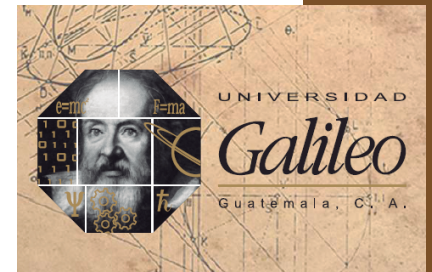




Facultad de Ciencias
de la Comunicación



UNIVERSIDAD GALILEO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Diseño de un sitio web para dar a conocer a la población guatemalteca
las actividades y proyectos de la FUNDACIÓN DEL NIÑO JESÚS
-FUNJESUS- Guatemala, Guatemala 2013.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

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

ELABORADO POR:

Jennifer Pamela Estrada González
08000245

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, 2013

Guatemala 15 de junio del 2012

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

Estimado licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado:

**DISEÑO DE UN SITIO WEB PARA DAR A CONOCER A LA POBLACIÓN
GUATEMALTECA LAS ACTIVIDADES Y PROYECTOS DE LA FUNDACIÓN
DEL NIÑO JESÚS -FUNJESUS- GUATEMALA, GUATEMALA 2013.**

Así mismo solicito que la Licda. Aura Lissette Pérez sea quien me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Jennifer Pamela Estrada González
08000245



Licda. Aura Lissette Pérez
Asesora



FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 23 de julio del 2012

Srita.
Jennifer Pamela Estrada González
Presente

Estimada Srita. Estrada:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE UN SITIO WEB PARA DAR A CONOCER A LA POBLACIÓN GUATEMALTECA LAS ACTIVIDADES Y PROYECTOS DE LA FUNDACIÓN DEL NIÑO JESÚS –FUNJESUS- GUATEMALA, GUATEMALA 2013**. Asimismo, se aprueba a la Licda. Aura Lissette Pérez como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación



UNIVERSIDAD
Galileo
Guatemala, C. A.

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 14 de enero de 2013

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

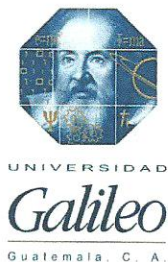
Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE UN SITIO WEB PARA DAR A CONOCER A LA POBLACIÓN GUATEMALTECA LAS ACTIVIDADES Y PROYECTOS DE LA FUNDACIÓN DEL NIÑO JESÚS –FUNJESUS- GUATEMALA, GUATEMALA 2013**. Presentado por la estudiante **Jennifer Pamela Estrada González** con número de carné **08000245**, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,


Licda. Aura Lissette Pérez
Asesora



FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 16 de mayo de 2013

Srita.
Jennifer Pamela Estrada González
Presente

Estimada Srita. Estrada:

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, 6 de junio de 2013.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente

Señor Decano:

Le informo que la tesis: ***DISEÑO DE UN SITIO WEB PARA DAR A CONOCER A LA POBLACIÓN GUATEMALTECA LAS ACTIVIDADES Y PROYECTOS DE LA FUNDACIÓN DEL NIÑO JESÚS – FUNJESUS- GUATEMALA, GUATEMALA 2013,*** de la estudiante Jennifer Pamela Estrada González, 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

Guatemala, 07 de junio del 2013

Srita.
Jennifer Pamela Estrada González
Presente

Estimada Srita. Estrada:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado **DISEÑO DE UN SITIO WEB PARA DAR A CONOCER A LA POBLACIÓN GUATEMALTECA LAS ACTIVIDADES Y PROYECTOS DE LA FUNDACIÓN DEL NIÑO JESÚS –FUNJESUS- GUATEMALA, GUATEMALA 2013**. Presentado por la estudiante **Jennifer Pamela Estrada González**, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,



Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Diseño de un sitio web para dar a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos del FUNDACIÓN DEL NIÑO JESÚS –FUNJESUS– Guatemala, Guatemala 2013.

Jennifer Pamela Estrada González

Universidad Galileo

Facultad de Ciencias de la Comunicación – FACOM

2013

AUTORIDADES DE UNIVERSIDAD GALILEO

Rector:

Dr. Eduardo SugerCofiño

Vicerrectora:

Dra. Mayra de Ramírez

Secretario General:

Lic. Jorge Retolaza

Decano Facultad de Ciencias de la Comunicación:

Lic. Leizer Kachler

Vicedecano Facultad de Ciencias de la Comunicación:

Lic. Rualdo Anzueto

Dedicatoria

Este proyecto de graduación está dedicado a todas las personas que forman parte importante de mi vida, y que han influido durante mi proceso educativo, especialmente:

A Dios, por haberme otorgado todas las bendiciones necesarias para poder empezar mi carrera y culminarla. Por su eterna misericordia y su infinito amor.

A mis padres Héctor Estrada y Griselda de Estrada, por su apoyo, amor y enseñanzas durante todos estos años. Sin su presencia en todo el proceso educativo, no podría haber alcanzado este maravilloso logro. Su guía espiritual y moral forman parte importante dentro de mi educación.

A toda mi familia, por estar pendiente de mi salud, mi desarrollo y mis logros.

Y a mis amistades que me rodearon en estos cinco años, y que día con día creyeron en mí, me impulsaron y me animaron a dar todo para triunfar.

Gracias a todas estas personas me he convertido en persona de bien, que enfrenta la vida sin miedo, ya que sabe que puede contar con ellos en cualquier situación.

Resumen

La organización FUNJESUS no cuenta con un sitio web que sirva como apoyo para dar a conocer a la población guatemalteca, sus actividades y proyectos actuales que llevan a cabo.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo:

Diseñar un sitio web para dar a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos de la FUNDACIÓN DEL NIÑO JESÚS –FUNJESUS- Guatemala, Guatemala 2013.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del grupo objetivo, conformado por adultos de 25 años en adelante, de género masculino y femenino, con estudios universitarios, con ingresos de Q. 12,000.00 anuales en adelante, con hábitos en familia, como ejemplo salidas a centros comerciales, con comportamiento reflexivo y con deseos altruistas y de voluntariado. También se tomó en cuenta la percepción de expertos en el área de comunicación y diseño.

El resultado obtenido fue que se logró cumplir con el objetivo general que se basa en diseñar un sitio web para dar a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos de la Fundación del Niños Jesús. Es presentada solo la información necesaria para que la fundación FUNJESÚS se dé a conocer. Se recomendó utilizar el nombre del sitio web constantemente en la etapa de lanzamiento, para obtener gran número de visitas desde el principio, para crear campaña de marketing de “boca en boca”. La Fundación puede iniciar con los seguidores que tiene en su página de Facebook, y luego crear una cuenta en Twitter, para expandirse.

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

ÍNDICE

CAPÍTULO I:

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

CAPÍTULO II: Problemática

2.1. Contexto.....	3
2.2. Requerimiento de comunicación y diseño.....	4
2.3. Justificación.....	4
2.3.1. Magnitud.....	5
2.3.2. Vulnerabilidad.....	5
2.3.3. Trascendencia.....	6
2.3.4. Factibilidad.....	6

CAPÍTULO III: Objetivos de diseño

3.1. Objetivo general.....	7
3.2. Objetivos específicos.....	7

CAPÍTULO IV: Marco de referencia

4.1. Información general del cliente.....	8
4.1.1. Organigrama.....	9
4.1.2. Información relevante.....	9
4.1.3. FODA.....	10
4.1.4. Brief	11

CAPÍTULO V: Definición del grupo objetivo

5.1. Perfil geográfico.....	14
5.2. Perfil demográfico.....	14
5.3. Perfil psicográfico.....	15
5.4. Perfil conductual.....	15

CAPÍTULO VI: Marco teórico

6.1. Conceptos fundamentales relacionados con el servicio.....	16
6.2. Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.....	35
6.3. Ciencias auxiliares, teorías y tendencias.....	70

CAPÍTULO VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1. Aplicación de la información obtenida en el Marco teórico.....	82
7.2. Conceptualización.....	84
7.2.1. Método.....	84
7.2.2. Definición del concepto.....	86
7.3. Bocetaje, retícula y propuesta preliminar.....	87
7.4. Tabla de requisitos.....	99

CAPÍTULO VIII: Validación técnica

8.1. Validación técnica.....	101
8.2. Población y muestreo.....	107
8.3. Método e instrumentos.....	107
8.4. Resultados e interpretación de resultados.....	108
8.5. Cambios en base a los resultados.....	122

CAPÍTULO IX: Propuesta gráfica final

9.1. Fundamentación.....	131
9.2. Propuesta gráfica final	132

CAPÍTULO X: Producción, reproducción y distribución

10.1. Plan de costos de elaboración.....	138
10.2. Plan de costos de producción.....	139
10.3. Plan de costos de reproducción.....	140
10.4. Plan de costos de distribución.....	140

10.5. Cuadro de resumen general de costos.....140

CAPÍTULO XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1. Conclusiones.....141

11.2. Recomendaciones.....142

CAPÍTULO XII: Conocimiento general

12. Conocimiento general.....143

CAPÍTULO XIII: Referencias

13. Referencias.....144

CAPÍTULO XIII: Anexos

13. Anexos.....147



CAPITULO I

introducción

INTRODUCCIÓN

La Fundación del Niño Jesús –FUNJESÚS– es una organización sin fines de lucro, que tiene como finalidad cuidar y desarrollar capacidades intelectuales y sociales en niños y jóvenes que sufrieron maltrato, abandono o abuso en algún momento de sus vidas. Esta organización se mantiene con donaciones y la ayuda económica de los padrinos. Realizan 3 ó 4 actividades y proyectos anuales para recaudar fondos para el hogar.

A partir de esta información se detectó la necesidad principal de la Fundación, que se basa en la falta de un sitio web en el que se den a conocer a los guatemaltecos las actividades y proyectos de la Fundación del Niño Jesús.

Determinada la problemática se presenta la solución al utilizar la Comunicación y el Diseño, para obtener así los objetivos principales del presente proyecto.

- Diseñar un sitio web para dar a conocer a la población guatemalteca sobre las actividades y proyectos de la Fundación del Niño Jesús.
- Crear un sitio que sea agradable a la vista, funcional y fácil de manejar.
- Recaudar información del maltrato infantil para realizar un sitio con información completa.
- Realizar una galería de fotos para dar a conocer, de manera visual, un poco más de la Fundación.

Como parte de la elaboración del proyecto se debe llevar a cabo una investigación y recaudación de información de la organización, al igual que la información relacionada con comunicación y diseño. Es necesaria la información de las ciencias auxiliares, siendo en este caso: Semiología, Sociología, Psicología, Teología, etc.

La metodología que se utilizará en el trabajo consiste en la determinación del concepto, que servirá como base para la parte gráfica del proyecto.



Se realizan los bocetos de propuestas preliminares para presentárselas al cliente. A partir de este proceso se realizan las propuestas digitales.

Para obtener una pieza de diseño con adecuada funcionalidad y asegurar el cumplimiento de los objetivos, se realiza una validación técnica a tres diferentes grupos: cliente, grupo de expertos y grupo objetivo. La herramienta para la validación técnica es una encuesta, tomando como muestra a 58 personas.

Según la validación, el 100% de los encuestados considera que sí es necesario diseñar un sitio web en el que se dé a conocer a la población guatemalteca, las actividades y proyectos de la Fundación del Niño Jesús. Al igual que piensan que el diseño del sitio web mantiene la misma línea de diseño en todas las páginas.

Recopilada toda la información del proyecto se puede concluir que los objetivos trazados se cumplieron a cabalidad al poner en práctica los principios que la comunicación y el diseño establecen. A través de la realización de un medio de comunicación se logró dar a conocer información relevante de la Fundación. Además, se consideró la elaboración de un sitio web llamativo, funcional y de fácil navegación.



CAPITULO II

problemática

PROBLEMÁTICA

La Fundación del Niño Jesús –FUNJESUS- es una organización sin fines de lucro, que tiene como objetivo el cuidado de niños y jóvenes víctimas de maltrato, abandono o abuso. Al discutir los problemas que afronta FUNJESUS, se detectó que no cuenta con un sitio web que sirva como apoyo para dar a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos de la Fundación del Niño Jesús.

Al carecer de un sitio web, no se puede informar a la población y a los posibles voluntarios y donantes sobre las actividades y proyectos actuales de la Fundación del Niño Jesús.

Por lo tanto, se trabajará un sitio web para la organización FUNJESUS, para que sirva de herramienta de apoyo para comunicar todas las actividades y proyectos que desarrolla la organización para el beneficio de los niños del hogar.

2.1 Contexto

FUNJESUS es una organización sin fines de lucro que se dedica al cuidado de 33 niños y jóvenes que fueron víctimas de maltrato, abandono o abuso en algún momento de sus vidas.

La organización, además del cuidado, se preocupa por la educación integral de los niños, formada por cinco ramas, siendo estas, la educación en valores espirituales, valores académicos, valores artísticos, valores deportivos y aprendizaje del idioma inglés.

Actualmente FUNJESUS se sostiene por las donaciones económicas o de especies, que reciben constantemente de donadores individuales, familias o empresa, y por la elaboración de actividades y proyectos mensuales que representan ingresos para la organización.

Al revisar el tema con el cliente, se concluyó que FUNJESUS no cuenta con herramienta digital que comunique de forma creativa y llamativa todas las actividades y proyectos que realizan durante todo el año.

Por esta razón, el cliente solicita desarrollar un sitio web que explique de forma gráfica y escrita, cada una de las actividades y/o proyectos que implementa la Fundación del Niño Jesús, con el fin de informar a la población guatemalteca y, por consiguiente, interesar a los posibles voluntarios y donantes a apoyar a la Fundación.

2.2 Requerimiento de comunicación y diseño

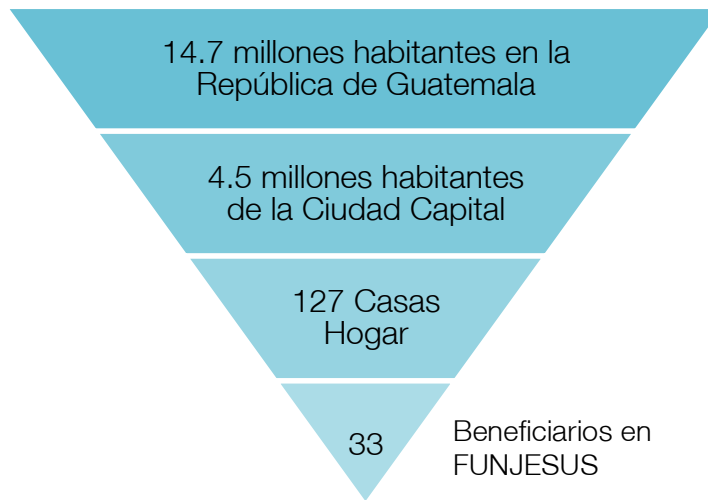
La organización FUNJESUS no cuenta con sitio web que sirva como apoyo para dar a conocer a la población guatemalteca sus actividades y proyectos actuales que llevan a cabo.

2.3 Justificación

Esta problemática tendrá solución por medio de la comunicación y diseño, siendo esta una herramienta importante para la realización de un sitio web. “Diseño de un sitio web para dar a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos de la FUNDACIÓN DEL NIÑO JESÚS –FUNJESUS- Guatemala, Guatemala 2013.”

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

2.3.1 Magnitud



Este proyecto tiene trascendencia de 100%, ya que alcanza a la población guatemalteca.

Según el Instituto Nacional de Estadística Guatemala C.A. (INE) la República de Guatemala cuenta con un promedio de 14.7 millones de habitantes, de los que 4.5 millones se encuentran en la Ciudad Capital de Guatemala.

La Ciudad de Guatemala cuenta con un promedio de 127 casas hogares, pero según el Consejo Nacional de Adopciones (CNA) solo 9 están autorizadas.

La Fundación del Niño Jesús cuenta actualmente con 33 menores de edad, bajo su protección.

2.3.2 Vulnerabilidad

La organización FUNJESÚS, al no contar con un sitio web que comuniquen de forma clara y llamativa, acerca de las actividades y proyectos que realizan, no despierta el interés de los guatemaltecos en apoyar a la misma.

Este sitio web tendrá la función de informar de forma clara y creativa a la población guatemalteca, acerca de las actividades y proyectos que se desarrollan en FUNJESUS.

2.3.3 Trascendencia

La elaboración de un sitio web en el que se presente información de las actividades y proyectos que realiza la organización FUNJESUS, disminuirá el desconocimiento de la población guatemalteca sobre como contribuir con la Fundación del Niño Jesús para mantener en óptimas condiciones a los niños del hogar.

El conocimiento de las labores que realiza FUNJESUS se espera tenga efecto positivo entre la población guatemalteca, creando interés en involucrarse en cada una de las actividades y proyectos de esta organización para apoyar, ya sea a través de voluntariado o donaciones.

2.3.4 Factibilidad

El proyecto de graduación sí es factible, ya que cuenta con los recursos siguientes:

Recurso Humano

Apoyo de personal administrativo, asistentes que proporcionen información para desarrollar este proyecto.

Recurso Organizacional

Se cuenta con la aprobación de la directora de FUNJESUS, Vanesa de González, para elaborar el sitio web.

Recurso Tecnológico

La profesional de Comunicación y Diseño Jennifer Pamela Estrada González, cuenta con el equipo y el software necesario para diseñar el sitio web.

Recurso Económico

FUNJESUS cuenta con el presupuesto de Q.1,000.00 anuales para la obtención del hosting y dominio, y para darle mantenimiento al sitio



CAPITULO III

objetivos de diseño

OBJETIVOS DEL DISEÑO

3.1 Objetivo General

Diseñar un sitio web para dar a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos de la FUNDACIÓN DEL NIÑO JESÚS –FUNJESUS.

3.2 Objetivos específicos

1. Investigar acerca del diseño y diagramación de un sitio web, antes de la elaboración del proyecto para realizar el diseño según las tendencias web, y obtener una diagramación funcional y de fácil navegación para los visitantes del sitio.
2. Recopilar información acerca de cómo FUNJESUS beneficia a los niños y jóvenes que han sufrido abuso, maltrato o abandono infantil, colocándola en el sitio web y para informar a los visitantes acerca del tema.
3. Elaborar una galería de fotos de los beneficiados para ilustrar visualmente las diferentes actividades y proyectos que realiza la Fundación del Niño Jesús.



CAPITULO IV

marco de referencia

MARCO DE REFERENCIA

4.1 Información general del cliente:

Nombre de la organización:

Fundación del Niño Jesús (FUNJESÚS)

Ubicación:

10 av. A 12-07 z. 14, Colonia las Conchas

Teléfono:

23333659

Directora de la organización:

Vanesa de González

Licenciada en Psicoterapia Familiar

Celular: 47684095

Misión:

Proveer a los niños con todo lo que por derecho les corresponde, dándoles un hogar, alimentación, amor y educación integral basada en valores católicos, cristianos.

Visión:

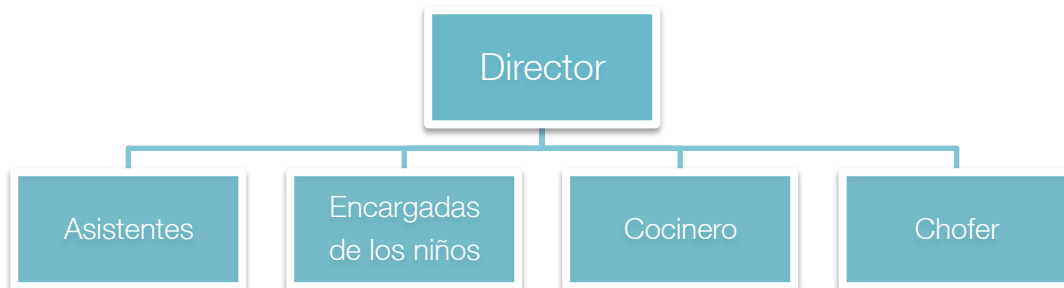
Formar discípulos de Jesús, verdaderos líderes que saquen adelante a Guatemala.

Objetivos específicos de la organización:

- Formar discípulos de Jesús, colaboradores del Reino de Dios
- Formar hombres y mujeres que vivan íntegramente en los valores de Dios.
- Formar profesionales intachables que hagan de Guatemala, un país grande, próspero y de paz.

- Proporcionar a los niños con las herramientas necesarios para que desarrollen salud mental e interior en sus vidas, para que puedan TRASCENDER en todo lo que hagan.

4.1.1 Organigrama



4.1.2 Información relevante del cliente

Educación Integral

La organización FUNJESUS constituye los valores espirituales y académicos en la educación de los niños.

Valores Espirituales

La educación de los niños de FUNJESUS está basada en los valores y principios cristianos en la fe católica. Asisten a retiros y a actividades católicas. Van a la Santa Misa todos los domingos. Asisten a colegio católico.

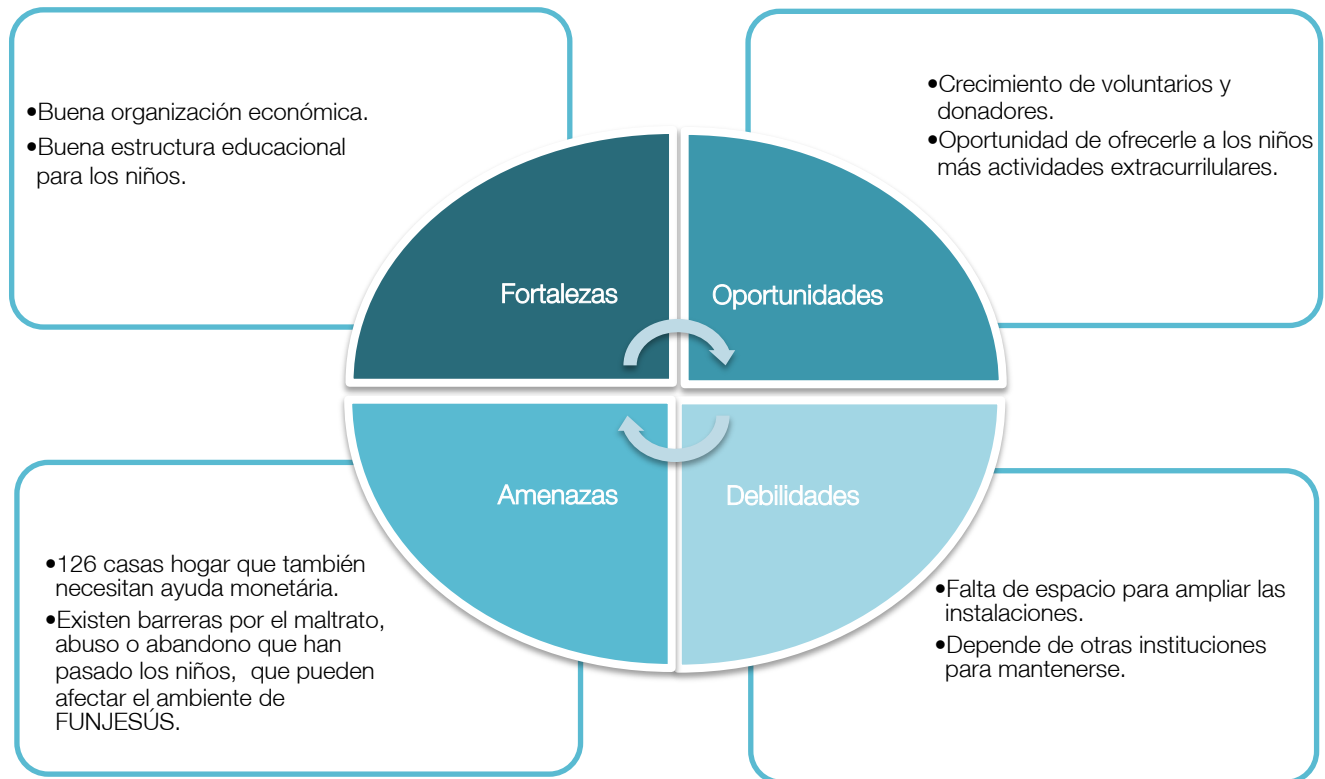
Valores Académicos

Los niños y jóvenes de FUNJESUS asisten al colegio y realizan actividades extracurriculares artísticas, deportivas y aprendizaje de un segundo idioma.

¿Cómo se sostiene el hogar?

El hogar se sostiene, gracias a donadores de recursos económicos y alimenticios, también por los padrinos y por 4 a 6 actividades anuales que organiza la dirección FUNJESUS.

4.1.3 FODA



4.1.4 Brief

DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre del estudiante: Pamela Estrada
No. Carné: 08000245
Celular: 42795765
Email: pamestgon@gmail.com
Proyecto: Diseño de un sitio web para dar a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos del FUNDACIÓN DEL NIÑO JESÚS –FUNJESUS- Guatemala, Guatemala 2013.

DATOS DEL CLIENTE

Nombre del cliente (empresa): Fundación del Niño Jesús.	
Dirección: 10 av. A 12-07 z. 14, Colonia las Conchas	
Email: vanedejesus@yahoo.com	Tel: 23333659
Contacto: Vanesa de González	Celular: 47684095
Antecedentes: La Fundación del Niño Jesús –FUNJESUS- sin fines de lucro, que tiene como objetivo el cuidado de niños y jóvenes víctimas de maltrato, abandono o abuso.	
Oportunidad identificada: FUNJESUS no cuenta con un sitio web que sirva como apoyo para dar a conocer a la población guatemalteca, las actividades y proyectos de la Fundación del Niño Jesús.	
Misión: Proveer a los niños con todo lo que por derecho les corresponde, dándoles un hogar, alimentación, amor y educación integral basada en valores católicos, cristianos.	
Visión: Formar discípulos de Jesús, verdaderos líderes que saquen adelante a Guatemala.	

Delimitación geográfica: Ciudad de Guatemala.

Grupo objetivo: Jóvenes o adultos de 25 años en adelante, con nivel socio-económico entre C, C+, B y A. Profesionales que busquen instituciones o fundaciones sociales, que puedan ayudar económicamente.

Principal beneficio al grupo objetivo: Formar parte de los donadores o padrinos de FUNJESÚS.

Competencia:

- Casa Hogar Nuestra Señora de la Piedad
- Hogar de niños Luz de María
- Casa Hogar FundaNiño
- Casa de Sion
- Hogar Luz de la Virgen de Fátima
- Hogar Miguel Magone

Posicionamiento: La Fundación del Niño Jesús es una organización que se dedica al cuidado de niños que han sufrido de maltrato o abandono, proporcionándoles las herramientas necesarias para desarrollarse como guatemaltecos de éxito, todo fomentado en valores católicos.

Factores de diferenciación: FUNJESÚS no alberga a tantos niños, por lo que puede atenderlos con más dedicación.

Objetivo de mercadeo: incrementar conocimiento sobre la fundación dentro de la población guatemalteca, para generar mayor apoyo económico y de voluntariado.

Objetivo de comunicación: Dar a conocer las actividades y proyectos que realiza la organización – FUNJESUS- , durante el año.

Mensajes claves a comunicar:

- Nos puedes ayudar donando.
- Se parte de nuestra familia.

Estrategia de comunicación: Mostrar un diseño llamativo e interactivo, que llame la atención del visitante del sitio.

Reto del diseño y trascendencia: Crear un sitio web llamativo y funcional para dar a conocer las actividades y proyectos de la organización FUNJESÚS.

Materiales a realizar: Sitio web con:

- Página de inicio“.
- Página de “¿Quiénes somos? “.
- Página de “Galería de fotos“.
- Página de “Actividades y proyectos“.
- Página de “Contáctanos“.

Presupuesto:

Costos de elaboración	Q.5,060.58
Costos de producción	Q.798.67
Costos de reproducción	Q.1,000.00
Costos de distribución	Q.0.00
TOTAL	Q. 6,859.25

LOGOTIPO





CAPITULO V

definición grupo objetivo

DEFINICIÓN DEL GRUPO OBJETIVO

5.1 Perfil geográfico*

Región:	República de Guatemala.
Tamaño del país:	108,889 Kilómetros cuadrados.
Densidad poblacional en la república:	14, 361,666
Densidad poblacional en el Departamento de Guatemala:	3, 103,685.
Clima:	En las tierras altas, donde se concentra la mayor parte de la población, los días son cálidos y las noches frías. En las tierras bajas, cálido y húmedo. La temperatura tiene promedio anual de 20°C. La estación de lluvias se presenta entre mayo y noviembre. La ciudad de Guatemala recibe precipitaciones cerca de 1.320 mm de promedio anual.

5.2 Perfil demográfico

Edad:	25 años – en adelante
Género:	Femenino y masculino
Ciclo de vida:	Jóvenes o adultos solteros, casados con o sin hijos.
Nacionalidad:	Guatemaltecos y extranjeros
Educación:	Superior, licenciatura, maestría
Nivel socio-económico:	A, B, C+, C
Ingresos:	Q12, 000.00 – en adelante
Ocupación:	Profesionales, directores, ejecutivo de alto nivel, ejecutivos de nivel medio, comerciante.

*Fuente: Multivex Sigma, S.A.

5.3 Perfil psicográfico

El estilo de vida del grupo objetivo del proyecto es principalmente de carácter emprendedor. Son profesionales líderes, independientes, con espíritu de progreso.

En sus tiempos libres frecuentan los centros comerciales, cines, parques temáticos locales o realizan viajes al exterior.

5.3 Perfil conductual

Su comportamiento, la mayoría de veces, es reflexivo y de conciencia hacia la situación actual de Guatemala.

Les gusta dar su tiempo para realizar voluntariado, y ayudar a instituciones económicamente o con víveres.

Son personas exitosas que tienen gran sentido altruista y se interesan por el bienestar de otros, especialmente de los más necesitados.



CAPITULO VI

marco teórico

MARCO TEÓRICO

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el servicio:

6.1.1 Hogar de niños

El término hogar es utilizado corrientemente por las personas para denominar el lugar donde viven y que está estrechamente relacionado con sensación de seguridad, confort, pertenencia y calma. Esto nos da a entender que el término hogar está relacionado con un sentimiento.

Por esta situación es que los lugares a los que se destinan los niños huérfanos o los ancianos se denominan como hogares de crianza y retiro, para imprimirles de alguna manera la misma sensación de familiaridad, y recrear el ambiente acogedor que resulta del hogar que supieron alguna vez ocupar o al que anhelan ir algún día, en el caso de los niños.

En estos lugares los niños y los ancianos suelen estar acompañados por maestros, psicólogos, enfermeros, médicos que se encargan de su cuidado, su aprendizaje y control, además suelen estar diseñados y ambientados como auténtico hogar.

Se denomina así a los lugares, generalmente un hogar conformado ya por una pareja e hijos, al que se destinan niños abandonados por sus padres biológicos, para que hasta que se les encuentre un destino final a través de la adopción, puedan recibir el amor y desarrollarse en el contexto de una familia.

Ejemplo:



Ilustración: <http://www.definicionabc.com/social/hogar.php>

6.1.2 Organización

El término organización presenta dos referencias básicas. Por un lado, la palabra organización se utiliza para referirse a la acción o resultado de organizar u organizarse.

Y por otro lado, se designa con el término de organización a aquel sistema diseñado para alcanzar satisfactoriamente determinados objetivos o metas, en tanto, estos sistemas pueden, a su vez, estar conformados por otros subsistemas relacionados que cumplen funciones específicas.

En otras palabras, una organización es cualquier grupo social conformado por personas, una serie de tareas y una administración, que interactúan en el marco de una estructura sistemática con la meta de cumplir con ciertos objetivos propuestos.

Entre las varias características que distinguen a una organización se cuentan: conjunto de personas con recursos, objetivos asignados, normas y orden jerárquico establecido, satisfacción de necesidades, producción o venta de bienes o servicios, transmisión de cultura, generación de trabajo, creación, conservación y transmisión de conocimiento, entre otras.

Por otra parte, las organizaciones pueden ser clasificadas de acuerdo a los siguientes criterios: por su finalidad (con fin de lucro y sin fin de lucro), por su estructura (formales e informales), por su tamaño (pequeña, mediana, grande, micro emprendimiento), por su localización (multinacional, regional, nacional), por su tipo de producción (bienes o servicios), por el tipo de propiedad (privada, pública o mixta), por el grado de integración que presenta (totalmente integrada o parcialmente integrada) y por su actitud frente a los cambios (rígida o flexible).

Los dos tipos más comunes de organización que se dan en casi todas las comunidades son las organizaciones civiles, que son aquellas agrupaciones ciudadanas creadas para cubrir alguna necesidad social, como ser los partidos políticos, las ONGs, sindicatos, clubes, entre otras. Y las organizaciones gubernamentales, que son aquellas creadas por el Estado para desarrollar algún tipo de tarea social y que están dirigidas por el gobierno en función y financiadas a través de fondos públicos.

Ejemplo:



Ilustración: <http://www.definicionabc.com/social/organizacion.php>

6.1.3 Niñez

Se designa con el término de Niñez a aquel período de la vida humana que se extiende desde el nacimiento del individuo hasta la llegada de la pubertad, entre los 11 y 12 años, cuando se dará paso a otra etapa de la vida.

La niñez resulta ser el momento de la vida de las personas en la que se crece más, a pasos agigantados se podría decir, ya que son prácticamente constantes los cambios físicos que se van desarrollando durante la misma y se encuentra conformada por tres etapas: lactancia, primera infancia y segunda infancia.

En tanto y tal como mencionamos, el desarrollo, tanto físico, motor, como cognitivo, irán con mucha celeridad, observándose diferentes cambios que mencionaremos a continuación:

En cuanto a la parte física, el aumento del peso será de aproximadamente dos kilos por año, con lo que el peso aproximado será de entre 12 y 15 kilos. La talla aumenta entre 7 y 13cm. cada año. Si bien la postura será erecta, todavía no se han desarrollado los músculos del abdomen, entonces, este permanece con aspecto de globo aún.

La frecuencia con la que respira un niño es más lenta y regular que la de un adulto y su temperatura corporal dependerá del ambiente en el que se halle, sus emociones y la actividad que esté realizando. El cerebro todavía no alcanzó su máximo desarrollo, encontrándose en 80%.

Respecto de los movimientos que ya es capaz de hacer el individuo en la niñez, se cuentan: caminar alrededor de obstáculos, disponerse en cuclillas por más tiempo, subir escaleras, balancearse en un pie, lanzar objetos sin perder el equilibrio, trepar a ciertas alturas.

Y en la parte concerniente a su disposición cognitiva y de habla, en esta etapa, el niño, ya empleará los objetos con un propósito, hará clasificaciones simples, disfruta de la lectura de historias, reconoce que con el lenguaje capta la atención de sus mayores, imita las palabras que escucha, posee un vocabulario de entre 50 y 100 palabras, y juega.

Históricamente el concepto de niñez ha variado a lo largo de la historia, así como también en los diferentes espacios socioculturales. No sólo han variado los límites de edad por los

que se considera “niño” a un sujeto, sino que también se han transformado los derechos y las necesidades de tales individuos, así también las responsabilidades del conjunto de la sociedad para con ellos.

Ejemplo:



Ilustración: <http://www.definicionabc.com/general/ninez.php>

6.1.4 Jesús

Jesús de Nazaret, también conocido como Jesucristo o Cristo, vivió a comienzos del siglo I en las regiones de Galilea y Judea (en el actual Israel) y murió en Jerusalén en torno al año 30.

Es, para algunas religiones como el catolicismo, el hijo de Dios que vino al mundo a redimir a los hombres de sus pecados, por lo que fue crucificado y resucitó al tercer día. Para la religión islámica, Jesús, fue uno de los más importantes profetas, y es uno de los personajes que ha ejercido mayor influencia en la cultura occidental.

Durante su tiempo en este mundo, Jesús proclamó que tenía poder para perdonar los pecados, echar los demonios y de determinar el destino eternal de personas. En otras palabras, se declaró ser Dios mismo. El conocimiento actual que se tiene de la vida de Jesucristo está plasmado en los cuatro evangelios recogidos en la Biblia, pero fueron

escritos, como mínimo, 30 ó 40 años después de su muerte y tienen finalidad primordialmente catequética.

Los primeros textos escritos conservados en que se menciona a Jesús de Nazaret son las siete epístolas de Pablo de Tarso hoy consideradas auténticas (1 Tesalonicenses, Filipenses, Gálatas, 1 Corintios, 2 Corintios, Romanos y Filemón), escritas entre los años 50 y 60. Sin embargo, Pablo no conoció a Jesús, que se le apareció, según él mismo, tras la resurrección, y su testimonio acerca de él se limita a los dos hechos: su muerte en la cruz y su resurrección.

La figura de Jesucristo y su mensaje siguen estando muy presentes en el mundo actual, especialmente en Occidente. Aunque no sea aceptado como principio de fe, es indiscutible su influencia al punto de poder marcar un elemento histórico tan importante como el inicio del calendario. Además, en todo el mundo se celebra su nacimiento y se conmemora su muerte y resurrección. Sin duda, es uno de los hombres que más ha influido en la historia del mundo.

Ejemplo:



Ilustración: <http://imagenesdejesus.info/imagenes-de-jesus-en-la-cruz/>

6.1.5 Fundación

Fundación es una organización sin fin de lucro que, por voluntad de sus creadores, tiene afectado de modo duradero su patrimonio a la realización de fines de interés general y cuyos beneficiarios son colectividades genéricas de personas.

Otra definición podría ser la siguiente: aquella organización dotada de personalidad jurídica privada que se caracteriza por perseguir, sin ánimo de lucro, fines de interés general a favor de un colectivo genérico de beneficiarios.

La fundación es un patrimonio empleado a un fin. Se trata de una organización creada para el destino de un patrimonio, con lo que se da más preeminencia al apartado personal que al patrimonial. El órgano de gestión es su Patronato.

Estas deben enmarcarse dentro de unos fines de interés general, entre los que pueden encontrarse, los de defensa de los derechos humanos, de las víctimas del terrorismo y actos violentos, asistencia social e inclusión social, cívicos, educativos, culturales, científicos, deportivos, sanitarios, laborales, de fortalecimiento institucional, de cooperación para el desarrollo, de promoción del voluntariado, de promoción de la acción social, de defensa del medio ambiente, de fomento de la economía social, de promoción y atención a las personas en riesgo de exclusión social, de promoción y atención a las personas en riesgo de exclusión por razones físicas, sociales o culturales, de promoción de los valores constitucionales y defensa de los principios democráticos, de fomento de la tolerancia, de desarrollo de la sociedad de la información, o de investigación científica y desarrollo tecnológico (como es el caso de la Fundación OESA).

Las fundaciones se rigen por la voluntad del fundador, por sus estatutos y, en todo caso, por la Ley.

Ejemplo: Fundación Infantil Ronald McDonald Guatemala.



Ilustración: http://www.mensajesguatemala.com/fundacion_mcdonalds/

6.1.6 Abuso

Abuso es algún tipo de daño que puede ser tanto físico como psíquico y que, generalmente, tiene lugar y razón de ser gracias al poder que la persona que provoca o materializa el abuso, tiene sobre aquella a quien se lo produce, ya sea por una superioridad material que lo protege y le da esa fuerza sobre el otro, o bien por la sistemática amenaza de que algo malo le va a ocurrir sino accede a ese accionar abusivo.

En muchos casos, el abuso, suele ser uno de los principales factores de traumas futuros por el daño y la culpa que encierra en sí el abuso y que impide su exteriorización tanto por vergüenza como por temor.

En tanto, el abuso, tiene distintas modalidades, que aunque diversas, TODAS, ciertamente, dejarán una enorme huella en la persona que las padece.

Está el abuso físico, el sexual, emocional y de autoridad.

El físico, como el sexual, es el más visible y comprobable a la hora de castigar a los responsables, ya que implica una concreta herida física no accidental, en el caso del físico que puede ser el recurrente maltrato doméstico en una pareja, del hombre hacia la mujer, por ejemplo y el sexual que es cuando se somete a alguien a un contacto sexual sin

consentimiento. Este se puede dar de un adulto a un menor, entre adultos o incluso entre menores. El de un adulto a un menor es uno de los abusos sexuales más comunes que podemos ver hoy en día, son recurrentes las crónicas de los diarios que nos dan cuenta de la existencia de redes que fomentan la producción de pornografía infantil.

El abuso emocional es aquel que no se produce con un único accionar concreto como en el caso del sexual puede ser obligar a un menor a tener sexo, sino que tiene que ver con la observación de una recurrente conducta de rechazo, demostración de vergüenza, degradación, inflexión de terror de un adulto a menor también y que por supuesto tendrá un determinante impacto en el desarrollo emocional y social de este, desembocando probablemente en miedo, ansiedad, asilamiento, depresión entre otros.

Y el último tipo de abuso que nos queda, para cerrar el concepto que nos ocupa, es el abuso de autoridad y que es básicamente el que se ejerce desde una posición de autoridad, como puede ser el caso de un policía que arresta a una persona sin ningún tipo de causa. Este suele ser muy común en países dictatoriales, en los que prima la opresión y el recorte de la libertad para lograr mejor sometimiento de la sociedad.

Ejemplo de abuso de poder:



Ilustración: <http://www.definicionabc.com/derecho/abuso-de-poder.php>

6.1.7 Abandono

La noción de abandono hace referencia al acto de dejar de lado o descuidar cualquier elemento, persona o derecho que se considere posesión o responsabilidad de otro individuo. El abandono puede ser utilizado en el ámbito legal o en diferentes espacios y situaciones de la vida cotidiana, conllevando algunos de los posibles abandonos mayor gravedad que otros.

Si se entiende desde el punto de vista legal, el abandono siempre hará referencia al descuido de una persona o un bien a manos de otra. En este sentido, el abandono implica que otro individuo puede sufrir daño como consecuencia de tal acto de abandono y por tanto la situación debe ser resuelta de manera legal o judicial. Cuando se habla de abandono en este ámbito, por lo general se hace referencia al abandono que puede cometer un padre con sus hijos, una persona responsable con aquella persona a quien debe cuidar (tal como un maestro con su alumno, un médico con su paciente). El abandono, sin embargo, puede no ser siempre físico si no en muchos casos moral o psicológico.

El término abandono puede ser aplicado para un sinnúmero de situaciones en las que el punto de vista legal no tiene incumbencia. En este sentido, abandono se entiende como el simple dejar de lado a elementos o estructuras de pensamiento, de creencias o de sentimientos que habían estado presentes hasta ese momento. En tal sentido, el abandono de creencias religiosas, de ideologías o de sentimientos hacia una persona son fenómenos comunes para el ser humano y estos no implican necesariamente que se esté cometiendo un delito o que la situación deba ser resuelta de manera legal.

Ejemplo:



Ilustración: <http://www.definicionabc.com/general/abandono.php>

6.1.8 Maltrato físico

El maltrato físico infantil o trauma infantil no accidental se refiere a fracturas y otros signos de lesión que ocurren cuando se golpea a un niño con ira.

Los signos físicos de maltrato infantil solían denominarse síndrome del niño maltratado. Este síndrome se refiere a múltiples fracturas que ocurren en momentos diferentes en niños demasiado pequeños como para haberlas sufrido a raíz de un accidente. La definición del maltrato infantil se ha expandido.

El maltrato físico tiende a ocurrir en momentos de gran estrés. Muchas personas que infligen maltrato físico también fueron maltratadas en su infancia y, como resultado, a menudo no se dan cuenta de que el maltrato no es la forma apropiada de disciplina.

Las personas que maltratan físicamente, a menudo, también tienen muy poca capacidad de controlar sus impulsos, lo cual impide que piensen en lo que sucede como resultado de sus acciones.

La tasa de maltrato infantil es bastante alta y la forma más común es el abandono.

Los mayores factores de riesgo que predisponen al maltrato infantil abarcan:

- Alcoholismo.
- Drogadicción.
- Ser padre o madre soltera.
- Falta de educación.
- Pobreza.

Sin embargo, es importante destacar que los casos de maltrato infantil se encuentran en toda clase social u origen étnico. Es imposible diferenciar entre maltratadores y no maltratadores por su apariencia u origen.

Ejemplo:



Ilustración: <http://tsistemicafamiliar.blogspot.com/>

6.1.9 Maltrato psicológico

El maltrato psicológico se basa en comportamientos intencionados, ejecutados desde una posición de poder y encaminados a desvalorizar, producir daño psíquico, destruir la autoestima y reducir la confianza personal. Su padecimiento lleva a la despersonalización, al mismo tiempo que genera dependencia hacia la persona que los inflige. El maltratador

se vale para ello de insultos, acusaciones, amenazas, críticas destructivas, gritos, manipulaciones, silencios, refunfuños, indiferencias, frialdades y desprecios.

En el maltratador psicológico no se usa la fuerza de las manos o piernas, no se utiliza objetos para golpear, no se agrede sexualmente. Su violencia tiene el mismo objetivo que la aplicada por medios físicos, anular y dominar a la víctima, pero sus recursos son distintos.

Estos ataques sutiles, no son tan visibles ni manifiestos como los físicos. De hecho, en muchas ocasiones la propia víctima no es consciente de ellos hasta que sufre una agresión corporal, pero sus consecuencias pueden ser más graves y duraderas con el tiempo.

Las agresiones continuadas, tanto verbales como no verbales (el silencio, la indiferencia, la frialdad, los gestos...), crean una relación siniestra de codependencia entre el maltratador y la víctima. Ambos terminan necesiándose. La víctima porque estando sola siente que no es nadie y el miedo y la angustia la paralizan; y el que maltrata, porque se siente que es alguien a través de la dominación que ejerce. La situación de codependencia es tal que la víctima termina protegiendo y disculpando al maltratador. Recorre hasta ahí un proceso destructivo en el que va perdiendo la confianza en sí misma y la capacidad de respuesta, se va anulando y va interiorizando que de allí no se sale y abandona toda esperanza.

Aunque los hombres también lo sufren, las mujeres son las víctimas mayoritarias. Se produce asimismo en la relación de los padres con los hijos, en la que se ha detectado un incremento del maltrato de los hijos hacia sus progenitores, consecuencia de una educación cada vez más permisiva y del uso de la violencia, tanto física como mental, en la solución de los conflictos del mundo de los adultos. En el ámbito público, el maltrato psicológico está presente en el mundo laboral, el conocido como “mobbing”, y en el escolar, el llamado “bullying”.

Ejemplo:



Ilustración: http://letras-uruguay.espaciolatino.com/larocca/maltrato_psicologico.htm

6.1.10 Donación

Es la entrega voluntaria de algo que se posee. La donación es una acción que consiste en una liberalidad voluntaria entre personas vivas, siendo imprescindible para que exista la participación de dos partes, una que será la que realiza la disposición gratuita de uno o varios de los bienes que son de su propiedad o en su defecto de los cuales por cualquier título se encuentra facultado para disponer, el donante; y la otra parte, llamada donatario, que tendrá la facultad de aceptar la misma o rechazarla, sin necesidad de entregar ningún tipo de contraprestación, salvo que se aclare que la donación se hace con cargo. En algunos ordenamientos jurídicos, la mencionada acción se encuentra regulada a través de un contrato.

Siempre la donación implicará que el patrimonio del donante se reduzca y por el contrario, el del donatario se acreciente, en tanto, por contrato, el donante puede reservarse el uso de lo donado hasta un tiempo estipulado o bien de por vida, entonces, cuando fallece el donante, el donatario recibe la donación en cuestión.

Las donaciones de fondos y bienes se encuentran reguladas a través del Impuesto conocido como de sucesiones y donaciones.

Generalmente, la donación es de fondos o bienes materiales y la razón de ser de la misma es realizar un acto de caridad para quien lo necesita. Aunque también se pueden donar algunas otras cuestiones más, sangre, espermatozoides, órganos, entre otros.

La donación de órganos por ejemplo es la entrega a título gratuito de uno o más órganos ya sea de parte de una persona viva, que deja asentado ante las autoridades pertinentes que una vez fallecido donará sus órganos vitales o bien de parte de una persona fallecida, en este caso, sus familiares directos deciden donar los órganos de este para salvar la vida de una persona que necesita del trasplante de algún órgano vital para seguir viviendo.

Por otra parte también existen donaciones que tienen el objetivo de reducir los impuestos.

En otro orden, también existen instituciones que se encuentran especializadas y dedicadas a la preservación cultural, tales como bibliotecas, zoológicos y museos, las que muy frecuentemente reciben donaciones vinculadas a sus temas de interés. Por ejemplo, un prestigioso escritor fallece y es muy común que su familia decida donar a alguna biblioteca o museo la colección de sus escritos.

Ejemplo:

Cuando ocurren catástrofes climáticas, y alguna región del país sufrió daños, las otras poblaciones o ciudades que no sufrieron daños, realizan donaciones de víveres para ayudar.

6.1.11 Voluntariado

Cuando hablamos de voluntariado, estamos haciendo referencia a aquella actividad que se realiza de manera voluntaria pero que se caracteriza especialmente por poner la energía, los conocimientos o las ganas al servicio de quien más lo necesita en la comunidad sin recibir nada a cambio. El voluntariado es un estilo de vida que toca no sólo a quien es ayudado, sino que también toca de manera sensible a aquel que ayuda y que comprende la importancia del trabajo en común y de la entrega por los demás.

El voluntario, como se dijo antes, realiza todas estas tareas de manera espontánea y es por eso que no gana nada a cambio; la razón de ser del voluntario es justamente entregarse de manera completa aún sabiendo las complicaciones que eso implica.

Hay diferentes motivaciones que mueven a estas personas a dedicar parte de su tiempo al trabajo no remunerado. También hay distintas maneras de ser voluntario: una clasificación básica distingue al voluntariado formal (el realizado dentro de organizaciones no lucrativas) del informal (los voluntarios actúan individualmente o en grupos no registrados). Otra clasificación elemental distinguiría el voluntariado en el que los beneficiarios son personas de aquél en el que el trabajo mejora el medio ambiente (en general o parte de él: animales, plantas, etc.).

Hoy en día la enorme cantidad de organizaciones sociales de todo tipo hace que el número de voluntarios sea infinito, pudiendo algunos de ellos compartir diferentes causas. En la mayoría de los casos, el voluntariado es una tarea llevada a cabo por jóvenes y adultos jóvenes aunque también hay muchas personas de la tercera edad que dedican su tiempo libre a cuestiones solidarias y altruistas.

Motivaciones del voluntario:

- Altruismo: los voluntarios pretenden el beneficio de otros sin recibir ninguna gratificación económica por ello.
- Solidaridad: se trabaja no sólo para otros sino con otros, sintiendo sus problemas como propios, igual que las acciones para solucionarlos y los beneficios obtenidos así.
- Calidad de vida: ayudar a otros hace sentirse bien a los voluntarios.
- Devolución de favores recibidos: personas que se beneficiaron del trabajo voluntario de otras devuelven lo recibido a la sociedad.
- Convicciones religiosas: la fe mueve a los voluntarios creyentes.
- Aumentar posibilidades de trabajo: muchos empresarios valoran el trabajo voluntario (por la iniciativa, responsabilidad, etc. de los que lo realizan). El voluntariado es especialmente útil para encontrar trabajo en el campo social.

- Aumentar las relaciones sociales: A través del voluntariado se suele conocer a mucha gente. Además, los voluntarios que se dedican a un mismo fin suelen tener intereses comunes.

Ejemplo:



Ilustración: <http://www.lostrigales.com/voluntariado2.jpg>

6.1.12 Apadrinamiento

Según Definicionesde.com la palabra apadrinamiento puede ser tomada de dos maneras:

1. Actuación como padrino de otra persona, al recibir esta ciertos sacramentos o algún honor.

Ejemplo: El director del centro accedió al apadrinamiento de nuestra promoción en la ceremonia de entrega de títulos.

2. Patrocinio o actuación como protector hacia una persona o hacia una iniciativa para que triunfen.

Ejemplo: Debes tu éxito al apadrinamiento que el jefe hizo de tus propuestas.

El concepto del apadrinamiento es muy viejo. Llámese lo que se llame - tutor, asesor, padrino, mentor, etc. - la idea de que una persona con más experiencia en una área ayude

a otra con menos experiencia es muy útil. Sobre todo, en el área espiritual, el tener una persona con quien contar es de mucha bendición. En la Biblia tenemos grandes ejemplos: Elías era mentor de Eliseo; Jesús, de los discípulos; Pablo de Timoteo, etc.

El padrino no soluciona ningún problema. Él puede estar para escuchar y otorgar cualquier bien material o enseñanza. Aparte, el padrino puede llegar a conocer tan bien a su ahijado que se puede dar cuenta de patrones en las acciones del ahijado, para aconsejarlo o guiarlo.

Aceptar un apadrinamiento, significa asumir voluntariamente una responsabilidad concreta, comprometida a largo plazo o limitada en el tiempo para ayudar a una o más personas jóvenes en la superación de cualquier percance.

En algunas instituciones se llega a un acuerdo de realizar un aporte mensual acordado en el caso que sea deseado y posible, a través de contactos personales.

Ejemplo:

En un hogar para niños, dependiendo del lugar, se pueden apadrinar niños que no tienen familia que vele por el bienestar de ellos. Y el padrino puede ayudar emocional y/o económicamente.

6.1.13 Educación

Etimológicamente, la educación tiene dos significados: educare que significa “conducir”, llevar a un hombre de un estado a otro; y educere que significa “extraer”, sacar algo de dentro del hombre.

Esta noción etimológica revela dos notas de la educación: por un lado, un movimiento, un proceso y, por otro, tiene en cuenta una interioridad a partir de la que van a brotar esos hábitos o esas formas de vivir que determinan o posibilitan que se diga que una persona “está educada”.

La educación significa, entonces, una modificación del hombre, un desenvolvimiento de las posibilidades del ser. Esta modificación no tendría sentido si no implicara una mejora. En otras palabras, toda educación es una perfección. Sin embargo, no toda perfección es educación, ya que existe en el hombre una perfección que surge de una evolución espontánea del ser. Dado que la educación presupone una influencia extraña, una dirección, una intención, se la define como “un perfeccionamiento intencional de las funciones superiores del hombre, de lo que éste tiene de específicamente humano”. Es a través del perfeccionamiento “inmediato” de las capacidades humanas, que se logra el perfeccionamiento “mediato” de la persona humana.

No es lo mismo educación que instrucción, la que consiste en la transmisión de conocimientos. La educación contiene a la instrucción, pero trasciende los planteos académicos, piensa en el hombre todo y en todos los hombres como personas y como comunidad.

Ejemplo:



Ilustración: <http://m1.paperblog.com/i/9/98632/educacion-noruega-escuela-primaria-L-2.jpeg>

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño:

6.2.1 Comunicación

La palabra comunicación proviene del latín “comunicatio” y éste a su vez procede del sustantivo “comunico”, cuya traducción al castellano es participar en algo común. Tanto el sustantivo comunicación, como el verbo comunicar, tiene su origen en la palabra “comunis”, raíz castellana de la palabra comunidad, la cual significa la participación o relación que se da entre individuos.

El término comunicación como concepto se presta a muchas interpretaciones, las que dependen del momento histórico, así como las exigencias políticas, económicas, culturales y sociales del medio en el que han surgido; esto ha dado origen a una gran variedad de conceptos; entre los que se pueden mencionar:

Aristóteles: Señala que comunicación es un proceso donde se utilizan todos los medios de persuasión que se tengan al alcance para hacernos entender.

Kurt Lewin: Define el proceso de la comunicación, como complejo sistema de acciones e interacciones personales y grupales, donde un individuo transmite un mensaje a otro y éste a su vez responde a otro mensaje, lo que genera un proceso circular y continuo.

William Bortot: Expone que la comunicación es un fenómeno que establece una relación entre dos o más individuos, basada en el intercambio de mensajes y/o ideas, medio a través del que se desarrollan todas las relaciones humanas.

André Martinet: Es la utilización de un código para la transmisión de un mensaje de determinada experiencia en unidades semiológicas, con el propósito de permitir a los hombres relacionarse entre sí.

David K. Berlo: Es un proceso mediante el que un emisor transmite un mensaje a través de un canal hacia un receptor.

Como se puede observar, independientemente del autor y momento histórico donde se desarrollan las ideas, todos coinciden en señalar que la comunicación es un proceso por medio del que los individuos se relacionan entre sí, para hacer del mundo un lugar donde las ideas, los conocimientos, los hechos y las situaciones sean comunes. En los actuales momentos se habla que el mundo es una gran aldea, pues cualquier acontecimiento que suceda en el lugar de la tierra que fuera y por remoto que éste sea, puede ser visto en forma inmediata por todos los países del mundo.

El origen de la comunicación

Aun cuando la Teoría del Big - Bang ubica el origen del planeta hace unos 4 mil 500 millones de años, no tenemos evidencia científica de la presencia del homo - sapiens en la tierra más allá del año 40 mil a.C. Sin embargo, el creativo Neanderthal (2000.00 a.C.) pudo haber sido nuestro ancestro, ya que a pesar de su apariencia más simia que la humana, legó a la humanidad el uso del fuego, un concepto rudimentario de familia, de sedentarismo y de vivienda, así como el desarrollo de instrumentos para la defensa.

No obstante, las investigaciones efectuadas en torno a los lenguajes que usaba el hombre pre - histórico no han podido aportar más que algunas hipótesis sin comprobación. Las más admitidas son: **la divina, la teoría de las exclamaciones, la onomatopéyica y la mecanicista.**

LA TEORÍA DIVINA

Aparece en el Génesis y considera el lenguaje como un don que le fue dado al hombre en el mismo momento de su creación. Al principio, según establece, existía un solo idioma que desaparece por intervención de Dios y que luego genera una máxima confusión en la Torre de Babel.

LA TEORÍA DE LAS EXCLAMACIONES

Se fundamenta en que el hombre emite sonidos para expresar sus sentimientos, estados anímicos y emociones. Si se observa a un niño en sus primeros años, vemos que se comunica con exclamaciones. Eso debió haber ocurrido al principio y progresivamente fue asociando sonidos con personas y cosas, lo que debió originar los sustantivos y más adelante, cuando fueron avanzando en el proceso, desarrollaron los verbos para expresar las acciones.

LA TEORÍA ONOMATOPÉYICA

Establece que el origen del lenguaje debió estar en una necesaria imitación de los sonidos que percibían. Así, por ejemplo, imitaban los sonidos de los pájaros y otros animales.

TEORÍA MECANICISTA

Esta se basa en la natural tendencia del hombre a mover sus manos y los músculos faciales en su deseo de comunicarse.

Es posible que todas las hipótesis sean ciertas. Talves el hombre usó sonidos, gestos y exclamaciones para comunicarse. El origen divino también es fácil de aceptar para los creyentes, ya que un ser humano normal nace dotado de un aparato fonador - auditor complejo, que lo capacita para la percepción e internalización de los mensajes, en un proceso continuo de aprendizaje que sólo termina con la muerte.

Las evidencias más antiguas de la comunicación humana están sin duda en las pinturas rupestres del paleolítico superior (unos 30 mil años a.C.) y del magdalenense (unos 15 mil años a.C.). Allí podemos inferir el pragmatismo de un sistema incipiente de numeración y el inicio del lenguaje de contenido estético, que va a encontrar su más alta expresión en Egipto, unos 3 mil años a.C. Debemos añadir la escritura cuneiforme de Mesopotamia, unos 3 mil 500 años a.C., la cual nos ha proporcionado los documentos más antiguos de que disponemos.

Sin embargo, el sistema de escritura alfabética no comienza sino hasta el segundo milenio antes de Cristo, atribuido al pueblo fenicio y más concretamente al príncipe Cadmo, contemporáneo de Moisés. La existencia de Cadmo no está totalmente probada. Luego vino la transculturación greco - fenicia y greco - romana, que dio origen a las lenguas romances una vez terminado el Imperio de Occidente; y de ahí proviene nuestra lengua española.

Elementos de la comunicación

La comunicación consiste en un acto mediante el cual el emisor (simple o múltiple), en unas determinadas circunstancias, transmite, a través de un canal, a un receptor (simple o múltiple), un mensaje, formulado con las unidades y reglas de un código que, al menos parcialmente, les es común. Así, pues, para que pueda establecerse la comunicación, deben intervenir en ella:

- **Emisor:** Quien decide comunicar algo, quien emite el mensaje
- **Receptor:** El destinatario del mensaje, es decir quien lo recibe por transmisión del emisor.
- **Mensaje:** El contenido de la comunicación que se va a emitir
- **Código:** El sistema de signos, símbolos o señales empleados en la comunicación y que debe ser conocido por quien ha de recibir el mensaje (o el receptor)
- **Medio o canal:** El soporte que permite la transmisión visual, táctil o sonora del mensaje (en algunos extremos, el medio puede ser olfativo o a través del gusto, como el uso de un perfume determinado para una función de atracción, por ejemplo).
- **Contexto:** El entorno social, psicológico o físico, en donde se produce la comunicación.
- **Función:** La intención del emisor del mensaje.

Ejemplo elementos de la comunicación:

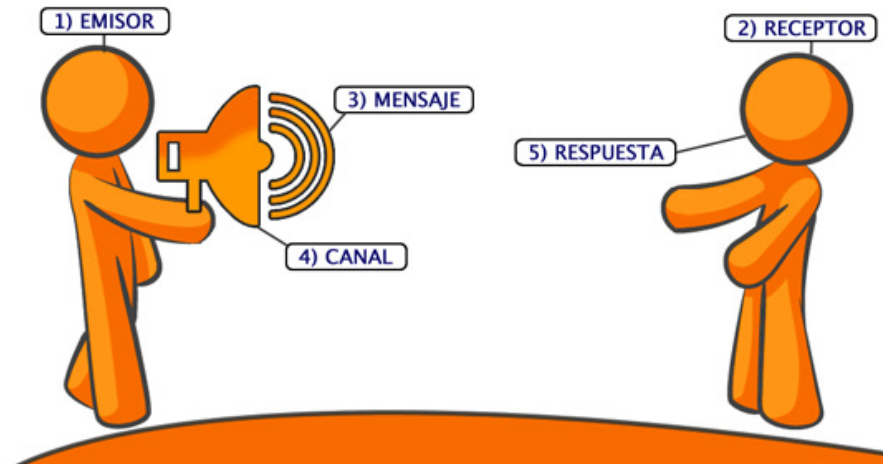


Ilustración: <http://lilicomunicacion.wordpress.com/2010/12/07/elementos-de-la-comunicacion/>

6.2.2 Diseño Gráfico

Se llama diseño gráfico a la transformación de ideas y conceptos en forma de orden estructural y visual. Es el arte de hacer libros y revistas, anuncios, envases o folletos

Podemos definir el diseño gráfico como el proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de elementos para producir objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados.

La función principal del diseño gráfico será entonces transmitir información determinada por medio de composiciones gráficas, que se hacen llegar al público destinatario a través de diferentes soportes, como folletos, carteles, trípticos, etc.

El diseño gráfico busca transmitir las ideas esenciales del mensaje de forma clara y directa, usando para ello diferentes elementos gráficos que den forma al mensaje y lo hagan fácilmente entendible por los destinatarios del mismo.

El diseño gráfico no significa crear un dibujo, una imagen, una ilustración, una fotografía. Es algo más que la suma de todos esos elementos, aunque para conseguir comunicar visualmente un mensaje de forma efectiva, el diseñador debe conocer a fondo los

diferentes recursos gráficos a su disposición y tener la imaginación, la experiencia, el buen gusto y el sentido común necesarios para combinarlos de forma adecuada.

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

Toda obra de comunicación visual nace de la necesidad de transmitir un mensaje específico. El diseñador gráfico no es un creador de formas, sino un creador de comunicaciones, un profesional que mediante un método específico (diseño) construye mensajes (comunicación) con medios visuales (grafismos). No es el creador del mensaje, sino su intérprete.

El principal componente de toda composición gráfica es pues el mensaje a interpretar, la información que se desea hacer llegar al destinatario a través del grafismo. Esta información se debe representar por medio de diferentes elementos gráficos, que pueden ser muchos y variados, aunque los más comunes son:

- **Elementos gráficos simples:** puntos y líneas de todo tipo.
- **Elementos geométricos:** con contorno o sin él.
- **Tipos:** letras de diferentes formas y estructura, utilizadas para presentar mensajes textuales.
- **Gráficos varios:** logotipos, iconos, etc.
- **Ilustraciones**
- **Fotografías**
- **Cualquier otro elemento visual apto para comunicar un mensaje.**

Estos elementos básicos se combinan unos con otros en un grafismo, y de esta combinación surge un resultado final en el que tiene mucha importancia una serie de conceptos propios del diseño gráfico, entre los que destacan:

- Las agrupaciones
- La forma
- Los contornos
- La ubicación
- El tamaño
- El color
- El contraste
- El equilibrio
- La simetría

Los diferentes elementos de un grafismo son percibidos por el destinatario de acuerdo con la influencia que ejerce cada uno estos conceptos a nivel individual, grupal y total. Pero la unión de todos ellos, la obra gráfica, es una entidad comunicativa individual y completa, cargada de complejos elementos humanos asociados con el lenguaje, la experiencia, la edad, el aprendizaje, la educación y la memoria.

Ejemplo:

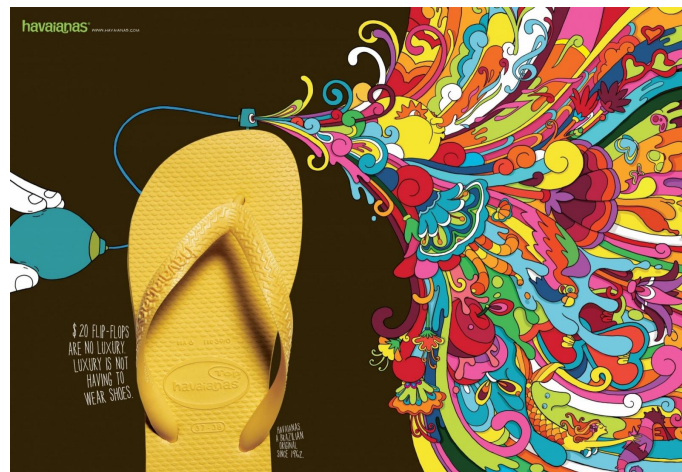


Ilustración: <http://www.nfgraphics.com/nueva-campana-de-havaianas/>

6.2.3 Sitio Web y Página Web

Sitio Web

Cada sitio web tiene una página de inicio (en inglés Home Page), que es el primer documento que ve el usuario cuando entra en el sitio web al poner el nombre del dominio de ese sitio web en un navegador. El sitio normalmente tiene otros documentos (páginas web) adicionales. Cada sitio pertenece y es gestionado por un individuo, una compañía o una organización.

Como medio, los sitios web son similares a las películas, a la televisión o a las revistas, en que también crean y manipulan imágenes digitales y texto, pero un sitio web es también un medio de comunicación. La diferencia principal entre un sitio web y los medios tradicionales es que un sitio web está en una red de ordenadores (Internet) y está codificado de manera, que permite que los usuarios interactúen con él. Una vez en un sitio web, se pueden realizar compras, búsquedas, enviar mensajes, y otras actividades interactivas.

Ejemplo sitio web:



Ilustración: <http://djdesignerlab.com/2011/10/25/20-creative-web-design-in-green-color/>

Página Web

Es parte de un sitio web y es el único archivo con nombre de archivo asignado.

Si se compara con un libro, un sitio web sería el libro entero y una página web de ese sitio web sería un capítulo de ese libro. El título del libro sería el nombre del dominio del sitio web. Un capítulo, al igual que una página web, tiene un nombre que lo define. Decimos que sería un capítulo y no una página del libro porque a menudo es necesario desplazarse hacia abajo en la pantalla para ver todo el contenido de una página web, al igual que en un libro se leen varias páginas para saber todo el contenido de un capítulo. El índice de los capítulos del libro sería el equivalente al mapa del sitio web.

Hay páginas estáticas y dinámicas, públicas y privadas. Las páginas estáticas son aquellas que existen todo el tiempo en un archivo en algún servidor web.

Las páginas dinámicas son aquellas que se crean cuando una persona interactúa con un servidor web. Por ejemplo la respuesta a una consulta en un buscador o el resultado de rellenar un formulario en un sitio de comercio electrónico.

Actualmente, la mayor parte de la web es dinámica, y como en algunos sitios se puede generar un número no limitado de páginas dinámicas (por ejemplo, un calendario), la web que podemos crear es infinita.

Las páginas públicas son las que todas las personas pueden ver y las privadas son las que están protegidas por una clave, o se encuentran dentro de una Intranet.

Ejemplo página web:



Ilustración: captura de pantalla de: <http://www.pubaid.com/>

6.2.4 Internet

Podemos definir a Internet como una "red de redes", es decir, una red que no sólo interconecta computadoras, sino que interconecta redes de computadoras entre sí. Una red de computadoras es un conjunto de máquinas que se comunican a través de algún medio (cable coaxial, fibra óptica, radiofrecuencia, líneas telefónicas, etc.) con el objeto de compartir recursos.

De esta manera, Internet sirve de enlace entre redes más pequeñas y permite ampliar su cobertura al hacerlas parte de una "red global". Esta red global tiene la característica de que utiliza un lenguaje común que garantiza la intercomunicación de los diferentes participantes; este lenguaje común o protocolo (un protocolo es el lenguaje que utilizan las computadoras al compartir recursos) se conoce como TCP/IP.

Así pues, Internet es la "red de redes" que utiliza TCP/IP como su protocolo de comunicación.

Internet es un acrónimo de INTERconected NETworks (Redes interconectadas). Para otros, Internet es un acrónimo del inglés INTERnational NET, que traducido al español sería Red Mundial.

Algunos de los servicios disponibles en Internet, aparte de la Web, son el acceso remoto a otras máquinas (telnet y ssh), transferencia de ficheros (FTP), correo electrónico, grupos de discusión, y chat o conversaciones en línea (IRC o Jabber).

En Internet, las comunicaciones concretas se establecen entre dos puntos: uno es el ordenador personal desde el que uno accede y el otro es cualquiera de los servidores que hay en la Red y facilitan información.

Uno de los fundamentos de Internet es el TCP/IP, un protocolo de transmisión que asigna a cada máquina que se conecta un número específico, llamado «número IP» (que actúa a modo de «número teléfono único») como por ejemplo **80.123.234.111**.

El protocolo TCP/IP sirve para establecer comunicación entre dos puntos remotos mediante el envío de información en paquetes. Al transmitir un mensaje o una página con imágenes, por ejemplo, el bloque completo de datos se divide en pequeños bloques que viajan de un punto a otro de la red, entre dos números IP determinados, siguiendo cualquiera de las posibles rutas. La información viaja por muchos ordenadores intermedios a modo de repetidores hasta alcanzar su destino, lugar en el que todos los paquetes se reúnen, reordenan y convierten en la información original. Millones de comunicaciones se establecen entre puntos distintos cada día, pasando por cientos de ordenadores intermedios.

La gran ventaja del TCP/IP es que es inteligente. Como cada intercambio de datos está marcado con números IP determinados, las comunicaciones no tienen que cruzarse. Y si los paquetes no encuentran una ruta directa, los ordenadores intermedios prueban vías alternativas. Se realizan comprobaciones en cada bloque para que la información llegue

intacta, y en caso de que se pierda alguno, el protocolo lo solicita de nuevo hasta que se obtiene la información completa.

TCP/IP es la base de todas las máquinas y software sobre el que funciona Internet: los programas de correo electrónico, transferencia de archivos y transmisión de páginas con texto e imágenes y enlaces de hipertexto. Cuando es necesario, un servicio automático llamado DNS convierte automáticamente esos crípticos números IP a palabras más inteligibles (como **www.universidad.edu**) para que sean fáciles de recordar.

Toda Internet funciona a través de TCP/IP, y razones históricas hacen que está muy ligado al sistema operativo Unix (y sus variantes). Por fortuna, los usuarios actuales no necesitan tener ningún conocimiento de los crípticos comandos Unix para navegar por la Red.

Historia de Internet

Internet se inició en los Estados Unidos. A finales de los años 60, la ARPA (Agencia de Proyectos de Investigación Avanzados) del Departamento de Defensa definió el protocolo TCP/IP con intención de facilitar la conexión de diversos tipos de ordenadores, principalmente para temas de investigación. Ahora el TCP/IP sirve para garantizar la transmisión de los paquetes de información entre lugares remotos, siguiendo cualquier ruta disponible.

En 1975, ARPAnet comenzó a funcionar como red, sirviendo como base para unir centros de investigación militares y universidades, y se trabajó en desarrollar protocolos más avanzados para diferentes tipos de ordenadores y cuestiones específicas. En 1983 se adoptó el TCP/IP como estándar principal para todas las comunicaciones, y en 1990 desapareció ARPAnet para dar paso junto a otras redes TCP/IP a Internet. Por aquel entonces también comenzaron a operar organizaciones privadas en la Red.

Poco a poco, todos los fabricantes de ordenadores personales y redes incorporaron el TCP/IP en sus sistemas operativos, de modo que en la actualidad cualquier equipo está listo para conectarse a Internet.

Internet une muchas redes, incluyendo como más importantes la que proporciona acceso a los grupos de noticias (Usenet), que data de 1979 y (conceptualmente) la todavía más conocida World Wide Web, desde principios de los 90.

En España, Internet comenzó a implantarse a finales de los 80, a través del programa IRIS. En 1990 nació como tal RedIRIS, entidad que obtuvo la condición de red oficial de cara a los estándares internacionales de Internet, y que fue adoptando poco a poco cada uno de los servicios existentes. En 1991 surgió Goya, el primer proveedor de acceso privado a Internet, y entre 1992 y 1994 se produjo su implantación de Internet en la mayor parte de las universidades y la llegada de más servicios globales y proveedores de acceso.

1995 fue el año definitivo para la popularización de Internet en España, el «boom» de los proveedores de Internet y también la fecha de nacimiento de InfoVía, la «Internet Española» de Telefónica.

Ejemplo:



Ilustración: http://www.freepik.com/free-photo/d-computer-network-connecting-picture-material_581273.htm

6.2.5 World Wide Web

La World Wide Web (en inglés, telaraña mundial), la Web o WWW, es un sistema de hipertexto que funciona sobre Internet. Para ver la información se utiliza un software llamado navegador para extraer elementos de información (llamados "documentos" o "páginas web") de los servidores web (o "sitios") y mostrarlos en la pantalla del usuario. El usuario puede entonces seguir hipervínculos que hay en la página a otros documentos o incluso enviar información al servidor para interactuar con él. A la acción de seguir hipervínculos se suele llamar "navegar" por la Web. No se debe confundir la Web con Internet, que es la red física mundial sobre la que circula la información.

La parte más popular y de mayor crecimiento del Internet es el World Wide Web. Este sistema permite que cualquier usuario pueda ver una página web sin importar desde que plataforma lo haga, PC, Mac, estación de trabajo, UNIX u otros.

El web es gran herramienta para distribuir información. La información contenida en su sitio web puede ser ingresada las 24 horas del día los 7 días de la semana y puede ahorrarle tiempo y dinero en la distribución de información sobre métodos tradicionales de distribución de información.

Ejemplo:



Ilustración: <http://monitorealo.blogspot.com/2012/08/world-wide-web.html>

6.2.6 HTML

Es un lenguaje que consiste en introducir etiquetas entre los contenidos. Estas etiquetas no se muestran, pero le dan indicaciones al navegador web (Internet Explore, Netscape, Mozilla, etc.) sobre los diferentes elementos y sobre cómo debe mostrarlos.

Además, este lenguaje permite enlazar documentos por medio de hipervínculos, lo que, a su vez, permite la interacción del usuario de una forma nueva, sin precedentes en los documentos impresos. El uso de enlaces supone el paso de estructuras lineales de comunicación a estructuras interactivas más complejas.

El receptor no es un sujeto que recibe pasiva y linealmente la información, sino que realiza una secuencia de acciones que determinan la continuidad del mensaje que queremos transmitir.

Se debe crear un entorno en donde los usuarios pueden explorar fácilmente y, a la vez, conseguir transmitirles el mensaje que nuestras páginas ofrecen.

El HTML es un lenguaje muy simple. El formato de los documentos se marca mediante etiquetas (tags) que indican el comienzo y el final de los elementos que componen el documento. Por ejemplo, el elemento <p> contiene un párrafo de texto. El comienzo del párrafo se marca con la etiqueta <p> y el final del párrafo se marca (opcionalmente) con la etiqueta </p>. El elemento <h1> contiene un encabezado (por ejemplo, el título de un capítulo) y está delimitado por las etiquetas <h1> y </h1>. El elemento <a> indica un hipervínculo (o más concretamente el origen o destino de un hipervínculo, según cómo se marque el documento) y está delimitado por las etiquetas <a> y , etcétera.

Ejemplo:



Ilustración: <http://abbreviations.yourdictionary.com/articles/what-does-html-stand-for.html>

6.2.7 Hosting y dominio

Hosting

El alojamiento web (en inglés web hosting) es el servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder información, imágenes, vídeo, o cualquier contenido accesible vía web.

Es una analogía de "hospedaje o alojamiento en hoteles o habitaciones" donde uno ocupa un lugar específico, en este caso la analogía alojamiento web o alojamiento de páginas web, se refiere al lugar que ocupa una página web, sitio web, sistema, correo electrónico, archivos etc. en internet o más específicamente en un servidor que por lo general hospeda varias aplicaciones o páginas web.

Se puede definir como "un lugar para la página web o correos electrónicos", aunque esta definición simplifica de manera conceptual el hecho de que el alojamiento web es en realidad espacio en Internet para prácticamente cualquier tipo de información, sea archivos, sistemas, correos electrónicos, videos etc.

Dominio

Un dominio es la dirección de Internet. Adquirir un dominio es tener el derecho a utilizar esa dirección en exclusiva, en el mundo. Un dominio es, por ejemplo, hostandino.com, saslibre.net, o tuempresa.com



Ilustración: <http://mat12.com/alojamiento-web.html>

6.2.8 Animación Flash

Las animaciones flash son un tipo de animación que emplea gráficos vectoriales y que suelen emplearse principalmente en la web.

Las animaciones flash se han convertido en un estándar para la animación web. Junto con Shockwave de la misma empresa, pues actualmente la mayoría de navegadores las soportan.

Desarrollo de animaciones flash: Las animaciones flash suelen desarrollarse empleando la aplicación Flash de Macromedia. Los archivos de Flash suelen tener la extensión .SWF.

Las animaciones flash también permiten interacción con el usuario y otras complejas tareas, pues Flash también permite programación en ellas (empleando el lenguaje ActionScript).

El hecho de que Flash esté basado en gráficos vectoriales, permite que puedan crearse largas y completas animaciones que no suelen ser pesadas (es decir, ocupan pocos

bytes), lo cual las convierte en ideales para la web. Las animaciones flash también permiten ser visualizadas a través de un navegador incluso antes de que el archivo flash sea totalmente bajado.

Ejemplo: Un ejemplo de la utilización de las animaciones flash en las páginas web son los banners.

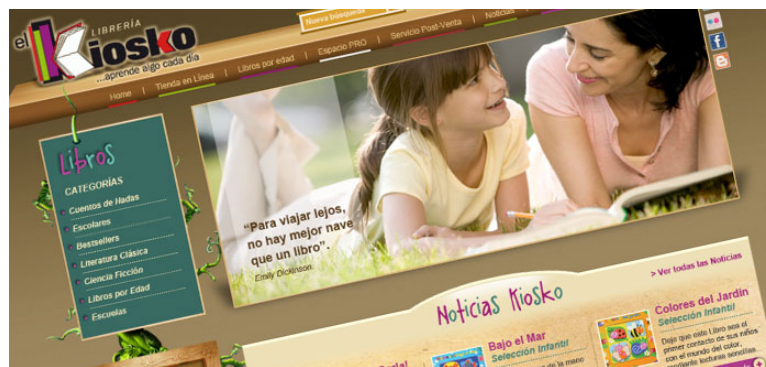


Ilustración: <http://www.maswebclub.com/portafolio/paginas-web/?92>

6.2.9 Color

Es una sensación visual producida como respuesta a una estimulación de los fotoreceptores de los ojos. Nosotros, simplemente, interpretamos las diferencias de color al procesar toda la información sensitiva ocular en nuestro cerebro, adquiriendo entonces la sensación mental del reconocimiento del color. Pero el mundo de colores que percibimos no sería nada sin la luz, pues en la oscuridad absoluta no es posible apreciarlos: el color no es sino la luz reflejada sobre objetos.

Las observaciones de Newton señalan que la luz solar contiene todos los colores que podemos observar en la naturaleza. Posteriormente, a partir del hallazgo de Newton, Thomas Young determinó que todos los colores del espectro luminoso podían ser reducidos a tres colores básicos, con los cuales se podía volver a conseguir la luz blanca: el rojo, el verde y el azul.

La palabra color abarca tono, valor y saturación, y no basta una de estas cualidades por sí solas para definirlo con exactitud. Al modificar alguna de estas propiedades, la otra es afectada de igual manera.

Tono o matiz.

También llamado tinte, es la característica que nos permite diferenciar entre el rojo, el verde, el amarillo, etc. Lo que comúnmente llamamos color.

Valor o Luminosidad

Indica el mayor o menor grado de claridad u oscuridad de un color. El valor de un color se puede modificar sumándole blanco o negro sin modificar el tono, pues el color seguirá siendo el mismo.

Los colores poseen un valor intrínseco, con lo cual percibimos el color azul con valor más bajo que el color amarillo.

Saturación o cromaticidad

Es la intensidad cromática o el grado de pureza de un color. Si un tono (color) es puro, sin mezcla alguna, presenta la máxima saturación, pero si se mezcla con blanco o negro, disminuirá su pureza y perderá la calidad de saturación.

Ejemplo:



Ilustración: http://www.freepik.com/free-vector/abstract-background-vector-illustration_609468.htm

6.2.10 Color RGB

La descripción **RGB** (del inglés **Red, Green, Blue**; "rojo, verde, azul") de un color hace referencia a su composición de la intensidad de los colores primarios con que se forma: el rojo, el verde y el azul. Este es un modelo de color basado en lo que se conoce como síntesis aditiva, con lo que es posible representar a un color por la mezcla por adición de los tres colores luz primarios.

Para indicar con qué proporción se mezcla cada color, se le asignó un valor a cada uno de los colores primarios, así, por ejemplo, el valor 0 significa que no interviene en la mezcla, y en la medida que ese valor aumenta, aportará más intensidad a la mezcla.

Lo que conocemos como píxel es en realidad un conjunto de tres puntos, uno rojo, uno verde y uno azul, cada uno de los cuales brilla con una determinada intensidad. La gama de colores de la web consiste en 216 combinaciones de rojo, verde y azul, donde cada color puede tomar un valor entre seis diferentes (en hexadecimal): #00, #33, #66, #99, #CC o #FF, que tienen un porcentaje de intensidad de 0%, 20%, 40%, 60%, 80% y 100%, respectivamente.

La codificación hexadecimal del color nos permite expresar fácilmente un color específico de la escala RGB, utilizando la notación hexadecimal. Esta notación la encontramos, por ejemplo, en el lenguaje HTML, JavaScript, o ActionScript, y otros lenguajes.

Este sistema utiliza la combinación de tres códigos de dos dígitos para expresar las diferentes intensidades de los colores primarios RGB, por ejemplo:

Negro: #000000 donde los canales están al mínimo: 00, 00, 00.

Blanco: #FFFFFF donde los canales están al máximo FF, FF, FF.

Colores HTML o web

Cyan: #00FFFF

Gray: #808080

Silver: #C0C0C0

Black: #000000

Green: #008000

Olive: #808000

Blue: #0000FF

Lime: #00FF00

Purple: #800080

Fuchsia: #FF00FF

Maroon: #800000

Red: #FF0000

Yellow: #FFFF00

White: #FFFFFF

Ejemplo:

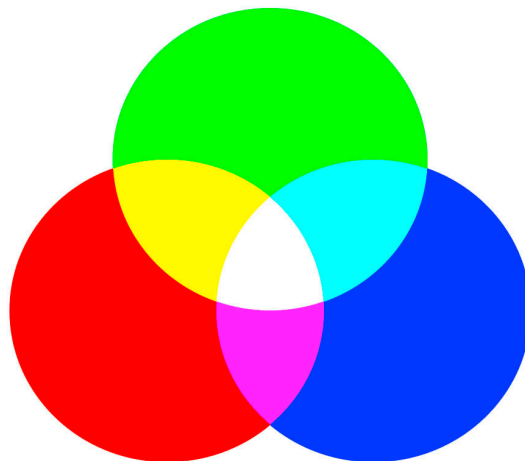


Ilustración: <http://www.ivfx.it/wp-content/uploads/2012/01/RGB-Farben.jpg>

6.2.11 Boceto

Derivado del término italiano *bozzetto*, el concepto de boceto refiere al esquema o el proyecto que sirve de bosquejo para cualquier obra. Se trata de una guía que permite

volcar y exhibir sobre un papel una idea general antes de arribar al trabajo que arrojará un resultado final.

Por lo general, un boceto (definido como *layout* en idioma inglés) es una ilustración esquemática que carece de detalles y, en la mayoría de los casos, no posee terminaciones. Su objetivo es simbolizar ideas, pensamientos o conceptos, sin preocuparse por la estética. Por eso, generalmente se realiza sobre cualquier clase de hoja y sin necesidad de disponer de instrumentos de dibujo auxiliares.

Existen tres grandes tipos de bocetos: el burdo, el comprensivo y el dummy.

El boceto burdo supone la representación en papel de una primera idea, desprovista de detalles y contenidos técnicos. El boceto comprensivo incluye ciertos ajustes a dicha idea, a fin de mejorar su calidad y hacerla más comprensible. Para eso, se emplean diversas herramientas técnicas. Por último, el boceto dummy se caracteriza por tener un elevado grado de precisión y calidad en todos los efectos visuales que se aprovecharán para la obra final.

Cabe destacar que un boceto también puede ser un borrador de un documento escrito, con palabras sueltas o frases que, más adelante, permitirán constituir un texto desarrollado.

Ejemplo:

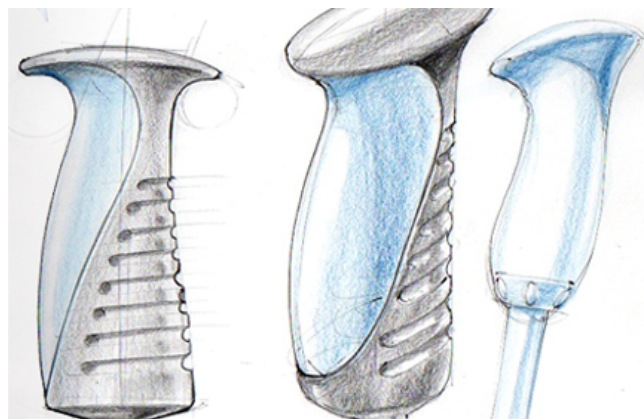


Ilustración: <http://somosdi.com/tutoriales/bocetaje-de-ideacion-grips/>

6.2.12 Retícula

Es la estructura invisible bajo un diseño, del mismo modo que no se puede ver el esqueleto de una persona al mirarla. Es necesario visualizar la estructura de forma clara para asegurar que el diseño tiene cohesión y comunica de forma efectiva. La retícula o el formato determinan la situación de los distintos elementos -como texto e imágenes-, pero al mismo tiempo, debe dejar espacio a la flexibilidad y la diversidad.

El punto de partida para muchas retículas editoriales es la tipografía y su lectura en columnas; esto, combinado con las medidas de los márgenes, define el estilo general de la página. Otras formas de diseño, como carteles y páginas web, tienen mucho menos texto, por lo que a menudo tienen una estructura subyacente pero no necesariamente una retícula.

Aunque la retícula subyacente es necesaria para dar atracción a un diseño editorial, se pueden utilizar imágenes que sobrepasen la retícula o las columnas. A menos que se quiera que el diseño tenga aspecto muy estructurado y formal, la retícula debe utilizarse como guía y no como camisa de fuerza.

La buena retícula es sólo una guía y por lo general no se imprime (se siente, pero no se ve). Es esencial para dar estructura y continuidad a una publicación, pero es importante asegurarse de que esta estructura es la adecuada al contenido y al lector.

Tipos de retícula:

Las retículas **simples** se encuentran casi en todos los etiquetados, envasados, periódicos, etc.

La retícula de **2 y 4 columnas**: Es una retícula muy utilizada por los diseñadores, ya que les permite componer una distribución equilibrada, aunque en alguna ocasión, puedan surgir algunas composiciones demasiado simétricas.

La retícula de **3 y 6 columnas**: Habitualmente se considera esta retícula como la más acertada para el diseño de los folletos publicitarios. Proporciona anchas y columnas muy legibles, y además se tiene la opción, que la de tres columnas se puede subdividir a su vez en 6 columnas.

Ejemplo:



Ilustración: <http://www.fotonostra.com/grafico/tiposreticulas.htm>

6.2.13 Composición

La composición se define como distribución o disposición de todos los elementos que incluiremos en un diseño o composición, de forma perfecta y equilibrada.

En un diseño, lo primero que se debe elegir son todos los elementos que aparecerán en él, luego debemos distribuirlos para colocarlos con el espacio disponible. Los elementos pueden ser tanto imágenes, como espacios en blanco, etc. Es muy importante tener en cuenta de qué forma situaremos estos elementos en nuestra composición, para que tengan un equilibrio formal y un peso igualado.

El peso de un elemento se determina no sólo por su tamaño, que es bastante importante, sino por la posición en que este ocupe respecto del resto de elementos. Por ejemplo, si queremos hacer destacar un elemento en concreto, lo colocaremos en el centro.

Según la posición

En toda composición, los elementos que se sitúan en la parte derecha, poseen mayor peso visual, y nos transmiten una sensación de avance. En cambio los que se encuentran en la parte izquierda, nos proporcionan una sensación de ligereza.

Esto también se observa, si lo aplicamos en la parte superior de un documento, posee mayor ligereza visual, mientras que los elementos que coloquemos en la parte inferior, nos transmitirán mayor peso visual.

Ejemplo:



Ilustración: <http://spaingfx.foroes.biz/t783-la-composicion-en-el-diseno>

Las proporciones, la forma, el tamaño.

Uno de los formatos más conocidos e utilizados es el DINA-4. Podemos limitar las proporciones de nuestra composición a través del color.

También existe las formas, las angulares y alargadas amplían el campo de visión, mientras que formas angulares cortas, nos transmiten la sensación de timidez y humildad.

Las formas redondas (modelo curvilíneo y rectangular), la proporción y la simetría, suelen combinarse; las formas en sus variantes también son simétricas. Estas formas crean

armonía, suavidad y perfección. Por ejemplo, las formas simples y regulares son las que se perciben y recuerdan con mayor facilidad.

El tamaño de un elemento, en relación al resto, también presenta diferentes definiciones. Las formas grandes, anchas o altas, se perciben como más fuertes, pero las más pequeñas, finas o cortas, simbolizan la debilidad y la delicadeza.

Ejemplo de composición con líneas rectas y curvas:

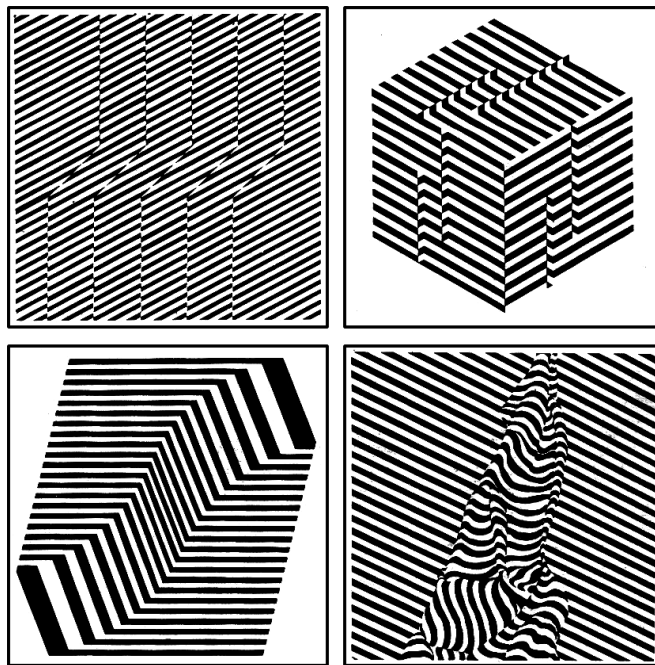


Ilustración: <http://id-publicidad.blogspot.com/2007/08/ejemplos-de-composicin-grfica-i.html>

6.2.14 Tipografía

La tipografía (del griego tipos, forma, y de graphein, escribir) es el arte y técnica del manejo y selección de tipos, originalmente de plomo. Para crear trabajos de impresión, el tipógrafo Stanley Morison la definió como:

Arte de disponer correctamente el material de imprimir, de acuerdo con un propósito específico: Colocar las letras, repartir el espacio y organizar los tipos con vistas a prestar al

lector la máxima ayuda para la comprensión del texto – Stanley Morison, “Principios fundamentales de la tipografía” (1929).

Definimos la tipografía como el arte o técnica de reproducir la comunicación mediante la palabra impresa, transmitir con cierta habilidad, elegancia y eficacia, las palabras.

La tipografía es el reflejo de una época. Por ello la evolución del diseño de las mismas responde a proyecciones tecnológicas y artísticas. El signo tipográfico se ha considerado como uno de los miembros más activos de los cambios culturales del hombre.

En los primeros signos de escritura, cada signo nos expresa una idea, un concepto o una cosa; estos signos se combinan entre sí para comunicar ideas más complejas. Estos sistemas de escritura son los pictogramáticos, jeroglíficos e ideogramáticos.

El campo tipográfico abarca la realización de libros, periódicos, anuncios publicitarios, revistas, etc... y cualquier otro documento impreso que se comunique con otros mediante palabras.

Ejemplo:



Ilustración: <http://www.fotonostra.com/grafico/tipografia.htm>

6.2.15 Tipografía digital

Una fuente TrueType o Type1 es simplemente un conjunto de dibujos vectoriales denominados caracteres, (que se pueden escalar sin pérdida de calidad, guardados dentro de un fichero, con el formato [nombre_fuente.TTF (truetype) o nombre_fuente.PFB y .PFM (type1)]. Este fichero de la fuente contiene, además, la información necesaria de tamaño, posición en un espacio denominado caja o cuadrícula, este puede hacer corresponder cada imagen al carácter a los dígitos de teclas correspondientes, y también para el espaciado de los caracteres que forman una Fuente o tipografía digital.

El tipo digital permite interletrar y diseñar caracteres mejor y con mayor fidelidad que el tipo metálico, existiendo actualmente en el mercado la mayoría de las familias tipográficas adaptadas al trabajo en ordenador. Las modernas aplicaciones de autoedición y diseño permiten manejar fácilmente las diferentes fuentes y sus posibles variantes en tamaño, grosor e inclinación.

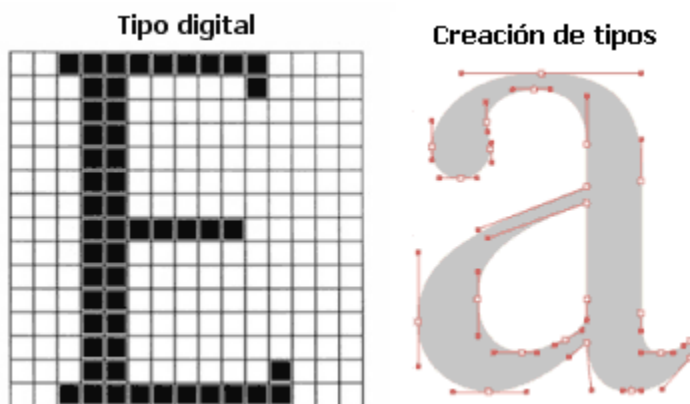


Ilustración: <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1653.php>

También se han superado los problemas de falta de calidad de periféricos de salida mediante la tecnología láser y la programación PostScript. Esta última, especialmente, ha supuesto un gran impulso para el campo tipográfico, al permitir contornos de letras perfectamente definidos, basados en funciones matemáticas.

Otro importante avance en la tipografía digital vino de la mano de la compañía Apple, que lanzó el sistema de fuentes TrueType, basado también en la definición matemática de las letras, lo que permite perfecto escalado de las mismas, sin efectos de dientes de sierra, de forma similar a lo que ocurre en los gráficos vectoriales.

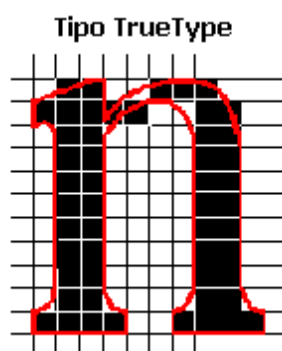


Ilustración: <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1653.php>

Lo que respecta a las fuentes disponibles en un ordenador, los sistemas operativos instalan por defecto un número variable de ellas. Posteriores instalaciones de aplicaciones de ofimática, autoedición y diseño instalan otras fuentes nuevas, de tal forma que resulta difícil saber en un momento dado qué fuentes están disponibles en un cierto ordenador.

Las principales familias tipográficas incluidas en los sistemas operativos Windows son Abadi MT Condensed Light, Arial, Arial Black, Book Antiqua, Calisto MT, Century Gothic, Comic Sans MS, Copperplate Gothic Bold, Courier New, Impact, Lucida Console, Lucida Handwriting Italic, Lucida Sans, Marlett, News Gothic MT, OCR A Extended, Symbol, Tahoma, Times New Roman, Verdana, Webdings, Westminster y Wingdings. A estas hay que añadir las instaladas por otras aplicaciones de Microsoft, como Andale Mono, Georgia y Trebuchet MS.

Por su parte, entre las tipografías incluidas en el sistema operativo MacOS se encuentran Charcoal, Chicago, Courier, Geneva, Helvetica, Monaco, New York, Palatino, Symbol y Times.

Además, existen infinidad de fuentes disponibles en todo tipo de soportes (disquete, CD, DVD, páginas web, etc.), así como aquellas no estandarizadas creadas por autores puntuales, todas ellas fácilmente instalables en cualquier máquina.

6.2.16 Imagen Digital

Es una representación visual de un objeto mediante técnicas diferentes de diseño, fotografía, pintura y video, que son utilizados como elemento básico de diseño gráfico.

Pueden ser obtenidas mediante dispositivos como filmadoras, cámaras, celulares, scanners o generadas directamente por ordenadores.

Las imágenes digitales pueden dividirse en dos grandes grupos:

- Vectores
- Mapas de bits

Imagen en vectores:

Se compone de objetos -rectas, curvas, círculos, rectángulos, texto, etc.- los cuales a su vez están compuestos por una escasa cantidad de puntos (vértices) unidos entre sí por segmentos. Estos segmentos pueden ser rectos o curvos, y dicha curvatura es controlada por manejadores denominados tangentes.

Por lo tanto, las imágenes en vectores son Ideales para crear y manipular imágenes de gran tamaño. Y nos dan la posibilidad de cambiar fácilmente de lugar los elementos que componen la imagen (tarea ardua en una imagen de mapa de bits).

Ejemplo:

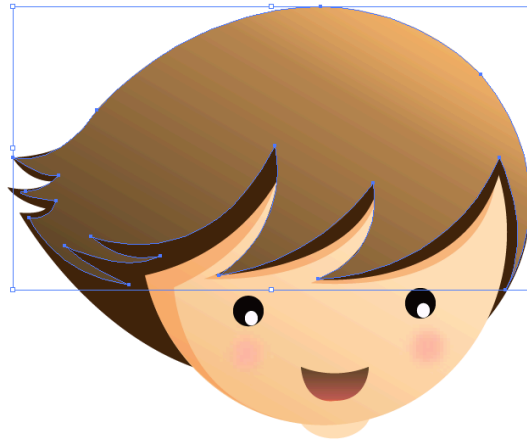


Imagen en mapa de bits:

Es una estructura de datos que se representa mediante una rejilla rectangular de píxeles de color. Un píxel es cada uno de los pequeños cuadraditos que componen una imagen digital.

Podemos compararla con un mural de pequeños mosaicos de colores.

Cuando nos acercamos al mural, vemos cada mosaico; al alejarnos lo suficiente, vemos una imagen continua, un todo.

Ejemplo:

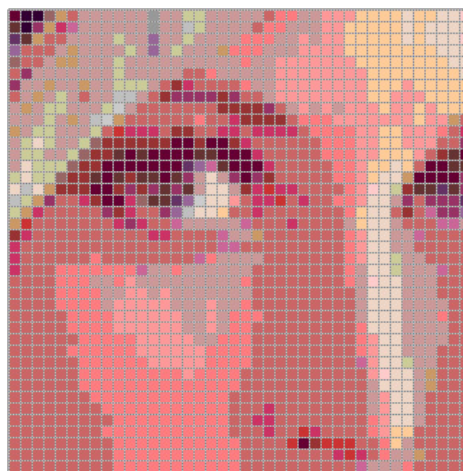


Ilustración: http://4.bp.blogspot.com/-rUb_lfg1UtE/UCsuzit6tbl/AAAAAAAAACI/s376HgLhfmw/s1600/bitdeep.jpg

6.2.17 Fotografía

Actualmente es uno de los elementos más importante en diseño gráfico, debido principalmente a sus propiedades únicas.

Las fotografías representan de modo excepcional el mundo real que nos rodea. Una ilustración puede resultar bella, un icono, significativo; pero ninguno de estos elementos causa tanto impacto visual en el espectador como una fotografía adecuada al tema.

Con el uso de los programas de retoque de imágenes es posible modificar el aspecto de una fotografía, aplicarle filtros, realizar montajes, etc. Con ello se consiguen magníficas composiciones que permiten complementar en gran medida el mensaje que se desea transmitir.

En el diseño se pueden usar diferentes tipos de fotografías, cada uno con sus propias características y connotaciones.

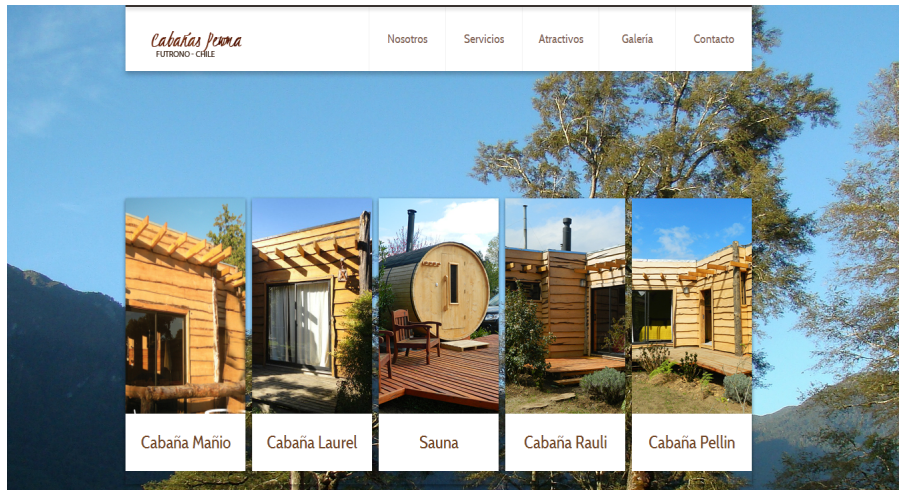
Cuando se trata de crear un estilo de época o clásico, por ejemplo, las imágenes en blanco y negro son perfectamente apropiadas. Las impresiones en sepia o coloreadas a mano, que estuvieron en boga antes de la llegada de la fotografía en color, se pueden usar para dar un aspecto clásico y distintivo. Y desde un punto de vista más actual, la fotografía en blanco y negro aporta un toque distintivo y único a una composición.

Por otra parte, las fotografías en color pueden utilizarse para remarcar un estilo de diseño, para definir un mercado, para exagerar las cualidades naturales, etc. Además, es posible realizar sobre ellas tal cantidad de operaciones de retoque que los resultados posibles son casi infinitos.

Centrándonos en la web como medio, la fotografía se suele utilizar para los siguientes fines:

- Como elemento compositivo de la página principal, sobre todo cuando esta página sirve meramente de presentación del sitio web. En estos casos, en los que predomina

el diseño como tal, es habitual encontrar montajes de varias fotografías de alta calidad, acompañadas de enlaces a las secciones principales internas del sitio web.



aptura de pantalla de: www.cabanaspewma.cl

- Formando parte integrante de dinteles superiores, generalmente como fondos de los mismos. Es este un uso muy acertado, dotando a la página de identidad propia muy acusada, debiendo el tema de la fotografía estar directamente relacionado con el espíritu del sitio web. Es pues, un elemento identificador del sitio, debiendo aplicarse a todas y cada una de las páginas del mismo. Por otra parte, la imagen elegida como fondo debe permitir que el resto de contenidos del dintel (logotipo, textos, iconos, etc.) se visualicen correctamente sobre ella.



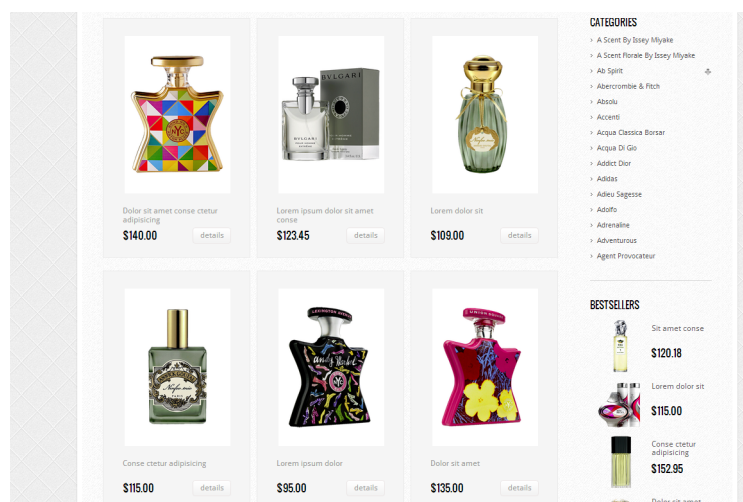
Captura de pantalla de: http://livedemo00.template-help.com/wordpress_41896/

- Como elemento identificador de un sitio, una sección o una página de primer nivel. En estos casos es frecuente encontrar la fotografía situada en la zona superior central de la página o en un lateral de la misma, remarcando con su presencia el contenido de la misma.



Captura de pantalla de: www.agroanimal.cl

- Formando parte del cuerpo de la página, normalmente acompañada de contenidos textuales. En estos casos cada fotografía se encuentra directamente relacionada con el texto que la rodea, sirviendo de refuerzo informativo al mismo. Un ejemplo evidente son los catálogos de productos en una tienda on-line, en el que las fotografías refuerzan poderosamente el mensaje comercial.



Captura de pantalla de: http://livedemo00.template-help.com/virtuemart_40724/

Como hemos mencionado, una de las principales limitaciones al uso de fotografías en las páginas web es el peso de los ficheros gráficos que originan, que pueden llegar a sobrecargar en exceso la página, haciendo que sea muy lenta su descarga para usuarios con conexiones a Internet de bajo ancho de banda.

Por lo tanto, si queremos o necesitamos incluir este tipo de contenidos en una página web habrá que optimizar al máximo los ficheros gráficos, poniendo especial cuidado en el tipo de formato elegido, en las dimensiones físicas de las fotografías y en su resolución (máximo 96 ppp).

Una solución muy usada es dividir las imágenes grandes en varias más pequeñas y disponiendo estas en una tabla a modo de rompecabezas, de tal forma que el resultado final sea de igual aspecto a la imagen original.

De esta forma se consigue separar la descarga de un fichero de mucho peso en varias descargas más cortas, permitiendo al usuario visualizar poco a poco la fotografía y decidir si ésta es o no de su interés y le merece la pena esperar a la descarga completa de la misma.

Existen diferentes programas gráficos que permiten realizar esta operación de recorte, desde los más conocidos y complejos, como Image Ready, que viene con Photoshop, hasta los creados específicamente para esta tarea, como Splitz, que destaca por su sencillez y efectividad.

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1 Semiología

Fue definida y estudiada por Saussure en Ginebra, en 1908, como "la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social", haciéndola depender de la psicología general y siendo su rama más importante la lingüística.

Semiología viene las palabras griegas semeion (signo) y logos (estudio). Por tanto, puede decirse simplemente que la semiología es el estudio de los signos. Se responsabiliza de analizar los diferentes tipos de símbolos y signos que produce el ser humano para poderse comunicar.

La semiología es considerada una ciencia joven que comienza a tener importancia dentro del análisis teórico de los medios de comunicación social propios del siglo XX. Interesa más el funcionamiento de estos signos, su agrupación o no agrupación en diferentes sistemas, que el origen o formación de los mismos.

La semiología se define como el estudio de los signos, su estructura y la relación entre el significante y el concepto de significado. Los alcances de la semiótica, de la misma manera que su relación con otras ciencias y ramas del conocimiento, son en extremo amplios.

Semiología es un término usualmente intercambiable con el de semiótica, éste último preferido por los anglosajones; el primero, por los europeos. De hecho, Charles Sanders Peirce fue, al parecer, el primero en usar el término semiotic, aunque fue otro estadounidense -Charles William Morris- quien realizó el primer proyecto completo para una semiótica.



Ilustración: <http://jho-zeline.blogspot.com/>

6.3.2 Sociología

Su origen etimológico se encuentran en el latín y más exactamente en la unión de las palabras *socius*, que vendría a traducirse como “socio o individuo”, y *logía* que tiene varias acepciones, entre ellas “estudio”. Por tanto, partiendo de ello podríamos hacer una traducción literal de que sociología es el estudio del socio o individuo.

La sociología es la ciencia que se dedica al estudio de los grupos sociales (conjunto de individuos que conviven agrupados en diversos tipos de asociaciones). Esta ciencia analiza las formas internas de organización, las relaciones que los sujetos mantienen entre sí y con el sistema, y el grado de cohesión existente en el marco de la estructura social.

Podría decirse que la sociología existe desde mucho tiempo antes que se desarrollará como ciencia o que se delimitara su objeto de estudio.

En el siglo V antes de Cristo, Herodoto se dedicó a realizar completas descripciones de las costumbres y los rituales de diversos pueblos. Ibn Jaldún (1332-1406), por su parte, fue quien proclamó la noción de *Ilm el Iytima* (la ciencia de la sociedad o de lo social).

Auguste Comte, por su parte, fue el encargado de dar forma al concepto de sociología, cuando en 1838 presentó su Curso de Filosofía Positiva. La sociología se consolidó como

una ciencia autónoma recién a mediados del siglo XIX. Ya avanzado el siglo XX, comenzaron a diferenciarse diferentes escuelas y corrientes dominantes.

La sociología puede ser estudiada a partir de distintos métodos: el cualitativo, que incluye descripciones y explicaciones detalladas de conductas, situaciones y sujetos, y que además puede incluir el relato de los participantes contado por ellos mismos; y el método cuantitativo, que se encarga de las variables que pueden ser representadas por valores numéricos (números) y que permiten buscar posibles relaciones a través del análisis estadístico.

En cuanto a los principales paradigmas sociológicos, pueden destacarse el funcionalismo (que afirma que las instituciones sociales son medios desarrollados en forma colectiva para satisfacer necesidades de la sociedad), el marxismo (la teoría del conflicto), el estructuralismo, el interaccionismo simbólico y la teoría de sistemas.

Así, hoy día es muy frecuente que se recurra a esta ciencia del individuo para llevar a cabo interesantes estudios entorno a aspectos latentes en nuestra sociedad que nos preocupan o interesan. Por ejemplo, se realizan estudios de corte sociológico para determinar el comportamiento de los jóvenes ante las drogas o el alcohol. A través de aquellos se obtendrán datos de las edades en las que comienzan a consumir, de los motivos que les llevan a beber o de si se sienten presionados por su grupo de amigos para hacerlo.



Ilustración: <http://rodrigodelolmo.files.wordpress.com/2011/12/socialchange.jpg>

6.3.3 Teología

El término teología tiene su origen en el latín *theologia*. Esta palabra, a su vez, proviene del concepto griego formado por *theos* (“Dios”) y *logos* (“estudio”). La teología es, de esta forma, la ciencia que se encarga del estudio de las características y propiedades de la divinidad. Se trata de un grupo de técnicas propias de la filosofía que pretenden generar conocimiento sobre Dios y el resto de las entidades calificadas como divinas. Ernest F. Kevan la define como la ciencia de Dios que se ha revelado a través de su palabra.

El término fue acuñado por Platón en su obra *“La República”*. El filósofo griego lo utilizó para nombrar al entendimiento de lo divino a partir del uso del raciocinio.

Más adelante, Aristóteles adoptó el concepto con dos significados: la teología como la división central de la filosofía y la teología como nombre del pensamiento propio de la mitología que antecedió a la filosofía.

Para la teología propia del catolicismo, el objeto de estudio directo es Dios. La razón del ser humano y las revelaciones hechas por la divinidad son los criterios que permiten a esta teología alcanzar la verdad. Dado que la Iglesia es su principal comunidad, el catolicismo delega en ella la potestad para fijar los criterios vinculados a la reflexión de la teología.

La teología católica, por otra parte, está fundada sobre dos misterios: el Misterio Cristológico (la vida de Jesucristo, quien nace, muere y resucita) y el Misterio Trinitario (el reconocimiento de un único Dios en 3 personas distintas que pueden diferenciarse: el Padre, el Hijo y el Espíritu Santo).

Se pueden establecer algunas clasificaciones dentro de este término, tales como: teología bíblica y sistemática.

Volviendo a lo que afirma Kevan sobre esta ciencia, podemos decir que él define las ramas de la teología de la siguiente forma: la bíblica es la que aporta materiales para la

construcción, la histórica las lima y la sistemática es la encargada de levantar el edificio. Finalmente, la teología práctica es la que determina cómo debe vivirse dentro de ese edificio.

Los sistemas teológicos:

La Teología Católico-Romana: Se rige por la comprensión del canon alejandrino de los libros bíblicos. Se aferra a las verdades supuestamente reveladas pero que no han sido escritas sino transmitidas por vía oral que se comparten de forma tradicional a través de la Iglesia. La Iglesia es el foco que ilumina la Biblia y no al revés.

La Teología Subjetiva: Enfoque liberal de la teología, el liberalismo teológico es el principal representante de esa teología. Para ella la autoridad de Dios no se manifiesta a través de la Iglesia, sino de las facultades del alma humana, tales como razón, sentimientos y conciencia.

La Teología neo-ortodoxa: Es aún más liberal que el liberalismo teológico. Es tributaria de la filosofía existencialista y enfoca la teología no ya desde el hombre, sino de la soberanía de Dios. Para conseguir entender los deseos y la esencia de ese ser supremo se basa en las herramientas que ofrece la teoría existencialista.

La Teología Evangélica: Procede de la gran Reforma del siglo XVI, cuyo objetivo era volver a los orígenes. Proclama la importancia de respetar la autoridad soberana de Dios que se encuentra citada en los libros de la tradición Hebreo-cristiana. Propone escuchar la voz de Dios a través del Espíritu, por medio de la palabra revelada en dicha tradición.

Ejemplo:



Ilustración: <http://geviert.wordpress.com/tag/martin-heidegger/>

6.3.4 Psicología

Es la disciplina que investiga sobre los procesos mentales de personas y animales. La palabra proviene del griego: *psico-* (actividad mental o alma) y *-logía* (estudio). Esta disciplina analiza las tres dimensiones de los mencionados procesos: cognitiva, afectiva y conductual.

La psicología moderna se ha encargado de recopilar hechos sobre las conductas y las experiencias de los seres vivos, organizándolos en forma sistemática y elaborando teorías para su comprensión. Estos estudios permiten explicar su comportamiento y hasta en algunos casos, predecir sus acciones futuras.

A aquellas personas que desarrollan el estudio de la psicología se les denomina psicólogos. Esto significa, aquellos que analizan el comportamiento de los seres vivos desde un enfoque científico. Sigmund Freud, Carl Jung y Jean Piaget son considerados algunos de los psicólogos pioneros.

La metodología de estudio de la psicología se divide en dos grandes ramas: aquella que entiende esta disciplina como ciencia básica (también denominada experimental) y emplea

una metodología científica-cuantitativa (contrasta hipótesis con variables que pueden cuantificarse en el marco de un entorno de experimentación), y otra que busca comprender el fenómeno psicológico mediante metodologías cualitativas que enriquezcan la descripción y ayuden a comprender los procesos.

Existen muchas corrientes psicológicas, pero seguramente la escuela de la psicología más conocida es la cognitiva, que estudia el acto de conocimiento (la forma en que se comprende, organiza y utiliza la información recibida a través de los sentidos). Así, la psicología cognitiva estudia funciones como la atención, la percepción, la memoria y el lenguaje.

La psicología puede dividirse en psicología básica (su función es generar nuevos conocimientos respecto a los fenómenos psicológicos) y psicología aplicada (tiene como objetivo la solución de problemas prácticos a través de la aplicación de los conocimientos producidos por la psicología básica).

Por otro lado, es necesario aclarar que la psicología es una ciencia en constante desarrollo y dados los condicionantes sociales y morales, va transformándose en base a la madurez de las sociedades a lo largo del tiempo. En la actualidad, la psicología se divide en varias ramas, las que se encuentran conectadas en tanto y en cuanto intentan dar respuesta a lo mismo, el porqué de las acciones y los efectos que las experiencias puedan tener en un ser vivo o grupo para condicionar su existencia.

6.3.4.1 Psicología del color

El color es un elemento básico a la hora de elaborar un mensaje visual. Muchas veces, el color no es un simple atributo que recubre la forma de las cosas en busca de la fidelidad reproducida. El color puede llegar a ser la traducción visual de nuestros sentidos, o despertar estos mediante la gama de colores utilizados. Podemos dar sensación de frío, de apetecible, de rugoso, de limpio, etc.

Simbología del Color:

Amarillo

Es el color de la plenitud, el más luminoso, más cálido, ardiente y expansivo. Es el color del sol, de la luz y el oro. Es el color de la juventud y de los niños, es activo. Suele interpretarse como animados, joviales, excitantes, afectivos e impulsivos. Pero también es el símbolo del engaño y de la perfidia.

Irradia siempre en todas partes y sobre todas las cosas, es el color de la luz y puede significar: Egoísmo, celos, envidia, odio, adolescencia, risa, placer.

Rojo

Significa vitalidad, es el color de la sangre, de la pasión, de la fuerza bruta y del fuego. Color fundamental, ligado al principio de la vida, expresa la sensualidad, la virilidad, la energía; es exultante y agresivo. El rojo es el símbolo de la pasión ardiente y desbordada, de la sexualidad y el erotismo. En general, los rojos suelen ser percibidos como osados, sociables, excitantes, potentes y protectores. Este color puede significar cólera y agresividad.

Asimismo, se puede relacionar con la guerra, la sangre, la pasión, el amor, el peligro, la fuerza, la energía, etc.

Azul

Es tranquilo y se reviste de profundidad solemne.. Es el símbolo de la profundidad. Inmaterial y frío, suscita predisposición favorable. La sensación de placidez que provoca el azul es distinta de la calma o reposo terrestres, propios del verde. Expresa armonía, amistad, fidelidad, serenidad, sosiego, confianza, afecto y amistad. Este color se asocia con el cielo, el mar y el aire.

Naranja

Es un color hipnótico y calorífico. Más que el rojo, posee fuerza activa, radiante y

expansiva. Tiene carácter acogedor, cálido, estimulante y una cualidad dinámica muy positiva y energética.

Puede significar: Regocijo, fiesta, placer, aurora, presencia de sol.

Violeta:

Expresa cierto misterio, pero es majestuoso, es el color de la templanza, de la lucidez y de la reflexión. Es místico, melancólico y podría representar también la introversión. Cuando el violeta deriva en lila o morado, se aplanan y pierde su potencial y evoca la infancia añorada, el mundo mágico y fantástico. Es el color que indica ausencia de tensión. Puede significar: calma, aristocracia y también violencia, engaño.

Verde:

Es el color más tranquilo y sedante. Evoca la vegetación, el frescor y la naturaleza. Es el color de la calma indiferente: no transmite alegría, tristeza o pasión. Cuando algo reverdece suscita la esperanza de una vida renovada. El verde que tiende al amarillo, cobra fuerza activa y soleada; si en él predomina el azul, resulta más sobrio y sofisticado. Igualmente puede inducir a la percepción de angustia o de espanto depende en qué objeto esté utilizado. Reservado y esplendoroso. Es el resultado del acorde armónico entre el cielo -azul- y el sol -amarillo-. Es el color de la esperanza. Y puede expresar: naturaleza, juventud, deseo, descanso, equilibrio.

Gris

Simboliza la indecisión y la ausencia de energía, expresa duda y melancolía. Los colores metálicos dan impresión de frialdad metálica, pero también dan sensación de brillantez, lujo, elegancia, por su asociación con la opulencia y los metales preciosos.

Blanco

Puede expresar paz, soleado, feliz, activo, puro e inocente; crea una impresión luminosa de vacío positivo y de infinito.

Es la luz que se difunde (no color). Expresa la idea de: inocencia, paz, infancia, divinidad, estabilidad absoluta, calma, armonía. Para los orientales es el color que indica la muerte.

Negro

Es el símbolo del silencio, del misterio y, en ocasiones, puede significar impuro y maligno. Confiere nobleza y elegancia, sobre todo cuando es brillante.

Puede determinar todo lo que está escondido y velado: muerte, asesinato, noche. También tiene positivas como: nobleza, pesar.

El negro, como el gris, es considerado por Halder como tener la tendencia a bloquear y rechazar los sentimientos afectivos. Como el color completo, el negro es considerado más potente y enfático que el gris, pero también es considerado como color no placentero.

El negro también significa elegancia, tragedia y luto.

6.3.4.2 Psicología social

Esta disciplina comenzó a ser desarrollada a principios del siglo XX en territorio estadounidense. Se trata de una rama de la psicología que gira en torno al supuesto de que hay procesos de índole psicológica que determinan el modo en que funciona la sociedad y la manera en la que tiene lugar la interacción social. Estos procesos sociales son los que delínean las características de la psicología humana.

La psicología social examina la determinación mutua entre el individuo y su entorno social. Así, esta ciencia investiga los rasgos sociales del comportamiento y el funcionamiento mental.

Para la gran mayoría de expertos y estudiosos de la Psicología Social, sin lugar a dudas, el padre o uno de los antecesores de la misma es el sociólogo francés Auguste Comte. Una figura que, entre otras cosas, planteó lo que se dio en llamar moral positiva y que se

centraba tanto en lo que era el papel del hombre en la sociedad, y en la cultura como en lo que son los fundamentos biológicos del mismo en materia de conducta.

No obstante, también se establece en esa categoría de antecedente y pionero de esta disciplina que nos ocupa a Karl Max, un intelectual alemán, que planteó una serie de elementos que luego serían fundamentales. En concreto, desarrolló conceptos referentes a las influencias que el individuo tiene, tanto de tipo cultural como institucional, material o técnico.

A todo ello podemos añadir a los que se consideran constructores de la Psicología Social: George H. Mead, Floyd Henry Allport y Kurt Lewin.

Este último se destaca por ser el fundador de la llamada Psicología Social Moderna, por contribuir de manera palpable y notable a lo que es el desarrollo de la Psicología de la Gestalt (corriente de la Psicología Moderna) y por crear lo que se conoce con el nombre de Teoría de Campo.



Ilustración: <http://www.psicologicus.com/psicologia-social-desde-el-siglo-xx/>

6.3.5 Tendencias Web

6.3.5.1 Minimalismo

Lo definimos como una tendencia surgida en Estados Unidos, en la década de los cincuenta. El minimalismo es la sencillez en su máximo esplendor.

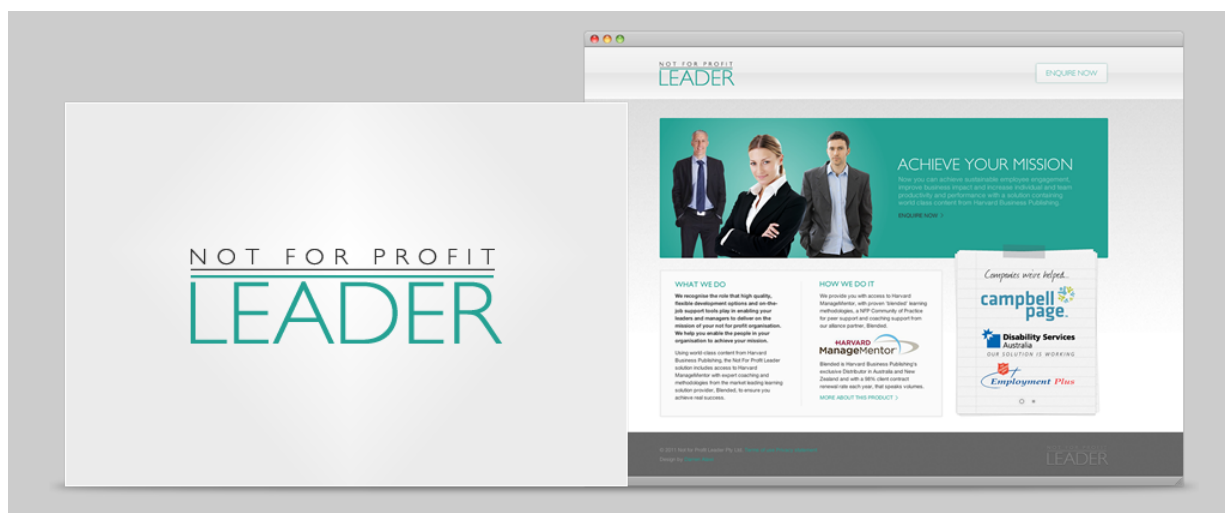
Este movimiento marcó profundamente a las bases de creatividad de arquitectos, escultores, pintores y demás diseñadores, incluso a los músicos a lo largo del siglo XIX.

Minimalismo en diseño web

En el diseño web el minimalismo es fácil de reconocer. Básicamente lo que se busca es no sobrecargar el sitio con elementos que no aportan verdaderamente a la funcionalidad del mismo o al objetivo con que fue creado.

Para entenderlo de otra manera:

Minimalismo = Menos desorden = Menos distracción = Más tiempo enfocado en lo importante



Captura de pantalla de: <http://darrenalawi.com/>



CAPITULO VII

proceso de diseño
y propuesta preliminar

PROCESO DE DISEÑO Y PROPUESTA PRELIMINAR

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

7.1.1 Semiología

En la elaboración de un sitio web se toman en cuenta los signos y símbolos que forman parte importante del mismo. Este conjunto de signos y símbolos transmiten un mensaje. La combinación de las ilustraciones, los colores y las fotografías, que se utilizan en el sitio web, se utilizan de forma apropiada para transmitir un mensaje universal, ya que según la semiología un símbolo o signo puede tener un significado especial para cada persona.

7.1.2 Sociología

Estudia toda actividad social que se lleva a cabo en una sociedad. En este proyecto la sociología se aplica en la interacción que el sitio web le ofrece al grupo objetivo, también le ofrece la facilidad de comunicación e transmisión de información a los que ya son padrinos de los niños, Los padrinos podrán entrar al sitio saber cómo se encuentran sus ahijados con facilidad.

7.1.3 Teología

Es la ciencia que se encarga del estudio de las características y propiedades de la divinidad. Se trata de un grupo de técnicas propias de la filosofía que pretenden generar conocimiento sobre Dios y el resto de las entidades calificadas como divinas. Por ser una organización basada en los valores católicos al momento de elaborar la conceptualización, se tomaron en cuenta las creencias religiosas de la misma, para mantener la identidad de FUNJESÚS.

7.1.4 Psicología

Nos permite saber y comprender los pensamientos y reacciones de las personas a ciertos estímulos, en este caso sería la inducción a ayudar o contribuir con la organización FUNJESUS.

La psicología es una ciencia cambiante, ya que la sociedad es cambiante, y realiza estudios constantes de las personas, los que nos permiten conocer las reacciones más acertadas que se obtendrán con la realización del sitio web.

7.1.5 Psicología del color

El color es un elemento básico a la hora de elaborar un mensaje visual. A través de los colores podemos crear diferentes sensaciones y emociones en los individuos. La psicología del color nos da una guía específica sobre las sensaciones que causa cada color.

En la elaboración del presente proyecto se planea utilizar diferentes tonos de celeste, verde, morado y gris. Según la psicología, representan armonía, confianza, calma, frescura, elegancia, paz inocencia, divinidad, entre otros.

7.1.6 Psicología social

La psicología social examina la determinación mutua entre un individuo y su entorno social. Estos procesos sociales son los que delínean las características de la psicología humana. Por lo tanto, la Psicología social nos permite establecer la manera en la que tiene lugar la interacción humana con el sitio web, junto con todos los elementos que lo componen.

7.1.7 Minimalismo

El minimalismo es la tendencia que propone presentar diseños más simples, que denoten limpieza y confianza. El sitio web propuesto para el presente proyecto se realizará solo con la cantidad necesaria de elementos gráficos, para no cargar el diseño final del sitio web.

7.2 Conceptualización

7.2.1 Método

Para la creación de la conceptualización del proyecto se utilizará una técnica que tiene el nombre de “Ideart”.

Definición de la técnica Ideart

Ideart es un método utilizado para la generación de ideas, que puede realizarse de forma individual o grupal. La idea principal de este método es utilizar estímulos visuales, principalmente pinturas, para desarrollar analogías o asociaciones.

Fue creada en el año 2,000 por FrancPonti, profesor de EADA.

Procedimiento

1. Se selecciona una pintura que funcione como el estímulo visual.
2. Se describe la pintura al crear conceptos que de ella puedan derivarse (construir historias, detectar aspectos ocultos, fabular, hacer comparaciones, etc.).
3. Posteriormente, y como paso fundamental en la técnica, se trata de realizar conexiones entre el foco creativo y la lámina.

Aplicación del método

Esta técnica se realizó de forma individual y se utilizó la pintura “A new day”, de Romero Britto. Se escogió esta pintura por su colorido y porque su apariencia se puede relacionar con el término infantil



“A new day” pintura de Romero Britto.

Después de escoger la pintura se prosiguió a realizar la lista de las características principales de la obra.

CARACTERISTICAS	CONCEPTO
Los colores utilizados son bastante llamativos	Un nuevo día lleno de color.
Del amanecer se enfatiza en los rayos del sol	Ilumina tu día.
Presenta combinación de líneas, puntos, trazos.	Creando armonía con la diferencia.
Los corazones están representados en el cielo.	Miro al cielo en busca de amor.

7.2.2 Definición del concepto

Utilizando la técnica Ideart, se determinó el concepto que se utilizará para la creación de la propuesta gráfica del sitio web, que dará a conocer las actividades y proyectos que realiza la fundación FUNJESÚS.

El concepto al que se llegó y en el que se basará el diseño es: “Miro al cielo en busca de amor”.

Justificación del concepto

“Miro al cielo en busca de amor”.

Miro al cielo: la acción de mirar al cielo se puede interpretar como el deseo de encontrar felicidad, paz, esperanza y libertad.

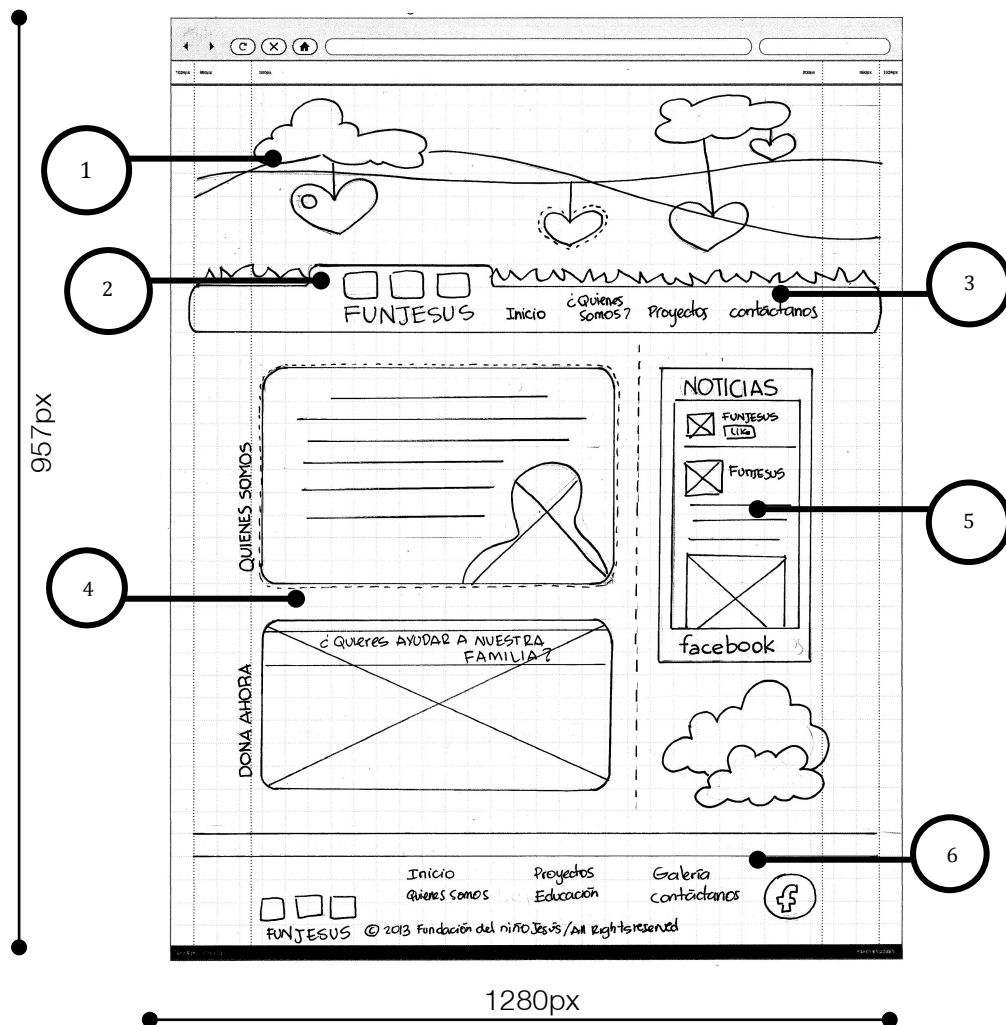
Los niños de FUNJESÚS son educados en la religión católica, por lo que el cielo, según la fe católica, representa el lugar donde se puede encontrar a Dios y también el lugar donde se desea llegar después de la muerte.

Buscar amor: Los niños de FUNJESÚS por ser niños abandonados o maltratados, son niños que tienen necesidad grande de recibir cariño, afecto y amor. Y también podemos decir que de los niños podemos recibir amor al instante y real.

7.3 Bocetaje, retícula y propuesta preliminar

Se elaboraron bocetos, retículas y propuesta preliminar de dos propuestas.

Boceto a lápiz primera propuesta - Página de Inicio



Header

1. Banner ilustrado
2. Logo de la organización Fundación del Niño Jesús
3. Menú de navegación: Inicio, ¿Quiénes somos?, Proyectos, Educación Integral, Contáctanos.

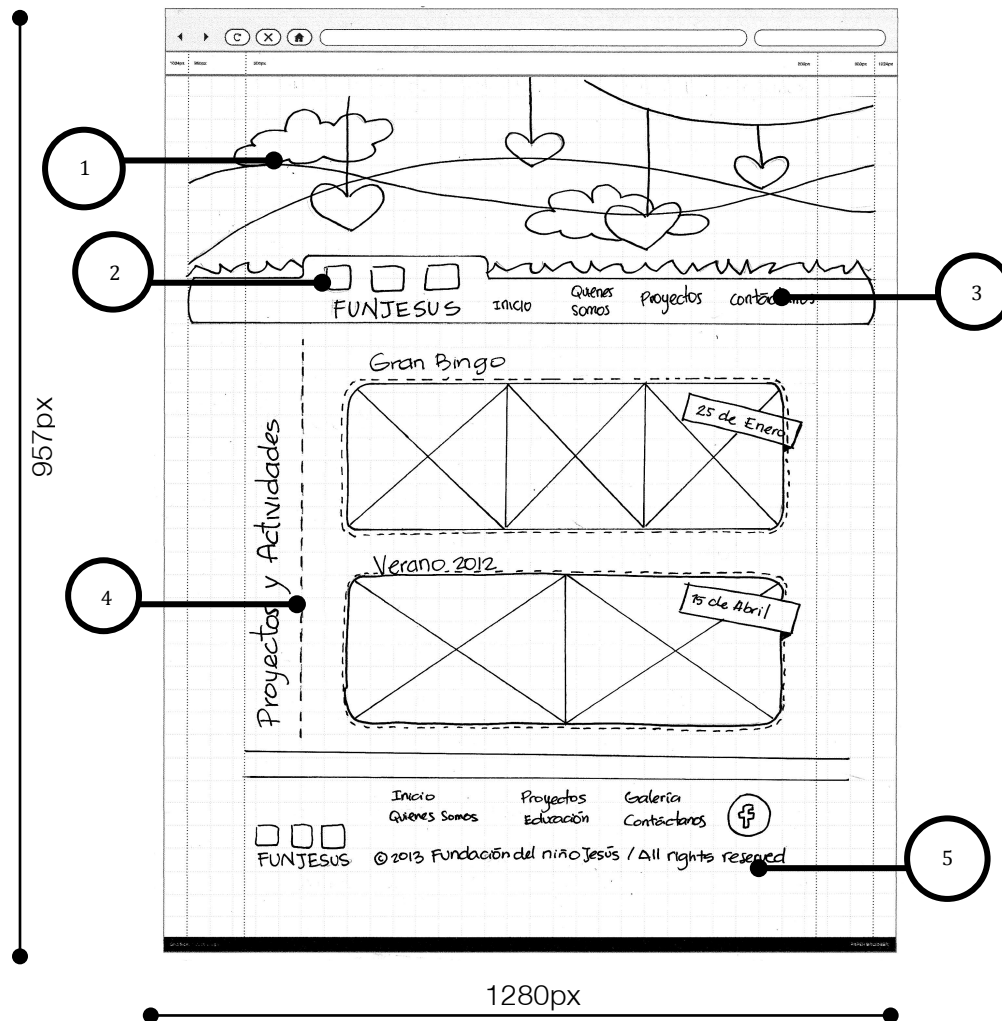
Body

4. Breve introducción (link para “quiénes somos”) y fotografía de niños (link para “cómo donar”).
5. Widget de las noticias de la página de Facebook.

Footer

6. Botón de Facebook y links de: Inicio, Proyectos, Galería, Quiénes somos, Educación Integral, Contáctanos.

Boceto a lápiz primera propuesta – Página Proyectos y Actividades



Header

1. Banner ilustrado
2. Logo de la organización Fundación del Niño Jesús
3. Menú de navegación: Inicio, ¿Quiénes somos?, Proyectos, Educación Integral, Contáctanos.

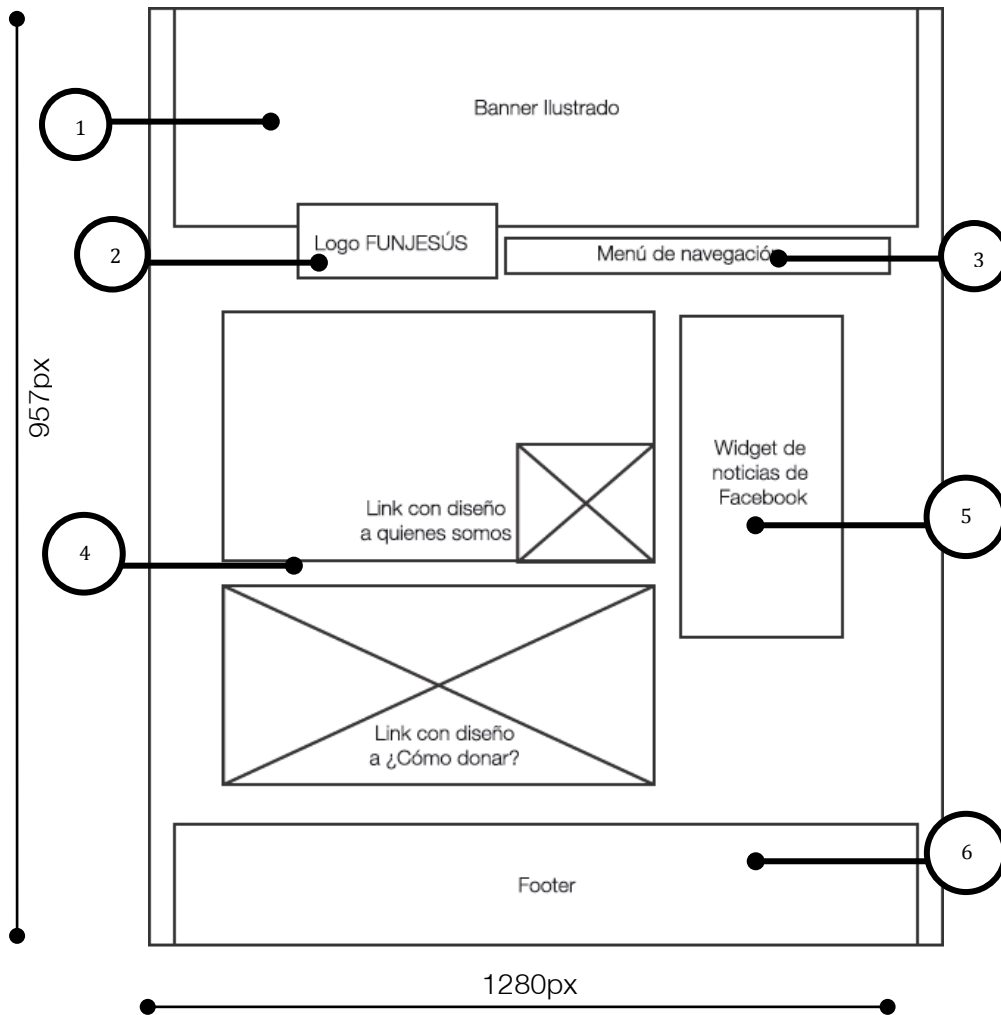
Body

4. Dos banners con fotografías de los proyectos y actividades que se realizaron en FUNJESÚS, con nombre y fecha.

Footer

6. Botón de Facebook (link), links de: Inicio, Proyectos, Galería, Quiénes somos, Educación Integral, Contáctanos.

Retícula primera propuesta – Página de Inicio



Header

1. Banner ilustrado
2. Logo de la organización Fundación del Niño Jesús
3. Menú de navegación: Inicio, ¿Quiénes somos?, Proyectos, Educación Integral, Contáctanos.

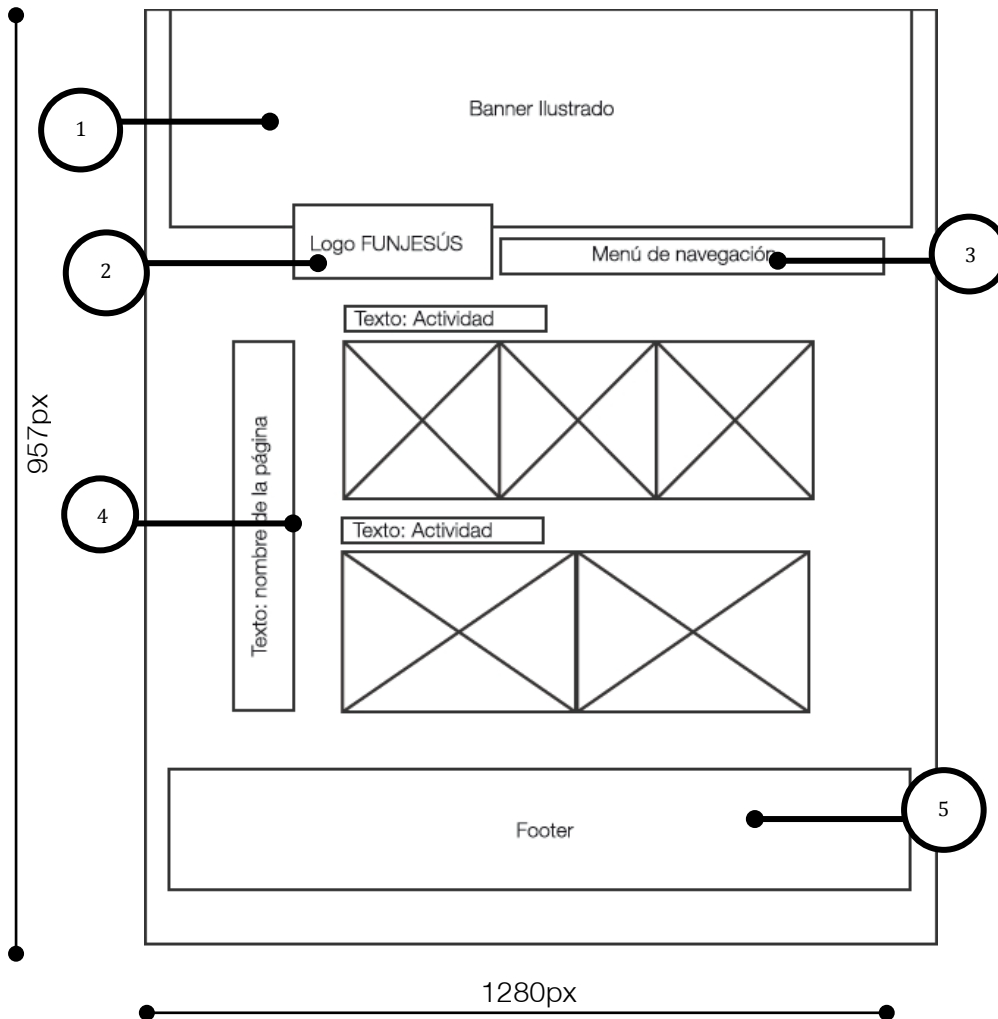
Body

4. Breve introducción (link para "quiénes somos") y fotografía de niños (link para "cómo donar").
5. Widget de las noticias de la página de Facebook.

Footer

6. Botón de Facebook y links de: Inicio, Proyectos, Galería, Quiénes somos, Educación Integral, Contáctanos.

Retícula primera propuesta – Página Proyectos y Actividades



Header

1. Banner ilustrado
2. Logo de la organización Fundación del Niño Jesús
3. Menú de navegación: Inicio, ¿Quiénes somos?, Proyectos, Educación Integral, Contáctanos.

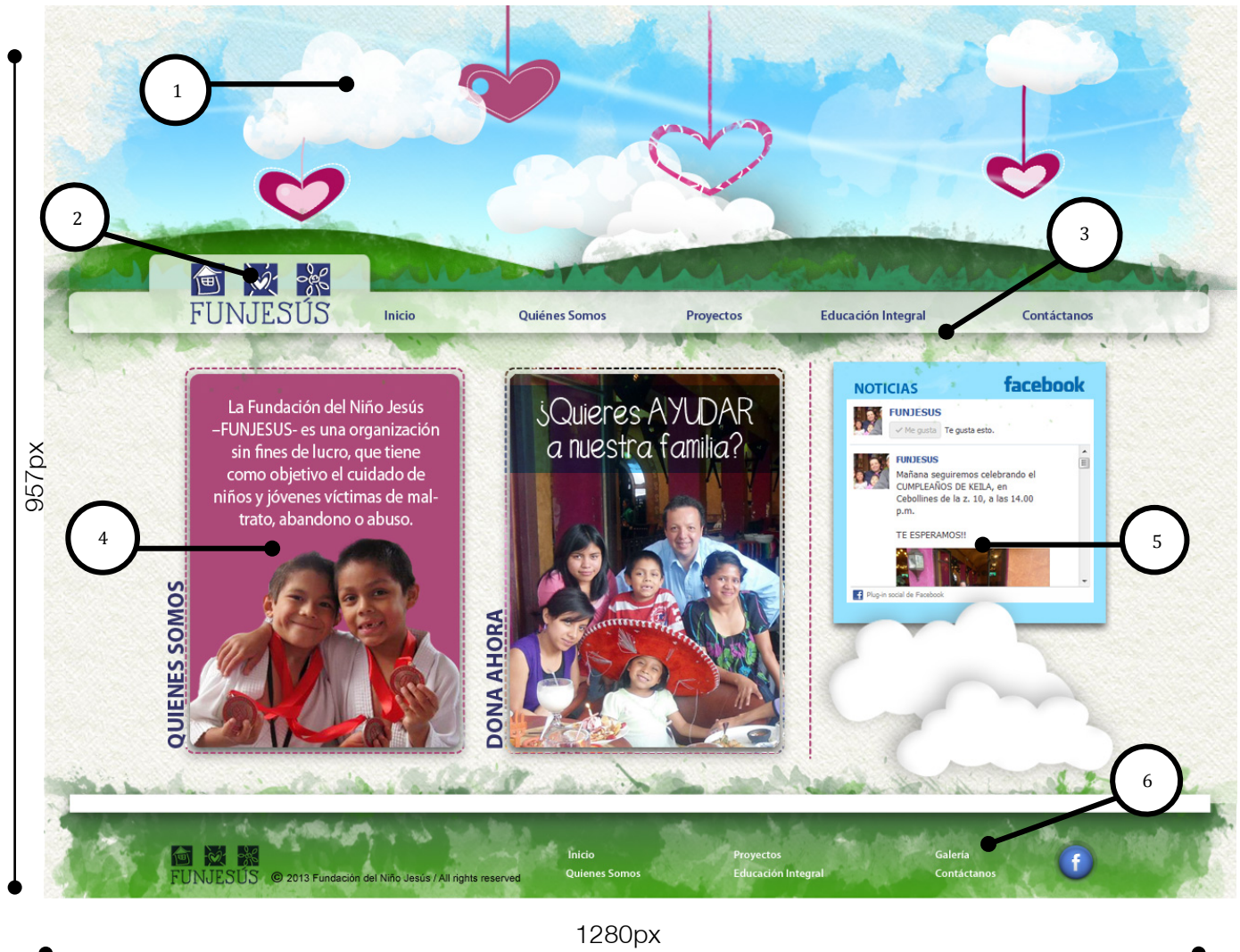
Body

4. Dos banners con fotografías de los proyectos y actividades que se realizaron en FUNJESÚS, con nombre y fecha.

Footer

6. Botón de Facebook (link), links de: Inicio, Proyectos, Galería, Quiénes somos, Educación Integral, Contáctanos.

Primera propuesta digital - Página de Inicio



Header

1. Banner ilustrado
2. Logo de la organización Fundación del Niño Jesús
3. Menú de navegación: Inicio, ¿Quiénes somos?, Proyectos, Educación Integral, Contáctanos.

Body

4. Breve introducción (link para “quiénes somos”) y fotografía de niños (link para “cómo donar”).
5. Widget de las noticias de la página de Facebook.

Footer

6. Botón de Facebook y links de: Inicio, Proyectos, Galería, Quiénes somos, Educación Integral, Contáctanos.

Primera propuesta digital – Página Proyectos y Actividades



Header

1. Banner ilustrado
2. Logo de la organización Fundación del Niño Jesús
3. Menú de navegación: Inicio, ¿Quiénes somos?, Proyectos, Educación Integral, Contáctanos.

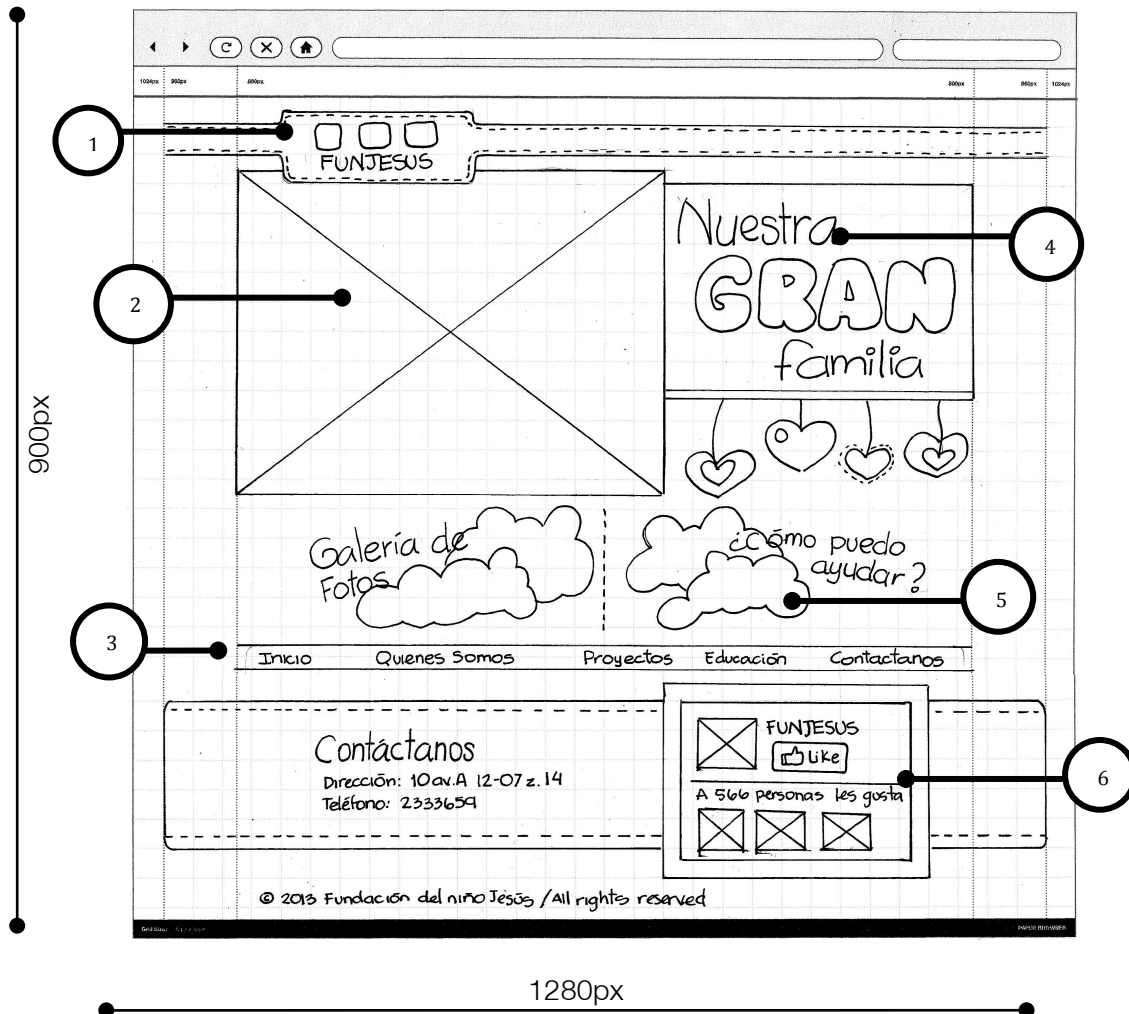
Body

4. Dos banners con fotografías de los proyectos y actividades que se realizaron en FUNJESÚS, con nombre y fecha.

Footer

6. Botón de Facebook (link), links de: Inicio, Proyectos, Galería, Quiénes somos, Educación Integral, Contáctanos.

Boceto a lápiz segunda propuesta – Página de Inicio



Header

1. Logo de la organización Fundación del Niño Jesús

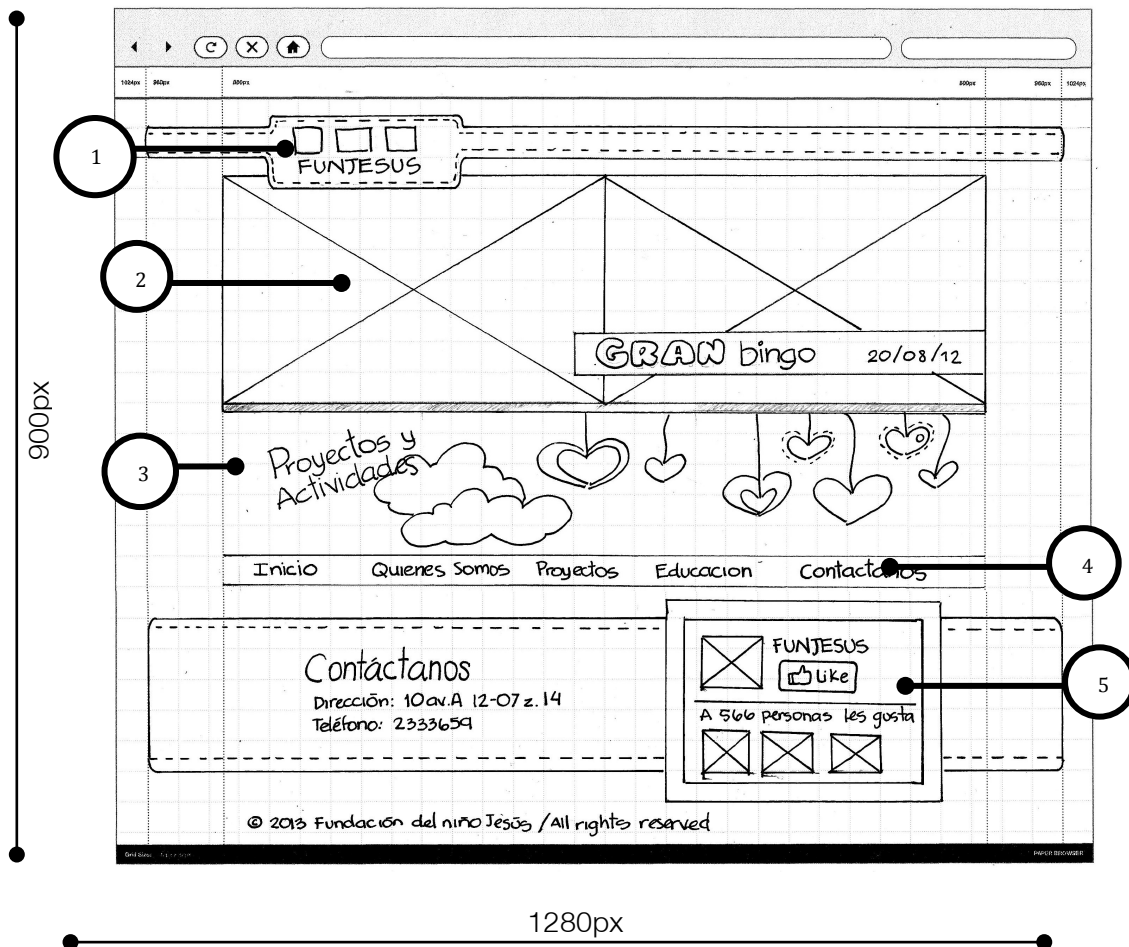
Body

2. Fotografía de varios integrantes de la casa hogar FUNJESÚS.
3. Menú de navegación: Inicio, ¿Quiénes somos?, Proyectos, Educación Integral, Contáctanos.
4. Banner con el texto: Nuestra GRAN familia, utilizando varias tipografías.
5. Botones para Galería de fotos y ¿Cómo puedo ayudar?

Footer

6. Widget de las personas que les gusta la página de FUNJESÚS en Facebook, y un área de contacto, con la dirección y teléfono de la organización.

Boceto a lápiz segunda propuesta – Página de Proyectos y Actividades



Header

1. Logo de la organización Fundación del Niño Jesús

Body

2. Banner animado con fotografías de la actividad o proyecto que realizará FUNJESÚS, con un cintillo con nombre y fecha.

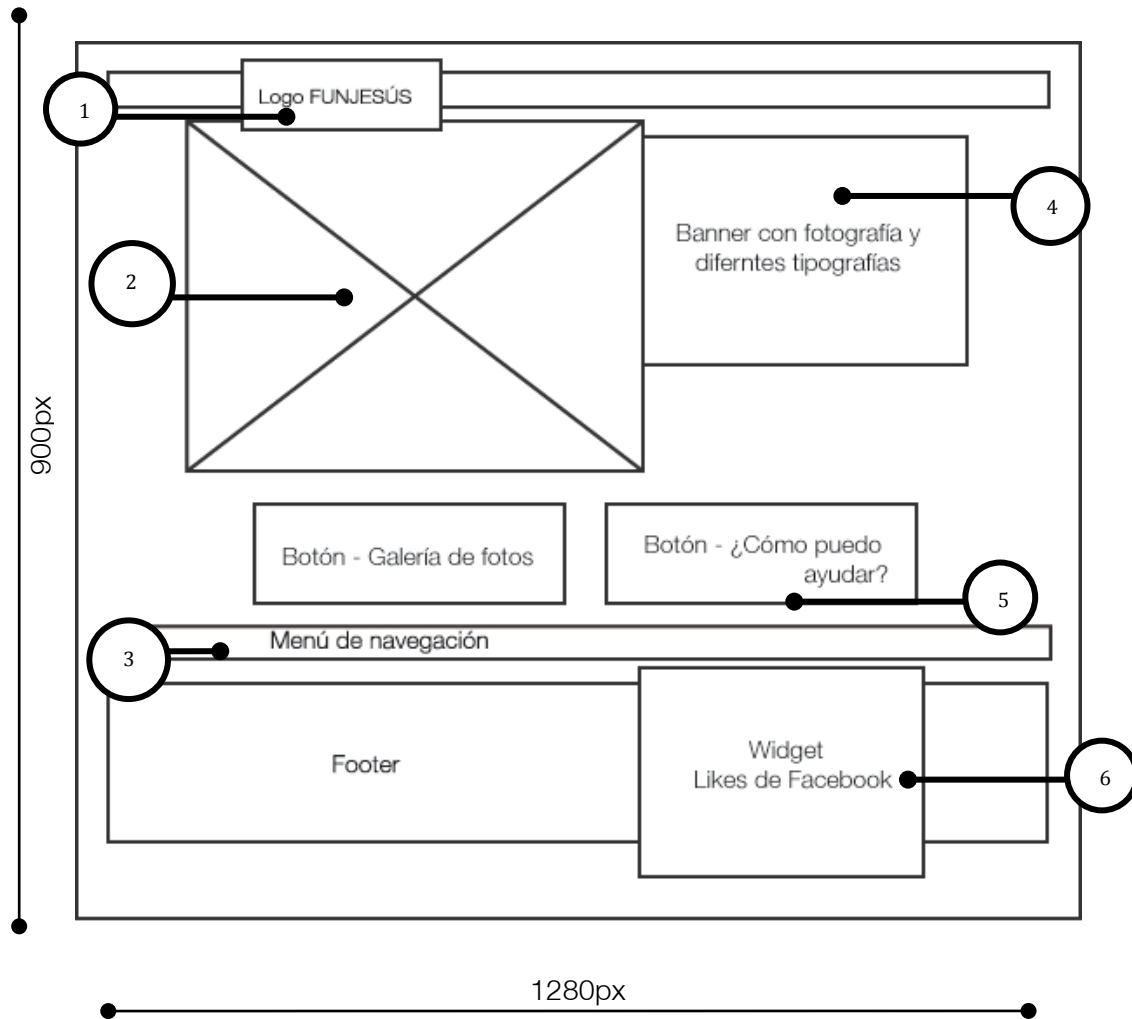
3. Nombre ilustrado de la página.

4. Menú de navegación: Inicio, ¿Quiénes somos?, Proyectos, Educación Integral, Contáctanos.

Footer

5. Widget de las personas que les gusta la página de FUNJESÚS en Facebook, y un área de contacto, con la dirección y teléfono de la organización.

Retícula segunda propuesta – Página de Inicio



Header

1. Logo de la organización Fundación del Niño Jesús

Body

2. Fotografía de varios integrantes de la casa hogar FUNJESÚS.

3. Menú de navegación: Inicio, ¿Quiénes somos?, Proyectos, Educación Integral, Contáctanos.

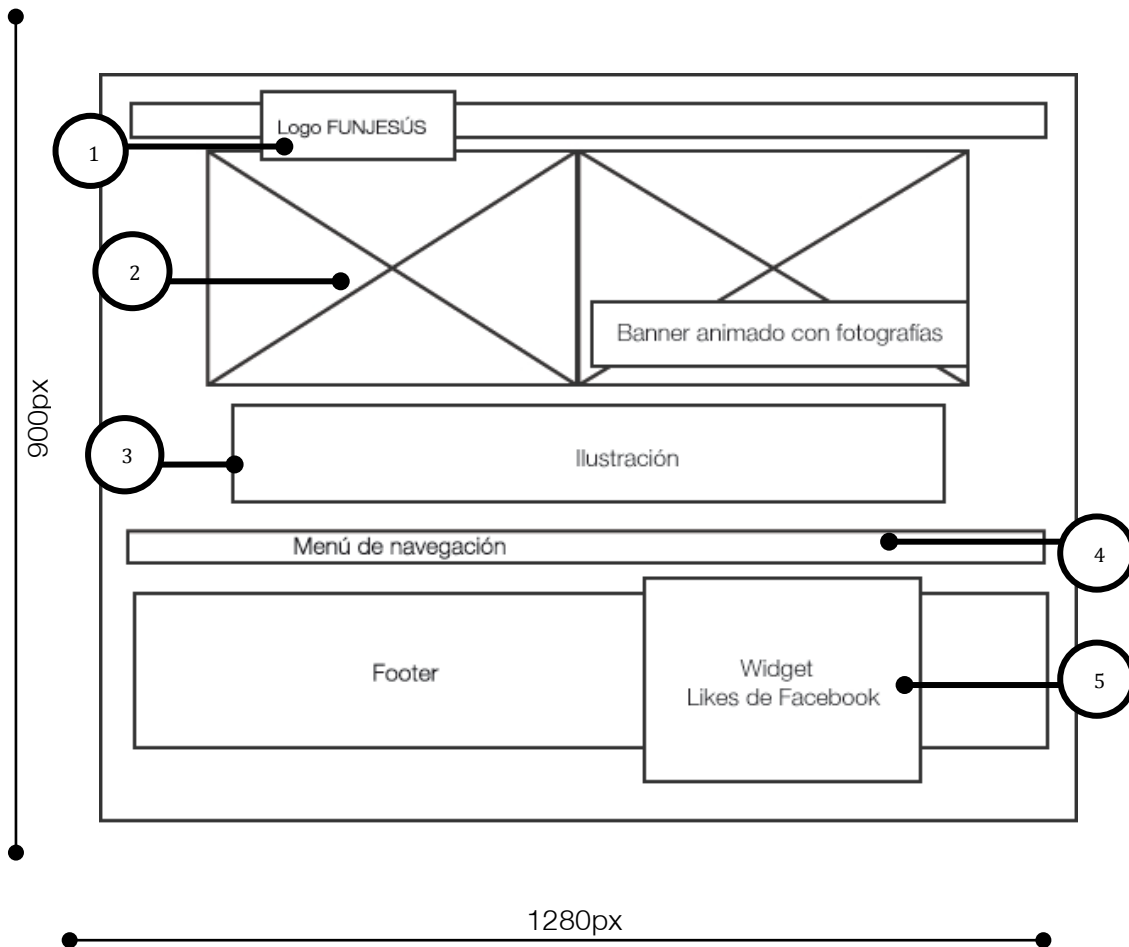
4. Banner con el texto: Nuestra GRAN familia, utilizando varias tipografías.

5. Botones para Galería de fotos y ¿Cómo puedo ayudar?

Footer

6. Widget de las personas que les gusta la página de FUNJESÚS en Facebook, y un área de contacto, con la dirección y teléfono de la organización.

Retícula segunda propuesta – Página de Proyectos y Actividades



Header

1. Logo de la organización Fundación del Niño Jesús

Body

2. Banner animado con fotografías de la actividad o proyecto que realizará FUNJESÚS, con un cintillo con nombre y fecha.

3. Nombre ilustrado de la página.

4. Menú de navegación: Inicio, ¿Quiénes somos?, Proyectos, Educación Integral, Contáctanos.

Footer

5. Widget de las personas que les gusta la página de FUNJESÚS en Facebook, y un área de contacto, con la dirección y teléfono de la organización.

Segunda propuesta digital – Página de Inicio



Header

1. Logo de la organización Fundación del Niño Jesús

Body

2. Fotografía de varios integrantes de la casa hogar FUNJESÚS.

3. Menú de navegación: Inicio, ¿Quiénes somos?, Proyectos, Educación Integral, Contáctanos.

4. Banner con el texto: Nuestra GRAN familia, utilizando varias tipografías.

5. Botones para Galería de fotos y ¿Cómo puedo ayudar?

Footer

6. Widget de las personas que les gusta la página de FUNJESÚS en Facebook, y un área de contacto, con la dirección y teléfono de la organización.

Segunda propuesta digital – Página de Proyectos y Actividades



Header

1. Logo de la organización Fundación del Niño Jesús

Body

2. Banner animado con fotografías de la actividad o proyecto que realizará FUNJESÚS, con un cintillo con nombre y fecha.

3. Nombre ilustrado de la página.

4. Menú de navegación: Inicio, ¿Quiénes somos?, Proyectos, Educación Integral, Contáctanos.

Footer

5. Widget de las personas que les gusta la página de FUNJESÚS en Facebook, y un área de contacto, con la dirección y teléfono de la organización.

7.4. Tabla de requisitos

Elemento Gráfico	Propósito	Técnicas	Emoción
Color	Representar paz, tranquilidad, esperanza y frescura.	Photoshop: Técnica de acuarela, utilizando máscara de recorte y pinceles de acuarela.	Tranquilidad
Tipografía	Crear la sensación de diversidad y dinamismo en el sitio web.	Utilización de dos tipos de tipografía. Photoshop: Negrita falsa en la tipografía de los botones.	Ternura
Fotografías	Captar la atención del visitante del sitio web a través de fotografías de buena calidad.	Photoshop: Retocar el color, contraste de la fotografía así como el tamaño. Utilización de fotografías adaptadas a tamaño web.	Confianza

Texturas	Crear sensación táctiles realistas.	Utilización de textura de papel de acuarela para el fondo.	Armonía
Ilustración	Representar el concepto de diseño "Miro al cielo en busca de amor".	Ilustrador: Elaboración de banner.	Esperanza

Línea	Enfatizar ciertas áreas de la página Web.	Ilustrador: realización de bordes con trazo discontinuo.	Interés
--------------	---	---	---------

Forma	Realizar botones o banners	Photoshop: Utilizar formas básicas y rectangulares, con esquinas redondeadas.	Curiosidad
--------------	----------------------------	--	------------



CAPITULO VIII

validación técnica

8.1 Validación técnica

Luego de presentarle al cliente las dos propuestas del sitio web, para la Fundación del Niño Jesús, se llegó a la conclusión de elaborar el resto del diseño del sitio, con base a la propuesta número 1.

Diseño de propuesta final aprobado por el cliente





¿QUIÉNES SOMOS?

La Fundación del Niño Jesús –FUNJESUS- es una organización sin fines de lucro, que tiene como objetivo el cuidado de niños y jóvenes víctimas de maltrato, abandono o abuso. Los problemas de nuestros niños se resuelven con la participación de mucha gente que voluntariamente aporta lo que tiene a su alcance: principalmente amor.

Visión

Formar discípulos de Jesús, verdaderos líderes que saquen a Guatemala adelante.

Misión

Proveer a los niños con todo lo que por derecho les corresponde, dándoles un hogar, alimentación, amor y educación integral basada en valores católicos, cristianos.

Sabías qué...


Maltrato infantil es "cualquier acto por acción u omisión realizado por individuos, por instituciones o por la sociedad en su conjunto y todos los estados derivados de estos actos o de su ausencia que priven a los niños de su libertad o de sus derechos correspondientes y/o que dificulten su óptimo desarrollo.

En Guatemala el índice de maltrato infantil es bastante alto, y por eso existen organizaciones como FUNJESUS que se dedican a la transformación de vidas de estos niños.



© 2013 Fundación del Niño Jesús / Todos los derechos reservados



 Report Abuse



La educación de los niños de FUNJESÚS es integral. Esto se refiere a que incluye: Educación académica, Educación religiosa y Actividades extracurriculares.

Entre algunas de las actividades que realizan, está el karate, pintura, cocina, etc.

ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES

Karate



Pintura



© 2013 Fundación del Niño Jesús / Todos los derechos reservados



Report Abuse



Para tener a los niños bien alimentados, con buenos estudios y el mejor cuidado, a parte de la colaboración de los padrinos, nosotros como Fundación elaboramos de 3 a 4 actividades anuales para recaudar fondos.

A continuación se presentan imágenes de los proyectos más recientes.

Verano 2012

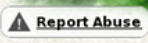


PROYECTOS PARA RECAUDAR FONDOS

Gran Bingo 2012




© 2013 Fundación del Niño Jesús / Todos los derechos reservados




Nuestros niños






FUNDACIÓN DEL NIÑO JESÚS



[INICIO](#) | [¿QUIÉNES SOMOS?](#) | [EVENTOS ▾](#) | [GALERÍA](#) | [CONTÁCTANOS](#)

CONTÁCTANOS

Nombre:	Correo electrónico- vanedejesus@yahoo.com
<input type="text"/>	
Correo electrónico:	Dirección - 10 av. A 12-07 zona 14, Colonia las Conchas, Guatemala, Guatemala.
<input type="text"/>	
Mensaje:	Teléfono - 23333659
<input type="text"/>	
<input type="button" value="Enviar"/>	




Donar

Para apoyar financieramente al hogar, pueden depositar su donación, directamente en la cuenta del hogar desde cualquier banco, o donar con cheque a nombre de la Asociación Fundación del Niño Jesús.


¡Tu ayuda financiera es muy importante para nosotros!


BANCO INDUSTRIAL S.A. GUATEMALA C.A.

Cuenta de depósitos monetarios en quetzales
NOMBRE: Fundación del Niño Jesús
No. DE CUENTA: 027-156643-1



© 2013 Fundación del Niño Jesús / Todos los derechos reservados





8.2 Población y muestreo

En función de dar respuesta a los requerimientos del cliente, los objetivos del proyecto y la funcionalidad del mismo, se realizó una validación que consiste en evaluar cualitativamente y cualitativamente la efectividad del sitio web diseñado para la organización FUNJESÚS.

El instrumento de recopilación de información fue presentado a una cantidad significativa de personas, dividida en tres grupos: Los especialistas en diseño y comunicación (7), el cliente, específicamente la directora de la organización FUNJESÚS (1), y el grupo objetivo, a quién va dirigido el sitio web, (50).

La muestra total para la validación técnica está conformada por 58 personas. A través de la validación obtenida, se logra verificar el cumplimiento de los objetivos planteados para el proyecto, también demostrar el buen uso y elección de los elementos gráficos dentro del proyecto y comprobar el buen funcionamiento del mismo.

8.3 Método e instrumento:

El método utilizado para garantizar la objetividad de los resultados y recopilar información necesaria, para verificar la utilidad de la elaboración de un sitio web y dar a conocer las actividades y proyectos de la organización FUNJESUS, fue la encuesta personal.

La encuesta consta de 13 preguntas, 5 preguntas dicotómicas, 8 preguntas con escala de Likert, y al final se le da la opción de colocar comentarios u observaciones.

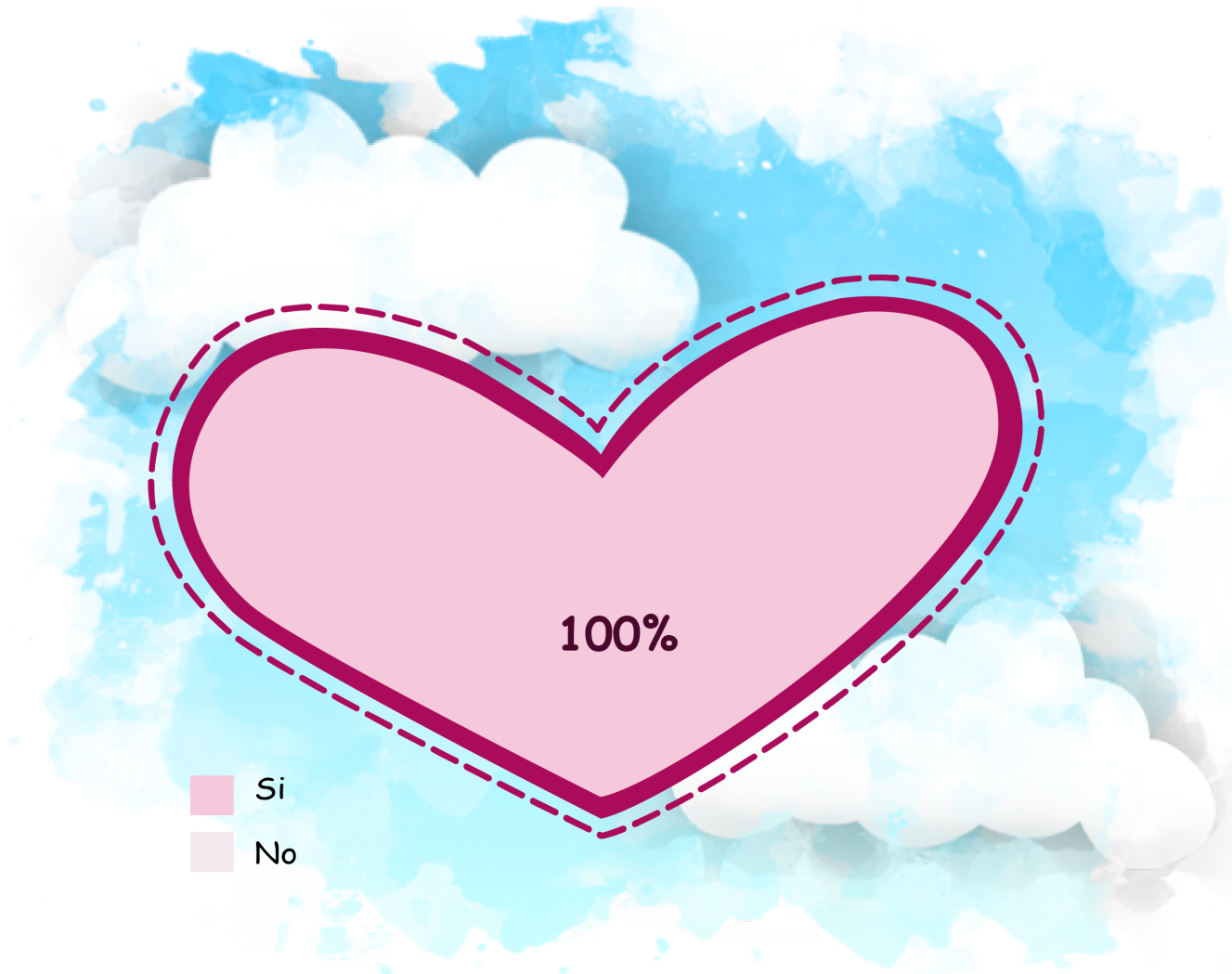
La encuesta está dividida en tres partes:

- Parte objetiva: preguntas en base a los objetivos del proyecto.
- Parte semiológica: preguntas relacionadas con el diseño y los componentes gráficos del diseño.
- Parte operativa: preguntas para verificar la utilidad y funcionalidad del proyecto.

8.3 Resultados e interpretación de resultados

PARTE OBJETIVA

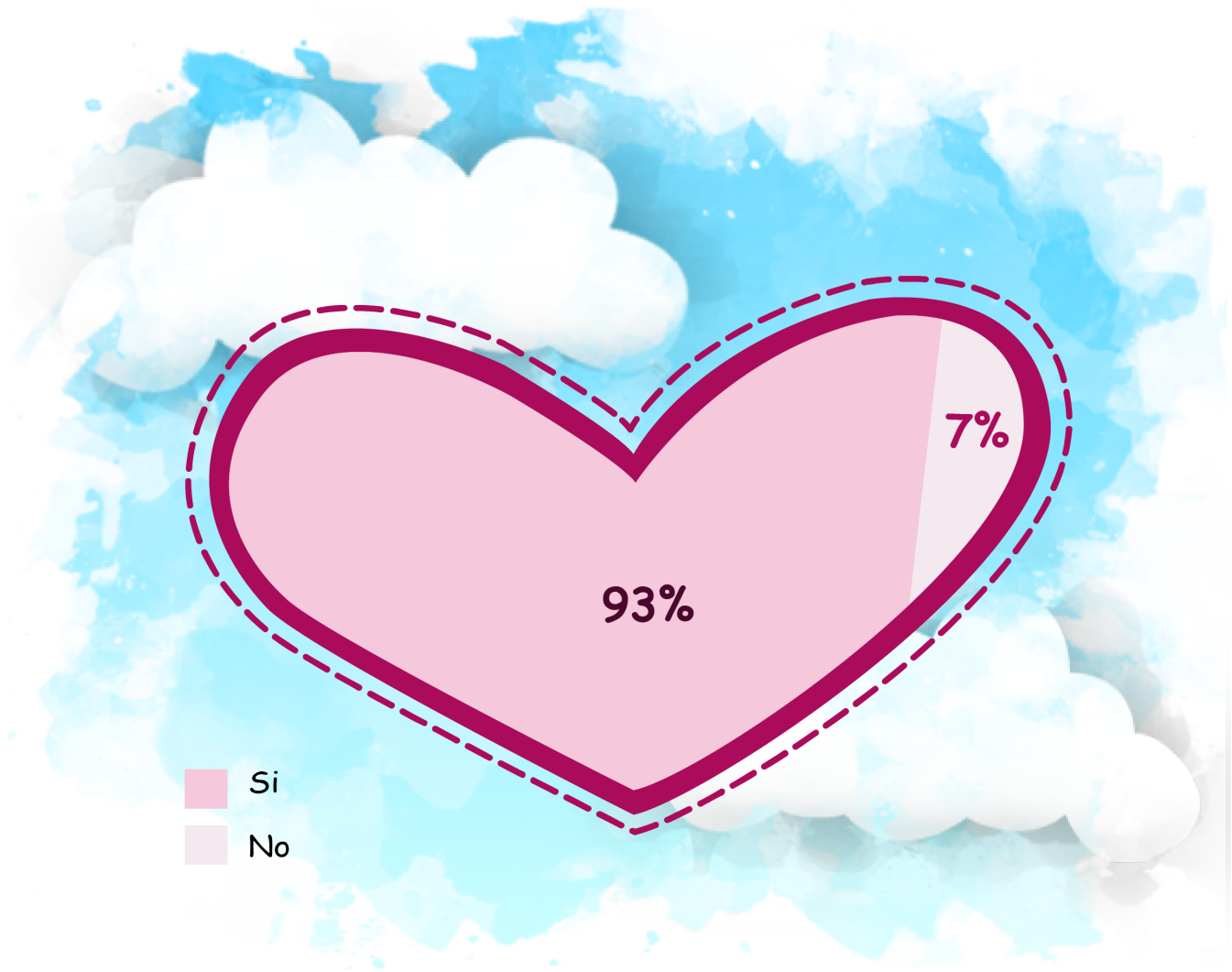
1. ¿Considera usted necesario la creación de un sitio web en el que se de a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos que realiza la Fundación del Niño Jesús – FUNJESÚS?



Interpretación:

El 100% de los encuestados considera necesario la creación de un sitio web en el que se de a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos que realiza la Fundación del Niño Jesús.

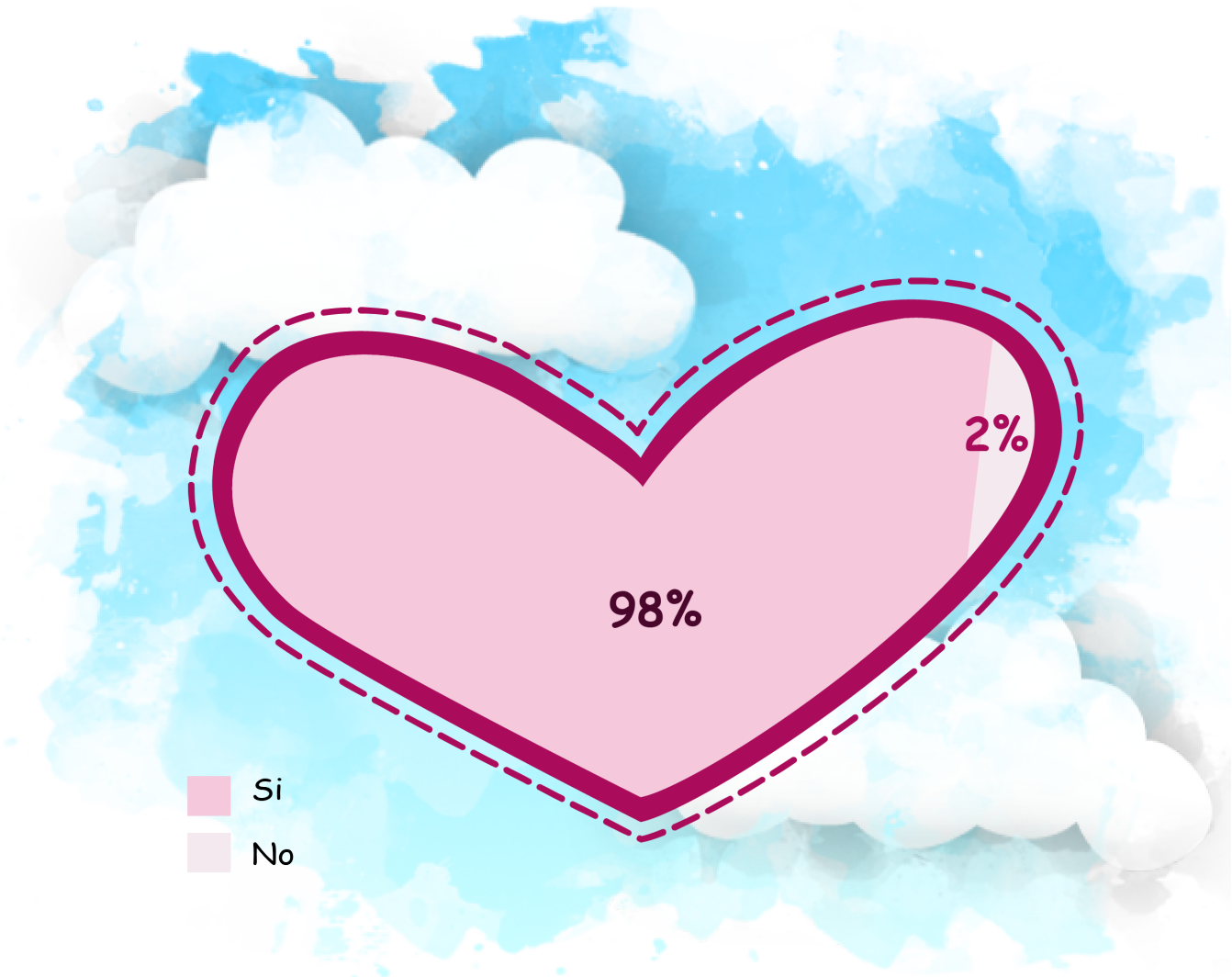
2. ¿Considera necesaria la recopilación de información relacionada con el diseño y diagramación web que sirva como referencia para la elaboración del sitio web?



Interpretación:

El 93% de los encuestados considera necesaria la recopilación de información relacionada con el diseño y diagramación web, que sirva como referencia para la elaboración del sitio web. Mientras que el 7% opina que no es necesaria.

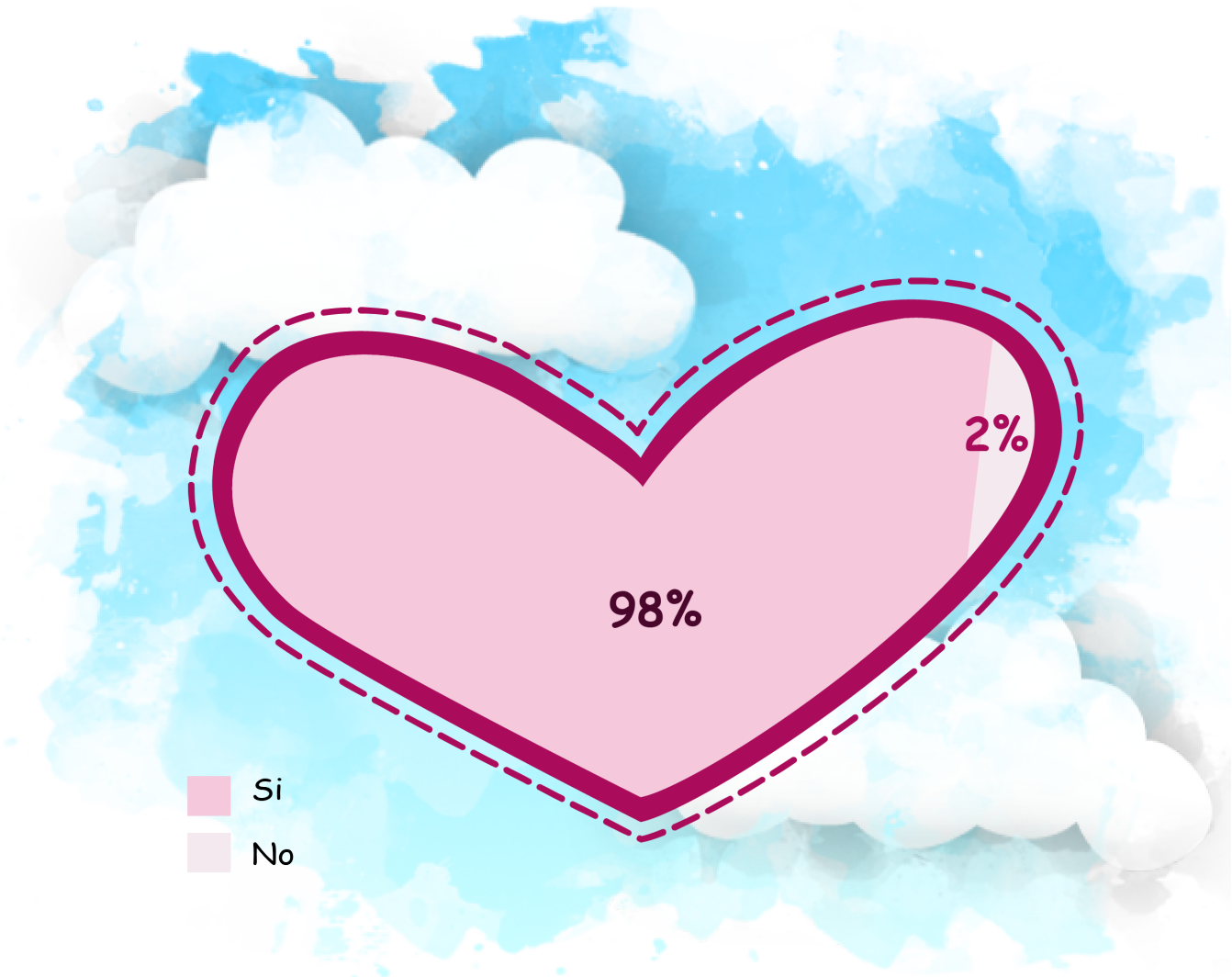
3. Según su criterio ¿Cree usted necesario investigar acerca de los casos de abuso y maltrato en los niños de Guatemala, para informar a los visitantes del sitio sobre el tema?



Interpretación:

El 98% de los encuestados cree necesario investigar acerca de los casos de abuso y maltrato en los niños de Guatemala, para informar a los visitantes del sitio sobre el tema. El 2% opina que no es necesario.

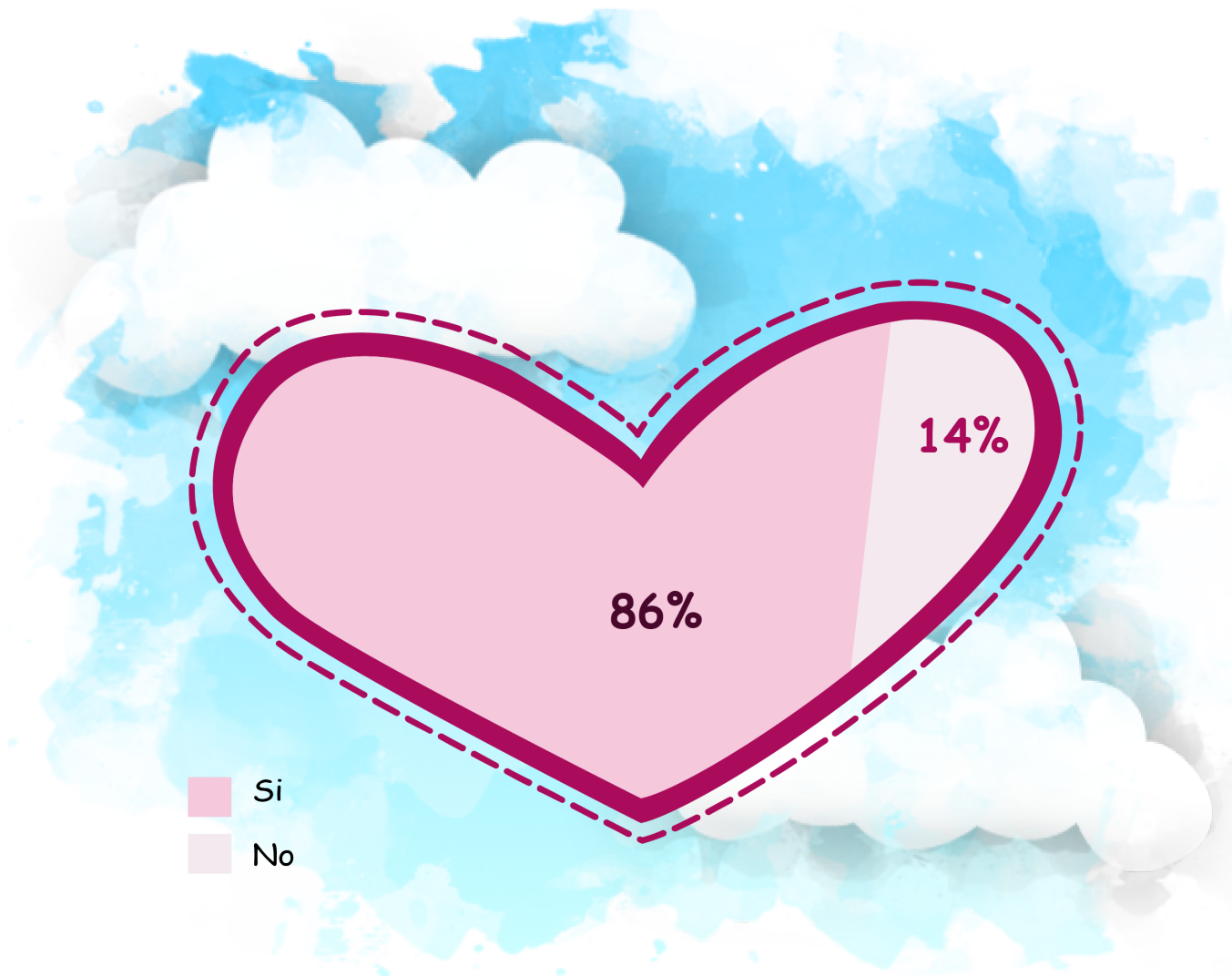
4. ¿Cree que es importante realizar una diagramación que sea funcional y de fácil navegación?



Interpretación:

El 98% de los encuestados considera importante realizar una diagramación que sea funcional y de fácil navegación. Mientras el 2% cree que no es importante.

5. Según su punto de vista ¿Considera necesaria la elaboración de una galería de fotos de los niños y jóvenes que se encuentran en el hogar para informar a los visitantes del sitio web de manera visual?



Interpretación:

El 86% de los encuestados sí considera necesaria la elaboración de una galería de fotos de los niños y jóvenes que se encuentran en el hogar, para informar a los visitantes del sitio web de manera visual. El 14% considera que no es necesaria.

PARTE SEMIOLÓGICA

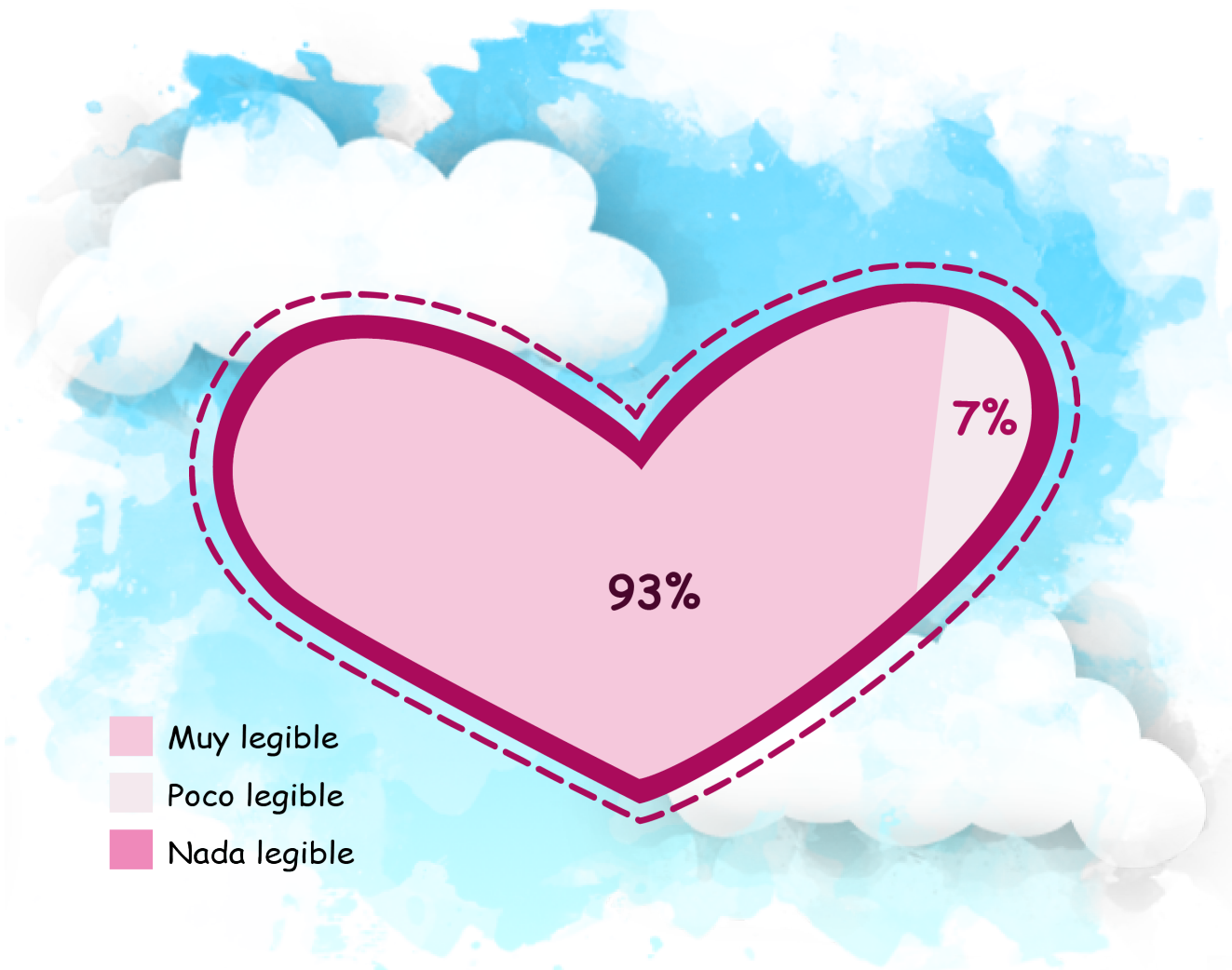
6. Los colores utilizados en el sitio web son:



Interpretación:

El 95% de los encuestados opina que los colores que se utilizaron para elaborar el sitio web son muy apropiados, mientras que el 5% opina que son poco apropiados.

7. Según su criterio la tipografía es:



Interpretación:

El 93% de los encuestados considera que la tipografía es muy legible. Mientras el 7% opina que es poco legible.

8. Considera que la organización de la información dentro del sitio web es:



Interpretación:

El 100% de los encuestados considera que la organización de la información dentro del sitio web es muy apropiada.

9. Considera que la organización de los elementos gráficos dentro del sitio web son:



Interpretación:

El 98% de los encuestados considera que la organización de los elementos gráficos dentro del sitio web son muy armoniosos, y el 2% considera que son poco armoniosos.

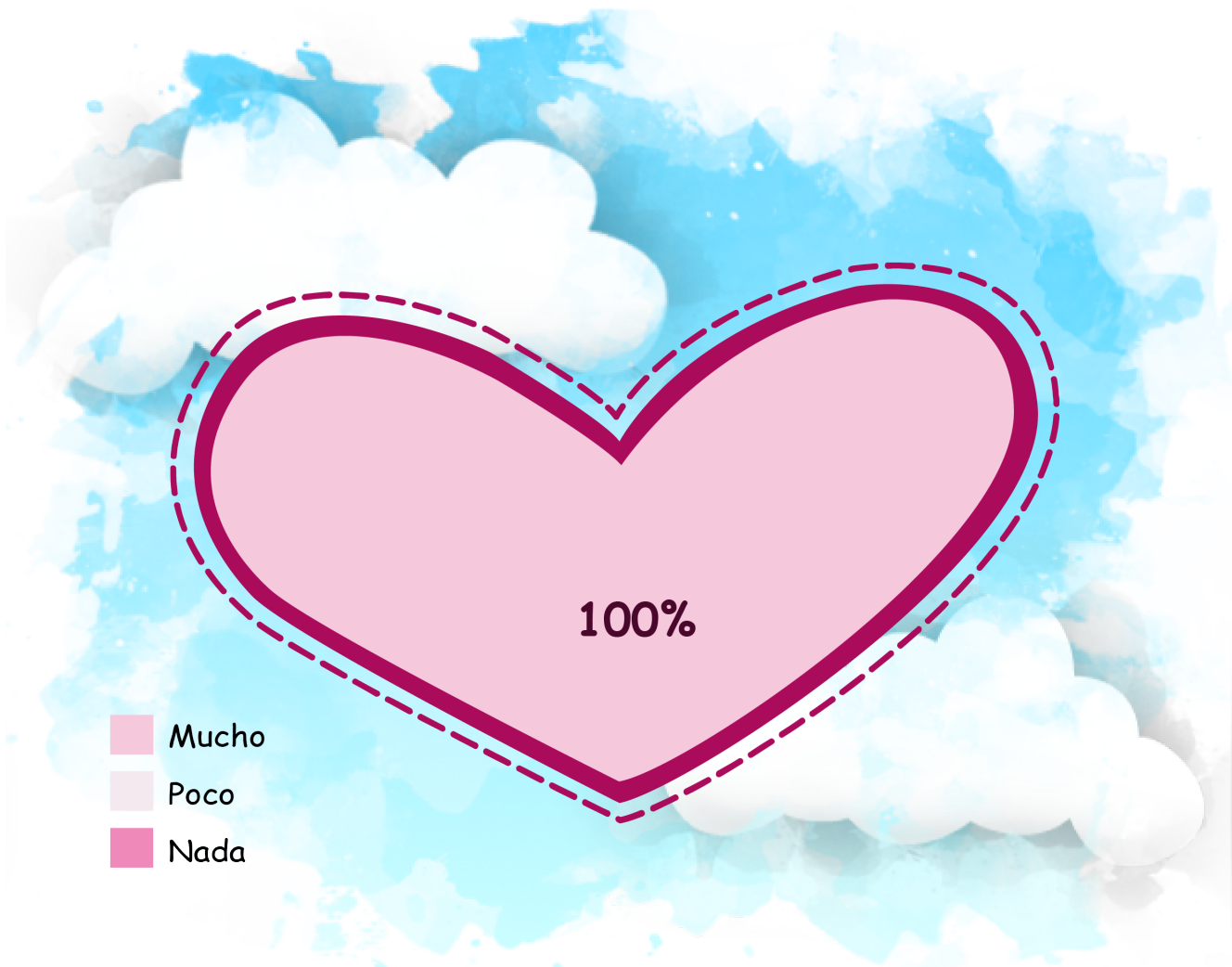
10. Cree que las fotografías utilizadas en el sitio web son:



Interpretación:

El 98% de los encuestados cree que las fotografías utilizadas en el sitio web son muy apropiadas. Mientras que el 2% restante, considera que son poco apropiadas.

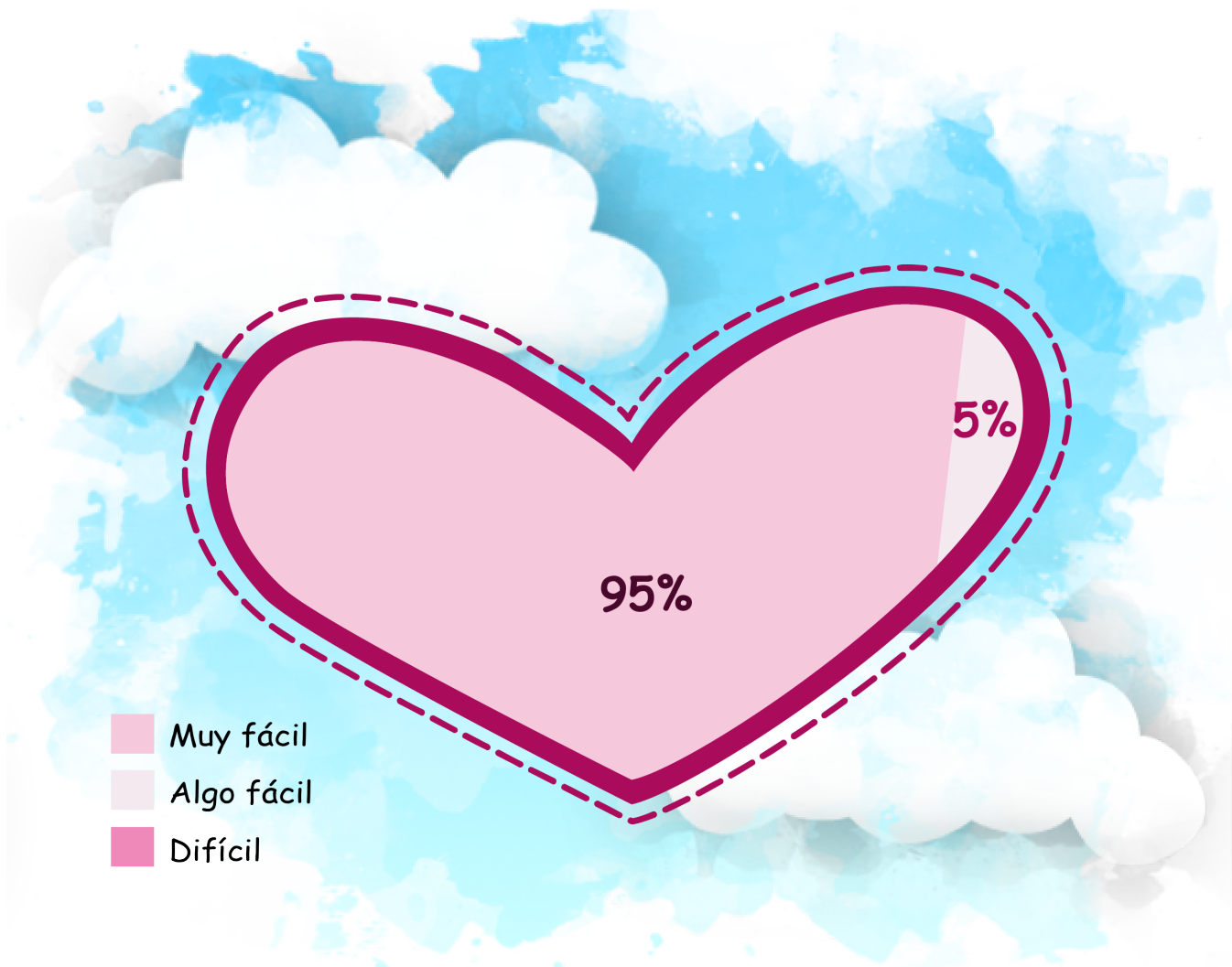
11. ¿Considera usted que se mantiene una igualdad visual en el diseño del sitio web?



Interpretación:

El 100% de los encuestados considera que se mantiene una igualdad visual en el diseño del sitio web.

12. Según su criterio, navegar en el sitio web es:



Interpretación:

El 95% de los encuestados considera que navegar en el sitio web de la Fundación del Niño Jesús es muy fácil. El 2% de los encuestados opina que es algo fácil.

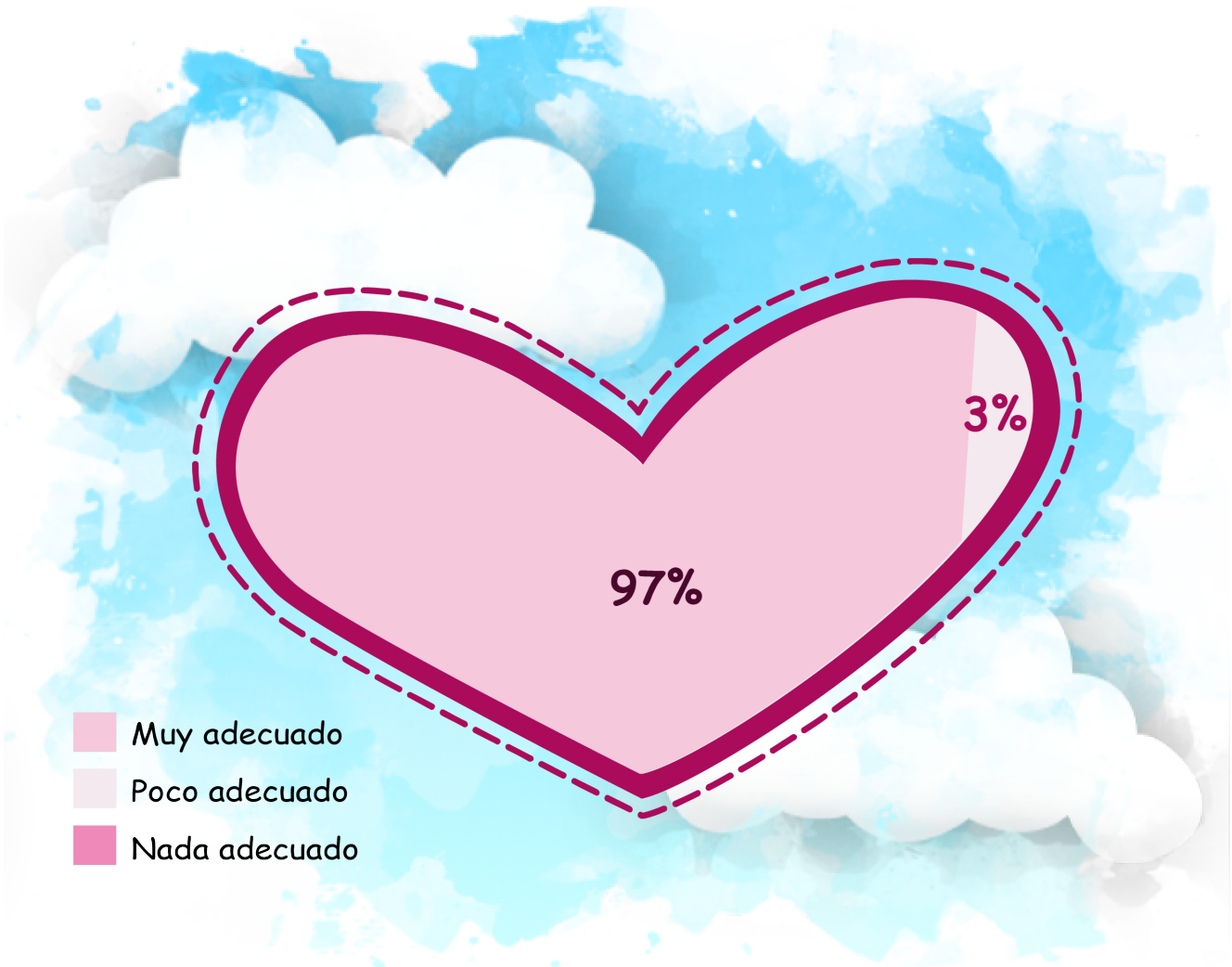
13. ¿Considera que el sitio web de FUNJESÚS contiene la información necesaria para los visitantes?



Interpretación:

El 90% de los encuestados considera que el sitio web de FUNJESÚS contiene la información necesaria para los visitantes. Mientras el 10% considera que no tiene la información necesaria.

14. ¿Considera que el menú del sitio web es adecuado para orientar a los usuarios en la navegación del mismo?



Interpretación:

El 97% de los encuestados considera que el menú del sitio web es adecuado para orientar a los usuarios en la navegación del mismo. El 3% considera que el menú no es adecuado.

8.4 Cambios en base a los resultados:

Con el fin de obtener mejores resultados en el diseño y operación del sitio web, que se elaboró para la Fundación del Niño Jesús, se realizaron cambios en base a los resultados obtenidos en la validación técnica de expertos y del grupo objetivo.

- Plasmar elementos que representen a la fundación, en el banner principal ubicado en el header del sitio web.

ANTES



Header

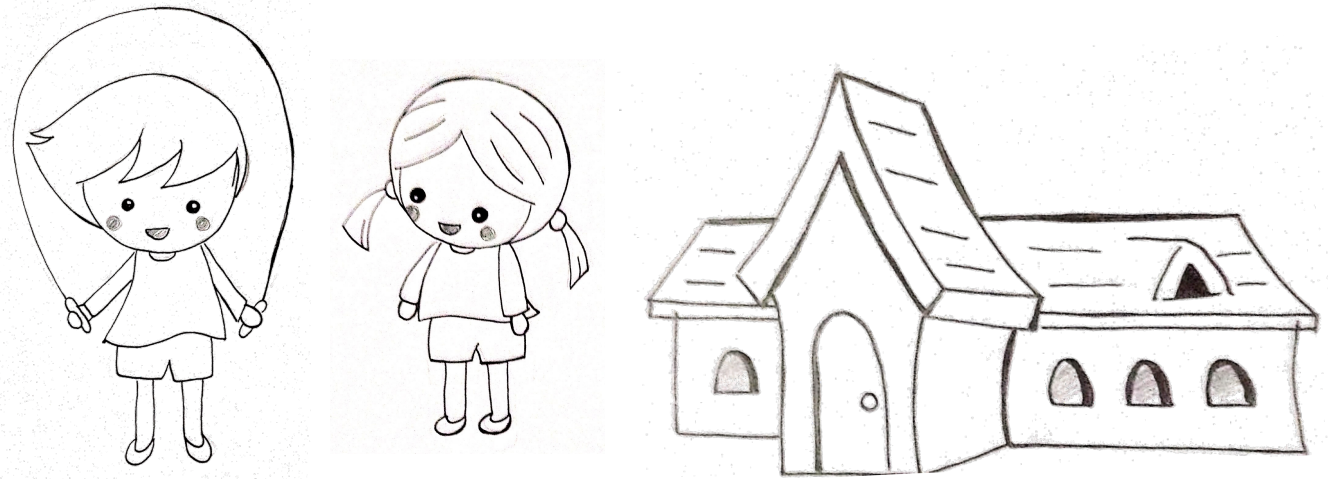
1. El texto de "Fundación del Niño Jesús" era el único elemento que aportaba información de la Fundación. Se ubica del lado derecho y con un tono café claro.

En base a los resultados de la validación técnica se agregaron tres elementos representativos de la organización FUNJESUS.

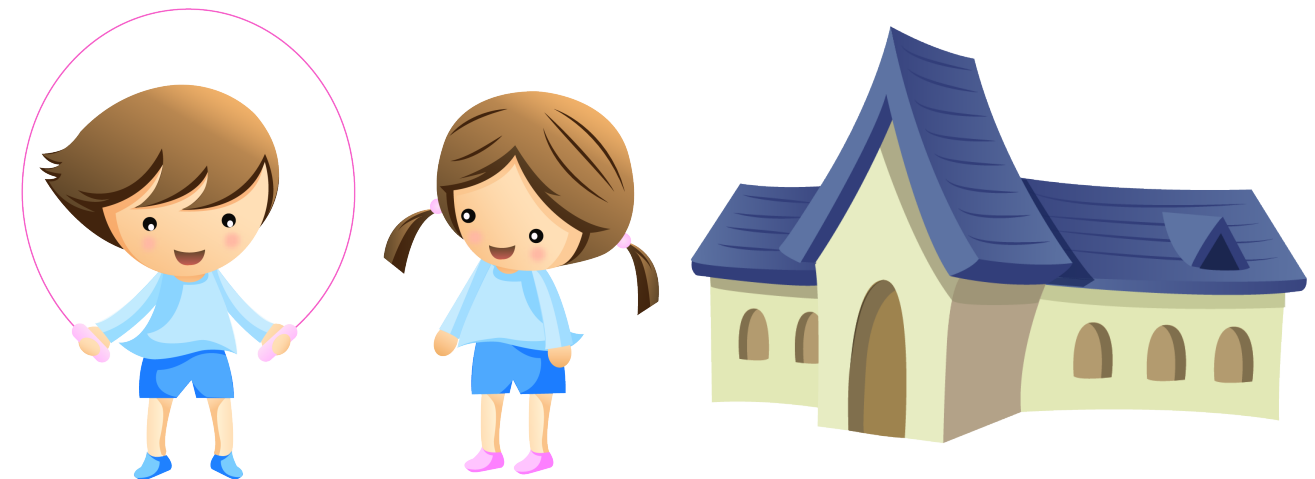
Se crearon dos niños con edad aproximada de 7 años, con ocupación de estudiantes y con expresión de alegría.

La casa hogar y la vestimenta de los personajes se elaboraron en base a la psicología del color. Los tonos azul representan: armonía, serenidad, confianza y amistad.

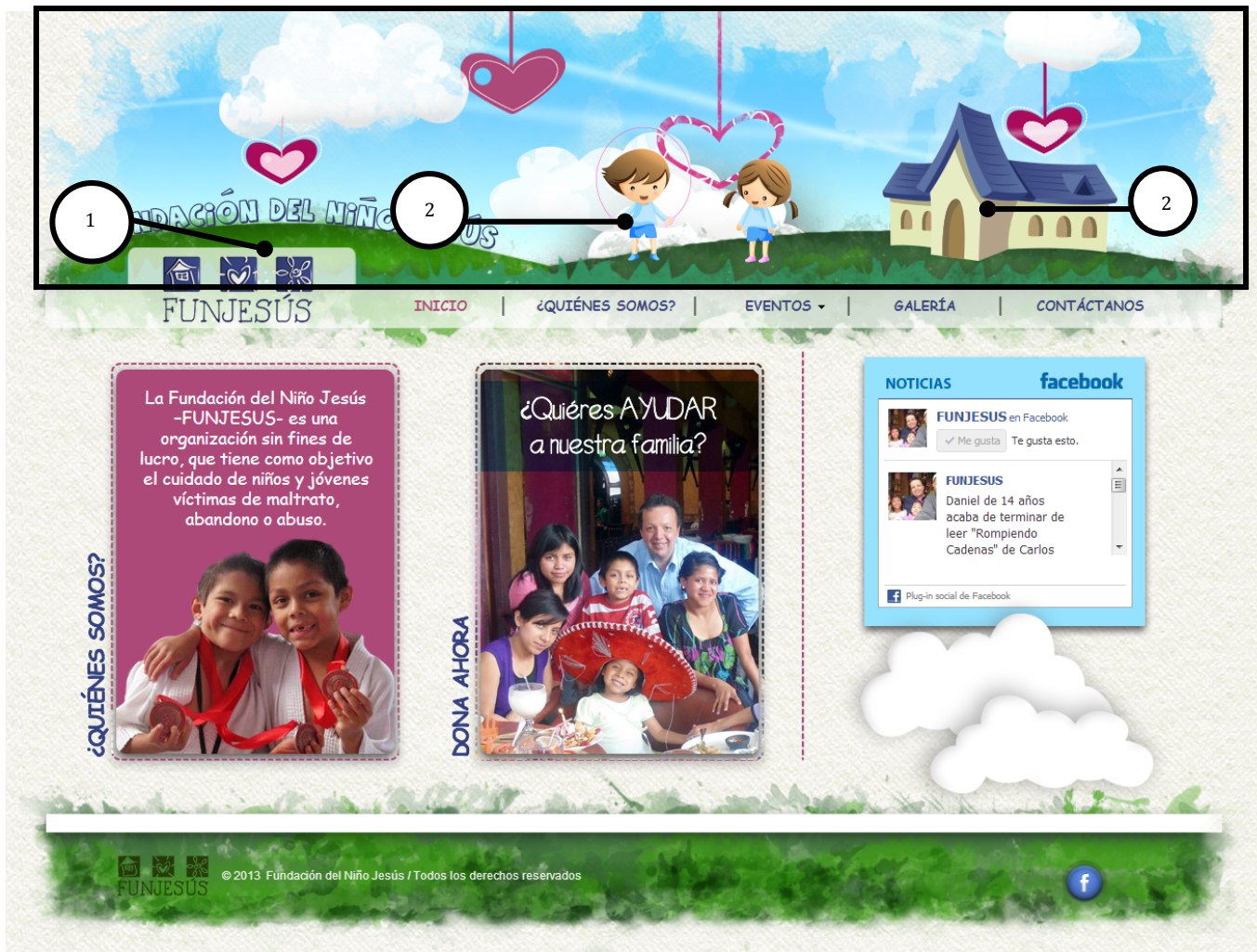
Bocetos a lápiz



Propuesta digital



DESPUÉS



Header

1. El texto de "Fundación del niño Jesús" se cambió a un tono azul, para obtener mayor contraste, y se ubicó del lado izquierdo del banner.
2. Se colocó una ilustración de dos niños y un hogar, siempre utilizando tonos azul y celeste.

- Uniformidad en tipografía

ANTES



Tipografía

1. Menú con tipografía en mayúsculas- Comic Sans
2. Textos con tipografía con tamaños de 14, 15 y 16pts – Comic Sans
3. Títulos verticales en mayúsculas, negrita – Myriad Pro
4. Títulos horizontales – Birdie

DESPUÉS



Tipografía

1. Menú con tipografía en mayúsculas- Comic Sans
2. Textos con tipografía con tamaños de 16pts – Comic Sans
3. Títulos verticales en mayúsculas, negrita – Comic Sans
4. Títulos horizontales – Birdie

- Títulos más llamativos

ANTES



Títulos

1. Títulos del mismo color que los textos con tamaño de fuente 19pts.

DESPUÉS



Títulos

1. Títulos sobre una cinta de color fucsia y con tamaño de fuente 22pts.

- Distribución y cantidad de información.

ANTES



Información

1. Se daba breve introducción a la página en la parte superior el cuerpo de la página.

DESPUÉS

FUNDACIÓN DEL NIÑO JESÚS

FUNJESÚS

INICIO | ¿QUIÉNES SOMOS? | EVENTOS ▾ | GALERÍA | CONTÁCTANOS

Verano 2012

PROYECTOS PARA RECAUDAR FONDOS

Para tener a los niños bien alimentados, con buenos estudios y el mejor cuidado, a parte de la colaboración de los padrinos, nosotros como Fundación elaboramos de 3 a 4 actividades anuales para recaudar fondos.

Para nosotros es fundamental que todos los niños de nuestro hogar tengan padrinos amoroso y atento, ya que el amor forma parte fundamental en el desarrollo de los niños. Por eso agradecemos a todos nuestro padrinos por todo su apoyo, no solo el afectuoso si no también el económico, ya que para los niños es muy valioso ambos.

Si quieres formar parte de nuestra familia, apadrinando, dirígete a la página de contactos.

Gran Bingo 2012

FUNJESÚS © 2013 Fundación del Niño Jesús / Todos los derechos reservados

1

Información

1. Se extendió la información en las páginas de actividades y proyectos para informar más a los visitantes sobre los beneficios que adquieren los niños con el programa qué cuenta la fundación. Se trasladó la información en medio de los dos banners.



CAPITULO IX

propuesta gráfica final

PROPUESTA GRÁFICA FINAL

La creación del diseño de un sitio web para dar a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos de la Fundación del Niño Jesús – FUNJESÚS -, llevó todo un proceso, que a partir de los últimos cambios realizados en base a la validación técnica, se puede presentar la propuesta gráfica final.

9.1 Fundamentación

El sitio web es de 1280 píxeles de ancho y alto 957 píxeles aproximadamente, ya que varía dependiendo de la página. Cuenta con 6 páginas internas:

1. Inicio

Se muestra pequeña introducción de la Fundación, al igual que se motiva a los visitantes a involucrarse o conocer un poco más sobre el hogar.

2. ¿Quiénes somos?

En esta área se extiende más la información sobre el hogar, dando a conocer la misión y la visión.

3. Actividades

En esta página se presentan algunas fotos, mostrando en qué consiste el programa de educación integral, específicamente las actividades extracurriculares.

4. Proyectos

La idea principal de esta página es mostrar que la fundación realiza proyectos para recaudar fondos.

5. Galería

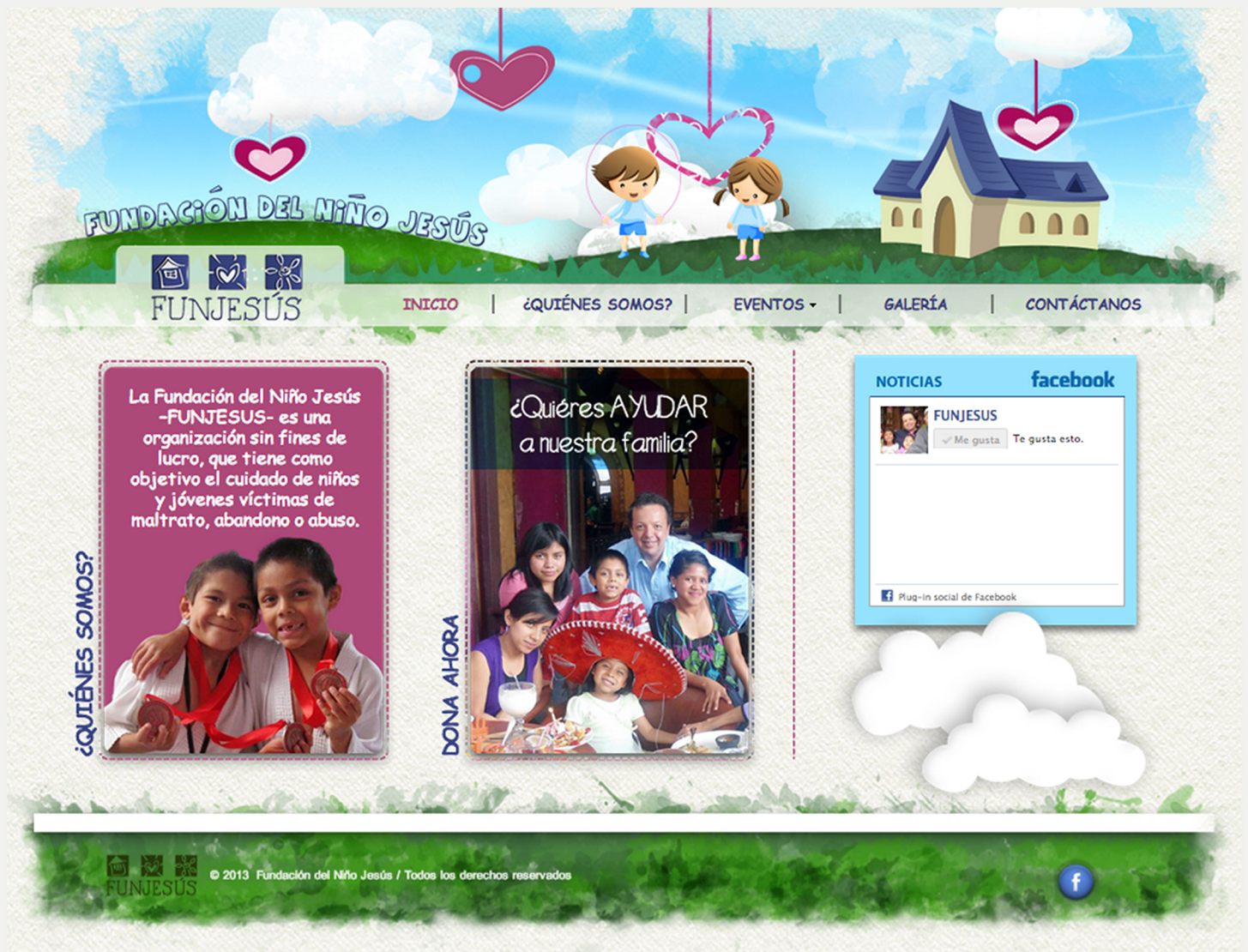
Esta página consiste en una recopilación de fotografías de los niños del hogar.

6. Contáctanos

En esta área se da la opción de que el visitante se comuniqué a través de un correo con la fundación y se muestran los datos que el visitante necesita para donar.

9.2 Propuesta gráfica final

Página -Inicio





FUNDACIÓN DEL NIÑO JESÚS

FUNJESUS

INICIO | ¿QUIÉNES SOMOS? | EVENTOS ▾ | GALERÍA | CONTÁCTANOS

¿QUIÉNES SOMOS?

La Fundación del Niño Jesús -FUNJESUS- es una organización sin fines de lucro, que tiene como objetivo el cuidado de niños y jóvenes víctimas de maltrato, abandono o abuso. Los problemas de nuestros niños se resuelven con la participación de mucha gente que voluntariamente aporta lo que tiene a su alcance: principalmente amor.

Visión

Formar discípulos de Jesús, verdaderos líderes que saquen a Guatemala adelante.

Misión

Proveer a los niños con todo lo que por derecho les corresponde, dándoles un hogar, alimentación, amor y educación integral basada en valores católicos, cristianos.

Sabías qué...

Maltrato infantil es "cualquier acto por acción u omisión realizado por individuos, por instituciones o por la sociedad en su conjunto y todos los estados derivados de estos actos o de su ausencia que priven a los niños de su libertad o de sus derechos correspondientes y/o que dificulten su óptimo desarrollo.

En Guatemala el índice de maltrato infantil es bastante alto, y por eso existen organizaciones como FUNJESUS que se dedican a la transformación de vidas de estos niños.



FUNJESUS

© 2013 Fundación del Niño Jesús / Todos los derechos reservados





FUNJESÚS

INICIO | ¿QUIÉNES SOMOS? | EVENTOS - | GALERÍA | CONTÁCTANOS

ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES

Karate



La educación de los niños de FUNJESÚS es integral. Esto se refiere a que incluye: Educación académica, educación religiosa y actividades extracurriculares. A partir de estas actividades los niños aprenden a hacer de su tiempo y vida productiva. Creando así guatemaltecos destacados, que en un futuro se convertirán en líderes, sacando a Guatemala adelante.

Entre algunas de las actividades que realizan, está el karate, pintura, cocina.

Pintura



© 2013 Fundación del Niño Jesús / Todos los derechos reservados





FUNDACIÓN DEL NIÑO JESÚS

FUNJESÚS

INICIO | ¿QUIÉNES SOMOS? | EVENTOS ▾ | GALERÍA | CONTÁCTANOS

PROYECTOS PARA RECAUDAR FONDOS

Verano 2012



Para tener a los niños bien alimentados, con buenos estudios y el mejor cuidado, a parte de la colaboración de los padrinos, nosotros como Fundación elaboramos de 3 a 4 actividades anuales para recaudar fondos.

Para nosotros es fundamental que todos los niños de nuestro hogar tengan padrinos amoroso y atento, ya que el amor forma parte fundamental en el desarrollo de los niños. Por eso agradecemos a todos nuestro padrinos por todo su apoyo, no solo el afectuoso si no también el económico, ya que para los niños es muy valioso ambos.

Si quieres formar parte de nuestra familia, apadrinando, dirígite a la página de contactos.


Gran Bingo 2012



FUNJESÚS

© 2013 Fundación del Niño Jesús / Todos los derechos reservados






FUNDACIÓN DEL NIÑO JESÚS


FUNJESÚS


INICIO | ¿QUIÉNES SOMOS? | EVENTOS ▾ | GALERÍA | CONTÁCTANOS

NUESTROS NIÑOS



FUNJESÚS © 2013 Fundación del Niño Jesús / Todos los derechos reservados





FUNDACIÓN DEL NIÑO JESÚS

[INICIO](#) | [¿QUIÉNES SOMOS?](#) | [EVENTOS](#) | [GALERÍA](#) | [CONTÁCTANOS](#)

CONTÁCTANOS

Nombre:

Correo electrónico:

Mensaje:

Correo electrónico - vandedejesus@yahoo.com

Dirección - 10 av. A 12-07 zona 14, Colonia las Conchas, Guatemala, Guatemala.

Teléfono - 23333659


Donar



Para apoyar financieramente al hogar, pueden depositar su donación, directamente en la cuenta del hogar desde cualquier banco, o donar con cheque a nombre de la Asociación Fundación del Niño Jesús.

¡Tu ayuda financiera es muy importante para nosotros!

BANCO INDUSTRIAL S.A. GUATEMALA C.A.

Cuenta de depósitos monetarios en quetzales
NOMBRE: Fundación del Niño Jesús
No. DE CUENTA: 027-156643-1



 © 2013 Fundación del Niño Jesús / Todos los derechos reservados 



CAPITULO X

**producción, reproducción
y distribución**

PRODUCCIÓN, REPRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN:

10.1 Plan de costos de elaboración

Para determinar los costos de elaboración del proyecto del sitio web, se debe realizar una sumatoria del total de horas trabajadas en todo el proceso creativo. Se toman en cuenta el bocetaje las propuestas, la digitalización, los cambios solicitados por el cliente, toma de fotografías y la propuesta final en base a cambios por validación. Tal y como se representa en el siguiente cronograma.

CRONOGRAMA DE TRABAJO

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	HORAS
Semana 1 BOCETAJE			5 horas	5 horas	6 horas	16
Semana 2 DIGITALIZACIÓN	5 horas	5 horas	6 horas	5 horas	6 horas	27
Semana 3 PROPUESTA PRELIMINAR	7 horas	7 horas	6 horas	7 horas	7 horas	34
Semana 4 TOMA DE FOTOGRAFÍAS	1 hora				3 horas	4
Semana 5 ELABORACIÓN DEL SITIO WEB	6 horas	6 horas	5 horas	5 horas	6 horas	28
Semana 6 PROPUESTA FINAL - Cambios	7 horas	7 horas	7 horas			21
Total horas						130

Tomando en cuenta que el sueldo deseado del diseñador es de Q.6,500.00, se realizan los cálculos del salario por semana, día y hora.

CÁLCULO DE SALARIO

Salario mensual	Q.6,500.00
Salario semanal	Q.1,625.00
Salario por día	Q.270.80
Salario por hora	Q.33.85

Para la elaboración del proyecto se utilizaron 130 horas, lo que representa, según la tabla de sueldos por hora, a Q.4,400.50. A este precio se le agrega el porcentaje de agencia, dando así un total de Q.5,060.58.

10.2 Plan de costos de producción

Entre los costos de producción se toman los gastos de los elementos que se utilizaron para la producción de fotografías y para la creación del sitio web.

COSTOS DE PRODUCCIÓN

Trípode y cámara fotográfica	Q. 400.00
Suscripción a plan de Adobe Muse por mes	Q.198.67
Gastos en transporte	Q.200.00

El total de los gastos de producción asciende a Q.7,98.67.

10.3 Plan de costos de reproducción

Para obtener los costos de reproducción se solicitaron cotizaciones de hosting y dominio, las que se encuentran en anexos.

El plan que se escogió para el proyecto tiene costo de Q.1,000.00 anuales, y consta con:

- 200 Mb en el disco duro
- 20 cuentas de correo
- Activación en 4 horas
- Dominio gratis


10.4 Plan de costos de distribución

El proyecto, por ser sitio web, no cuenta con costos de distribución, ya que se distribuye por medio del internet.

10.5 Cuadro de resumen general de costos

RESUMEN GENERAL DE COSTOS

Costos de elaboracion	Q.5,060.58
Costos de producción	Q.798.67
Costos de reproducción	Q.1,000.00
Costos de distribución	Q.0.00
TOTAL	Q. 6,859.25



CAPITULO XI

**conclusiones y
recomendaciones**

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

11.1 Conclusiones

11.1.1 Después de finalizar el proyecto se llegó a la conclusión que se logró cumplir con el objetivo general que se basa en diseñar un sitio web para dar a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos de la Fundación del Niños Jesús. Presentando solo la información necesaria para que la fundación FUNJESÚS se dé a conocer.

11.1.2 La investigación acerca del diseño web, y la diagramación web fueron excelente base para la elaboración del sitio web. El diseño se mantuvo limpio y ordenado y según la validación técnica el sitio web resultó ser funcional y de fácil navegación para los visitantes.

11.1.3 Al recopilar información acerca de cómo la organización FUNJESUS beneficia a los niños y jóvenes que han sufrido maltrato, abandono o abuso, se logró informar a los visitantes del sitio web sobre este tema.

11.1.4 Las fotografías jugaron un papel importante en el proyecto del sitio web, ya que los guatemaltecos lograrán apreciar las actividades y proyectos que la fundación realiza y así conocer a fondo los beneficios que los niños del hogar obtienen a través del programa. También se detectó que las fotografías de los niños sonrientes cautivaron a los visitantes al abordar su lado sensible.

11.2 Recomendaciones

11.2.1 Utilizar el nombre del sitio web constantemente en la etapa de lanzamiento, para obtener gran número de visitas desde un principio, al crear una campaña de marketing de "boca en boca". La Fundación puede iniciar con los seguidores que tiene en su página de Facebook, y luego crear una cuenta en Twitter, para expandirse considerablemente.

11.2.2 Si en algún momento se aumenta la información en el sitio, no saturar las páginas existentes con textos, es recomendable ver la posibilidad de crear otra página dentro del sitio, siempre manteniendo el diseño limpio y de fácil navegación.

11.2.3 Por ser una fundación que se dedica al cuidado de niños que han sufrido maltrato, abuso o abandono, es recomendable siempre mantener una constante investigación sobre el tema.

También la fundación debe observar a la competencia, y así conocer cómo esta maneja la información de maltrato infantil, y si mantiene alguna estrategia a favor para obtener más donadores.

11.2.4 El diseño y recopilación de fotografías que se utilizan en la galería y los banners, debe ser de fácil actualización, ya que se toma como prioridad tener fotos recientes para mantener movimiento en el sitio y no perder el interés en los visitantes frecuentes.



CAPITULO XII

conocimiento general

CONOCIMIENTO GENERAL

La comunicación es una necesidad básica en la vida del ser humano, ya que ha estado en el presente, pasado y futuro, e igual que el ser humano ha ido evolucionando. Las formas y medios para comunicarse, se puede asegurar, que no son las mismas a las que utilizaban los mayas. Estando en la posición de una empresa, si necesito comunicarme y utilizo los métodos que utilizaban los mayas, puedo asegurar que la empresa no tendría futuro.

Con la llegada del internet y la ola de las redes sociales, una empresa siempre debe de considerar mantenerse al margen de las nuevas tendencias. Un sitio web no solo te identifica y te logra representar como empresa si no también logra expandir el mercado de la empresa.

Por eso también es importante realizar una investigación de mercado exhaustiva, para poder determinar las estrategias de publicidad, de precio, de diseño e innovación más convenientes para el grupo de personas a las que se enfocara el proyecto.

En cualquier proyecto también es importante el diseño y todos los elementos que intervienen con el. Para poder realizar el sitio web de FUNJESÚS, se realizaron retículas, bocetos, se utilizaron programas de diseño (Ilustrador, Photoshop, Adobe Muse), y se utilizaron elementos como la fotografía y la ilustración. Creando una composición armoniosa y agradable a la vista del espectador.

Durante el proyecto también se utilizó el conocimiento adquirido en el curso de “Técnicas de investigación”, que claramente se utilizado durante el marco teórico, determinación del concepto de diseño y el de validación. Obteniendo así un documento que se considera científico por la información fidedigna y por el proceso en el que se llevó a cabo.



CAPITULO XIII

referencias

REFERENCIAS

13.1 Referencia de libros

C

- Cánovas, S. M. (2005). *Semiótica del discurso publicitario: del signo a la imagen*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Campos, R. M. (2005). *Diseño de Páginas Web y Diseño Gráfico*. España: Ideaspropias Editorial, S.L.
- Cuadrado, L. A. (1995). *Introducción a la Teoría y Estructura Del Lenguaje*. España: Editorial Verbum.

D

- Diaz, N. (1998). *Lenguaje y Comunicación*. Valencia: Universidad José Antonio Páez.

F

- Frascara, J. (1996). *Diseño Gráfico y comunicación*. Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito. ISBN 987-96370-5-4

G

- Guiraud, P. (1972). *La Semiología*. México: Siglo XXI Editores, S.A.

L

- Lizandra, J. L. (2007). *Fundamentos de Diseño*. España: Universidad Jaume I.
- López Parejo, Alberto. C. h. (2008). *Introducción al diseño*. España: Publicaciones Vértices S.L.

M

- McLean, R. (1987). *Manual de tipografía*. España: Tursen- Hermann Blume Ediciones.

R

- Ricupero, S. (2007). *Diseño gráfico en el aula*. Buenos Aires: Nebuko.

W

- Wong, W., & Wong, B. (2004). *Diseño Gráfico Digital*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.

13.2 Referencia páginas web

- <http://almacenplantillasweb.es/2011/01/11-tendencias-de-diseno-web-para-2011/>
- <http://definicion.de/boceto/>
- <http://definicion.de/comunicacion/>
- <http://definicion.de/pedagogia/>
- <http://definicion.de/psicologia/>
- <http://definicion.de/psicologia-social/>
- <http://definicion.de/sociologia/>
- <http://el-tiempo.com/guatemala/>
- http://enciclopedia.us.es/index.php/World_Wide_Web
- <http://es.scribd.com/doc/7622903/Concepto-de-Educacion>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Jes%C3%BA_s_de_Nazaret
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Voluntariado>
- http://hostandino.com/index.php?option=com_content&view=article&id=8&Itemid=11
- <http://html.rincondelvago.com/origen-elementos-y-tipos-de-comunicacion.html>
- <http://jmhweb.wordpress.com/docencia/master-en-biologia-de-la-conservacion-ucm/la-comunicacion-y-su-importancia-para-los-seres-vivos/>
- http://letras-uruguay.espaciolatino.com/larocca/maltrato_psicologico.htm
- <http://mat12.com/alojamiento-web.html>
- <http://spaingfx.foroes.biz/t783-la-composicion-en-el-diseno>
- <http://www.acuired.es/index.php/blogs/las-fundaciones-definicion.html>
- <http://www.alegsa.com.ar/Dic/animacion%20flash.php>
- http://www.cad.com.mx/que_es_internet.htm
- <http://www.caplicado.net/empresa/www.htm>
- <http://www.christianrecovery.com/v/dox/sponsor.htm>
- <http://www.cna.gob.gt/hogares/doc/entidadesautorizadas.pdf>
- http://www.corelclub.org/tutoriales/tutorial_crear_tipografia_digital_con_CorelDRAW.pdf
- <http://www.cristalab.com/tutoriales/que-es-rgb-red-green-blue-c47782/>
- <http://www.definicionabc.com/general/abandono.php>
- <http://www.definicionabc.com/general/abuso.php>

<http://www.definicionabc.com/general/donacion.php>

<http://www.definicionabc.com/social/ninos.php>

<http://www.definicionabc.com/social/voluntariado.php>

<http://www.desarrolloweb.com/articulos/1277.php>

<http://www.desarrolloweb.com/articulos/1653.php>

http://www.dirinfo.unsl.edu.ar/introdcg/wp-content/apuntes/Clase_7_-_Imagen_Digital.pdf

<http://www.fotonostra.com/grafico/estilosytendencias.htm>

<http://www.fotonostra.com/grafico/semiologia.htm>

<http://www.fotonostra.com/grafico/tecnicascompos.htm>

<http://www.fotonostra.com/grafico/tipografia.htm>

<http://www.gabineteam.com/maltrato-psicologico-2.htm>

<http://www.ine.gob.gt/np/poblacion/index.htm>

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

<http://www.microsiervos.com/archivo/internet/que-es-internet.html>

<http://www.microsiervos.com/archivo/internet/que-es-internet.html>

<http://www.misrespuestas.com/quien-fue-jesus.html>

<http://www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/ency/article/001552.htm>

<http://www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/ency/article/007225.htm>

http://www1.uprh.edu/gloria/Tecnologia%20Ed/Lectura_1%20.html

<http://www.fotonostra.com/grafico/tiposreticulas.htm>

<http://granimpetu.com/articulos/el-minimalismo-en-el-diseno-web/>



CAPITULO XIV

anexos

ANEXOS

Encuesta a profesionales



Universidad Galileo
Facultad de Ciencias de la Comunicación – FACOM
Licenciatura en Comunicación y Diseño
Proyecto de graduación, Guatemala 2013

DATOS GENERALES

Género: F M

Nombre: _____ Edad: _____

Profesión: _____ Firma: _____

Antecedentes:

FUNJESUS es una organización sin fines de lucro que se dedica al cuidado de 33 niños y jóvenes que fueron víctimas de maltrato, abandono o abuso en algún momento de sus vidas. La organización además del cuidado, se preocupa por la educación integral de los niños.

El objetivo de la presente encuesta es de validar la objetividad, el contenido y la funcionalidad de la propuesta de diseño de un sitio web para dar a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos de la Fundación del Niño Jesús – FUNJESÚS.

Instrucciones:

Observe detenidamente el sitio web y navegue en las páginas y según su criterio responda las siguientes preguntas.

PARTE OBJETIVA

1. ¿Considera usted necesario la creación de un sitio web en el que se le da a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos que realiza la Fundación del Niño Jesús – FUNJESÚS?

SI NO

2. ¿Considera necesaria la recopilación de información relacionada con el diseño y diagramación web que sirva como referencia para la elaboración del sitio web?

SI NO

3. Según su criterio ¿Cree usted necesario investigar acerca de los casos de abuso y maltrato en los niños de Guatemala, para informar a los visitantes del sitio sobre el tema?

SI NO

4. ¿Cree que es importante realizar una diagramación que sea funcional y de fácil navegación?

SI NO

5. Según su punto de vista ¿Considera necesaria la elaboración de una galería de fotos de los niños y jóvenes que se encuentran en el hogar para informar a los visitantes del sitio web de manera visual?

SI NO

PARTE SEMIOLÓGICA

6. Los colores utilizados en el sitio web son:

Muy apropiados Poco apropiados Nada apropiados

7. Según su criterio la tipografía es:

Muy legible Poco legible Nada legible

8. Considera que la organización de la información dentro del sitio web es:

Muy apropiada Poco apropiada Nada apropiada

9. Considera que la organización de los elementos gráficos dentro del sitio web son:

Muy armoniosos Poco armoniosos Nada armoniosos

10. Cree que las fotografías utilizadas en el sitio web son:

Muy apropiadas Poco apropiadas Nada apropiadas

11. ¿Considera usted que se mantiene una igualdad visual en el diseño del sitio web?

Mucho Poco Nada

PARTE OPERATIVA

12. Según su criterio, navegar en el sitio web es:

- Muy Fácil Algo fácil Difícil

13. ¿Considera que el sitio web de FUNJESÚS contiene la información necesaria para los visitantes?

- Mucho Poco Nada

14. ¿Considera que el menú del sitio web es adecuado para orientar a los usuarios en la navegación del mismo?

- Muy adecuado Poco adecuado Nada adecuado

Observaciones: _____

----- Muchas gracias por su tiempo -----

Encuesta a grupo objetivo



Universidad Galileo
Facultad de Ciencias de la Comunicación – FACOM
Licenciatura en Comunicación y Diseño
Proyecto de graduación, Guatemala 2013

Antecedentes:

FUNJESUS es una organización sin fines de lucro que se dedica al cuidado de 33 niños y jóvenes que fueron víctimas de maltrato, abandono o abuso en algún momento de sus vidas. La organización además del cuidado, se preocupa por la educación integral de los niños.

El objetivo de la presente encuesta es de validar la objetividad, el contenido y la funcionalidad de la propuesta de diseño de un sitio web para dar a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos de la Fundación del Niño Jesús – FUNJESÚS.

Instrucciones:

Observe detenidamente el sitio web y navegue en las páginas y según su criterio responda las siguientes preguntas.

PARTE OBJETIVA

1. ¿Considera usted necesario la creación de un sitio web en el que se le da a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos que realiza la Fundación del Niño Jesús – FUNJESÚS?
 SI NO
2. ¿Considera necesaria la recopilación de información relacionada con el diseño y diagramación web que sirva como referencia para la elaboración del sitio web?
 SI NO
3. Según su criterio ¿Cree usted necesario investigar acerca de los casos de abuso y maltrato en los niños de Guatemala, para informar a los visitantes del sitio sobre el tema?
 SI NO
4. ¿Cree que es importante realizar una diagramación que sea funcional y de fácil navegación?
 SI NO
5. Según su punto de vista ¿Considera necesaria la elaboración de una galería de fotos de los niños y jóvenes que se encuentran en el hogar para informar a los visitantes del sitio web de manera visual?
 SI NO

PARTE SEMIOLÓGICA

6. Los colores utilizados en el sitio web son:

- Muy apropiados Poco apropiados Nada apropiados

7. Según su criterio la tipografía es:

- Muy legible Poco legible Nada legible

8. Considera que la organización de la información dentro del sitio web es:

- Muy apropiada Poco apropiada Nada apropiada

9. Considera que la organización de los elementos gráficos dentro del sitio web son:

- Muy armoniosos Poco armoniosos Nada armoniosos

10. Cree que las fotografías utilizadas en el sitio web son:

- Muy apropiadas Poco apropiadas Nada apropiadas

11. ¿Considera usted que se mantiene una igualdad visual en el diseño del sitio web?

- Mucho Poco Nada

PARTE OPERATIVA

12. Según su criterio, navegar en el sitio web es:

- Muy Fácil Algo fácil Difícil

13. ¿Considera que el sitio web de FUNJESÚS contiene la información necesaria para los visitantes?

- Mucho Poco Nada

14. ¿Considera que el menú del sitio web es adecuado para orientar a los usuarios en la navegación del mismo?

- Muy adecuado Poco adecuado Nada adecuado

Observaciones: _____

----- Muchas gracias por su tiempo -----



Universidad Galileo
Facultad de Ciencias de la Comunicación – FACOM
Licenciatura en Comunicación y Diseño
Proyecto de graduación, Guatemala 2013

DATOS GENERALES

Género: F M
Nombre: Vanessa de González Edad: _____
Profesión: Licenciada en Orientación familiar Firma:

Antecedentes:
FUNJESUS es una organización sin fines de lucro que se dedica al cuidado de 33 niños y jóvenes que fueron víctimas de maltrato, abandono o abuso en algún momento de sus vidas. La organización además del cuidado, se preocupa por la educación integral de los niños.

El objetivo de la presente encuesta es de validar la objetividad, el contenido y la funcionalidad de la propuesta de diseño de un sitio web para dar a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos de la Fundación del Niño Jesús – FUNJESÚS.

Instrucciones:

Observe detenidamente el sitio web y navegue en las páginas y según su criterio responda las siguientes preguntas.

PARTE OBJETIVA

1. ¿Considera usted necesario la creación de un sitio web en el que se le da a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos que realiza la Fundación del Niño Jesús – FUNJESÚS?
 SI NO
2. ¿Considera necesaria la recopilación de información relacionada con el diseño y diagramación web que sirva como referencia para la elaboración del sitio web?
 SI NO

3. Según su criterio ¿Cree usted necesario investigar acerca de los casos de abuso y maltrato en los niños de Guatemala, para informar a los visitantes del sitio sobre el tema?

SI NO

4. ¿Cree que es importante realizar una diagramación que sea funcional y de fácil navegación?

SI NO

5. Según su punto de vista ¿Considera necesaria la elaboración de una galería de fotos de los niños y jóvenes que se encuentran en el hogar para informar a los visitantes del sitio web de manera visual?

SI NO

PARTE SEMIOLÓGICA

6. Los colores utilizados en el sitio web son:

Muy apropiados Poco apropiados Nada apropiados

7. Según su criterio la tipografía es:

Muy legible Poco legible Nada legible

8. Considera que la organización de la información dentro del sitio web es:

Muy apropiada Poco apropiada Nada apropiada

9. Considera que la organización de los elementos gráficos dentro del sitio web son:

Muy armoniosos Poco armoniosos Nada armoniosos

10. Cree que las fotografías utilizadas en el sitio web son:

Muy apropiadas Poco apropiadas Nada apropiadas

11. ¿Considera usted que se mantiene una igualdad visual en el diseño del sitio web?

Mucho Poco Nada

PARTE OPERATIVA

12. Según su criterio, navegar en el sitio web es:

Muy fácil

Algo fácil

Difícil

13. ¿Considera que el sitio web de FUNJESÚS contiene la información necesaria para los visitantes?

Mucho

Poco

Nada

14. ¿Considera que el menú del sitio web es adecuado para orientar a los usuarios en la navegación del mismo?

Muy adecuado

Poco adecuado

Nada adecuado

Observaciones: _____

----- Muchas gracias por su tiempo -----

Validación de expertos



Universidad Galileo
Facultad de Ciencias de la Comunicación – FACOM
Licenciatura en Comunicación y Diseño
Proyecto de graduación, Guatemala 2013

DATOS GENERALES

Género: F M
Nombre: ALEJANDRO MORENO Edad: 35
Profesión: DISEÑADOR GRAFICO Firma:

Antecedentes:

FUNJESUS es una organización sin fines de lucro que se dedica al cuidado de 33 niños y jóvenes que fueron víctimas de maltrato, abandono o abuso en algún momento de sus vidas. La organización además del cuidado, se preocupa por la educación integral de los niños.

El objetivo de la presente encuesta es de validar la objetividad, el contenido y la funcionalidad de la propuesta de diseño de un sitio web para dar a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos de la Fundación del Niño Jesús – FUNJESÚS.

Instrucciones:

Observe detenidamente el sitio web y navegue en las páginas y según su criterio responda las siguientes preguntas.

PARTE OBJETIVA

1. ¿Considera usted necesario la creación de un sitio web en el que se le da a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos que realiza la Fundación del Niño Jesús – FUNJESÚS?
 SI NO
2. ¿Considera necesaria la recopilación de información relacionada con el diseño y diagramación web que sirva como referencia para la elaboración del sitio web?
 SI NO

3. Según su criterio ¿Cree usted necesario investigar acerca de los casos de abuso y maltrato en los niños de Guatemala, para informar a los visitantes del sitio sobre el tema?

SI NO

4. ¿Cree que es importante realizar una diagramación que sea funcional y de fácil navegación?

SI NO

5. Según su punto de vista ¿Considera necesaria la elaboración de una galería de fotos de los niños y jóvenes que se encuentran en el hogar para informar a los visitantes del sitio web de manera visual?

SI NO

PARTE SEMIOLÓGICA

6. Los colores utilizados en el sitio web son:

Muy apropiados Poco apropiados Nada apropiados

7. Según su criterio la tipografía es:

Muy legible Poco legible Nada legible

8. Considera que la organización de la información dentro del sitio web es:

Muy apropiada Poco apropiada Nada apropiada

9. Considera que la organización de los elementos gráficos dentro del sitio web son:

Muy armoniosos Poco armoniosos Nada armoniosos

10. Cree que las fotografías utilizadas en el sitio web son:

Muy apropiadas Poco apropiadas Nada apropiadas

11. ¿Considera usted que se mantiene una igualdad visual en el diseño del sitio web?

Mucho Poco Nada

PARTE OPERATIVA

12. Según su criterio, navegar en el sitio web es:

- Muy fácil Algo fácil Difícil

13. ¿Considera que el sitio web de FUNJESÚS contiene la información necesaria para los visitantes?

- Mucho Poco Nada

14. ¿Considera que el menú del sitio web es adecuado para orientar a los usuarios en la navegación del mismo?

- Muy adecuado Poco adecuado Nada adecuado

Observaciones: VIDEOS YOUTUBE, TWITTER, PROBAR
BOTONES DE COLORES. TITULOS MAS VISTOSOS.

----- Muchas gracias por su tiempo -----



UNIVERSIDAD
Galileo
Guatemala, C. A.

Universidad Galileo
Facultad de Ciencias de la Comunicación – FACOM
Licenciatura en Comunicación y Diseño
Proyecto de graduación, Guatemala 2013

DATOS GENERALES

Género: F

M

Nombre: David Castillo Edad: 34

Profesión: Productor de TV y material audiovisual.

Antecedentes:

FUNJESUS es una organización sin fines de lucro que se dedica al cuidado de 33 niños y jóvenes que fueron víctimas de maltrato, abandono o abuso en algún momento de sus vidas. La organización además del cuidado, se preocupa por la educación integral de los niños.

El objetivo de la presente encuesta es de validar la objetividad, el contenido y la funcionalidad de la propuesta de diseño de un sitio web para dar a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos de la Fundación del Niño Jesús – FUNJESÚS.

Instrucciones:

Observe detenidamente el sitio web y navegue en las páginas y según su criterio responda las siguientes preguntas.

PARTE OBJETIVA

1. ¿Considera usted necesario la creación de un sitio web en el que se le da a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos que realiza la Fundación del Niño Jesús – FUNJESÚS?

SI

NO

2. ¿Considera necesaria la recopilación de información relacionada con el diseño y diagramación web que sirva como referencia para la elaboración del sitio web?

SI

NO

3. Según su criterio ¿Cree usted necesario investigar acerca de los casos de abuso y maltrato en los niños de Guatemala, para informar a los visitantes del sitio sobre el tema?

SI NO

4. ¿Cree que es importante realizar una diagramación que sea funcional y de fácil navegación?

SI NO

5. Según su punto de vista ¿Considera necesaria la elaboración de una galería de fotos de los niños y jóvenes que se encuentran en el hogar para informar a los visitantes del sitio web de manera visual?

SI NO

PARTE SEMIOLÓGICA

6. Los colores utilizados en el sitio web son:

Muy apropiados Poco apropiados Nada apropiados

7. Según su criterio la tipografía es:

Muy legible Poco legible Nada legible

8. Considera que la organización de la información dentro del sitio web es:

Muy apropiada Poco apropiada Nada apropiada

9. Considera que la organización de los elementos gráficos dentro del sitio web son:

Muy armoniosos Poco armoniosos Nada armoniosos

10. Cree que las fotografías utilizadas en el sitio web son:

Muy apropiadas Poco apropiadas Nada apropiadas

11. ¿Considera usted que se mantiene una igualdad visual en el diseño del sitio web?

Mucho Poco Nada

PARTE OPERATIVA

12. Según su criterio, navegar en el sitio web es:

- Muy fácil Algo fácil Difícil

13. ¿Considera que el sitio web de FUNJESÚS contiene la información necesaria para los visitantes?

- Mucho Poco Nada

14. ¿Considera que el menú del sitio web es adecuado para orientar a los usuarios en la navegación del mismo?

- Muy adecuado Poco adecuado Nada adecuado

Observaciones: Tipografía más grande para que sea legible por
personas que les cuesta leer en tamaño pequeño y muy
excelente trabajo. Muchas gracias por su tiempo -----



UNIVERSIDAD
Galileo
Guatemala, C. A.

Universidad Galileo
Facultad de Ciencias de la Comunicación – FACOM
Licenciatura en Comunicación y Diseño
Proyecto de graduación, Guatemala 2013

DATOS GENERALES

Género: F M
Nombre: Wendys Oquir Edad: 41
Profesión: Le. en Comunicación Firma: [Firma]

Antecedentes:

FUNJESUS es una organización sin fines de lucro que se dedica al cuidado de 33 niños y jóvenes que fueron víctimas de maltrato, abandono o abuso en algún momento de sus vidas. La organización además del cuidado, se preocupa por la educación integral de los niños.

El objetivo de la presente encuesta es de validar la objetividad, el contenido y la funcionalidad de la propuesta de diseño de un sitio web para dar a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos de la Fundación del Niño Jesús – FUNJESÚS.

Instrucciones:

Observe detenidamente el sitio web y navegue en las páginas y según su criterio responda las siguientes preguntas.

PARTE OBJETIVA

1. ¿Considera usted necesario la creación de un sitio web en el que se le da a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos que realiza la Fundación del Niño Jesús – FUNJESÚS?
 SI NO
2. ¿Considera necesaria la recopilación de información relacionada con el diseño y diagramación web que sirva como referencia para la elaboración del sitio web?
 SI NO

3. Según su criterio ¿Cree usted necesario investigar acerca de los casos de abuso y maltrato en los niños de Guatemala, para informar a los visitantes del sitio sobre el tema?

SI NO

4. ¿Cree que es importante realizar una diagramación que sea funcional y de fácil navegación?

SI NO

5. Según su punto de vista ¿Considera necesaria la elaboración de una galería de fotos de los niños y jóvenes que se encuentran en el hogar para informar a los visitantes del sitio web de manera visual?

SI NO

PARTE SEMIOLÓGICA

6. Los colores utilizados en el sitio web son:

Muy apropiados Poco apropiados Nada apropiados

7. Según su criterio la tipografía es:

Muy legible Poco legible Nada legible

8. Considera que la organización de la información dentro del sitio web es:

Muy apropiada Poco apropiada Nada apropiada

9. Considera que la organización de los elementos gráficos dentro del sitio web son:

Muy armoniosos Poco armoniosos Nada armoniosos

10. Cree que las fotografías utilizadas en el sitio web son:

Muy apropiadas Poco apropiadas Nada apropiadas

11. ¿Considera usted que se mantiene una igualdad visual en el diseño del sitio web?

Mucho Poco Nada

PARTE OPERATIVA

12. Según su criterio, navegar en el sitio web es:

Muy Fácil

Algo fácil

Difícil

13. ¿Considera que el sitio web de FUNJESÚS contiene la información necesaria para los visitantes?

Mucho

Poco

Nada

14. ¿Considera que el menú del sitio web es adecuado para orientar a los usuarios en la navegación del mismo?

Muy adecuado

Poco adecuado

Nada adecuado

Observaciones: ① texto del banner otro color (azul ej.)
② proponer los elementos del logo en el banner
③ sección donar... ignorar

----- Muchas gracias por su tiempo -----

④ excelente diseño!



Universidad Galileo
Facultad de Ciencias de la Comunicación – FACOM
Licenciatura en Comunicación y Diseño
Proyecto de graduación, Guatemala 2013

DATOS GENERALES

Género: F

M

Nombre: Emilio Rosmario Gaitán

Edad: 67 años

Profesión: Publicista

Antecedentes:

FUNJESUS es una organización sin fines de lucro que se dedica al cuidado de 33 niños y jóvenes que fueron víctimas de maltrato, abandono o abuso en algún momento de sus vidas. La organización además del cuidado, se preocupa por la educación integral de los niños.

El objetivo de la presente encuesta es de validar la objetividad, el contenido y la funcionalidad de la propuesta de diseño de un sitio web para dar a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos de la Fundación del Niño Jesús – FUNJESÚS.

Instrucciones:

Observe detenidamente el sitio web y navegue en las páginas y según su criterio responda las siguientes preguntas.

PARTE OBJETIVA

1. ¿Considera usted necesario la creación de un sitio web en el que se le da a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos que realiza la Fundación del Niño Jesús – FUNJESÚS?

SI

NO

2. ¿Considera necesaria la recopilación de información relacionada con el diseño y diagramación web que sirva como referencia para la elaboración del sitio web?

SI

NO

3. Según su criterio ¿Cree usted necesario investigar acerca de los casos de abuso y maltrato en los niños de Guatemala, para informar a los visitantes del sitio sobre el tema?

SI NO

4. ¿Cree que es importante realizar una diagramación que sea funcional y de fácil navegación?

SI NO

5. Según su punto de vista ¿Considera necesaria la elaboración de una galería de fotos de los niños y jóvenes que se encuentran en el hogar para informar a los visitantes del sitio web de manera visual?

SI NO

PARTE SEMIOLÓGICA

6. Los colores utilizados en el sitio web son:

Muy apropiados Poco apropiados Nada apropiados

7. Según su criterio la tipografía es:

Muy legible Poco legible Nada legible

8. Considera que la organización de la información dentro del sitio web es:

Muy apropiada Poco apropiada Nada apropiada

9. Considera que la organización de los elementos gráficos dentro del sitio web son:

Muy armoniosos Poco armoniosos Nada armoniosos

10. Cree que las fotografías utilizadas en el sitio web son:

Muy apropiadas Poco apropiadas Nada apropiadas

11. ¿Considera usted que se mantiene una igualdad visual en el diseño del sitio web?

Mucho Poco Nada

PARTE OPERATIVA

12. Según su criterio, navegar en el sitio web es:

Muy fácil

Algo fácil

Difícil

13. ¿Considera que el sitio web de FUNJESÚS contiene la información necesaria para los visitantes?

Mucho

Poco

Nada

14. ¿Considera que el menú del sitio web es adecuado para orientar a los usuarios en la navegación del mismo?

Muy adecuado

Poco adecuado

Nada adecuado

Observaciones: Creo que se necesita grafismo del niño Jeseús

----- Muchas gracias por su tiempo -----



UNIVERSIDAD
Galileo
Guatemala, C. A.

Universidad Galileo
Facultad de Ciencias de la Comunicación – FACOM
Licenciatura en Comunicación y Diseño
Proyecto de graduación, Guatemala 2013

DATOS GENERALES

Género: F

M

Nombre: CARLOS E FRANCO R

Edad: 50

Profesión: DISEÑADOR GRAFICO

Firma:

Antecedentes:

FUNJESUS es una organización sin fines de lucro que se dedica al cuidado de 33 niños y jóvenes que fueron víctimas de maltrato, abandono o abuso en algún momento de sus vidas. La organización además del cuidado, se preocupa por la educación integral de los niños.

El objetivo de la presente encuesta es de validar la objetividad, el contenido y la funcionalidad de la propuesta de diseño de un sitio web para dar a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos de la Fundación del Niño Jesús – FUNJESÚS.

Instrucciones:

Observe detenidamente el sitio web y navegue en las páginas y según su criterio responda las siguientes preguntas.

PARTE OBJETIVA

1. ¿Considera usted necesario la creación de un sitio web en el que se le da a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos que realiza la Fundación del Niño Jesús – FUNJESÚS?

SI

NO

2. ¿Considera necesaria la recopilación de información relacionada con el diseño y diagramación web que sirva como referencia para la elaboración del sitio web?

SI

NO

3. Según su criterio ¿Cree usted necesario investigar acerca de los casos de abuso y maltrato en los niños de Guatemala, para informar a los visitantes del sitio sobre el tema?

SI NO

4. ¿Cree que es importante realizar una diagramación que sea funcional y de fácil navegación?

SI NO

5. Según su punto de vista ¿Considera necesaria la elaboración de una galería de fotos de los niños y jóvenes que se encuentran en el hogar para informar a los visitantes del sitio web de manera visual?

SI NO

PARTE SEMIOLÓGICA

6. Los colores utilizados en el sitio web son:

Muy apropiados Poco apropiados Nada apropiados

7. Según su criterio la tipografía es:

Muy legible Poco legible Nada legible

8. Considera que la organización de la información dentro del sitio web es:

Muy apropiada Poco apropiada Nada apropiada

9. Considera que la organización de los elementos gráficos dentro del sitio web son:

Muy armoniosos Poco armoniosos Nada armoniosos

10. Cree que las fotografías utilizadas en el sitio web son:

Muy apropiadas Poco apropiadas Nada apropiadas

11. ¿Considera usted que se mantiene una igualdad visual en el diseño del sitio web?

Mucho Poco Nada

PARTE OPERATIVA

12. Según su criterio, navegar en el sitio web es:

- Muy fácil Algo fácil Difícil

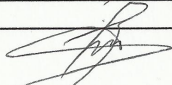
13. ¿Considera que el sitio web de FUNJESÚS contiene la información necesaria para los visitantes?

- Mucho Poco Nada

14. ¿Considera que el menú del sitio web es adecuado para orientar a los usuarios en la navegación del mismo?

- Muy adecuado Poco adecuado Nada adecuado

Observaciones: MUY DEMANDABLE, OTC, BUEN DISEÑO



----- Muchas gracias por su tiempo -----



UNIVERSIDAD
Galileo
Guatemala, C. A.

Universidad Galileo
Facultad de Ciencias de la Comunicación – FACOM
Licenciatura en Comunicación y Diseño
Proyecto de graduación, Guatemala 2013

DATOS GENERALES

Género: F

M

Nombre: Guillermo Casco

Edad: 40

Profesión: CATEDRÁTICO

Antecedentes:

FUNJESUS es una organización sin fines de lucro que se dedica al cuidado de 33 niños y jóvenes que fueron víctimas de maltrato, abandono o abuso en algún momento de sus vidas. La organización además del cuidado, se preocupa por la educación integral de los niños.

El objetivo de la presente encuesta es de validar la objetividad, el contenido y la funcionalidad de la propuesta de diseño de un sitio web para dar a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos de la Fundación del Niño Jesús – FUNJESÚS.

Instrucciones:

Observe detenidamente el sitio web y navegue en las páginas y según su criterio responda las siguientes preguntas.

PARTE OBJETIVA

1. ¿Considera usted necesario la creación de un sitio web en el que se le da a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos que realiza la Fundación del Niño Jesús – FUNJESÚS?

SI

NO

2. ¿Considera necesaria la recopilación de información relacionada con el diseño y diagramación web que sirva como referencia para la elaboración del sitio web?

SI

NO

3. Según su criterio ¿Cree usted necesario investigar acerca de los casos de abuso y maltrato en los niños de Guatemala, para informar a los visitantes del sitio sobre el tema?

SI NO

4. ¿Cree que es importante realizar una diagramación que sea funcional y de fácil navegación?

SI NO

5. Según su punto de vista ¿Considera necesaria la elaboración de una galería de fotos de los niños y jóvenes que se encuentran en el hogar para informar a los visitantes del sitio web de manera visual?

SI NO

PARTE SEMIOLÓGICA

6. Los colores utilizados en el sitio web son:

Muy apropiados Poco apropiados Nada apropiados

7. Según su criterio la tipografía es:

Muy legible Poco legible Nada legible

8. Considera que la organización de la información dentro del sitio web es:

Muy apropiada Poco apropiada Nada apropiada

9. Considera que la organización de los elementos gráficos dentro del sitio web son:

Muy armoniosos Poco armoniosos Nada armoniosos

10. Cree que las fotografías utilizadas en el sitio web son:

Muy apropiadas Poco apropiadas Nada apropiadas

11. ¿Considera usted que se mantiene una igualdad visual en el diseño del sitio web?

Mucho Poco Nada

PARTE OPERATIVA

12. Según su criterio, navegar en el sitio web es:

- Muy Fácil Algo fácil Difícil

13. ¿Considera que el sitio web de FUNJESÚS contiene la información necesaria para los visitantes?

- Mucho Poco Nada

14. ¿Considera que el menú del sitio web es adecuado para orientar a los usuarios en la navegación del mismo?

- Muy adecuado Poco adecuado Nada adecuado

Observaciones: _____

----- Muchas gracias por su tiempo -----



UNIVERSIDAD
Galileo
Guatemala, C. A.

Universidad Galileo
Facultad de Ciencias de la Comunicación – FACOM
Licenciatura en Comunicación y Diseño
Proyecto de graduación, Guatemala 2013

DATOS GENERALES

Género: F M

Nombre: Lisa Osan

Edad: 37

Profesión: diseñadora gráfica

Antecedentes:

FUNJESUS es una organización sin fines de lucro que se dedica al cuidado de 33 niños y jóvenes que fueron víctimas de maltrato, abandono o abuso en algún momento de sus vidas. La organización además del cuidado, se preocupa por la educación integral de los niños.

El objetivo de la presente encuesta es de validar la objetividad, el contenido y la funcionalidad de la propuesta de diseño de un sitio web para dar a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos de la Fundación del Niño Jesús – FUNJESÚS.

Instrucciones:

Observe detenidamente el sitio web y navegue en las páginas y según su criterio responda las siguientes preguntas.

PARTE OBJETIVA

1. ¿Considera usted necesario la creación de un sitio web en el que se le da a conocer a la población guatemalteca las actividades y proyectos que realiza la Fundación del Niño Jesús – FUNJESÚS?

SI NO

2. ¿Considera necesaria la recopilación de información relacionada con el diseño y diagramación web que sirva como referencia para la elaboración del sitio web?

SI NO

3. Según su criterio ¿Cree usted necesario investigar acerca de los casos de abuso y maltrato en los niños de Guatemala, para informar a los visitantes del sitio sobre el tema?

SI NO

4. ¿Cree que es importante realizar una diagramación que sea funcional y de fácil navegación?

SI NO

5. Según su punto de vista ¿Considera necesaria la elaboración de una galería de fotos de los niños y jóvenes que se encuentran en el hogar para informar a los visitantes del sitio web de manera visual?

SI NO

PARTE SEMIOLÓGICA

6. Los colores utilizados en el sitio web son:

Muy apropiados Poco apropiados Nada apropiados

7. Según su criterio la tipografía es:

Muy legible Poco legible Nada legible

8. Considera que la organización de la información dentro del sitio web es:

Muy apropiada Poco apropiada Nada apropiada

9. Considera que la organización de los elementos gráficos dentro del sitio web son:

Muy armoniosos Poco armoniosos Nada armoniosos

10. Cree que las fotografías utilizadas en el sitio web son:

Muy apropiadas Poco apropiadas Nada apropiadas

11. ¿Considera usted que se mantiene una igualdad visual en el diseño del sitio web?

Mucho Poco Nada

PARTE OPERATIVA

12. Según su criterio, navegar en el sitio web es:

Muy Fácil

Algo fácil

Difícil

13. ¿Considera que el sitio web de FUNJESÚS contiene la información necesaria para los visitantes?

Mucho

Poco

Nada

14. ¿Considera que el menú del sitio web es adecuado para orientar a los usuarios en la navegación del mismo?

Muy adecuado

Poco adecuado

Nada adecuado

Observaciones: tomar en cuenta la promo. del sitio,
usar 3 tipos distintos de tipografía para que tenga
+ unidad, aumentar un poco el tamaño de letra
de los textos, mejorar tipografía del menú.
----- Muchas gracias por su tiempo -----

Cotizaciones



Apreciable Vanesa de González

Empresa: Fundación del Niño Jesús

Le escribimos para saludarle cordialmente, para agradecer su confianza e interés en contratar nuestros servicios y para enviarle la cotización solicitada en nuestra pagina web.

A continuación le mostramos nuestros planes de hosting actuales.

PLANES DE HOSTING DE SABRO.NET

	200Mb	500Mb	1 Gb	Sin Limite
Dominio .COM Gratis por todo un año	Si	Si	Si	Si
Ancho de Banda Mensual	2 Gb	5 Gb	10 Gb	Sin Limite
Espacio en Disco Duro	200 Megabytes	500 Megabytes	1 Gigabyte	300 Gigabytes
Cuentas de Email POP3 con AntiSpam	20	50	100	Sin Limite
Webmail	Si	Si	Si	Si
FTP	Si	Si	Si	Si
Cpanel	Si	Si	Si	Si
PHP y CGI	Si	Si	Si	Si
MySQL	Si	Si	Si	Si
Tiempo de Activación (horas hábiles)	4 Horas	4 Horas	4 Horas	48 Horas
Instrucciones por escrito	Si	Si	Si	Si
Costo Aproximado en Dolares de USA	\$130/año	\$230/año	\$390/año	\$650/año
Costo Real a Pagar Anual	Q.1,000/año	Q.2,000/año	Q.3,000/año	Q.4,999/año

Agradeciendo su atención y en espera de su pronta respuesta, nos despedimos de Ud.

Att.

Depto. de Ventas

SABRO.NET

Diseño de websites, Hosting, Emails y programas online

Email: info@sabro.net

Facebook: facebook.com/sabro.net

Tel: [\(+1\) 305-3203833](tel:+13053203833).

Visítenos en www.sabro.net

Señora

Vanessa de González

Es para Asesoría Técnica Profesional un gusto poder ofertarle los servicios para el registro de su DOMINIO y habilitación de su HOSTING para la organización FUNJESUS.ORG disponible al día de hoy. (La disponibilidad no puede garantizarse si no se realiza la adquisición definitiva).

PLAN DE PAGOS	CARACTERISTICAS PLAN EJECUTIVO:			
	<ul style="list-style-type: none">■ Hosting con 250 MB espacio en disco■ 5 cuentas de correo■ Plataforma de online con más de 900 diseños predeterminados■ Panel de control con 38 herramientas■ Servicio, tutoriales, soporte y asistencia completamente en español			
	Primera Cuota	Cuotas Posteriores	Monto Cuota	Tarifa Anual
1 CUOTA	\$130.00			\$130.00
3 MESES	\$46.00	2	\$46.00	\$138.00
6 MESES	\$29.00	5	\$25.00	\$154.00
12 MESES	\$16.00	11	\$16.00	\$192.00
Dominios .com .org .inf gratis - Dominios .gt (precio UVG) - Dominios .co .net. .biz .tv costo mínimo adicional en la primera cuota				
Asignación dominio y habilitación hosting - 12 hrs. posteriores depósito primera cuota				
EN TODOS LOS PLANES GUIA DE USUARIO				

Quedo a la espera de sus noticias para poder realizar la reservación definitiva de su dominio, para que en lo sucesivo sea de su propiedad, mientras se realicen las renovaciones que correspondan.

Saludos cordiales,

Alma Irene González

Asesoría Técnica Profesional

Representante de Biz Boost Solution en Guatemala

Tel. Directo (502) 4719343

Validación cliente



Vanesa de González
Licda. en Psicoterapia Familiar
Directora de FUNJESUS

Validación de expertos

Lic. David Castillo



Lic. Guillermo García



Licda. Lisa Quan



Lic. Emilio Ramirez



Validación expertos

Licda. Lourdes Donis



Lic. Carlos Franco



Lic. Alejandro Moreno



Validación grupo objetivo



Validación grupo objetivo



Hoja de contacto



_DSC0015.jpg



_DSC0035.jpg



_DSC0044.jpg



_DSC0087.jpg



_DSC0094.jpg



_DSC0100.jpg



_DSC0106.jpg



_DSC0114.JPG



_DSC0115.jpg



_DSC0118.jpg



_DSC0211.jpg



_DSC0233.jpg



_DSC0238.jpg



_DSC0258.jpg



_DSC0260.jpg



_DSC1858.JPG



_DSC1860.JPG



_DSC1861.JPG



_DSC1864.JPG



_DSC1866.JPG



_DSC1879.JPG



_DSC1884.JPG



_DSC1888.JPG



_DSC1890.JPG



_DSC1899.jpg



_DSC1906.JPG



_DSC1909.JPG



_DSC1923.JPG



_DSC1927.jpg



_DSC1954.JPG

Detalle fotográfico

Cámara:	Nikon D3100	Lentes:	50mm / 18-55mm
----------------	-------------	----------------	----------------

FOTO	VELOCIDAD	APERTURA	FOCAL	ISO
DSC0015	1/200	f: 5.6	46mm	180
DSC0035	1/250	f: 5.6	30mm	100
DSC0044	1/250	f: 5.6	40mm	220
DSC0087	1/125	f: 5.6	55mm	400
DSC0094	1/200	f: 5.6	55mm	400
DSC0100	1/500	f: 5.6	40mm	400
DSC0106	1/500	f: 5.6	40mm	400
DSC0114	1/200	f: 5.6	36mm	400
DSC0115	1/200	f: 5.6	30mm	400
DSC0118	1/320	f: 5.6	29mm	400
DSC0211	1/250	f: 5.6	55mm	800
DSC0233	1/250	f: 5.6	55mm	800
DSC0238	1/200	f: 4.5	30mm	800
DSC0258	1/3200	f: 2.8	50mm	800
DSC0260	1/1250	f: 2.8	50mm	800
DSC1858	1/640	f: 3.5	18mm	400
DSC1860	1/250	f: 3.5	18mm	400
DSC1861	1/500	f: 3.5	18mm	400
DSC18664	1/800	f: 3.5	18mm	400
DSC1866	1/50	f: 5.3	48mm	400
DSC1879	1/160	f: 4.5	32mm	800
DSC1884	1/160	f: 5.6	55mm	800
DSC1888	1/200	f: 5.3	42mm	800

DSC1890	1/50	f: 5.6	55mm	800
DSC1899	1/125	f: 5.6	52mm	800
DSC1906	1/100	f: 5.3	48mm	800
DSC1909	1/125	f: 5.6	55mm	800
DSC1923	1/125	f: 5.6	52mm	800
DSC1927	1/250	f: 5.6	55mm	2000
DSC1954	1/160	f: 5.6	55mm	800