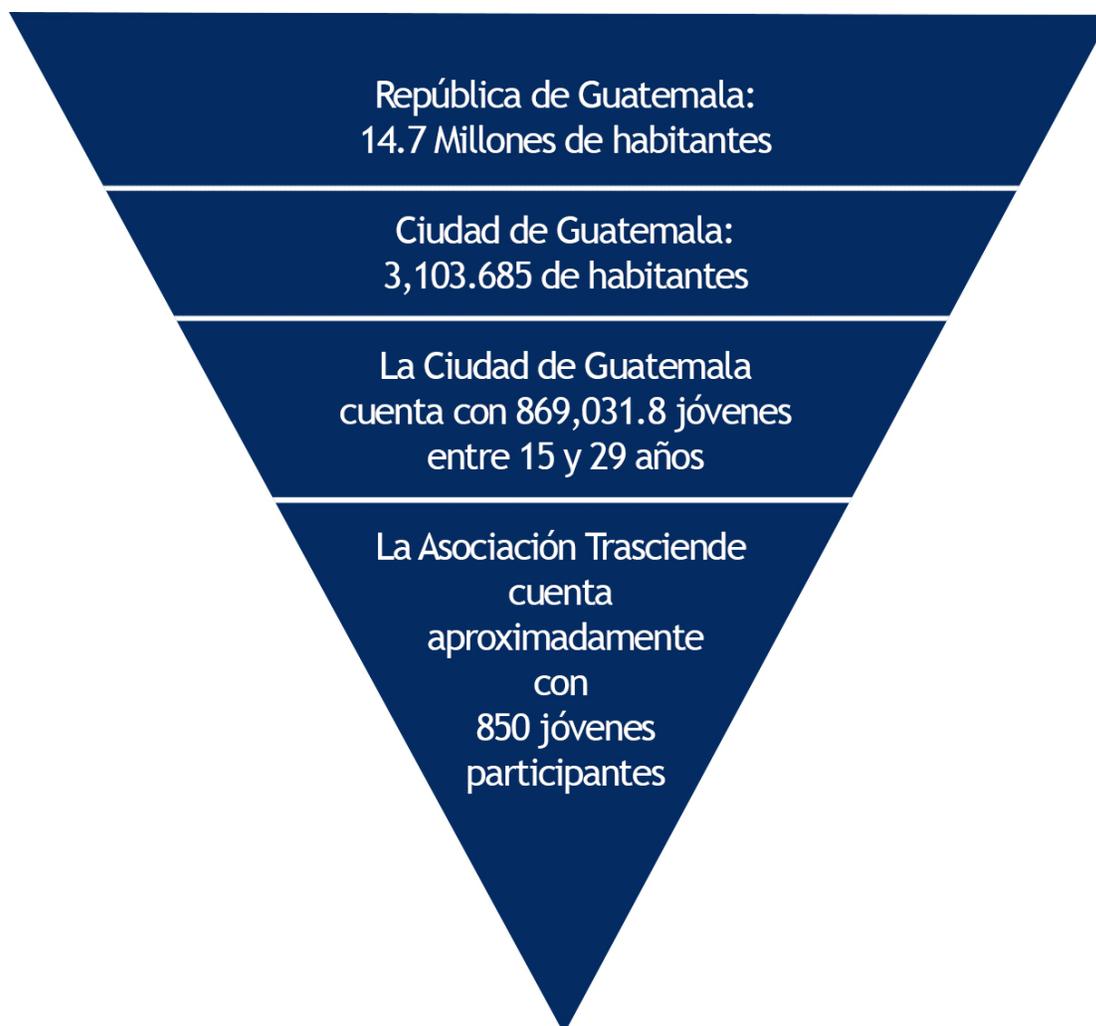
2.3.1 Magnitud.

Según datos del censo realizado el 7 de marzo de 2011 por el INE (Instituto Nacional de Estadística), Guatemala cuenta con una población aproximadamente de 14.7 millones de habitantes.

La Ciudad Capital de Guatemala cuenta con una población aproximada de 3,103,685 de habitantes.

Guatemala, cuenta con una población joven de 4.2 millones entre 15 y 29 años que representan el 28% de la población total.

Lo que nos indica que aproximadamente existen 869,031.8 jóvenes Guatemaltecos.



2.3.2 Vulnerabilidad

La Asociación Trasciende no tiene un sitio web donde se reúna la información concreta de lo que representa, por lo que la creación de un sitio web pretende satisfacer las necesidades de los usuarios, al hacer de su conocimiento lo que es la Asociación, programas y actividades que realiza.

2.3.3 Trascendencia

Con el desarrollo de un sitio web para la Asociación Trasciende, los usuarios interesados podrán tener acceso a la información necesaria para conocer los programas y a las actividades de dicha Asociación.

2.3.4 Factibilidad

Este proyecto es factible pues se cuenta con los recursos necesarios para su realización.

Por lo que a continuación se detallarán los recursos que se poseen para la finalización del proyecto:

2.3.4.1 Recursos Humanos

La Asociación Trasciende cuenta con el factor humano necesario con la capacidad de cumplir con cada uno de los requerimientos siguientes para la realización del proyecto.

2.3.4.2 Recursos Organizacionales

Los fundadores de la Asociación están en la disposición de brindar la ayuda, colaboración e información para la culminación del proyecto.

2.3.4.3 Recursos Económicos

La Asociación Trasciende actualmente cuenta con los recursos necesarios que permiten la realización de este proyecto.

2.3.4.4 Recursos Tecnológicos

La Asociación cuenta con el equipo y las herramientas necesarias para el desarrollo de la un sitio web siendo estas:

- Adobe Photoshop
- Adobe Dream Weaver
- Adobe Illustrator

Capítulo III OBJETIVOS DE DISEÑO

3.1 Objetivo General

Crear un sitio web para dar a conocer los programas y actividades sociales que realiza la Asociación Trasciende dirigido a jóvenes guatemaltecos entre 12 y 30 años que están en riesgo de integración a pandillas, interesados en aprender el baile de Hip Hop.

3.2 Objetivos Específicos

3.2.1 Investigar los conceptos básicos relacionados con sitio web y lo que conlleva su creación a través de referencias bibliográficas y tecnológicas para aplicarlo en el desarrollo de este proyecto.

3.2.2 Recopilar toda la información de la Asociación Trasciende que permita enriquecer el sitio web y que los usuarios tengan el conocimiento de ella.

3.2.3 Diagramar el layout bajo la misma línea de imagen de la Asociación Trasciende para utilizarlo en la estructura del sitio web.

3.2.4 Programar el sitio web para Asociación Trasciende para que su funcionamiento sea el adecuado para los usuarios.

Capítulo IV MARCO DE REFERENCIA

4.1 Información del Cliente

La Asociación Guatemalteca de Artistas del Hip Hop, AGH TRASCIENDE, fue creada en 2009 por iniciativa de 7 jóvenes que se unieron para alcanzar uno de sus sueños, contar con un espacio digno y seguro para desarrollarse y expresarse desde su propia perspectiva a través de la Cultura Hip Hop en Guatemala. Está integrada por una asamblea general, junta directiva y para su operatividad cuenta con una coordinación general, una coordinación administrativa y una coordinación de formación.

A través de TRASCIENDE se ha logrado tener una academia propia, donde cada semana alrededor de 500 jóvenes practican gratuitamente los diferentes elementos del Hip Hop, con maestros profesionales de cada elemento.

La misión de TRASCIENDE es educar e inspirar a la juventud en riesgo a través del movimiento Hip Hop, dándoles un alternativa para apartarles de las calles y la pandilla. La academia sirve como un espacio seguro donde las y los jóvenes pueden aprender, elevar su nivel artístico y convertirse en una parte activa e importante para la comunidad Hip Hop. Este espacio permite a las y los jóvenes inspirarse, explorar su propio sentido de la expresión artística, para construir amistades significativas y un fuerte sentido de pertenencia, así como para nutrir el crecimiento de su propia auto-confianza y auto-estima, por tanto aspirar a un desarrollo integral. Elementos que la sociedad no ha tenido disponible para la juventud, siendo más bien las pandillas las que han encontrado en estos elementos herramientas para vincularle y posteriormente involucrarles en actividades negativas.

TRASCIENDE también organiza talleres, actividades y eventos mensualmente, dentro y fuera de su sede, yendo a dar talleres a escuelas y a varios departamentos del país, abrir espacios y

proyectándose socialmente para construir un imaginario positivo para los integrantes del movimiento y la juventud en general.

Los integrantes de la Asociación se están superando en el ámbito personal y profesional, incluyendo el acceso a diversas capacitaciones con temáticas como Educación Sexual, Prevención de Violencia, Autoestima, Violencia hacia la mujer y Derechos Humanos. A partir de esto, se trabaja para alcanzar a más jóvenes, no sólo en la capital, sino también en los departamentos.

TRASCIENDE propone una forma innovadora para brindar atención a la juventud, no sólo con un espacio físico, sino realizando una serie de actividades del gusto de muchos jóvenes, principalmente jóvenes de áreas urbano marginales o que las autoridades han denominado zonas rojas. Dichas actividades plantean una nueva forma de aprendizaje, al utilizar una combinación de la metodología recreo-educativa con la metodología de pares.

A pesar de que el Gobierno de Álvaro Colom contó con el Programa Presidencial para jóvenes Escuelas Abiertas, solamente la mitad de sus usuarios son adolescentes y jóvenes. En este programa se desarrollaron talleres de B-Boying. Sin embargo, se vinculaban a otro tipo de actividades fuera de la filosofía del Hip Hop y más bien se convirtieron en espacios de ocio sin ningún tipo de objetivo de desarrollo y que se visualiza desaparecerá a corto plazo.

Por ello, TRASCIENDE se plantea hoy como una propuesta innovadora, creativa, versátil y de creciente membresía, ya que precisamente es a la juventud más vulnerable y menos favorecida a quien sus acciones están dirigidas.

No es un simple espacio, TRASCIENDE ofrece muchas cosas por hacer, mismas que no sólo llaman la atención de la juventud, sino son acompañadas de metodologías que propician la

interacción de las y los beneficiarios, les hace partícipes y les vincula en la organización y desarrollo de actividades en sus comunidades, fortalecer la escena Hip Hop y proyectar una imagen positiva de sus integrantes y propicia la participación de familias y personas adultas en las actividades públicas.

El imaginario social negativo respecto de la juventud debe cambiar, se habla mucho que la juventud es el futuro, pero en el presente no se invierte en ella, por tanto convencer a las comunidades y a las autoridades de la necesaria atención a su juventud, supone un gran reto, mismo que será compartido con los mismos jóvenes de las comunidades para iniciar la construcción de un imaginario positivo sobre ellos y ellas mismas.

Actualmente la Asociación se encuentra ubicada en la 6ta. Av. 3-39 de la Zona 1. Los horarios de atención de lunes a viernes de 10:00 am. a 19:00 pm. Su teléfono es 2230-5444.

Logotipo:



FODA

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none">• Movimiento juvenil en crecimiento.• Proyecto de jóvenes para jóvenes.• Promueve arte y deporte guatemalteco.• Buena convocatoria de participantes.• Tiene a los mejores representantes de la rama.	<ul style="list-style-type: none">• Oportunidad de crecimiento.• Poder tener oportunidad de participación en los eventos nacionales.• Participación en los eventos internacionales.• Ser patrocinado nacional e internacional.• Oportunidades de trabajo.
DEBILIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none">• No se cuenta con el apoyo económico necesario.• Falta de publicidad en los medios.• No cuenta con un sitio web para promocionar a asociación.• Falta de administración de redes sociales• Falta de espacio para eventos públicos.	<ul style="list-style-type: none">• Creación de otra asociación.• Mala interpretación de la sociedad.• Problema de violencia entre jóvenes.• Retiro de apoyo económico• Ausencia de encargados y dirigentes.

Capítulo V DEFINICION DE GRUPO OBJETIVO

El Grupo Objetivo al que va dirigido el proyecto son personas que viven en las zonas: 3, 5, 6, 7, 12, 18, 19, 21 y 24 con un Nivel Socio Económico E, con edad entre los 12 y 30 años con gustos por el HIP HOP.

5.1 Perfil Geográfico:

Guatemala, país situado en América Central, posee una superficie de 108.889 km², cuenta con gran variedad climática y densidad en población de 126 hab/km² según INE, (Instituto Nacional de Estadística) y una población de 14,713,763 comprendida en hombres y mujeres. La Ciudad Capital cuenta con una población de 3,103,685 y entre ellos 869,031.8 jóvenes entre 15 y 29 años.

Los beneficiarios provienen de zonas como: Zona 3 (Barrio El Gallito, La Ruedita, Incienso), Zona 5 (La Limonada, El Esfuerzo, Santo Domingo) Zona 6 (Cipresales, San Juan de Dios, Jocotales, Quintanal, Santa Faz, Barrio, Martinico), Zona 7 (Bethania, Amparo 1 y 2, Sakerty, Verbena), Zona 12 (Mezquital, Bucaro, Villa Lobos 1 y 2, La Esperanza, Ciudad Real), Zona 18 (El Limón, Alameda, Ilusiones, San Rafael, Maya, Leyenda, Paraíso 1 y 2, Kennedy), Zona 19 (Florida), Zona 21 (La Arenera) y Zona 24 (Canalitos, El Bordito), entre otras.



5.2 Perfil Demográfico

El grupo objetivo establecido para Asociación Trasciende comprende jóvenes con nivel socio económico E

	Nivel Popular E (27%)
Ingresos mensuales	Su ingreso promedio mensual menor a los Q 1,100
Educación	Su nivel educacional es escaso y en muchos casos no cursado ningún estudio.
Ocupación	El jefe de familia realiza tareas que no requieren ningún conocimiento, usualmente no tiene trabajo fijo, sino que en trabajos de oportunidad.
Vivienda	Poseen viviendas precarias en zonas marginales.
Aparatos eléctricos	Prácticamente no poseen artículos de confort, salvo televisor y radio.
Servicio domestico	NO
Vehículos	NO
Educación Hijos	No alcanzan a cubrir sus necesidades mínimas.
Viajes al Exterior	NO

5.3 Perfil Psicográfico:

El proyecto está dirigido a la juventud, particularmente a la que vive en zonas urbano marginales de la ciudad de Guatemala y la periferia. Muchos de estos jóvenes están en riesgo de integración a las pandillas, así como crimen organizado y que constantemente son acosados y reprimidos por las fuerzas de seguridad y son discriminados por la sociedad.

Las edades de la población beneficiaria de Trasciende oscilan entre los 12 y 30 años.

5.4 Perfil Conductual:

Jóvenes a quienes les gusta el movimiento HIP HOP, están interesados en aprender a bailar y participar en eventos en los que se les involucre para demostrar lo que pueden hacer.

Jóvenes con la disposición de salir adelante y progresar en un ambiente favorable para ellos, que pueden demostrar y desarrollar sus habilidades y talento.

Capítulo VI : MARCO TEÓRICO

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

6.1.1 Asociación

Asociación es la acción y efecto de asociar o asociarse (unir una persona a otra para que colabore en algún trabajo, juntar una cosa con otra para un mismo fin, establecer una relación entre cosas o personas).

Es el conjunto de los asociados para un mismo fin.

6.1.2 Joven

El concepto de juventud, un término que deriva del vocablo latino iuventus, permite identificar al periodo que se ubica entre la infancia y la adultez.

La juventud constituye un conjunto social de carácter heterogéneo donde cada subgrupo desea diferenciarse del resto y de los adultos. Los jóvenes buscan desarrollar un sentido de pertenencia y, por eso, se agrupan con sus pares.

(<http://definicion.de/juventud/>)

6.1.3 Programa

El concepto de programa (término derivado del latín programma que, a su vez, tiene su origen en un vocablo griego) posee múltiples acepciones. Puede ser entendido como el anticipo de lo que se planea realizar en algún ámbito o circunstancia; el temario que se ofrece para un discurso; la

presentación y organización de las materias de un cierto curso o asignatura; y la descripción de las características o etapas en que se organizan determinados actos o espectáculos artísticos.

(<http://definicion.de/programa/>)

6.1.4 Actividad

Es el conjunto de acciones que se llevan a cabo para cumplir las metas de un programa o subprograma de operación, que consiste en la ejecución de ciertos procesos o tareas (mediante la utilización de los recursos humanos, materiales, técnicos, y financieros asignados a la actividad con un costo determinado), y que queda a cargo de una entidad administrativa de nivel intermedio o bajo. Es una categoría programática cuya producción es intermedia, y por tanto, es condición de uno o varios productos terminales. La actividad es la acción presupuestaria de mínimo nivel e indivisible a los propósitos de la asignación formal de recursos. Conjunto de operaciones o tareas que son ejecutadas por una persona o unidad administrativa como parte de una función asignada. (<http://www.definicion.org/actividad>)

6.1.5 Artistas

Un artista es una persona que ejercita las artes y produce obras artísticas.

La definición del término, por lo tanto, estará asociada a aquello que se entiende por arte.

Artista del latín ars, el arte consiste en la expresión de sensaciones, emociones e ideas a través de recursos plásticos, lingüísticos o sonoros. El concepto permite englobar a las creaciones que realiza el ser humano para expresar su visión sensible sobre el mundo real o imaginario.

Son artistas por ello:

Pintores

Dibujantes

Músicos

Bailarines

Escultores

Arquitectos

Artesanos

Pintores

Actores

Etc.

6.1.6 Bailarines

Persona que ejercita o profesa el arte de bailar.

6.1.7 Bailar

Baile es la acción de bailar y cada una de sus formas. El término también se utiliza para nombrar al local destinado a bailar, a la pieza musical que puede ser bailada y al espectáculo teatral en que se danza.

6.1.8 Danza

La danza es la acción o manera de bailar. Se trata de la ejecución de movimientos al ritmo de la música que permite expresar sentimientos y emociones. Se estima que la danza fue una de las primeras manifestaciones artísticas de la historia de la humanidad.

La danza implica la interacción de diversos elementos. El movimiento del cuerpo requiere de un adecuado manejo del espacio y de nociones rítmicas. La intención del bailarín es que sus movimientos acompañen a la música. Por ejemplo: un música de ritmo lento y tranquilo requiere de pasos de danza pausados y poco estridentes. La expresión corporal también se apoya en la vestimenta utilizada durante la danza.

El arte no es un elemento consubstancial del hombre; al contrario, como las herramientas de trabajo que le llevan a transformar la naturaleza, el arte es, a un tiempo, una de las formas y un resultado de su humanización (Cfr. Salazar, 1992).

En ese contexto, la danza es un producto social, como todas las demás artes, con las que comparte la naturaleza estético-comunicativa o simbólico-estética, la que, en lo que la define específicamente, se expresa mediante la construcción rítmica de movimientos en el espacio.

Así, la danza es un arte espacio-temporal, porque transcurre en un determinado lugar y tiene una duración dada. Pero es asimismo un arte sonoro-visual, ya que no sólo es perceptible en ese doble nivel sino que armoniza dos ritmos plásticos: el de los gestos, las posturas, los pasos y los movimientos y el de la música, que son los medios de expresión propios de este arte.

La danza, en cuanto arte, crea valor estético, pero simultáneamente -y siempre produce efectos de sentido. Ambos resultados sólo se presentan cuando ocurre la ejecución de la danza y su observación. (*LA NATURALEZA DE LA DANZA Y SU RELACIÓN CON EL CONCEPTO DE FOLCLORE*, Norah B. Valverde Tapia de Torrico)

6.1.9 Hip Hop

El hip hop o hip-hop es un movimiento artístico que surgió en Estados Unidos a finales de los años 1960 en las comunidades afroamericanas y latinoamericanas de barrios populares neoyorquinos como Bronx, Queens y Brooklyn. El DJ Afrika Bambaataa subrayó los cuatro pilares de la cultura hip hop: MC, DJ, breakdance y grafiti.

Otros elementos incluyen el beatboxing.

La música hip hop o rap es un género musical que se desarrolló como parte de la cultura hip hop, y se define por cuatro elementos estilísticos: MC, DJ/turntablism, sampling (o sintetización de sonido) y beatboxing. El hip hop comenzó en el South Bronx de Nueva York a comienzos de los años 1970. El término rap suele utilizarse como sinónimo de hip hop, si bien hip hop también hace referencia a las prácticas de toda esta subcultura.

(<http://www.lomejordelhiphop.es/definicion-de-beatboxing/>)

6.1.10 Beatboxing

Beatboxing es una forma de percusión vocal que se basa en la habilidad de producir beats de batería, ritmos y sonidos musicales utilizando la propia boca, labios, lengua y voz. Puede incluir también el canto, la imitación vocal del turntablism, la simulación de vientos, cuerdas y otros instrumentos musicales. El beatboxing actual está conectado con la cultura hip hop, siendo uno de "los elementos", aunque no se limita a la música hip hop.

(<http://www.lomejordelhiphop.es/definicion-de-beatboxing/>)

6.1.11 Trasciende

- Empezar a ser conocida una cosa que estaba oculta
- Extenderse las consecuencias o los efectos de un hecho:
- Sobrepassar una cosa un límite determinado

Empezar a ser conocido algo que estaba oculto.

Hacer sentir sus efectos o tener consecuencias una cosa en lugar o medio distinto de aquel en que se produce.

tr. Penetrar, averiguar [alguna cosa] que está oculta.

intr. filos. Traspasar los límites de lo que no es género, como las nociones de unidad y ser; en el sistema kantiano, traspasar los límites de la experiencia posible.

6.1.12 Expresión

Del latín *expressio*, una expresión es una declaración de algo para darlo a entender.

Puede tratarse de una locución, un gesto o un movimiento corporal. La expresión permite exteriorizar sentimientos o ideas: cuando el acto de expresar trasciende la intimidad del sujeto, se convierte en un mensaje transmitido del emisor a un receptor.

Existen distintas formas de expresión de acuerdo al lenguaje utilizado. Las más habituales son la expresión oral (que se concreta a través del habla) y la expresión escrita (mediante la escritura).

Cada vez que una persona mantiene una conversación con otra está apelando a la expresión oral.

De igual manera, cuando un sujeto camina por la calle y encuentra carteles con información (anuncios, publicidades, etc.), se trata de expresiones escritas. (<http://definicion.de/expresion/>)

6.1.13 Cultura

El término cultura, que proviene del latín cultus, hace referencia al cultivo del espíritu humano y de las facultades intelectuales del hombre. Su definición ha ido mutando a lo largo de la historia: desde la época del Iluminismo, la cultura ha sido asociada a la civilización y al progreso.

Cultura en general, la cultura es una especie de tejido social que abarca las distintas formas y expresiones de una sociedad determinada. Por lo tanto, las costumbres, las prácticas, las maneras de ser, los rituales, los tipos de vestimenta y las normas de comportamiento son aspectos incluidos en la cultura. (<http://definicion.de/cultura/>)

6.1.14 Academia

Con origen en un vocablo griego que derivó en el término latino academia, una academia es una sociedad científica, literaria o artística establecida con autoridad pública.

En la actualidad, la academia es un establecimiento docente de carácter profesional, artístico, técnico o práctico. (<http://definicion.de/academia/>)

6.1.15 Educar

- 1 Desarrollar y perfeccionar las facultades intelectuales y morales de una persona.
- 2 Instruir a una persona en las normas de cortesía y de comportamiento social: no sabe comportarse en público porque no lo han educado bien.
- 3 Desarrollar las fuerzas físicas por medio de los ejercicios y el deporte.
- 4 Afinar o perfeccionar los sentidos: educar el oído.

(<http://rutinasdelavida.blogspot.com/2014/06/educar-en-la-familia.html>)

6.1.16 Inspirar

En el primer caso, la inspiración está vinculada al estímulo espontáneo que surge en el interior de un artista o creativo. La inspiración no aparece por esfuerzo o voluntad; por lo tanto, se diferencia del trabajo o del entrenamiento. (<http://definicion.de/inspirar/>)

6.1.17 Movimiento

Movimiento es la acción y efecto de mover (hacer que un cuerpo deje el lugar que ocupa y pase a ocupar otro; agitar una cosa o parte del cuerpo; dar motivo para algo). Una de las acepciones del término refiere al estado de los cuerpos mientras cambian de posición o lugar.

(<http://definicion.de/movimiento/>)

6.1.18 Artístico

El término artístico se emplea para referirse a todo aquello propio o relativo al arte, especialmente a las bellas artes. (<http://definicion.de/artistico/>)

6.1.19 Talleres

Taller proviene del francés atelier y hace referencia al lugar en que se trabaja principalmente con las manos. El concepto tiene diversos usos: un taller puede ser, por ejemplo, el espacio de trabajo de un pintor, un alfarero o un artesano. (<http://definicion.de/talleres/>)

6.1.20 Imaginario

Imaginario, del latín imaginariŭs, es aquello que solo existe en la imaginación. La imaginación, por su parte, es el proceso que permite a un ser humano manipular información generada intrínsecamente (es decir, sin que sean necesarios los estímulos del ambiente) para crear una representación en la mente. (<http://definicion.de/imaginario/>)

6.1.21 Educación

La educación puede definirse como el proceso de socialización de los individuos. Al educarse, una persona asimila y aprende conocimientos. La educación también implica una concienciación cultural y conductual, donde las nuevas generaciones adquieren los modos de ser de generaciones anteriores.

Educación, el proceso educativo se materializa en una serie de habilidades y valores, que producen cambios intelectuales, emocionales y sociales en el individuo. De acuerdo al grado de concienciación alcanzado, estos valores pueden durar toda la vida o sólo un cierto periodo de tiempo. (<http://definicion.de/educacion/>)

6.1.22 Prevención

Del latín praeventiō, prevención es la acción y efecto de prevenir (preparar con anticipación lo necesario para un fin, anticiparse a una dificultad, prever un daño, avisar a alguien de algo).

La prevención, por la tanto, es la disposición que se hace de forma anticipada para minimizar un riesgo. El objetivo de prevenir es lograr que un perjuicio eventual no se concrete. Por eso existe la frase popular que señala que “más vale prevenir que curar” o “mejor prevenir que curar”. Esto

quiere decir que, si una persona toma prevenciones para evitar enfermedades, minimizará la chance de tener problemas de salud. Por lo tanto, es mejor invertir en prevención que en un tratamiento paliativo. (<http://definicion.de/prevencion/>)

6.1.23 Violencia

Del latín violentia, la violencia es la cualidad de violento o la acción y efecto de violentar o violentarse. Lo violento, por su parte, es aquello que está fuera de su natural estado, situación o modo; que se ejecuta con fuerza, ímpetu o brusquedad; o que se hace contra el gusto o la voluntad de uno mismo.

Violencia, por lo tanto, es un comportamiento deliberado que puede provocar daños físicos o psíquicos al prójimo. Es importante tener en cuenta que, más allá de la agresión física, la violencia puede ser emocional mediante ofensas o amenazas. Por eso la violencia puede causar tanto secuelas físicas como psicológicas. (<http://definicion.de/violencia/>)

6.1.24 Autoestima

La autoestima es la valoración, generalmente positiva, de uno mismo. Para la psicología, se trata de la opinión emocional que los individuos tienen de sí mismos y que supera en sus causas la racionalización y la lógica.

Autoestima en otras palabras, la autoestima es un sentimiento valorativo de nuestro conjunto de rasgos corporales, mentales y espirituales que forman la personalidad. Dicho sentimiento puede cambiar con el tiempo: a partir de los cinco o seis años de edad, un niño comienza a formar el concepto sobre cómo es visto por el resto de la gente. (<http://definicion.de/autoestima/>)

6.1.25 Aprendizaje

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto.

El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta. La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares. Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos han logrado alcanzar una cierta independencia de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo a sus necesidades. (<http://definicion.de/aprendizaje/>)

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño

6.2.1 : Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación

6.2.1.1 Comunicación

En términos generales, la comunicación es un medio de conexión o de unión que tenemos las personas para transmitir o intercambiar mensajes. Es decir, que cada vez que nos comunicamos con nuestros familiares, amigos, compañeros de trabajo, socios, clientes, etc., lo que hacemos es establecer una conexión con ellos con el fin de dar, recibir o intercambiar ideas, información o algún significado.

Teniendo en cuenta esta breve introducción, a continuación veremos en términos más específicos cuál es la definición de comunicación, revisando antes algunas ideas y definiciones propuestas por expertos en temas de comunicación, mercadotecnia y administración.

(Definición de comunicación, Oct. 2008, Ivan Thompson)

Para María del Socorro Fonseca, comunicar es "llegar a compartir algo de nosotros mismos. Es una cualidad racional y emocional específica del hombre que surge de la necesidad de ponerse en contacto con los demás, intercambiando ideas que adquieren sentido o significación de acuerdo con experiencias previas comunes"

(Del libro: «Comunicación Oral Fundamentos y Práctica Estratégica», Primera Edición, de Fonseca Yerena, María del Socorro, Pearson Educación, México, 2000, Pág. 4.)

Según Stanton, Etzel y Walker, la comunicación es "la transmisión verbal o no verbal de información entre alguien que quiere expresar una idea y quien espera captarla o se espera que la capte"

(Del libro: «Fundamentos de Marketing», Decimocuarta Edición, de Stanton William, Etzel Michael y Walker Bruce, McGraw-Hill Interamericana, 2007, Pág. 511.)

6.2.1.2 Emisor

Emisor (del latín emissor) es un término que puede hacer referencia a diferentes tipos de palabras. Como adjetivo y sustantivo (de acuerdo a cómo se utilice el término), sirve para acompañar a referirse a aquel o aquellas entidades que se encargan de conectarse con otro punto para emitir una señal. Como verbo, significa manifestar una opinión o noticia, producir y poner en circulación billetes, valores o títulos y lanzar ondas hercianas para hacer oír noticias, música o señales.

Dentro del proceso comunicativo, es la parte que inicia el intercambio de información y conduce el acto comunicativo. Es quien transmite el mensaje, el que dice o hace algo con significado.

(Libro de Teoría de la Comunicación, By Elia Ariadna Vargas Rivera on September 5, 2009 / Unidad I, El Proceso de la Comunicación)

6.2.1.3 Receptor

Es quien recibe el mensaje.

(Libro de Teoría de la Comunicación, By Elia Ariadna Vargas Rivera on September 5, 2009 /
Unidad I, El Proceso de la Comunicación)

Receptor, en teoría de la comunicación, es el agente (persona o equipo) que recibe el mensaje, señal, código (comunicación), emitido por un emisor, transmisor o enunciante, Es el destinatario que recibe la información suficiente. (w)

6.2.1.4 Mensaje

Un mensaje es un recado que una persona envía a otra. El concepto también se utiliza para nombrar al conjunto de los signos, símbolos o señales que son objeto de una comunicación. El mensaje, por lo tanto, es el contenido de la comunicación.

Puede entenderse al mensaje como el objeto de la comunicación. Incluye la información que el emisor envía a través de un medio de comunicación o de otro tipo de canal a uno o más receptores. El mensaje es tanto dicho contenido como la presentación de la información.

(Del libro: «Comunicación Oral Fundamentos y Práctica Estratégica», Primera Edición, de Fonseca Yerena, María del Socorro, Pearson Educación, México, 2000, Pág. 9)

6.2.1.5 El Mensaje

Es el contenido expresado y transmitido por el emisor al receptor, el cual esta integrado por tres elementos.

-código

-contenido

-Tratamiento

(Del libro: «Comunicación Oral Fundamentos y Práctica Estratégica», Primera Edición, de Fonseca Yerena, María del Socorro, Pearson Educación, México, 2000, Pág. 9)

6.2.1.6 Código

Es el sistema estructurado de signos, como son los lenguajes español, inglés, chino, o bien otros tipos de lenguaje como la música.

(Del libro: «Comunicación Oral Fundamentos y Práctica Estratégica», Primera Edición, de Fonseca Yerena, María del Socorro, Pearson Educación, México, 2000, Pág. 9)

6.2.1.7 Contenido

Son las ideas que constituyen el mensaje; es lo que se comunica.

(Del libro: «Comunicación Oral Fundamentos y Práctica Estratégica», Primera Edición, de Fonseca Yerena, María del Socorro, Pearson Educación, México, 2000, Pág. 9)

6.2.1.8 Tratamiento

Es la elección de un estilo o modo de decir las cosas, con el objeto de facilitar la comprensión del mensaje, debido a la probabilidad de que, si el lenguaje es inapropiado, el contenido de ideas puede no tener significado para el receptor

(Del libro: «Comunicación Oral Fundamentos y Práctica Estratégica», Primera Edición, de Fonseca Yerena, María del Socorro, Pearson Educación, México, 2000, Pág. 9)

6.2.1.9 Canal

Es el medio o vehículo por el cual se envía y viaja el mensaje. Una carta es un medio escrito que viaja a través de un sistema de correo, fax o de una persona; un libro, el cine, la televisión, el periódico, una revista, la computadora son medios que transmiten mensajes.

Los mismos sentidos físicos son canales que transportan información al cerebro. La voz es un medio que usamos para enviar mensajes que viajan por el aire hasta llegar a los oídos del receptor.

(Del libro: «Comunicación Oral Fundamentos y Práctica Estratégica», Primera Edición, de Fonseca Yerena, María del Socorro, Pearson Educación, México, 2000, Pág. 9)

6.2.1.10 Retroalimentación

Es el elemento clave que propicia la interacción o transacción entre el emisor y el receptor, ya que ambas partes se aseguran de que el mensaje fue recibido y compartido.

(Del libro: «Comunicación Oral Fundamentos y Práctica Estratégica», Primera Edición, de Fonseca Yerena, María del Socorro, Pearson Educación, México, 2000, Pág. 9)

6.2.1.11 Ruido

Son barreras u obstáculos que se presentan en cualquier momento del proceso y provocan malos entendidos, confusiones, desinterés; incluso, impiden que el mensaje llegue a su destino. Los ruidos más comunes que alteran la situación comunicativa se clasifican de acuerdo con el elemento del proceso de comunicación al que afectan en forma directa; tenemos varios tipos:

-Ruido psicológico

-Ruido fisiológico

-Ruido semántico

-Ruido técnico

-Ruido ambiental

(Del libro: «Comunicación Oral Fundamentos y Práctica Estratégica», Primera Edición, de Fonseca Yerena, María del Socorro, Pearson Educación, México, 2000, Pág. 9)

6.2.1.12 Ruido Psicológico

Se presenta en el emisor y el receptor. Es un estado anímico mental o emocional producido por la situación que se vive. ej. tensión, tristeza, angustia, enojo, apatía, etc.

(Del libro: «Comunicación Oral Fundamentos y Práctica Estratégica», Primera Edición, de Fonseca Yerena, María del Socorro, Pearson Educación, México, 2000, Pág. 9)

6.2.1.13 Ruido Fisiológico

Consiste en molestias o incapacidades del organismo humano del emisor y el receptor; ej.

Perdida de la vista, del oído, ronquera, malestares o dolores corporales, hambre, cansancio, falta respiración. etc.

(Del libro: «Comunicación Oral Fundamentos y Práctica Estratégica», Primera Edición, de Fonseca Yerena, María del Socorro, Pearson Educación, México, 2000, Pág. 10)

6.2.1.14 Ruido Semántico

Se presenta en el mensaje, en su contenido; las palabras empleadas pueden tener un significado confuso, equivocado o desconocido por el receptor.

(Del libro: «Comunicación Oral Fundamentos y Práctica Estratégica», Primera Edición, de Fonseca Yerena, María del Socorro, Pearson Educación, México, 2000, Pág. 10)

6.2.1.15 Ruido Técnico

Se presenta en el medio o canal que transmite el mensaje; ej. Manchones de tinta en textos impresos, palabras ilegibles o borrosas, falta de sonido en le radio, interferencias en el sonido y la imagen del televisor o computadora. Etc.

(Del libro: «Comunicación Oral Fundamentos y Práctica Estratégica», Primera Edición, de Fonseca Yerena, María del Socorro, Pearson Educación, México, 2000, Pág. 10)

6.2.1.16 Ruido Ambiental

Son alteraciones naturales del ambiente, como lluvia, truenos. etc. y alteraciones artificiales producidas por máquinas y artefactos como aviones, autos, martillos, campanas, teléfonos, etc.

(Del libro: «Comunicación Oral Fundamentos y Práctica Estratégica», Primera Edición, de Fonseca Yerena, María del Socorro, Pearson Educación, México, 2000, Pág. 10)

6.2.1.17 Contexto

Se refiere al ambiente físico, la situación social y el estado psicológico en que se encuentran emisor y receptor en el momento de la comunicación.

-Contexto Físico

-Contexto Social

-Contexto Psicológico

(Del libro: «Comunicación Oral Fundamentos y Práctica Estratégica», Primera Edición, de Fonseca Yerena, María del Socorro, Pearson Educación, México, 2000, Pág. 10)

6.2.1.18 Contexto Físico

Se refiere al lugar o a las condiciones físicas e que se realiza el proceso de comunicación.

(Del libro: «Comunicación Oral Fundamentos y Práctica Estratégica», Primera Edición, de Fonseca Yerena, María del Socorro, Pearson Educación, México, 2000, Pág. 10)

6.2.1.19 Contexto Social

Tiene que ver con las diferentes aéreas o los campos de actividad de una sociedad. (Del libro: «Comunicación Oral Fundamentos y Práctica Estratégica», Primera Edición, de Fonseca Yerena, María del Socorro, Pearson Educación, México, 2000, Pág. 10)

6.2.1.20 Contexto Psicológico

Es el "estado" o "ambiente" emocional que se genera debido al carácter, los comportamientos o las actitudes del emisor y receptor.

(Del libro: «Comunicación Oral Fundamentos y Práctica Estratégica», Primera Edición, de Fonseca Yerena, María del Socorro, Pearson Educación, México, 2000, Pág. 10)

6.2.1.21 Reacción

Se conoce como reacción a la consecuencia o resultado de una determinada acción. Según la teoría, este vocablo se concibe como una resistencia, fuerza contraria u opuesta a algo. Se trata también de la manera en la cual un objeto o individuo se comporta ante un estímulo concreto.

6.2.1.22 Medios de Comunicación

Con el término medio de comunicación se hace referencia al instrumento o forma de contenido por el cual se realiza el proceso comunicacional o comunicación. Usualmente se utiliza el término para hacer referencia a los medios de comunicación masivos (MCM, medios de comunicación de

masas o mass media); sin embargo, otros medios de comunicación, como el teléfono, no son masivos sino interpersonales. (w)

McLuhan se refería a los medios de comunicación como "agentes que hacen que algo suceda" y no como «agentes que conciencian»,(13)

(Marshall McLuhan, Comprender los medios de comunicación,/

https://docs.google.com/file/d/0B0Cr_tDrgmusWGRYQndCM29oeFk/edit?usp=sharing)

Si los medios de comunicación no son sino formas de almacenar y transportar la información y si, al asumir un carácter de información, los bienes pueden moverse mediante fibra óptica, aparatos de fax y cajeros automáticos... (15)

(Marshall McLuhan, Comprender los medios de comunicación,)

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño

6.2.2.1 Diseño

Reswich: " El diseño es un actividad creativa que supone la existencia de algo nuevo y útil sin existencia previa " 1982

Archer: "Es una actividad orientada a determinados fines para lograr solución de problemas" 1965

Albers: "Diseñar es planear, organizar, relacionar y controlar. De forma breve abarca todos los mecanismos opuestos al desorden y al accidente. Además significa una necesidad humana y califica el pensamiento y el hacer humano" 1988

Ricard: "El Diseño interpreta y sirve a aquellas necesidades humanas que pueden ser cubiertas dando forma a productos, mensajes o servicios. La función de estos productos es la de ayudar al hombre en el mejor disfrute que él mismo crea" 198

Frascara: "El Diseño es una actividad humana volitiva, una actividad abstracta que implica programar, proyectar, coordinar una larga lista de factores materiales y humanos, traducir lo invisible en visible, en definitiva, comunicar. Incluye juicios de valor, aplicaciones de conocimientos, adquisición de nuevos conocimientos, uso de intuiciones educadas y toma de decisiones" 2000

El Diseño es una actividad creativa cuyo propósito es establecer las cualidades multifacéticas de objetos, procesos, servicios en su ciclo completo de vida. Por lo tanto, el Diseño es el factor principal de la humanización innovadora de las tecnologías y el factor crítico del intercambio cultural y económico. (ICSID, 2004 - International Council Of Societies of Industrial Design)

(http://www.cesfelipesegundo.com/titulaciones/bellasartes/temarios/Diseno_Grafico_1/Qu%E9%20es%20el%20dise%C3%B1o.pdf)

- Una finalidad, un problema controlado, una actividad resuelta.
- Simular lo que queremos construir antes de construirlo, tantas veces como sea necesario para confiar en el resultado final.
- La relación de un producto con su situación con objeto de satisfacerla.
- La solución óptima de un conjunto de verdaderas necesidades en un particular conjunto de circunstancias.

-Una actividad creativa, que supone la consecución de algo nuevo y útil sin existencia previa.

(Tomado del libro "Métodos de diseño" de Christopher Jones, 3a Edición)

6.2.2.2 Diseño gráfico

El diseño gráfico, en cambio, no es una ciencia ni consiste en una serie de formulaciones. Tampoco es un arte ni mucho menos una tecnología de carácter científico. El diseño gráfico es –en todo caso– un conjunto de habilidades heterogéneas, cuya práctica lleva al aprendiz al dominio de la técnica y a la solución de casos múltiples, disímiles uno del otro, y por tal debe ser comprendido como un oficio. Un oficio que cualifica la producción, el intercambio y los procesos en los cuales nos desenvolvemos.

Sin embargo, a la fecha, no muchos profesionales suelen asumir esta posición, razón por la cual su propia producción se halla inmersa en una desviación ya sea de carácter artístico o tecnológico. Desvinculada, por ende, de alguna función comunicativa puntual. En sí mismo, el diseño gráfico no es ni estilo ni método puro, ni arte ni retórica, es como ya se había mencionado, un oficio.

(Creatividad Aplicada al Diseño, Bloque Básico, Compilador: Mtro. Javier H. Carlo Mena,)

6.2.2.3 Diseño Web

Actividad que consiste en la planificación, diseño e implementación de sitios web y páginas web.

No es simplemente una aplicación del diseño convencional sobre Internet ya que requiere tener en cuenta cuestiones tales como navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información y la interacción de medios como el audio, texto, imagen y video.

(¿Qué es el Diseño Web?, Por Carlos Leopoldo 22 de marzo de 2006 /

<http://techtastico.com/post/%C2%BFque-es-el-diseno-web/>)

6.2.2.4 Diagramación

Diagramar es distribuir, organizar los elementos del mensaje bimedia (texto e imagen), en el espacio...mediante criterios de jerarquización (importancia), buscando funcionalidad del mensaje (fácil lectura) bajo una apariencia estética agradable (aplicación adecuada de tipografías y colores)

(<http://www.youblisher.com/p/554643-LIBRO-DIAGRAMACION/>)

6.2.2.5 Sitio Web

Sitio es un lugar que sirve para algo o un espacio ocupado (o que puede llegar a serlo). La noción de Web, por su parte, hace referencia a Internet, una red de redes que permite la interconexión de computadoras mediante un conjunto de protocolos denominado TCP/IP.

Sitio web Un sitio web, por lo tanto, es un espacio virtual en Internet. Se trata de un conjunto de páginas web que son accesibles desde un mismo dominio o subdominio de la World Wide Web (WWW). (d)

A veces se utiliza erróneamente el término página web para referirse a sitio web. Una página web es parte de un sitio web y es un único archivo con un nombre de archivo asignado, mientras que un sitio web es un conjunto de archivos llamados páginas web.

(¿Qué es un Sitio web y Página web? - Definición de Sitio web y Página web /

<http://www.masadelante.com/faqs/sitio-web>)

6.2.2.6 Internet

Es un método de interconexión descentralizada de redes de computadoras implementado en un conjunto de protocolos denominado TCP/IP y garantiza que redes físicas heterogéneas funcionen como una red lógica única, de alcance mundial. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California y una en Utah, EE.UU.

Al contrario de lo que se piensa comúnmente, Internet no es sinónimo de World Wide Web (WWW, o "la Web"). Ésta es parte de Internet, siendo uno de los muchos servicios ofertados en la red Internet. La Web es un sistema de información mucho más reciente, desarrollado inicialmente por Tim Berners Lee en 1989. El WWW utiliza Internet como medio de transmisión.

(Manual de Computación Básica Bertha Inés Flores Collado/

http://www.sistemaspeten.hostoi.com/SITIOWEB/OTROS/manual_basico_de_computacion.pdf

)

6.2.2.7 Dirección Web (URL)

Una dirección web o URL es como los números de teléfono, cada uno es diferente y sin excepción todos están registrados en una base de datos, a nombre de una persona natural. Una dirección web generalmente empieza con www. Que significa World Wide Web, y en español, Navegar por el ancho mundo de la web.

(Manual de Informática Básica, Director Ejecutivo: Ing. Mario Antonio Paniagua , Realizado por: Equipo técnico de CIDEP en la Región Paracentral Thierry Pinoy Julio 2012 / <http://www.cidepelsalvador.org/cidep/textos%20educativos/Manual%20Info.Bas.pdf>)

6.2.2.8 Programación

Consideramos al computador como una herramienta que nos ayuda en la resolución de problemas; para ello es preciso conocer previamente un algoritmo que lleve a su solución. A continuación hay que expresar el algoritmo en un lenguaje de programación, que pueda ser comprendido y ejecutado por el computador, desarrollándose un programa. A este proceso se le llama programación.

(http://www.fdi.ucm.es/profesor/albertoe/IP05_06Ges/otros/Introduccion%20a%20la%20Informatica.pdf)

6.2.2.9 Lenguajes de Programación

Actualmente existen diferentes lenguajes de programación para desarrollar en la web, estos han ido surgiendo debido a las tendencias y necesidades de las plataformas.

En el presente artículo pretende mostrar las ventajas y desventajas de los lenguajes más conocidos.

Desde los inicios de Internet, fueron surgiendo diferentes demandas por los usuarios y se dieron soluciones mediante lenguajes estáticos. A medida que paso el tiempo, las tecnologías fueron desarrollándose y surgieron nuevos problemas a dar solución. Esto dio lugar a desarrollar lenguajes de programación para las web dinámicas, que permitieran interactuar con los usuarios.

(Los diferentes lenguajes de programación para la web, Damián Pérez Valdéz, 2007, Webmaster, Administrador de Sistemas, con experiencia en desarrollo web y de aplicaciones. / <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/los-diferentes-lenguajes-de-programacion-para-la-web/>)

6.2.2.10 Html

El origen de HTML se remonta a 1980, cuando el físico Tim Berners-Lee, trabajador del CERN (Organización Europea para la Investigación Nuclear) propuso un nuevo sistema de "hipertexto" para compartir documentos.

Los sistemas de "hipertexto" habían sido desarrollados años antes. En el ámbito de la informática, el "hipertexto" permitía que los usuarios accedieran a la información relacionada con los documentos electrónicos que estaban visualizando.

De cierta manera, los primitivos sistemas de "hipertexto" podrían asimilarse a los enlaces de las páginas web actuales.

(Título: Introducción a XHTML /Autor: Javier Eguiluz

Licencia: Creative Commons No comercial - Atribución - Compartir igual (CC BY-NC-SA) 3.0 / <http://librosweb.es/xhtml/>)

6.2.2.11 XHTML

El lenguaje XHTML es muy similar al lenguaje HTML. De hecho, XHTML no es más que una adaptación de HTML al lenguaje XML. Técnicamente, HTML es descendiente directo del lenguaje SGML, mientras que XHTML lo es del XML (que a su vez, también es descendiente de SGML).

Las páginas y documentos creados con XHTML son muy similares a las páginas y documentos HTML. Las discusiones sobre si HTML es mejor que XHTML o viceversa son recurrentes en el ámbito de la creación de contenidos web, aunque no existe una conclusión ampliamente aceptada.

Actualmente, entre HTML 4.01 y XHTML 1.0, la mayoría de diseñadores escogen XHTML. En un futuro cercano, si los diseñadores deben elegir entre HTML 5 y XHTML 1.1 o XHTML 2.0, quizás la elección sea diferente.

(Título: Introducción a XHTML / Autor: Javier Eguiluz

Licencia: Creative Commons No comercial - Atribución - Compartir igual (CC BY-NC-SA) 3.0 /

http://librosweb.es/xhtml/capitulo_1/html_y_xhtml.html)

6.2.2.12 CSS

CSS, es una tecnología que nos permite crear páginas web de una manera más exacta. Gracias a las CSS somos mucho más dueños de los resultados finales de la página, pudiendo hacer muchas cosas que no se podía hacer utilizando solamente HTML, como incluir márgenes, tipos de letra, fondos, colores...

CSS es un lenguaje de hojas de estilos creado para controlar el aspecto o presentación de los documentos electrónicos definidos con HTML y XHTML. CSS es la mejor forma de separar los contenidos y su presentación y es imprescindible para crear páginas web complejas.

Separar la definición de los contenidos y la definición de su aspecto presenta numerosas ventajas, ya que obliga a crear documentos HTML/XHTML bien definidos y con significado completo (también llamados "documentos semánticos"). Además, mejora la accesibilidad del documento, reduce la complejidad de su mantenimiento y permite visualizar el mismo documento en infinidad de dispositivos diferentes.

(Título: Introducción a CSS

Autor: Javier Eguiluz

Licencia: Creative Commons No comercial - Atribución - Compartir igual (CC BY-NC-SA) 3.0 /

<http://librosweb.es/css/>)

6.2.2.13 Javascript

Este es un lenguaje interpretado, no requiere compilación. Fue creado por Brendan Eich en la empresa Netscape Communications. Utilizado principalmente en páginas web. Es similar a Java, aunque no es un lenguaje orientado a objetos, el mismo no dispone de herencias. La mayoría de los navegadores en sus últimas versiones interpretan código Javascript.

El código Javascript puede ser integrado dentro de nuestras páginas web. Para evitar incompatibilidades el World Wide Web Consortium (W3C) diseño un estándar denominado DOM (en inglés Document Object Model, en su traducción al español Modelo de Objetos del Documento).

(Los diferentes lenguajes de programación para la web, Damián Pérez Valdéz, 2007, Webmaster, Administrador de Sistemas, con experiencia en desarrollo web y de aplicaciones. /

<http://www.maestrosdelweb.com/editorial/los-diferentes-lenguajes-de-programacion-para-la-web/>)

6.2.2.14 PHP

Es un lenguaje de programación utilizado para la creación de sitio web. PHP es un acrónimo recursivo que significa “PHP Hypertext Pre-processor”, (inicialmente se llamó Personal Home Page). Surgió en 1995, desarrollado por PHP Group.

PHP es un lenguaje de script interpretado en el lado del servidor utilizado para la generación de páginas web dinámicas, embebidas en páginas HTML y ejecutadas en el servidor. PHP no necesita ser compilado para ejecutarse. Para su funcionamiento necesita tener instalado Apache o IIS con las librerías de PHP. La mayor parte de su sintaxis ha sido tomada de C, Java y Perl con algunas características específicas. Los archivos cuentan con la extensión (php).

(Los diferentes lenguajes de programación para la web, Damián Pérez Valdéz, 2007, Webmaster, Administrador de Sistemas, con experiencia en desarrollo web y de aplicaciones. /

<http://www.maestrosdelweb.com/editorial/los-diferentes-lenguajes-de-programacion-para-la-web/>)

6.2.2.15 Phostoshop

Photoshop, creado por Adobe Systems, es una de las herramientas software para el tratamiento de imagen más potente hoy en día.

Debemos tener bien claro desde el principio que Photoshop no está pensado para dibujar, para eso es recomendable que utilices Illustrator de Adobe o Freehand de Macromedia. Photoshop está principalmente orientado a tratar y manipular imágenes, o bien creadas por otros programas, o digitalizadas por un escáner o máquina fotográfica. Entonces, una vez introducida la imagen en el programa podrías retocarla, transformarla y editarla con un sinfín de posibilidades.

De hecho, esta es una de las características más interesantes de Photoshop, pues Adobe ha sabido hacer un programa intuitivo y muy completo que hace que se desmarque de la competencia y sea el software más utilizado por diseñadores e ilustradores.

(© aulaClic S.L 2005, http://www.aulaclic.es/photoshop/t_1_1.htm)

Photoshop pertenece al grupo de programas de edición de imágenes, también llamados programas de mapas de bits o "paint", que tienen un entorno basado en píxeles. A medida que aprenda los principios fundamentales de Photoshop, se le ocurrirán muchas formas divertidas y creativas para trabajar con imágenes de distintos orígenes y hasta podrá crear imágenes propias. Encontrará abundantes fuentes de imágenes al alcance de sus manos, incluso fotografías digitales y digitalizadas, e imágenes de otros programas informáticos e Internet

(Programa HP "Hágalo Usted Mismo", Iniciación a Photoshop CS2, © 2007 Hewlett-Packard Development Company, L.P /

http://www.hp.com/latam/pyme/proy_ihm/julio09/cursos_2009/0709-guia-de-photoshop.pdf)

6.2.2.16 Dream Weaver

Dreamweaver es la herramienta de diseño de páginas web más avanzada, tal como se ha afirmado en muchos medios. Aunque sea un experto programador de HTML el usuario que lo maneje, siempre se encontrarán en este programa razones para utilizarlo, sobre todo en lo que a productividad se refiere.

Cumple perfectamente el objetivo de diseñar páginas con aspecto profesional, y soporta gran cantidad de tecnologías, además muy fáciles de usar.

(Dream Weaver, Por Miguel Angel Alvarez, 2001, /
<http://www.desarrolloweb.com/articulos/332.php>)

6.2.2.17 Flash

Adobe Flash -o simplemente Flash-, antes conocido como Macromedia Flash, es una plataforma multimedia que se utiliza para darle animaciones a páginas de Internet. Esta plataforma es usada de forma muy común por páginas que buscan agregar interactividad animada con sus usuarios, también es ampliamente utilizada por juegos, por anuncios y por algunas películas o vídeos. Esta plataforma debe instalar en tu navegador un reproductor si quieres ver alguna de las páginas que la utilizan.

(¿Qué es Flash, o Adobe Flash?, Por Luis Castro, Guía de About.com /
<http://aprenderinternet.about.com/od/Glosario/g/Que-Es-Flash.htm>)

6.2.2.18 Composición Visual

Una composición visual es, en artes visuales, el resultado de ordenar los elementos visuales básicos de la obra de arte para expresar ideas y sentimientos. La selección y la colocación de los elementos en un trabajo visual contribuye a una respuesta del espectador, la obra de arte puede ser un placer para la vista si los elementos que la configuran están dispuestos de manera equilibrada.

(Wladimir Tautiva – Composición Visual -

<http://zindakuy1.wordpress.com/2010/07/18/composicion-visual/>)

6.2.2.19 Tipografía

En concreto, esta palabra procede de la unión de tres componentes: el vocablo tipos que significa “molde”, el concepto graphos que puede traducirse como “escribir o grabar” y el sufijo –ia que es equivalente a “cualidad o acción”.

Se conoce como tipografía a la destreza, el oficio y la industria de la elección y el uso de tipos (las letras diseñadas con unidad de estilo) para desarrollar una labor de impresión. Se trata de una actividad que se encarga de todo lo referente a los símbolos, los números y las letras de un contenido que se imprime en soporte físico o digital.

(<http://definicion.de/tipografia/>)

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1 Ciencias

6.3.1.1 Semiología

Ciencia que estudia los sistemas de signos lenguas códigos y señales.

(libro Semiología por Pierre Guiraund, Edición 1972 / www.books.google.com.gt)

6.3.1.2 Sociología

La sociología es el estudio de la vida social humana de los grupos y sociedades, es una empresa cautivadora y atrayente al tener como objeto nuestro propio comportamiento como seres humanos.

(libro Sociología por Anthony Giddens : Primera edición en "Manuales": 1998

Segunda reimpresión: 2000 / <http://es.scribd.com/>)

6.3.1.3 Cibernética

Cibernética es una reflexión sobre la invención de las máquinas. Ella introduce en éstas el cálculo y la razón, confiando plenamente en el poder de acopio y de memoria del trabajo razonable, Puesto que no se trata más que de aplicaciones prácticas (encontrar la mejor máquina en vistas a un objetivo dado y con la ayuda de medios bien definidos), el razonamiento debería, a la larga, sobrepasar la habilidad, la inspiración y los rasgos del genio.

(La cibernética y lo humano por Aurel David Edición 1996,

<http://luisguillermo.com/laciberneticaylohumano>)

6.3.1.4 Psicología

La psicología es una disciplina entre muchas otras, con las cuales interactúa, así como todos formamos parte de una comunidad, la psicología forma parte de la comunidad del conocimiento, a la que contribuye con su saber. Es una herramienta para entender al ser humano.

(libro Psicología para Dummies por Adam Cash, Edición 2011 / www.planetadelibros.com)

6.3.1.5 Semiología de la imagen

La semiología de la imagen establece que toda lectura icónica exige un código de carácter específico la imagen soporta con facilidad diversas connotaciones que desempeñan un papel esencial a nivel de significación.

(libro Semiología de la imagen y pedagogía por Michel Martin, Edición 1987 /

www.books.google.com.gt)

6.3.1.6 Psicología del color

Es más que un fenómeno óptico y que un medio técnico, las emociones y sensaciones se asocian a los colores.

(libro Psicología del color por Eva Heller , 1 edición 2008 / wordpress.com

<http://rrodriguezfiles.wordpress.com>)

6.3.1.7 Musicología

{etnomusicología} (investigación y comparación al servicio de la etnografía y el folklore)

"Su tarea consiste en la investigación y explicación del curso que han seguido los productos composicionales y su objetivo es el estudio de los orígenes, el desarrollo y la agrupación de las obras musicales, así como también la dependencia y la esfera de influencia de cada personalidad musical."

(Hacia una definición del concepto de musicología.

Contribución a la musicología hispanoamericana por Samuel Claro V.)

6.3.1.8 Antropología

Esta ciencia analiza al hombre en el contexto cultural y social del que forma parte. Así analiza el origen del ser humano, su desarrollo como especie social y los cambios en sus conductas según pasa el tiempo.

(Definición de antropología - Qué es, Significado y

Concepto <http://definicion.de/antropologia/#ixzz2utluzH7U>)

6.3.2 Artes

6.3.2.1 Danza

La danza es la acción o manera de bailar. Se trata de la ejecución de movimientos al ritmo de la música que permite expresar sentimientos y emociones. Se estima que la danza fue una de las primeras manifestaciones artísticas de la historia de la humanidad.

La danza implica la interacción de diversos elementos. El movimiento del cuerpo requiere de un adecuado manejo del espacio y de nociones rítmicas. La intención del bailarín es que sus movimientos acompañen a la música.

(Definición de Danza - Qué es, Significado y Concepto
<http://definicion.de/danza/#ixzz37VHQfCts>)

6.3.2.2 Música

Puede decirse que la música es el arte que consiste en dotar a los sonidos y los silencios de una cierta organización. El resultado de este orden resulta lógico, coherente y agradable al oído.

(Definición de Música - Qué es, Significado y Concepto
<http://definicion.de/musica/#ixzz37VJy2tNq>)

“También para Susanne Langer la música es el lenguaje de los sentimientos.” (Música y Significado / Julián Marrades Millet / teorema Vol. XIX/1, 200, pp. 5-25 pag 2)

6.3.2.3 Dibujo

Las figuras, imágenes o delineaciones que se suelen hacer de forma manual con la ayuda de algún instrumento (como un lápiz o un pincel) sobre distintos materiales se conocen como dibujo. El término hace referencia tanto a la figura en sí como al arte que enseña a dibujar.

(Definición de dibujo - Qué es, Significado y Concepto

<http://definicion.de/dibujo/#ixzz37VLVHSWu>)

6.3.3 Teorias

6.3.3.1 Teoría de la Comunicación

La palabra comunicación proviene del latín "comunis" que significa "común". De allí que comunicar, signifique transmitir ideas y pensamientos con el objetivo de ponerlos "en común" con otro. Esto supone la utilización de un código de comunicación compartido.

(Comunicación / Teoría de la Comunicación:

http://comunicacion.idoneos.com/index.php/Teor%C3%ADa_de_la_comunicaci%C3%B3n)

6.3.3.4 Teoría del Color

Empezaremos diciendo que el color en sí no existe, no es una característica del objeto, es más bien una apreciación subjetiva nuestra. Por tanto, podemos definirlo como, una sensación que se produce en respuesta a la estimulación del ojo y de sus mecanismos nerviosos, por la energía luminosa de ciertas longitudes de onda.

El color es pues un hecho de la visión que resulta de las diferencias de percepciones del ojo a distintas longitudes de onda que componen lo que se denomina el "espectro" de luz blanca reflejada en una hoja de papel. Estas ondas visibles son aquellas cuya longitud de onda está comprendida entre los 400 y los 700 nanómetros; más allá de estos límites siguen existiendo radiaciones, pero ya no son percibidos por nuestra vista.

(Nociones básicas de diseño Teoría del color - C/ Clapissa, 19 - 12580 - Benicarló (Castellón-España pag. 3 / netdisseny@netdisseny.com / www.netdisseny.com)

6.3.4 Tendencias

6.3.4.1 Tendencia Claridad y simplicidad

Cada vez más, los navegantes buscan páginas webs con personalidad pero poco cargadas visualmente. Aquí se aplica el “menos es más”, con diseño de página web espaciado, donde se haga un buen uso de los blancos, y donde la información y las imágenes que generan valor agregado para el usuario cobren todo el protagonismo. Las páginas web simples y la claras serán las reinas del 2014.

(Idearium - Marketing & Comunicación - Tendencias Web - <http://www.idearium30.com/22-tendencias-de-diseno-web-para-2014-i106>)

6.3.4.2 Tendencia Tipografías Elaboradas

El 2013 arrancó con la mezcla de tipografías en el diseño web, y en el diseño general. Pues este 2014 además de la mezcla de tipografías, también cobrarán importancia las tipografías más elaboradas ya que aportan vitalidad y personalidad a las páginas web.

(Idearium - Marketing & Comunicación - Tendencias Web - <http://www.idearium30.com/22-tendencias-de-diseno-web-para-2014-i106>)

6.3.4.3 Tendencia Flat

El flat design se puso de moda el 2013 y el 2014 sigue pisando fuerte. Las páginas web con diseños planos, simples, sin brillos ni sombreados, seguirán siendo tendencia este 2014.

(Idearium - Marketing & Comunicación - Tendencias Web - <http://www.idearium30.com/22-tendencias-de-diseno-web-para-2014-i106>)

6.3.4.4 One Page Design

En 2014 se pondrán de moda las webs diseñadas en una sola página, sin pestañas, donde toda la información se encuentre en esta página.

(Idearium - Marketing & Comunicación - Tendencias Web - <http://www.idearium30.com/22-tendencias-de-diseno-web-para-2014-i106>)

Capítulo VII : PROCESO DE DISEÑO Y PROPUESTA PRELIMINAR

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

7.1.2 La **Comunicación** fue fundamental en el desarrollo del proyecto, pues se encontró un medio por el que existiera una conexión, convirtiendo a los jóvenes en los **receptores** del **mensaje** enviado a través del **canal** que se seleccionó, siendo este el sitio web creado.

7.1.3 El **Contexto** ayudó, pues se reconoció cuál era el ambiente físico, situación social y el estado psicológico en el que se encuentran los jóvenes. Saber cuáles son sus **condiciones físicas**, determinar las diferentes áreas y actividades **sociales** que realizan y conocer por medio del **contexto psicológico** el ambiente emocional, las actitudes y comportamientos que los jóvenes poseen.

7.1.4 Los **Medios de Comunicación** son los instrumentos por el que se realiza el proceso de comunicación y fue preciso utilizar medios de comunicación para el desarrollo del proyecto. El Internet y el sitio web creado se convirtió en nuestro medio de comunicación.

7.1.5 El Diseño fue importante en el desarrollo del proyecto, ya que hubo que realizar actividades creativas para crear algo útil y encontrar solución a la problemática; Organizar y planear las actividades durante la creación del sitio web.

7.1.6 El Diseño Gráfico ayudó a la realización del proyecto, por medio de él se pusieron en práctica las habilidades y se aplicó el conocimiento de las técnicas para que la visualización del sitio web fuera armónico y acorde al tema.

7.1.7 Diseño Web, el conocimiento del diseño web fue vital en el desarrollo del proyecto, pues se aplicó el diseño convencional sobre internet y se requirió tener en cuenta la interactividad, usabilidad, arquitectura de la información e interacción del texto e imágenes armado sobre lenguajes de programación para la visualización del sitio web en cualquier computador con acceso a internet.

7.1.8 Sitio Web, el resultado final del proyecto fue la creación del sitio web para Asociación Trasciende, puesto que el conocimiento en cuanto a lo que es un sitio web fue esencial en la culminación del proyecto, y por medio de este Sitio Web creado los usuarios pueden ahora tener una interconexión.

7.1.9 Una composición visual es el resultado de ordenar los elementos visuales básicos de la obra de arte para expresar ideas y sentimientos por lo que la selección y la colocación de los

elementos en el web site para Asociación Trasciende fueron fundamentales para presentar el proyecto de manera equilibrada, eligiendo bien los elementos a utilizar como la **tipografía** para transmitir de forma correcta el concepto hacia los usuarios.

7.1.9 Internet, es la herramienta con la que se puede visualizar el proyecto desarrollado y así poder llegar la información de la Academia Trasciende a los jóvenes para integrarlos dentro de las actividades y talleres para el beneficio de dichos jóvenes.

7.1.10 Programación, esta herramienta fue necesaria, ya que por medio de ella se pudo elaborar el sitio web para Asociación Trasciende, utilizando los **lenguajes de programación (HTML, XHTML, CSS, Java Script)** los que permiten interactuar con los usuarios mostrándoles de manera legible la información necesaria para hacer del conocimiento de los jóvenes las actividades y talleres en los que ellos pueden ser parte.

7.1.11 Photoshop, programa con el que se realizó toda la parte gráfica del sitio web, por medio de él se elaboró el rediseño del logotipo para Asociación Trasciende y fue con él que se crearon todos los elementos gráficos utilizados. También fue la herramienta con la que se retocaron las imágenes que se adaptaron dentro del diseño del sitio web.

7.1.12 Flash, dentro del sitio web se elaboró un banner y un menú, en el que se muestra la información de la Asociación Trasciende, estas animaciones fueron creadas en Flash, para

mostrar de manera dinámica tanto las imágenes como el texto informativo para dar a conocer lo que es la Asociación Trasciende, su ubicación y las actividades allí realizadas.

7.1.13 Semiología, fue importante utilizar la semiología, pues se investigó sobre los signos, el lenguaje, códigos y señales para utilizar de mejor forma a estos y transmitir el mensaje adecuado a los jóvenes participantes.

7.1.14 Sociología, Esta ciencia ayudó, ya que por medio de ella se investiga la vida social humana en los grupos y sociedades, a través de esta ciencia se pudo analizar el comportamiento de los grupos de jóvenes y su comportamiento dentro de la sociedad en la que se desarrollan.

7.1.15 Psicología, esta disciplina nos ayudó a poder comprender el comportamiento y los procesos mentales del ser humano, en el caso para este proyecto ayudó a analizar la percepción, la atención, la motivación y emoción de los jóvenes.

7.1.16 Semiología de la Imagen, fue necesaria para evaluar qué tipo de imágenes serían las indicadas a utilizar dentro del sitio web. Imágenes que pudiesen causar un impacto en los jóvenes usuarios y atraerlos a participar dentro de las actividades realizadas en la Asociación Trasciende.

7.1.17 Psicología del Color, Esta ciencia ayudó para seleccionar los mejores colores dentro del sitio web, colores con los que los jóvenes se sientan identificados y tengan sensaciones que ayuden a capturar su atención.

7.1.18 Música, ya que la música es el arte de combinar sonidos agradables al oído, esta fue necesaria para el buen desarrollo del proyecto, ya que dentro de la cultura Hip Hop se utiliza cierto ritmo y sonidos con los que los jóvenes se sienten identificados.

7.1.19 La Diagramación permitió que se organizara y distribuyera el texto dentro del sitio web, del tal forma que fuera funcional para el lector, utilizando una tipografía adecuada y color agradable.

7.1.20 Antropología, esta ciencia ayuda a analizar al hombre, su origen, desarrollo y el cambio de su conducta a través del tiempo, por lo que fue importante dentro del proyecto para determinar la razón por la que los jóvenes marginados actúan de cierta forma y saber cómo ayudarles a interesarse en los talleres y actividades de la Asociación Trasciende.

7.2 Conceptualización

7.2.1 Método

Para lograr el concepto en la realización del sitio web para Asociación Trasciende, se utilizó la fusión de dos técnicas que ayudaron a la estimulación y la producción de las ideas.

Las técnicas utilizadas fueron:

7.2.1.1 Mapa Mental

Es una técnica popularizada por Tony Buzan, investigador en el campo de la inteligencia y presidente de la Brain Foundation.

La importancia de los mapas mentales radica en que son una expresión de una forma de pensamiento: el pensamiento irradiante.

El mapa mental es una técnica gráfica que permite acceder al potencial del cerebro.

Es una técnica de usos múltiples. Su principal aplicación en el proceso creativo es la exploración del problema y la generación de ideas. En la exploración del problema es recomendable su uso para tener distintas perspectivas del mismo.

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.

7.2.1.2 Identificación o Empatía

Consiste en ponerse en el lugar de otro ser.

Ayuda a obtener otra percepción, otro punto de vista sobre un asunto.

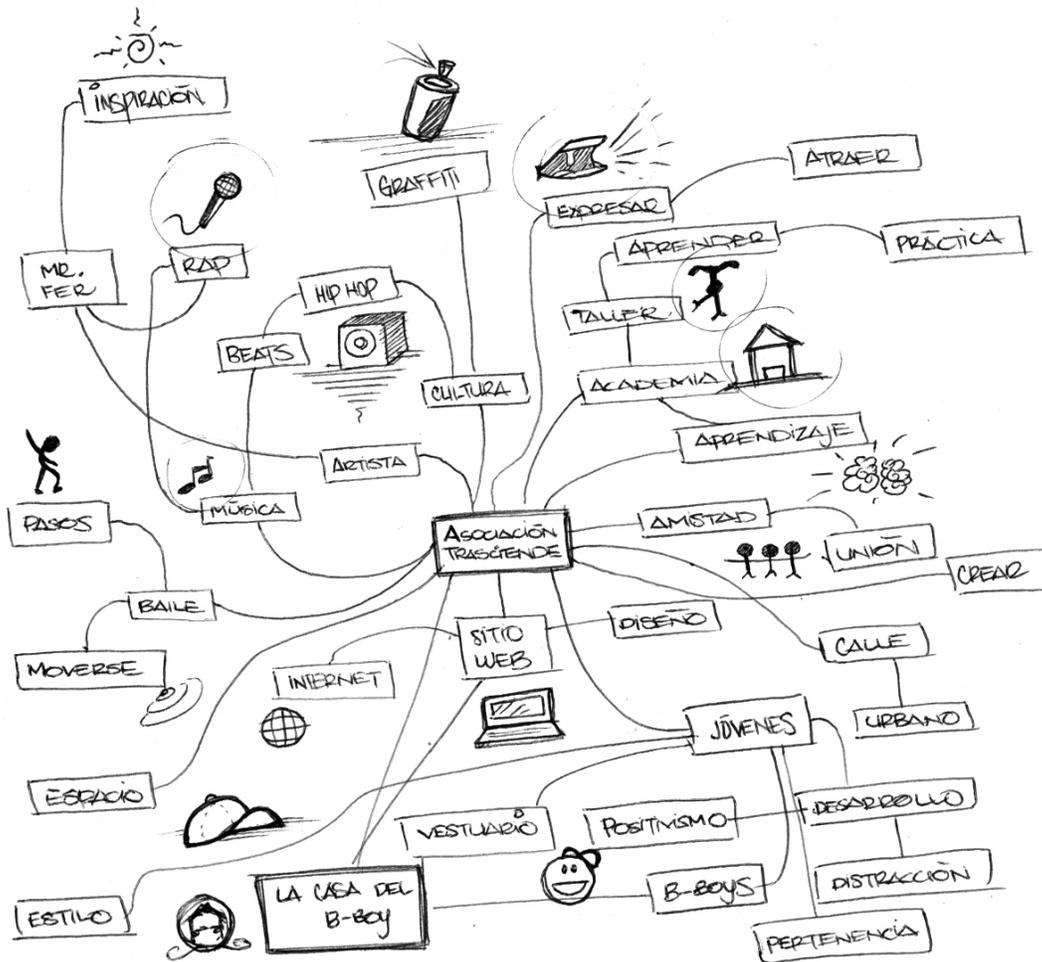
Tras la definición del objetivo creativo y de haber generado nuevas ideas, buscamos una nueva percepción que abra caminos diferentes.

Elijo una persona, personaje, animal, vegetal, objeto, elemento... que esté o no relacionado con el objetivo creativo o campo sobre el que trabajo.

Me identifico con ese "ser", me pongo "en sus zapatos", percibo cómo piensa, siente o actúa.

7.2.2 Definición del concepto

A continuación se encuentra la elaboración del mapa mental en fusión con la técnica de empatía al describir por medio de palabras todo lo que puede relacionarse con el proyecto y el estilo de vida de los jóvenes para quien va dirigido sitio web de Asociación Trasciende, con el que se generó el concepto.



La Casa del B-Boy

B-Boy es el término con el que se identifican los jóvenes artistas (La palabra B-boy es el nombre original con el que se conoce a la persona que baila B-Boying. Se usa también B-girl o Flygirl para el género femenino. / B Boy es la forma abreviada para identificar a Break Dance Boy). Es así como por medio de la frase ellos se identifican ya que a lo que a estos jóvenes les gusta es bailar. Es por ello que por medio del sitio web se buscará en los jóvenes encontrar un sentido de pertenencia, aprender sobre la cultura del Baile y compartir con otros jóvenes. Permite que la Asociación Trasciende sea para ellos una **casa** en donde se desarrollaran con algo que les une, en este caso el baile.

7.3 Bocetaje

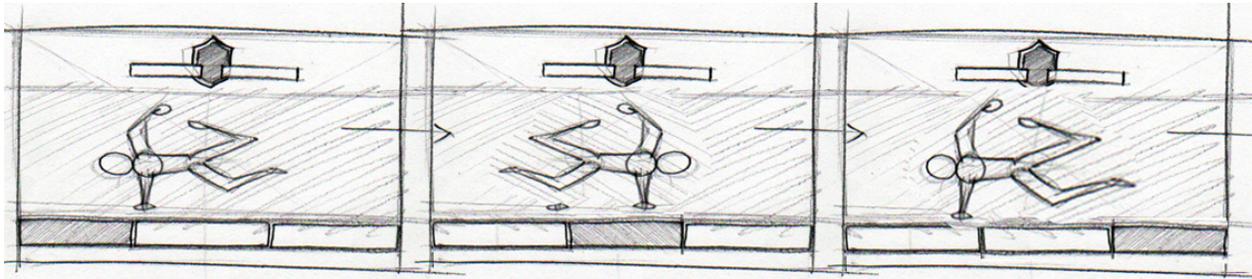
Tabla de Requisitos

Elemento Gráfico	Propósito	Técnica	Emoción
Color	Representar la identidad de la Asociación Trasciende	Photoshop, degradés y coloración.	Solidez,
Tipografía	Enfatizar el estilo urbano y dinámico de la Asociación.	Market-Regular, Script MT Bold,	Identidad
Imágenes	Trasmitir dinamismo, movimiento, alegría y pasión.	Photoshop / Flash, retoque y composición	Dinamismo, passion
Menú	Desplazamiento fácil y ordenado para la navegación dentro del sitio web.	Photoshop / Flash , creación, brillos y movimientos.	Seguridad, orden

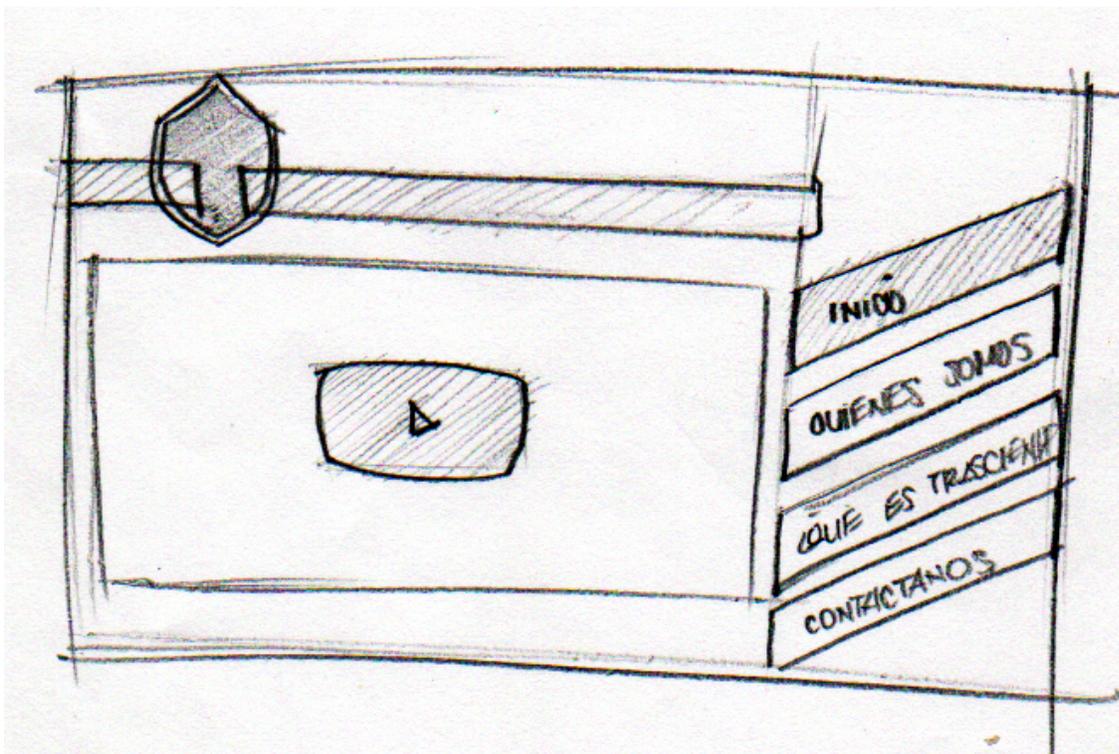
7.3.1 Bocetos a base de dibujo natural

Bocetos (primeras ideas del index)

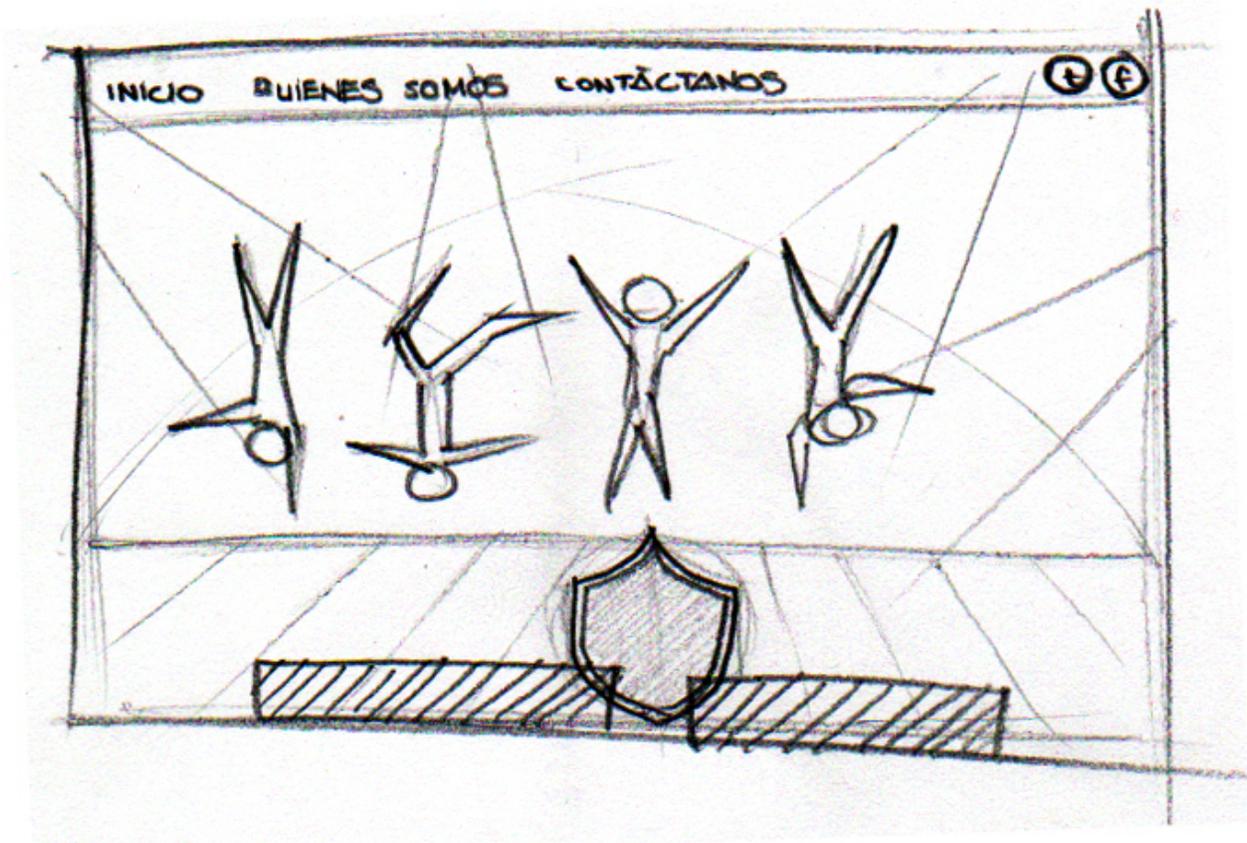
Propuesta 1 . Se muestran unos slides que abarcan la mayor parte de la pantalla, con un menú en la parte inferior en donde se encontrarán los botones que llevarán al resto de las páginas informativas.



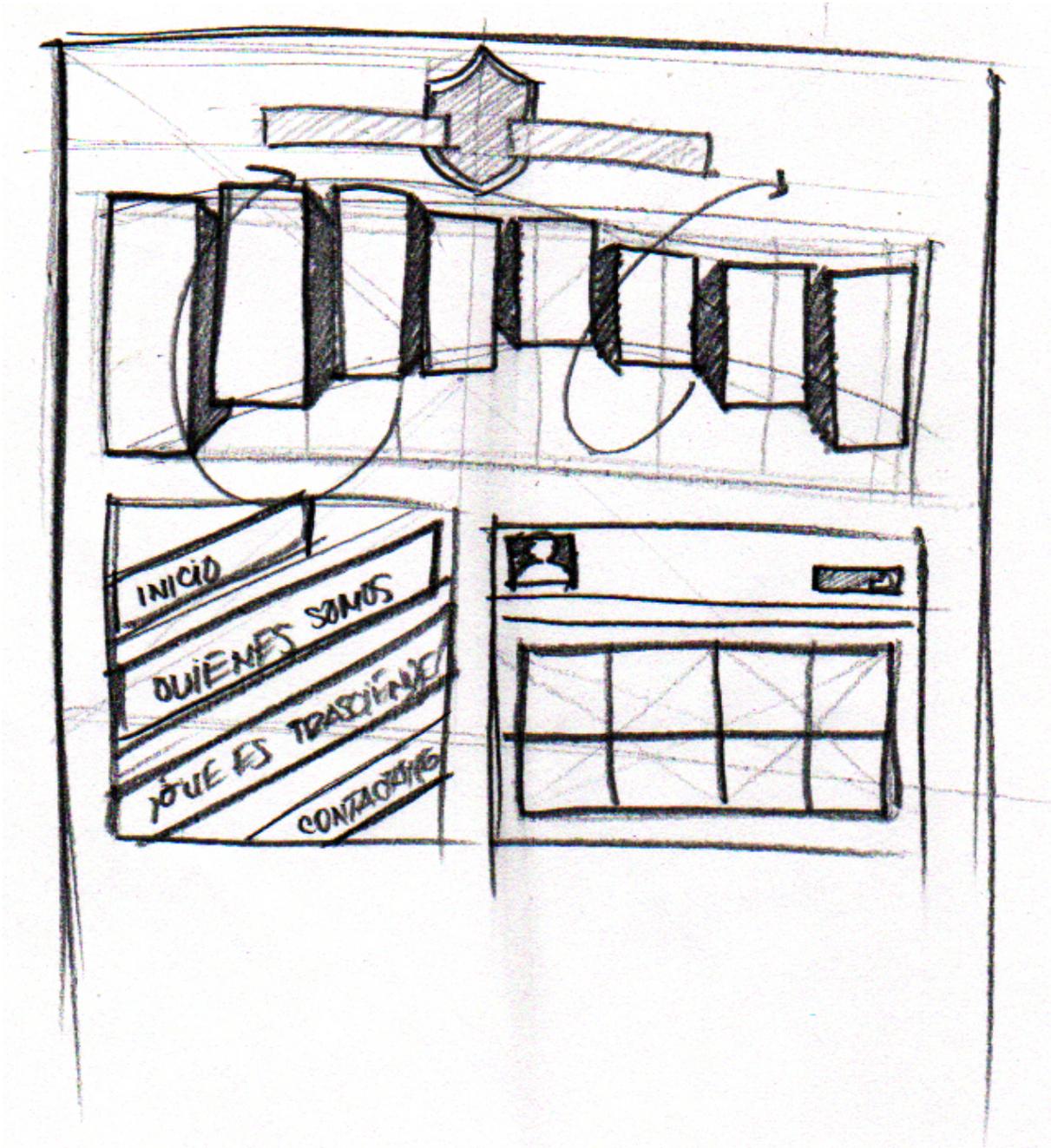
Propuesta 2 . Se encuentra el logotipo de la Asociación en la parte superior derecha, seguidamente se encontrará un video de jóvenes que bailan en la parte izquierda y del lado derecho se colocó el menú que llevará a las respectivas páginas informativas.



Propuesta 3 . Esta propuesta muestra el menú con los links a las diferentes páginas en la parte superior, seguidamente de ello un background de varios jóvenes que bailan y dejar en la parte inferior central el logotipo de la Asociación Trasciende.



Propuesta 4 . Se muestra el logotipo de la Asociación en la parte superior central. Seguidamente de él, se encuentra un slide dinámico 3d donde se muestran fotografías de jóvenes que bailan, dejar la parte inferior izquierda para los botones hacia las páginas interiores y los botones de social media del lado derecho.

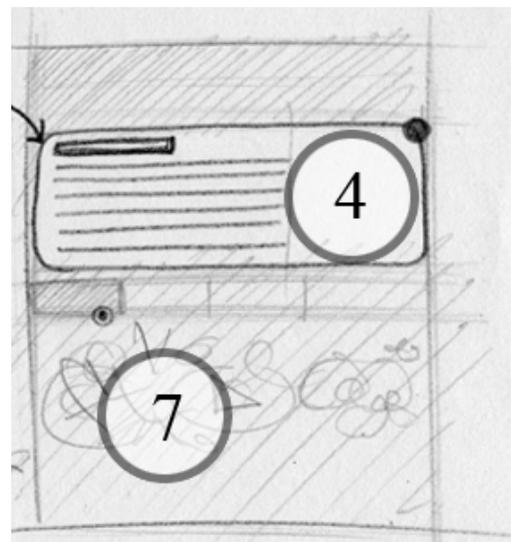
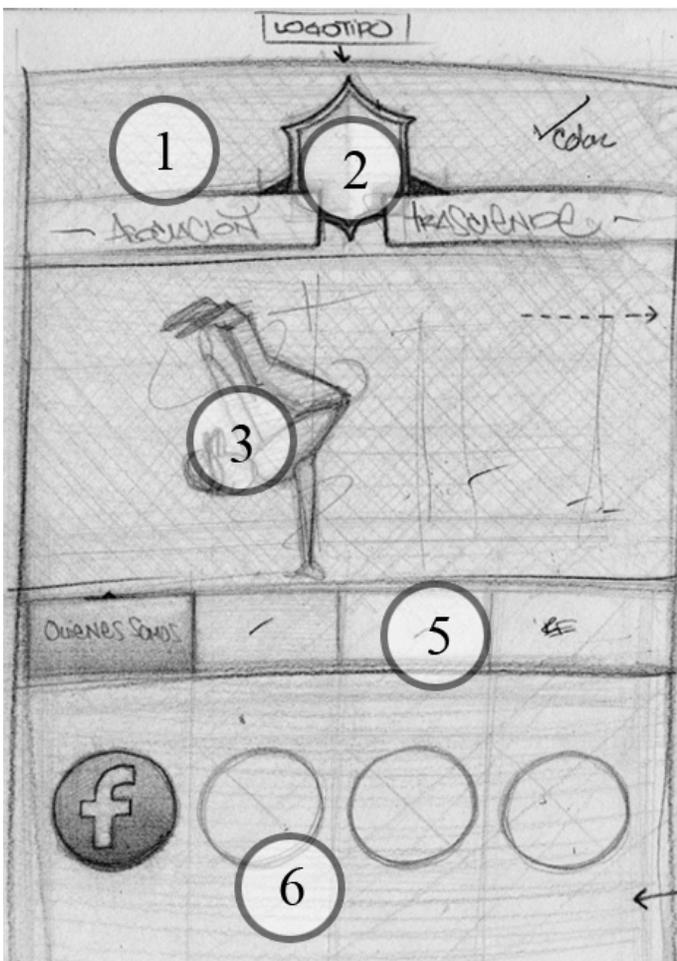


7.3.2 Proceso de bocetaje formal en base a la diagramación de dibujo técnico

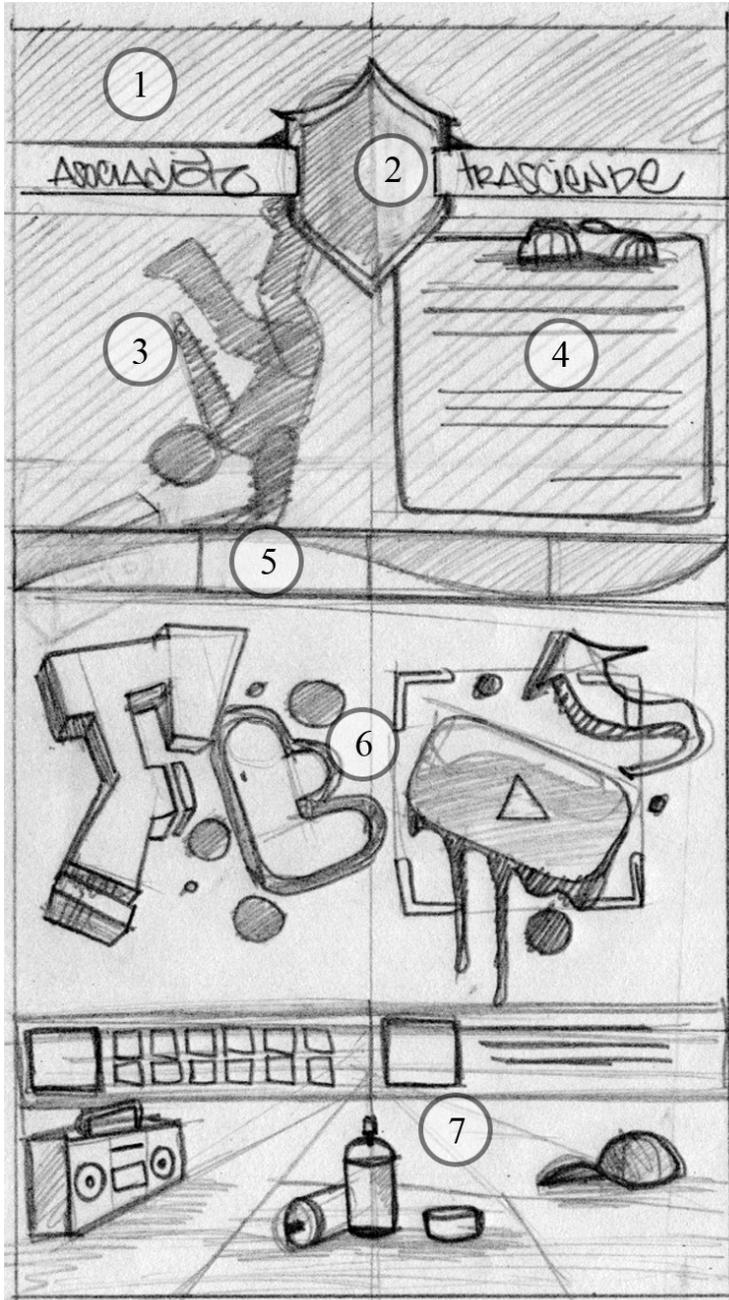
Propuestas de index

Propuesta “a”

Se visualiza el Header(1) muy limpio y sin muchos elementos. Dentro de este se encuentra el Logotipo de la Asociación Trasciende(2), Seguidamente se colocó un Slider Dinámico(3) que muestra varias fotografías de jóvenes bailarines, en cada una de las imágenes información de la Academia(4), La que se muestra cada vez que se hace click en el menú(5) colocado en la parte inferior del slide. En la parte inferior de la página se encuentran los botones a las directas redes sociales de la Asociación(6) y para finalizar un background al estilo Hip Hop(7). / Dimensiones del sitio: 1000 x 1500 px.



Propuesta “b”

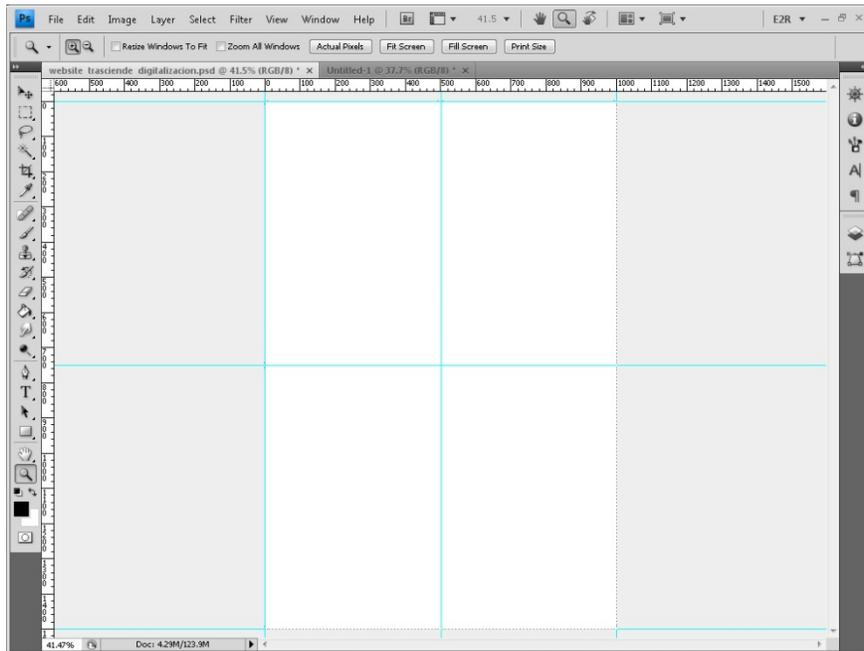


Se visualiza el Header(1) que contiene dentro de él el escudo de la Asociación Trasciende(2), seguidamente de ello se encuentra un slide de fotografías(3) que hace referencia a las actividades realizadas dentro de la Asociación. Estos slides contienen la información(4) para informar en cuanto al propósito y a las actividades de la Asociación. Se coloca un menú(5) con links hacia las diferentes páginas internas de la web. En forma de Graffiti se colocaron los diferentes botones para las redes sociales(6) de la Asociación, por último, un footer(7) con elementos muy propios de la cultura Hip Hop.

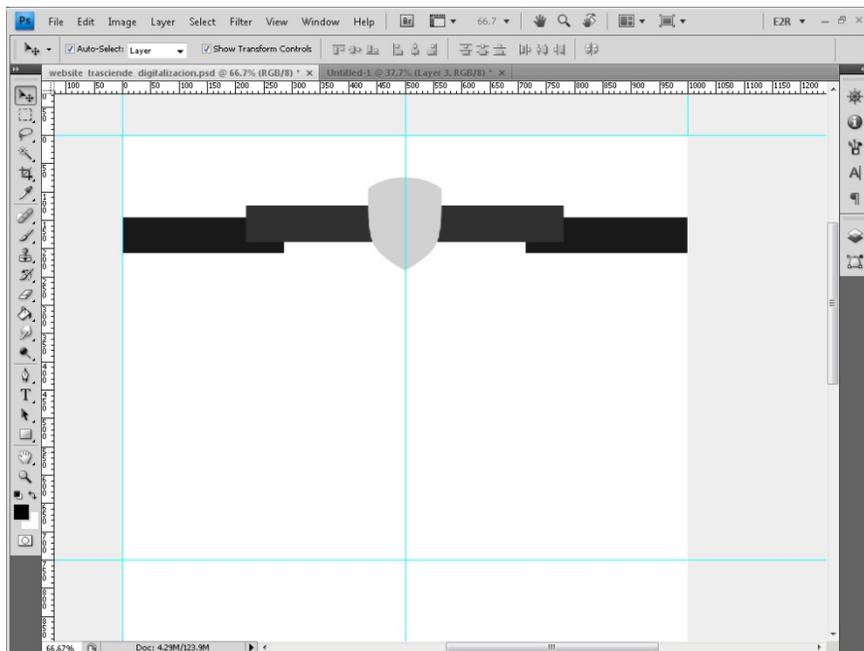
Dimensión: 1000x 1500 px.

7.3.3 Proceso de digitalización de los bocetos

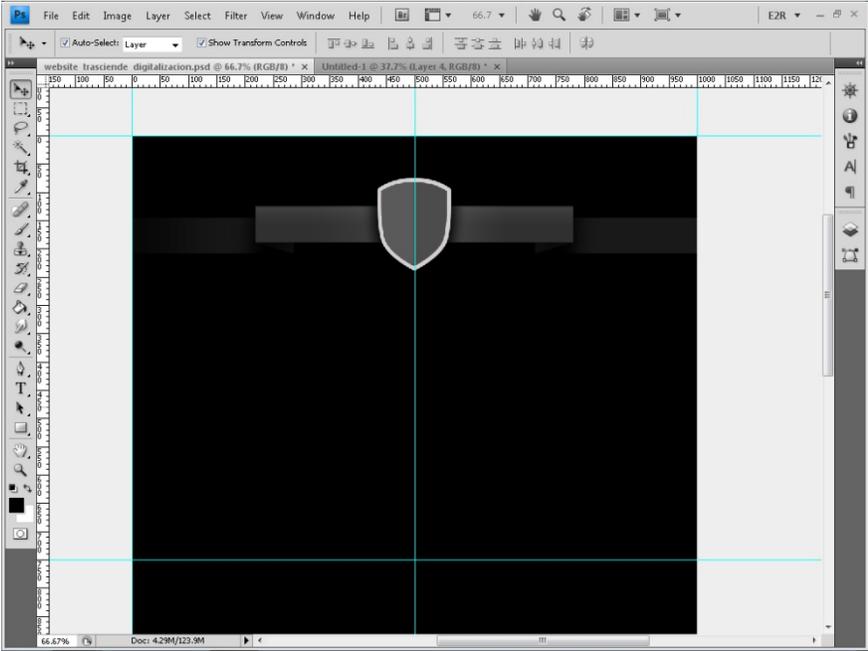
Teniendo ya la idea y el boceto aprobado se empezó a estructurar la maquetación del web site al utilizar Adobe Photoshop para crear un nuevo documento.



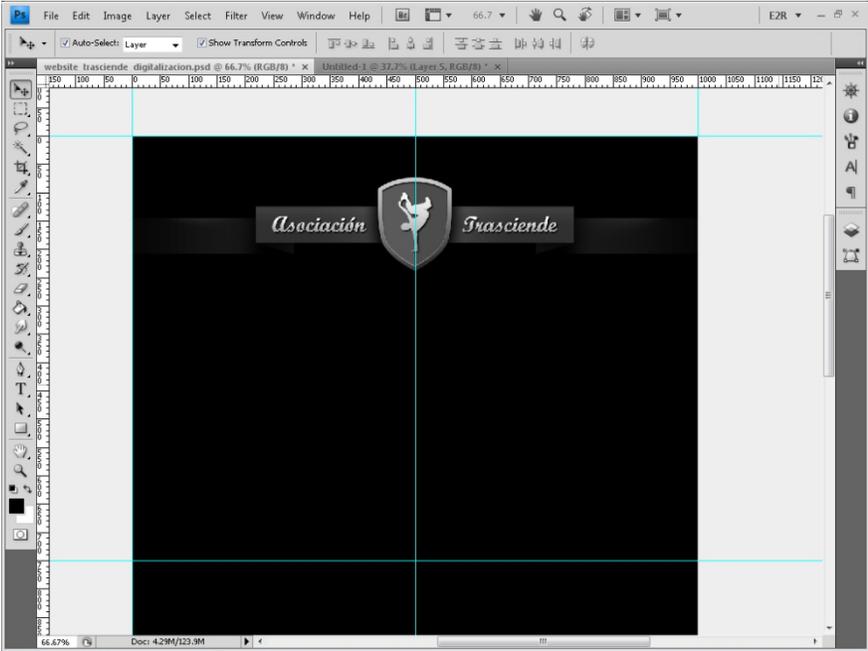
Se delimitó el espacio a utilizar y se crearon formas básicas para el header del sitio.



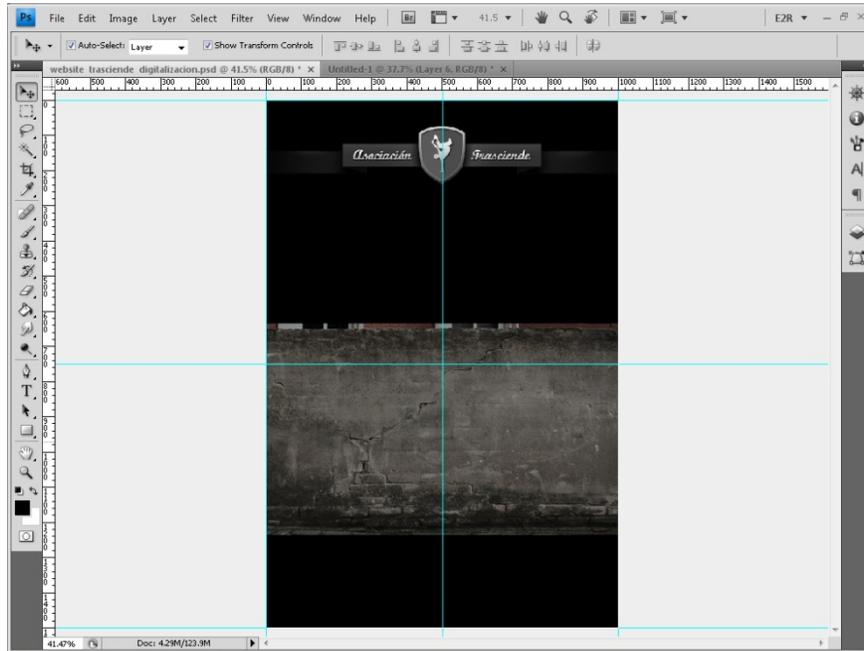
Se coloreo el fondo y se realizaron los detalles de brillos y sombras sobre las formas básicas



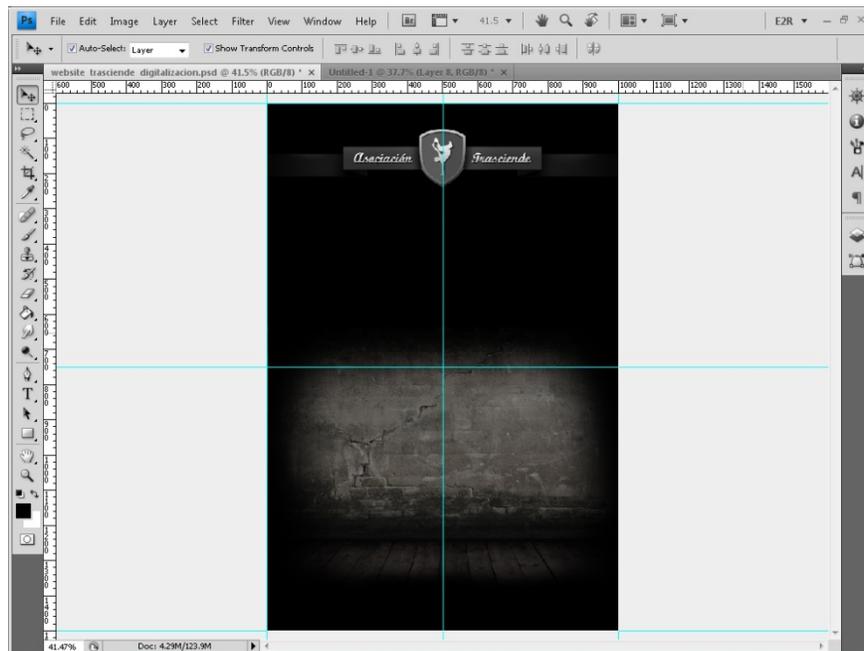
Se colocó el texto y los elementos de Asociación Trasciende



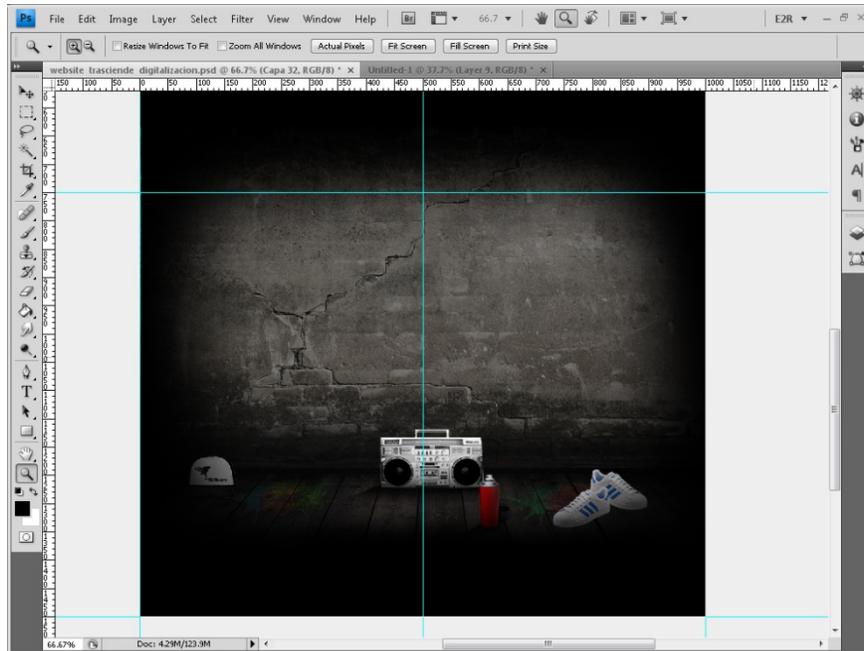
Se buscó una imagen de pared para simular la textura de pared en donde se realizarán los enlaces en forma de graffiti



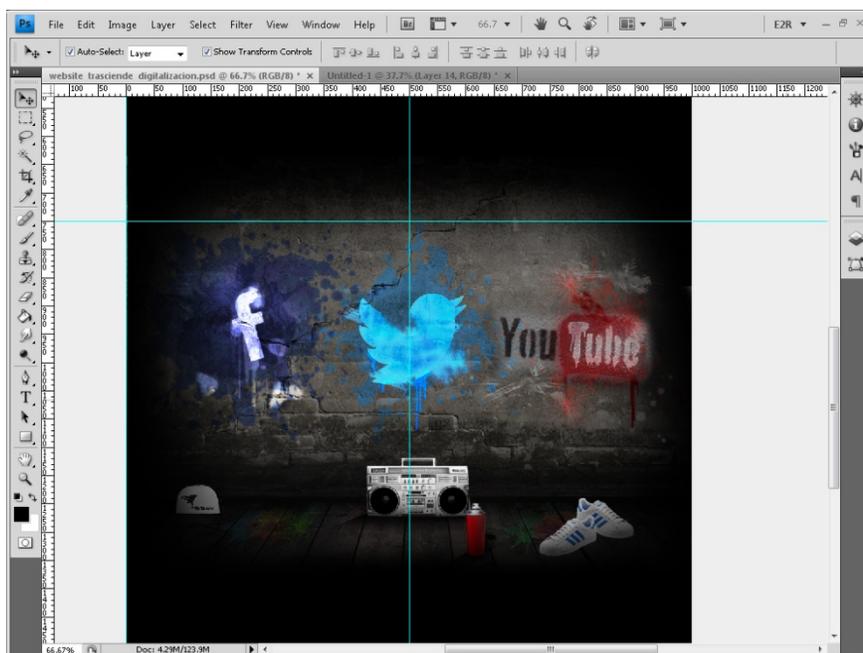
Se colocó una imagen para simular el piso y se agregaron sombras con el pincel para crear profundidad



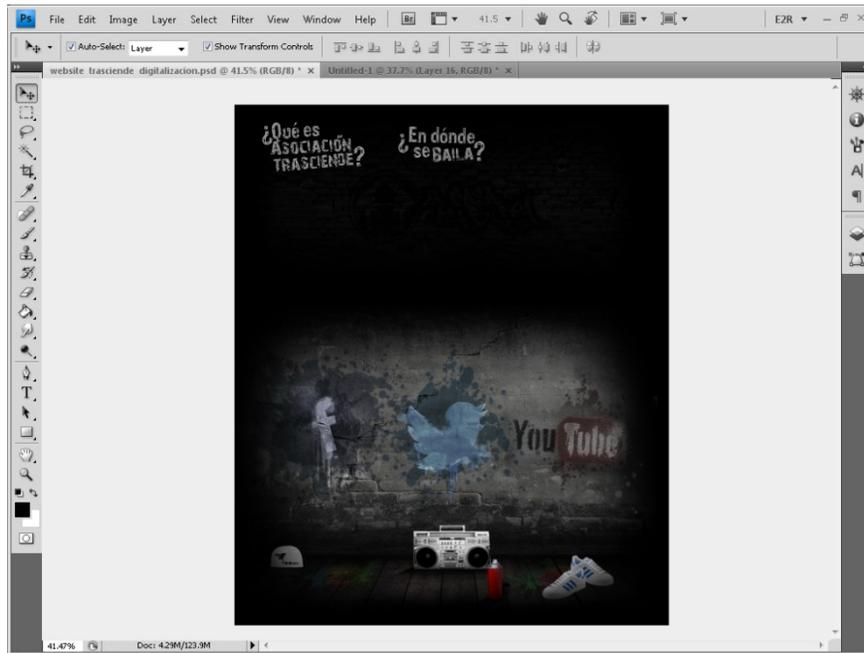
Se colocaron imágenes de los elementos utilizados en la cultura del Hip Hop con efectos de sombra para adaptarlos a la superficie.



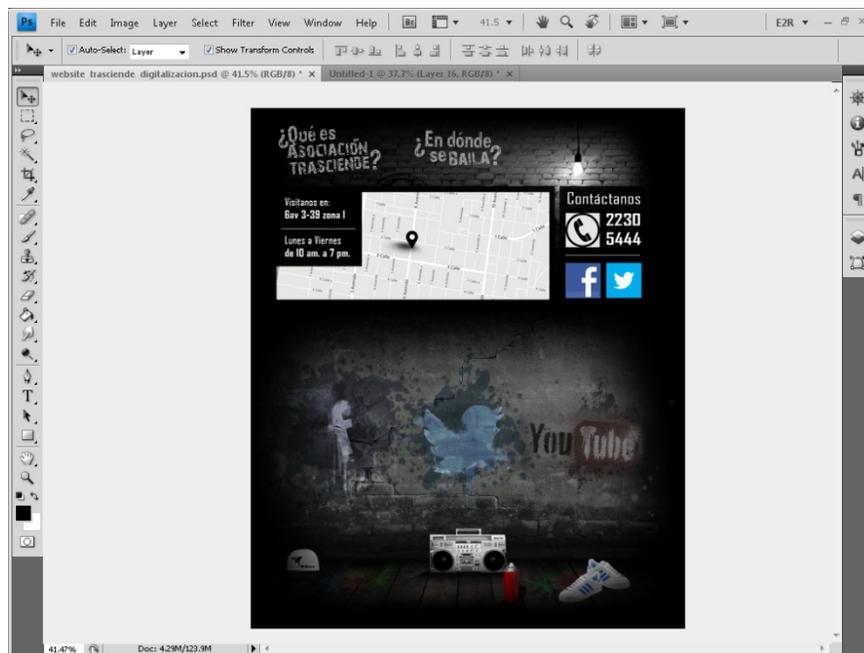
Con la herramienta de Pinceles, se realizaron los iconos de las diferentes redes sociales para que con ellos se pudieran visualizar como graffiti sobre la textura de pared creada.



Se colocaron los textos que contendrán la información necesaria de la Asociación Trasciende.



Se agrega la información y los iconos que enlazarán con las diferentes redes sociales de la Asociación.



7.4 Propuesta Preliminar Digital



Propuesta Preliminar

Index

Preliminar del sitio web para Asociación Trasciende donde se utilizan los color negro como predominante. Su espacio para el logotipo en forma de emblema, seguido por el espacio de los slides, donde se incluye la respectiva información de cada uno de los botones del menú y el espacio para colocar los botones de Social Media, en forma de grafitti.

Dimensiones:1000 x 1500 px.



Propuesta Preliminar

¿Qué es Asociación Trasciende?

Se visualiza un pequeño resumen de lo que es la Asociación Trasciende y el objetivo que esta tiene y un extracto de su historia.

También se muestra un botón con el texto “Leer más” que está vinculado a una página en donde se muestra más información de la Asociación Trasciende y sus comienzos.

Dimensiones:1000 x 1500 px



Propuesta Preliminar

¿En dónde se baila?

Aparece la información de la Asociación Trasciende dando a conocer la dirección de la Academia, el horario de atención, un mapa donde se visualiza la ubicación exacta, el número de teléfono y dos botones a facebook y twitter en donde pueden dejar sus mensajes directamente en las mencionadas redes sociales de la Asociación.

Dimensiones:1000 x 1500 px.

Capítulo VIII: VALIDACIÓN TÉCNICA

8.1 Población y muestreo

El proyecto de tesis fue validado en la ciudad capital de Guatemala, con una muestra de población de 37 personas, las que comprende grupo objetivo, expertos y el cliente.

El número de jóvenes encuestados fueron 31

El número de expertos encuestados fueron 5

8.2 Método e instrumentos

Se utilizó la encuesta como instrumento de la investigación de mercados, lo que consistió en obtener información de las personas encuestadas mediante el uso de cuestionarios diseñados previamente y así obtener la información específica y necesaria para la elaboración del proyecto.

La encuesta consistió en una explicación de los antecedentes del proyecto y un cuestionario de 14 preguntas, divididas en 3 secciones:

- Sección de parte objetiva
- Sección Semiológica
- Sección Operativa

Encuesta Utilizada



Facultad de Ciencias de la Comunicación
(FACOM)
Licenciatura de Comunicación y Diseño
Proyecto de Tesis

Género: F M

Edad:___

Experto___ Cliente___ Grupo Objetivo___

Nombre_____ Profesión:_____

Puesto:_____ Años de Experiencia en el mercado:_____

Encuesta de Validación del Proyecto

Creación de un sitio web para dar a conocer los programas y actividades que se realiza en la Asociación Trasciende para los jóvenes guatemaltecos entre 12 y 30 años.

Antecedentes

La Asociación Guatemalteca de Artistas del Hip Hop, AGH TRASCIENDE, fue creada en 2009 por iniciativa de 7 jóvenes que se unieron para alcanzar uno de sus sueños, contar con un espacio digno y seguro para desarrollarse y expresarse desde su propia perspectiva a través de la Cultura Hip Hop en Guatemala. Está integrada por una asamblea general, junta directiva y para su operatividad cuenta con una coordinación general, una coordinación administrativa y una coordinación de formación.

A través de TRASCIENDE se ha logrado tener una academia propia, donde cada semana alrededor de 500 jóvenes practican gratuitamente los diferentes elementos del Hip Hop, con maestros profesionales de cada elemento.

TRASCIENDE también organiza talleres, actividades y eventos mensualmente, dentro y fuera de su sede, llenando a dar talleres a escuelas y a varios departamentos del país, abriendo espacios y proyectándose socialmente para construir un imaginario positivo para los integrantes del movimiento y la juventud en general.

Los integrantes de la Asociación se están superando en el ámbito personal y profesional, incluyendo el acceso a diversas capacitaciones con temáticas como Educación Sexual, Prevención de Violencia, Autoestima, Violencia hacia la mujer y Derechos Humanos. A partir de esto, se trabaja para alcanzar a más jóvenes, no sólo en la capital, sino también en los departamentos.

Sección Objetiva

1-¿Considera que es necesario la elaboración de un sitio web para dar a conocer los programas y actividades que se realizan en la asociación trasciende?

Si ___ No___

2- ¿Considera que es necesario investigar los conceptos básicos relacionados para el desarrollo de un sitio web en este proyecto?

Si ___ No___

3-¿ Considera que es necesario recopilar toda la información de la Asociación que permita enriquecer el sitio web?

Si ___ No___

4- ¿Considera necesario rediseñar el imagotipo de la Asociación Trasciende para transmitir la función de la misma?

Si ___ No___

5- ¿Considera usted que es necesario fotografiar al personal, instalaciones y actividades para enriquecer la galería del sitio web?

Si ___ No___

Sección Semiológica

1- ¿Opina usted que el diseño general del sitio web presenta un acercamiento acorde a lo que representa la Asociación Trasciende?

Si ___ No___

2- Según su criterio la tipografía usada en el sitio web es:

- a) Muy Legible b) Poco Legible c) Nada Legible

3- Según su criterio considera que los colores utilizados en sitio web para Asociación Trasciende están

- a) Muy adecuados b) Poco adecuados c) Nada adecuados

4- Considera que por medio de las imágenes utilizadas en el sitio web los jóvenes se sentirán:

- a) Muy identificados b) Poco identificados c) Nada identificados

5- ¿Considera que los elementos en el sitio web están?

- a) Distribuidos adecuadamente b) Mal distribuidos

Sección Operativa

1- Considera que la diagramación del sitio web es

- a) Muy funcional b) Poco funcional c) Nada funcional

2- Según su criterio considera que el menú del sitio web es

- a) Muy funcional b) Poco funcional c) Nada funcional

3- Según su criterio en el sitio web, el acceso a la información de la Asociación Trasciende es

- a) Muy accesible b) Poco accesible c) Nada accesible

4- Según su criterio los elementos utilizados en el sitio web son:

- a) Muy funcionales b) Poco funcionales c) Nada funcionales

Observaciones:

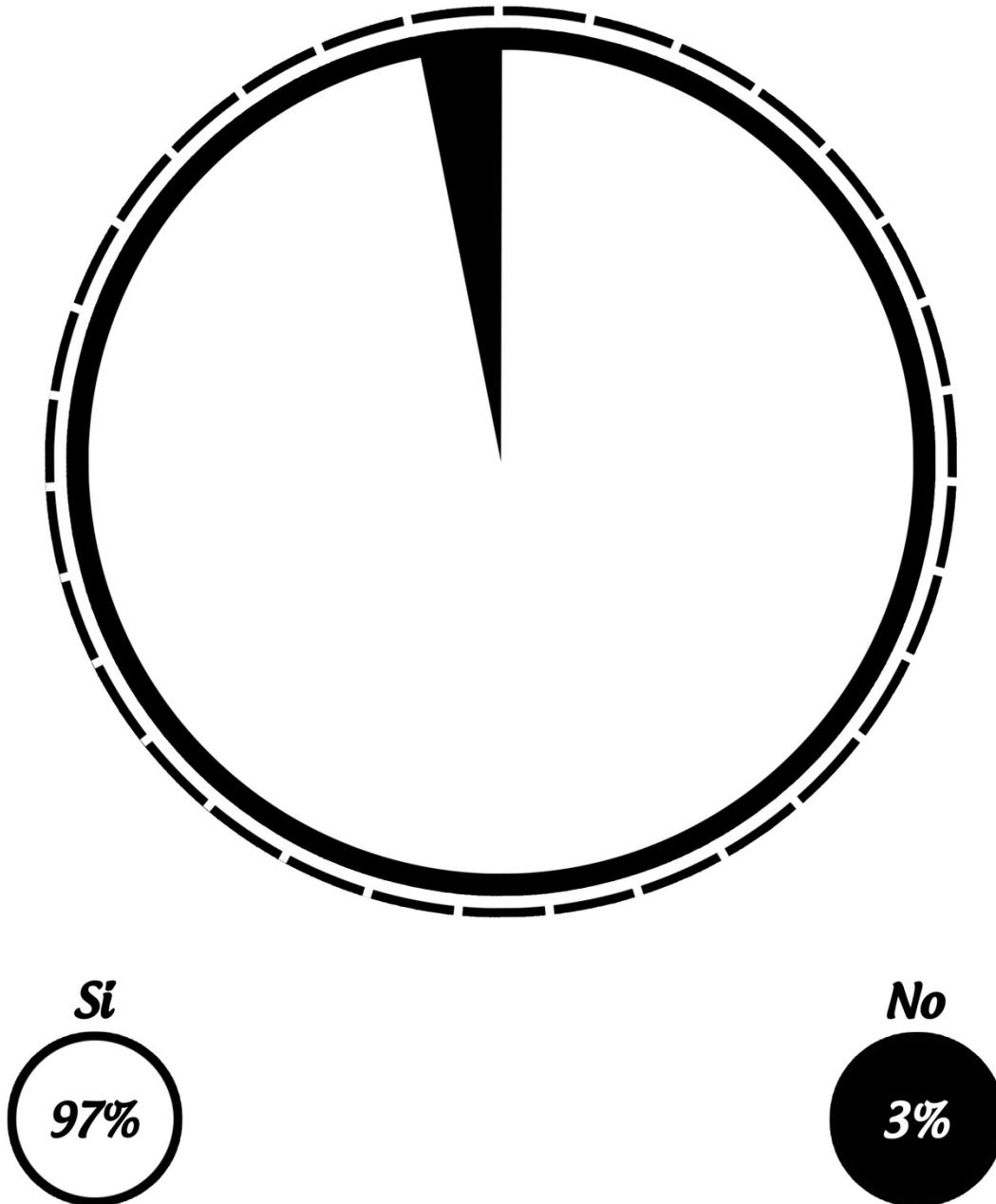
8.3 Resultados e interpretación de resultados

8.3.1 En relación a la encuesta pasada al grupo objetivo y personas en general, tanto para hombres y mujeres siendo estos los resultados:

Resultados del Grupo Objetivo

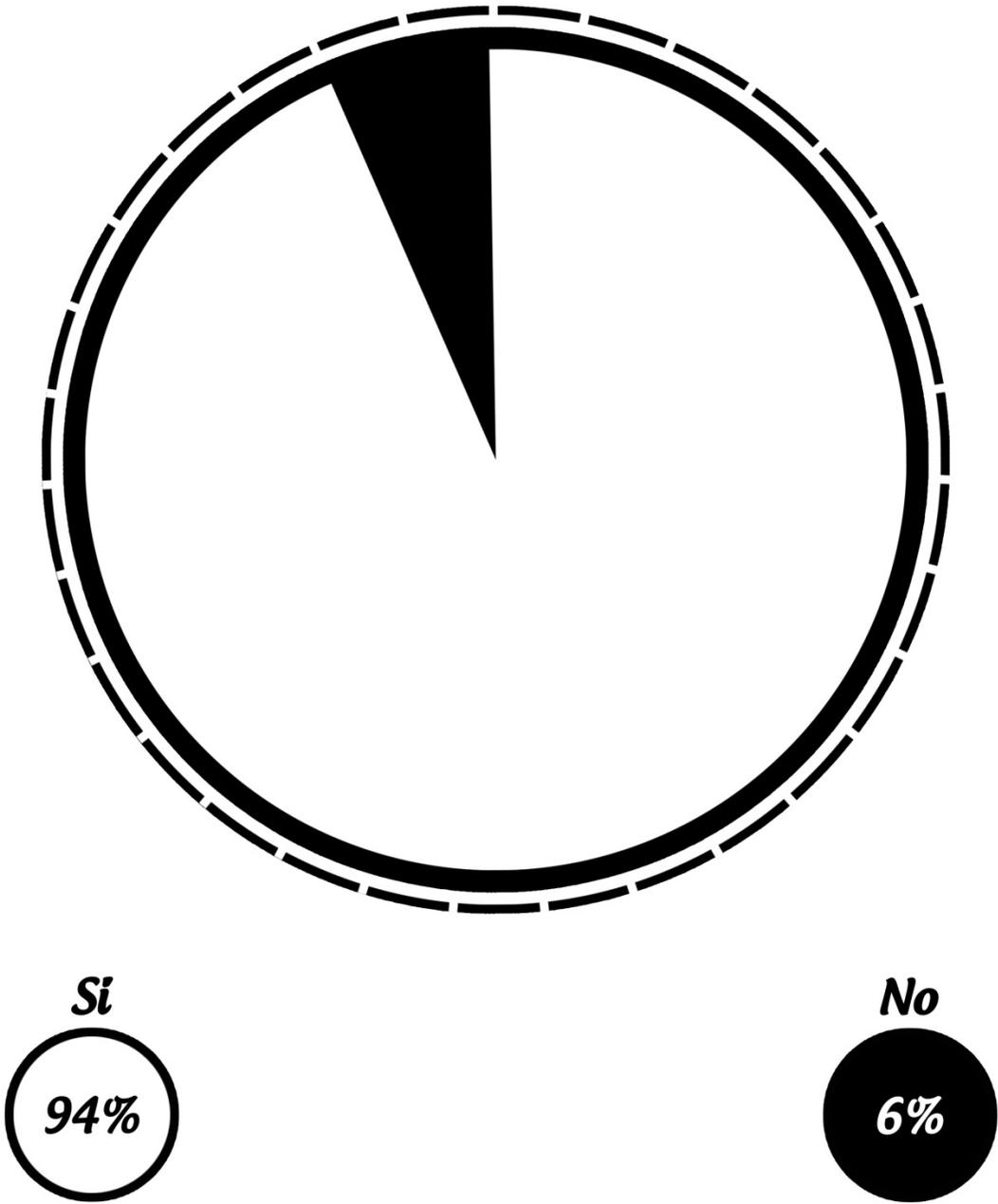
Parte Objetiva

1. ¿Considera que es necesario la elaboración de un sitio web para dar a conocer los programas y actividades que se realizan en la Asociación Trasciende?



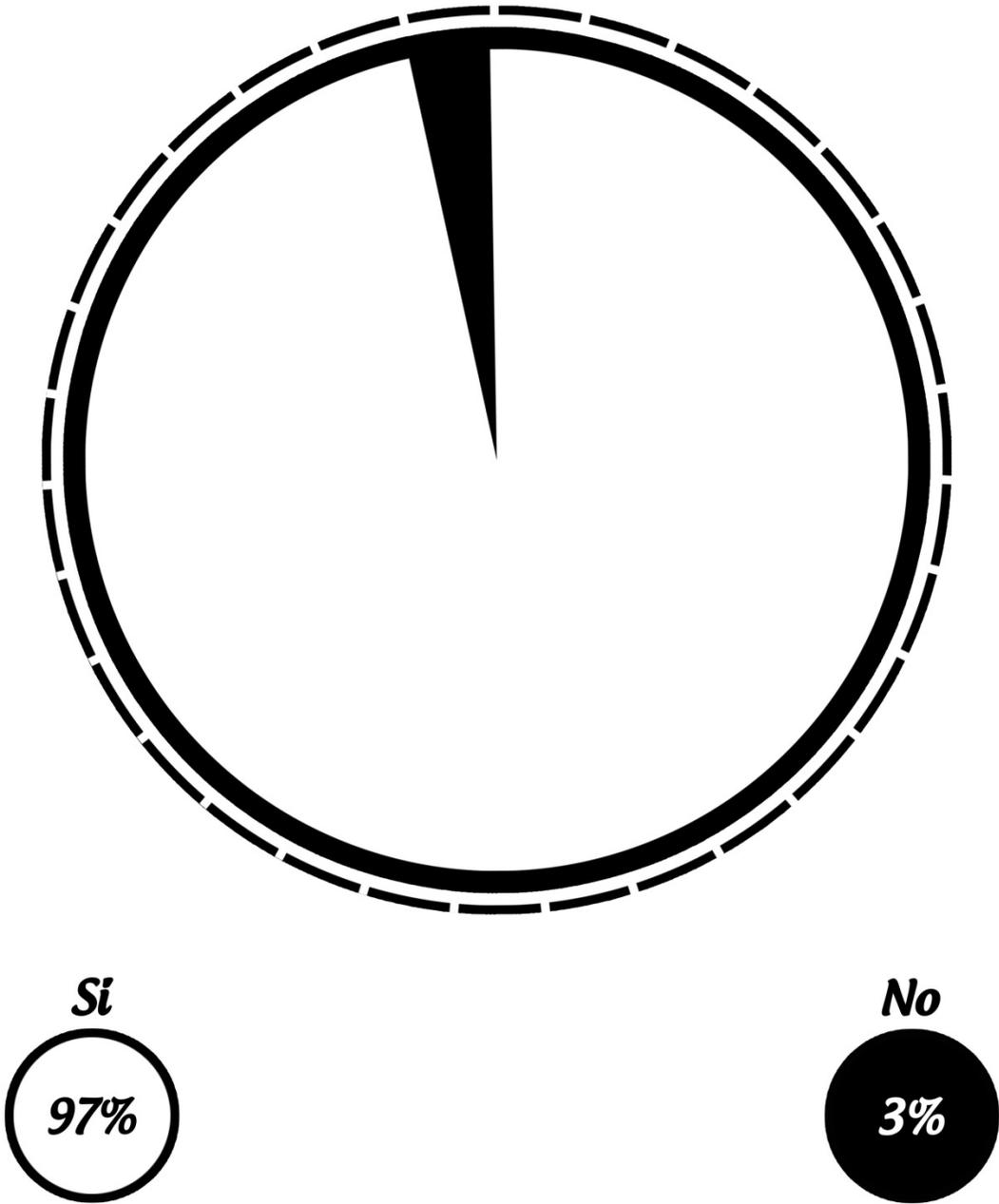
El 97% de los encuestados está de acuerdo que para dar a conocer los programas y actividades de la Asociación Trasciende, es importante la elaboración de un sitio web.

2.¿Considera que es necesario investigar los conceptos básicos relacionados para el desarrollo de un sitio web en este proyecto?



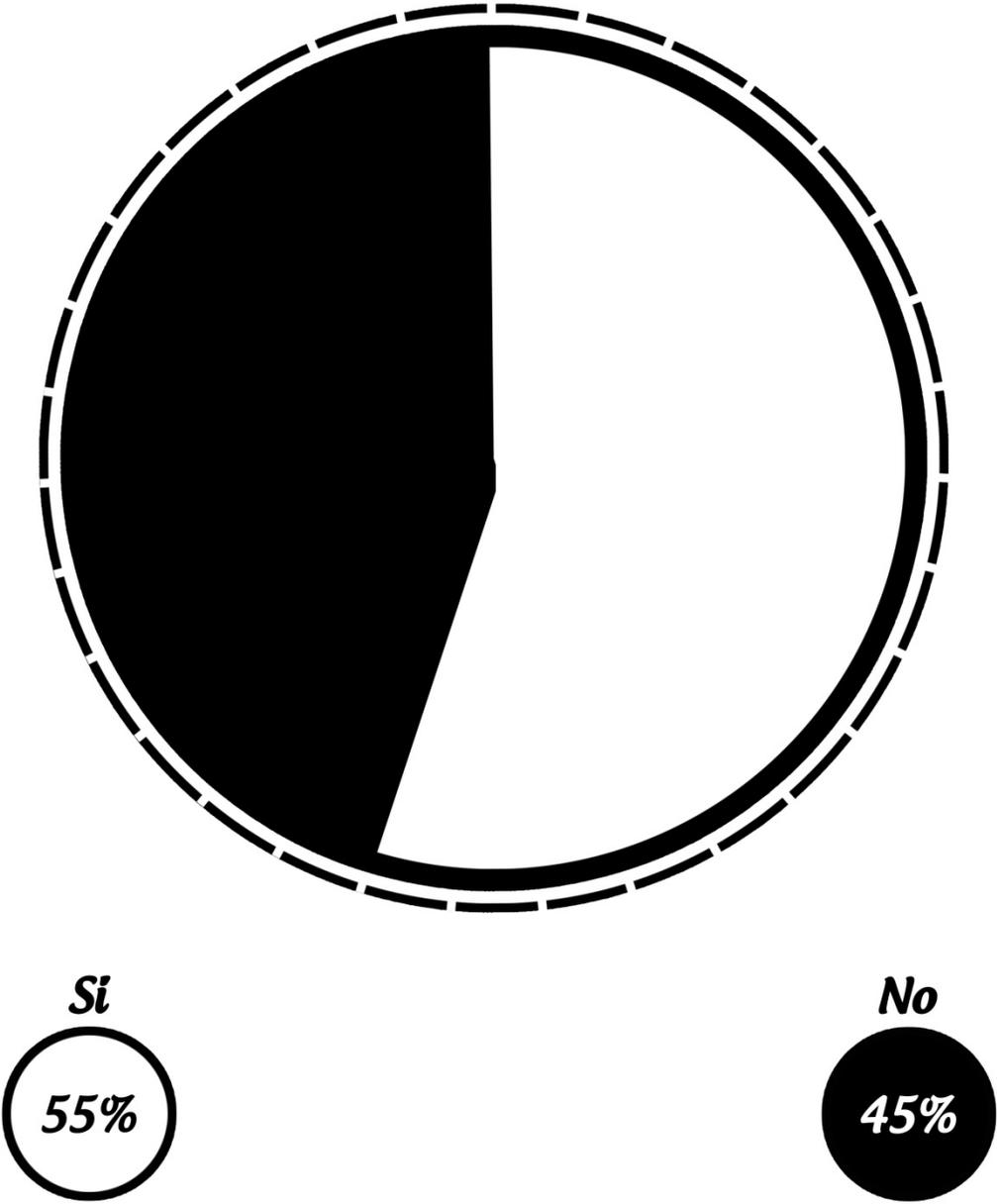
El 94% de los encuestados considera necesario investigar los conceptos básicos relacionados al desarrollo de un sitio web para la elaboración del proyecto.

3.¿Considera que es necesario recopilar toda la información de la Asociación que permita enriquecer el sitio web?



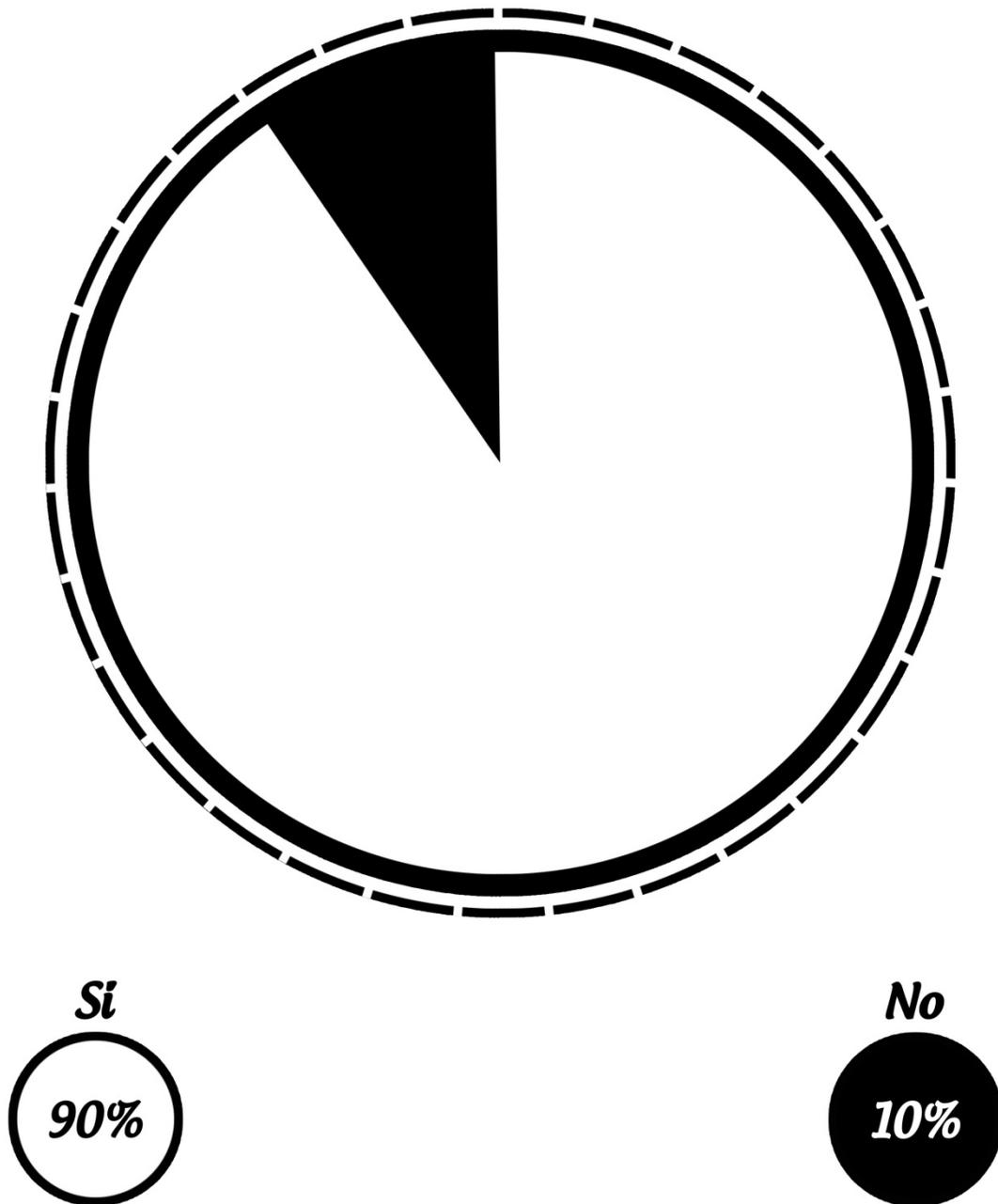
El 97% de los encuestados considera necesario recopilar toda la información de la Asociación Trasciende para enriquecer el sitio web

4.¿Considera necesario rediseñar el imagotipo de la Asociación Trasciende para transmitir la función de la misma?



El 55% de los encuestados considera necesario rediseñar el imagotipo de la Asociación Trasciende para transmitir la función de la misma, por lo que se tendrá que evaluar lo que se puede mejorar en el imagotipo, para que cumpla con su función

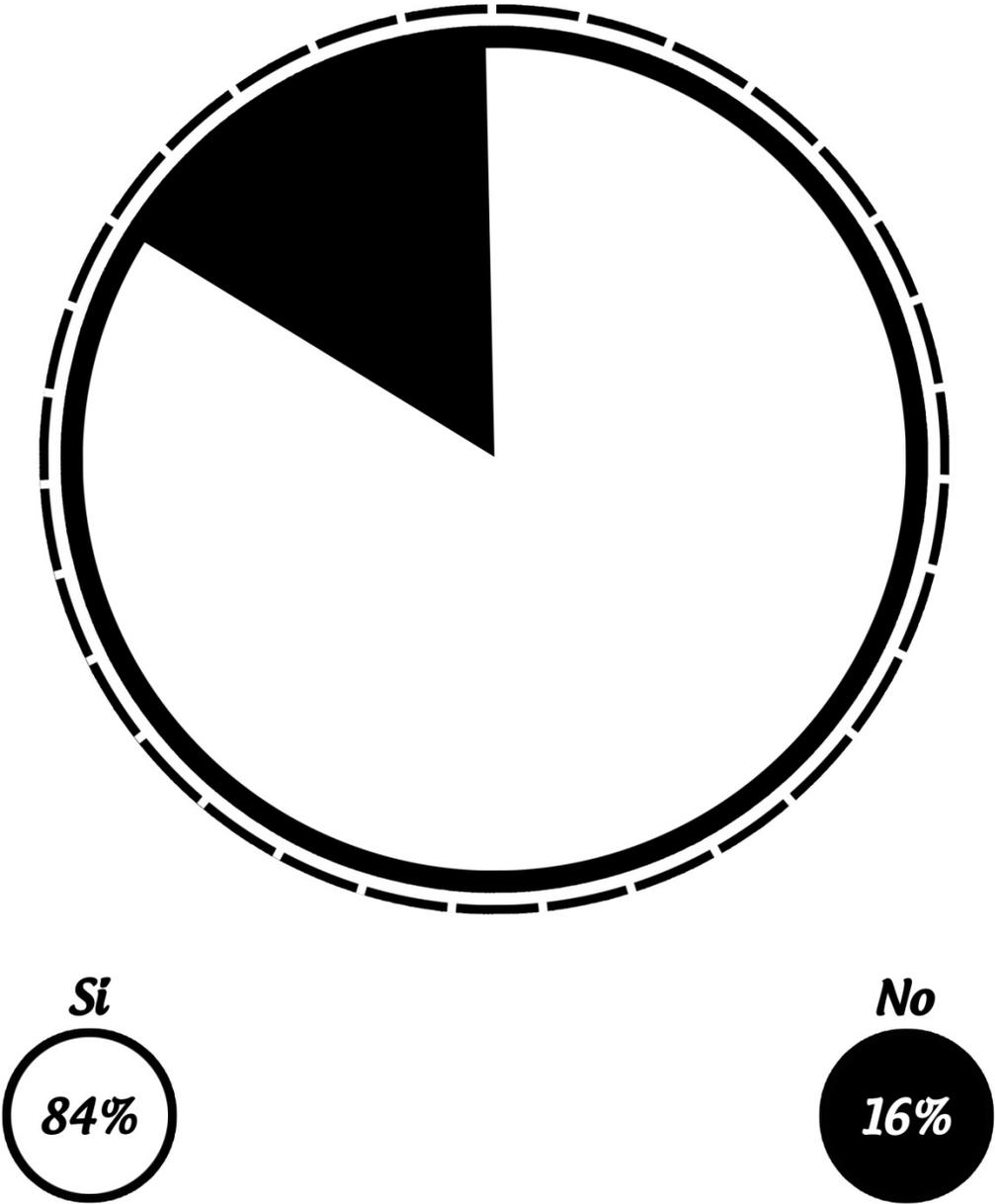
5. ¿Considera usted que es necesario fotografiar al personal, instalaciones y actividades para enriquecer la galería del sitio web?



El 90% de los encuestados considera que es necesario fotografiar al personal, instalaciones y actividades realizadas para enriquecer el sitio web con una galería.

Parte Semiológica

1. ¿Opina usted que el diseño general del sitio web presenta un acercamiento acorde a lo que representa la Asociación Trasciende?



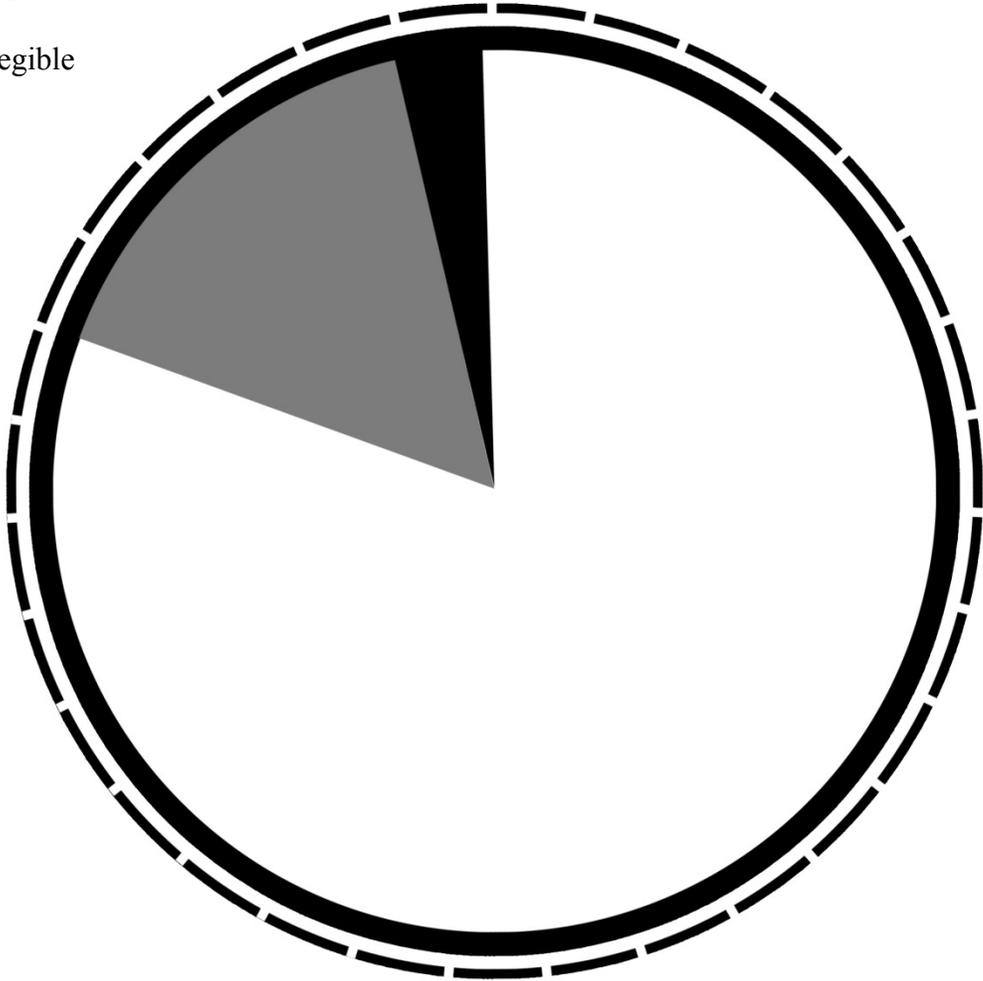
El 84% de los encuestados considera que el diseño general del sitio web presenta un acercamiento acorde a lo que representa la Asociación Trasciende y 16% considera que podría mejorar el diseño.

2. Según su criterio la tipografía usada en el sitio web es:

Muy Legible

Poco Legible

Nada Legible



Muy Legible



Poco Legible



Nada Legible



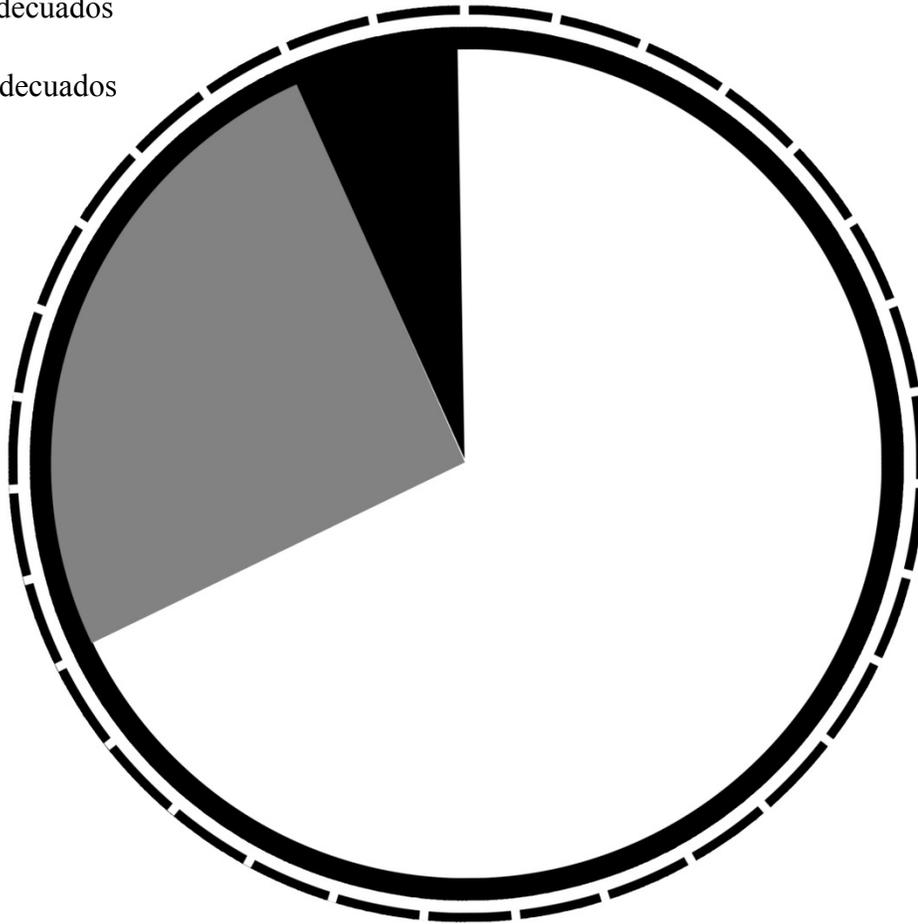
El 81% de los encuestados considera que la tipografía utilizada en el sitio web es muy legible.

3. Según su criterio considera que los colores utilizados en el sitio web para Asociación Trasciende están:

Muy Adecuados

Poco Adecuados

Nada Adecuados



Muy Adecuados



Poco Adecuados



Nada Adecuados



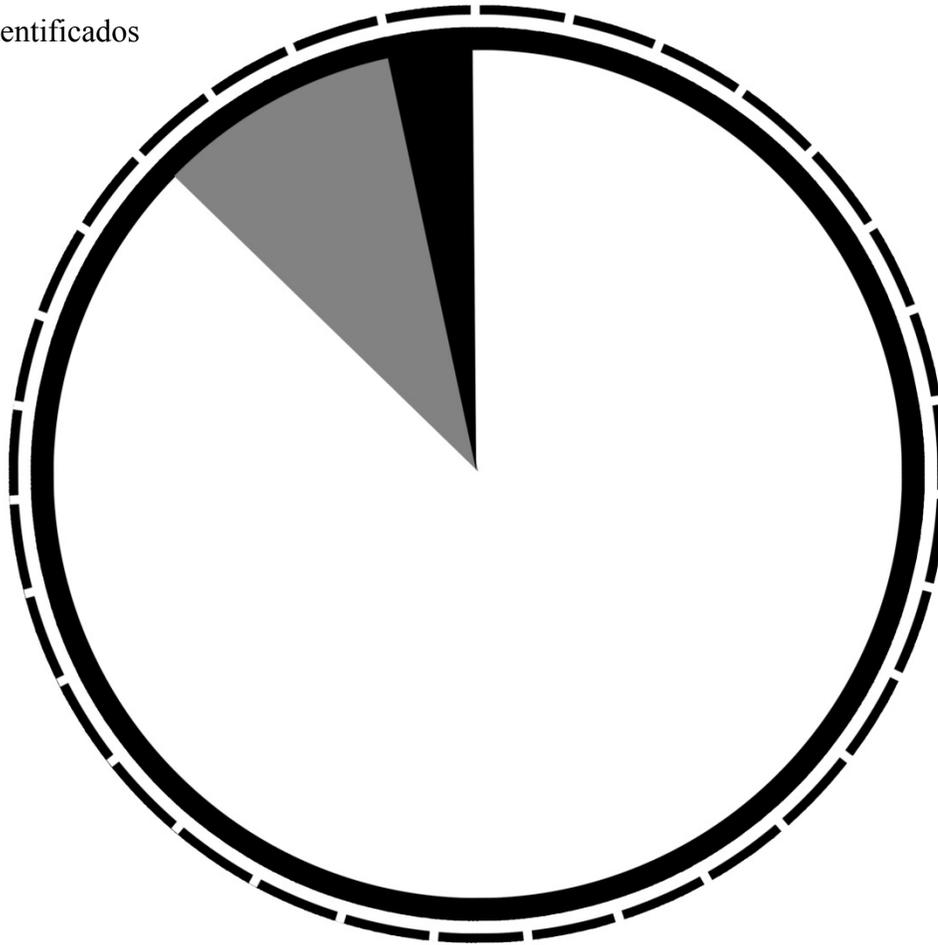
El 69% de los encuestados considera que los colores utilizados en el sitio web son muy adecuados, 25% considera que son poco adecuados y una minoría del 6% que considera que no están adecuados.

4. Considera que por medio de las imágenes utilizadas en el sitio web los jóvenes se sentirán:

Muy Identificados

Poco Identificados

Nada Identificados



Muy Identificados

Poco Identificados

Nada Identificados

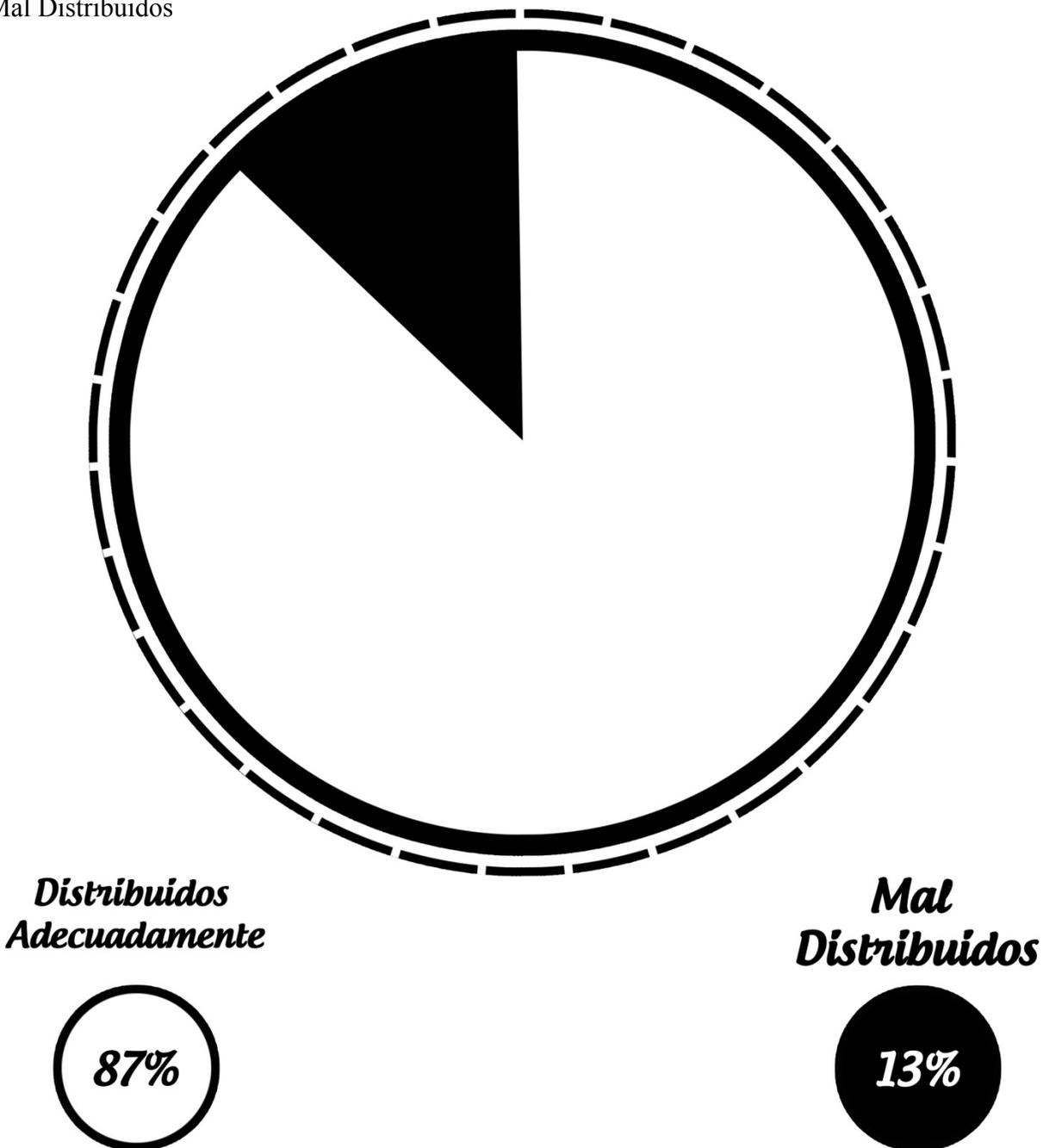


El 87% de los encuestados considera que por medio de las imágenes utilizadas en el sitio web, los jóvenes se sentirán identificados, 10% que considera que con las imágenes se sentirán poco identificados y 3% considera que no se sentirán identificados.

5. Considera que los elementos en el sitio web están:

Distribuidos Adecuadamente

Mal Distribuidos



El 87% de los encuestados considera que los elementos en el sitio web están distribuidos adecuadamente y 13%, que están mal distribuidos.

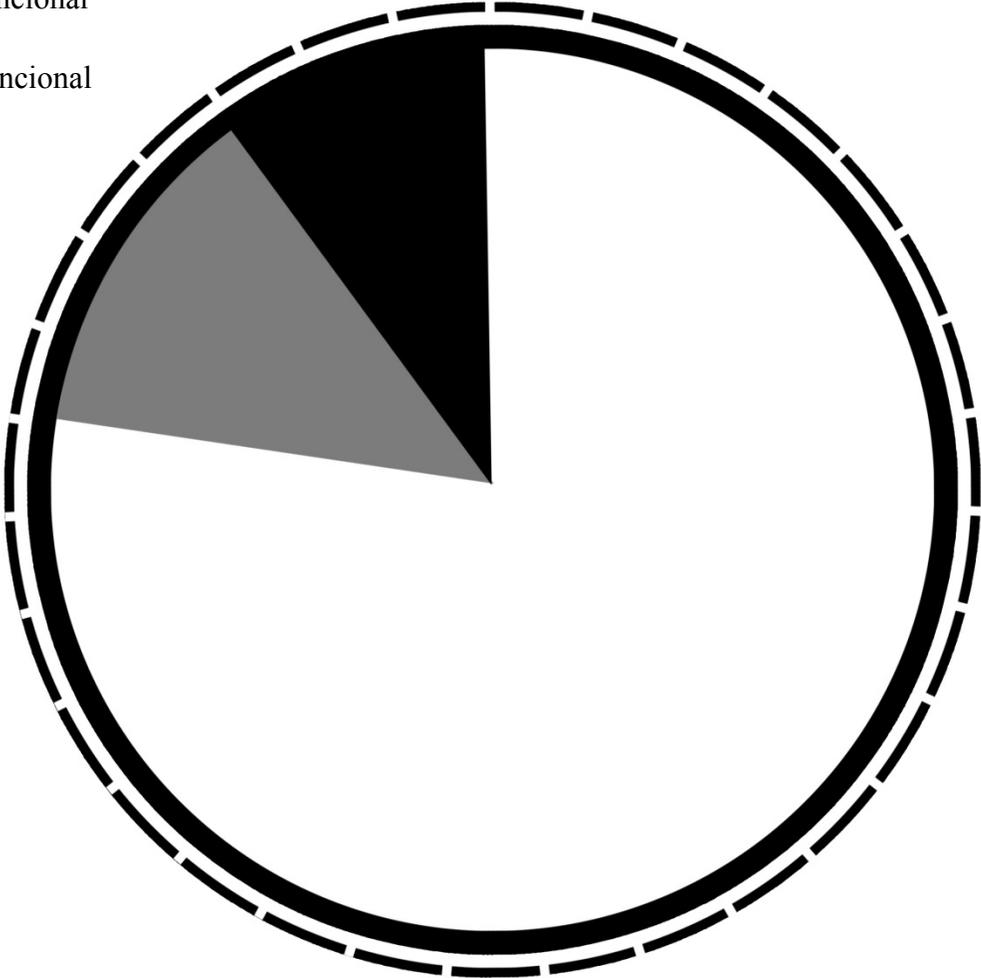
Parte Operativa

1. Considera que la diagramación del sitio web es:

Muy Funcional

Poco Funcional

Nada Funcional



Muy Funcional

Poco Funcional

Nada Funcional



El 78% de los encuestados considera que la diagramación en el sitio web es muy funcional,

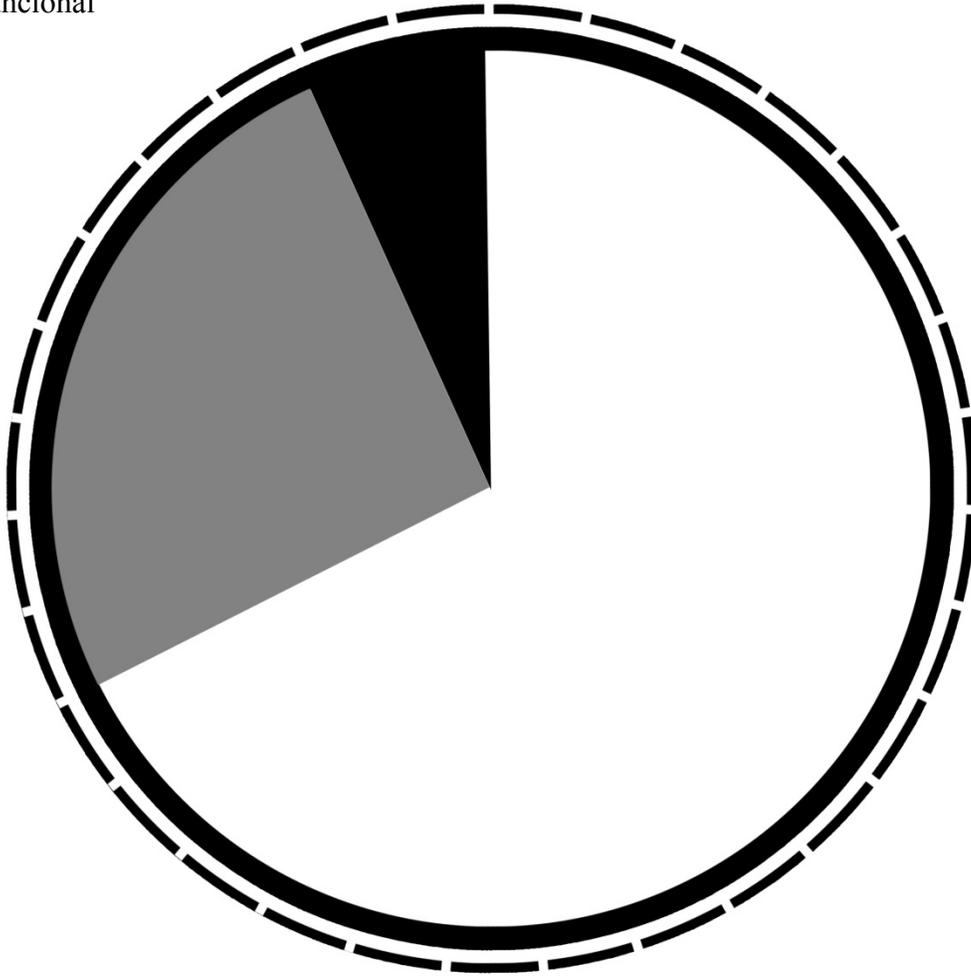
Un 13% considera que es poco funcional y el 9% restante considera, que podría mejorarse.

2. Según su criterio considera que el menú del sitio web es:

Muy Funcional

Poco Funcional

Nada Funcional



Muy Funcional



Poco Funcional



Nada Funcional



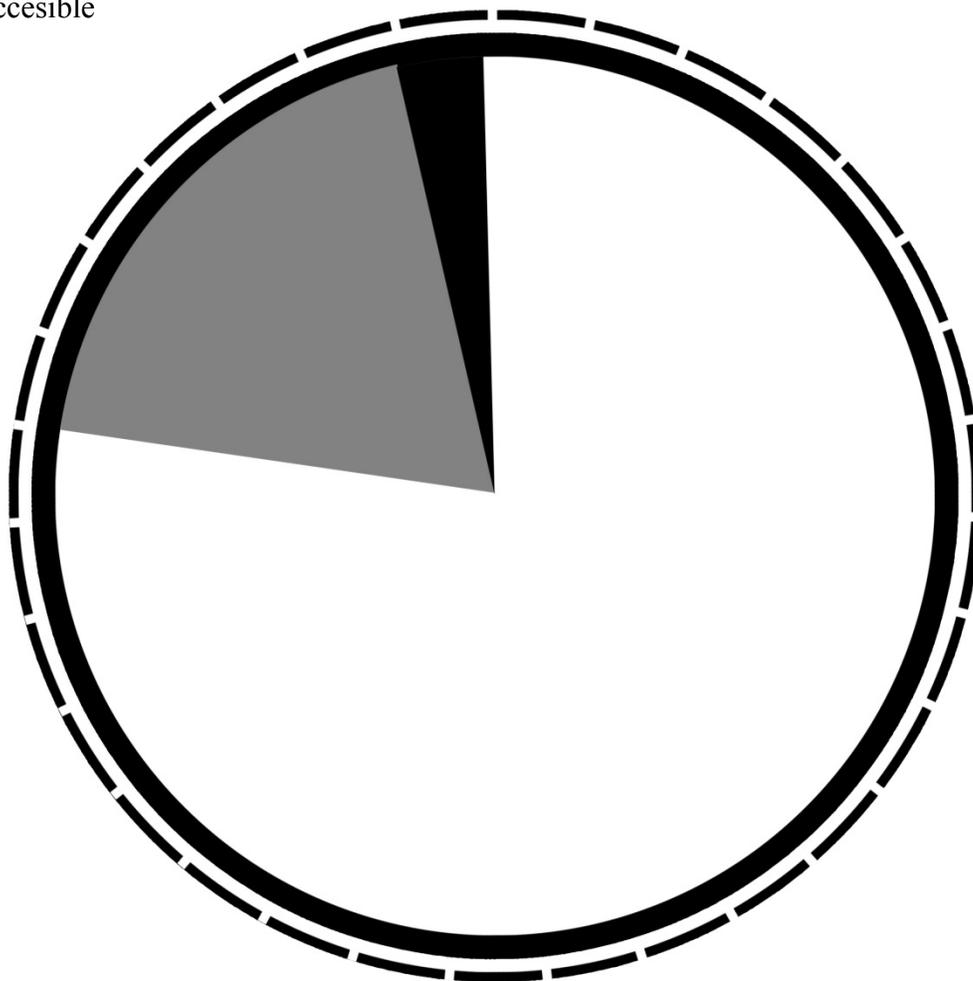
El 69% de los encuestados considera que el menú del sitio web es muy funcional, 25% considera que es poco funcional y el restante 6% considera que no es funcional.

3. Según su criterio en el sitio web, el acceso a la información de la Asociación Trasciende es:

Muy Accesible

Poco Accesible

Nada Accesible



Muy Accesible



Poco Accesible



Nada Accesible



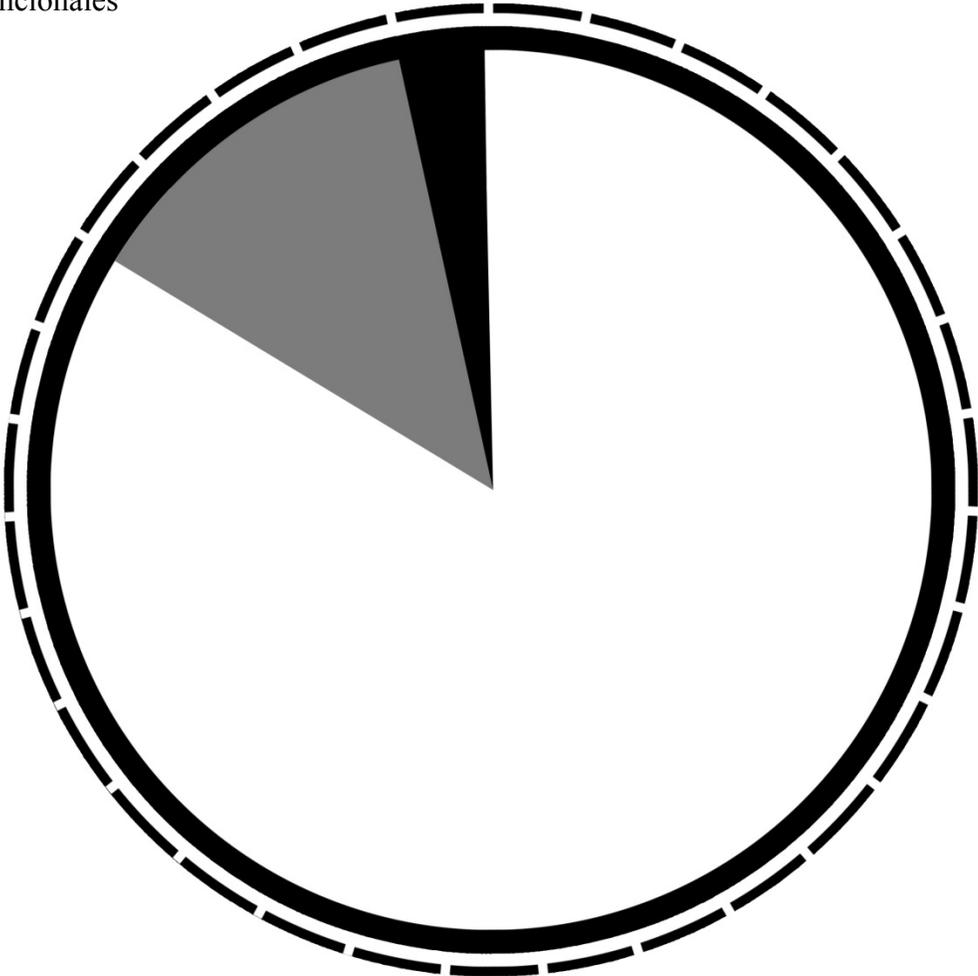
El 78% de los encuestados considera que la información en el sitio web es muy accesible, 19% considera que es poco accesible y el restante 3% considera que no es accesible.

4. Según su criterio los elementos utilizados en el sitio web son:

Muy Funcionales

Poco Funcionales

Nada Funcionales



Muy Funcional



Poco Funcional



Nada Funcional



El 84% de los encuestados considera que los elementos del sitio web son muy funcionales, el 13% considera que son poco funcionales y una minoría del 3% considera que no son funcionales.

8.3.2 En relación a los expertos encuestados dentro del Equipo de Desarrollo IT / Desarrollo Web de Allied Global, siendo estos los siguientes:

Ing. Milton Morales / Gerente de Soluciones Web / Allied Global

Saúl Sánchez / Desarrollador Web / Allied Global

Ing. Juan Carlos Morales / DBA y Desarrollo / Allied Global

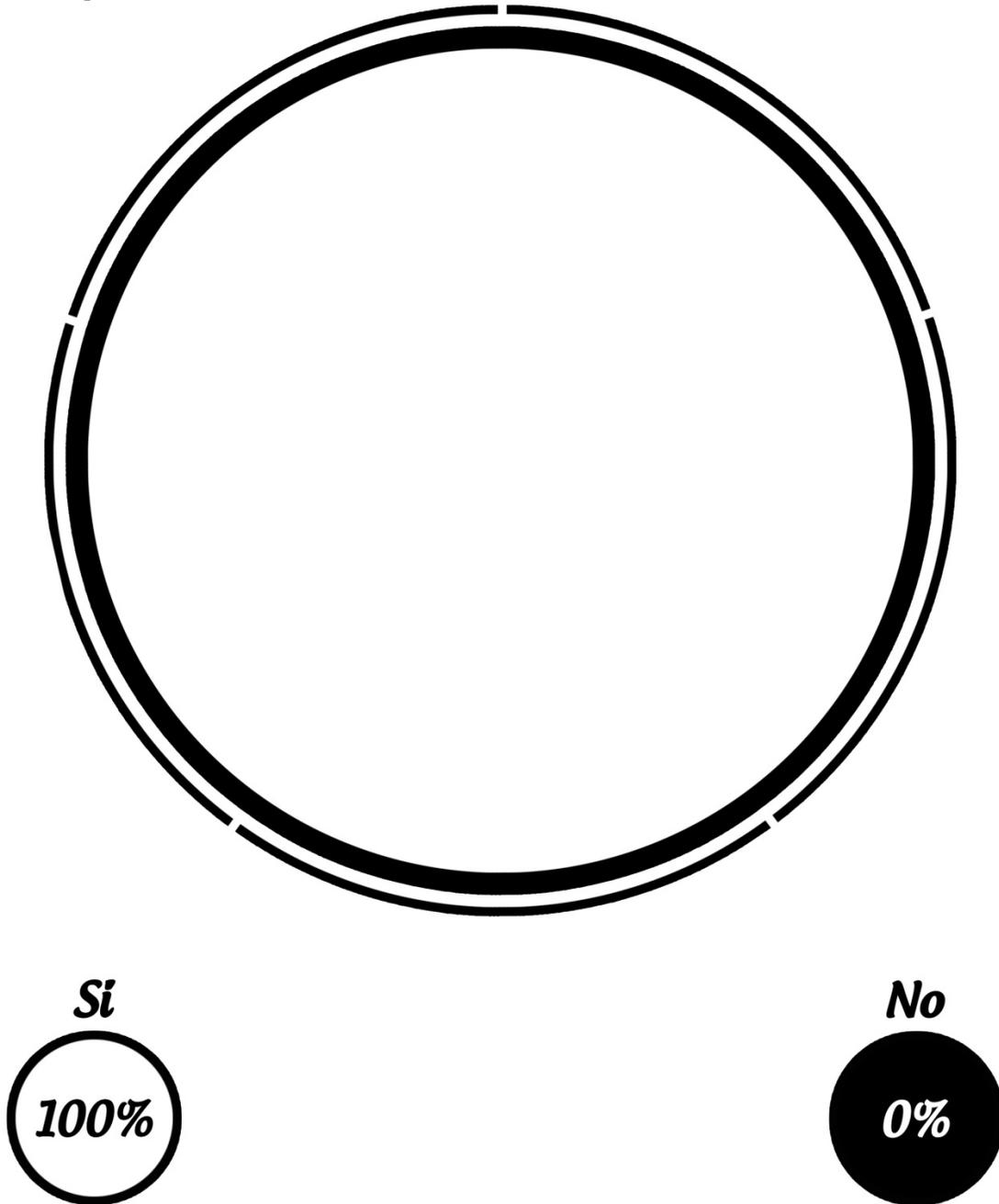
Ing. Carlos Quiroa / Analista de Sistemas / Allied Global

Ing. Abdías Estrada / Analista de Sistemas / Allied Global

Resultados del Grupo de Expertos

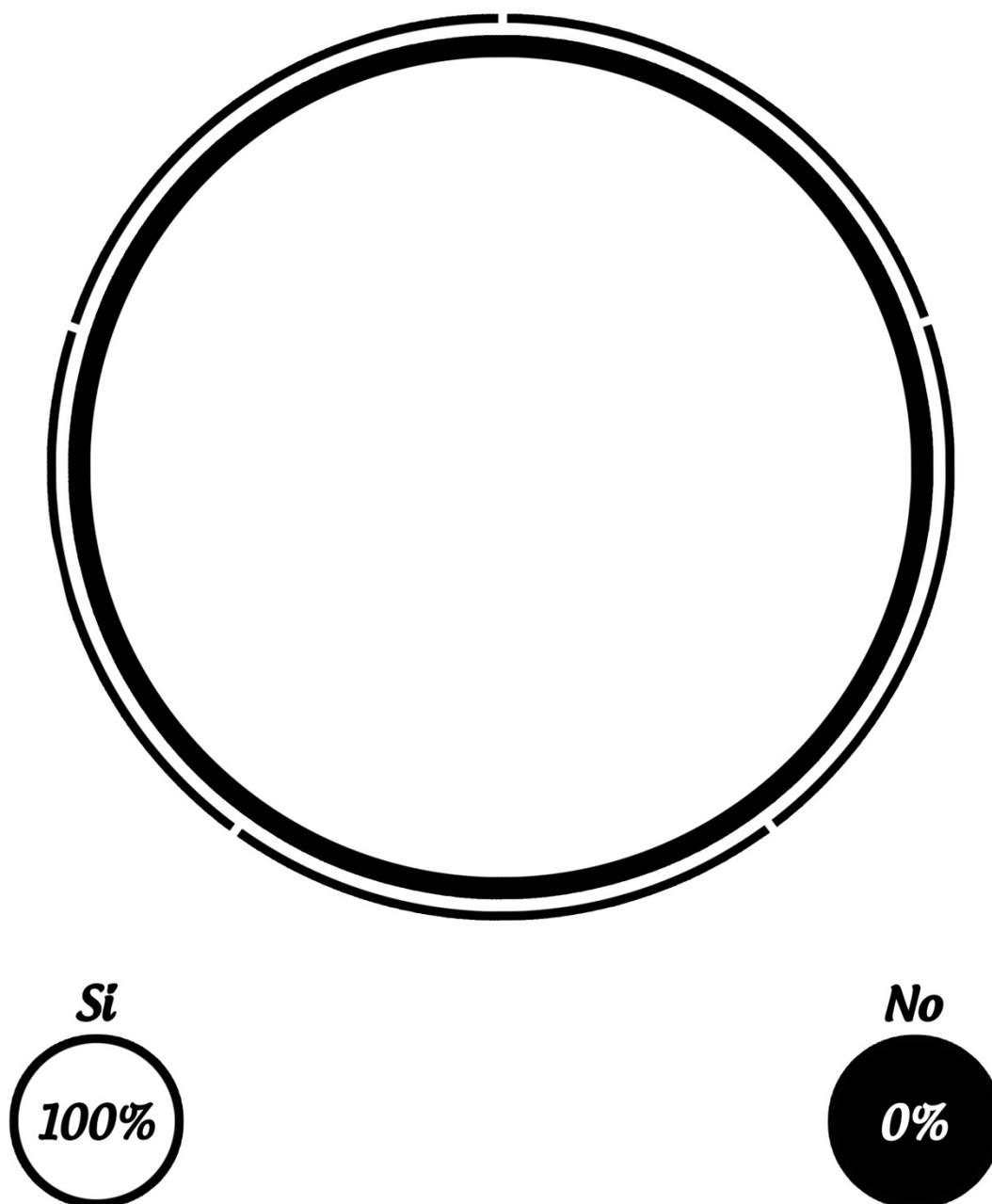
Parte Objetiva

¿Considera que es necesario la elaboración de un sitio web para dar a conocer los programas y actividades que se realizan en la Asociación Trasciende?



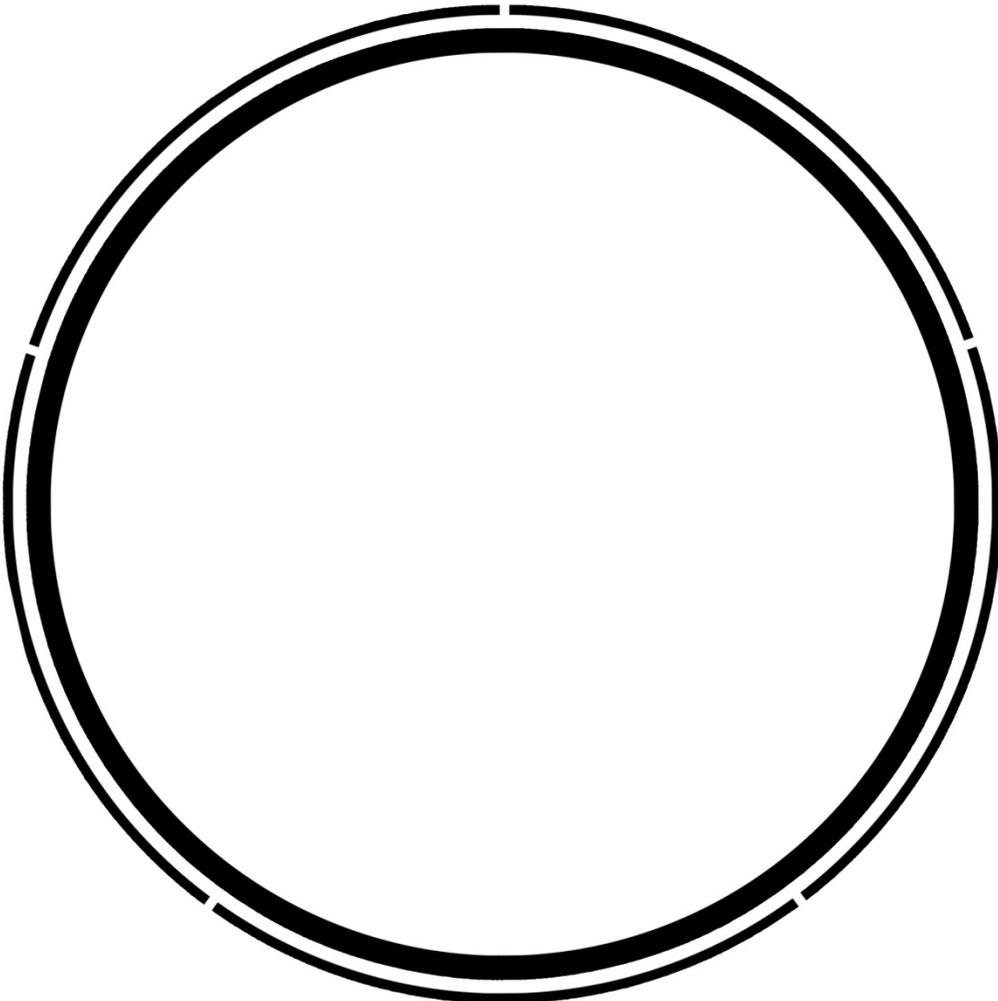
El 100% de los expertos encuestados considera necesario la elaboración de un sitio web para dar a conocer los programas y actividades realizados en la Asociación Trasciende

2. ¿Considera que es necesario investigar los conceptos básicos relacionados para el desarrollo de un sitio web en este proyecto?



El 100% de los expertos encuestados considera que es necesario investigar los conceptos básicos para el desarrollo del proyecto.

3. ¿Considera que es necesario recopilar toda la información de la Asociación que permita enriquecer el sitio web?

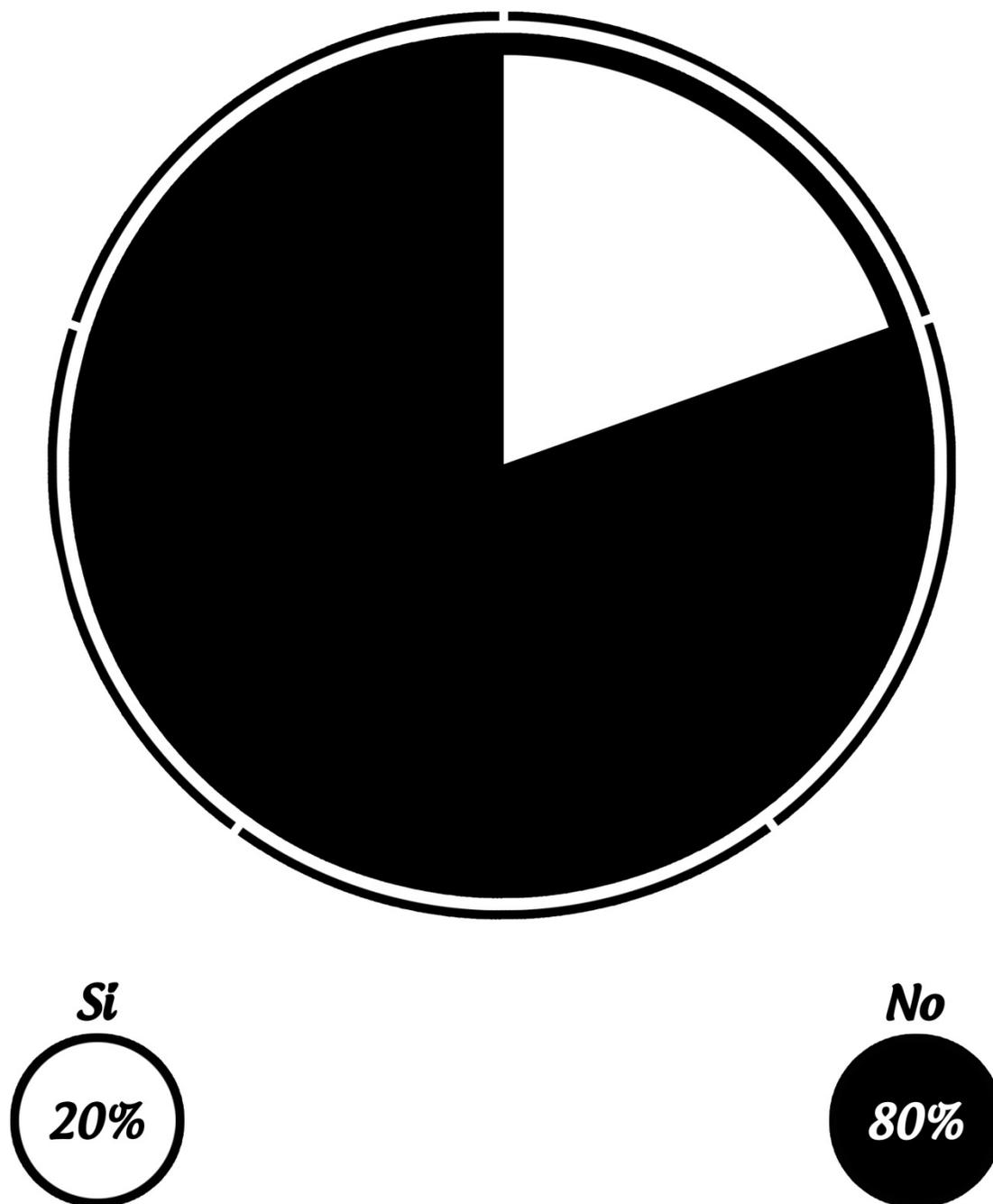


Si
100%

No
0%

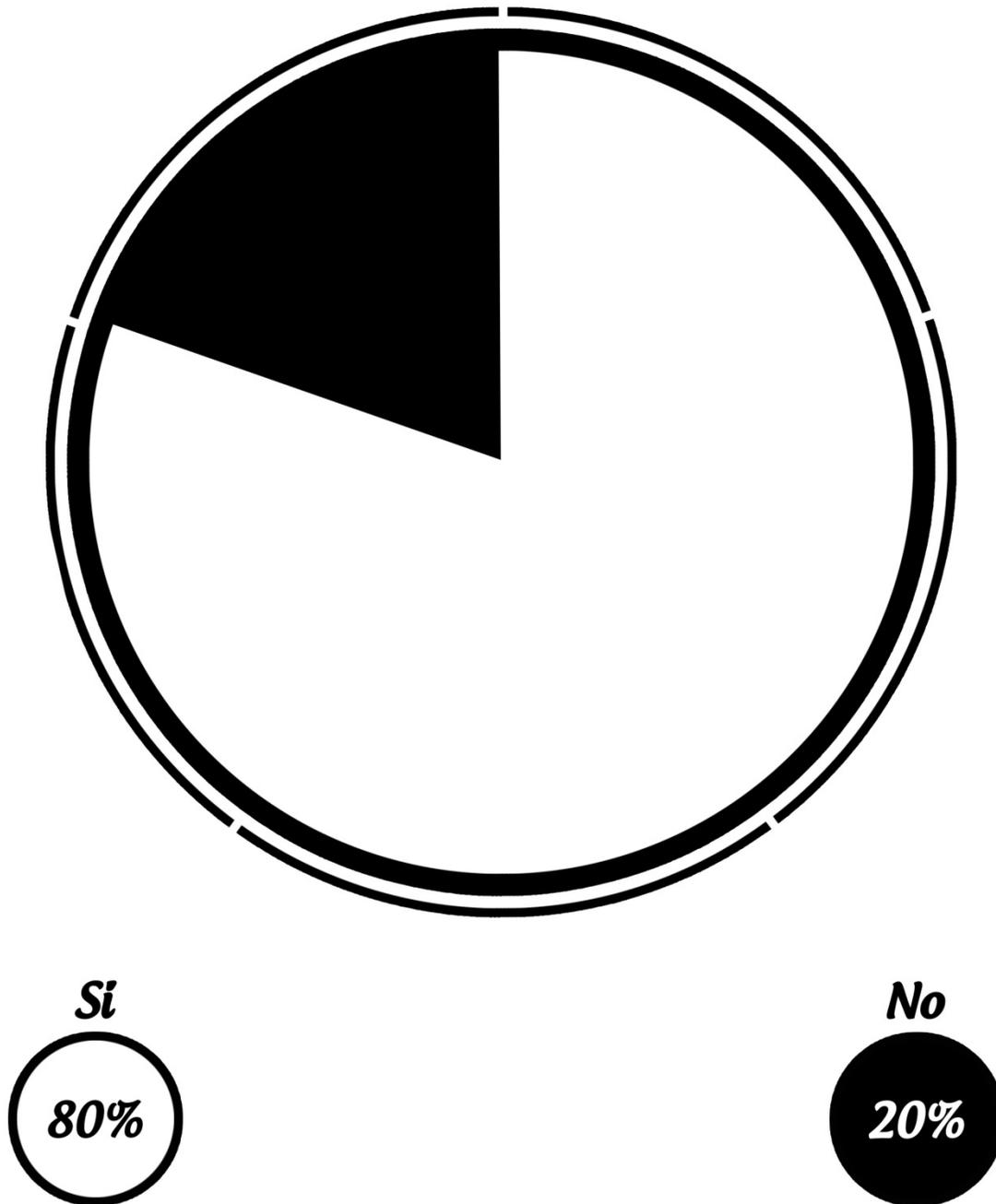
El 100% de los expertos encuestados considera necesario recopilar toda la información de la Asociación para enriquecer el contenido del sitio web.

4. ¿Considera necesario rediseñar el imagotipo de la Asociación Trasciende para transmitir la función de la misma?



El 80% de los expertos encuestados considera que no es necesario el rediseño del imagotipo de la Asociación Trasciende, mientras que 20% opina que sí valdría la pena un rediseño.

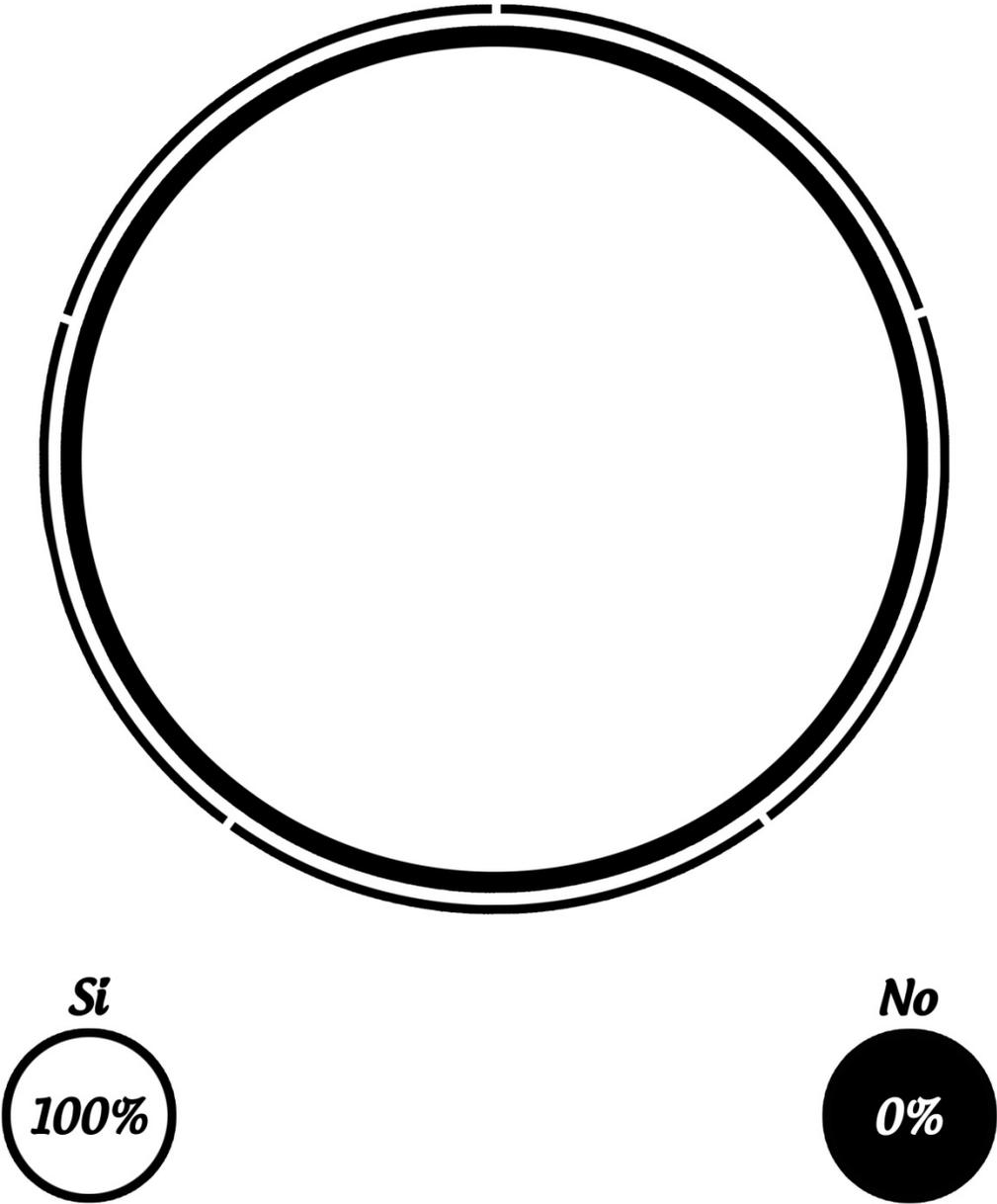
5. ¿Considera usted que es necesario fotografiar al personal, instalaciones y actividades para enriquecer la galería del sitio web?



Un 80% de los expertos encuestados considera que es necesario fotografiar al personal, instalaciones y actividades para el enriquecimiento de la galería en el sitio web y 20% de los encuestados considera que no es necesario.

Parte Semiológica

1. ¿Opina usted que el diseño general del sitio web presenta un acercamiento acorde a lo que representa la Asociación Trasciende?



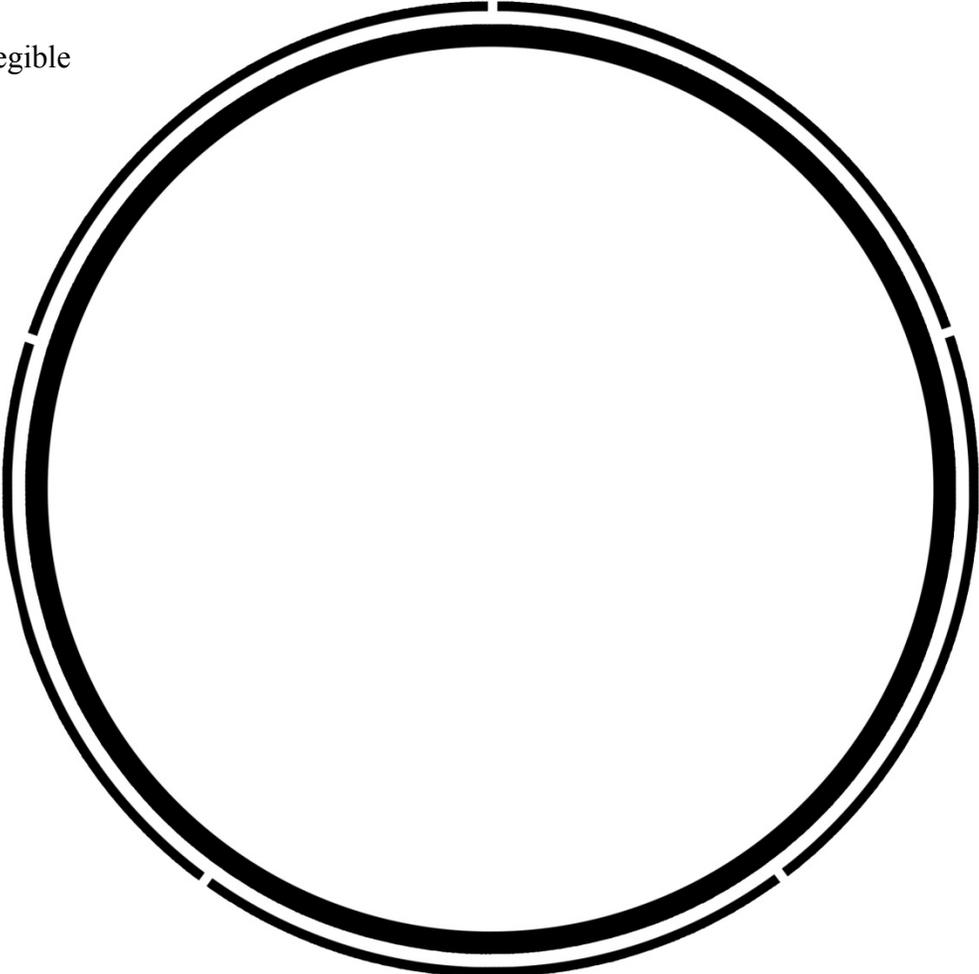
El 100% de los encuestados considera que el diseño general del sitio web presenta un acercamiento acorde a lo que representa la Asociación Trasciende.

2. Según su criterio la tipografía usada en el sitio web es:

Muy Legible

Poco Legible

Nada Legible



Muy Legible



Poco Legible



Nada Legible



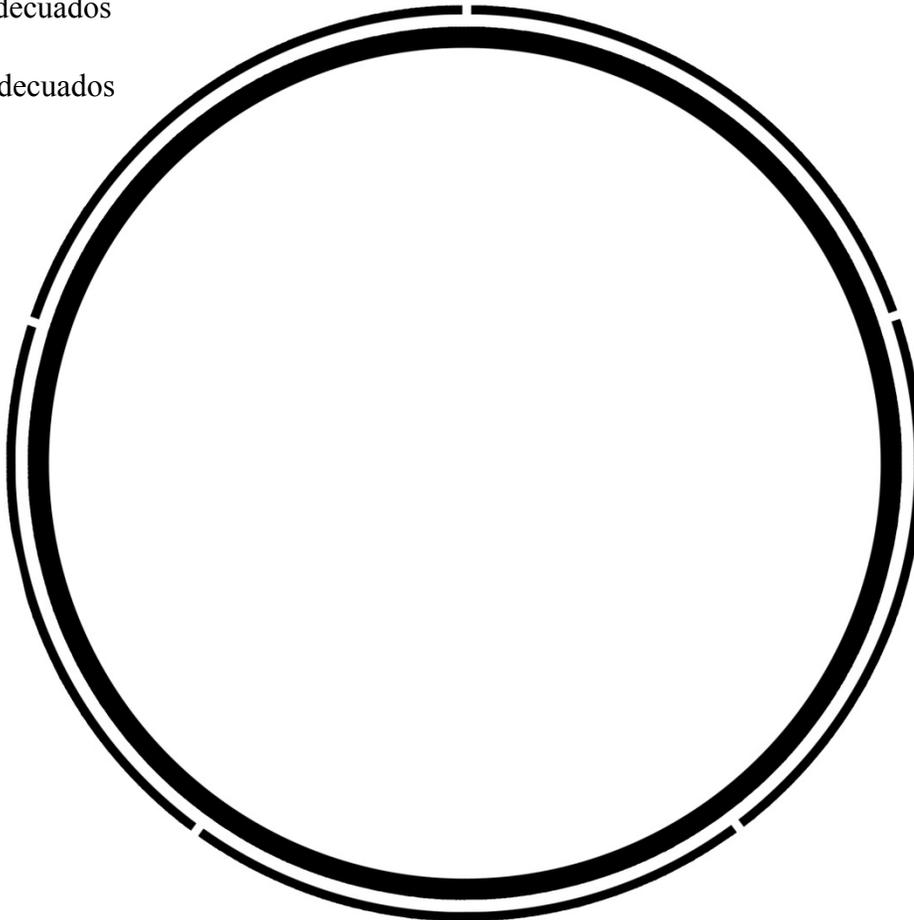
El 100% de los encuestados considera que la tipografía utilizada en el sitio web es muy legible.

3. Según su criterio considera que los colores utilizados en el sitio web para Asociación Trasciende están:

Muy Adecuados

Poco Adecuados

Nada Adecuados



Muy Adecuados



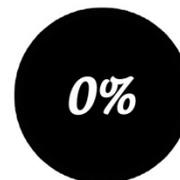
100%

Poco Adecuados



0%

Nada Adecuados



0%

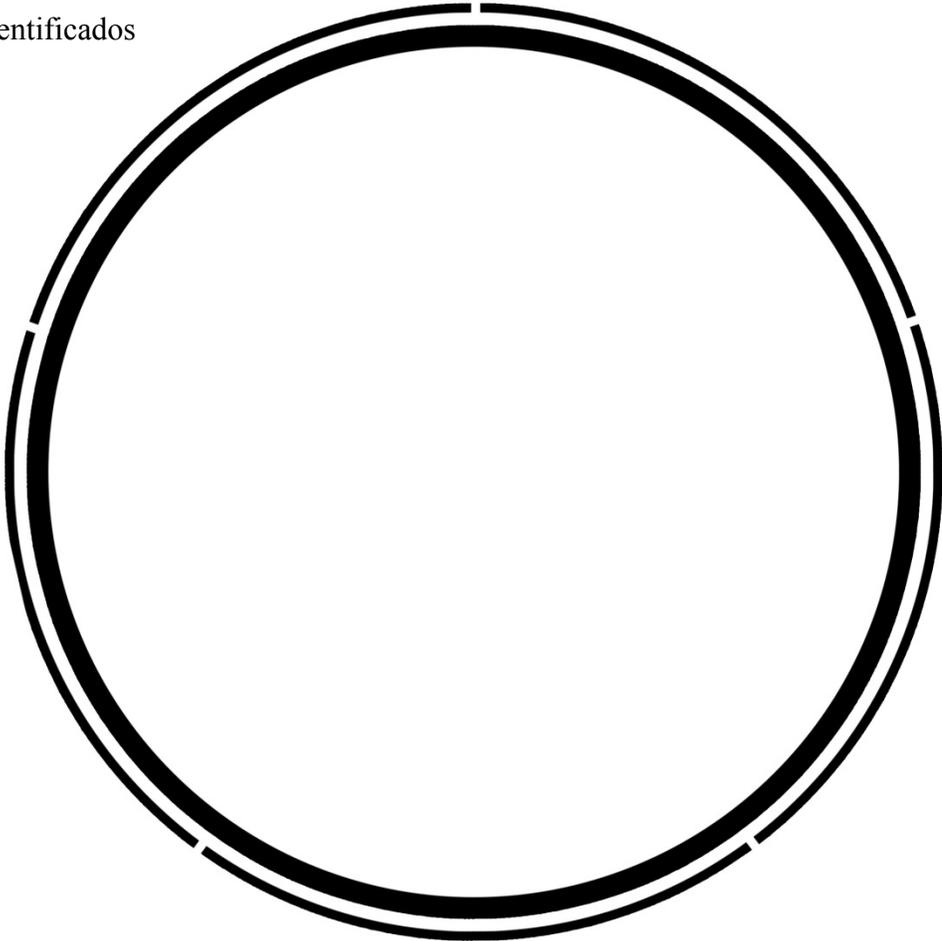
El 100% de los encuestados considera que los colores utilizados en el sitio web son muy adecuados.

4. Considera que por medio de las imágenes utilizadas en el sitio web los jóvenes se sentirán:

Muy Identificados

Poco Identificados

Nada Identificados



Muy Identificados

Poco Identificados

Nada Identificados

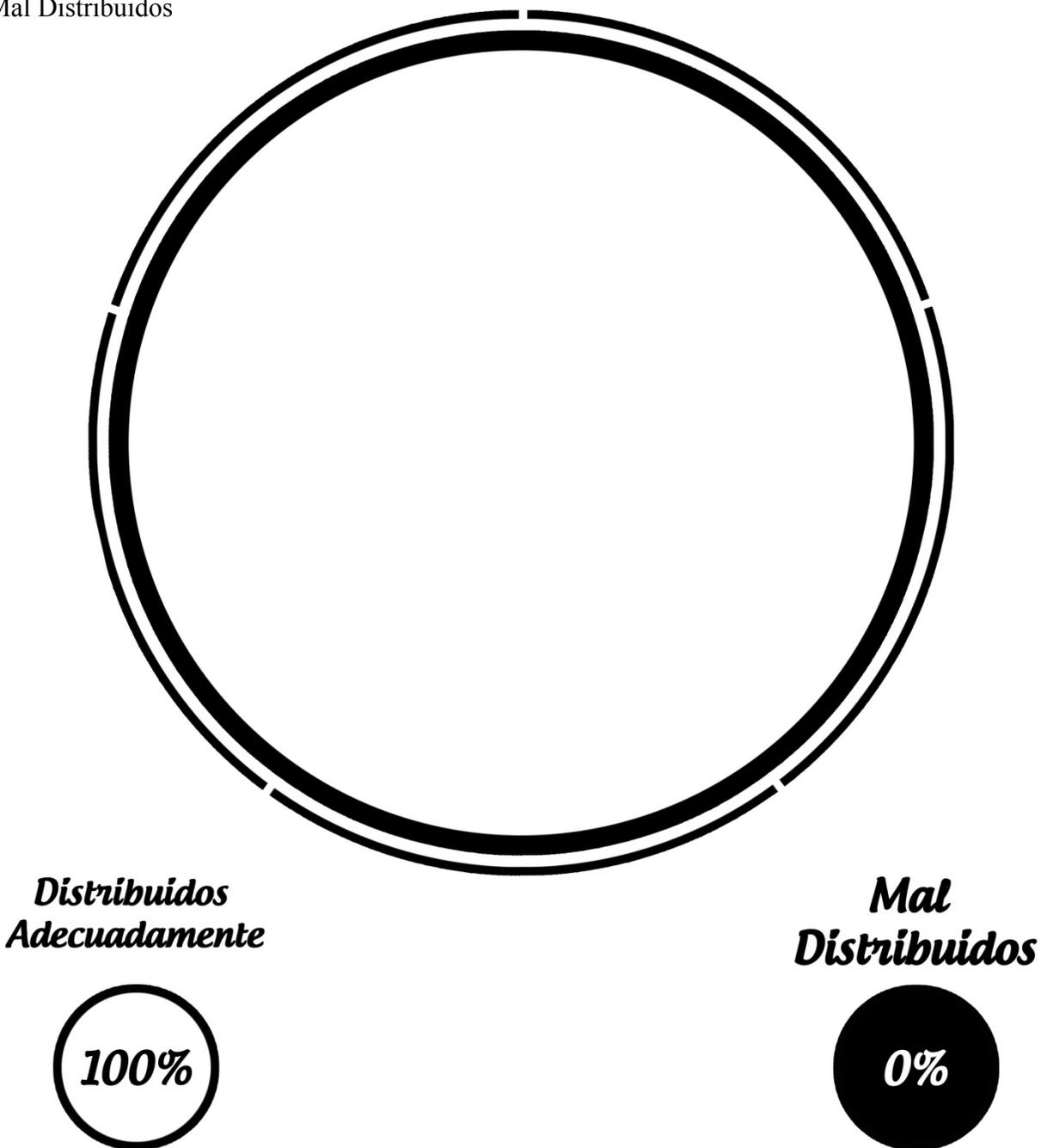


El 100% de los encuestados considera que por medio de las imagenes utilizadas en el sitio web los jovenes se sentirán identificados.

5. Considera que los elementos en el sitio web están:

Distribuidos Adecuadamente

Mal Distribuidos



El 100% de los encuestados considera que los elementos en el sitio web están distribuidos adecuadamente.

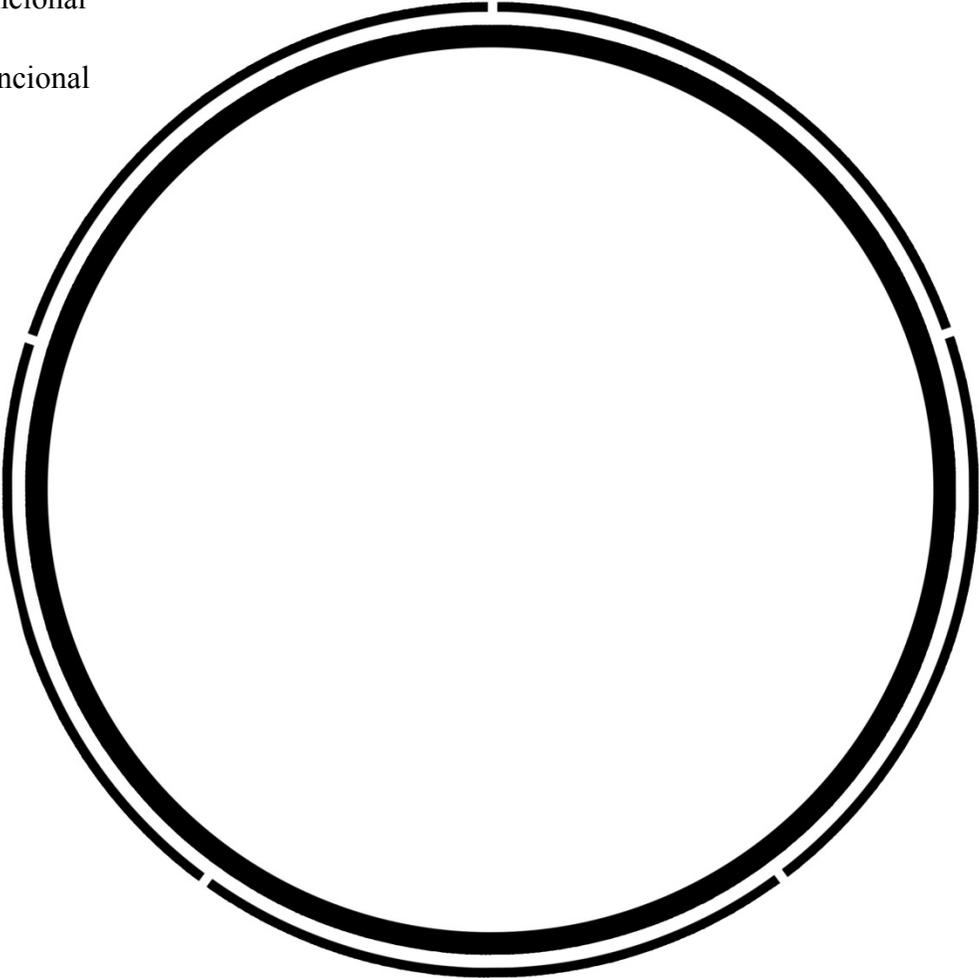
Parte Operativa

1. Considera que la diagramación del sitio web es:

Muy Funcional

Poco Funcional

Nada Funcional



Muy Funcional

Poco Funcional

Nada Funcional



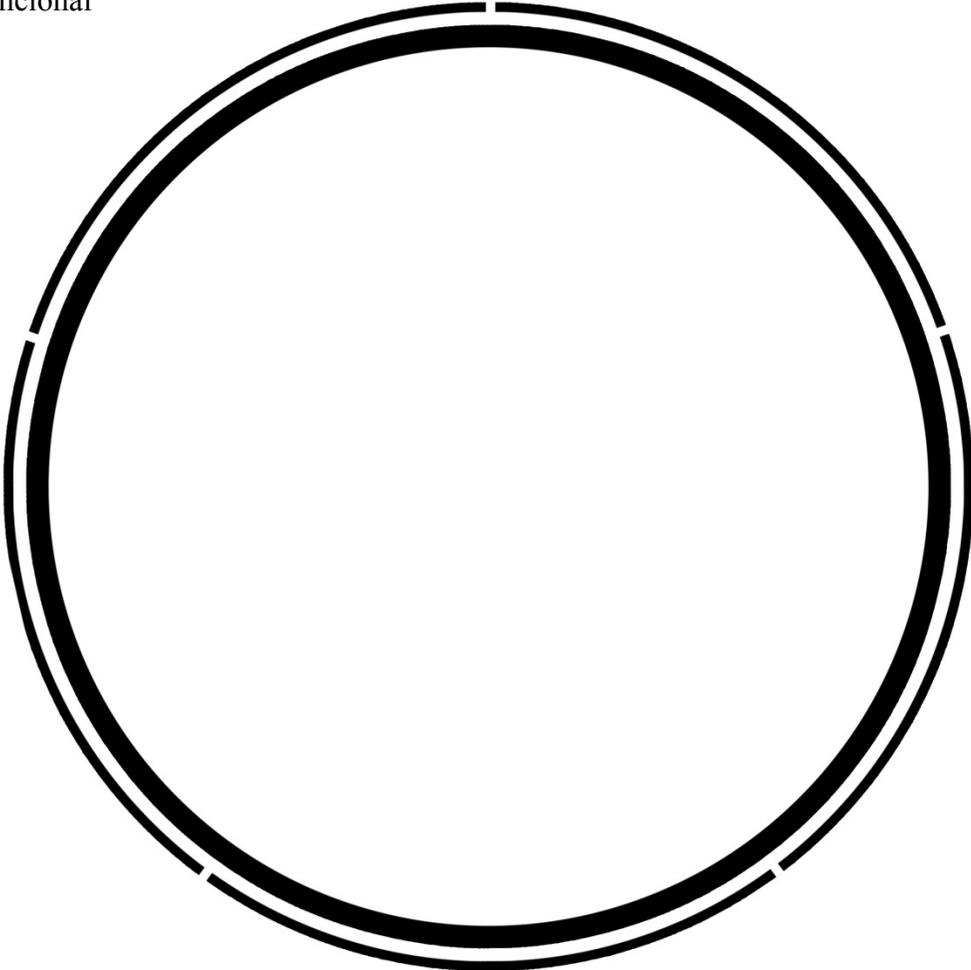
El 100% de los encuestados considera que la diagramación en el sitio web es muy funcional,

2. Según su criterio considera que el menú del sitio web es:

Muy Funcional

Poco Funcional

Nada Funcional



Muy Funcional



Poco Funcional



Nada Funcional



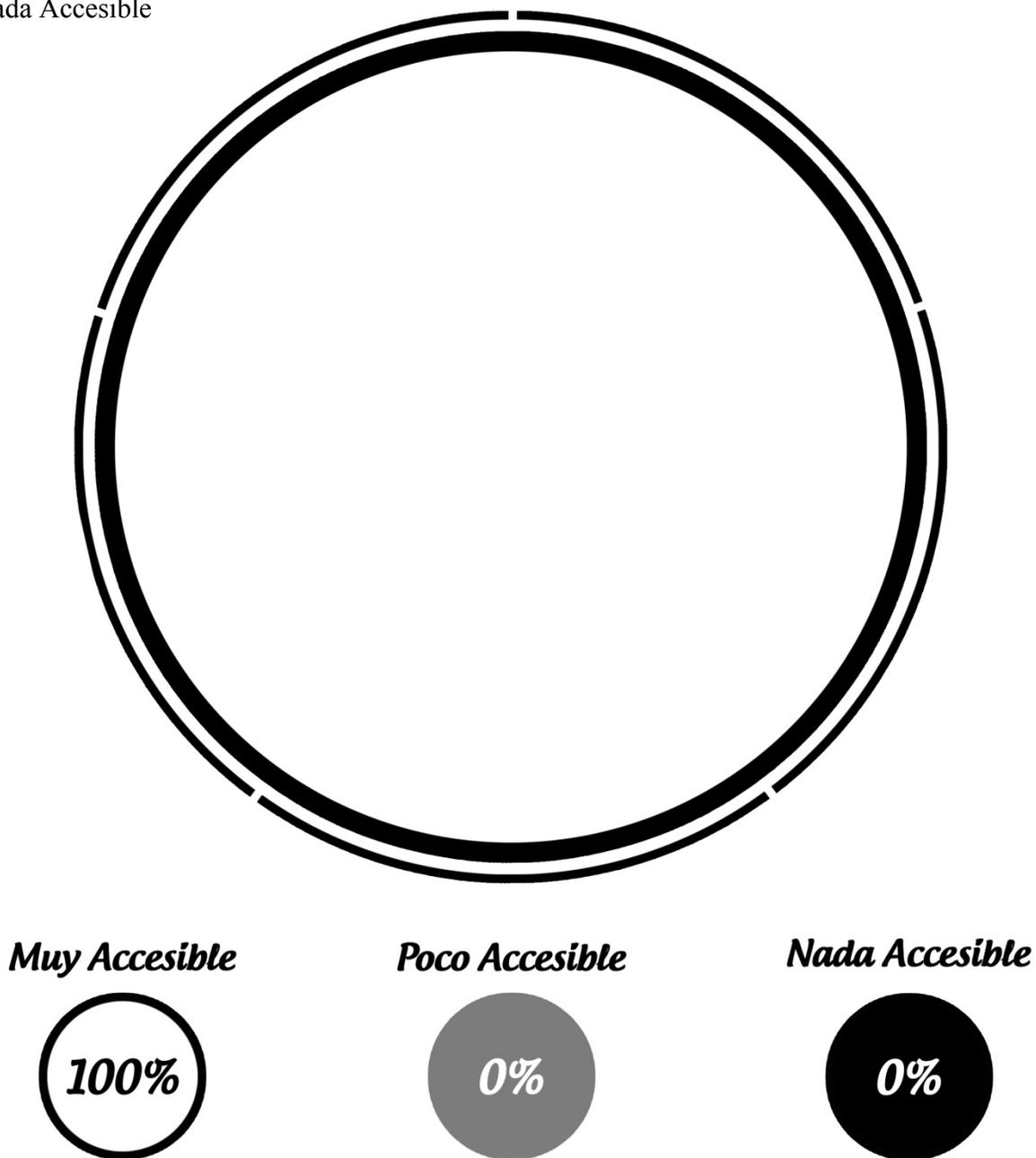
El 100% de los encuestados considera que el menú del sitio web es muy funcional.

3. Según su criterio en el sitio web, el acceso a la información de la Asociación Trasciende es:

Muy Accesible

Poco Accesible

Nada Accesible



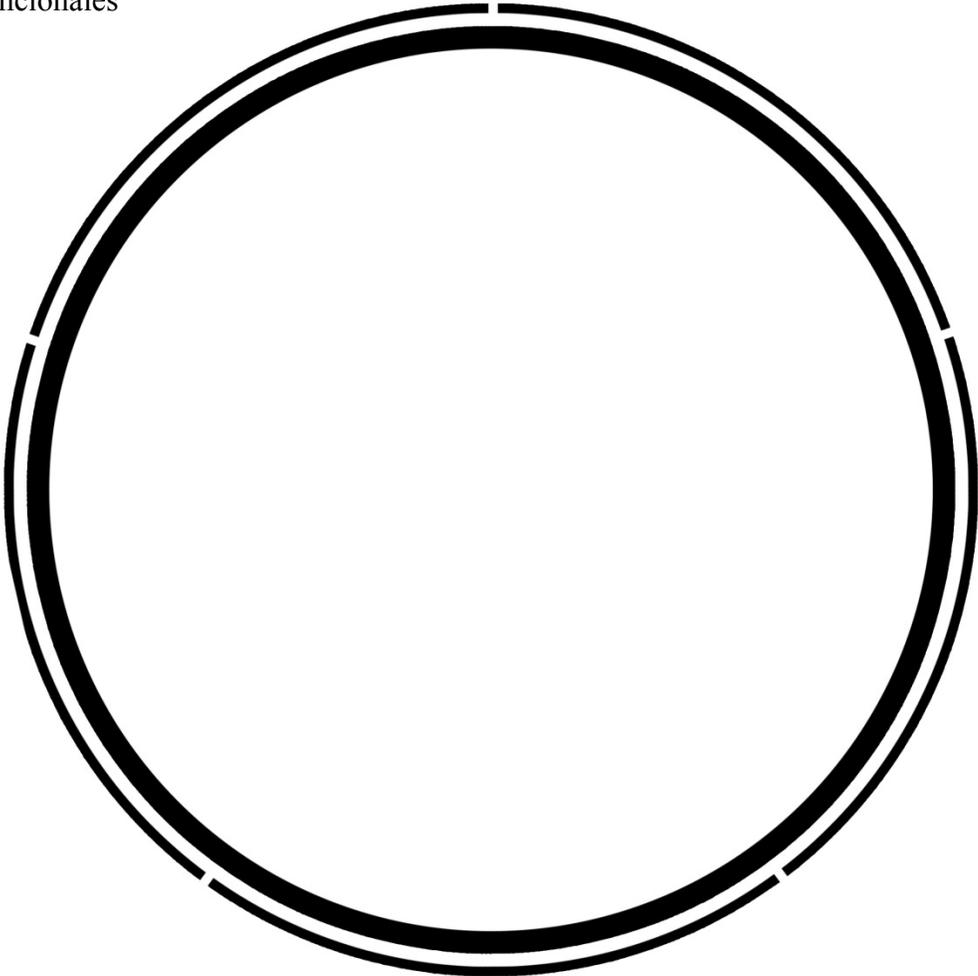
El 100% de los encuestados considera que la información en el sitio web es muy accesible

4. Según su criterio los elementos utilizados en el sitio web son:

Muy Funcionales

Poco Funcionales

Nada Funcionales



Muy Funcional



Poco Funcional



Nada Funcional



El 100% de los encuestados considera que los elementos del sitio web son muy funcionales.

Interpretación Expertos.

Los resultados de las encuestas, según los expertos, demuestran que la página cumple con los objetivos, teniendo en su mayoría un porcentaje del 100%, excepto por dos preguntas que llegaron a un 80% de conformidad, teniendo un 20% restante, razón para evaluar lo que se podría mejorar en el imagotipo para que pueda cumplir su función y el manejo de las imágenes utilizadas en el sitio web.

8.3.3 En relación al cliente encuestado dentro de la Academia Trasciende, siendo el cliente:

Fernando Reynoso / Músico / Coordinador General de Asociación Trasciende

Resultados de la evaluación al cliente

Interpretación Cliente:

El sitio web para Asociación Trasciende cumple con cada uno de los objetivos y funciones para lo que fue creado, haciendo las siguientes observaciones:

- (1) Está complacido con el diseño del sitio web y
- (2) Mantener actualizado el sitio web.

8.4 Cambios en base a los resultados

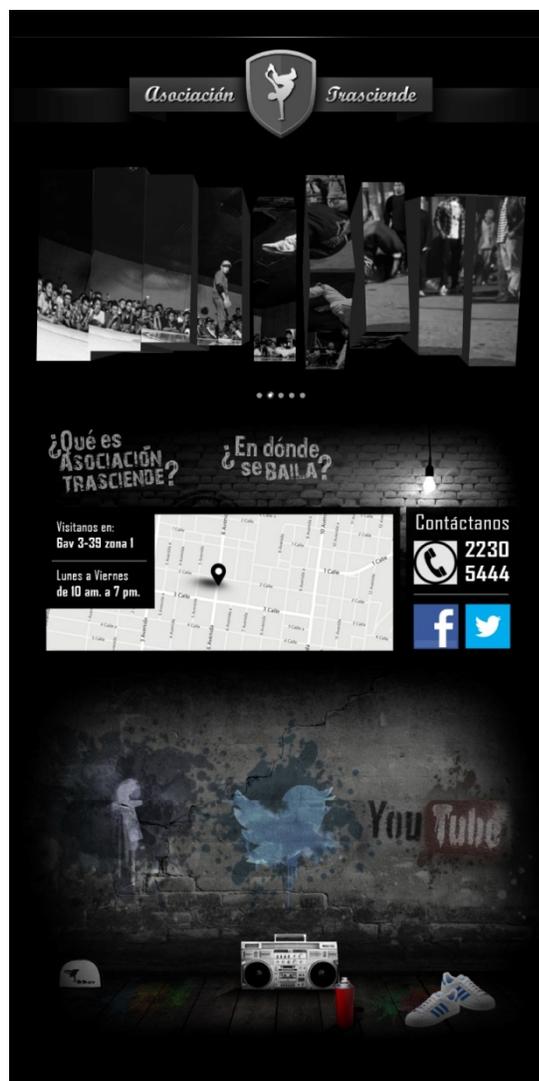
Según las observaciones en general:

1. Mejorar las imágenes mostradas en el sitio web para mejor identificación.
2. Tomar en cuenta el fácil acceso a la información de la Asociación.
3. Colocar datos de contacto.
4. Presentar horarios y dirección de la Academia, en forma clara y accesible.

8.4.1 Antes / Index



8.4.2 Después / Index



8.4.3 Justificación

Se utilizó la silueta de un B-Boy en el imago tipo de la Asociación Trasciende para representar la función de la Academia.

Se colocó un slide dinámico con efectos de imágenes representativas de los jóvenes participantes de la academia, como impacto visual en el sitio web para los usuarios.

Un sencillo menú compuesto por dos frases “¿Qué es Asociación Trasciende?” donde se explica un resumen de lo que representa la Asociación y su historia; Seguido por la frase “¿Dónde se baila?” haciendo referencia a la información necesaria para comunicar el lugar de la Academia, horario de atención y las formas de contacto.

Dentro del sitio web se visualiza un Graffiti algo muy significativo de los jóvenes que se dedican a practicar este tipo de baile y cultura Hip Hop. Este Graffiti se creó con el fin de proporcionar los enlaces hacia las redes sociales utilizadas por la Asociación, siendo estas la Fanpage en Facebook, Twitter y YouTube .

Finalmente un Footer con elementos muy propios de esta cultura dando un toque muy personalizado y en combinación con el ambiente diseñado para el sitio web, para que los jóvenes usuarios se sientan muy identificados con él.

Cápítulo IX: PROPUESTA GRÁFICA FINAL



Dimensiones / Index:

1000 x 2000 px

Fundamentación:

La primera vista del sitio web, muestra un slide con 5 imágenes muy representativas de las actividades realizadas en la Academia de Asociación Trasciende, seguido por un sencillo menú de dos botones en donde se encuentra un resumen de lo que es la Asociación y el acceso a la información de contacto. Como segunda vista, el acceso a los diferentes botones para el Social Media de la Asociación en forma de grafiti y en combinación a ello un footer con elementos muy representativos para los jóvenes usuarios.

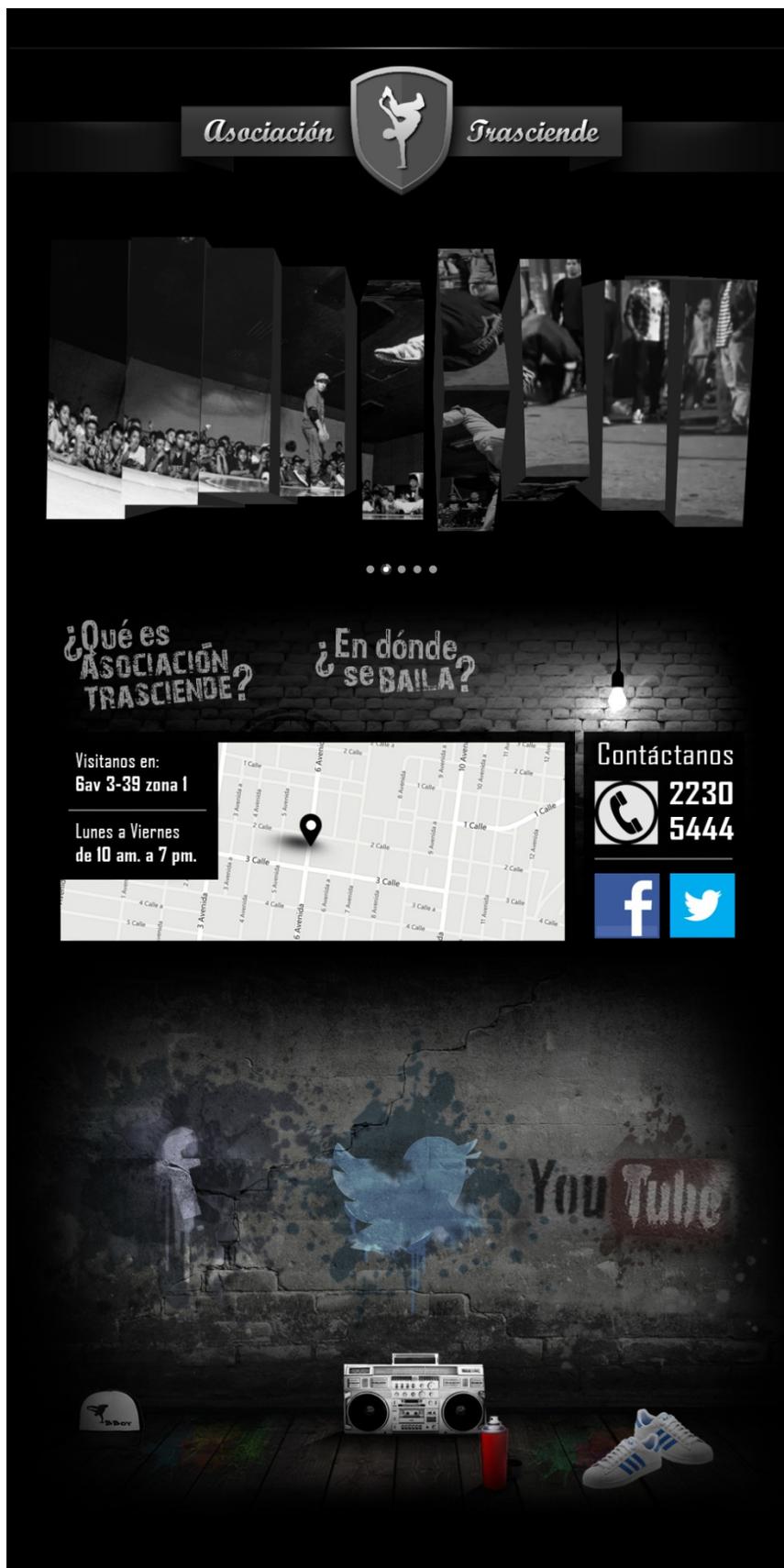


Dimensiones / ¿Qué es Asociación Trasciende?

1000 x 2000 px

Fundamentación:

La vista de cómo se presenta el texto explicando en resumen lo que es Asociación Trasciende e indicando con un botón con el texto “leer más”. Al final del resumen un enlace hacia una nueva sección del sitio web donde se encuentra un poco más de información con respecto a la Asociación.



Dimensiones / ¿En dónde se baila?:

1000 x 2000 px

Fundamentación:

La vista de cómo se presenta la información de contacto. Se muestra primeramente la dirección de la Academia y el horario de atención. Seguidamente un mapa de ubicación y al lado derecho un número telefónico y un enlace para dejar un mensaje para los coordinadores de la Asociación directamente al inbox de la Fanpage o a la cuenta de Twitter.



Dimensiones / Historia:

1000 x 2000 px

Fundamentación:

La vista del enlace hacia la información mas detallada de lo que es la Asociación Trasciende y su historia, que muestra como primera vista un video explicativo de la Asociación, origen, actividades, testimoniales, comentarios, etc. Y un pequeño texto que explica historia de cómo empezó a crearse la Asociación.

Capítulo X: PRODUCCIÓN, REPRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN

10.1 Plan de costos de elaboración:

Mayo 2013		Horas
20	Recopilación de información del cliente	2
25	Recopilación de información del cliente	3
	Investigación en la web	4
Horas Semanales		9

Junio 2013		Horas
3	Investigación de conceptos relacionados a la web	2
8	Investigación de conceptos relacionados a la web	5
Horas Semanales		7
10	Investigación de conceptos relacionados a Marco Teórico	4
15	Conceptualización	5
Horas Semanales		9
22	Investigación de herramientas web	5
Horas Semanales		5

Julio 2013		Horas
1	Investigación de herramientas web	2
6	Investigación de herramientas web	4
Horas Semanales		6
15	Investigación código HTML	2
20	Investigación funciones HTML	5
Horas Semanales		7

Agosto 2013		Horas
9	Bocetaje primeras ideas	1
Horas Semanales		1
16	Bocetaje primeras ideas	1
17	Bocetaje	5
Horas Semanales		6
24	Bocetaje	3
Horas Semanales		3

Sep 2013		Horas
6	Bocetaje propuesta	1
Horas Semanales		1
13	Bocetaje propuesta	1
14	Bocetaje propuestas	2
Horas Semanales		3

Octubre 2013		Horas
5	Propuesta Digital	4
Horas Semanales		4
12	Propuesta Digital	5
Horas Semanales		5
19	Propuesta Digital	5
Horas Semanales		5
26	Propuesta Digital	5
Horas Semanales		5

Noviembre 2013		Horas
11	Encuestas	1
Horas Semanales		1

Diciembre 2013		Horas
5	Validación Grupo Objetivo	2
Horas Semanales		2
9	Validación Expertos	1
Horas Semanales		1
14	Validación Cliente	1
	Propuesta Final	13
Horas Semanales		14

Total de Horas	94
-----------------------	-----------

Total costo de Elaboración	Q 2,500.00
-----------------------------------	-------------------

10.2 Plan costos de Producción

Web Hosting	Q. 1,500.00 Anuales
Dominio	Q. 150.00 Anuales

10.3 Plan de costos de Reproducción

Mantenimiento / Creación de más páginas web, contenido en la web	Q. 2,500.00
---	--------------------

10.4 Plan de costos de Distribución

El sitio web se promocionará junto a los flyers y la publicidad pagada en los diferentes medios de comunicación y redes sociales, colocando únicamente la dirección web. El fin del sitio web es reforzar la información proporcionada en los mencionados artes de comunicación.

Promoción en Redes Sociales	Q. 0.00
------------------------------------	----------------

10.5 Cuadro con resumen general de costos

Costo Elaboración	Q. 2,000.00
Costo Producción	Q. 1,650.00
Costo Reproducción	Q. 2,500.00
Costo Distribución	Q. 0.00
TOTAL	Q. 6,150.00

Capítulo XI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

11.1 Conclusiones

- Se creó el sitio web para Asociación Trasciende que da a conocer los programas y actividades sociales realizadas en la Asociación para los jóvenes guatemaltecos entre 12 y 30 años que están en riesgo de integración a pandillas.
- Se investigaron los conceptos básicos relacionados al sitio web y su desarrollo aplicándolo al proyecto.
- Se recopiló toda la información de la Asociación lo que permitió enriquecer el sitio web.
- Se diagramó el layout bajo la misma línea de imagen de la Asociación Trasciende.
- Se programó el sitio web de Asociación Trasciende que funciona adecuadamente para los usuarios.

11.2 Recomendaciones

- Investigar nuevas tendencias y estilos de diseño para aplicarlo al sitio web en caso de un rediseño.
- Investigar posibles herramientas web que permitan tener un sitio vanguardista y efectivo.
- Si en un futuro la Asociación decide incorporar nuevas actividades y talleres, se recomienda evaluar un rediseño al imago tipo de acuerdo con los elementos incorporados.
- Contratar un administrador del sitio web para que actualice la información y preste el mantenimiento necesario.

LA **COMUNICACIÓN** FUE FUNDAMENTAL EN EL DESARROLLO DEL PROYECTO, PUES SE ENCONTRÓ UN **MEDIO** POR EL CUAL EXISTIERA UNA **CONEXIÓN**, CONVIRTIENDO A LOS **JÓVENES** EN LOS **RECEPTORES** DEL **MENSAJE** ENVIADO A TRAVÉS DEL **CANAL**.

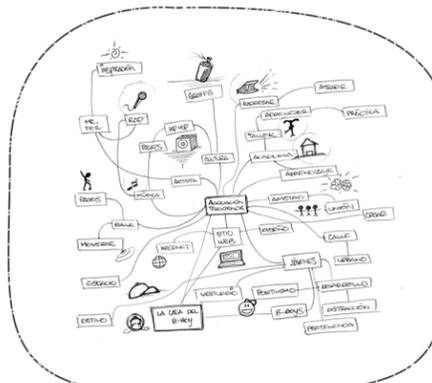
SE DECIDIÓ ELABORAR UN **SITIO WEB**.

PARA LOGRAR EL **CONCEPTO** EN LA REALIZACIÓN DEL SITIO WEB PARA ASOCIACIÓN TRASCENDE SE UTILIZÓ LA FUSIÓN DE DOS TÉCNICAS QUE AYUDARON A LA ESTIMULACIÓN Y LA PRODUCCIÓN DE LAS IDEAS LAS TÉCNICAS UTILIZADAS FUERON:

LOS **MEDIOS DE COMUNICACIÓN** SON LOS INSTRUMENTOS POR EL QUE SE REALIZA EL PROCESO DE COMUNICACIÓN Y FUE PRECISO UTILIZAR MEDIOS DE COMUNICACIÓN PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO. EL **INTERNET** Y EL **SITIO WEB** CREADO SE CONVIRTIÓ EN NUESTRO **MEDIO DE COMUNICACIÓN**.

- **MAPA MENTAL**
- **IDENTIFICACIÓN O EMPATÍA**

CONSISTE EN PONERSE EN EL LUGAR DE OTRO SER. AYUDA A OBTENER OTRA PERCEPCIÓN, OTRO PUNTO DE VISTA SOBRE UN ASUNTO.



HERRAMIENTAS

EL **DISEÑO GRÁFICO** AYUDÓ A LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO, POR MEDIO DE ÉL SE PUSIERON EN PRÁCTICA LAS HABILIDADES Y SE APLICÓ EL CONOCIMIENTO DE LAS TÉCNICAS PARA QUE LA VISUALIZACIÓN DEL SITIO WEB FUERA ARMÓNICO Y ACORDE AL TEMA.

DISEÑO WEB, EL CONOCIMIENTO DEL DISEÑO WEB FUE VITAL EN EL DESARROLLO DEL PROYECTO, PUES SE APLICÓ EL DISEÑO CONVENCIONAL SOBRE INTERNET Y SE REQUIRIÓ TENER EN CUENTA LA INTERACTIVIDAD, USABILIDAD, ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN E INTERACCIÓN DEL TEXTO E IMÁGENES ARMADO SOBRE LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN PARA LA VISUALIZACIÓN DEL SITIO WEB EN CUALQUIER COMPUTADOR CON ACCESO A INTERNET.

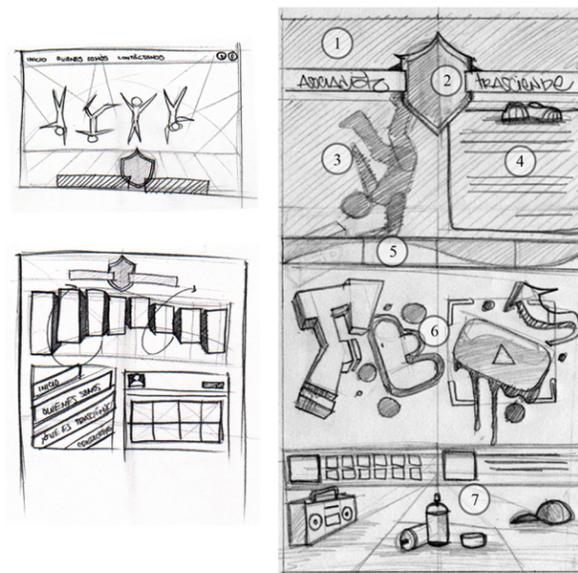
DIAGRAMACIÓN PERMITIÓ QUE SE ORGANIZARA Y DISTRIBUYERA EL TEXTO DENTRO DEL SITIO WEB, DEL TAL FORMA QUE FUESE FUNCIONAL PARA EL LECTOR, UTILIZANDO UNA TIPOGRAFÍA ADECUADA Y UN COLOR AGRADABLE.

MÚSICA, YA QUE LA MÚSICA ES EL ARTE DE COMBINAR SONIDOS AGRADABLES AL OÍDO, ESTA FUE NECESARIA PARA EL BUEN DESARROLLO DEL PROYECTO, YA QUE DENTRO DE LA CULTURA HIP HOP SE UTILIZA CIERTO RITMO Y SONIDOS CON LO CUAL LOS JÓVENES SE SIENTEN IDENTIFICADOS.

PSICOLOGÍA DEL COLOR, ESTA CIENCIA AYUDÓ PARA SELECCIONAR LOS MEJORES COLORES DENTRO DEL SITIO WEB, COLORES CON LOS QUE LOS JÓVENES SE SIENTAN IDENTIFICADOS Y PUEDAN LOGRAR TENER SENSACIONES QUE AYUDEN A CAPTURAR SU ATENCIÓN.

SEMIOLOGÍA DE LA IMAGEN, YA QUE FUE NECESARIA PARA PODER EVALUAR QUÉ TIPO DE IMÁGENES SERÍAN LAS INDICADAS A UTILIZAR DENTRO DEL SITIO WEB. IMÁGENES QUE PUDIESEN CAUSAR UN IMPACTO EN LOS JÓVENES USUARIOS Y ATRAERLOS A PARTICIPAR DENTRO DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS EN LA ASOCIACIÓN TRASCENDE.

BOCETAJE ESTUDIO EN EL QUE SE TRAZARON LÍNEAS EXPLICANDO LA COMPOSICIÓN Y EN COMO SE VISUALIZARÍA EL PROYECTO TERMINADO.



INTERNET, ES LA HERRAMIENTA CON LA QUE SE PUEDE VISUALIZAR EL PROYECTO DESARROLLADO Y ASÍ PODER LLEGAR LA INFORMACIÓN DE LA ACADEMIA TRASCENDE A LOS JÓVENES PARA INTEGRARLOS DENTRO DE LAS ACTIVIDADES Y TALLERES PARA EL BENEFICIO DE DICHS JÓVENES.



PROGRAMACIÓN, ESTA HERRAMIENTA FUE NECESARIA YA QUE POR MEDIO DE ELA SE PUDO ELABORAR EL SITIO WEB PARA ASOCIACIÓN TRASCENDE, UTILIZANDO LOS LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN (HTML, XHTML, CSS, JAVA SCRIPT) LOS QUE PERMITEN INTERACTUAR CON LOS USUARIOS MOSTRÁNDOLES DE MANERA LEGIBLE LA INFORMACIÓN NECESARIA PARA HACER DEL CONOCIMIENTO DE LOS JÓVENES LAS ACTIVIDADES Y TALLERES EN LOS CUALES ELLOS PUEDEN SER PARTE.



PHOTOSHOP, PROGRAMA CON EL CUAL SE REALIZÓ TODA LA PARTE GRÁFICA DEL SITIO WEB, POR MEDIO DE ÉL SE ELABORÓ EL REDISEÑO DEL LOGOTIPO PARA ASOCIACIÓN TRASCENDE Y FUE CON EL SE CREARON TODOS LOS ELEMENTOS GRÁFICOS QUE SE UTILIZARON. TAMBIÉN FUE LA HERRAMIENTA CON LA CUAL SE RETOCARON LAS IMÁGENES QUE SE ADAPTARON DENTRO DEL DISEÑO DEL SITIO WEB.



FLASH, DENTRO DEL SITIO WEB SE ELABORÓ UN BANNER Y UN MENÚ, EN EL QUE SE MUESTRA LA INFORMACIÓN DE LA ASOCIACIÓN TRASCENDE, ESTAS ANIMACIONES FUERON CREADAS EN FLASH, PARA MOSTRAR DE MANERA DINÁMICA TANTO LAS IMÁGENES COMO EL TEXTO INFORMATIVO PARA DAR A CONOCER LO QUE ES LA ASOCIACIÓN TRASCENDE, SU UBICACIÓN Y LAS ACTIVIDADES ALLÍ REALIZADAS.

INVESTIGACIÓN

POR MEDIO DEL **CONTEXTO** SE RECONOCIÓ CUAL ERA EL AMBIENTE FÍSICO, SITUACIÓN SOCIAL Y EL ESTADO PSICOLÓGICO EN EL QUE SE ENCUENTRAN LOS JÓVENES; SABER CUÁLES SON SUS CONDICIONES FÍSICAS, DETERMINAR LAS DIFERENTES ÁREAS Y ACTIVIDADES SOCIALES QUE REALIZAN Y CONOCER POR MEDIO DEL CONTEXTO PSICOLÓGICO EL AMBIENTE EMOCIONAL, LAS ACTITUDES Y COMPORTAMIENTOS QUE LOS JÓVENES POSEEN.

Y ESTO SE PUDO CONOCER POR MEDIO DE LAS DIFERENTES CIENCIAS:

SEMIOLOGÍA

CIENCIA QUE ESTUDIA LOS SISTEMAS DE SIGNOS LENGUAS CÓDIGOS Y SEÑALES.

SOCIOLOGÍA

LA SOCIOLOGÍA ES EL ESTUDIO DE LA VIDA SOCIAL HUMANA DE LOS GRUPOS Y SOCIEDADES, ES UNA EMPRESA CAUTIVADORA Y ATRAYENTE AL TENER COMO OBJETO NUESTRO PROPIO COMPORTAMIENTO COMO SERES HUMANOS.

CIBERNÉTICA

CIBERNÉTICA ES UNA REFLEXIÓN SOBRE LA INVENCIÓN DE LAS MÁQUINAS. ELLA INTRODUCE EN ÉSTAS EL CÁLCULO Y LA RAZÓN, CONFIANDO PLENAMENTE EN EL PODER DE ACOPIO Y DE MEMORIA DEL TRABAJO RAZONABLE, PUESTO QUE NO SE TRATA MÁS QUE DE APLICACIONES PRÁCTICAS (ENCONTRAR LA MEJOR MÁQUINA EN VISTAS A UN OBJETIVO DADO Y CON LA AYUDA DE MEDIOS BIEN DEFINIDOS), EL RAZONAMIENTO DEBERÍA, A LA LARGA, SOBREPASAR LA HABILIDAD, LA INSPIRACIÓN Y LOS RASGOS DEL GENIO.

PSICOLOGÍA

LA PSICOLOGÍA ES UNA DISCIPLINA ENTRE MUCHAS OTRAS, CON LAS CUALES INTERACTÚA, ASÍ COMO TODOS FORMAMOS PARTE DE UNA COMUNIDAD, LA PSICOLOGÍA FORMA PARTE DE LA COMUNIDAD DEL CONOCIMIENTO, A LA QUE CONTRIBUYE CON SU SABER. ES UNA HERRAMIENTA PARA ENTENDER AL SER HUMANO.

Y PARA EL DESARROLLO DEL SITIO WEB TAMBIÉN FUE NECESARIO INVESTIGAR SOBRE:



LA **VALIDACIÓN** DEL PROYECTO SE REALIZÓ POR MEDIO DE **ENCUESTA** QUE ES UN INSTRUMENTO DE LA INVESTIGACIÓN DE MERCADOS QUE CONSISTE EN OBTENER INFORMACIÓN DE LAS PERSONAS ENCUESTADAS MEDIANTE EL USO DE CUESTIONARIOS DISEÑADOS EN FORMA PREVIA PARA LA OBTENCIÓN DE INFORMACIÓN ESPECÍFICA.

Capítulo XIII: REFERENCIAS

C

- Comunicación Oral Fundamentos y Práctica Estratégica, Primera Edición, de Fonseca Yerena, María del Socorro, Pearson Educación, México, 2000, páginas. 4, 9, 10
- Comprender los medios de comunicación, Marshall McLuhan,
https://docs.google.com/file/d/0B0Cr_tDrgmusWGRYQndCM29oeFk/edit?usp=sharing
- Creatividad Aplicada al Diseño, Bloque Básico, Compilador: Mtro. Javier H. Carlo Mena,

D

- Diseño Gráfico 1
http://www.cesfelipesecondo.com/titulaciones/bellasartes/temarios/Diseno_Grafico_1/Qu%E9%20es%20el%20dise%C3%B1o.pdf
- Dream Weaver, Por Miguel Angel Alvarez, 2001, /
<http://www.desarrolloweb.com/articulos/332.php>

F

- Fundamentos de Marketing, Decimocuarta Edición, de Stanton William, Etzel Michael y Walker Bruce, McGraw-Hill Interamericana, 2007, Pág. 511.

I

- Introducción a CSS / Autor: Javier Eguiluz
Licencia: Creative Commons No comercial - Atribución - Compartir igual (CC BY-NC-SA) 3.0 / <http://librosweb.es/css/>

- Introducción a XHTML /Autor: Javier Eguiluz
Licencia: Creative Commons No comercial - Atribución - Compartir igual (CC BY-NC-SA) 3.0 / <http://librosweb.es/xhtml/>

- Introducción a XHTML /Autor: Javier Eguiluz
Licencia: Creative Commons No comercial - Atribución - Compartir igual (CC BY-NC-SA) 3.0 / http://librosweb.es/xhtml/capitulo_1/html_y_xhtml.html

- Introduction Informática

http://www.fdi.ucm.es/profesor/albertoe/IP05_06Ges/otros/Introduccion%20a%20la%20Informatica.pdf

L

- La cibernética y lo humano por Aurel David Edición 1996,

<http://luisguillermo.com/laciberneticaylohumano>

- LA NATURALEZA DE LA DANZA Y SU RELACIÓN CON EL CONCEPTO DE FOLCLORE, Norah B. Valverde Tapia de Torrico

- Lo Mejor del Hip Hop

<http://www.lomejordelhiphop.es/definicion-de-beatboxing/>

- Los diferentes lenguajes de programación para la web, Damián Pérez Valdéz, 2007, Webmaster, Administrador de Sistemas, con experiencia en desarrollo web y de aplicaciones.

<http://www.maestrosdelweb.com/editorial/los-diferentes-lenguajes-de-programacion-para-la-web/>

M

- Manual de Computación Básica Bertha Inés Flores Collado /
http://www.sistemaspeten.hostoi.com/SITIOWEB/OTROS/manual_basico_de_computacion.pdf
- Manual de Informática Básica, Director Ejecutivo: Ing. Mario Antonio Paniagua ,
Realizado por: Equipo técnico de CIDEP en la Región Paracentral Thierry Pinoy Julio
2012 /
<http://www.cidepelsalvador.org/cidep/textos%20educativos/Manual%20Info.Bas.pdf>
- Métodos de diseño" de Christopher Jones, 3a Edición

P

- Photoshop
© aulaClic S.L 2005, http://www.aulaClic.es/photoshop/t_1_1.htm

- Programa HP "Hágalo Usted Mismo", Iniciación a Photoshop CS2, © 2007 Hewlett-Packard Development Company, L.P /
http://www.hp.com/latam/pyme/proy_ihm/julio09/cursos_2009/0709-guia-de-photoshop.pdf
- Psicología del color por Eva Heller , 1edicion 2008 / wordpress.com
<http://rrodriguezfiles.wordpress.com>
- Psicología para Dummies por Adam Cash, Edición 2011 / www.planetadelibros.com

Q

- ¿Qué es el Diseño Web?, Por Carlos Leopoldo 22 de marzo de 2006 /
<http://techtastico.com/post/%C2%BFque-es-el-diseno-web/>
- ¿Qué es Flash, o Adobe Flash?, Por Luis Castro, Guía de About.com /
<http://aprenderinternet.about.com/od/Glosario/g/Que-Es-Flash.htm>
- ¿Qué es un Sitio web y Página web? - Definición de Sitio web y Página web /
<http://www.masadelante.com/faqs/sitio-web>

S

- Semiología de la imagen y pedagogía por Michel Martin, Edición 1987 /
www.books.google.com.gt

- Semiología por Pierre Guiraund, Edición 1972 / www.books.google.com.gt

- Sociología por Anthony Giddens : Primera edición en "Manuales": 1998
Segunda reimpresión: 2000 / <http://es.scribd.com/>

T

- Teoría de la Comunicación, By Elia Ariadna Vargas Rivera on September 5, 2009 /
Unidad I, El Proceso de la Comunicación

Capítulo XIV: ANEXOS

A. Encuesta



Facultad de Ciencias de la Comunicación
(FACOM)
Licenciatura de Comunicación y Diseño
Proyecto de Tesis

Género: F M

Edad: ___

Experto ___ Cliente ___ Grupo Objetivo ___

Nombre _____ Profesión: _____

Puesto: _____ Años de Experiencia en el mercado: _____

Encuesta de Validación del Proyecto

Creación de un sitio web para dar a conocer los programas y actividades que se realiza en la Asociación Trasciende para los jóvenes guatemaltecos entre 12 y 30 años.

Antecedentes

La Asociación Guatemalteca de Artistas del Hip Hop, AGH TRASCIENDE, fue creada en 2009 por iniciativa de 7 jóvenes que se unieron para alcanzar uno de sus sueños, contar con un espacio digno y seguro para desarrollarse y expresarse desde su propia perspectiva a través de la Cultura Hip Hop en Guatemala. Está integrada por una asamblea general, junta directiva y para su operatividad cuenta con una coordinación general, una coordinación administrativa y una coordinación de formación.

A través de TRASCIENDE se ha logrado tener una academia propia, donde cada semana alrededor de 500 jóvenes practican gratuitamente los diferentes elementos del Hip Hop, con maestros profesionales de cada elemento.

TRASCIENDE también organiza talleres, actividades y eventos mensualmente, dentro y fuera de su sede, llenando a dar talleres a escuelas y a varios departamentos del país, abriendo espacios y proyectándose socialmente para construir un imaginario positivo para los integrantes del movimiento y la juventud en general.

Los integrantes de la Asociación se están superando en el ámbito personal y profesional, incluyendo el acceso a diversas capacitaciones con temáticas como Educación Sexual, Prevención de Violencia, Autoestima, Violencia hacia la mujer y Derechos Humanos. A partir de esto, se trabaja para alcanzar a más jóvenes, no sólo en la capital, sino también en los departamentos.

Sección Objetiva

1-¿Considera que es necesario la elaboración de un sitio web para dar a conocer los programas y actividades que se realizan en la asociación trasciende?

Si ___ No___

2- ¿Considera que es necesario investigar los conceptos básicos relacionados para el desarrollo de un sitio web en este proyecto?

Si ___ No___

3-¿ Considera que es necesario recopilar toda la información de la Asociación que permita enriquecer el sitio web?

Si ___ No___

4- ¿Considera necesario rediseñar el imagotipo de la Asociación Trasciende para transmitir la función de la misma?

Si ___ No___

5- ¿Considera usted que es necesario fotografiar al personal, instalaciones y actividades para enriquecer la galería del sitio web?

Si ___ No___

Sección Semiológica

1- ¿Opina usted que el diseño general del sitio web presenta un acercamiento acorde a lo que representa la Asociación Trasciende?

Si __ No__

2- Según su criterio la tipografía usada en el sitio web es:

b) Muy Legible b) Poco Legible c) Nada Legible

3- Según su criterio considera que los colores utilizados en sitio web para Asociación Trasciende están

b) Muy adecuados b) Poco adecuados c) Nada adecuados

4- Considera que por medio de las imágenes utilizadas en el sitio web los jóvenes se sentirán:

b) Muy identificados b) Poco identificados c) Nada identificados

5- ¿Considera que los elementos en el sitio web están?

b) Distribuidos adecuadamente b) Mal distribuidos

Sección Operativa

1-Considera que la diagramación del sitio web es

- a) Muy funcional b) Poco funcional c) Nada funcional

2- Según su criterio considera que el menú del sitio web es

- a) Muy funcional b) Poco funcional c) Nada funcional

3- Según su criterio en el sitio web, el acceso a la información de la Asociación Trasciende es

- a) Muy accesible b) Poco accesible c) Nada accesible

4- Según su criterio los elementos utilizados en el sitio web son:

- a) Muy funcionales b) Poco funcionales c) Nada funcionales

Observaciones:

B. Encuesta Web para grupo objetivo

Validación Proyecto

Tema Creación de un sitio web para dar a conocer los programas y actividades que se realiza en la Asociación Trasciende para los jóvenes guatemaltecos entre 12 y 30 años.

Antecedentes

La Asociación Guatemalteca de Artistas del Hip Hop, AGH TRASCLENDE, fue creada en 2009 por iniciativa de 7 jóvenes que se unieron para alcanzar una de sus sueños, contar con un espacio digno y seguro para desarrollarse y expresarse desde su propia perspectiva a través de la Cultura Hip Hop en Guatemala. Está integrada por una asamblea general, junta directiva y para su operatividad cuenta con una coordinación general, una coordinación administrativa y una coordinación de formación.

A través de TRASCLENDE se ha logrado tener una academia propia, donde cada semana alrededor de 500 jóvenes practican gratuitamente los diferentes elementos del Hip Hop, con maestros profesionales de cada elemento.

Los integrantes de la Asociación se están superando en el ámbito personal y profesional, incluyendo el acceso a diversas capacitaciones con temáticas como Educación Sexual, Prevención de Violencia, Adolecencia, Violencia hacia la mujer y Derechos Humanos. A partir de esto, se trabaja para alcanzar a más jóvenes, no sólo en la capital, sino también en los departamentos.

Entra a este web site (<http://estudio.com/trasciende/>) creado para Asociación Trasciende y responde lo siguiente.

***Obligatorio**

Género *

Nombre *

Edad *

¿Considera que es necesario la elaboración de un sitio web para dar a conocer los programas y actividades que se realizan en la asociación trasciende? *

si

no

¿Considera que es necesario investigar los conceptos básicos relacionados para el desarrollo de un sitio web en este proyecto? *

si

no

¿Considera que es necesario recopilar toda la información de la Asociación que permita reimpresor el sitio web? *

si

no

¿Considera necesario rediseñar el imagoipo de la Asociación Trasciende para transmitir la función de la misma? *

si

no

¿Considera usted que es necesario fotografíar al personal, instalaciones y actividades para reimpresor la galería del sitio web? *

si

no

¿Opina usted que el diseño general del sitio web presenta un acercamiento acorde a lo que representa la Asociación Trasciende? *

si

no

Según su criterio la tipografía usada en el sitio web es: *

Muy Legible

Poco Legible

Nada Legible

Según su criterio considera que los colores utilizados en sitio web para Asociación Trasciende están *

Muy Adecuados

Poco Adecuados

Nada Adecuados

Considera que por medio de las imágenes utilizadas en el sitio web los jóvenes se sentirán:

Muy Identificados

Poco Identificados

Nada Identificados

¿Considera que los elementos en el sitio web están? *

Distribuidos Adecuadamente

Mal Distribuidos

Considera que la diagramación del sitio web es *

Muy Funcional

Poco Funcional

Nada Funcional

Según su criterio considera que el menú del sitio web es *

Muy Funcional

Poco Funcional

Nada Funcional

Según su criterio en el sitio web, el acceso a la información de la Asociación Trasciende es

Muy Accesible

Poco Accesible

Nada Accesible

Según su criterio los elementos utilizados en el sitio web son: *

Muy Funcionales

Poco Funcionales

Nada Funcionales

Observaciones:

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google. 100% has terminado.

Con la herramienta de **Google Drive** Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Informar sobre abuso](#) - [Condiciones del servicio](#) - [Otras herramientas](#)

C. Enlace publicado por medio de la fanpage de Asociación Trasciende en Facebook para grupo objetivo.

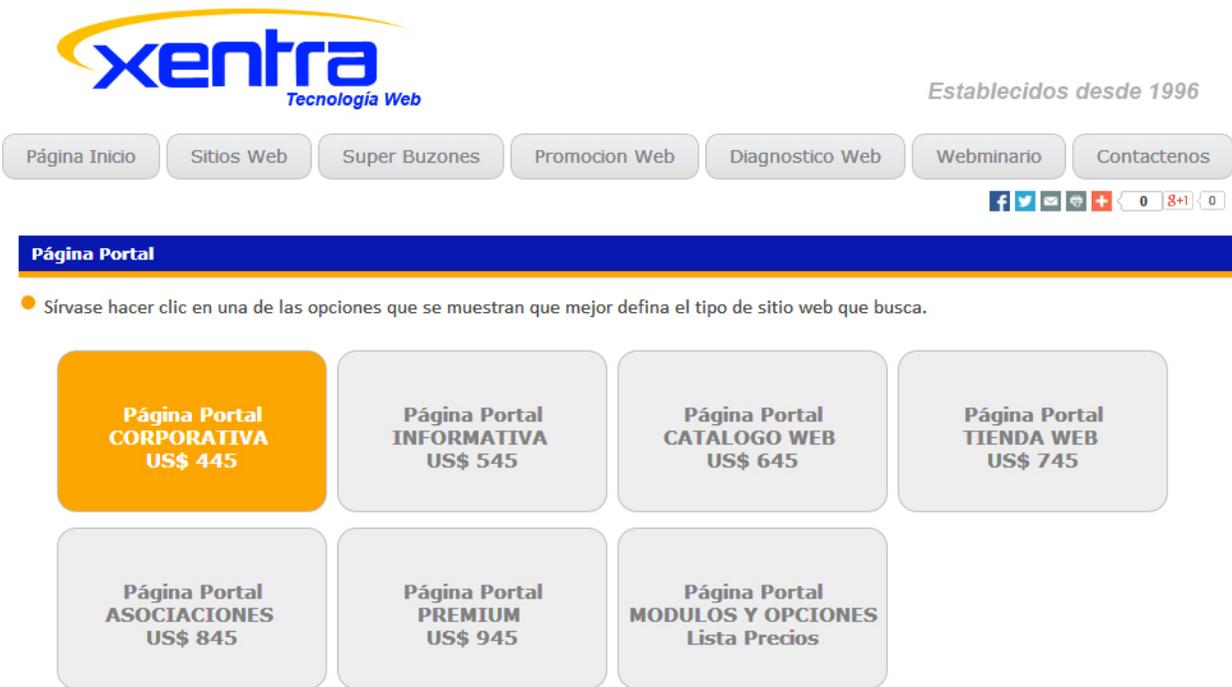


D. Enlace publicado a través de Twitter por Fernando Reynoso, Coordinador General de Asociación Trasciende para grupo objetivo.



E. Cotizaciones de creación de sitios web

1.



xentra
Tecnología Web

Establecidos desde 1996

Página Inicio | Sitios Web | Super Buzones | Promocion Web | Diagnostico Web | Webinarario | Contactenos

f t e + 0 8+1 0

Página Portal

- Sírvase hacer clic en una de las opciones que se muestran que mejor defina el tipo de sitio web que busca.

Página Portal CORPORATIVA US\$ 445	Página Portal INFORMATIVA US\$ 545	Página Portal CATALOGO WEB US\$ 645	Página Portal TIENDA WEB US\$ 745
Página Portal ASOCIACIONES US\$ 845	Página Portal PREMIUM US\$ 945	Página Portal MODULOS Y OPCIONES Lista Precios	

Sitios Web: Página Portal: CORPORATIVA : US\$ 445

Página Portal

La manera más completa, fácil y rápida de tener un sitio web.

Desde USD 445



2.



Páginas Web

Características	Plan Básico	Plan Avanzado	Plan Plus
Secciones incluídas	5	10	Ilimitadas
Edición de imágenes	✓	✓	✓
Galería de imágenes	✓	✓	✓
Cantidad de imágenes	15	Ilimitadas	Ilimitadas
Animación FLASH	✓	✓	✓
Sitio Automodificable	X	X	✓
Mantenimiento del sitio	✓	✓	✓
Registro de DOMINIO	✓	✓	✓
Hospedaje Web	✓	✓	✓
Capacidad en Disco	450 Mb	450 Mb	450 Mb
Cuentas de correo	8	8	8
Costo del Plan	\$ 2,900	\$ 3,900	\$ 4,900
Renovación anual	\$ 1,200	\$ 1,200	\$ 1,900

Se incluye un dominio con la extensión .com, .com.mx, .net y .org.
Se cotizará adicional un dominio con extensión .mx

3.



Descripción del sitio web:

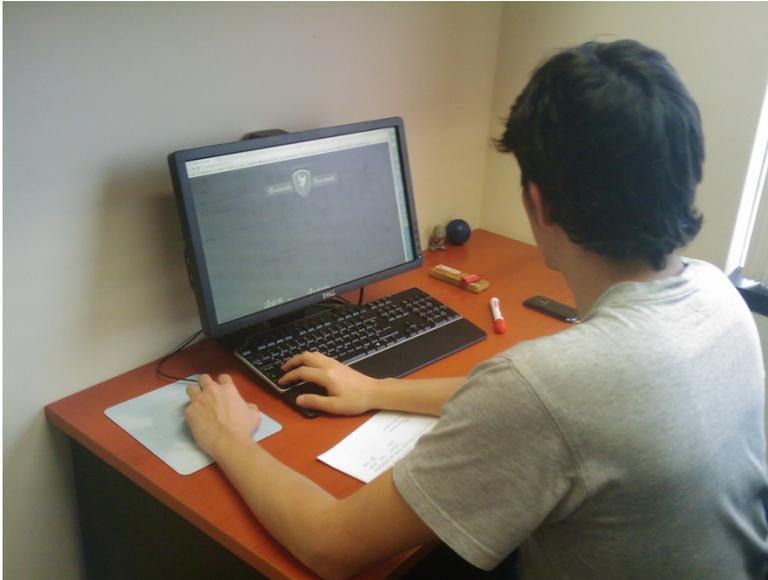
Diseño de sitio web con imagen Empresarial, 5 secciones internas, 1 formularios de contacto adicionales. Otras Secciones: Introducción al sitio, Sistema de noticias
Incluye también sin costo adicional:
-1 año de hospedaje servidores Windows -40 cuentas de email -1 año de dominio .com ó .net -Formulario de contacto personalizado (10 campos)

Tiempo de entrega: 7 días
Subtotal: \$389.00
Descuento por pago oportuno: \$27.23
Total(pago único): \$361.77

Pago anual de servicios al término del primer año: US\$53.00 para dominios .com y .net, US\$64.00 para dominios .com.mx

F. Fotografías Expertos, Cliente

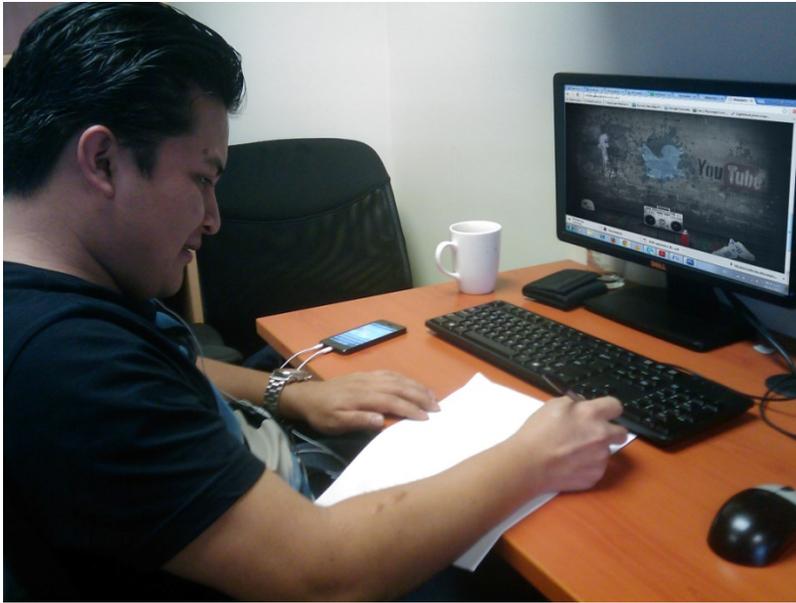
Fotografías proceso de Validación



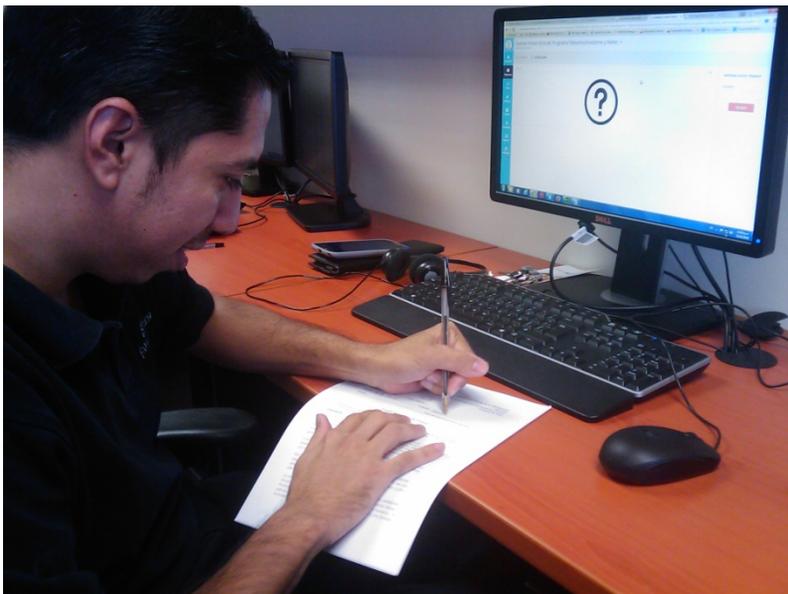
Ing. Abdias Estrada Rora



Ing. Juan Carlos Morales



Saúl Sánchez / Desarrollador Web



Ing. Milton Morales

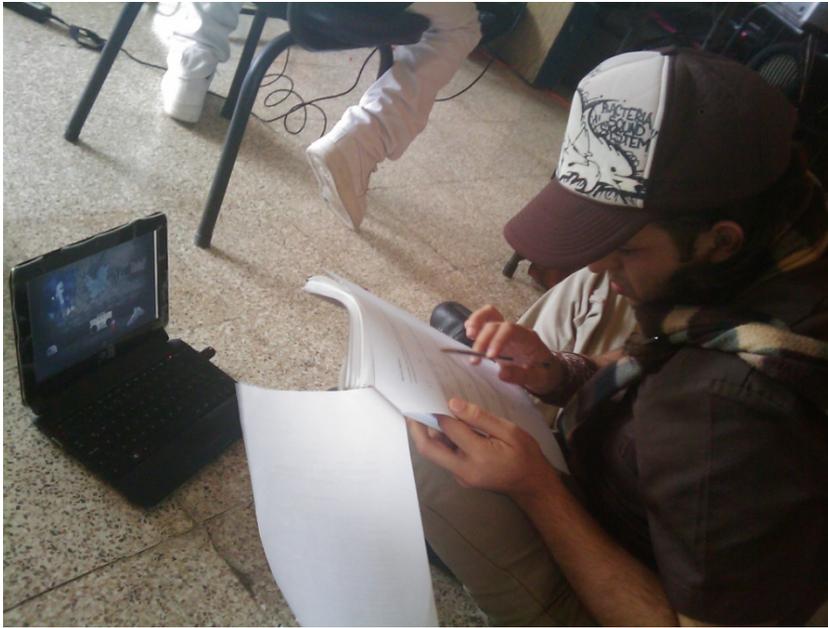


Ing. Carlos Quiroa



De izquierda a derecha: Ing. Carlos Quiroa, Ing. Abdías Estrada,

Ing. Milton Morales, Ing. Juan Carlos Morales, Desarrollador Web Saúl Sánchez



Fernando Reynoso, Coordinador General Asociación Trasciende

G. Imagen Corporativa y Material Publicitario





Domingo 23 de Mayo
Trasciende 12 calle 5-45 zona 1
Inicia: 1pm
Jueces:
B-boy Chorros MC. Mr.Fer B-boy Necko
Conducción:
MC EKISEKIS aka Señor Rima
Admisión:5 varas
En tornamesas:
DJ Doggy y Dj Fender





<http://luwselzupa.wordpress.com/>



Trasciende



Trasciende

**LA PRIMERA ACADEMIA DE HIP-HOP
EN CENTROAMERICA**

EN LA 12 CALLE 5-45 ZONA 1 (CIUDAD E GUATEMALA)

INAGURACION VIERNES 8 DE ENERO, 14:00HRS.

Primeras sesiones de: 04 al 13 de enero

Inicio de clases: 18 de enero

TEL: 39039887

Información / Inscríbete con:
Persa / Pablo
www.facebook.com/trasciende.guatemala

TODAVIA TENEMOS CUPOS



INSCRIPCIONES CLASES GRATUITAS

B-Boy, B-Girl y Hip Hop New Style
Lunes 23- Viernes 27 de Septiembre

6ta avenida 3-39 zona 1, Segundo y Tercer Nivel - Trasciende

Organizado
por :



Con el
apoyo de:



CELEBRANDO
10 AÑOS
PARA TIEMPO CREW

BATAJAS
3 CONTRA 3

TRASCIENDE (6ª. AVENIDA 3-39 ZONA 1, GUATEMALA)
14 DE DICIEMBRE 10:00 A.M.

BATALLAS-CIPHER-CONVERSATORIO
WORKSHOP(POWER MOVE-TOPROCK-FOOTWORK)
DJ(PREPARACIÓN DE SET Y GADGETS)

EN LAS TORNEAS RATAS MUERTAS
COLABORACION: 5 VARAS

