



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Diseño de sitio web Informativo para dar a conocer los servicios educativos que brinda la organización Escuela Técnica de Ingeniería y Arquitectura -ETIA- Guatemala, Guatemala

2016

PROYECTO DE GRADUACIÓN

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

ELABORADO POR:

Ricardo Andrés Pérez López

Carné: 12002862

Para optar a título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, abril de 2016

Guatemala 14 de abril del 2015

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


Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de Proyecto de Graduación titulado:

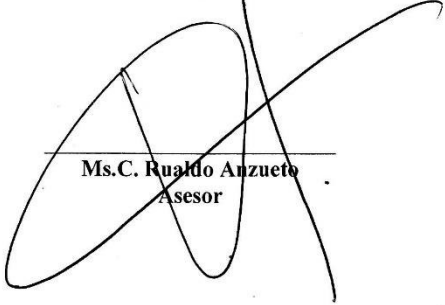
**DISEÑO DE SITIO WEB INFORMATIVO PARA DAR A CONOCER LOS  
SERVICIOS EDUCATIVOS QUE BRINDA LA ORGANIZACIÓN ESCUELA  
TÉCNICA DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA -ETIA- GUATEMALA,  
GUATEMALA 2016.**

Asimismo solicito que el Lic. Rualdo Anzueto sea quien me asesore en la elaboración del mismo.

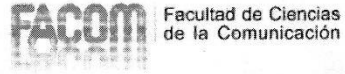
Atentamente,



**Ricardo Andres Pérez López**  
12002862



**Ms. C. Rualdo Anzueto**  
Asesor



Guatemala 14 de mayo del 2015

Sr.  
Ricardo Andres Pérez López  
Presente

Estimado Sr. Pérez:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE SITIO WEB INFORMATIVO PARA DAR A CONOCER LOS SERVICIOS EDUCATIVOS QUE BRINDA LA ORGANIZACIÓN ESCUELA TÉCNICA DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA –ETIA- GUATEMALA, GUATEMALA 2016**. Asimismo, se aprueba el Lic. Rualdo Anzueto como asesor de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler  
Decano  
Facultad de Ciencias de la Comunicación



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación



Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 11 de enero de 2016

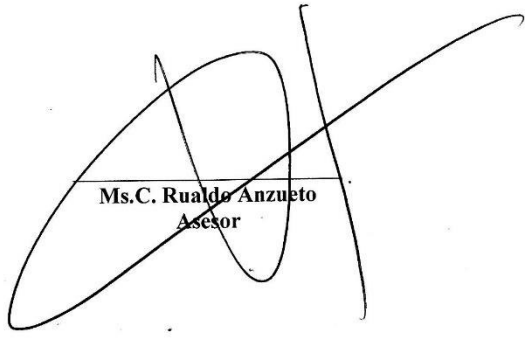
**Licenciado  
Leizer Kachler  
Decano  
Facultad de Ciencias de la Comunicación  
Universidad Galileo**

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el Proyecto de Graduación titulado: **DISEÑO DE SITIO WEB INFORMATIVO PARA DAR A CONOCER LOS SERVICIOS EDUCATIVOS QUE BRINDA LA ORGANIZACIÓN ESCUELA TÉCNICA DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA -ETIA- GUATEMALA, GUATEMALA 2016**. Presentado por el estudiante **RICARDO ANDRES PÉREZ LÓPEZ** con número de carné **12002862**, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

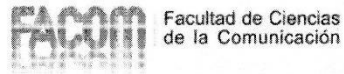
Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,



**Ms.C. Rualdo Anzueto**  
Asesor





Guatemala, 22 de enero de 2016

Sr.  
**Ricardo Andres Pérez López**  
Presente

Estimado Sr. Pérez:

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

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

**Lic. Leizer Kachler**  
**Decano**  
**Facultad de Ciencias de la Comunicación**

Ciudad de Guatemala, 27 de abril de 2016.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: ***DISEÑO DE SITIO WEB INFORMATIVO PARA DAR A CONOCER LOS SERVICIOS EDUCATIVOS QUE BRINDA LA ORGANIZACIÓN ESCUELA TÉCNICA DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA –ETIA- GUATEMALA, GUATEMALA 2016***, del estudiante Ricardo Andrés Pérez López, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Investigación en la Educación



Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 28 de abril del 2016

**Sr.**  
**Ricardo Andres Pérez López**  
**Presente**

Estimado Sr. Pérez:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado **DISEÑO DE SITIO WEB INFORMATIVO PARA DAR A CONOCER LOS SERVICIOS EDUCATIVOS QUE BRINDA LA ORGANIZACIÓN ESCUELA TÉCNICA DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA -ETIA-GUATEMALA, GUATEMALA 2016**. Presentado por el estudiante **Ricardo Andres Pérez López**, 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**

**AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD GALILEO**

RECTOR

DR. EDUARDO SUGER CONFIÑO

VICERRECTORA

DRA. MAYRA DE RAMÍREZ

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO

LIC. JEAN PAUL SUGER CASTILLO

SECRETARIO GENERAL

LIC. JORGE RETOLAZA

DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

LIC. LEIZER KACHLER

VICEDECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

LIC. RUALDO ANZUETO, MS.C.

## **RESUMEN O SINOPSIS**

La organización educativa Escuela Técnica de Ingeniería y Arquitectura ETIA carece de un sitio web que dé a conocer a los clientes reales y potenciales los servicios que ofrece. Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Desarrollar un sitio web para dar a conocer a clientes reales y potenciales los servicios educativos que brinda la organización ETIA. Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del grupo objetivo, conformado por hombres y mujeres que viven dentro de la Ciudad de Guatemala y a expertos en el área de comunicación y diseño.

El resultado obtenido es que se desarrolló un sitio web para dar a conocer los clientes reales y potenciales, los servicios educativos que ofrece la organización ETIA y se recomendó promover el sitio web a través de redes sociales, para que sus clientes reales y potenciales sepan de su existencia y conozcan los servicios que ofrece cuando sea publicada.

## **HOJA DE AUTORÍA:**

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

## ÍNDICE

I. Carta de solicitud de tema (estudiante a FACOM).....	I
II. Carta de aprobación de tema y asesor (a) (FACOM a estudiante).....	II
III. Carta de asesor (a) entera satisfacción del proyecto.....	III
IV. Carta de información de examen privado.....	IV
V. Carta de corrector de estilo.....	V
VI. Carta de publicación del proyecto (FACOM a estudiante).....	VI
VII. Autoridades de la Universidad.....	VII
VIII. Resumen o sinopsis.....	VIII
IX. Hoja de autoría.....	IX
Capítulo I:	
1.1. Introducción.....	1
Capítulo II: Problemática.	
2.1 Contexto.....	2
2.2 Requerimiento de comunicación y diseño.....	2
2.3 Justificación.....	2
2.3.1 Magnitud.....	3
2.3.2 Vulnerabilidad.....	4
2.3.3 Trascendencia.....	4

2.3.4 Factibilidad.....	5
2.3.4.1 Recursos Humanos.....	5
2.3.4.2 Recursos Organizacionales.....	5
2.3.4.3 Recursos Económicos.....	5
2.3.4.4 Recursos Tecnológicos.....	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
Capítulo V: Definición del grupo objetivo.	
5.1 Perfil geográfico.....	11
5.2 Perfil demográfico.....	11
5.3 Perfil pictográfico. ....	12
5.4 Perfil conductual. ....	12
Capítulo VI: Marco teórico.	
6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.....	13
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.....	17
6.3 Ciencias auxiliares, teorías y tendencias.....	27



Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar.

7.1 Aplicación de la Información obtenida en el Marco Teórico.....	41
7.2 Conceptualización.....	42
7.2.1 Método.....	42
7.2.2 Definición del concepto.....	44
7.3 Bocetaje.....	45
7.4 Propuesta preliminar.....	58

Capítulo VIII: Validación técnica.

8.1 Población y muestreo.....	61
8.2 Método e Instrumentos.....	61
8.3 Resultados e Interpretación de resultados.....	64
8.4 Cambios en base a los resultados.....	69

Capítulo IX: Propuesta gráfica final.

9.1 Propuesta grafica final.....	70
----------------------------------	----

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución.

10.1 Plan de costos de elaboración.....	74
10.2 Plan de costos de producción.....	74
10.3 Plan de costos de reproducción.....	74
10.4 Plan de costos de distribución.....	74

10.5 Cuadro resumen.....	74
Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones.	
11.1 Conclusiones.....	75
11.2 Recomendaciones.....	75
Capítulo XII: Conocimiento general.	
12.2 Conocimiento general.....	76
Capítulo XIII: Referencias	
13.1 Referencias.....	77
Capítulo XIV: Anexos.	
14.1 Anexos.....	81



# CAPITULO I

## INTRODUCCIÓN

## **CAPÍTULO I:**

### **1.1 Introducción**

El presente proyecto de graduación, titulado “Diseño de sitio web para dar a conocer los servicios educativos que brinda la organización ETIA”, se elaboró a partir de los requerimientos de comunicación y diseño por parte del cliente, para facilitar a sus clientes reales y potenciales el acceso a la información de la Organización Educativa ETIA, y de esta manera puedan conocer los servicios educativos que ofrece.

A través de la investigación, se recopiló toda la información necesaria acerca del cliente y de los conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño para el desarrollo del sitio web, como también las ciencias auxiliares que respaldan el proyecto. Lo anterior permite utilizar adecuadamente todos los elementos como: colores, figuras, formas, tipografías, imágenes y diagramación.

El proyecto se validó a través de una encuesta y se aplicó al cliente (el Director de la Organización Educativa ETIA), a una muestra significativa del grupo objetivo y expertos en comunicación, diseño gráfico y diseño web. Dichos resultados determinan si los elementos visuales son adecuados para el sitio web.

A través de la recopilación de información acerca de las necesidades del grupo objetivo de la Organización Educativa ETIA, se desarrolló un sitio web para dar a conocer los servicios educativos que ofrece y así incrementar sus clientes reales y potenciales



**CAPITULO II**

**PROBLEMÁTICA**

## **CAPÍTULO II: PROBLEMÁTICA**

### **2.1 Contexto**

Se visitó la organización educativa –ETIA- y se habló con el administrador y encargado de esta, se llegó a la conclusión, tras una larga reunión, de que la organización educativa no cuenta con un método rápido y fácil de manejar la información de la organización y se propuso el diseño de un sitio web para dar a conocer, de manera rápida, la información que la organización educativa –ETIA- les brinda a todos aquellos estudiantes con deseos de aprender de los servicios que ellos proporcionan.

### **2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño:**

La organización educativa –ETIA- carece de un sitio web que dé a conocer a los clientes reales y potenciales los servicios educativos que ofrece.

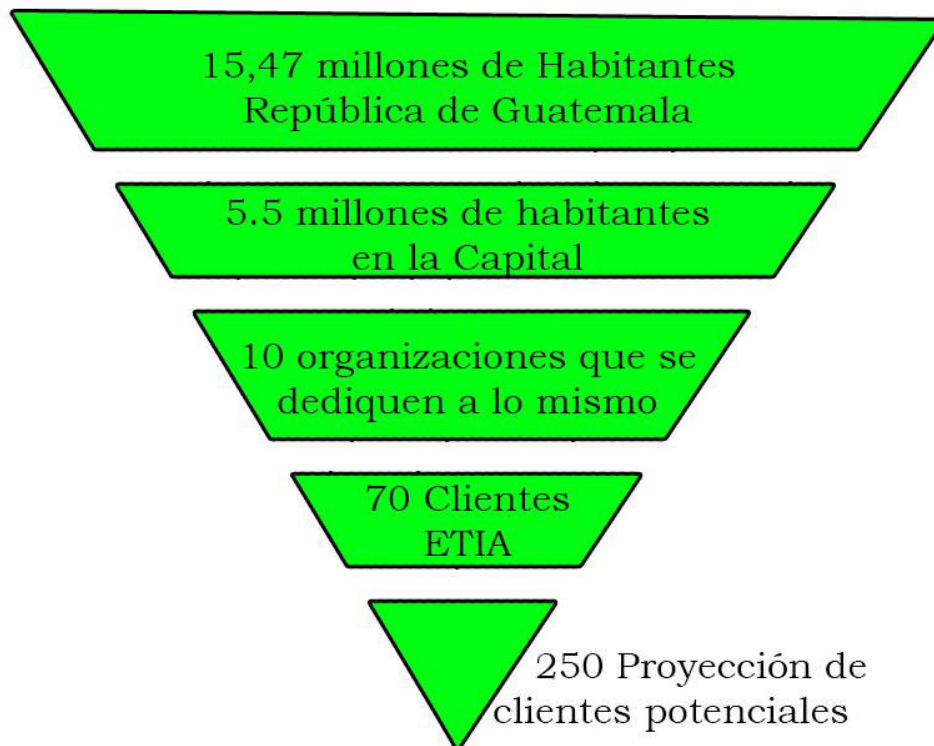
### **2.3 Justificación**

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

### 2.3.1. Magnitud

La república de Guatemala cuenta con 15,47 millones de habitantes. Está dividida por 22 departamentos, entre ellos se encuentra la ciudad capital que tiene 5.5 millones de habitantes. En la ciudad de Guatemala existen aproximadamente 10 organizaciones educativas que se dedican a emplear las mismas carreras, entre estos está la organización educativa –ETIA- que cuenta con 70 clientes actuales, su proyección de clientes potenciales es de 250 personas.

#### 2.3.1.1 Gráfica de Magnitud



Proyección de clientes reales y potenciales afectados.



### **2.3.2. Vulnerabilidad:**

De continuar sin sitio web que los dé a conocer, la organización educativa no tendrá presencia de marca ni el mismo nivel de competitividad que tienen otras organizaciones educativas, que ya cuentan con un sitio web.

En la actualidad son más las organizaciones que tienen sitio web propio. Dentro del mercado de las organizaciones educativas hay cada día más competencia y las organizaciones deben tener presencia de marca y buscar factores de diferenciación que permita atraer nuevos clientes y mantener a los clientes actuales.

### **2.3.3. Trascendencia:**

Al contar con su propio sitio web, la organización educativa ETIA podrá brindar mejor servicio, ya que permite que aun fuera del horario de trabajo, el público en general tenga acceso las 24 horas del día, los 7 días a la semana y los 365 días del año, a toda la información importante de la organización educativa y consultar horarios de trabajo y estudio, los servicios educativos que ofrecen y hacer cita sin necesidad de tener que ir hasta la ubicación de la organización educativa o gastar en llamadas telefónicas.

El sitio web será la nueva cara de la organización educativa ETIA, ya que se publicará toda la información importante, se pueden incluir imágenes de los servicios y del establecimiento educativo, todo esto permite crear la imagen que se quiere proyectar al grupo objetivo. Los clientes reales y potenciales podrán consultar en el sitio web toda la información acerca de la organización educativa, esto ayuda al ahorro de gastos en publicidad y reduzca el número de llamadas telefónicas.



#### **2.3.4. Factibilidad:**

Es factible el proyecto, la organización educativa –ETIA- cuenta con el factor humano adecuado profesional que puede desempeñar correctamente sus labores dentro de la empresa como también hacer uso correcto de los demás recursos que están bajo su responsabilidad. El administrador de la organización educativa –ETIA- se encargará específicamente de las actualizaciones del sitio web y puede también manejar las redes sociales existentes.

##### **2.3.4.1 Recursos Humanos**

El proyecto es factible, la organización cuenta con el factor humano adecuado y profesional que puede desempeñar correctamente sus labores dentro de la organización como también hacer uso correcto de los demás recursos que están bajo su responsabilidad. El sitio web puede ser administrado por el director de la organización para que se encargue específicamente de las actualizaciones del sitio web y pueda también manejar las redes sociales existentes.

##### **2.3.4.2 Recurso Organizacionales**

La organización educativa está de acuerdo para proporcionar la información sobre los servicios y todo lo que se necesite de la organización para la realización del sitio web.

##### **2.3.4.3 Recursos Económicos**

La organización no cuenta con el suficiente capital monetario, pero sí es posible la elaboración del proyecto.

#### **2.3.4.4 Recursos Tecnológicos**

Se cuenta con los conocimientos apropiados de software para la elaboración del proyecto y el equipo tecnológico para crearla. La persona encargada del sitio web será el director, este mantendrá en constante actualización y responderá las dudas, correos, sugerencias de los clientes a través de una computadora con acceso a internet.



# **CAPITULO III**

## **OBJETIVO DEL DISEÑO**

## **Capítulo III – Objetivo del diseño.**

### **3.1. Objetivo General**

Crear un sitio web para dar a conocer a los clientes reales y potenciales toda la información de los servicios que ofrece la organización educativa ETIA.

### **3.2. Objetivos Específicos.**

3.2.1. Investigar en internet acerca del diseño de sitios web para aplicarlo en la elaboración del sitio web de la organización educativa -ETIA-

3.2.2. Recopilar la información relacionada con la organización educativa para así complementar el contenido del sitio web.

3.2.3. Diagramar el sitio web de forma ordenada para facilitar a las personas, la navegación y accesibilidad a la información.

The background of the page is a light, airy composition of various botanical elements. It features long, slender green leaves that appear to be part of a grass or reed, some in sharp focus and others blurred. Interspersed among these are clusters of small, five-petaled blue flowers, some of which are also blurred. There are also several green leaves with distinct veins, some appearing as if they are falling or floating. The overall color palette is soft, consisting of various shades of green and blue against a pale, almost white background, creating a fresh and natural aesthetic.

# **CAPITULO IV**

## **MARCO DE REFERENCIA**

## **Capítulo IV: Marco de referencia.**

### **4.1 Información general del cliente:**

#### **4.1.1 Brief:**

Nombre del Cliente: Escuela Técnica de Ingeniería y Arquitectura (ETIA)

Dirección: 13 calle "A" 29-46 zona7, Colonia Ciudad de plata 1.

Teléfono: 24739162-24739426

Director Administrativo: Justo Manuel Estrada Valdez

#### **4.1.2 Visión y Misión**

**Visión:** Ser una organización educativa que forme estudiantes de buen nivel profesional.

**Misión:** Ofrecer los mejores servicios educativos para satisfacer el conocimiento de los estudiantes.

#### **4.1.3 Valores**

- Responsabilidad
- Ética
- Calidad

#### **4.1.4 Delimitación geográfica:** Ciudad de Guatemala, Guatemala

#### **4.1.5 Grupo Objetivo**

Mujeres y hombres dentro de la ciudad de Guatemala, Guatemala.

Con nivel socio económico C1, C2.

Primario: Hombres y mujeres 15 a 20 años

Beneficio del grupo objetivo: aprender lo más importante para sobresalir y estar preparados en el futuro de sus carreras.

Competencia: otras organizaciones educativas como ITED y IMBPC.

Posicionamiento: La marca cuenta con posicionamiento.

Factores de diferenciación: ETIA cuenta con profesionales listos para ayudar a los estudiantes a sobresalir y superar sus límites.

Objetivo de mercadeo: Incrementar un 10% en ganancias.

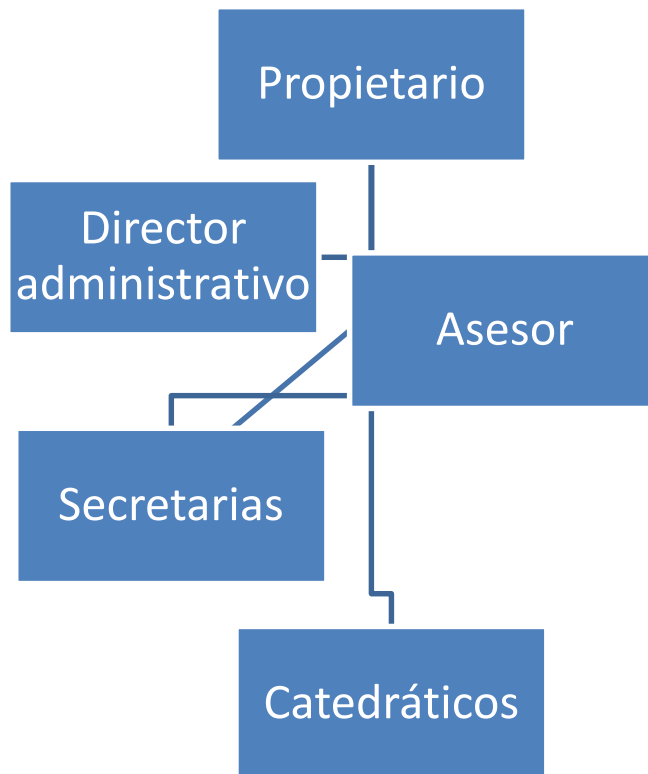
#### 4.1.6 FODA

<b>FORTALEZAS</b>	<b>OPORTUNIDADES</b>	<b>DEBILIDADES</b>	<b>AMENAZAS</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Lleva 45 años de existencia.</li><li>2. Al ser una organización educativa pequeña, le brinda más atención a cada uno de sus estudiantes, logrando así que cada uno se supere.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Darse a conocer y sobre salir ante la competencia.</li><li>2. Mejorar la estructura de la organización.</li><li>3. Oportunidad de tener un sitio web</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. A ser una organización desactualizada en publicidad corre riesgo de desaparecer.</li><li>2. Tiene las instalaciones algo dañadas.</li><li>3. Carencia de sitio web.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Otras organizaciones educativas que tienen el mismo fin que la organización educativa ETIA.</li><li>2. La competencia que ya tiene un sitio web actualizado y redes sociales.</li></ol>

**Logotipo:**



**4.1.7 Organigrama:**







# **CAPITULO V**

## **DEFINICIÓN DEL GRUPO OBJETIVO**

## **Capítulo V: Definición del Grupo Objetivo:**

### 5.0 Resumen del grupo objetivo

El grupo son todos aquellos estudiantes que después de graduarse de básicos, quieren encontrar una buena organización educativa, estos andarán buscando una carrera a seguir y para eso necesitan toda la información posible y rápida de obtener de la web.

### 5.1 Perfil geográfico:

Guatemala cuenta con 14.7 millones de habitantes. Está dividida por 22 departamentos, entre ellos se encuentra la ciudad de Guatemala, que tiene 4.5 millones de habitantes.

Goza de un clima subtropical de tierras altas. Es la capital más fría y alta de toda Centro América. Durante el año la temperatura oscila entre 24°C a 12°C.

### 5.2 Perfil demográfico:

Edad: 14-20 años de edad.

Género: Femenino y Masculino.

Nivel socioeconómico: medio y medio bajo (C+ y C-)

Ciclo de Vida: Jóvenes.

Ingreso: Con ingreso familiar mensual de Q8, 000.00y Q12, 000.00

Ocupación: Estudiantes.

Educación: Primaria y secundaria completas.

Nacionalidad: guatemaltecos.

### 5.3 Perfil pictográfico:

Comportamiento psicológico: Son estudiantes recientes de primaria con mucha energía, listos para cualquier cosa que se les imponga, personas activas, entusiastas, les gusta socializar, son positivos y algo negativos.

Hobbies: Disfrutan de los videojuegos, música, cines, parques, vacaciones en el interior del país, pueden pagar ciertos lujos.

### 5.4 Perfil conductual:

Son personas que les gusta estudiar para tener mejor oportunidad en el área laboral, siempre son positivos ante cualquier situación, les gusta socializar, divertirse y son organizados y siempre buscan trabajar en equipo. Son amigables y les gusta ayudar en lo que pueden. Son negativos ante pruebas duras, pero saben hacer las cosas.

CARACTERÍSTICAS	NIVEL C+	NIVEL C	NIVEL C-
<b>EDUCACIÓN</b>	Superior, Licenciatura,	Superior, Licenciatura,	Media completa
<b>DESEMPEÑO</b>	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente	Comerciante, vendedor, dependiente
<b>INGRESO</b>	Piso Q20 mil	Q12 mil	Q8 mil
<b>VIVIENDA</b>	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio, área de servicio, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala,
<b>OTRAS PROPIEDADES</b>	Sitios/terrenos interior por herencias		
<b>PERSONAL DE SERVICIOS</b>	Por día	Por día, eventual	Eventual
<b>EDUCACIÓN GRUPO</b>	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con beca	Hijos menores colegios privados, mayores en U estatal	Hijos menores escuelas, mayores en U estatal
<b>POSESIONES</b>	Autos compactos de 3-5 años, asegurados por Financiera	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro	Auto compacto de 8-10 años, sin seguro
<b>BIENES DE COMODIDAD</b>	1 tel, minimo, 1-2 cel, cable, internet dedicada, equipo de audio, 2 TV, maquina de lavar ropa, computador a familia electrodomésticos básicos	1 tel, minimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomésticos básicos	1 tel, 1 cel, cable, equipo de audio, TV, electrodomésticos básicos

Tabla de nivel socio económico 2009/Multivex



# **CAPITULO VI**

## **MARCO TEÓRICO**

## Marco Teórico

### 6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

#### 6.1.1 Organización Educativa

A partir de unos objetivos que se configuran se identifican las funciones, actividades y trabajos a desarrollar para alcanzarlos, y se disponen los recursos materiales y humanos necesarios para efectuarlos.

Dirección: <http://www.economia48.com/spa/d/organizacion/organizacion.htm>

#### 6.1.2 Cliente

Persona que accede a un producto o servicio a partir de un pago. La persona que compra el producto, usuario; la persona que usa el servicio o consumidor quien consume un producto o servicio.

Dirección: <http://definicion.de/cliente/>

#### 6.1.3 Ingeniería

Estudio y aplicación de distintas ramas de la tecnología. A través de técnicas, diseños y modelos, y con el conocimiento proveniente de las ciencias, la ingeniería puede resolver problemas y satisfacer necesidades humanas. La ingeniería también supone la aplicación de la inventiva y del ingenio para desarrollar una cierta actividad.

Dirección: <http://definicion.de/ingenieria/>



#### 6.1.4 Director Escolar

Persona que tiene a su cargo un establecimiento educativo, dirigir al personal o los individuos que se encuentran a su cargo y guiarlos de la mejor manera posible hacia la satisfacción del objetivo fijado.

Dirección: <http://www.definicionabc.com/general/director.php>

#### 6.1.5 Estudiante

Sujeto que tiene como ocupación principal la actividad de estudiar percibiendo tal actividad desde el ámbito académico. La principal función de los estudiantes es aprender siempre cosas nuevas sobre distintas materias o ramas de la ciencia y arte, o cualquier otra área que se pueda poner en estudio. El que estudia ejecuta tanto la lectura como la práctica del asunto o tema sobre el que está aprendiendo.

Dirección: <http://definicion.de/estudiante/>

#### 6.1.6 Servicio

Conjunto de actividades que lleva a cabo internamente una empresa, es un bien, pero se diferencia de este porque siempre se consume en el momento en que es prestado.

Dirección: <http://www.definicionabc.com/economia/servicio.php>

#### 6.1.7 Ciudad de Guatemala

Capital y sede de los poderes gubernamentales de la República de Guatemala, así como sede del Parlamento Centroamericano. La ciudad se encuentra localizada en el área sur-centro del país y cuenta con una gran cantidad de áreas verdes.

Dirección: [http://es.wikipedia.org/wiki/Ciudad\\_de\\_Guatemala](http://es.wikipedia.org/wiki/Ciudad_de_Guatemala)

#### 6.1.8 Técnica de diseño

Uso de herramientas y conocimientos muy variados, que pueden ser tanto físicos como intelectuales. Fruto de la necesidad del hombre de poder llevar a cabo la modificación de su entorno para así conseguir una mejor y mayor calidad de vida.

Autor: Sausmarez, Maurice; Técnicas de Bocetaje (1994)

#### 6.1.9 Arquitectura

Se encarga de modificar y alterar el ambiente físico para satisfacer las necesidades del ser humano. La arquitectura está principalmente asociada al diseño de espacios que sirven como vivienda, la construcción de casas y edificios.

Dirección: <http://definicion.de/arquitectura/>

#### 6.1.10 Profesional

Estudios y aprendizajes encaminados a la inserción, reinserción y actualización laboral, cuyo objetivo principal es aumentar y adecuar el conocimiento y habilidades de los actuales y futuros trabajadores a lo largo de toda la vida.

Dirección: [http://es.wikipedia.org/wiki/Formaci%C3%B3n\\_profesional](http://es.wikipedia.org/wiki/Formaci%C3%B3n_profesional)

#### 6.1.11 Servicio Educativo

Cúmulo de tareas desarrolladas por una organización para satisfacer las exigencias de sus clientes. Actividades que son realizadas por profesionales que se encuentran trabajando para lo que es la Administración Pública de una ciudad, región o país. Conjunto de acciones que tienen como objetivo satisfacer necesidades básicas y fundamentales del ciudadano como pueden ser la educación, la sanidad o el transporte.

Dirección: <http://calidad.uttecamac.edu.mx/glosario.html>

#### 6.1.12 Profesor Educativo

Persona que se dedica profesionalmente a la enseñanza a otros individuos que justamente quieren aprender sobre el tema, arte o ciencia que el profesor domina. Se pueden desempeñar en los diferentes niveles educativos que existen, tales como nivel inicial, nivel secundario y nivel universitario.

Dirección: <http://www.definicionabc.com/general/profesor.php>

#### 6.1.13 Comunicación corporativa

Conjunto de mensajes que una institución (empresa, fundación, universidad, ONG, etc.) proyecta a un público determinado (Público/target) a fin de dar a conocer su misión y visión, y lograr establecer una empatía entre ambos. La comunicación corporativa tiene que ser dinámica, planificada y concreta, constituyéndose en una herramienta de dirección u orientación sinérgica, basada en una retroalimentación constante.

Dirección: [http://html.rincondelvago.com/comunicacion-corporativa\\_1.html](http://html.rincondelvago.com/comunicacion-corporativa_1.html)

#### 6.1.14 Redes sociales

Los individuos están interconectados, interactúan y pueden tener más de un tipo de relación entre ellos. Son aplicaciones web que favorecen el contacto entre individuos. Estas personas pueden conocerse previamente o hacerlo a través de la red. Contactar a través de la red puede llevar a un conocimiento directo o, incluso, la formación de nuevas parejas.

Dirección: <http://www.fotonostra.com/digital/redesociales.htm>

#### 6.1.15 Comunicación persuasiva

La persuasión es una herramienta de comunicación útil para transformar ideas, creencias, actitudes y, en el mejor de los casos, comportamientos. A menudo tiene mala fama (ya que se confunde con la manipulación, es decir, el uso de artimañas para convencer al otro de que haga algo en contra de sus intereses) pero en realidad, estamos rodeados de mensajes persuasivos. Se utiliza en los discursos políticos, en los medios de comunicación, para



enamorar; la utilizan los grupos religiosos, los ecologistas, los vendedores e, incluso, los psicólogos.

Dirección:<https://figuerasbofill.wordpress.com/2013/03/23/que-es-la-comunicacion-persuasiva/>

## 6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño

### 6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación

#### 6.2.1.1 Comunicación

Es un fenómeno inherente a la relación que los seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo. A través de la comunicación, las personas o animales obtienen información respecto a su entorno y pueden compartirla con el resto.

El proceso comunicativo implica la emisión de señales (sonidos, gestos, señas, etc.) con la intención de dar a conocer un mensaje. Para que la comunicación sea exitosa, el receptor debe contar con las habilidades que le permitan decodificar el mensaje e interpretarlo. El proceso luego se revierte cuando el receptor responde y se transforma en emisor (con lo que el emisor original pasa a ser el receptor del acto comunicativo).

En el caso de los seres humanos, la comunicación es un acto propio de la actividad psíquica, que deriva del pensamiento, el lenguaje y del desarrollo de las capacidades psicosociales de relación. El intercambio de mensajes (que puede ser verbal o no verbal) permite al individuo influir en los demás y a su vez ser influido.

Dirección: <http://definicion.de/comunicacion/>

#### 6.2.1.2 Comunicación persuasiva

La persuasión es una herramienta de comunicación útil para transformar ideas, creencias, actitudes y, en el mejor de los casos, comportamientos. A menudo tiene mala fama (ya que se confunde con la manipulación, es decir, el uso de artimañas para convencer al otro

de que haga algo en contra de sus intereses) pero en realidad, estamos rodeados de mensajes persuasivos. Se utiliza en los discursos políticos, en los medios de comunicación, para enamorar; la utilizan los grupos religiosos, los ecologistas, los vendedores e, incluso, los psicólogos.

Dirección: <https://figuerasbofill.wordpress.com/2013/03/23/que-es-la-comunicacion-persuasiva/>

#### 6.2.1.3 Publicidad

Comunicación impersonal y de largo alcance, es decir, que el mensaje llega al público objetivo mediante medios no personales pero masivos como la televisión, radio, periódicos, revistas, internet, gigantografías, volantes, entre otros. Tiene por objetivo informar, persuadir y/o recordar.

Dirección: <http://www.promonegocios.net/publicidad/que-es-publicidad.html>

#### 6.2.1.4 Redes sociales

Los individuos están interconectados, interactúan y pueden tener más de un tipo de relación entre ellos. Son aplicaciones web que favorecen el contacto entre individuos. Estas personas pueden conocerse previamente o hacerlo a través de la red. Contactar a través de la red puede llevar a un conocimiento directo o, incluso, la formación de nuevas parejas.

Dirección: <http://www.fotonostra.com/digital/redesociales.htm>

#### 6.2.1.5 Internet

Conjunto de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, lo cual garantiza que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial.

Dirección: <http://es.wikipedia.org/wiki/Internet>

#### 6.2.1.6 Comunicación corporativa

Conjunto de mensajes que una institución (empresa, fundación, universidad, ONG, etc.) proyecta a un público determinado (Público/target) a fin de dar a conocer su misión y visión, y lograr establecer una empatía entre ambos. La comunicación corporativa tiene que ser dinámica, planificada y concreta, constituyéndose en una herramienta de dirección u orientación sinérgica, basada en una retroalimentación constante.

[Autor: Hofstadt, Carlos J. van der; El libro de las habilidades de comunicación \(2003\)](#)

### 6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño

#### 6.2.2.1 Diseño

Como un proceso heurístico, su metodología del pensamiento creador e inventor, de aplicación a la resolución de problemas concretos. El diseño tiene como objetivo primordial precisamente la resolución de problemas, cuyas respuestas no pueden partir de recetas o métodos coagulados, no existen ecuaciones ni formulas, cada problema requerirá una respuesta particular y específica.

Resolver un problema de diseño significa entonces enfrentar un desafío, donde se debería indagar y tener en cuenta una compleja red de variables, partiendo de preguntas.

[Autor: Herrera Rivas, Carolina; Introducción al diseño \(2008\)](#)

#### 6.2.2.1.1 Diseño Grafico

El diseño gráfico es una organización de pensamientos, estos pensamientos nos llevan al proceso de crear, que da como resultado un universo lleno de imágenes, signos y símbolos, que al interactuar con el lector o el usuario, producirá un proceso dialectico.

[Autor: Campos, Ramón Mariño; Diseño Gráfico \(2005\)](#)

#### 6.2.2.2 Diseño Web

Es una actividad multidisciplinaria y reciente, tanto como lo es internet. Se alimenta de fuentes como el diseño gráfico y las artes visuales, la programación de aplicaciones

informáticas, el diseño de interfaces, la redacción de contenidos, la animación tradicional, la publicidad, el marketing y otras muchas.

Autor: Campos, Ramón Mariño; Diseño web (2005)

#### 6.2.2.2.0 Internet

Conjunto de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, lo cual garantiza que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial.

Dirección: <http://es.wikipedia.org/wiki/Internet>

#### 6.2.2.2.1 Sitio web

Documento que contiene información específica de un tema en particular y que es almacenado en algún sistema de cómputo que se encuentre conectado a la red mundial de información denominada Internet, de tal forma que este documento pueda ser consultado por cualquier persona que se conecte a esta red mundial de comunicaciones. Un Sitio Web es un conjunto de páginas Web relacionadas entre sí.

Dirección: <http://www.informaticamilenium.com.mx/es/informacion/conceptos-basicos/el-concepto-de-los-sitios-web.html>

#### 6.2.2.2.2 Pagina web

Documento electrónico el cual contiene información textual, visual y/o sonora que se encuentra alojado en un servidor y puede ser accesible mediante el uso de navegadores.

Desarrolladas con lenguajes de marcado como el HTML, que pueden ser interpretados por los navegadores. De esta forma, las páginas pueden presentar información en distintos formatos de texto, imágenes, sonidos, videos, animaciones; Estar asociadas a datos de estilo o contar con aplicaciones interactivas.

Dirección: <http://definicion.de/pagina-web/>

#### 6.2.2.2.3 World Wide Web

WWW son las iniciales que identifican a la expresión inglesa World Wide Web, conocida como red informática mundial. Es un sistema de información basado en un hipertexto o híper medio enlazado y accesible a través de internet que pueden contener texto, imágenes, videos entre otros contenidos multimedia y navega a través de ellas usando híper enlaces. El funcionamiento de la WWW se da por iniciado cuando un usuario ingresa una dirección URL en su navegador o cuando sigue un enlace de hipertexto incluido en una página. El navegador impulsa una serie de comunicaciones para obtener los datos de la página solicitada.

Dirección: <http://definicion.de/www/>

#### 6.2.2.2.4 Navegador web

Software que permite la visualización de documentos y sitios en hipertexto, comúnmente agrupados bajo la denominación de Web o Internet. Opera a través de Internet, interpretando archivos y sitios web desarrollados a menudo en código HTML que contienen información y contenido en hipertexto de todas partes del mundo.

Dirección: <http://www.definicionabc.com/tecnologia/navegador.php>

#### 6.2.2.2.5 Web 2.0

Formada por las plataformas para la publicación de contenidos, como Blogger, las redes sociales, como Facebook, los servicios conocidos como wikis (Wikipedia) y los portales de alojamiento de fotos, audio o vídeos (Flickr, YouTube). La esencia de estas herramientas es la posibilidad de interactuar con el resto de los usuarios o aportar contenido que enriquezca la experiencia de navegación.

Dirección: <http://definicion.de/web-2-0/>

#### 6.2.2.2.6 Usuario

Individuo que utiliza o trabaja con algún objeto o dispositivo o que usa algún servicio en particular. Persona que utiliza un dispositivo o un ordenador y realiza múltiples operaciones con distintos propósitos. A menudo es un usuario aquel que adquiere una computadora o dispositivo electrónico y que lo emplea para comunicarse con otros usuarios, generar contenido y documentos, utilizar software de diverso tipo y muchas otras acciones posibles.

Dirección: <http://www.definicionabc.com/tecnologia/usuario.php>

#### 6.2.2.2.7 Dominio de internet

Es una red de identificación asociada a un grupo de dispositivos o equipos conectados a la red Internet. El propósito principal de los nombres de dominio en internet y del sistema de nombres de dominio (DNS), es traducir las direcciones IP de cada modo activo en la red, a términos memorizables y fáciles de encontrar. Esta abstracción hace posible que cualquier servicio (de red) pueda moverse de un lugar geográfico a otro en la red Internet, aún cuando el cambio implique que tendrá una dirección IP diferente.

Dirección: [http://es.wikipedia.org/wiki/Dominio\\_de\\_Internet](http://es.wikipedia.org/wiki/Dominio_de_Internet)

#### 6.2.2.2.8 Hosting

Servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar 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.

Dirección: <http://www.ajaxperu.com/hosting/que-es-hosting>

#### 6.2.2.2.9 Protocolo de transferencia de hipertexto (HTTP)

Es el método más común de intercambio de información en la WorldWide Web, el método mediante el cual se transfieren las páginas web a un ordenador. El hipertexto es el contenido de las páginas web, este opera por petición y respuesta entre el cliente y el servidor. A menudo las peticiones tienen que ver con archivos, ejecución de un programa, consulta a una base de datos, traducción y otras funcionalidades. Toda la información que opera en la Web mediante este protocolo es identificada mediante el URL o dirección.

Dirección: <http://www.definicionabc.com/tecnologia/http.php>

#### 6.2.2.2.10 Correo electrónico

También conocido como e-mail, es un servicio que permite el intercambio de mensajes a través de sistemas de comunicación electrónicos. El funcionamiento del correo electrónico es similar al del correo postal. Ambos permiten enviar y recibir mensajes, que llegan a destino gracias a la existencia de una dirección. El correo electrónico también tiene sus propios buzones: son los servidores que guardan temporalmente los mensajes hasta que el destinatario los revisa.

Dirección: <http://definicion.de/correo-electronico/>

#### 6.2.2.2.11 URL

Uniform Resource Locator (Localizador Uniforme de Recursos). Se trata de la secuencia de caracteres que sigue un estándar y que permite denominar recursos dentro del entorno de Internet para que puedan ser localizados. Es el conjunto de caracteres que posibilita la asignación de una dirección exclusiva a un recurso que se encuentra disponible en el espacio virtual. En otras palabras, el URL es una dirección de Internet que, al ser encontrada y visualizada por un navegador, muestra un recurso de información al usuario.

Dirección: <http://definicion.de/url/>

### 6.2.2.3 Creatividad

La creatividad hace que la vida sea más divertida, más interesante y más plena de triunfo. Es la habilidad clave necesaria para mejorar y abrir nuevas puertas en el mundo, se ha convertido en algo esencial.

Esto se debe a que todo lo demás ha llegado a ser una mercancía al alcance de todos. La creatividad es una habilidad que se puede aprender, desarrollar y aplicar.

La creatividad está dedicada a cambiar ideas, percepciones y conceptos. En lugar de trabajar exhaustivamente con las mismas ideas, percepciones y conceptos, intentamos cambiarlos. Significa que crear es traer algo a la existencia. Algo que antes no existía.

[Autor: Bono, Edward de; Creatividad](#)

### 6.2.2.4 Boceto

Un boceto nos comunica algo de las preferencias y placeres personales del artista, acerca de la particular manera que tiene esta persona de responder ante experiencias nuevas y ante formas que le son familiares. En el dibujo de bocetos, la habilidad técnica tiene una cierta importancia.

Es también el campo de pruebas para el uso de la línea, valores tonales, masas, texturas, formas y color. Elementos de composición que después pueden ser traducidos a otros medios pictóricos y que asimismo pueden formar la base para proyectos mucho más ambiciosos.

[Autor: Koos Eissen, Roselien Steur; Bocetaje las bases \(2013\)](#)



#### 6.2.2.5 Ilustración

Es la acción y efecto de ilustrar (dibujar, adornar). El término permite nombrar al dibujo, estampa o grabado que adorna, documenta o decora un libro. Es un componente gráfico que complementa o realza un texto. Las ilustraciones son conocidas como imágenes asociadas con palabras que llevan un mensaje.

Dirección: <http://www.hispanidad.info/ilustracion.htm>

#### 6.2.2.6 Color

El color es una experiencia visual, una impresión sensorial que recibimos a través de los ojos, independiente de la materia colorante de la misma.

El mundo que nos rodea se nos muestra en color. Las cosas que vemos no sólo se diferencian entre sí por su forma, y tamaño, sino también por su colorido. Cada vez que observamos la naturaleza o un paisaje urbano podemos apreciar la cantidad de colores que están a nuestro alrededor gracias a la luz que incide sobre los objetos.

Dirección: <http://conceptodefinicion.de/color/>

#### 6.2.2.7 Color RGB

RGB es un modelo de color basado en la síntesis aditiva, con el que es posible representar un color mediante la mezcla por adición de los tres colores de luz primarios. El modelo de color RGB no define por sí mismo lo que significa exactamente rojo, verde o azul, por lo que los mismos valores RGB pueden mostrar colores notablemente diferentes en diferentes dispositivos que usen este modelo de color. Aunque utilicen un mismo modelo de color, sus espacios de color pueden variar considerablemente. Dirección:

<http://es.wikipedia.org/wiki/RGB>

#### 6.2.2.8 Tipografía

Conjunto de símbolos que sirven para representar un lenguaje, se le denominan letras. Se denomina tipografía al estudio, diseño y clasificación de los tipos (letras) y las fuentes (familias de letras con características comunes), así como al diseño de caracteres unificados por propiedades visuales uniformes. La tipografía cumple una doble función: como medio de comunicación verbal y como medio de comunicación visual.

Dirección: <https://es.wikipedia.org/wiki/Tipograf%C3%ADa>

#### 6.2.2.9 Isotipo

Se compone de un icono, dibujo o esquema que identifica la identidad de la marca sin necesidad del uso de tipografías o letras.

Dirección: <http://pixel-creativo.blogspot.com/2012/06/la-diferencia-entre-isotipo-y-logotipo.html>

#### 6.2.2.10 Logotipo

El logotipo o usualmente llamado logo, es un elemento gráfico, verbo-visual o auditivo que sirve a una persona, empresa, institución o producto como representación y presencia en el mercado.

Dirección: <http://pixel-creativo.blogspot.com/2012/06/la-diferencia-entre-isotipo-y-logotipo.html>

#### 6.2.2.11 Diagramación

Se trata de equilibrar elementos a través de las páginas; organizar las masas de texto, las ilustraciones, los espacios en blanco, los títulos y las fotografías, procurando encontrar la armonía de las partes con el todo. Orden y dirección que retoma la vista cuando apreciamos un documento impreso: si los elementos aparecen ante nosotros como un verdadero caos gráfico, sencillamente se obvia la lectura.

Dirección: <http://es.slideshare.net/kukoloco/diagramacion>

### 6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias:

#### 6.3.1 Ciencias:

##### 6.3.1.1 Semiología

Es una ciencia que se encarga del estudio de los signos en la vida social. El término suele utilizarse como sinónimo de semiótica, aunque los especialistas realizan algunas distinciones entre ambos.

Puede decirse que la semiología se encarga de todos los estudios relacionados al análisis de los signos, tanto lingüísticos (vinculados a la semántica y la escritura) como semióticos (signos humanos y de la naturaleza).

Dirección: <http://www.comunicadores.org/2013/01/definicion-de-semiologia-en-la-comunicacion/>

##### 6.3.1.2 Semiología de la imagen

Es una ciencia que se encarga del estudio de los signos y símbolos que produce el ser humano para poderse comunicar. Se analiza el color, las formas, las figuras y la composición de los elementos. Se puede definir como el conjunto de todo lo que está presente en la mente,

cual sea su forma o sentido, independientemente de corresponder o no a la realidad o a una cosa real. En la semiología de la imagen se utiliza la metáfora como instrumento para relacionar una semejanza. La metonimia que hace relación con la semántica.

Dirección: <http://www.slideshare.net/sjnietoc/la-semiotica-de-la-imagen-3958203>

#### 6.3.1.3 Sociología

Estudia los fenómenos colectivos producidos por la actividad social de los seres humanos, dentro del contexto histórico-cultural en el que se encuentran inmersos.

En la sociología se utilizan múltiples técnicas de investigación interdisciplinarias para analizar e interpretar desde diversas perspectivas teóricas las causas, significados e influencias culturales que motivan la aparición de diversas tendencias de comportamiento en el ser humano especialmente cuando se encuentra en convivencia social y dentro de un hábitat o "espacio-temporal" compartido.

Dirección: <http://es.wikipedia.org/wiki/Sociolog%C3%ADa>

#### 6.3.1.4 Cibernética

Se ocupa de los sistemas de control y de comunicación en las personas y en las máquinas, estudiando y aprovechando todos sus aspectos y mecanismos comunes, es el intercambio de conocimiento entre fisiólogos y técnicos en mecanismos de control.

Dirección: <http://www.monografias.com/trabajos/cibernetica/cibernetica.shtml>

#### 6.3.1.5 Pedagogía

Conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social.

La pedagogía, por lo tanto, es una ciencia aplicada con características psicosociales que tiene la educación como principal interés de estudio, esta se nutre de los aportes de diversas ciencias y disciplinas, como la antropología, la psicología, la filosofía, la medicina y la sociología.

Dirección: <http://definicion.de/pedagogia/>

#### 6.3.1.6 Etnología

Ciencia que estudia los grupos humanos existentes en la actualidad o que vivieron en el pasado (en un principio solo se consideraba que el objeto de estudio eran las sociedades primitivas o pre estatales) y los clasifica tomando en cuentas sus pautas culturales (lengua, costumbres, religión, símbolos, ideología, economía, tecnología, arte, ciencia, organización familiar, social y política, etcétera). Procede luego a compararlos, estableciendo similitudes, diferencias, las causas que originaron esas diversidades, las influencias entre las distintas culturas, y sus contradicciones. Se preocupa especialmente de aquellas sociedades que aparecen como peculiares o diferentes de lo que estamos acostumbrados a observar.

Dirección: <http://deconceptos.com/ciencias-sociales/etnologia>

#### 6.3.1.7 Tecnología

Es el conjunto de saberes que comprende aquellos conocimientos prácticos, o técnicos, de tipo mecánico o industrial, que posibilitan al hombre modificar las condiciones naturales para hacer su vida más útil y placentera. Las nuevas tecnologías posibilitan al hombre a través del empleo de estas herramientas construidas artificialmente, abrir un mundo sin fronteras a través del uso de computadoras, que incorporaron servicios como Internet, donde el conocimiento y la interacción humana superan las distancias.

También puede referirse el término para aludir las tecnologías concretas, como las máquinas industriales, la computadora, la cosechadora, entre otras.

Dirección: <http://www.definicionabc.com/tecnologia/http.php>

#### 6.3.1.8 Psicología

Es el estudio científico de los procesos mentales y del comportamiento de los seres humanos y sus interacciones con el ambiente físico y social. 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.

Dirección: <http://www.significados.com/psicologia/>

#### 6.3.1.9 Psicología de la comunicación

La comunicación en la psicología ayuda a comprender el entorno, además de saber los estados de ánimo de las personas y posteriormente de todo lo que se encuentra a su alrededor.

La comunicación es auxiliada por la comunicación intrapersonal, interpersonal, masiva y persuasiva. La comunicación intrapersonal involucra al ser humano sin interactuar inmediatamente. La comunicación interpersonal se realiza con dos o más personas que generan comunicación grupal, direccional, organización. La masiva es aquella que tiene simultáneamente junto con los medios masivos de la comunicación, depende de la tecnología para proyectar o transmitir un proyecto. La persuasiva es aquella que utiliza la mente con el afán de intervenir y dejar en claro el mensaje que desea enviar al llamar la atención a través de motivación, deseo y manipulación de las masas. Dirección:

<http://www.monografias.com/trabajos14/psicomunicacion/psicomunicacion.shtml>

#### 6.3.1.10 Psicología del color

Estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana. Desde el punto de vista estrictamente médico, todavía es una ciencia inmadura en la corriente principal de la psicología contemporánea, teniendo en cuenta que muchas técnicas adscritas a este campo pueden categorizarse dentro del ámbito de la medicina alternativa.

Sin embargo, en un sentido más amplio, el estudio de la percepción de los colores constituye una consideración habitual en el diseño arquitectónico, la moda, la señalética y el arte publicitario.

Si bien la psicología del color tuvo incidencia en la psicología humana desde tiempos remotos, circunstancia que se expresaba y sintetizaba simbólicamente.

Dirección: <http://www.psicologiadelcolor.es/psicologia-del-color/>

#### 6.3.1.11 Antropología

Estudia la realidad del ser humano a través de un enfoque holístico (en el que el todo determina el comportamiento de las partes), esta analiza al hombre en el contexto cultural y social del que forma parte. Así analiza el origen del ser humano, su desarrollo como especie social y los cambios en sus conductas según pasa el tiempo.

Dirección: <http://definicion.de/antropologia/>

## 6.3.2 Artes:

### 6.3.2.1 Fotografía

Proceso de capturar imágenes mediante algún dispositivo tecnológico sensible a la luz, que se basa en el principio de la cámara oscura. El sistema original de fotografía que se mantuvo hasta hace algunos años actuaba con películas sensibles con el propósito de almacenar la imagen capturada para luego imprimirla. Más recientemente, se utilizan sistemas digitales con sensores y memorias para tomar fotos de una forma más sencilla, rápida y con mejores resultados.

La historia de esta tecnología tiene diversos referentes que acompañaron el estudio de las distintas técnicas que llevaron a lo que hoy comúnmente denominamos fotografía, pero que inicialmente era llamado daguerrotipia.

Por un lado, la fotografía tiene un propósito directamente científico, en la medida en que sus infinitas posibilidades permiten el estudio de objetos que difícilmente puedan ser analizados de la misma forma a ojo desnudo y en un solo instante.

Dirección: <http://www.definicionabc.com/tecnologia/fotografia.php>



### 6.3.3 Teorías

#### 6.3.3.1 Tecnología

Es la aplicación de un conjunto de conocimientos y habilidades con un claro objetivo: conseguir una solución que permita al ser humano desde resolver un problema determinado hasta el lograr satisfacer una necesidad en un ámbito concreto.

Partiendo de dicha acepción nos encontraríamos con que dentro del “saco” de la tecnología se pueden incluir un amplio número de modalidades o disciplinas tales como la informática, la robótica, la demótica, la neumática, la electrónica, la urbótica o la inmótica, entre otras muchas más.

La tecnología está presente en todos los ámbitos de la vida cotidiana. De una forma u otra, casi todas las actividades que realizamos a lo largo del día implican la utilización de algún dispositivo tecnológico.

La noción de tecnología está vinculada al conjunto de los conocimientos que permiten fabricar objetos y modificar el medio ambiente, lo que se realiza con la intención de satisfacer alguna necesidad.

Puede entenderse a la tecnología como la aplicación práctica del conocimiento generado por la ciencia. En el lenguaje coloquial, de todas formas, se vincula la tecnología con la tecnología informática, que es aquella que posibilita el procesamiento de información a través de medios artificiales como las computadoras.

Un aparato tecnológico surge cuando hay una necesidad concreta que resolver. Para hallar la solución al problema en cuestión, los científicos analizan el asunto y trabajan con diversos materiales hasta que encuentran la manera de diseñar un artefacto apropiado. Tras el diseño de un prototipo, se procede a su fabricación. La tecnología, pues, abarca este proceso, desde la detección de la necesidad inicial hasta la aplicación en concreto del artefacto creado.

Esta amplitud nos permite entender que la tecnología, por sí misma, no resulta ni buena ni mala. Se puede usar la tecnología para mejorar la productividad del trabajo humano, disminuir los esfuerzos físicos e incrementar la calidad de vida de la población, pero también la tecnología puede causar diferencias sociales (de acuerdo a los conocimientos tecnológicos adquiridos), contaminar el medio ambiente y provocar desocupación (los trabajadores son reemplazados por máquinas).

Dirección: <http://www.definicionabc.com/tecnologia/http.php>

#### 6.3.3.2 Teoría del color

El mundo es de colores, donde hay luz, hay color. La percepción de la forma, profundidad o claroscuro está estrechamente ligada a la percepción de los colores.

El color es un atributo que percibimos de los objetos cuando hay luz. La luz es constituida por ondas electromagnéticas que se propagan a unos 300.000 kilómetros por segundo. Esto significa que nuestros ojos reaccionan a la incidencia de la energía y no a la materia en sí.

Las ondas forman, según su longitud de onda, distintos tipos de luz, como infrarroja, visible, ultravioleta o blanca. Las ondas visibles son aquellas cuya longitud de onda está comprendida entre los 380 y 770 nanómetros.

Los objetos devuelven la luz que no absorben hacia su entorno. Nuestro campo visual interpreta estas radiaciones electromagnéticas que el entorno emite o refleja, como la palabra "COLOR".

La ciencia que aplica la experiencia, explica que los colores son componentes de la luz blanca. (Luz solar del día o luz artificial). La luz blanca no tiene color, pero los contiene todos. Lo demostró Isaac Newton.

Dirección: <http://www.fotonostra.com/grafico/teoriacolor.htm>

#### 6.3.3.3 Circulo Cromático

Es una representación visual de los colores primarios, rojo, amarillo y azul, y su combinación para crear todos los demás colores visibles. Ayuda a las personas a comprender las relaciones entre los colores para el arte y la planificación del diseño

Dirección: <http://www.chromaflo.com/es-ES/Liderazgo-Industrial/Teor%C3%ADa-Del-Color/C%C3%ADculo-Crom%C3%A1tico.aspx>

#### 6.3.3.3.0 Colores primarios

Los colores primarios son el rojo, amarillo y azul. Se denominan primarios porque no se basan en algún otro color. Pueden combinarse para crear cualquiera de los otros colores del círculo cromático. La mezcla de pigmentos de los tres colores primarios forma el color café.

Dirección: <http://www.chromaflo.com/es-ES/Liderazgo-Industrial/Teor%C3%ADa-Del-Color/C%C3%ADculo-Crom%C3%A1tico.aspx>

#### 6.3.3.3.1 Colores secundarios

Los colores secundarios son tres. Se crean mediante la mezcla en cantidades iguales de dos colores primarios. Aparecen en el círculo cromático entre los dos colores primarios que los componen.

- Naranja = rojo + amarillo
- Verde = azul + amarillo
- Morado = rojo + azul

Dirección: <http://www.chromaflo.com/es-ES/Liderazgo-Industrial/Teor%C3%ADa-Del-Color/C%C3%ADrculo-Crom%C3%A1tico.aspx>

#### 6.3.3.3.2 Colores complementarios

El color primario directamente al frente de un color secundario en el círculo se denomina color “opuesto” o “complementario”. Tienen efectos interesantes entre sí, los que trataremos después. Recuerde que cada par complementario consiste en un color cálido y uno frío. Los grupos de colores complementarios son:

- Rojo y verde
- Azul y naranja
- Amarillo y morado

Dirección: <http://www.chromaflo.com/es-ES/Liderazgo-Industrial/Teor%C3%ADa-Del-Color/C%C3%ADrculo-Crom%C3%A1tico.aspx>

#### 6.3.3.3.3 Colores terciarios

Terciario se refiere a "tercero". Estos seis colores son el tercer nivel de mezcla de colores RGB. Se forman mediante la mezcla de un color secundario con uno de los colores primarios adyacentes en el círculo cromático. Todos los colores del rojo al amarillo puro se denominan "cálidos". Del amarillo-verde al rojo-morado se denominan "fríos". Entre los colores terciarios están:

- Azul-verde
- Rojo-naranja
- Amarillo-naranja
- Amarillo-verde
- Rojo-morado
- Azul-morado

Dirección: <http://www.chromaflo.com/es-ES/Liderazgo-Industrial/Teor%C3%ADa-Del-Color/C%C3%ADrculo-Crom%C3%A1tico.aspx>

#### 6.3.3.4 Teoría del diseño

El propio Diseño constituye ya una práctica heterogénea, una profesión plural en la que concurren variantes técnicas, metodologías culturales y estilísticas. El diseñador es un comunicador global que debe tener dominio de lo que necesita comunicar. Es importante señalar que no es un artista por lo que el estilo viene siendo una variable, es decir, no responde a la necesidad creativa personal.

El diseñador debe tener mayor demanda dominante, además, debe seguir un proceso, una metodología que respalde su trabajo ya que es difícil educar al cliente para hacerle entender que nuestro objeto de estudio es un producto cognitivo e intangible. Es en este

momento cuando nos encontramos en una lucha entre las necesidades de comunicación de los clientes y las necesidades del cliente. Es necesario educarlo y ayudarlo a crecer.

La teoría del diseño es una denominación que se le da a todo el conocimiento permanente que se piensa asistir al diseño de varios productos nuevos.

Dirección: <http://www2.uiah.fi/projekti/metodi/223.htm>

#### 6.3.3.5 Teoría de la imagen

Es una rama de la psicología que se ocupa de estudiar la percepción visual para tratar de comprender la actitud y la conducta de los seres humanos ante las imágenes que se encuentran a su alrededor. La mayoría de los trabajos se apoyan en la idea de que la perspectiva visual es el resultado de un proceso e ordenación de los datos sensoriales a partir de una serie de categorías y a esta se le conoce como trabajo perceptivo.

Autor: fañe, Justo villa; Introducción a la teoría de la imagen (2006)

#### 6.3.3.6

##### Teoría de la Gestalt

Es una rama de la psicología que se ocupa de estudiar percepción visual para tratar de comprender la actitud y la conducta de los seres humanos ante las imágenes que se encuentran a su alrededor. La mente configura, a través de ciertas leyes, los elementos que llegan a ella a través de los canales sensoriales (percepción) o de la memoria (pensamiento, inteligencia y resolución de problemas).

En nuestra experiencia del medio ambiente, esta configuración tiene un carácter primario por sobre los elementos que la conforman, y la suma de estos últimos por sí solos no podría llevarnos, por tanto, a la comprensión del funcionamiento mental.

Este planteamiento se ilustra con el axioma: El todo es mayor que la suma de sus partes, con el cual se ha identificado con mayor frecuencia a esta escuela psicológica. Con ello pretende explicar que la organización básica de cuanto percibimos está en relación de una figura en la que nos concentramos, que a su vez es parte de un fondo más amplio, donde hay otras formas, o sea, todo lo percibido es mucho más que información llegada a los sentidos. Supone una corriente que contrarresta la visión Conductista que reduce al organismo a un simple emisor de respuestas.

Dirección: [http://es.wikipedia.org/wiki/Psicolog%C3%ADa\\_de\\_la\\_Gestalt](http://es.wikipedia.org/wiki/Psicolog%C3%ADa_de_la_Gestalt)

#### 6.3.4 Tendencias

##### 6.3.4.1 Diseño Flat

Diseños sencillos y minimalistas llenos de color. Atrás quedan las sobras, los degradados, texturas o decorativos. Estos diseños destacan por sus colores sólidos, formas y tipografías grandes. Se llega a utilizar hasta más de cuatro colores diferentes, en ocasiones contrastados con grises y negros. En apariencia, se obtienen aires retro y estilos muy pop.

Dirección: <http://www.departamentodeinternet.com/que-es-flat-design-diseno-plano/>

##### 6.3.4.2 Diseño responsive

Diseños sensibles o adaptativos. Esta tendencia se desarrolla a través de HTML5 Y CSS3. Se basa en que los elementos web tengan un tamaño fluido y no uno estático. Teniendo esto en cuenta, el diseño podrá ser visto en cualquier dispositivo sin tener que modificar su diagramación. Un sitio web “responsive” es crucial para implementar tecnologías como códigos QR.

Autor: Campos, Ramón Mariño; Diseño de páginas web (2005)

#### 6.3.4.3 Video de fondo

Usar un video de fondo impacta desde que entras a la página, creando movimiento y una sensación de realidad. Llama mucho la atención y obliga a los visitantes a permanecer en el sitio por más tiempo. El video debe tener una calidad alta, un audio a buen volumen y una temática en estrecha relación con el contenido de la página.

Dirección: <http://esmarketingestupido.com/disenio-web-10-tendencias-para-2015/>





# CAPITULO VII

Proceso de diseño

Y

Propuesta preliminar

## 7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico:

### 7.1.1 Semiología

Es importante en este proyecto, ya que se utilizarán distintos signos y símbolos que ayudarán a enviar mensajes al grupo objetivo al que se le quiere transmitir la información a través del sitio web, ya que se deben mandar los mensajes correctos y no los signos erróneos.

### 7.1.2 Semiología de la imagen

Será utilizada para que el sitio web tenga una navegación eficiente para los clientes y sea agradable a la vista, ya que se utilizará para analizar el fondo, textos, figuras e imágenes que se van a usar.

### 7.1.3 Psicología

Se utilizará y se aplicará en el proyecto para conocer el comportamiento del grupo objetivo, su forma de pensar y sus actitudes, con la finalidad de lograr un interés agradable para que naveguen por todo el sitio web.

### 7.1.4 Psicología del color

Es muy importante, ya que si no se tiene cuidado con la selección de colores, el color puede evitar que el texto sea legible o causar desagrado visual. Se utilizará para escoger el adecuado color del sitio web, haciendo así que este sea agradable a la vida y llame la atención.

### 7.1.5 Fotografía

Se utilizará en el proyecto, ya que es necesario mostrar las instalaciones de la organización educativa –ETIA- para así dar una mejor imagen.

### 7.1.6 Teoría del color

Esta se utilizará en el proyecto para crear una buena combinación de colores dentro del sitio web para que estos no solo llamen la atención de los clientes sino también sean de un buen agrado visual para el sitio web.

### 7.1.7 Diseño responsive

Se utilizará para que los elementos web tengan un tamaño fluido y no uno estático, así el diseño podrá ser visto en cualquier dispositivo sin tener que modificar su diagramación.

## 7.2 Conceptualización

### 7.2.1 Método

#### 7.2.1.1 Técnica de Da Vinci

Las mentes despiertas permiten que la información entrante se organice en racimos, dando origen a nuevas perspectivas e ideas. Una buena forma de originar nuevos racimos es por medio de imágenes. Al principio, los humanos se comunicaban por medio de ellas. El alfabeto evolucionó partiendo de las diversas técnicas pictográficas; pero esto no significa que el pensamiento verbal sea más avanzado.

Para su elaboración:

- Repase un problema en el que usted esté trabajando. Con los ojos de su mente examine sus diferentes aspectos. Escriba el problema en un papel y reflexione sobre él durante unos minutos: ¿Qué es lo que no encaja? ¿Cuáles son los obstáculos principales? ¿Lo desconocido? ¿Qué es lo que quiero entender? En este momento, la manera en que lo veo es... Lo que me está molestando más es...
- Relájese. Cuando esté relajado verá que su consciente intuitivo utiliza con mayor libertad las imágenes y los símbolos.

- Deje que su intuición le ofrezca imágenes, escenas y símbolos que representen su situación. No tiene por qué saber cómo será el dibujo o a qué se parecerá antes de dibujarlo.
- Proporcione un formato para el problema dibujando un límite o frontera. Puede ser de cualquier tamaño y forma que desee, y puede dibujarlo cuidadosamente o ser sólo un bosquejo. El propósito es separar el problema de lo que le rodea y dejar que se concentre en él. Los límites también proporcionan a su dibujo su propia atmósfera o profundidad y ayudan a establecer una unidad que tiene significado en sí misma y da significado a su dibujo.
- Dibuje como su mente quiere dibujar. Practique el dibujo sin una dirección consciente. (Hay gente que utiliza la mano contraria para tener un control menos consciente de las imágenes). Finja que las líneas y los garabatos son los que dictan la manera y el lugar donde dibujar. No censure lo que dibuje; el dibujo es privado y no tiene por qué enseñárselo a nadie. Deje que el dibujo fluya de usted hasta el papel. La suerte o el azar proporciona profundidad a sus garabatos. Señala hacia un principio activo pero desconocido de orden y significado que puede interpretarse como un mensaje secreto procedente de su inconsciente.
- Si un dibujo no parece suficiente, tome otra hoja de papel y haga otro, y otro, tantos como necesite.
- Examine su dibujo. El dibujo es un mensaje de sus subconscientes. Contemple el conjunto de la imagen y luego las partes por separado. Son representaciones visuales de sus pensamientos. Busque en los símbolos y garabatos en busca de señales inesperadas e información nueva.
- Escriba la primera palabra que le venga a la mente para cada imagen, símbolo, garabato, línea o estructura.

- Combine todas las palabras y escriba un párrafo. Haga asociaciones libres escribiendo todos los pensamientos que acudan a su mente. Compare el párrafo con su dibujo. Si siente la necesidad, revise su párrafo hasta que esté convencido de que el dibujo y las palabras representan los mismos pensamientos en dos lenguajes diferentes: el verbal y el gráfico.
- Piense en la manera en que lo que usted ha escrito se relaciona con su problema. ¿Ha cambiado su punto de vista? ¿Tiene ideas nuevas? ¿Nuevas percepciones? ¿Sorpresas procedentes de su subconsciente? ¿Qué partes le intrigan? ¿Qué está fuera de lugar?

Dirección: <http://www.neuronilla.com/desarrolla-tu-creatividad/tecnicas-de-creatividad/104-tecnica-de-da-vinci.html>

#### 7.2.1.2 Aplicación de la técnica de Da Vinci

Esta técnica se utilizó para generar la idea central que ayudara a estructurar el mensaje de la propuesta grafica del sitio web. Para ello se generan todo tipos de ideas relacionadas al problema de comunicación sobre una hoja de papel.

#### 7.2.2 Definición del concepto

##### 7.2.2.1 Juntos el futuro construiremos...

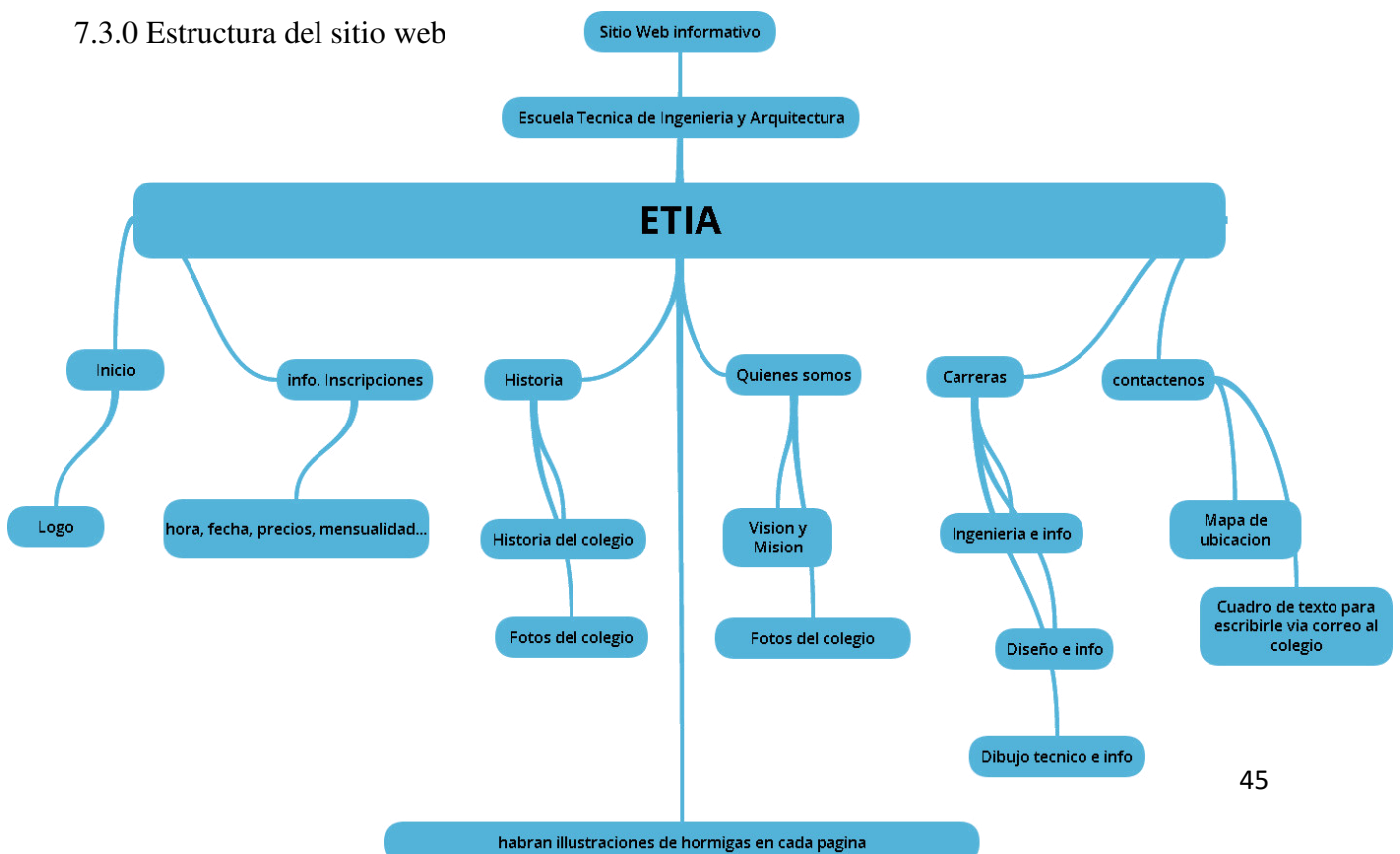
Ya que la idea principal será la utilización de la tecnología (robo hormigas) para indicar que la escuela -ETIA- al trabajar en equipo puede ayudar a los estudiantes a superarse y salir a delante con su carrera y formarse un futuro al poner en práctica lo aprendido...

### 7.3 Bocetaje

Tabla de requisitos

Elemento Grafico	Propósito	Técnica	Emoción
Color	Crear una buena armonía.	Utilizar colores frescos, naturales, juveniles y tecnológicos	Estabilidad
Tipografía	Lograr una buena legibilidad del contenido.	1 a 3 tipos de letra.	Tranquilidad
Fotografías	Mantener una visualización clara.	Fotos panorámicas y de perspectiva.	Relajación
Ilustraciones	Mostrar tecnológicamente como funciona y así guiar al espectador...	Ilustraciones digitales	Tecnología

#### 7.3.0 Estructura del sitio web

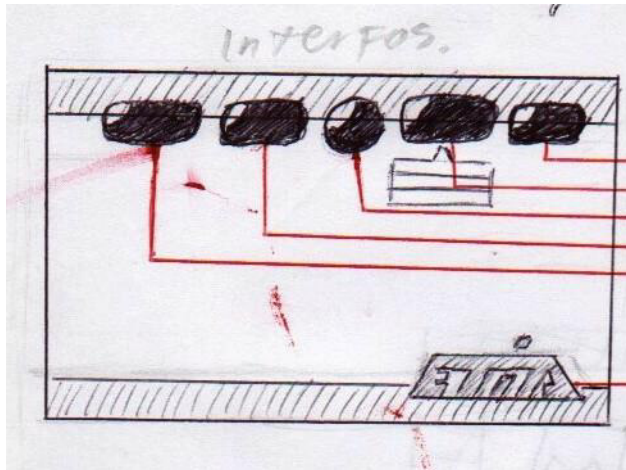


### 7.3.1 Bocetos a base de dibujo natural

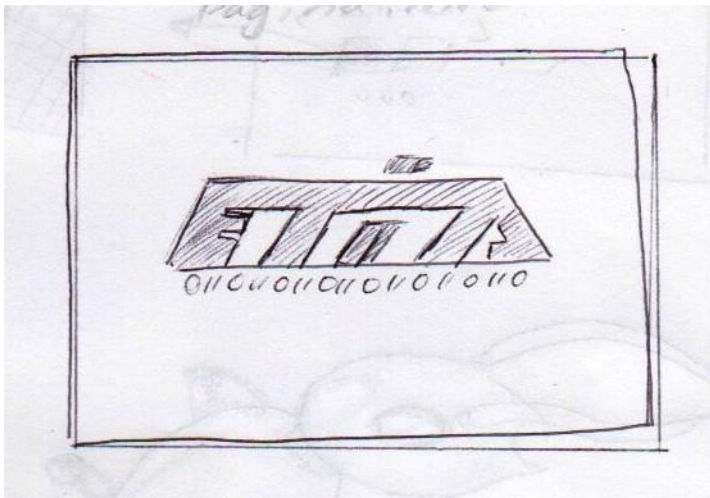
Todas las páginas llevarán hormigas robot, ya que como ellas construyen su futuro igual la organización... en todas las páginas se usará la tipografía Arial...

abcdefghijklmñopqrstuvwxyz – ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

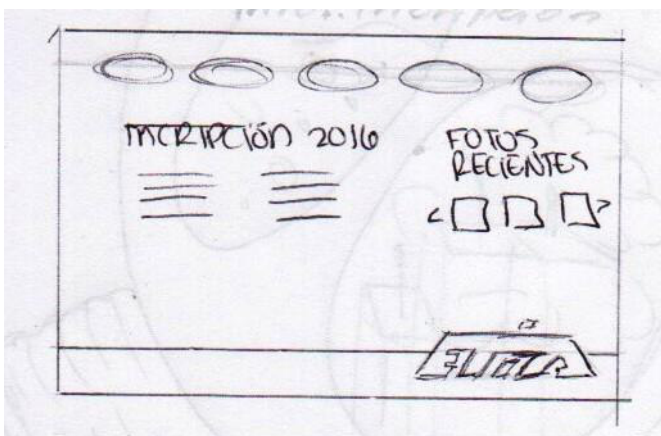


- Interfaz, orden de los botones y posicionamiento del logo
- ▶ Placa oscura
- ▶ Botón de contactó
- ▶ Botón de carreras
- ▶ Botón de quiénes somos
- ▶ Botón de la Historia de la organización
- ▶ Botón de inicio
- Fondo blanco
- ▶ Logo de la organización
- ▶ Placa oscura



Página 1 o página de introducción.

En esta página solo estará el logo y el nombre de la organización debajo, la página tendrá un fondo negro detrás de los elementos.



Página de Inicio

En esta página irán todas las noticias y fechas de inscripciones, precios, fotos entre otros.

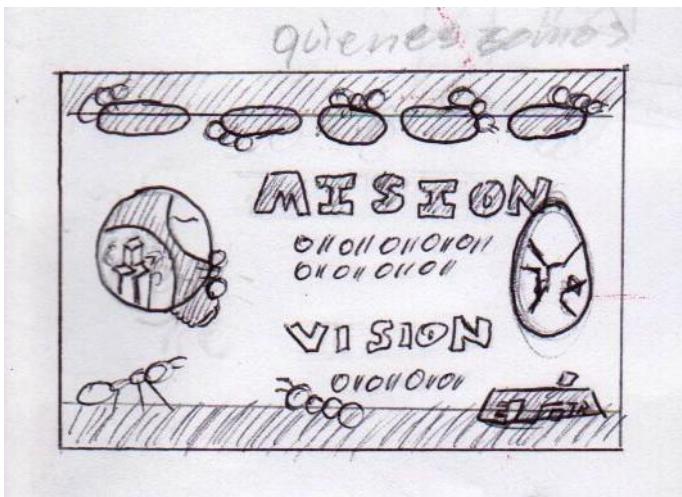


### 7.3.2 Bocetos a base de dibujo natural



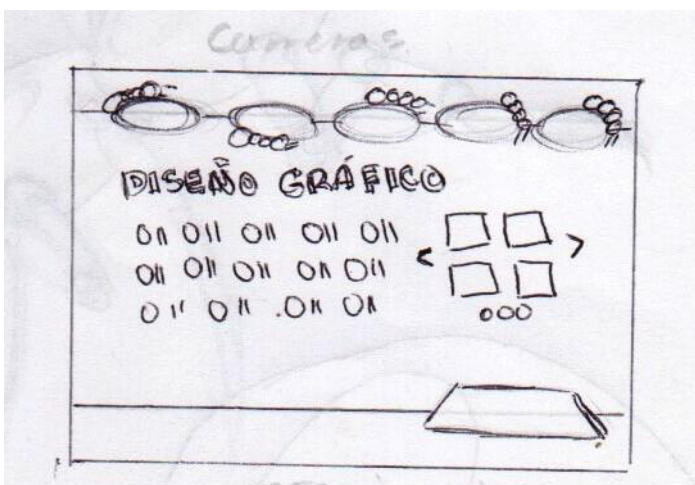
#### Página de la Historia

En esta página irá toda la historia de la organización, a la derecha de la información irán fotos de las instalaciones y una hormiga grande por un lado adornando y apuntando a la historia para llamar la atención...



#### Página quienes somos

En esta página irá la visión y la misión de la organización conformada por una foto del lugar a la derecha y a la izquierda una bombilla creativa, las hormigas en los botones de adorno más las otras que se posicionan en la bombilla y la pleca inferior de la página.

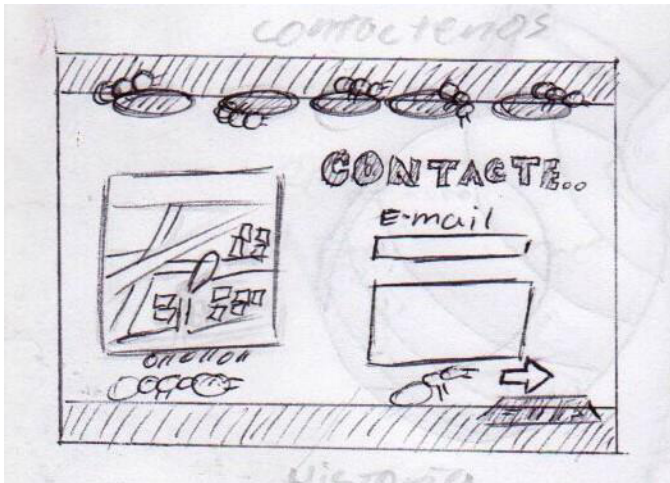


#### Página de carreras

En esta página irá toda la información de las distintas carreras de la organización, irá acompañada de una galería de imágenes a la derecha de la información para que los alumnos puedan ver los distintos proyectos que se pueden realizar...

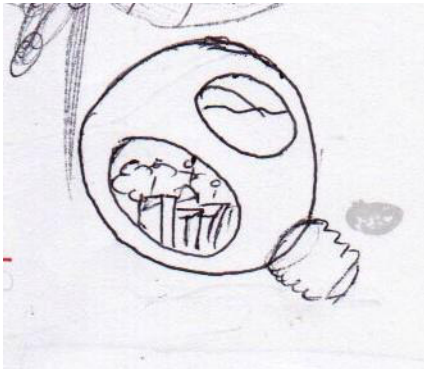


### 7.3.3 Bocetos a base de dibujo natural



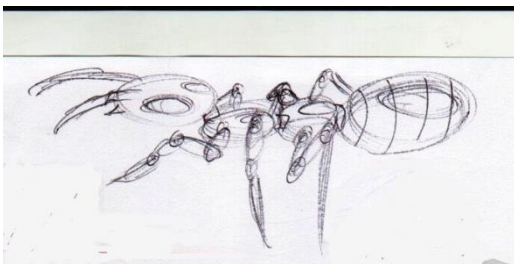
#### Página de contáctenos

En esta página irá un mapa de cómo llegar a la organización situado a la izquierda de la página (debajo del mapa irá la dirección y los teléfonos de la organización) del lado derecho irá un recuadro de texto para que los interesados en contactar a la organización puedan escribirles un E-mail y enviarlo, la página llevará hormigas de diseño de adorno...



#### Diseño de la bombilla creativa

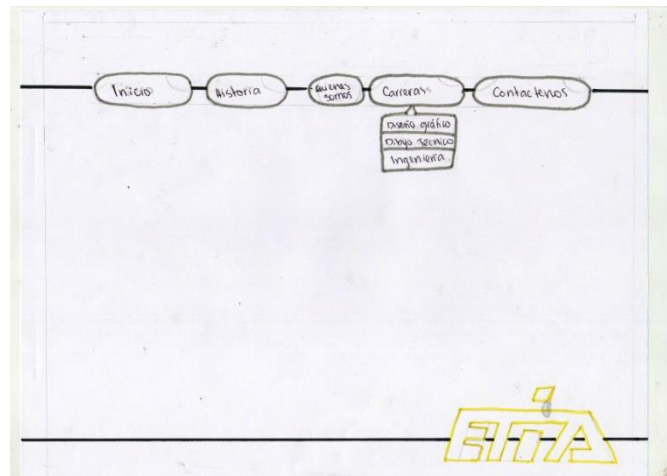
Esta bombilla prendida por medio de dos agujeros nos muestra cómo una idea puede llegar a convertirse en la construcción de una ciudad y que las ideas fluyen a diario y son muy útiles...



#### Diseño de la hormiga robot

Esta hormiga fue creada para construir ideas y ayudarlo a uno a ir por un buen camino, es por eso que estas hormigas estarán incluidas en cada página, algunas en distintas posiciones o lugares de las páginas (color verde) ...

### 7.3.2 Proceso de Bocetaje formal en base a la diagramación de dibujo técnico



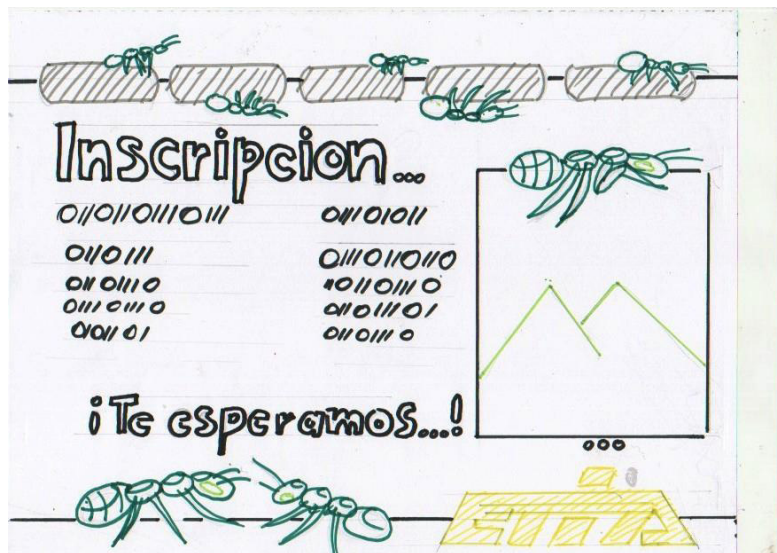
Orden de los botones: Inicio, Historia, Quiénes somos, Carreras, Contáctenos.

Habrán dos plecas arriba y abajo para resaltar los botones y el logo abajo a la derecha sobre la pleca, ambas plecas son de color negro, y el fondo será blanco.



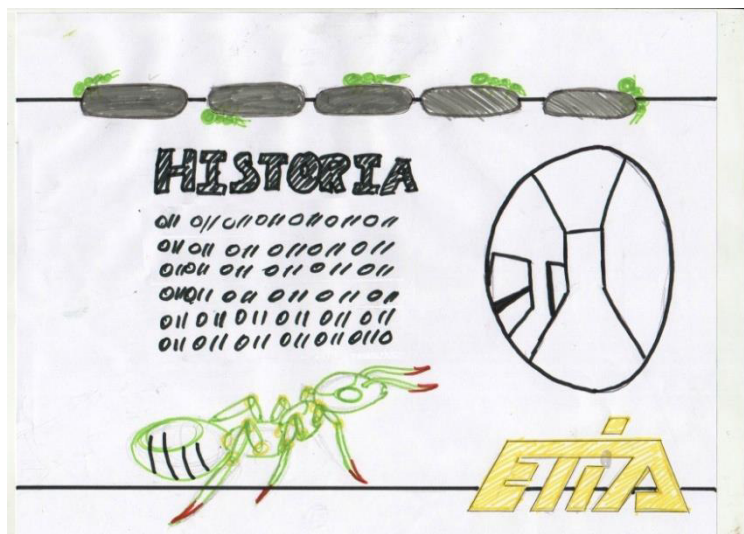
Página de introducción, esta tendrá el logo ubicado en el centro de la página sobre un fondo negro, debajo del logo irá el nombre de la organización educativa: Escuela Técnica de Ingeniería y Arquitectura.

### 7.3.3 Proceso de Bocetaje formal en base a la diagramación de dibujo técnico



Página de inicio: en esta página estará toda la información respecto a las inscripciones, tanto como horas, fechas y cuotas...

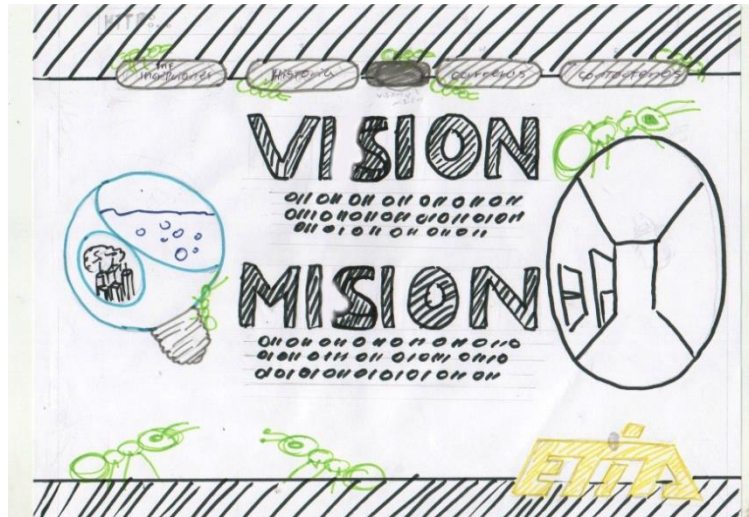
En esta página invitamos al usuario a tomar la iniciativa para inscribirse en la organización educativa, del lado derecho en donde reposa la hormiga biónica, aquí abra una galería de imágenes de las promociones futuras o algunas pasadas.



Página de la historia, llevará toda la historia de la organización educativa, del lado derecho de la historia irá una imagen de la entrada de la organización, habrá dos placas una situada arriba y otra abajo, debajo de los botones y del logo, la página tendrá un fondo blanco y una hormiga, los botones tendrán hormigas adornándolos, mostrando el camino correcto.



### 7.3.4 Proceso de Bocetaje formal en base a la diagramación de dibujo técnico

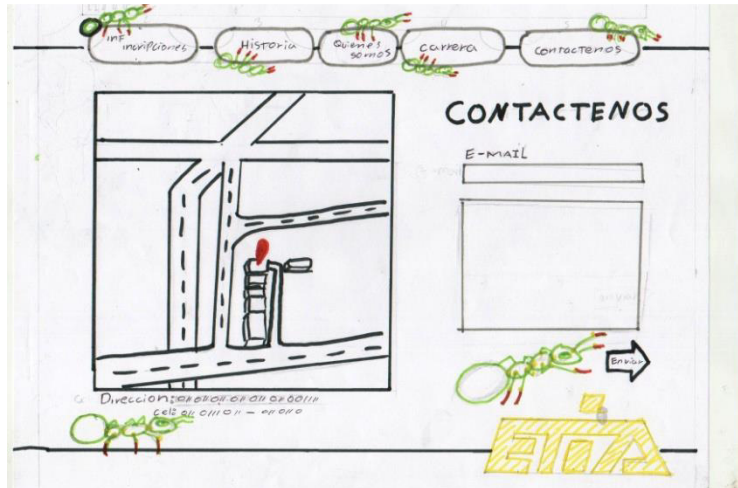


Página quiénes somos: en esta página irá la visión y la misión ubicadas en el centro, del lado derecho una imagen del interior de la organización y del lado izquierdo irá una bombilla creativa, y habrá dos hormigas o más por el sitio.

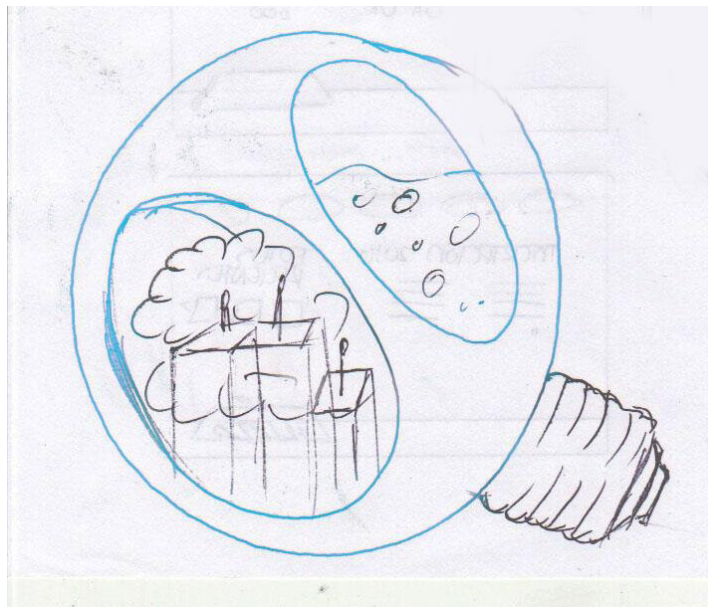


Página de las carreras, esta llevara información de que es cada una de las carreras, del lado derecho habrá una galería de imágenes de todo lo que pueden aprender en las distintas carreras.

### 7.3.4 Proceso de Bocetaje formal en base a la diagramación de dibujo técnico

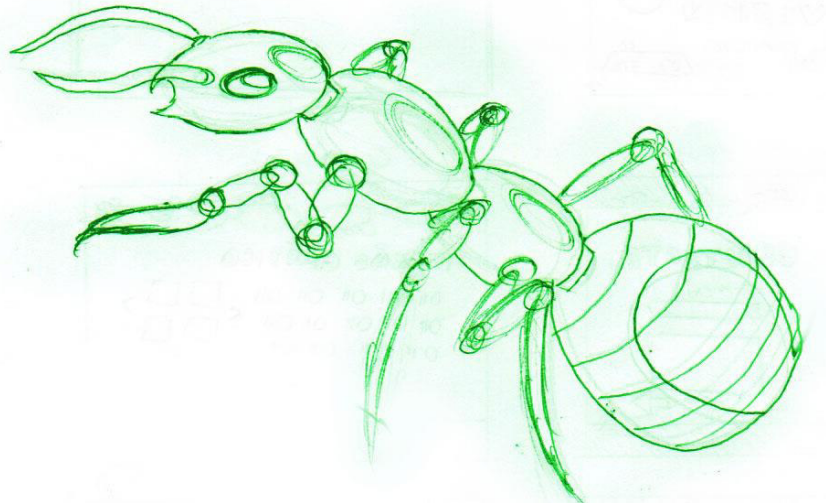


Página de contáctenos: habrá un mapa del lado izquierdo de la página, debajo de este estará ubicado la dirección y localización de la organización y los números de teléfono, del lado derecho estará el título de la página, debajo de este estará un cuadro de texto en donde el usuario podrá poner su correo y escribir directamente a la organización, el sitio tendrá varias hormigas por el sitio para guía visual.



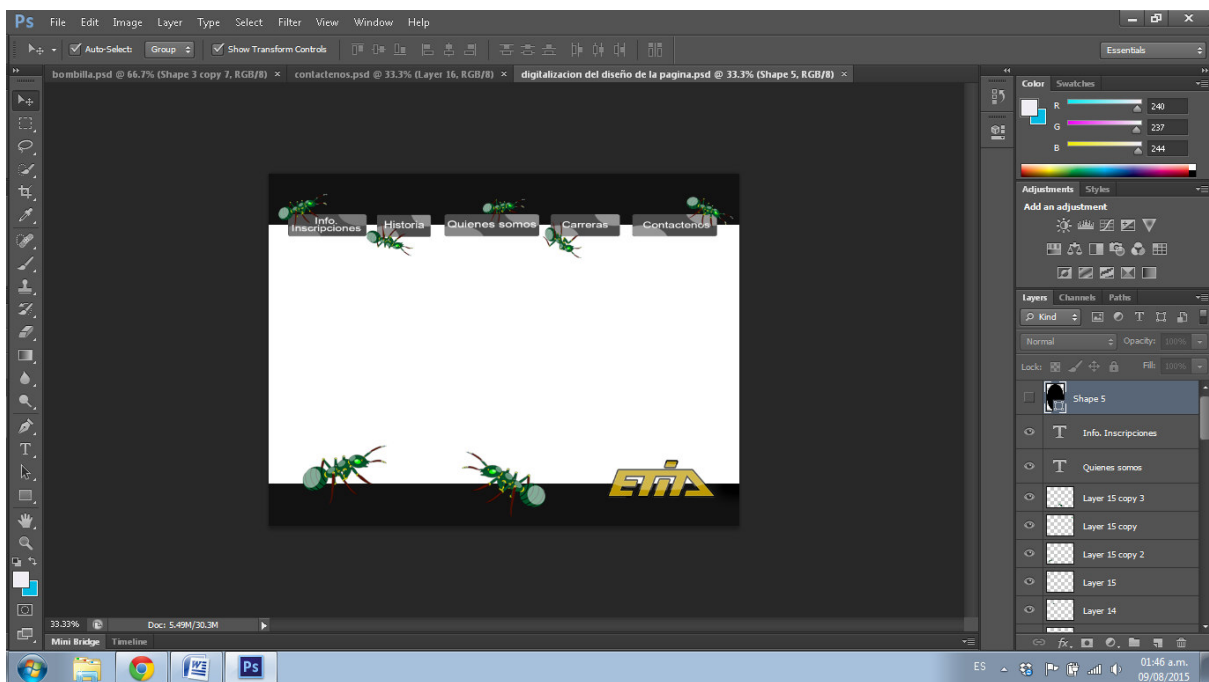
Diseño de la bombilla creativa: esta bombilla creativa nos enseña que con una sola idea se pueden llegar a crear grandes cosas y que la creatividad fluye en todas las personas.

### 7.3.4 Proceso de Bocetaje formal en base a la diagramación de dibujo técnico



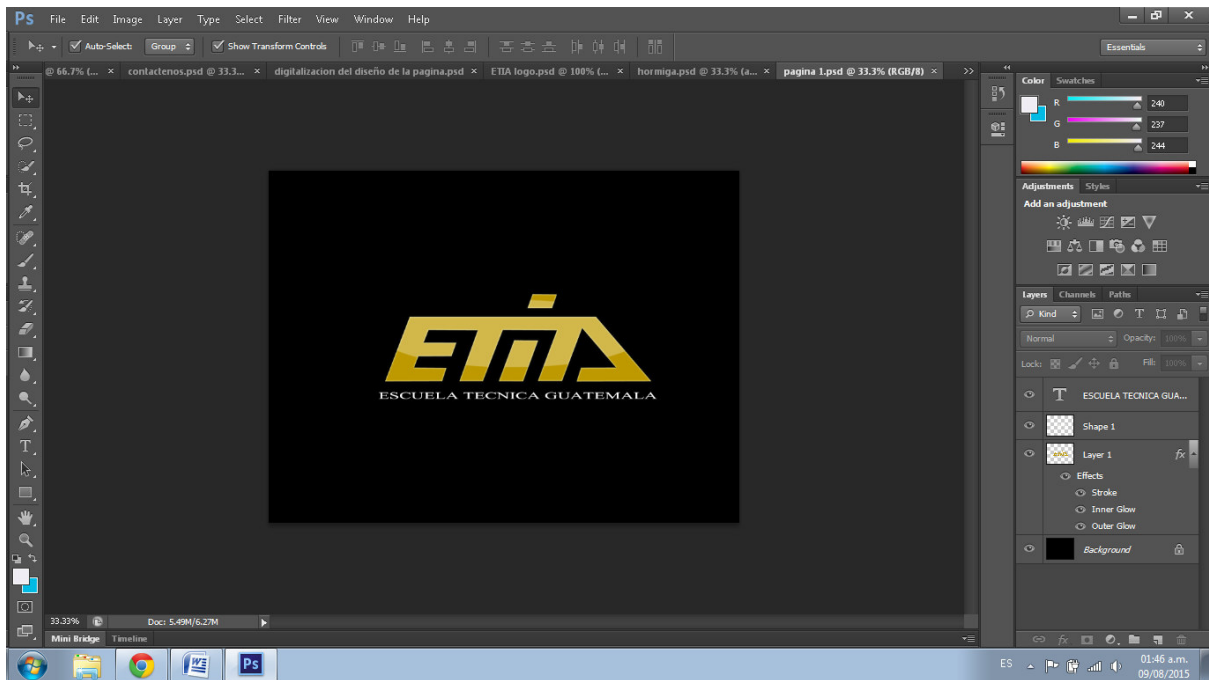
Diseño de hormiga robot: esta hormiga será la que guiea los usuarios ya que se encontrará en todas las páginas del sitio web, ya que las hormigas son trabajadoras, organizadas, creativas, trabajan en equipo y siempre ven hacia el futuro.

### 7.3.3 Proceso de digitalización de los bocetos.

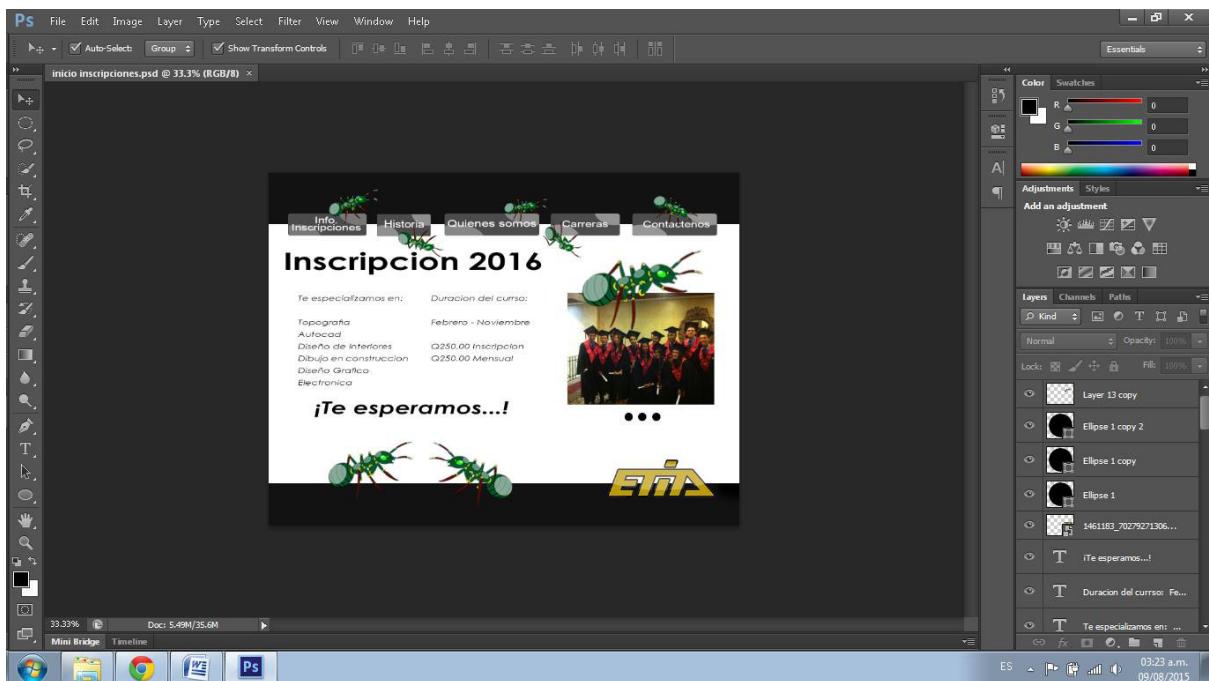


Este es el orden principal de los botones y el posicionamiento del logo dentro de las páginas del sitio web, cada página como se observa en esta, tendrá hormigas curiosas por el conocimiento e información que hay en cada página.

### 7.3.4 Proceso de digitalización de los bocetos.



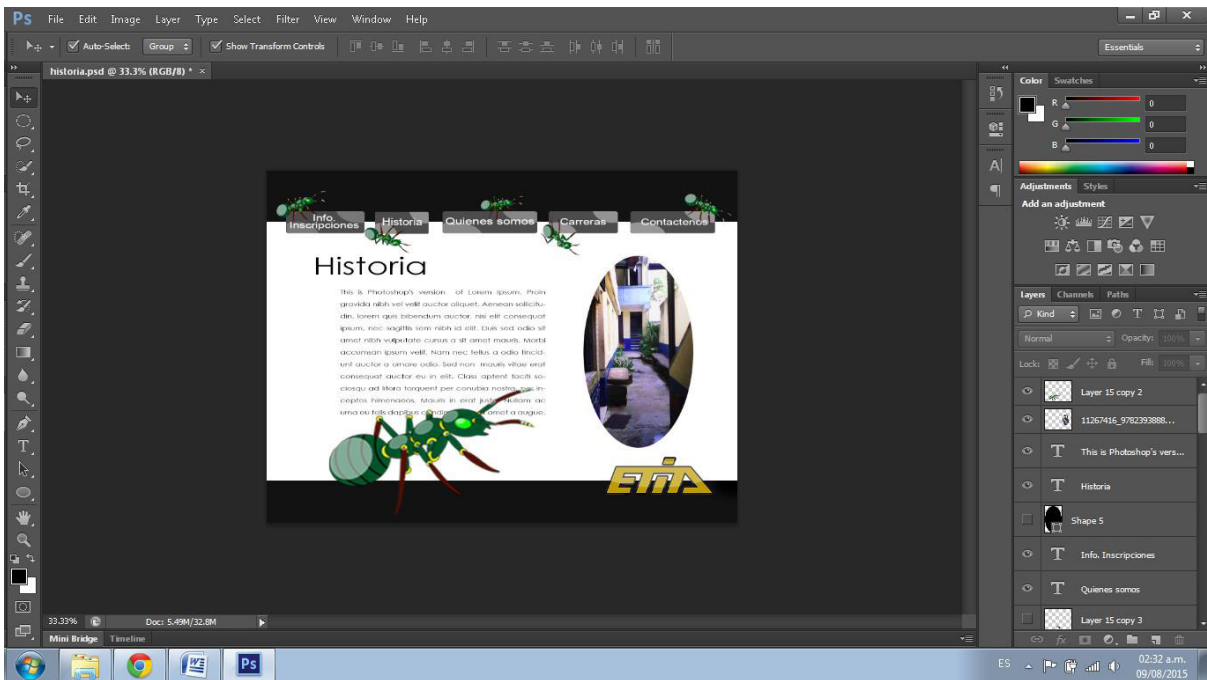
Página introductoria: en esta página solo estará el logo de la organización y el nombre debajo, al darle clic esta lo conducirá a la siguiente página, página de inicio.



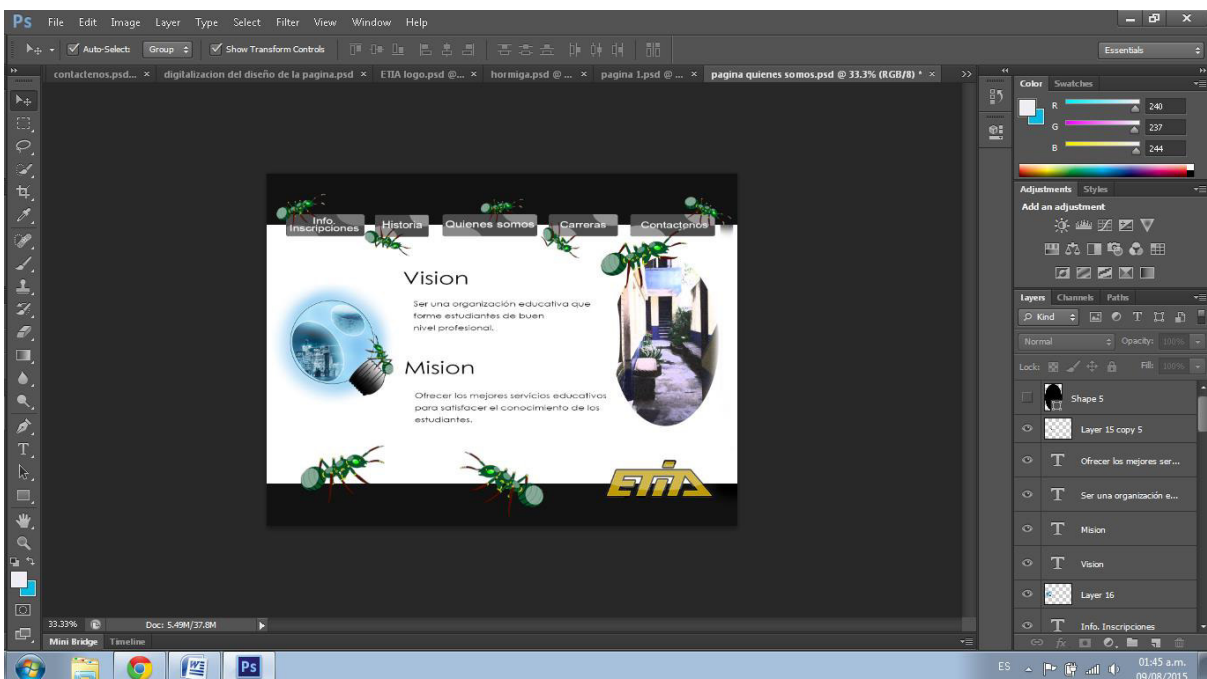
Página de inicio: En esta página se pondrán las fechas y precios de las inscripciones, y una galería de fotos del lado derecho de la página.



### 7.3.5 Proceso de digitalización de los bocetos.



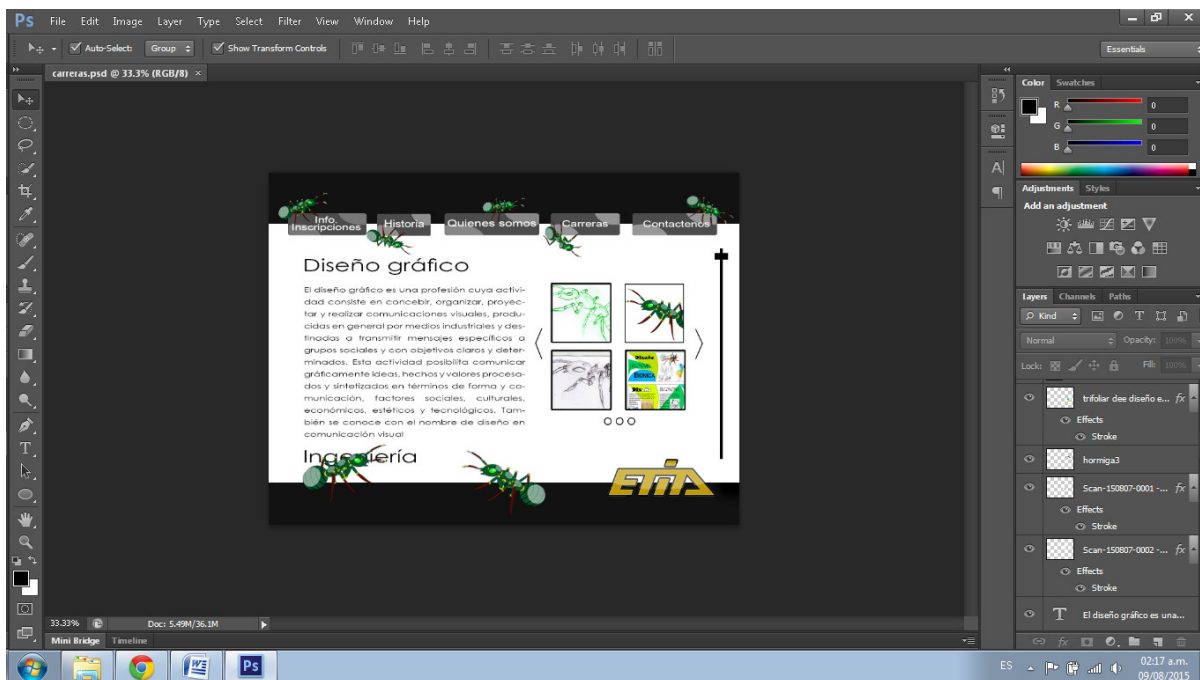
Página de la historia: En esta página estará ubicada a la derecha una imagen del corredor principal de la organización y la historia de este, la tipografía a utilizar será Arial, ya que es simple y muy legible, se colocó una hormiga en el lado inferior de la página sobre la pleca para llamar la atención a la vista.



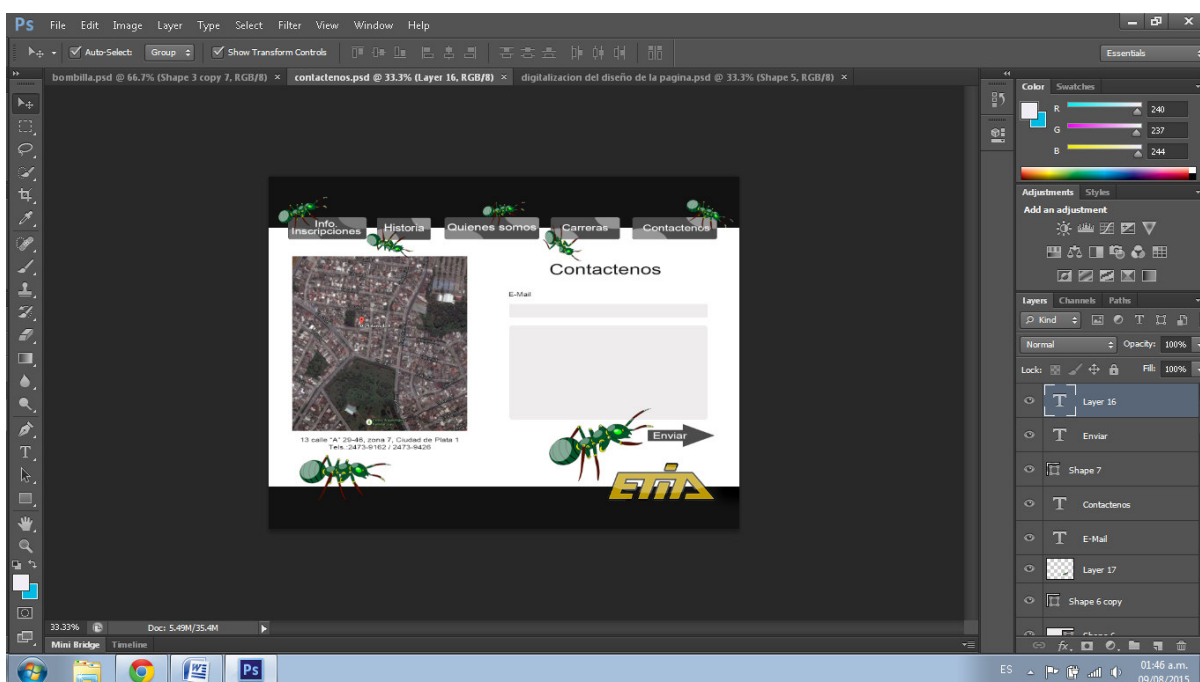
Página quiénes somos: En esta página como se ve, irá la visión y la misión, se colocará la misma imagen del pasillo principal de la organización al lado derecho y al lado izquierdo se colocará la bombilla creativa, ya que las hormigas son muy curiosas; además de trabajadoras habrá dos situadas en la pleca inferior de la página, viéndose mientras una trepa por la bombilla y otra por la imagen del pasillo.



### 7.3.6 Proceso de digitalización de los bocetos.

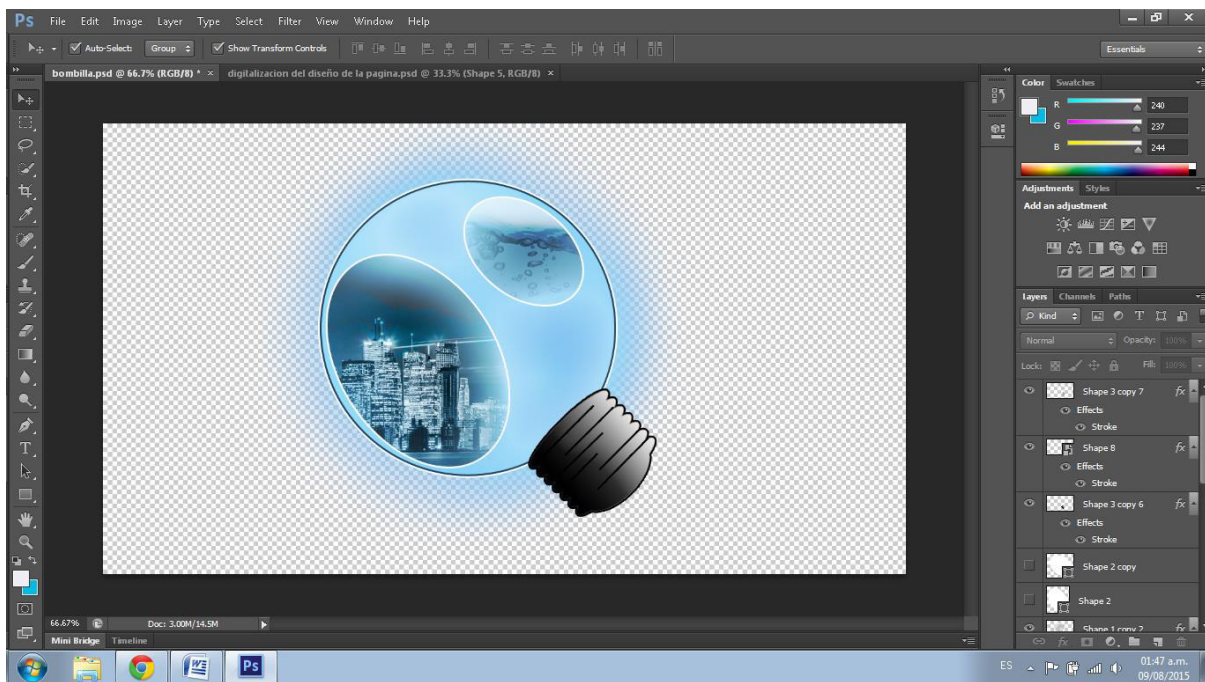


Página de las carreras, en esta página se encontrará toda la información necesaria sobre cada carrera, cómo que es y para qué es útil y a la derecha de cada una habrá una galería de imágenes en donde el usuario podrá ver lo que podrá crear al momento de seguir alguna de esas carreras.

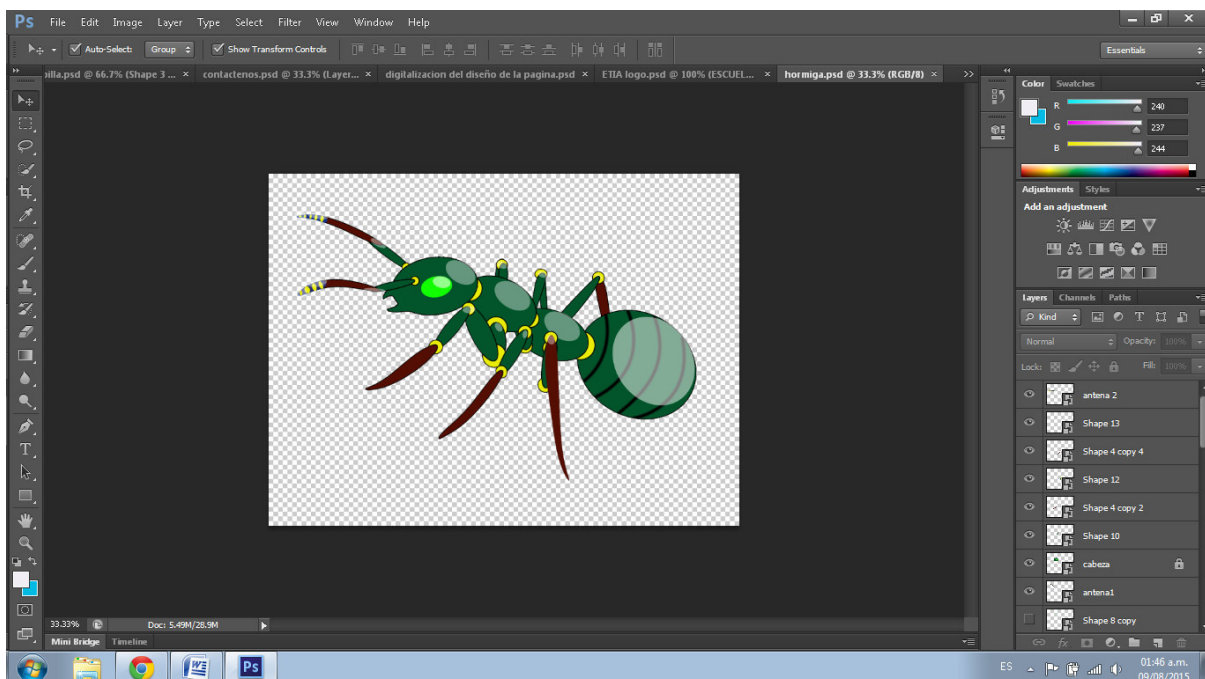


Página contáctenos: En esta página se podrá encontrar la ubicación exacta de la organización educativa dentro del mapa virtual ubicado a la izquierda del sitio, y debajo de este, está la dirección y los teléfonos para contactar directamente a la organización educativa, del lado derecho estará un cuadro de texto en donde el usuario o visitante podrá escribirle por medio de emails a la organización educativa.

### 7.3.7 Proceso de digitalización de los bocetos.



Bombilla creativa: En esta bombilla está reflejada la creatividad y las ideas, y cómo uno puede crear de algo grande a algo muy pequeño usando tan solo ideas y la imaginación, es por esto que la bombilla está prendida, es celeste porque representa la tecnología, lleva una ciudad dentro porque de una idea surgió todo lo que vemos hasta ahora.



Robot hormiga, diseñada para trabajar en equipo y guiar a los usuarios por un buen camino, esta hormiga curiosa de la información está en cada parte y rincón del sitio web, siendo una hormiga tecnológica, llamativa y capaz de comunicar un buen ambiente, esta hormiga representa las tres carreras que la organización ofrece...

## 7.4 Propuesta preliminar

Se colocarán las propuestas de diseño terminada previo a la validación.



Dimensiones: 1366x768

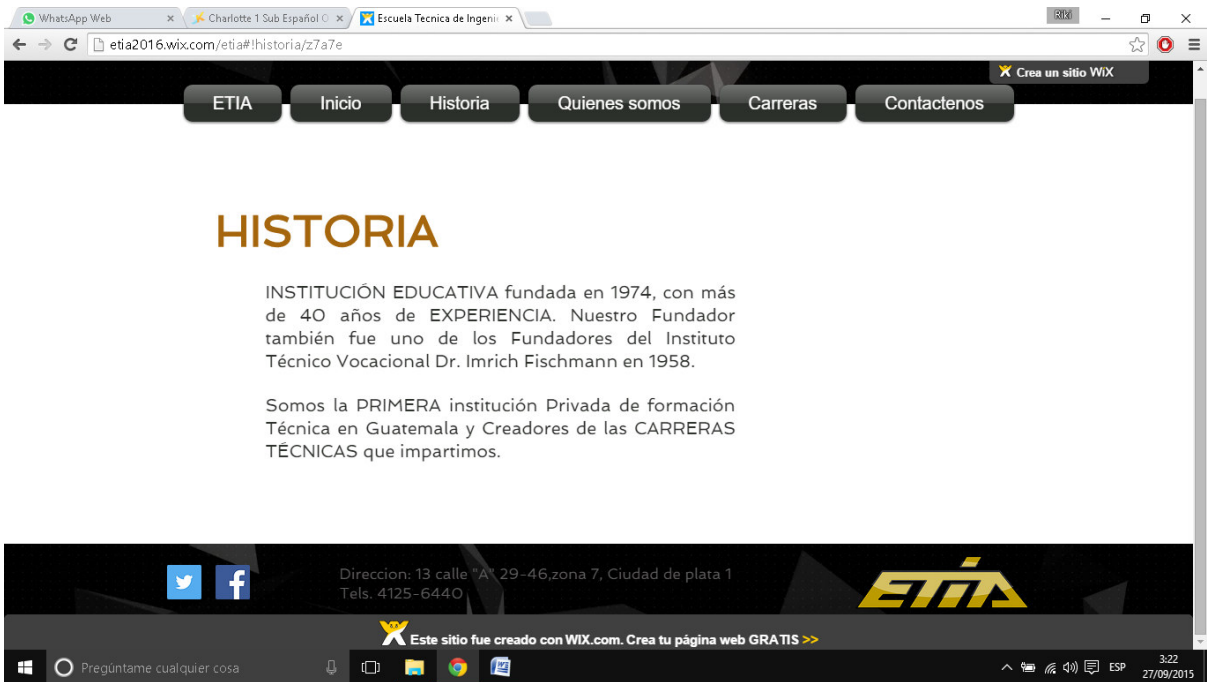
Página principal del sitio web, diseño preliminar.



Dimensiones: 1366x768

Página de inicio del sitio web, diseño preliminar.

## 7.4.1 Propuesta preliminar



Dimensiones:1366x768

Página de la historia del sitio web, diseño preliminar.



Dimensiones: 1366x768

Página Quiénes somos del sitio web, diseño preliminar.

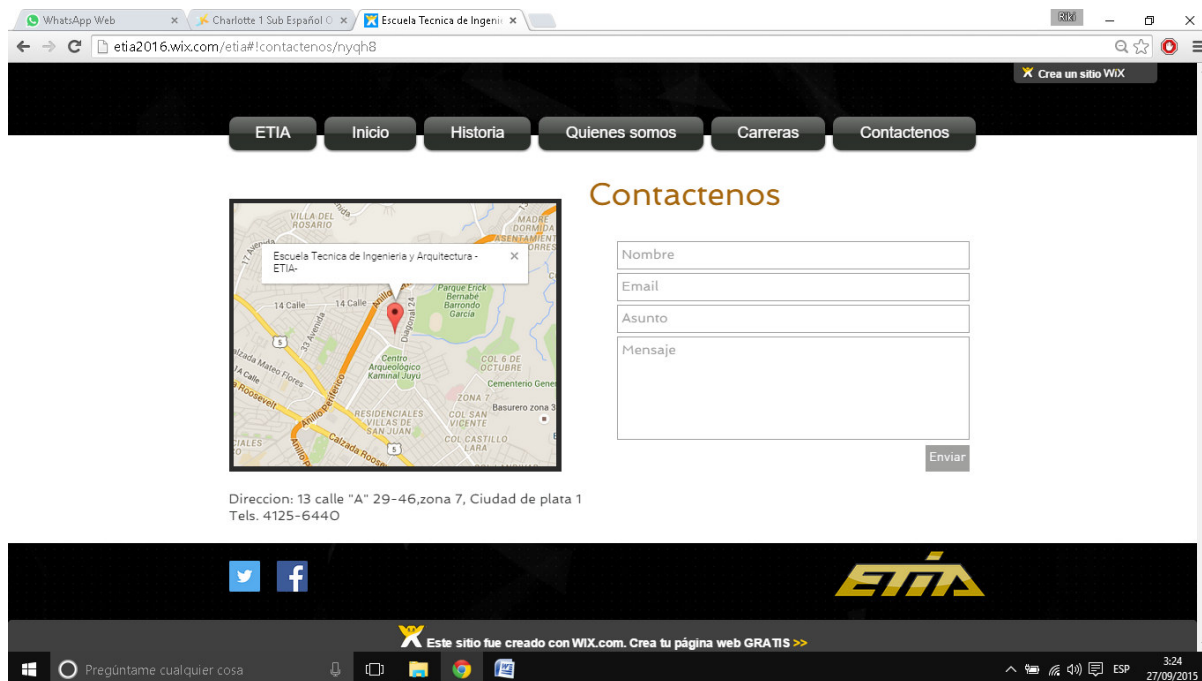


## 7.4.2 Propuesta preliminar



Dimensiones: 1366x768

Página de Información de carreras del sitio web, diseño preliminar.



Dimensiones: 1366x768 <http://etia2016.wix.com/etia>

Página de Contáctenos del sitio web, diseño preliminar.



# Capítulo VIII

Validación técnica

## Capítulo VIII: Validación técnica

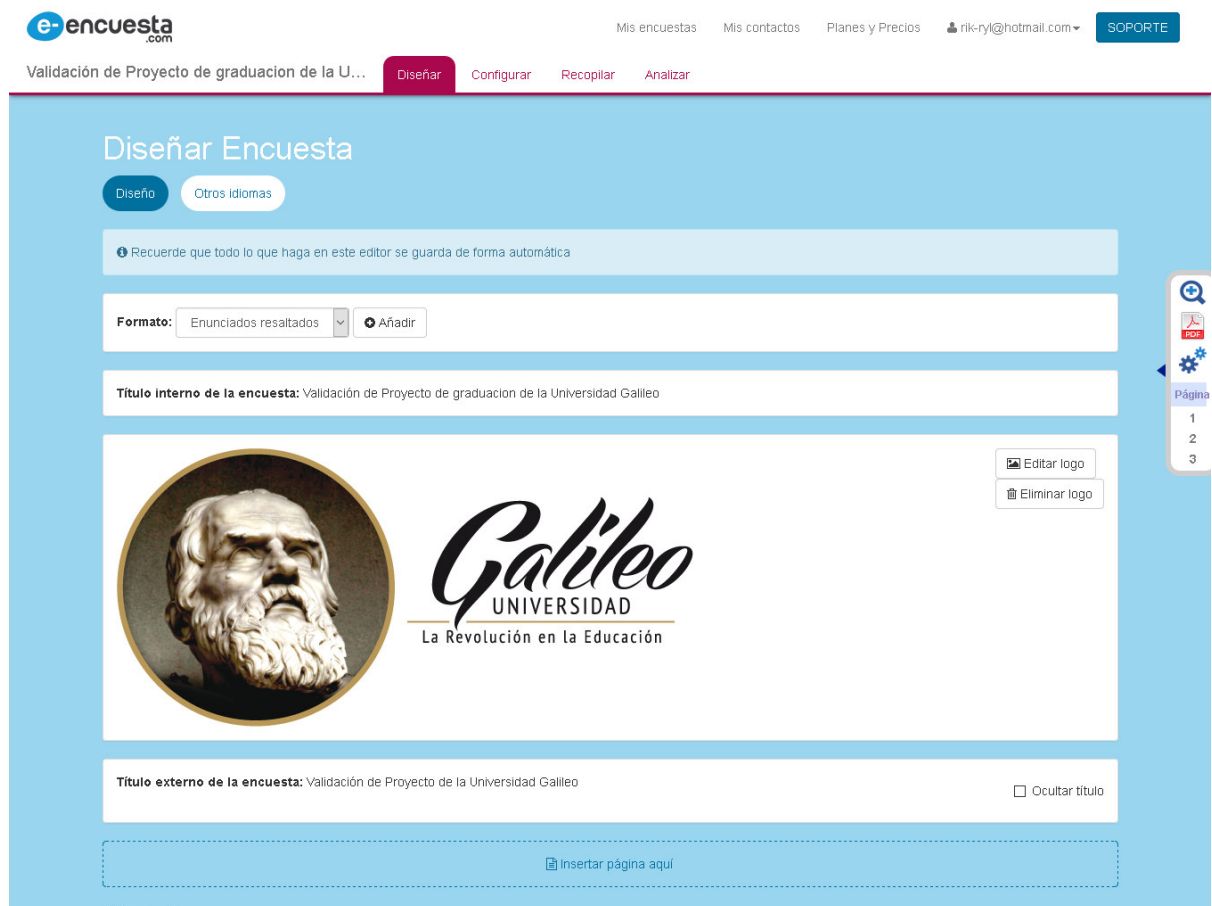
### 8.1 Población y muestreo:

Se validará el proyecto con 10 personas del grupo objetivo, con 5 personas del área de comunicación y diseño, 2 con el cliente.

### 8.2 Método e instrumento:

Se realizará la validación por medio de una encuesta virtual, que será utilizada para mayor facilidad y movilidad a la hora de pasarla a los encuestados.

### 8.3 Herramienta de validación



The screenshot shows the 'Diseñar Encuesta' (Design Survey) interface on the e-encuesta.com website. The page is in Spanish and features a light blue background. At the top, there is a navigation bar with the logo 'e-encuesta.com' on the left and links for 'Mis encuestas', 'Mis contactos', 'Planes y Precios', and a user profile 'rik-ryl@hotmail.com' with a 'SOPORTE' button on the right. Below the navigation bar, there are tabs for 'Diseñar', 'Configurar', 'Recopilar', and 'Analizar'. The main content area is titled 'Diseñar Encuesta' and includes a 'Diseño' tab and an 'Otros idiomas' button. A notification bar states: 'Recuerde que todo lo que haga en este editor se guarda de forma automática'. Below this, there is a 'Formato:' section with a dropdown menu set to 'Enunciados resaltados' and an 'Añadir' button. The 'Título interno de la encuesta:' field contains the text 'Validación de Proyecto de graduación de la Universidad Galileo'. The central part of the interface displays a circular image of Galileo Galilei's bust and the logo for 'Galileo UNIVERSIDAD' with the tagline 'La Revolución en la Educación'. To the right of the image are buttons for 'Editar logo' and 'Eliminar logo'. Below the image, the 'Título externo de la encuesta:' field contains 'Validación de Proyecto de la Universidad Galileo' and an 'Ocultar título' checkbox. At the bottom, there is a dashed box with an 'Insertar página aquí' button.

## 8.3.1 Herramienta de validación

Ocultar título

Página 1 - Parte 1

Insertar aquí: [Pregunta](#) [Imagen](#) [Audio/Video](#) [Espacio](#) [Texto descriptivo](#)

**Herramienta de validación Universidad Galileo Tesis 2**  
validación del proyecto de graduación

Insertar aquí: [Pregunta](#) [Imagen](#) [Audio/Video](#) [Espacio](#) [Texto descriptivo](#) [División de página](#)

Con el objetivo de crear un sitio web para dar a conocer a los clientes reales y potenciales toda la información de los servicios que ofrece la organización educativa -ETIA-

Ingrese aquí: <http://etia2016.wix.com/etia>

Se agradecerá responder las siguientes preguntas

Insertar aquí: [Pregunta](#) [Imagen](#) [Audio/Video](#) [Espacio](#) [Texto descriptivo](#) [División de página](#)

1. Pulse aquí para añadir un título de pregunta

Experto	Grupo objetivo	Cliente
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Insertar aquí: [Pregunta](#) [Imagen](#) [Audio/Video](#) [Espacio](#) [Texto descriptivo](#) [División de página](#)

2. ¿Considera usted que es necesario crear un sitio web para dar a conocer a los clientes reales y potenciales toda la información de los servicios que ofrece la organización educativa -ETIA-?

si no

Insertar aquí: [Pregunta](#) [Imagen](#) [Audio/Video](#) [Espacio](#) [Texto descriptivo](#) [División de página](#)

3. ¿Cree usted que Investigar en Internet acerca del diseño de sitios web es necesario para aplicarlo en la elaboración del sitio web de la organización educativa -ETIA-?

si no

Insertar aquí: [Pregunta](#) [Imagen](#) [Audio/Video](#) [Espacio](#) [Texto descriptivo](#) [División de página](#)

4. ¿piensa que es necesario recopilar la información relacionada con la organización educativa para así poder complementar el contenido del sitio web?

si no

Insertar aquí: [Pregunta](#) [Imagen](#) [Audio/Video](#) [Espacio](#) [Texto descriptivo](#) [División de página](#)

5. ¿cree que diagramar el sitio web de forma ordenada sirve para facilitar a las personas, la navegación y accesibilidad a la información?

si no

Insertar aquí: [Pregunta](#) [Imagen](#) [Audio/Video](#) [Espacio](#) [Texto descriptivo](#) [División de página](#)

6. ¿considera usted que tomar fotografías a las instalaciones de la organización educativa -ETIA- es útil para dar a conocer su estructura y el ambiente?

si no

Insertar aquí: [Pregunta](#) [Imagen](#) [Audio/Video](#) [Espacio](#) [Texto descriptivo](#)

Insertar página aquí



## 8.3.2 Herramienta de validación

Ocultar título

### Página 2 - Parte 2

Semiotología

Insertar aquí:  Pregunta  Imagen  Audio/Video  Espacio  Texto descriptivo

7. ¿Considera que los colores son?:

Muy apropiados  Medianamente apropiados  Nada apropiados

Insertar aquí:  Pregunta  Imagen  Audio/Video  Espacio  Texto descriptivo  División de página

8. ¿piensa usted que la tipografía (tipo de letra) es?:

Muy legible  Medianamente legible  Nada legible

Insertar aquí:  Pregunta  Imagen  Audio/Video  Espacio  Texto descriptivo

Insertar página aquí

Ocultar título

Ocultar título

### Página 3 - Parte 3

Funcionalidad y operatividad

Insertar aquí:  Pregunta  Imagen  Audio/Video  Espacio  Texto descriptivo

9. ¿Le parece que el menú es?:

Muy accesible  Medianamente accesible  Nada accesible

Insertar aquí:  Pregunta  Imagen  Audio/Video  Espacio  Texto descriptivo  División de página

10. ¿Considera usted que el menú es?:

Muy funcional  Medianamente funcional  Nada funcional

Insertar aquí:  Pregunta  Imagen  Audio/Video  Espacio  Texto descriptivo  División de página

11. ¿Considera que el sitio web es?:

Muy accesible  Medianamente accesible  Nada accesible

Insertar aquí:  Pregunta  Imagen  Audio/Video  Espacio  Texto descriptivo  División de página

12. ¿El sitio web es?:

Muy útil  Medianamente útil  Nada útil

Insertar aquí:  Pregunta  Imagen  Audio/Video  Espacio  Texto descriptivo

Insertar página aquí

Si tiene alguna duda pulse aquí o llame al ☎ +34 91 564 34 18  
© 2006-2015 e-encuesta | Todos los derechos reservados.

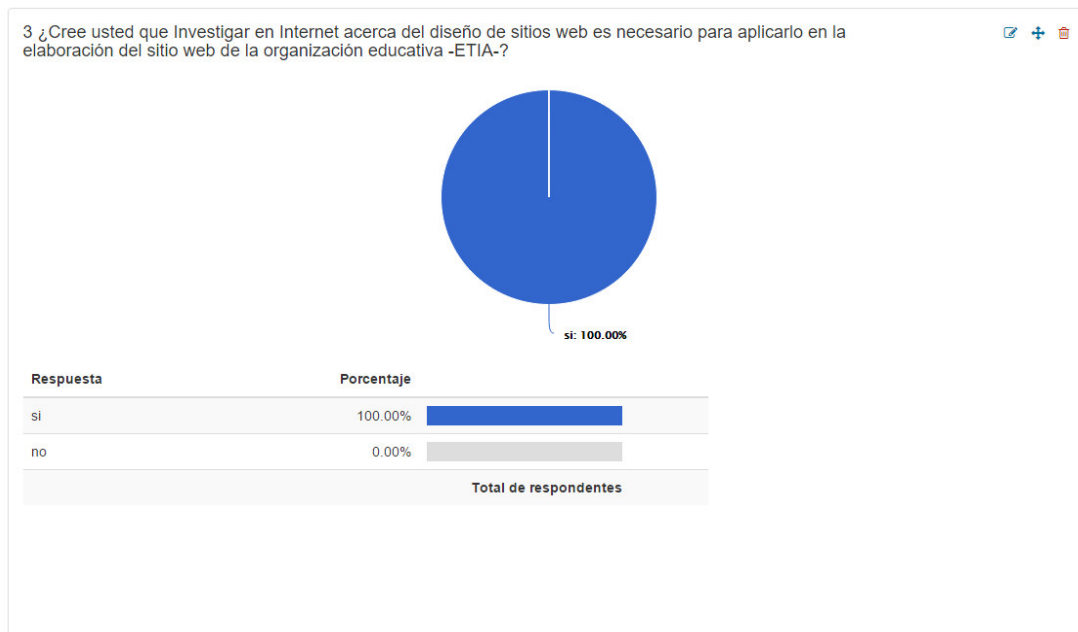
¿Lo hacemos por usted? Servicio de diseño experto

### 8.3 Resultados e interpretación de resultados



#### Interpretación

El 100% de los encuestados considera que sí es necesaria la creación de un sitio web para dar a conocer a los clientes reales y potenciales toda la información de los servicios que ofrece.

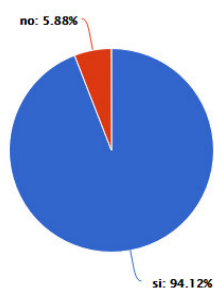


#### Interpretación

El 100% de los encuestados considera que investigar acerca del diseño de sitios web es necesario para aplicarlo en la elaboración del sitio web.

### 8.3.1 Resultados e interpretación de resultados

4 ¿piensa que es necesario recopilar la información relacionada con la organización educativa para así poder complementar el contenido del sitio web?

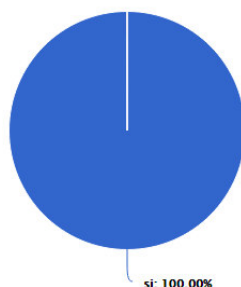


Respuesta	Porcentaje
si	94.12%
no	5.88%
Total de respondentes	

#### Interpretación

El 94% de los encuestados considera que sí es necesaria la recopilación de la información relacionada con la organización.

5 ¿cree que diagramar el sitio web de forma ordenada sirve para facilitar a las personas, la navegación y accesibilidad a la información?



Respuesta	Porcentaje
si	100.00%
no	0.00%
Total de respondentes	

#### Interpretación

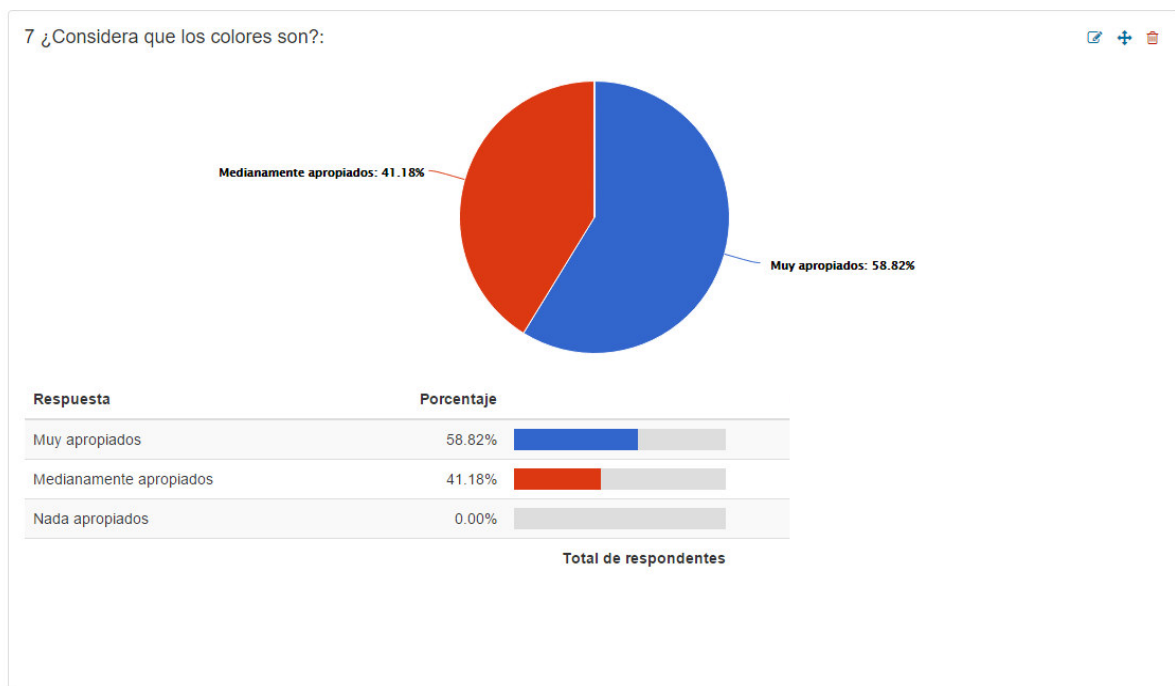
El 100% de los encuestados considera que diagramar el sitio web de forma ordenada sirve para facilitar a las personas, la navegación y la accesibilidad a la información.

### 8.3.2 Resultados e interpretación de resultados



#### Interpretación

El 100% de los encuestados considera que tomar fotografías a las instalaciones es útil para dar a conocer su estructura y el ambiente.



#### Interpretación

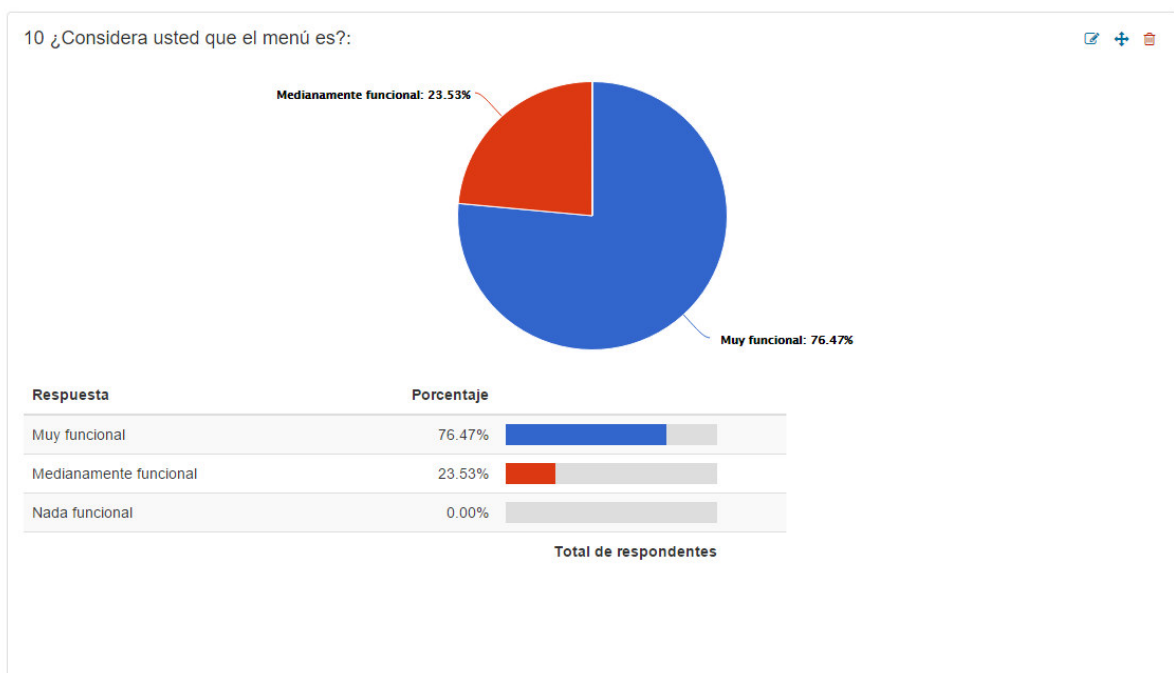
El 58% de los encuestados considera que los colores son muy apropiados.

### 8.3.3 Resultados e interpretación de resultados

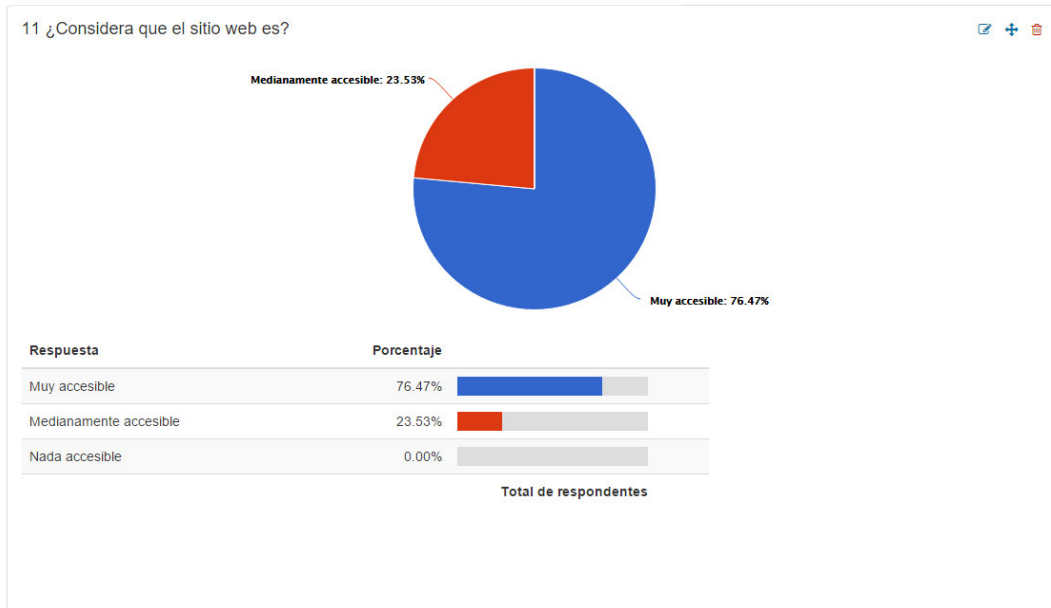


### Interpretación

El 70.59% de los encuestados considera que la tipografía es muy legible.

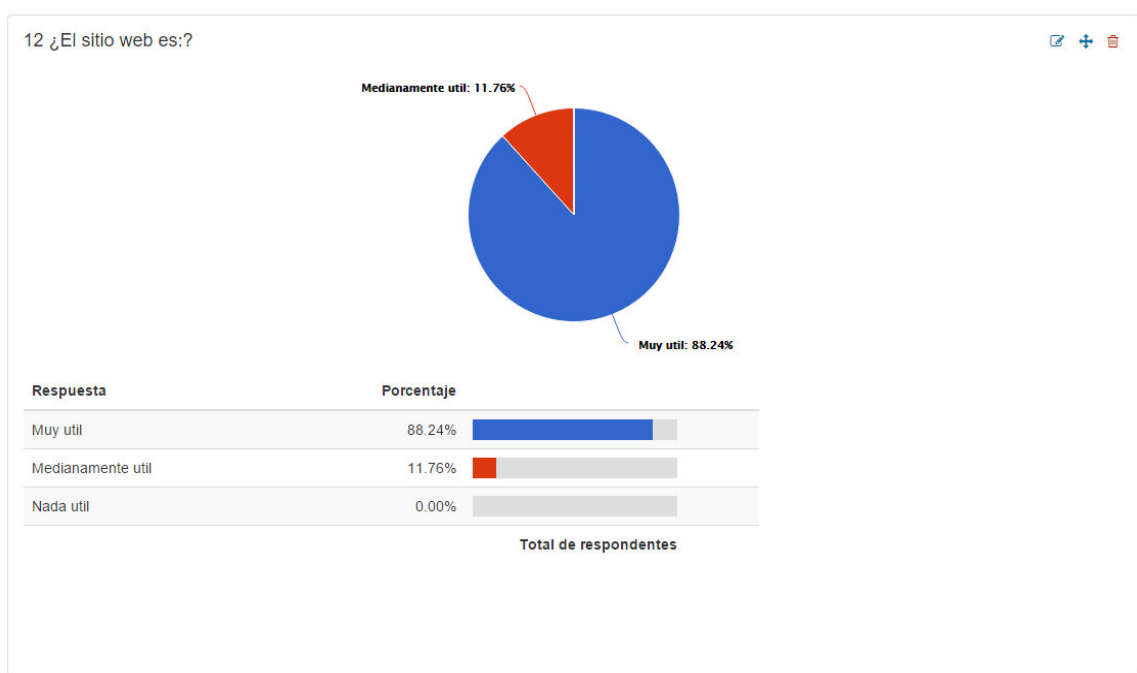


### 8.3.4 Resultados e interpretación de resultados



#### Interpretación

El 76.47% de los encuestados considera que el sitio web es muy accesible.



#### Interpretación

El 88.24% de los encuestados considera que el sitio web es muy útil.

#### 8.4. Cambios en base a los resultados

En base a las encuestas realizadas exitosamente, gracias a que los resultados fueron satisfactorios, se llegó a la conclusión que el sitio web no necesita ningún cambio.



# Capitulo IX

Propuesta

Grafica Final



## 9.1 Propuesta Grafica final

### Página Principal



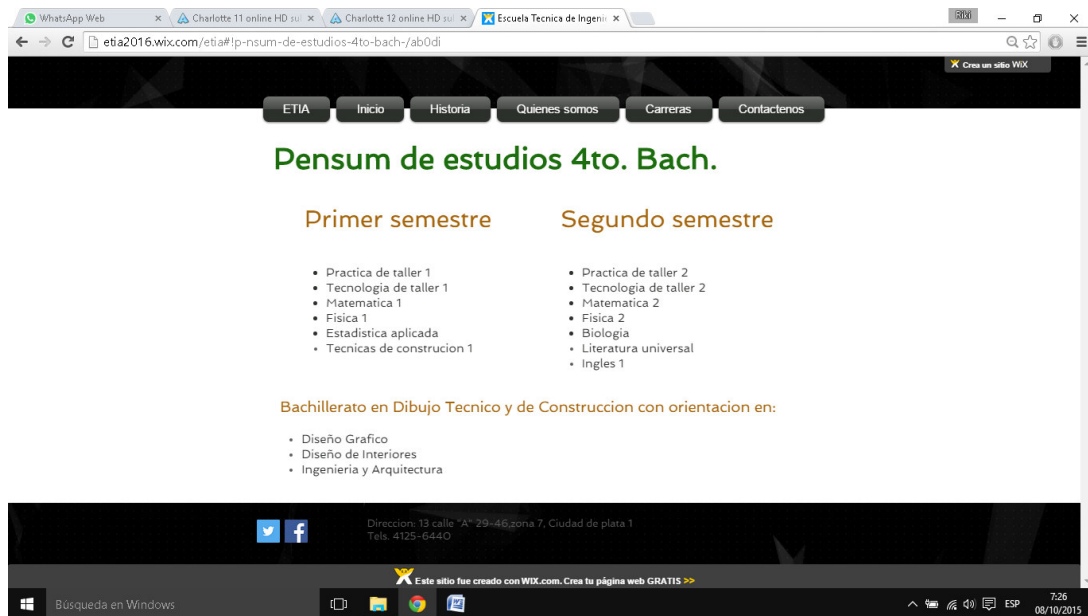
Como se observa en la página principal, está colocado el logo como introducción a las demás páginas, ya que es el primer botón de entrada a las demás páginas, de fondo ahí una animación que le da vida. Dimensiones: 1366x768px

### Página Inicio



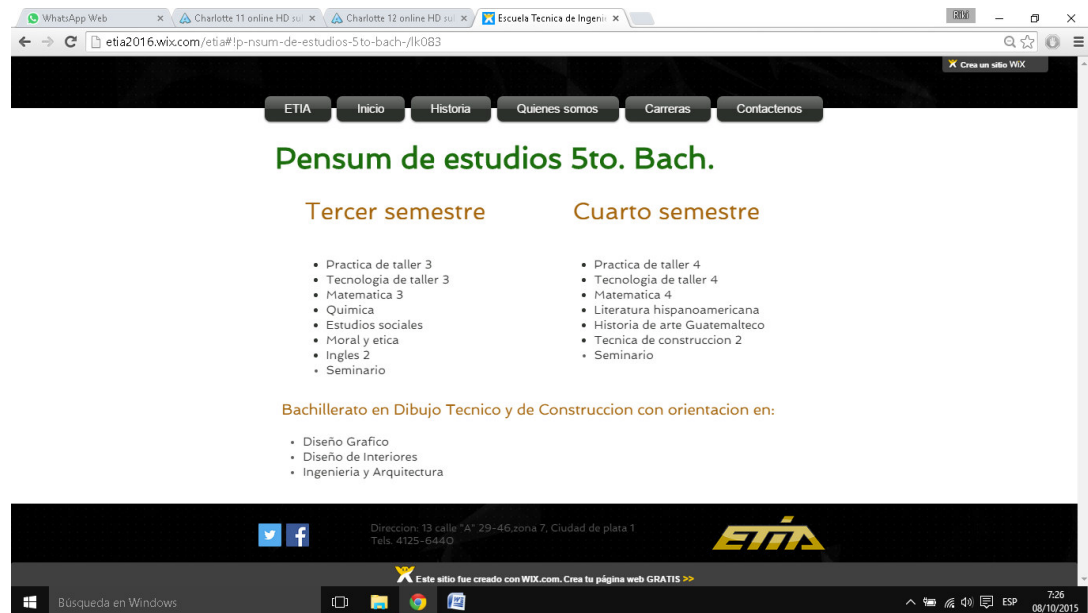
Como observamos en la página inicial, se encuentra la información de las inscripciones y datos de la ubicación abajo en la plaqueta a la izquierda del logo, arriba en orden los botones de la página, la página tiene colores formales y en las placas ahí una animación que le da vida visualmente Dimensiones: 1366x768px

## Página de Pensum de estudios 4to. Bach.



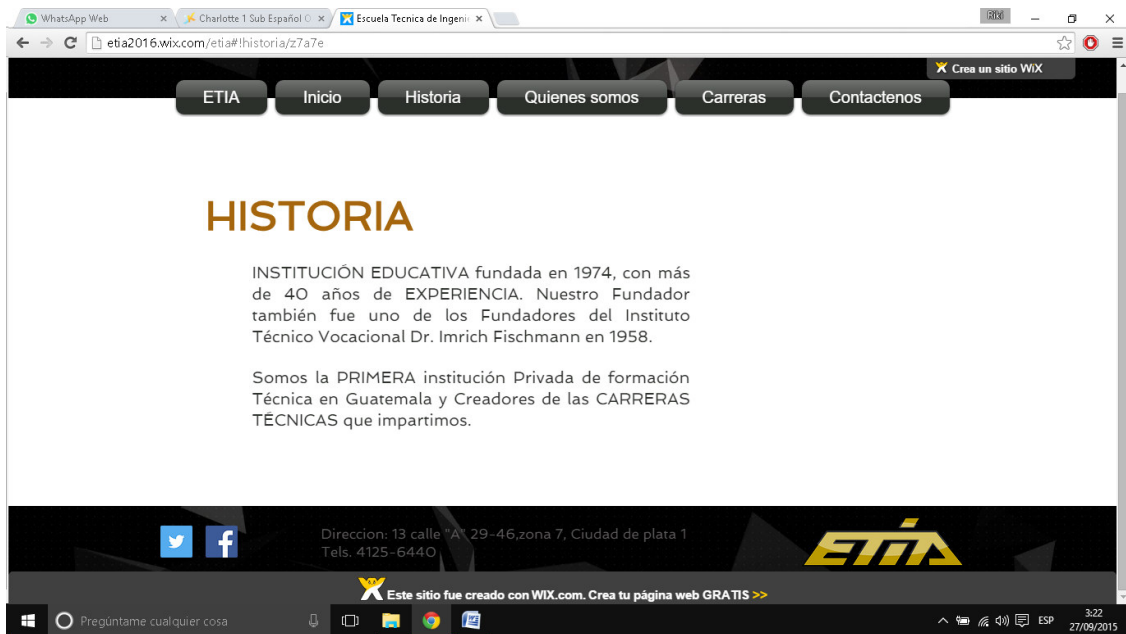
Como se observa la página de pensum, se encuentran las clases impartidas en los semestres la página, mismo diseño que en la anterior página y colores formales. Dimensiones: 1366x768px

## Página de Pensum de estudios 5to. Bach.



Como se observa la página de pensum, se encuentran las clases impartidas en los semestres la página, mismo diseño que en la anterior página y colores formales. Dimensiones: 1366x768px

## Página de Historia



Como se observa el diseño es formal con animación en las plaquetas y botones de redes sociales, la historia del colegio para informar al cliente cuánta experiencia tiene y calidad al conocerla, en la plaqueta inferior la dirección y cómo buscarlos en redes sociales. Dimensiones: 1366x768px

## Página quienes somos.



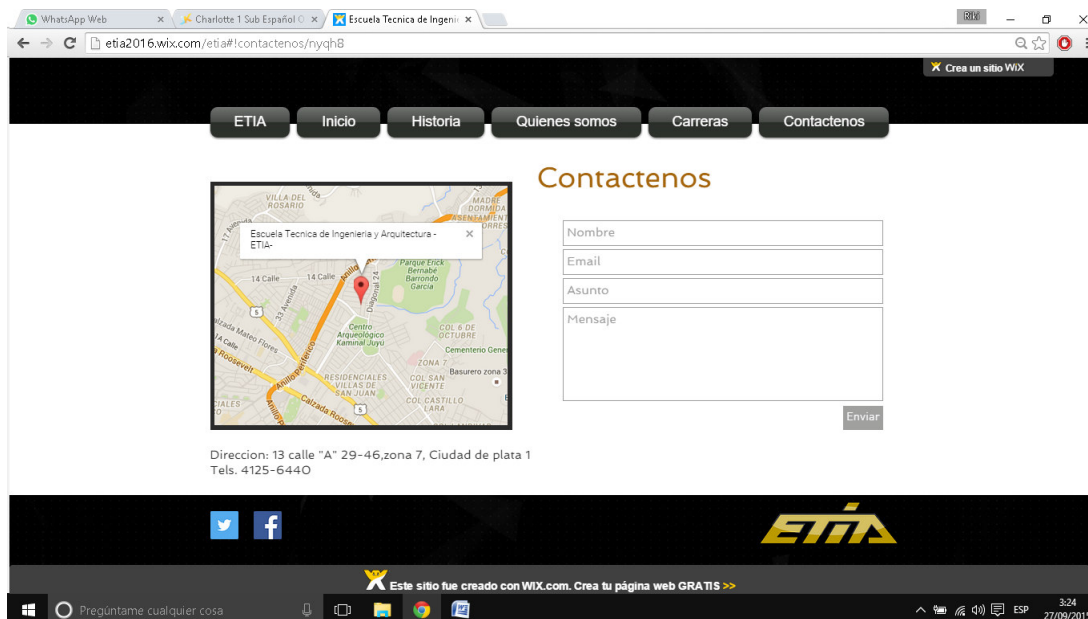
Se incorporaron botones para redirigir a las redes sociales, así el cliente tiene más opciones para contactar con la organización, álbum de fotos 3D para mostrar instalaciones y actividades, animación en las plaquetas. Dimensiones: 1366x768px

## Página de carreras



Se colocaron las carreras para que el cliente pueda informarse bien antes de contactar con la organización educativa, con un diseño simple y con colores que hacen resaltar el logo, esto logra conectar la información con la marca. Dimensiones: 1366x768px

## Página de contáctenos.



Se colocó un mapa virtual online en el que puede observar distintas maneras la ubicación de la organización ya sea vía satélite o como se muestra en el screenshot, se colocó un cuadro en donde el cliente podrá colocar su nombre e interés y su correo para que la organización pueda contactarlo, así aclarar dudas acerca de la organización y carreras.

Dimensiones: 1366x768px





# Capitulo X

Producción, reproducción y  
distribución

### 10.1 Plan de costos de elaboración:

El proceso creativo duró 5 horas y el proceso de elaboración de la propuesta duró 6 horas, las visitas y el tiempo de estancia en la organización educativa en total duró 5 horas... más Q45 de gasolina (2 galones) ...

Proceso creativo	Elaboración de propuesta	2 Galones de gasolina	Visita y tiempo de estancia en la organización	Total
$50 \times 4 = 200$	$50 \times 6 = 300$	Q45	$50 \times 5 = 250$	Q795

### 10.2 Plan de costos de producción:

El proceso de la creación del arte final en el prototipo virtual duró 5 horas.

Proceso de la creación del arte final virtual prototipo	Total
$50 \times 6 = 300$	Q300

### 10.3 Plan de costos de reproducción:

No hay costos de reproducción.

### 10.4 Plan de costos de distribución:

Dominio por 3 años Q80

Hosting y conexión de dominio, mas 3 gigas de almacenamiento y eliminación de anuncios Q600

Dominio	Hosting y extras	Total
Q80	Q600	Q680

### 10.5 Cuadro con resumen general de costos:

		Total
<b>Proceso Creativo Q100</b>	<b>Elaboración de propuesta Q150 mas Q45 de gas más tiempo de visita y tiempo en el lugar</b>	<b><math>Q795 \times 25\% = 198.75</math> <math>+795 = 993.75</math></b>
<b>Creación del arte final virtual prototipo Q150</b>		<b><math>Q300 \times 25\% = 75</math> <math>+300 = 375</math></b>
<b>Dominio por 3 años Q80</b>	<b>Hosting y extras (cero anuncios y mas) Q70</b>	<b><math>Q680 \times 25\% = 170</math> <math>+680 = 850</math></b>
<b>Total...</b>		<b><math>Q 2,218.75 \times 25\% = 554.68</math> <math>+2,218.75 =</math> <b>Q 2,773.43</b></b>



# Capitulo XI

## Conclusiones y Recomendaciones

## **11.1 Conclusiones**

- Se ha creado un sitio web para dar a conocer a los clientes reales y potenciales toda la información de los servicios que ofrece la organización educativa ETIA.
- Se ha investigado en internet acerca del diseño de sitios web para aplicarlo en la elaboración del sitio web de la organización educativa -ETIA-.
- Se ha recopilado la información relacionada con la organización educativa para así complementar el contenido del sitio web.
- Se ha diagramado el sitio web de forma ordenada para facilitar a las personas, la navegación y accesibilidad a la información.

## **11.2 Recomendaciones**

- Se recomienda al cliente que en cada cierto tiempo, el sitio web sea actualizado para que este siempre se mantenga informativamente actualizado.
- Se debe realizar una investigación cada cierto tiempo de nuevos métodos que puedan ser de utilidad para el sitio web, así estas puedan ser aplicadas y utilizadas de la mejor manera.
- La información de la organización educativa se debe actualizar en el sitio web cada cierto tiempo o si esta cambia en lo más mínimo para que esta información tenga relación con la información de la organización educativa.
- Se sugiere mantener el orden de los elementos del sitio web para que no se pierda la legibilidad de los textos y así el sitio se mantenga lo más legible posible.

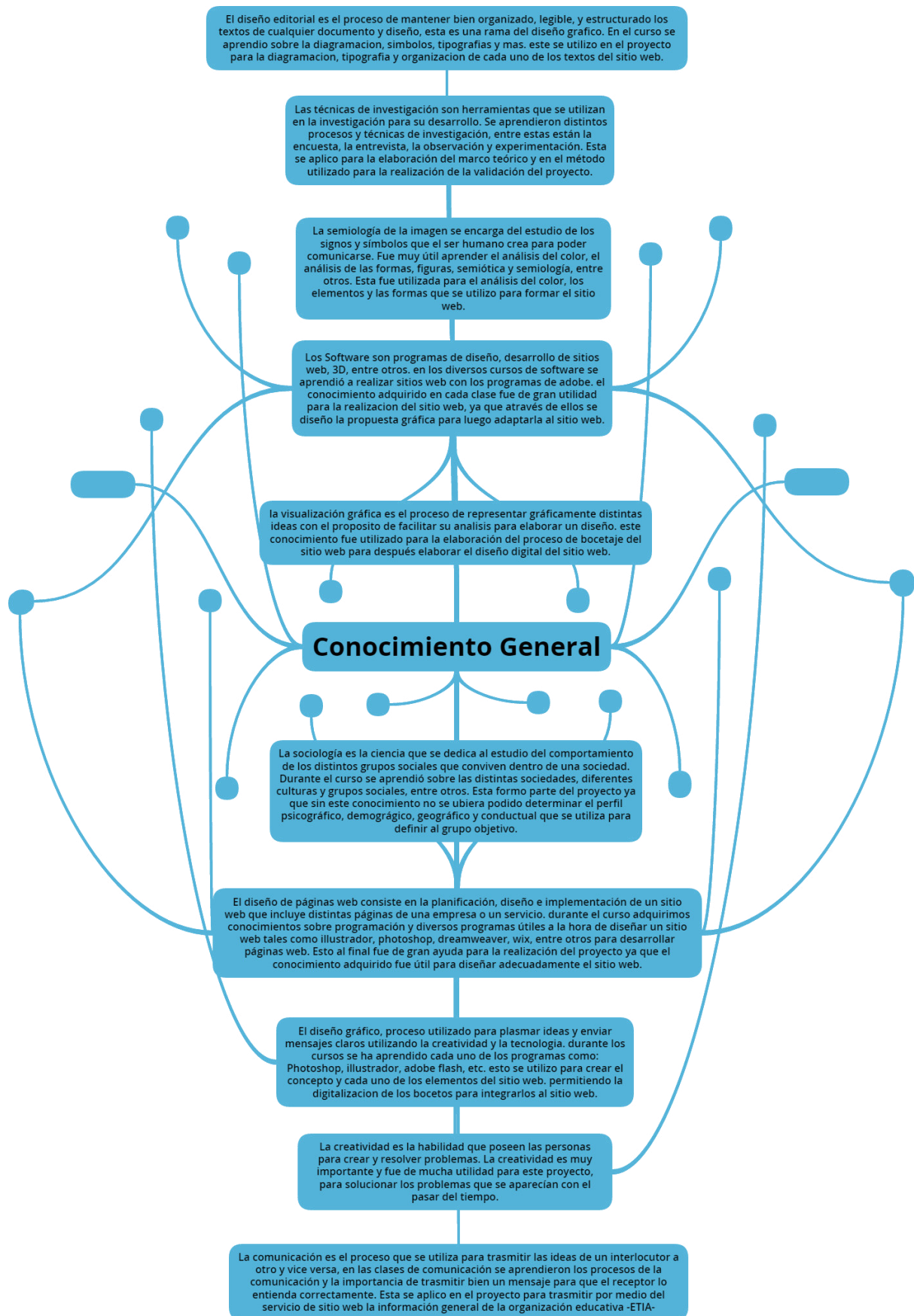




# Capítulo XII

Conocimiento general

## 12.1 Demostración de conocimientos







# Capítulo XIII

## Referencias

## **Bibliografía**

- Ajaxperu.* (2015). Obtenido de <http://www.ajaxperu.com/hosting/que-es-hosting>
- Andrade, J. R. (2014). *Comunicadores.org*. Obtenido de <http://www.comunicadores.org/2013/01/definicion-de-semiologia-en-la-comunicacion/>
- aolivar. (s.f.). *Monografias.com*. Recuperado el 07 de Junio de 2015, de <http://www.monografias.com/trabajos14/psicomunicacion/psicomunicacion.shtml>
- Bono, E. d. (s.f.). *Creatividad*.
- Campos, R. M. (2005). *Diseño de páginas web y diseño gráfico: metodología y técnicas para la implementación de sitios web*. España: ideas propias.
- Carolina Herrera Rivas, A. L. (2008). *Introducción al diseño*. España: Vértice.
- Chromaflo.* (s.f.). Recuperado el 07 de Junio de 2015, de <http://www.chromaflo.com/es-ES/Liderazgo-Industrial/Teor%C3%ADa-Del-Color/C%C3%ADrculo-Crom%C3%A1tico.aspx>
- concepto definicion.* (23 de Diciembre de 2014). Recuperado el 27 de 05 de 2015, de <http://concepto definicion.de/>
- Creativo, P. (2013). *Pixel Creativo*. Obtenido de <http://pixel-creativo.blogspot.com/2012/06/la-diferencia-entre-isotipo-y-logotipo.html>
- Deconceptos.com.* (s.f.). Recuperado el 07 de Junio de 2015, de <http://deconceptos.com/ciencias-sociales/etnologia>
- Deconceptos.com.* (2007). Recuperado el 07 de Junio de 2015, de <http://deconceptos.com/general/tecnologia>
- Deficnionesabc.* (2007). Obtenido de <http://www.definicionabc.com/tecnologia/usuario.php>
- Deficniones.de.* (2007). Recuperado el 07 de Junio de 2015, de <http://definicion.de/pedagogia/>
- Definicion.* (2008). Obtenido de <http://definicion.de/tecnica/>
- Definicion.* (2008). Obtenido de <http://definicion.de/pagina-web/>
- Definicion abc.* (2007). Obtenido de <http://www.definicionabc.com/tecnologia/navegador.php>
- Definicion ABC.* (2007). Recuperado el 27 de 05 de 2015, de <http://www.definicionabc.com/general/director.php>
- Definicion ABC.* (2007). Recuperado el 27 de 05 de 2015, de <http://www.definicionabc.com/economia/servicio.php>

*Definicion.de.* (2008). Obtenido de <http://definicion.de/servicio/>

*Definicion.de.* (2008). Obtenido de <http://definicion.de/web-2-0/>

*Definicion.de.* (2008). Obtenido de <http://definicion.de/url/>

*Definicionabc.* (s.f.). Recuperado el 07 de Junio de 2015, de <http://www.definicionabc.com/tecnologia/fotografia.php>

*Definicionabc.* (2007). Obtenido de <http://www.definicionabc.com/general/profesor.php>

*Definiciones.de.* (2007). Obtenido de <http://definicion.de/comunicacion/>

*Definiciones.de.* (2007). Obtenido de <http://definicion.de/psicologia/>

*Definiciones.de.* (2008). Obtenido de <http://definicion.de/cliente/>

*Definiciones.de.* (2008). Recuperado el 27 de 05 de 2015, de <http://definicion.de/arquitectura/>

*Definiciones.de.* (2008). Recuperado el 27 de 05 de 2015, de <http://definicion.de/ingenieria/>

*Definiciones.de.* (2008). Obtenido de <http://definicion.de/www/>

*Definiciones.de.* (2008). Obtenido de <http://definicion.de/correo-electronico/>

*Definiciones.de.* (2008). Obtenido de [Definiciones.de](http://Definiciones.de)

*Definiciones.de.* (2008). Obtenido de <http://definicion.de/semiologia/>

*Definicionesabc.* (2007). Obtenido de <http://www.definicionabc.com/tecnologia/http.php>

*Diagramación.* (2010). Obtenido de <http://diagramacionteoria.blogspot.com/2010/08/fundamentos-de-la-diagramacion.html>

*Es marketing estúpido.* (2015). Recuperado el 07 de Junio de 2015, de <http://esmarketingestupido.com/disenio-web-10-tendencias-para-2015/>

fañe, J. v. (2006). *Introducción a la teoría de la imagen.* Madrid: Pirámide.

*Figurasbofil.* (23 de Marzo de 2013). Obtenido de <https://figuerasbofill.wordpress.com/2013/03/23/que-es-la-comunicacion-persuasiva/>

*Fotonostra.* (s.f.). Obtenido de <http://www.fotonostra.com/digital/redesociales.htm>

*Fotonostra.* (s.f.). Recuperado el 07 de Junio de 2015, de <http://www.fotonostra.com/grafico/teoriacolor.htm>

Guillen, G. (s.f.). *Monograficas.com.* Recuperado el 07 de Junio de 2015, de <http://www.monografias.com/trabajos/cibernetica/cibernetica.shtml>

*Hispanidad.* (s.f.). Obtenido de <http://www.hispanidad.info/ilustracion.htm>

- Koos Eissen, R. S. (2013). *Bocetaje Las Bases*.
- la gran enciclopedia de economía*. (2006). Obtenido de <http://www.economia48.com/spa/d/organizacion/organizacion.htm>
- milenum*. (s.f.). Obtenido de <http://www.informaticamilenum.com.mx/es/informacion/conceptos-basicos/el-concepto-de-los-sitios-web.html>
- Nieto, S. (13 de Noviembre de 2012). *slideshare*. Obtenido de <http://www.slideshare.net/sjnietoc/la-semiotica-de-la-imagen-3958203>
- Orozco, D. (6 de Febrero de 2015). *conceptodefinicion.de*. Obtenido de <http://conceptodefinicion.de/color/>
- Peñalva, S. (2002). *Diseño: Teoría y Reflexión*. Buenos Aires.
- Peralta, R. M. (2006). *Diseño Grafico Latinoamericano*. Ecuador: Marinoar P.B.
- Ramírez, J. L. (6 de Abril de 1997). *Scripta Vetera*. Recuperado el 07 de Junio de 2015, de <http://www.ub.edu/geocrit/sv-70.htm>
- Rincón del vago*. (s.f.). Obtenido de <http://html.rincondelvago.com/teoria-general-de-la-imagen.html>
- Román, C. J. (2003). *El libro de las habilidades de comunicación*. España: Díaz de Santos.
- Sausmarez, M. (1994). *Técnicas de Bocetaje*. México: Blume.
- Significados*. (2013). Obtenido de <http://www.significados.com/psicologia/>
- slidershare*. (1 de Julio de 2009). Obtenido de <http://es.slideshare.net/kukoloco/diagramacion>
- Studio, i. (s.f.). *Psicología del color*. Recuperado el 07 de Junio de 2015, de <http://www.psicologiadelcolor.es/psicologia-del-color/>
- Teoría del diseño*. (s.f.). Recuperado el 07 de Junio de 2015, de <http://www2.uiah.fi/projekti/metodi/223.htm>
- Thompson, I. (Octubre de 2008). *promonegocios.net*. Obtenido de <http://www.promonegocios.net/publicidad/que-es-publicidad.html>
- Webcenter*. (2015). Obtenido de <http://webcenter.com.gt/las-nuevas-5-tendencias-en-el-diseno-web/>
- Wikipedia*. (s.f.). Recuperado el 7 de Junio de 2015, de <http://es.wikipedia.org/wiki/Sociolog%C3%ADa>
- Wikipedia*. (s.f.). Recuperado el 07 de Junio de 2015, de [http://es.wikipedia.org/wiki/Psicolog%C3%ADa\\_de\\_la\\_Gestalt](http://es.wikipedia.org/wiki/Psicolog%C3%ADa_de_la_Gestalt)

*wikipedia*. (2008). Recuperado el 27 de 05 de 2015, de  
[http://es.wikipedia.org/wiki/Ciudad\\_de\\_Guatemala](http://es.wikipedia.org/wiki/Ciudad_de_Guatemala)

*wikipedia*. (2015). Obtenido de [http://es.wikipedia.org/wiki/Formaci%C3%B3n\\_profesional](http://es.wikipedia.org/wiki/Formaci%C3%B3n_profesional)

*wikipedia*. (29 de mayo de 2015). Obtenido de <http://es.wikipedia.org/wiki/Internet>

*Wikipedia*. (21 de Mayo de 2015). Obtenido de  
[http://es.wikipedia.org/wiki/Dominio\\_de\\_Internet](http://es.wikipedia.org/wiki/Dominio_de_Internet)

*Wikipedia*. (12 de Mayo de 2015). Obtenido de <http://es.wikipedia.org/wiki/RGB>



# Capítulo XIV

Anexos



# 14.1 Encuesta

**e encuesta**  
Validación de Proyecto de graduación de la U... **Diseñar** **Configurar** **Recopilar** **Analizar**

Mis encuestas Mis contactos Planes y Precios [link-ry@gmail.com](#) **SOPORTE**

### Diseñar Encuesta

**Diseño** Otros idiomas

Recuerde que todo lo que haga en este editor se guardará de forma automática.

Formato: Enunciados resaltados **Añadir**

Título interno de la encuesta: Validación de Proyecto de graduación de la Universidad Galileo

**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

Título externo de la encuesta: Validación de Proyecto de la Universidad Galileo

**Editar logo**  
**Eliminar logo**

**Insertar página aquí**

**Editar título**

### Página 2 - Parte 2

Insertar aquí **Pregunta** **Imagen** **Audio/Video** **Espacio** **Texto descriptivo**

7. ¿Considera que los colores son?:

Muy apropiados Medianamente apropiados Nada apropiados

Insertar aquí **Pregunta** **Imagen** **Audio/Video** **Espacio** **Texto descriptivo** **División de página**

8. ¿Considera usted que la tipografía (tipo de letra) es?:

Muy legible Medianamente legible Nada legible

Insertar aquí **Pregunta** **Imagen** **Audio/Video** **Espacio** **Texto descriptivo**

**Insertar página aquí**

**Editar título**

**Editar título**

### Página 1 - Parte 1

Insertar aquí **Pregunta** **Imagen** **Audio/Video** **Espacio** **Texto descriptivo**

Herramienta de validación Universidad Galileo Test 2  
validación del proyecto de graduación

Insertar aquí **Pregunta** **Imagen** **Audio/Video** **Espacio** **Texto descriptivo** **División de página**

Con el objetivo de crear un sitio web para dar a conocer a los clientes reales y potenciales toda la información de sus servicios que ofrece la organización educativa «ETA»  
Ingresar aquí: <http://eta2016.ets.com/web>  
Se agradecerá responder las siguientes preguntas.

Insertar aquí **Pregunta** **Imagen** **Audio/Video** **Espacio** **Texto descriptivo** **División de página**

1. Poner aquí para añadir un título de pregunta

Español Grupo objetivo Cliente

Insertar aquí **Pregunta** **Imagen** **Audio/Video** **Espacio** **Texto descriptivo** **División de página**

2. ¿Considera usted que es necesario crear un sitio web para dar a conocer a los clientes reales y potenciales toda la información de los servicios que ofrece la organización educativa «ETA»?

si no

Insertar aquí **Pregunta** **Imagen** **Audio/Video** **Espacio** **Texto descriptivo** **División de página**

3. ¿Cree usted que investigar en Internet acerca del diseño de sitios web es necesario para aplicarlo en la elaboración del sitio web de la organización educativa «ETA»?

si no

Insertar aquí **Pregunta** **Imagen** **Audio/Video** **Espacio** **Texto descriptivo** **División de página**

4. ¿piensa que es necesario recopilar la información relacionada con la organización educativa para así poder complementar el contenido del sitio web?

si no

Insertar aquí **Pregunta** **Imagen** **Audio/Video** **Espacio** **Texto descriptivo** **División de página**

5. ¿cree que diagramar el sitio web de forma ordenada sirve para facilitar a las personas, la navegación y accesibilidad a la información?

si no

Insertar aquí **Pregunta** **Imagen** **Audio/Video** **Espacio** **Texto descriptivo** **División de página**

6. ¿considera usted que tomar fotografías a las instalaciones de la organización educativa «ETA» es útil para dar a conocer su estructura y el ambiente?

si no

Insertar aquí **Pregunta** **Imagen** **Audio/Video** **Espacio** **Texto descriptivo**

**Insertar página aquí**

**Editar título**

### Página 3 - Parte 3

Funcionalidad y operabilidad

Insertar aquí **Pregunta** **Imagen** **Audio/Video** **Espacio** **Texto descriptivo**

9. ¿Le parece que el menú es?:

Muy accesible Medianamente accesible Nada accesible

Insertar aquí **Pregunta** **Imagen** **Audio/Video** **Espacio** **Texto descriptivo** **División de página**

10. ¿Considera usted que el menú es?:

Muy funcional Medianamente funcional Nada funcional

Insertar aquí **Pregunta** **Imagen** **Audio/Video** **Espacio** **Texto descriptivo** **División de página**

11. ¿Considera que el sitio web es?

Muy accesible Medianamente accesible Nada accesible

Insertar aquí **Pregunta** **Imagen** **Audio/Video** **Espacio** **Texto descriptivo** **División de página**

12. ¿El sitio web es?:

Muy útil Medianamente útil Nada útil

Insertar aquí **Pregunta** **Imagen** **Audio/Video** **Espacio** **Texto descriptivo**

**Insertar página aquí**

© 2016 e encuesta. Todos los derechos reservados. [¿Le hicimos por usted? Servicio de diseño experto](#)

Encuesta virtual utilizada para la validación de este proyecto.

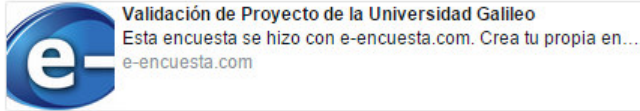
## 14.2 validación

The image displays 12 individual WhatsApp chat screenshots arranged in a grid. Each chat shows a conversation between Riki Perez and another person. The participants are: Carlos Arriola, Luis Josue, Lourdes Donis, Evelyn Angellica Beteta Diaz, Raul Ixcajoc, Rolando Barahona, Mel Gramajo, Carlos Jiménez, Cecili Radford, Yoshii Castillo, Sofia Galindo, and Raul Ixcajoc. The messages are mostly related to a survey titled 'Validación de Proyecto de la Universidad Galileo'. Key messages include requests for help, expressions of gratitude, and sharing of survey links. Some screenshots also show the survey's logo and a 'Visto' (Viewed) timestamp.

## Personas que contribuyeron a la validación del proyecto

### 14.3 Validación

**Riki Perez** 07/09/2015 23:57  
vos me puedes ayudar con una encuesta marcarias grupo objetivo porfa <http://www.e-encuesta.com/answer?testId=BVuWvv9JBr8=>



**Luis Josue** 08/09/2015 1:00  
ya vs

**Riki Perez** 08/09/2015 1:09  
gracias vos

hola por favor podria responderme esta encuesta p

**Ricardo Perez** 08/09/2015  
Para: justomanuel3@hotmail.com

podría marcar cliente en la encuesta por favor  
<http://www.e-encuesta.com/answer?testId=BVuWvv9JBr8=>

GRACIA

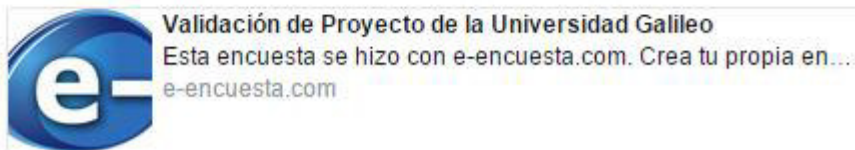
**Elizabeth Quiroa**

+ Mensaje nue



**Riki Perez**  
holaa eliza 😊 mira me podrias ayudar con la validacion proyecto n\_n solo tienes que contestarme esta encuesta menado un scren jaja esta mira

**Riki Perez** 12:00  
<http://www.e-encuesta.com/answer?testId=BVuWvv9JBr8=>



**RJoao Rojas**

+ Mensaje nuevo

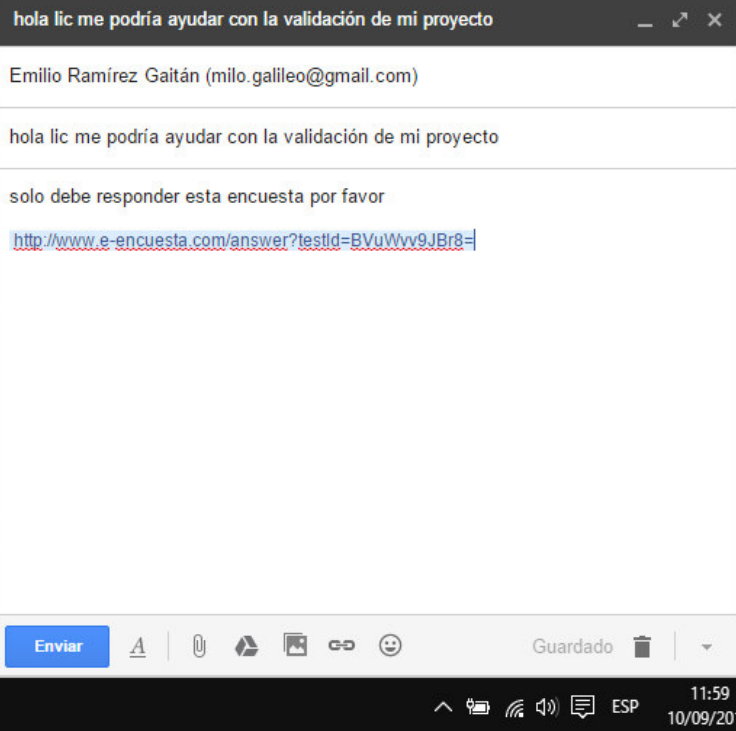
**RJoao Rojas** 05/09/2015 22:00  
camosssssss

Hoy

**RJoao Rojas** 10:11  
Riki cuando te conectes y leas este mensaje no me conecte estos dias porq me fui para la casa de un amigo ya vine a mi casa si quieres cuando te conecte jugamos

**Riki Perez** 11:58  
jajaja va

**Riki Perez** 12:02  
vos ayudame con mi proyecto solo tienes que responderme esta encuesta <http://www.e-encuesta.com/answer?testId=BVuWvv9JBr8=>



Personas que contribuyeron a la validación del proyecto

## 14.4 Validación

The screenshot shows two overlapping WhatsApp messages. The top message is from 'buenos días lic' (ideporras@galileo.edu) and contains the text: 'podría ayudarme con la validacion de mi proyecto porfa, solo tendría que contestar esta encuesta... <http://www.e-encuesta.com/answer?testId=BVuWvv9JBr8=> Gracias |'. The bottom message is also from 'buenos días lic' (erickestrada@galileo.edu) and contains the text: 'me podría ayudar a validar mi proyecto por favor, solo tendría que contestar esta encuesta... <http://www.e-encuesta.com/answer?testId=BVuWvv9JBr8=> Gracias|'. Both messages have a dark header with the name 'buenos días lic' and window control icons.

Yaneth Saravia

+ Mensaje nuevo



Son amigos en Facebook

Trabaja en TE, AMO

Vive en Ciudad de Guatemala

Personas que ayudaron a la validación del proyecto

Conversación iniciada hoy



Riki Perez

12:22

primita ayudame a validar mi proyecto siiii solo tienes que responder mi encuesta 😊



Riki Perez

12:22

<http://www.e-encuesta.com/answer?testId=BVuWvv9JBr8=>



Validación de Proyecto de la Universidad Galileo

Esta encuesta se hizo con e-encuesta.com. Crea tu propia en...  
e-encuesta.com



## 14.5 Validación

Veroale Arango ●

+ Mensaje nuevo

esque mi cel se apago jajaja



Veroale Arango  
Mch

Dianita Caniz ●

Va ahora ya sabe



sii pss sige estud



Riki Perez  
jajaja gracias



Dianita Caniz  
AY SI MEJOR

Ricardo Morales ●

XD



Riki Perez  
verooo ayudame



Riki Perez  
jaja



Riki Perez  
q tal vos mira me podes ayudar con la validacion de mi proyecto

13:55



Riki Perez  
solo tienes que re  
encuesta.com/an



Riki Perez  
diana estas por a  
me ayudas con la  
responder esta er



Riki P  
http://v

Carlos Morales ●



Riki Perez  
ok

13/06/2014 20:00



Vali  
Esta  
e-er



Riki Perez  
http://www.e-encu



Ricard  
Esta bi



Riki Perez  
que onda vos ayudame con la validacion de mi proyecto 😊 porfa

13:52



Carlos Morales  
Que??? Jajaja o.0

13:56



Riki Perez  
solo tienes que contestar esta encuesta 😊 http://www.e-  
encuesta.com/answer?testId=BVuWv9JBr8=

13:56



Validación de Proyecto de la Universidad Galileo  
Esta encuesta se hizo con e-encuesta.com. Crea tu propia en...  
e-encuesta.com

Maria Fernanda Castillo ●

+ Mensaje nuevo



Maria Fernanda Castillo  
¿Hola?

11/09/2015 14:03



Riki Perez  
como estas

14:03



Maria Fernanda Castillo  
Pues enferma, pero ahí.

11/09/2015 14:03



Riki Perez  
mm mira me ayudas a validar mi proyecto 😊

14:03



Maria Fernanda Castillo  
¿Cómo?

11/09/2015 14:04



Riki Perez  
solo tiens que responderme esta en custa y en  
http://www.e-encuesta.com/answer?testId=BVuWv9JBr8=

13:58



Riki Perez  
ayudame

13:58



Brayan Lechuga  
A qué

11/09/2015 14:01



Riki Perez  
con la validacion de mi proyecto

14:01



Riki Perez  
solo tienes que contestar y darle enviar al final http://www.e-  
encuesta.com/answer?testId=BVuWv9JBr8=

14:02



Validación de Proyecto de la Universidad Galileo  
Esta encuesta se hizo con e-encue  
e-encuesta.com



Validación de Proyecto de la Universidad Galileo  
Esta encuesta se hizo con e-encuesta.com. Crea tu propia en...  
e-encuesta.com

Escribe una respuesta...

Adjuntar archivo

Adjuntar foto

Prac...



Elia Su Masaya  
Bn y tu?

11/09/2015 14:14



Riki Perez  
bien mira me puedes ayudar a validar mi proyecto 😊  
http://www.e-encuesta.com/answer?testId=BVuWv9JBr8=

14:14



Validación de Proyecto de la Universidad Galileo  
Esta encuesta se hizo con e-encuesta.com. Crea tu propia en...  
e-encuesta.com

Personas que ayudaron a la validación del proyecto

14.6 Cuadro General de costos.

		<b>Total</b>
<b>Proceso Creativo Q100</b>	<b>Elaboración de propuesta Q150 mas Q45 de gas más tiempo de visita y tiempo en el lugar</b>	<b>Q 795x25%=198.75 +795=993.75</b>
<b>Creación del arte final virtual prototipo Q150</b>		<b>Q 300x25%=75 +300=375</b>
<b>Dominio por 3 años Q80</b>	<b>Hosting y extras (cero anuncios y mas) Q70</b>	<b>Q 680x25%=170 +680=850</b>
<b>Total..</b>		<b>Q 2,218.75x25%=554.68 +2,218.75= Q 2,773.43</b>

Costo final de la realización del proyecto.

14.7 Fotografías de la organización educativa



Fotografías de las visitas a la organización educativa