

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO
PROYECTO DE GRADUACIÓN



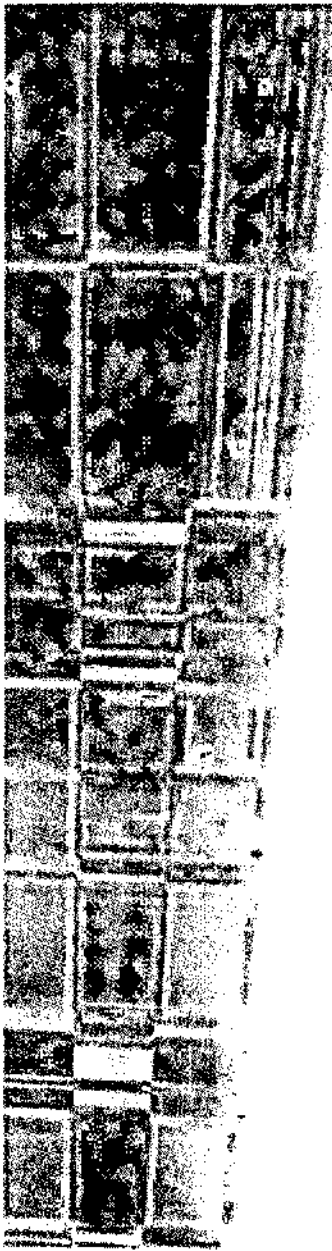
*Diseño y construcción del sitio web de la
Unidad Nacional de Oncología Pediátrica de Guatemala*

SOFÍA CRYSTAL POSADA DUBÓN
CARNÉ: 9710905
ANA BEATRIZ RAMOS CHINCHILLA
CARNÉ: 9719483

GUATEMALA OCTUBRE 2001

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

D-6
03
T(1315)



JUNTA DIRECTIVA DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA

DECANO

Arquitecto Rodolfo Portillo Arriola

VOCAL I

Arq. Edgar López Pazos

VOCAL II

Jorge Arturo Gonzáles Peñate

VOCAL III

Arq. Hermes Marroquín

VOCAL IV

Dámaso Rosales

VOCAL V

Nery Barahona

SECRETARIO

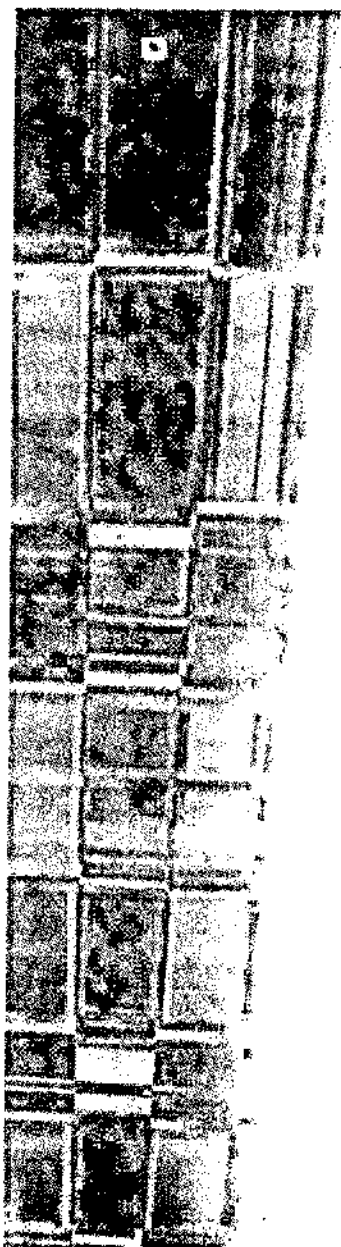
Arq. Julio Roberto Suchini

TRIBUNAL EXAMINADOR

Diseñadora Ilma Prado Duque
Diseñador Juan Bautista Sagastume
Lic. Otto René Valle Bonilla

ASESORES

Arquitecta Alma Irene Hernández
Diseñador Francisco Chang



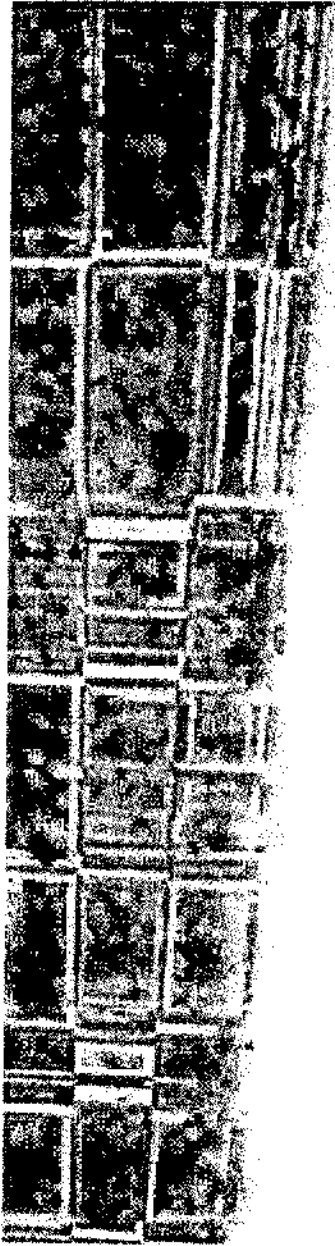
Gracias...

A Francisco Chang y Alma Irene;
por su colaboración y asesoría,
en especial a Francisco por depositar su confianza en
nosotras para la realización de este proyecto.

A los niños de la UNOP y sus padres.
Por su cariño y colaboración.

A cada una de las personas y entidades
que Dios puso en el camino para que el
proyecto se llevara a cabo.

Sofía Posada y Beatriz Ramos



Gracias...

A Dios por estar siempre conmigo.

A mi esposo:
Álvaro H. Navarro Figueroa,
por su amor y apoyo, en todo momento.

A mis padres:
Carlos Posada Ruano y
Elida Elena Dubón Schwendener,
por su amor.

A mis abuelos:
Olga Elena Schwendener T. (+);
Por ser de gran inspiración en mi vida.
Bertha Posada,
Vicente Dubón O.
por su cariño en todo momento.

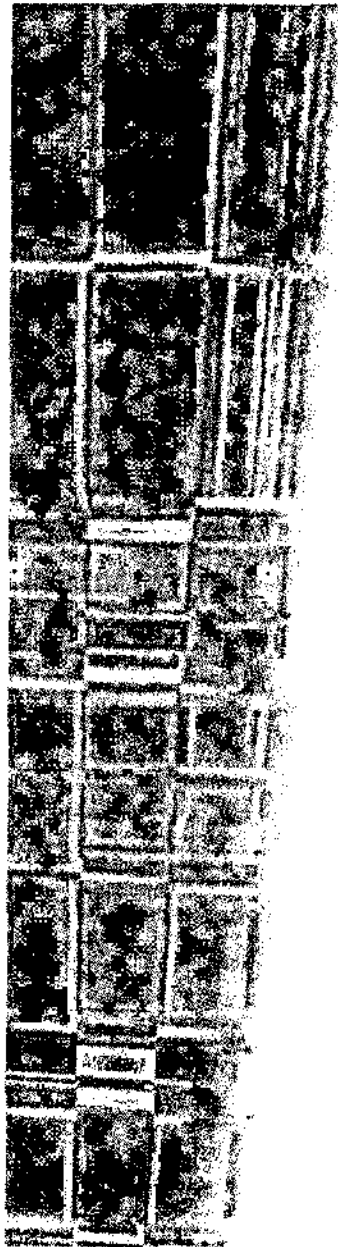
A mis hermanos: Hector y Elena;
por su cariño.

A mis suegros: Álvaro y Elsa;
por su cariño y apoyo.

A Beatriz,
por compartir la realización de este proyecto.

Sofía C. Posada





Gracias...



Al creativo por excelencia, Jehová Dios,
a quien le dedico no solo este esfuerzo,
si no toda mi vida.

A mis Padres:
por cada uno de sus amorosos esfuerzos, gracias.

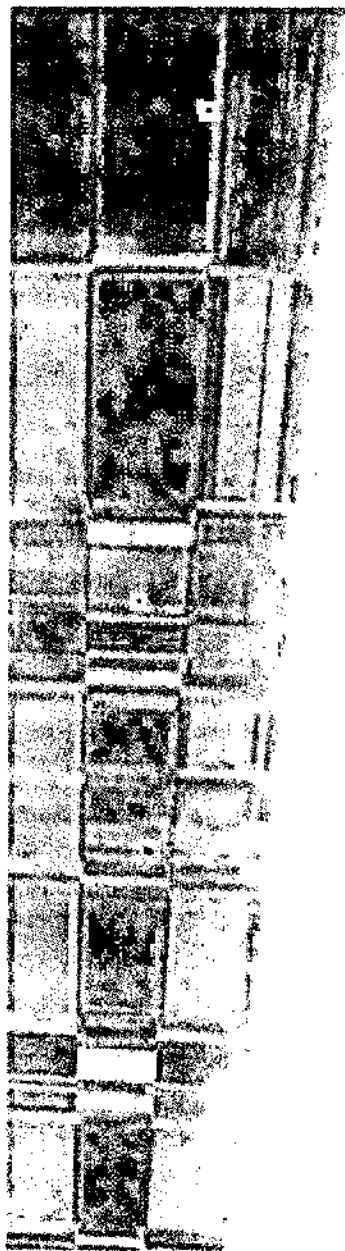
A mis sobrinas:
Andrea María, María del Pilar e Ingrid Stella,
por su cariño.

A mi hermana: Lilian María,
por motivarme para salir adelante en todo.

A Sofía, por compartir,
no solo este proyecto, sino una buena amistad.

A cada uno de mis hermanos en Cristo Jesús
que me han dado su apoyo, a través de la oración y
sus oportunos consejos.

Beatriz Ramos



ÍNDICE



INTRODUCCIÓN.

CAPITULO I

Planteamiento del problema

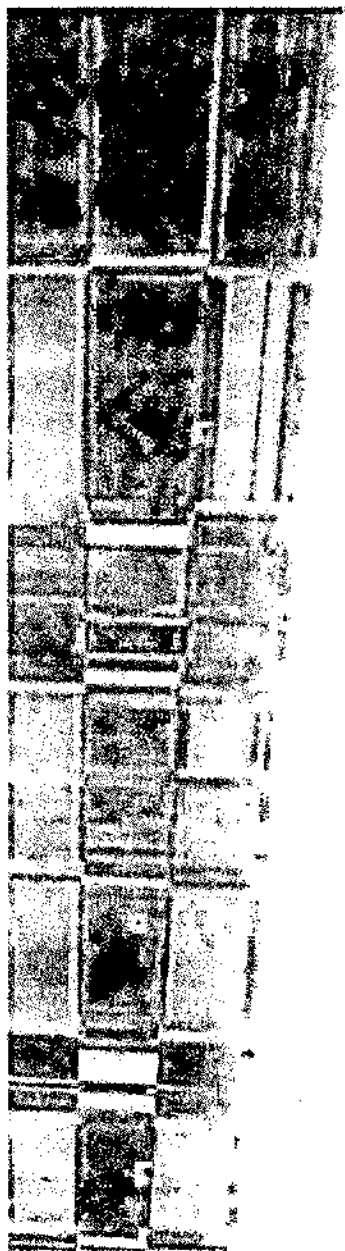
1.1.	Formulación del problema	2
1.2.	Justificación	2
1.3.	Delimitación	3
1.4.	Grupo objetivo	3
1.5.	Objetivos generales	3
1.6.	Objetivos específicos	3
1.7.	Metodología del diseño	4
1.7.1.	Etapa racional	4
1.7.2.	Etapa creativa	4
1.7.3.	Etapa constructiva	4
1.7.4.	Etapa evaluativa	4

CAPITULO II

Marco teórico

2.1.	Diseño gráfico	6
2.1.1	Material gráfico	6
2.1.2.	Equilibrio	6
2.1.3.	Contraste	6
2.1.4.	Color	6
2.1.5.	Diagramación	7
2.1.6.	Tipografía	7
2.1.6.1.	Tipografía complementaria	7
2.1.6.2.	Tipografía utilizada en el diseño Web	7
2.2.	Internet	7
2.2.1.	Servicios que brinda Internet	7
2.2.2.	Registrarse en Internet	8
2.2.3.	Proveedores de Internet en Guatemala	8

2.3.	Los servidores	9
2.4.	El dominio	9
2.5.	El hosting	10
2.6.	Cuentas de correo	10
2.7.	El derecho de autor	10
2.8.	Web master	11
2.9.	Sitio Web	12
2.9.1.	Arquitectura de diseño de sitios Web	12
2.9.2.	Herramientas que facilitan la construcción de un sitio Web	13
2.9.3.	Comenzando con el diseño	13
2.9.4.	Colocando el Sitio en la Web	13
2.9.5.	Sepa de que manera encuentran su sitio Web los visitantes	14
2.10.	Elementos básicos de HTML	14
2.11.	Interacción	14
2.12.	Interactividad en la web	14
2.13.	Elementos que se deben de tomar en cuenta para realizar un buen sitio web	15
2.13.1.	Formularios	15
2.13.2.	Tablas	16
2.13.3.	Marcos	16
2.13.4.	Gráficos	16
2.13.5.	Fondos	16
2.13.6.	Botones	17
2.13.7.	Vídeo	17
2.13.8.	Animaciones	17
2.13.9.	Sonido	17



2.14. Editores utilizados para el diseño y desarrollo de sitios Web	18
2.14.1. Principales Editores Gráficos	18
2.14.1.1. Adobe Photoshop	18
2.14.1.2. Paint Shop Pro	18
2.14.1.3. Ulead Webrazor Pro	
Evaluación del Webmaster	18
2.14.1.4. Fireworks	18
2.14.1.5. DeBabelizer Pro	18
2.14.1.6. Ulead Photo Impact	18
2.14.1.7. SPG Web Tools	19
2.14.1.8. ImageReady	19
2.14.1.9. NetGraphics Studio	19
2.14.1.10. NetStudio	19
2.14.2. Principales programas para el desarrollo de un sitio Web	19
2.14.2.1. FrontPage de Microsoft	19
2.14.2.2. Flash	20
2.29.2.3. NetObjects Fusion	20
2.29.3.4. Dream Weaver	21
2.29.3.5. HTMLed and HTMLed Pro	21

CAPITULO III

Marco contextual.

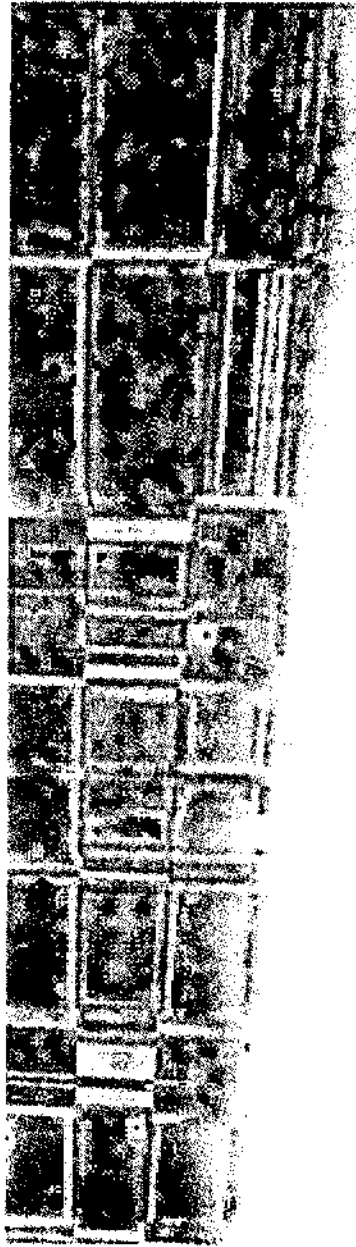
3.1. UNOP	23
3.2. Su Misión	23
3.3. Su Visión	23
3.4. Reseña Histórica	23
3.5. Ubicación Geográfica	24
3.6. A cerca del Cáncer	24
3.6.1. El cáncer	24
3.6.2. Antecedentes	25

3.6.3. Tipos de cáncer infantil	25
3.6.4. Síntomas Asociados al Cáncer en niños y adolescentes	25
3.6.5. Pasos a seguir al presentar síntomas	27
3.6.6. Lugares a los que puede acudir por ayuda	28
3.6.7. Diferencia entre cáncer de la niñez y Adulto	28
3.6.7. Estadísticas	29
3.7. Acerca de los médicos	30
3.8. Instalaciones	30
3.9. Fundación ayúdame a vivir	30

CAPITULO IV

Propuesta gráfica justificada

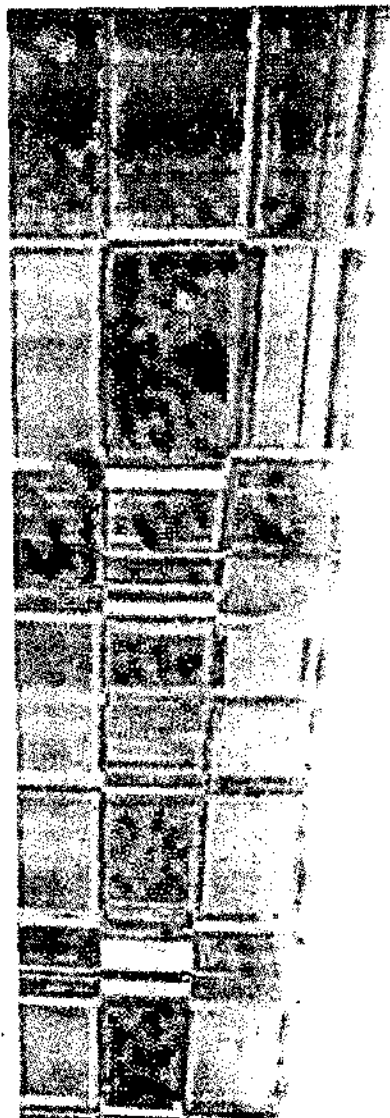
4.1. Elementos del lenguaje gráfico	33
4.2. Justificación, propuesta gráfica	36
4.2.1. Diagramación	37
4.2.2. Tipografía	37
4.2.3. Fotografía	38
4.2.4. Imágenes	39
4.2.4.1. Frame izquierdo	39
4.2.4.2. Menú de navegación	39
4.2.4.3. Líneas	40
4.2.5. Color	40
4.2.6. Gifs Animados	41
4.3. Mapa del sitio Web	42
4.4. Proceso de bocetaje	44
4.5. Boceto final	48
4.6. Guía e informe para el Web master de la UNOP	55



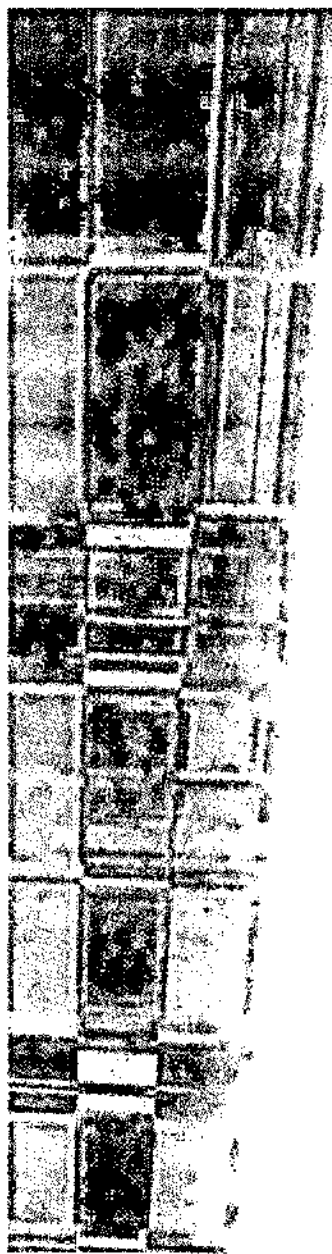
CAPITULO V

Validación de la propuesta gráfica.	62
Costos del proyecto	73
Conclusiones	75
Recomendaciones	77
Glosario	79
Bibliografía	84
Direcciones de Internet consultadas para la creación de la imagen del sitio Web	85
Direcciones de Internet consultadas para la creación del marco teórico y contextual	85
Anexos	





INTRODUCCIÓN



Introducción



A continuación se encuentra un proyecto de graduación con fines académicos, y con una proyección social intensa, apoyando a una institución que trabaja a favor de la salud pediátrica de Guatemala y que lucha particularmente contra el cáncer. Este no solo afecta tanto a quien lo padece, como a sus familias y seres queridos.

Debido a la situación actual y al grado de subdesarrollo en materia de salud que enfrenta Guatemala, varias personas han unido esfuerzos para llevar a cabo el proyecto de una Unidad de Oncología Pediátrica. Dicha entidad trabaja con donaciones, por lo cual solicitaron la colaboración de alumnos de diseño gráfico de la facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, para que fuese tomado como proyecto de graduación, el diseño y construcción de un sitio Web de excelente calidad visual así como funcional.

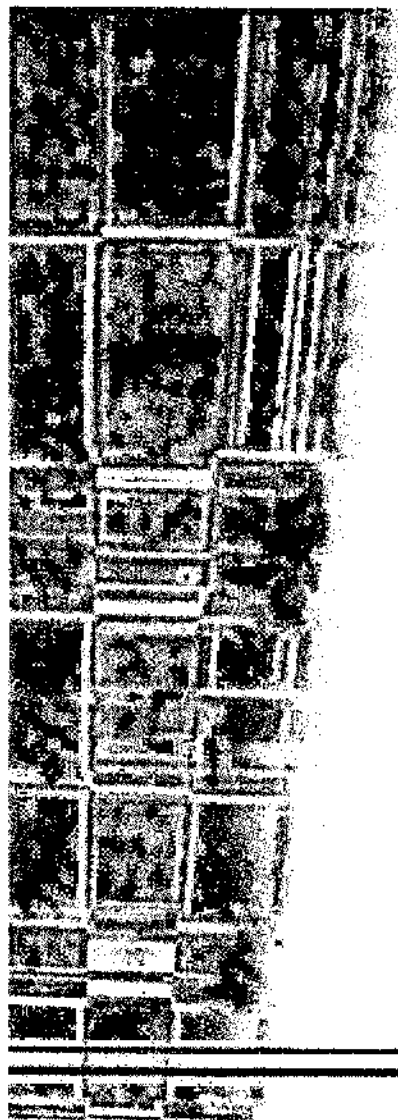
Dicho proyecto consta actualmente de cuarenta y tres páginas en español, con una versión en inglés que fue realizada por una traductora jurada y los costos de la misma fueron asumidos como parte de los costos del proyecto de graduación.

Además se realizó una guía e informe para el web master encargado de la implementación y administración del sitio web, así como una base de datos con su respectivo manual para el ingreso de la información, dicha base de datos se logró gracias a un convenio de cooperación con la Red de Desarrollo Sostenible en Guatemala (RDS).

La evolución del proyecto se asumió de forma personalizada y en conjunto con la colaboración del personal tanto administrativo como médico, de la Unidad Nacional de Oncología Pediátrica de Guatemala (UNOP), quienes brindaron la información especializada que se encuentra dentro del sitio.

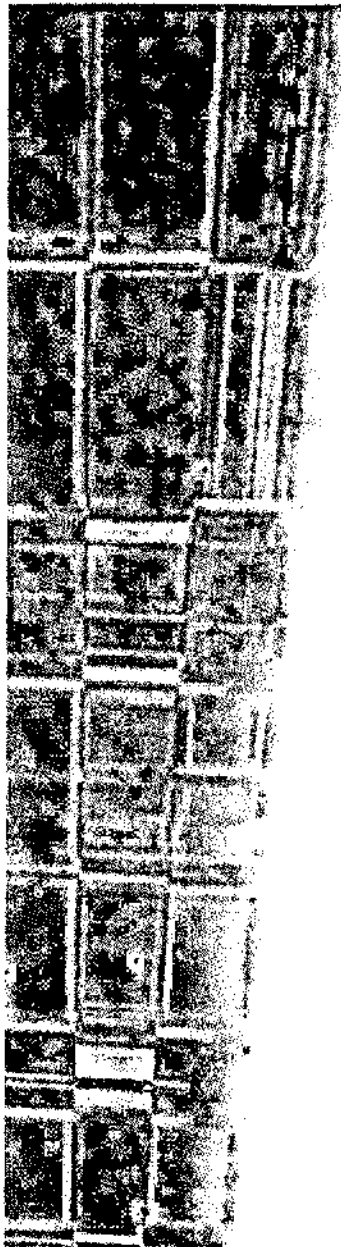
Para comprobar la eficacia de la pieza de diseño se hizo una validación. Para la misma se tomaron grupos focales dentro de los padres de familia que tienen niños en la UNOP, médicos pediatras, médicos directores de la UNOP y diseñadores gráficos.





Capítulo I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA



CAPÍTULO I

Planteamiento del problema

1.1. Formulación del problema

La Unidad Nacional de Oncología Pediátrica de Guatemala (UNOP) abrió sus puertas el 3 de abril del año 2000, contando con el apoyo financiero, administrativo y científico, fundamentalmente de tres instituciones: el Ministerio de Salud Pública, Fundación Ayúdame A Vivir y St. Jude Children's Research Hospital.

Uno de los requerimientos básicos del hospital de St. Jude es que la UNOP tenga una proyección a nivel mundial a través de un sitio web, pero debido a un presupuesto ajustado a las necesidades básicas de la unidad, ésta no cuenta con recursos para la contratación de una empresa dedicada al diseño de sitios Web.

Por tal razón solicitaron a la Universidad de San Carlos de Guatemala su colaboración para que este sitio fuera realizado como proyecto de graduación de un equipo de estudiantes del programa de diseño gráfico, que tuvieran conocimientos de diseño web.



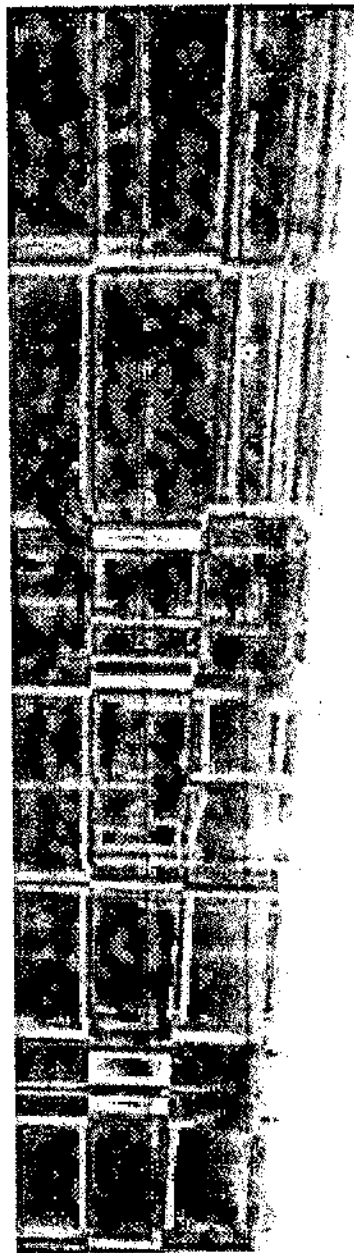
1.2. Justificación

Un sitio Web, hecho a la medida, permitirá dar a conocer la Unidad Nacional de Oncología Pediátrica de Guatemala y proyectarla ante el mundo como una institución de ayuda a la comunidad guatemalteca. De esta manera poder percibir donaciones internacionales, para la UNOP.

Ser fáciles de identificar es imprescindible; la elaboración de una imagen correcta del sitio, será en gran parte la responsable de ser recordados como nosotros queremos: ágiles, eficaces, como una entidad de ayuda a niños con cáncer, así como a sus familias, con un alto nivel integral de atención, entre otros.

Garantía, servicio, calidad, liderazgo, capacidad de respuesta, solidaridad y conciencia social, son algunos de los efectos controlados que podemos transmitir gráficamente, a través de nuestra imagen y su acertada y repetitiva aplicación a todos los elementos que constituyen el sitio web de la UNOP.

Proyectarse ante Guatemala, Centro América y el mundo; es una de las prioridades de la creación del sitio web de la Unidad; como un hospital y centro de investigación especializado en Oncología Pediátrica.



Para comprobar la efectividad del sitio web, se delimitan grupos focales, dentro de los usuarios, se realiza una comprobación para determinar si el sitio alcanzó los objetivos planteados, ya que es muy importante su eficacia, para poder obtener los resultados deseados.

1.3. Delimitación

La creación del sitio Web de la UNOP, pretende brindar información a los médicos investigadores que desean saber sobre investigaciones y estudios realizados en oncología pediátrica, así como información sobre la UNOP, los servicios que presta, información general de sus médicos, estadísticas e historias de niños que tienen cáncer. También pretende orientar a las personas sobre lo que es el cáncer, sus síntomas, así como dónde pueden acudir en busca de ayuda.

1.4. Grupo objetivo

El sitio está dirigido básicamente a dos tipos de usuarios: personas que desean información sobre la Unidad Nacional de Oncología Pediátrica, los servicios que presta y estadísticas y un segundo grupo que está integrado por los médicos investigadores que desean información sobre investigaciones y estudios realizados en oncología pediátrica. Las personas que visitan el sitio son personas de ambos sexos, de 18 años en adelante.

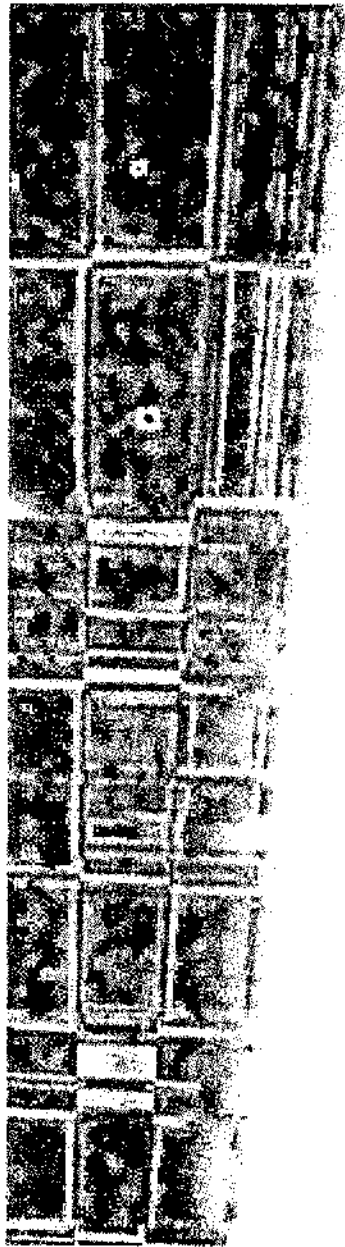


1.5. Objetivos generales

- Diseñar y desarrollar un *sitio Web* que tenga la capacidad de proyectar ante Guatemala, Centro América y el mundo a la UNOP, como un hospital y centro de investigación especializado en oncología pediátrica de Guatemala.
- Dar a conocer los servicios que presta la UNOP, así como mostrar dicha entidad como el único centro especializado en oncología pediátrica en Guatemala, que brinda información de ayuda a otros médicos que deseen conocer sobre la oncología pediátrica en nuestro país.

1.6. Objetivos específicos

- Dar a conocer el Hospital, sus departamentos, como el equipo que posee y los servicios que presta.
- Informar sobre lo que es el cáncer, sus primeros síntomas, a aquellas personas interesadas en obtener información al respecto.



- Orientar a las personas sobre qué hacer y donde deben buscar ayuda en caso de presentar síntomas.
- Mostrar las investigaciones que realizan los médicos de la Unidad, para compartir información científica con otros médicos.

1.7. Metodología del diseño

El diseñador gráfico juega un papel muy importante en la creación de la imagen del *sitio Web* de la UNOP; ya que nos puede ayudar a crear un concepto más efectivo, para que éste sea de un alto nivel y permita ser un sitio competitivo con cualquier otro sitio de hospitales que se publique en la Web.

Para el desarrollo de este proyecto de graduación se utilizará el método de cuatro etapas: racional, creativa, constructiva y evaluativa.

1.7.1. Etapa racional

"Se realiza la recopilación de la información y la investigación. En la recopilación, se reúne la mayor cantidad de datos sobre el tema de estudio. Se define cuál será el tema, el grupo objetivo a qué va dirigido el mensaje y cómo se quiere transmitir". (Herrera, Wendy, 1999:6)



1.7.2. Etapa creativa

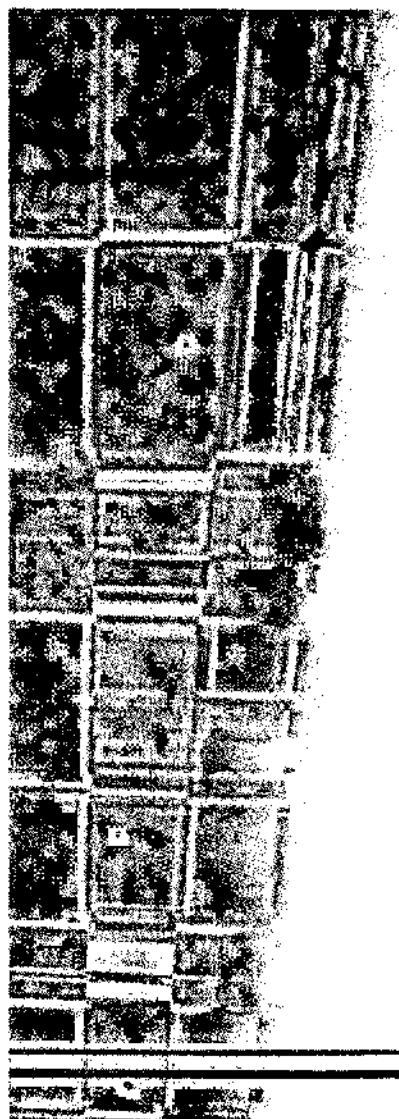
"Es la etapa de la interpretación. Se crea, formula, desarrolla y se eligen las posibles formas de solución empleando toda la información recabada e investigada en la etapa racional". (Herrera, Wendy, 1999:7)

1.7.3. Etapa constructiva

"Se realiza el arte final para su aprobación y para enviarlo a los medios de reproducción". (Herrera, Wendy, 1999:7)

1.7.4. Etapa evaluativa

"Se evalúa el logro de los objetivos planteados por el emisor, es el parámetro que indica el grado de efectividad del material gráfico". (Herrera, Wendy, 1999:7)



Capítulo II

MARCO TEÓRICO

... de la Universidad ...
Bibliotecas Central



CAPÍTULO II

Marco teórico

2.1. Diseño Gráfico

El diseño gráfico, conocido también como diseño visual, expresa por medio de formas, textos o imágenes un mensaje de comunicación. Diseñar es dejar volar la imaginación, es crear algo diferente a parte de algo que tenemos en la mente, que puede traer el futuro al presente.

2.1.1 Material gráfico

El material gráfico ayuda a mantener la imagen de una entidad, por eso es necesario mantener unidad en el diseño del mismo.

El material gráfico es el material que combina letras, imágenes, símbolos y signos de manera creativa, para transmitir algún mensaje. (Herrera, wendy, 1999:16).

Entre las principales características de los materiales gráficos están:

- Deben de ser creativos.
- El mensaje que se quiere dar debe de tener lógica.
- Que no se redunde.
- Claros y concisos.
- Pocos elementos, breves y que comuniquen.



2.1.2. Equilibrio

Se dice que existe equilibrio cuando los elementos están colocados de una manera que no se ve más peso en uno de ellos que en otros. El juego del color también nos ayuda a crear un diseño con equilibrio.

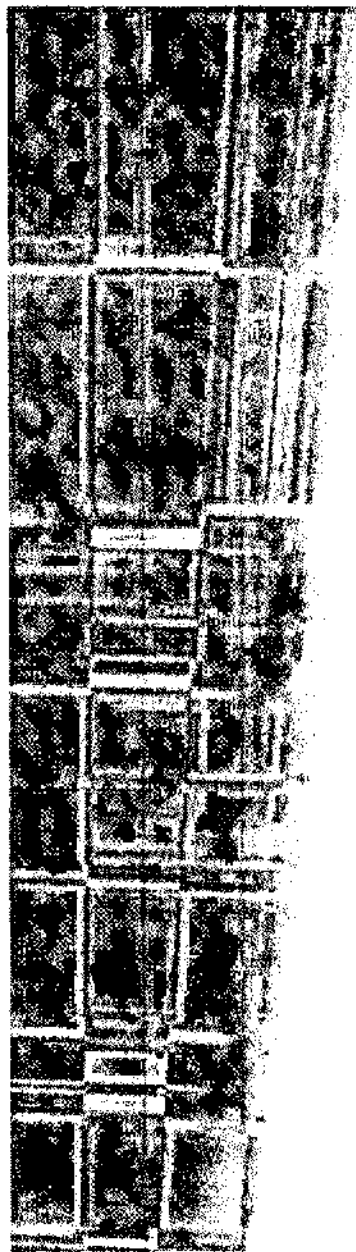
2.1.3. Contraste

Nos permite enfatizar algunos detalles dentro de un diseño; este énfasis se puede lograr por medio de la utilización de elementos gruesos o fuertes o por medio del color.

2.1.4. Color

Fenómeno físico de la luz o percepción visual, asociada con varias longitudes de onda en la porción visible del espectro electromagnético. El método conocido hoy en día, para la especificación del color, pertenece a una técnica conocida como: colorimetría; esta consiste en la medida científica exacta, basada en la longitud de onda de los tres colores primarios.

Los colores primarios son aquellos que no admiten descomposición alguna y que no son formados por ningún otro color. Estos al mezclarlos dan origen a todos los colores. Los colores primarios son rojo, amarillo y azul, (cian, magenta y amarillo)



2.1.5. Diagramación

Es colocar adecuadamente los elementos de diseño, dentro de un formato. Se deben de tomar en cuenta varios aspectos al diagramar tales como: que tenga equilibrio, contraste y armonía.

2.1.6. Tipografía

Es el estudio de los tipos de letras existentes, así como de sus diferentes características.

2.1.6.1. Tipografía complementaria

Es la topología que se utiliza como complemento al símbolo que identifica una entidad.

2.1.6.2. Tipografía utilizada en el diseño web

Para diseñar *sitios Web*, es necesario utilizar tipografías comunes, pues se necesita que el usuario tenga en su computadora el tipo de letra con el cual se diseña, ya que si se utiliza una tipografía que no tiene la computadora del usuario; se distorsiona la diagramación y automáticamente el *cliente* sustituye la tipografía que no encuentra por una que posea.



2.2. Internet

Es una conexión de varias redes de computadoras unidas y comunicándose por un protocolo común llamado *TCP/IP* (Transmission Protocol-Internet Protocol). Es una red financiada en buena parte por el Gobierno de Estados Unidos hasta junio de 1995, es para uso comercial. (Navarro, Alvaro, 1999:6)

Para mayor información sobre la historia de *Internet*, consulte las tesis. (Monrroy, Miriam, 2000; Navarro, Alvaro, 1999)

2.2.1. Servicios que presta Internet

Internet cuenta con mucho respaldo político dentro de Estados Unidos ya que beneficia al país. Se incrementa la capacidad de competencia en el comercio e investigación gracias a que en la red pueden crear mejores soluciones a problemas. (Navarro, Alvaro, 1999:10)

Los servicios que presta Internet son:

- Correo electrónico
- Grupos de discusión
- Transferencia de archivos.
- Búsqueda de información de bases de datos
- Procesos legales
- Transacciones comerciales



2.2.2. Registrarse en Internet

Un mito muy difundido acerca de las páginas Web es: "si las crea, los visitantes vendrán", pero esto no es así, por sí solo no lo harán. (Navarro, Alvaro, 1999:39).

Una estrategia *proactiva* de mercadotecnia en Internet más poderosa para dirigir tráfico hacia su *sitio Web*, es lo que se denomina estar registrado (*WEBWIRED*). Este término envía su dirección *URL* y una descripción de su sitio a varios directorios, motores de búsqueda y otros sitios de Internet que crean vínculos gratuitos con su *sitio Web*. Este es un requisito para todos los sitios donde se quiera tener tráfico máximo.

Encontrar dichos lugares y registrarse en ellos puede ser una tarea a la que haya que dedicar mucho tiempo, sobre todo porque muchos tienen requisitos singulares de registro. Por fortuna, también hay quienes simplifican y resumen el proceso. (Navarro, Alvaro, 1999:40)

Para registrarse en los motores de búsqueda se encuentran varias opciones pero existe una clasificación estándar a nivel mundial la cual clasifica el tipo de entidad y el país al que pertenece; dentro de la dirección del *sitio Web*; de la siguiente manera:



Ejemplo:

www.unop.org.gt.

El www, (*World Wide Web*) lo coloca el motor de búsqueda automáticamente.

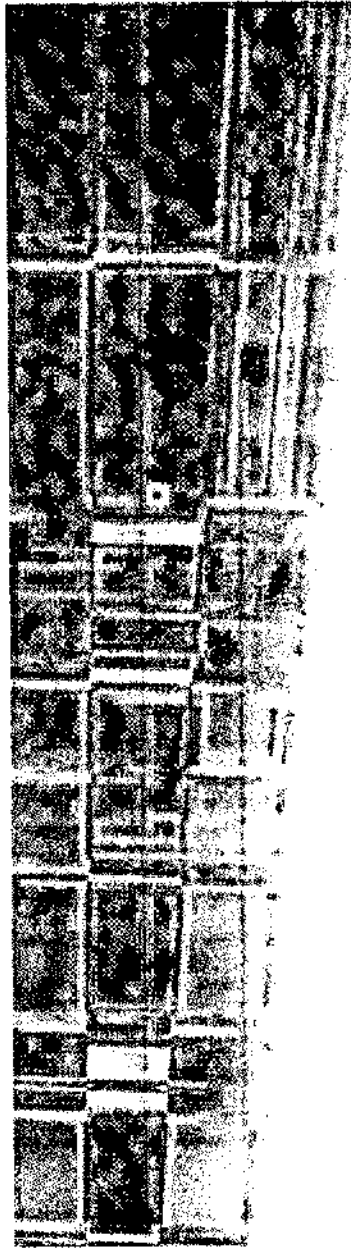
El nombre unop, se refiere a la entidad que representa la dirección de Internet. (www.pepsi.com.gt, www.concyt.gob.gt).

La abreviatura org determina la clasificación a la que pertenece la empresa. Estas pueden ser: org (organización), com (comercial), gob (gobierno), edu (educación).

La abreviatura gt, determina el país a donde corresponde la dirección. Estas pueden ser: gt (Guatemala), mx (México), es (España); entre otros.

2.2.3. Proveedores de Internet en Guatemala

En Guatemala existe una entidad llamada CONCYT (Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología) la cual rige las normas y leyes referentes a dominios de Internet, a nivel nacional; ésta a su vez se rige a las normas y leyes de INTERNIC, entidad responsable a nivel mundial de designar dominios de Internet. En nuestro país existen varias empresas que prestan el servicio de Internet, dando soluciones tanto a personas individuales, como a corporaciones y empresas. (Monrroy, Miriam, 2000, 10)



Entre los proveedores que prestan el servicio actualmente están: New com, Telgua, Instared, Convergence; entre otros.

Actualmente, la competencia es grande y muchas empresas prestan este servicio en forma gratuita.

2.3. Los servidores

Los servidores donde se alojan las páginas web son computadoras con algún sistema operativo y un programa llamado servidor web que es el encargado de suministrar los archivos (páginas, gráficos, entre otros) que los usuarios navegantes solicitan y de ejecutar los programas del lado del servidor. Para hacer una rápida mirada a este tema, podemos mencionar que existen dos sistemas operativos dominantes del mercado de los servidores web, *Unix* y *Windows NT*. Los servidores web más utilizados son *Apache Server* e *Internet Information Server (IIS)* respectivamente. (club_webmaster.htm, Firtman, Maximiliano).

Apache se caracteriza por utilizar un lenguaje de programación, parecido al *C/C++*, llamado *PHP*, que ya va por su versión 3. *Microsoft*, por su parte, junto con *IIS*, introdujo una interfase de programación para la web, llamada *ASP* (Active Server Pages) que va por su versión 2 (la 3 aparecerá con *Windows 2000*). Esta interfase permite programar aplicaciones del lado del servidor en casi cualquier lenguaje, pero los más utilizados son *VBScript* (una versión reducida de *Visual Basic*) y *JScript* (una versión de *JavaScript*).

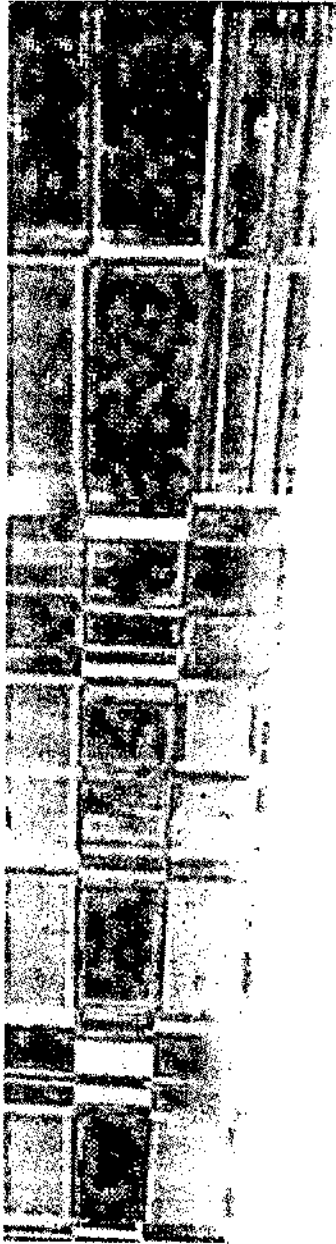


Lo interesante de *ASP* es que también funciona sobre *Windows 95/98* con el *Microsoft Personal Web Server*, incluido gratis en uno de los *Service Pack* de *Microsoft* en su web. Esto permite realizar pequeñas aplicaciones en redes con o sin *Windows NT*, intranets o en la computadora local. (club_webmaster.htm, Firtman, Maximiliano).

Con estos lenguajes se puede hacer prácticamente cualquier cosa, la imaginación y el tiempo son los límites. Algunos ejemplos: interactuar con bases de datos, enviar correos electrónicos, realizar encuestas, implementar un sistema de compras, mostrar información según el usuario que la está viendo y mucho más. (club_webmaster.htm, Firtman, Maximiliano).

2.4. El dominio

Un dominio es el nombre que utiliza la empresa para identificarse en Internet. este dominio muchas veces se logra que sea el mismo del nombre de la empresa, por ejemplo: Si la empresa se llama *ABCDE*, podrá registrar su dominio *www.abcde.com*, o si la empresa se llama *Servicios Especializados de Comercialización Industrial de Guatemala, S.A.* es muy difícil y de poca funcionalidad que el dominio sea igual, por lo que el dominio podría ser las abreviaturas *SECORIGUA*.



Muchas veces se tiene el inconveniente de que el dominio ya ha sido registrado por otro usuario o por otra empresa y que puede o no estar en uso. Por eso es recomendable que el registrar el dominio sea inmediato. (club_webmaster.htm, Firtman, Maximiliano).

2.5. El Hosting

El *hosting* es el alquiler de un espacio físico en un servidor localizado fuera de sus oficinas o empresa. Usted no debe preocuparse por conexiones, servidor, capacidad, memoria, rapidez, seguridad y cualquier otro aspecto técnico. Es recomendable hacerlo en servidores poderosos, seguros, estables y de alto rendimiento. Las conexiones deben ser estables, continuas y rápidas. Esto garantiza el servicio de su sitio web como de correo electrónico al 100%, con la responsabilidad de mantener la privacidad de cada cliente.

2.6. Cuentas de correo

Las cuentas de correo están basadas en su dominio, si su dominio es `www.abcde.com`, sus cuentas de correo serán por ejemplo, `karla@abcde.com`, `ventas@abcde.com`, `admin@abcde.com`; entre otras. (club_webmaster.htm, Firtman, Maximiliano).

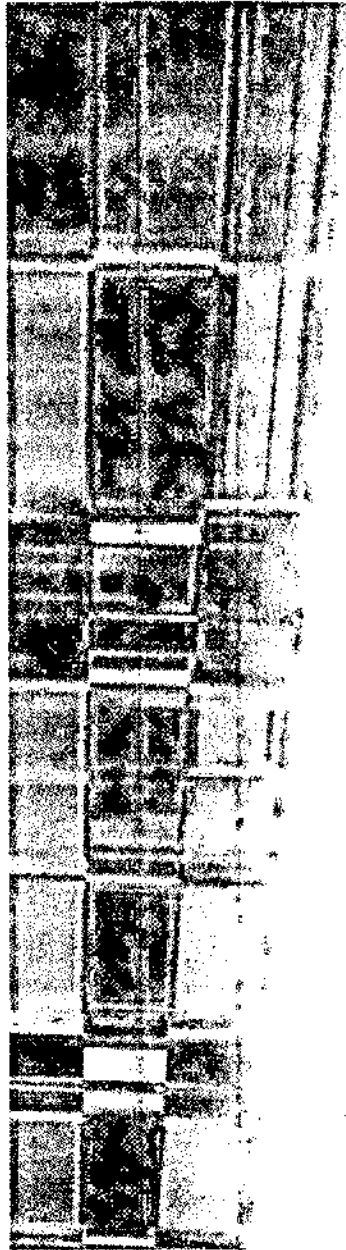


A cada cuenta se le atribuye un usuario, nombre de la cuenta y una contraseña de privacidad. Las cuentas de correo son proporcionadas a cada usuario, con su respectiva contraseña de privacidad y se les indica la forma en que deben ser configuradas en cada estación de trabajo. (club_webmaster.htm, Firtman, Maximiliano).

2.7. El derecho de autor

Citando el sitio web de la Organización Mundial de Propiedad Intelectual: "El derecho de autor es un término jurídico que describe los derechos concedidos a los creadores por sus obras literarias y artísticas.

El tipo de obras que abarca el derecho de autor incluye: obras literarias como novelas, poemas, obras de teatro, documentos de referencia, periódicos y programas informáticos; bases de datos; películas, composiciones musicales y coreografías; obras artísticas como pinturas, dibujos, fotografías y escultura; obras arquitectónicas; publicidad, mapas y dibujos técnicos.



El derecho de autor en sí mismo no depende de procedimientos oficiales. Una obra creada se considera protegida por el derecho de autor desde que existe. No obstante, numerosos países cuentan con una oficina nacional de derecho de autor y algunas legislaciones permiten registrar obras con objeto, por ejemplo, de identificar y distinguir los títulos de las obras." (club_webmaster.htm, Firtman, Maximiliano).

2.8. Web Master

Una de las cualidades que debe poseer la persona que desee dedicarse al diseño y desarrollo de sitios Web, es la de ser investigador y amante de la navegación en Internet.

Firtman, Maximiliano comenta: he aprendido casi todo lo que se de diseño Web navegando.. Mucha gente me pide recomendaciones de libros y cursos, y mi respuesta es: "Aprende a buscar y navegar en busca de información", pues créanme que con todos los contenidos que hay por allí es muy fácil aprender y seguir experimentando.

Adicionalmente el manejo del idioma inglés es también muy importante, pues la mayor cantidad de contenidos para web masters están escritos en este idioma también, las versiones más recientes de software para este campo son desarrolladas primeramente en inglés y meses después aparecen versiones en español.

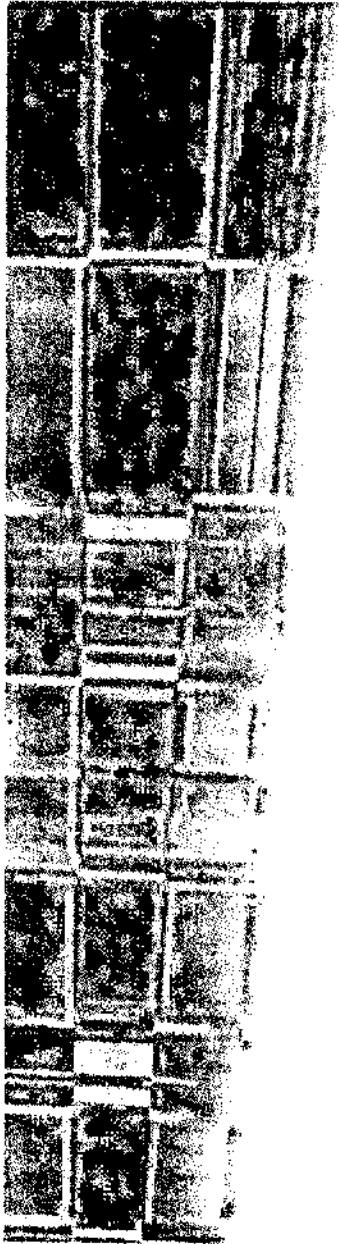


Si realmente hay nuevos prospectos para web masters por allí, y están dispuestos a navegar en busca de información, lograrán su objetivo y la inquietud de aprender día a día es el impulso más fuerte que hay para sobresalir en este campo.

Funciones que tiene que tener un buen Web master que quiera administrar su propio sitio web.

Firtman, Maximiliano dice: he determinado tres carreras importantes que podrían servir:

La primera es la de Programación o sistemas. Mucha gente dice que el HTML ya no debe programarse gracias a los editores WYSIWYG, pero también hay que tomar muy en cuenta que un web master no debe manejar solo HTML. Actualmente, para tener un buen sitio hay que saber expandirse por medio de manejo de bases de datos, *cgi*, *asp*, *cold fusion*, *php* y otras tecnologías que se pueden aplicar a las páginas y que requieren conocimientos de programación. Además de tener una buena logística que permitirá la actualización de contenidos sin mucho esfuerzo.



En segundo lugar, está el diseño gráfico en computación. Las páginas web son visuales, por lo que el saber programarlas de buena forma, es solo la mitad del trabajo. Si logramos dar un buen efecto visual podemos llamar más la atención. Incluso con los conocimientos de un diseñador gráfico, podemos utilizar nuevos programas como Flash que nos permiten hacer contenidos y animaciones visuales para nuestros sitios con un poco de creatividad. Estas dos carreras se complementan, pues le enseñan al programador a dar un concepto gráfico y le enseña al diseñador gráfico de compresión de imágenes y distribución de espacio para el web.

Finalmente, la tercera carrera que considero puede complementar a un Web master es la de publicidad o mercadeo, y es que un sitio web es como un volante que podemos pegar en la pared de un edificio, pero si no conseguimos que la gente pase por esta pared y la mire, nuestro volante no será efectivo, por lo que el mercadeo puede ayudarnos a planear estrategias de promoción para nuestros sitios. (club_webmaster.htm, Firtman, Maximiliano).

2.9. Sitio web

Un sitio Web está compuesto por un conjunto de páginas; estas pueden ser estáticas o dinámicas. Para crear páginas dinámicas es indispensable utilizar programación y en algunas ocasiones utilizar *bases de datos*, para la actualización de información o para prestar un servicio.

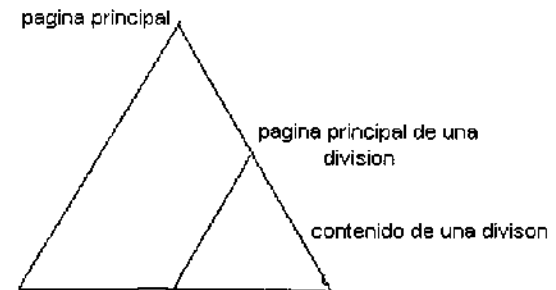


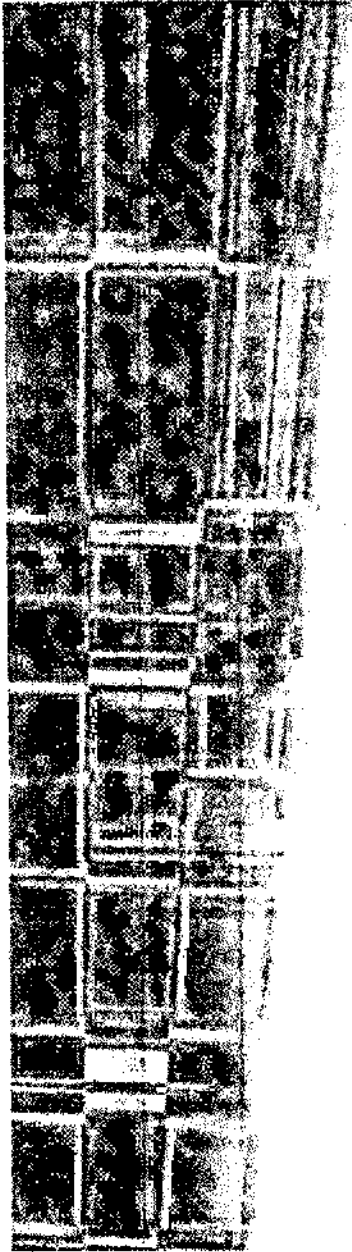
2.9.1. Arquitectura de diseño de sitios Web

Se considera la arquitectura del diseño típico de los *sitios web*. La primera página de un sitio se denomina página principal. Es la página principal del sitio, la que introduce al contenido de éste. Es frecuente que en la página principal hayan *links* a las páginas de varias secciones o divisiones de la compañía; y en estas suelen haber más *links* hacia información más detallada. Tal estructura es jerárquica y de tipo piramidal. (gráfica 1)

El *Internet* se desarrolla día a día. Al navegar en la *red* podemos encontrar toda clase de información en todo tipo de sitios. Esto se debe a que cualquier persona puede diseñar y publicar su propio sitio web. (Navarro, Alvaro, 1999:36)

Gráfica 1





2.9.2. Herramientas que facilitan la construcción de un *sitio web*

Gracias al *software* disponible no es necesario saber *HTML* (el lenguaje del web), ya que existen tanto *editores* de páginas *WYSIWYG* (Lo que ves es lo que obtienes por sus siglas en inglés) y *editores HTML* (Trabajan con base en código).

Los primeros son para usuarios que quieren construir una página en una interfaz similar a la de un procesador de palabras. Permiten insertar imágenes, tablas, darle formato al texto e insertar elementos *multimedia* con simples opciones en pantalla y de forma visual.

Los segundos editores son para usuarios con conocimiento de programación *HTML* y son similares a procesadores de texto con ayuda para programar en este lenguaje.

Para iniciar es mejor utilizar un editor *WYSIWYG* y conforme avanza el aprendizaje se puede emigrar a un editor *HTML* para tener mejor control del código.

2.9.3. Comenzando con el diseño

"Antes de crear un *sitio web*, hay que pensar un tema a desarrollar. Existen millones de sitios "Personales" en los que solo se saluda a los visitantes, hay información del autor, fotografías y a veces recomendaciones de enlaces. Si se tiene un tema en mente, es más fácil convertir un sitio nuevo en una dirección que valga la pena visitar y que alguien pueda llegar a encontrar de utilidad". (club_webmaster.htm, Van Der Henst, Christian)



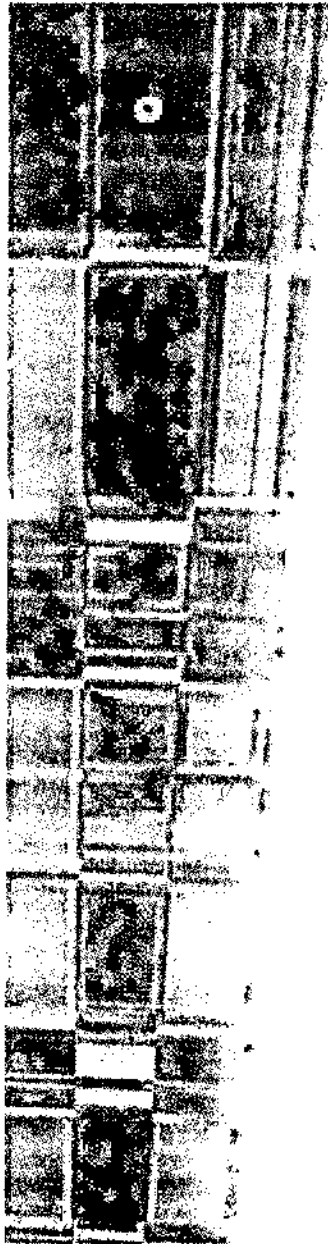
En caso de no tener habilidad para el diseño, es recomendable navegar algunas horas en busca de sitios con contenidos similares a los del nuevo proyecto en busca de ideas. Con estas ideas en mente, algo de creatividad y dedicación se puede lograr un buen sitio web. (club_webmaster.htm, Van Der Henst, Christian)

Hay que planear una interfaz cómoda y utilizar imágenes y fondos coherentes al sitio. Las imágenes propias son, a veces, las mejores ideas y con la herramienta adecuada son muy fáciles de crear. (club_webmaster.htm, Van Der Henst, Christian)

2.9.4. Colocando el Sitio en la Web

Para poner un sitio en la web, hay que conseguir un espacio donde se puedan publicar todos los archivos que lo componen.

Estos proveedores trabajan de diferente manera, así que al escoger uno hay que leer las instrucciones de uso para transferir archivos y obtener una dirección web. La mayoría permiten la transferencia de archivos vía FTP o a través del navegador. (club_webmaster.htm, Van Der Henst, Christian)



2.9.5. Sepa de que manera encuentran su sitio web los visitantes:

Una vez creado su sitio web, es tiempo de hacerle publicidad y dirigir el tráfico hacia él. Hay varias formas de que los usuarios encuentren un sitio web, lo importante es tenerlas presente para decidir dónde se deben concentrar las actividades de mercadotecnia y publicidad.

Una encuesta realizada a usuarios finales de Internet reveló que las cuatro principales formas de localización son motores de búsqueda, a saber, en orden decreciente. (Navarro, Alvaro, 1999:38)

2.10. Elementos Básicos de HTML

HTML es un lenguaje de etiquetas. Las etiquetas que envuelven a un fragmento de texto (o a un gráfico) definen cómo aparecerá el texto (o gráfico), si será grande o pequeño, en negrita o cursiva, alineado a la izquierda o alineado a la derecha, parpadeando o normal, incluso qué color tendrá, cuando se visualiza con un programa de exploración. Las etiquetas también describen dónde se disponen las cosas.

Este lenguaje es muy primitivo. Si se quieren hacer cosas excitantes en las páginas, se debe usar la imaginación para aprovechar las etiquetas disponibles para hacer realidad sus ideas de composición. (Morris, Bruce, 1997:2)



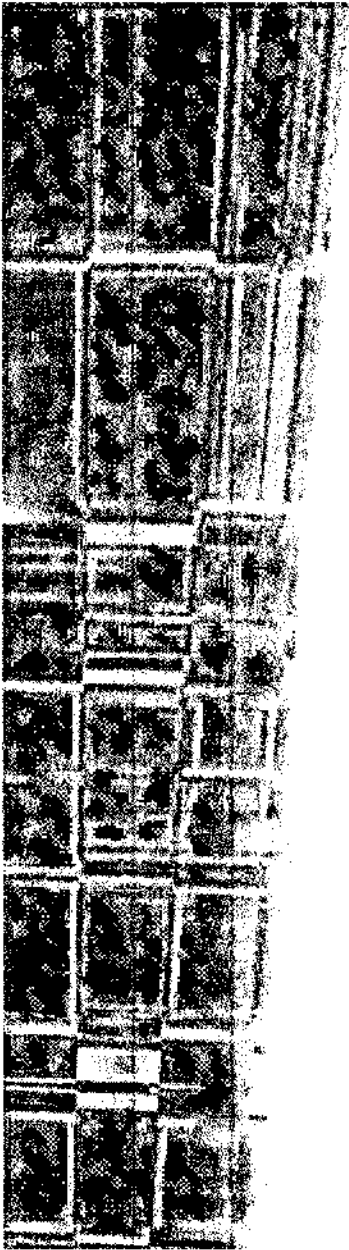
2.11. Interacción

Lo que las personas hacen en las computadoras siempre ha sido interactivo. Los ordenadores y el Software son herramientas y su propósito es ayudar a las personas a interactuar con palabras, números e imágenes. Hoy, la diferencia radica en el hecho de que las computadoras se utilicen para actividades que nunca antes se consideraron interactivas, como la lectura, la observación o sencillamente la diversión. (Kristof, Ray, Satran, Amy, 1998:41)

2.12. Interactividad en la web

La interacción de un producto informático significa que el usuario, no el diseñador, controla la secuencia, velocidad y lo más importante, que mirar y que ignorar. (Kristof, Ray, Satran, Amy, 1998:41)

Uno de los ejes fundamentales que diferencian a *Internet* de otros medios de comunicación es la interacción y personalización de la información con el usuario, que permite desarrollar contenido "en el aire" dependiendo de, por ejemplo, el perfil del visitante o los datos que completó en un formulario.



El lenguaje para programar páginas, el *HTML*, es, en sí mismo, estático. Para convertirlo en una experiencia interactiva, han surgido lenguajes específicos de programación para la Web, los cuales podemos diferenciarlos en dos tipos:

- Los que trabajan del lado del cliente (en el navegador del usuario).
- Los que trabajan en el servidor (donde está alojada la página).

Cada uno posee sus ventajas y sus desventajas. Y a la hora de programar hay que tener en cuenta esta clasificación para algunas situaciones. Por ejemplo, si nosotros queremos mostrar la hora actual en nuestra página e incluimos un programa del lado del servidor, lo que veremos es la hora local en la ubicación del servidor que seguramente no es la misma hora del usuario (que generalmente están a unos miles de kilómetros de distancia). Una de las grandes ventajas de la programación en el servidor es que es casi invisible a los ojos del usuario.

Para dar ejemplos de estos tipos de programas, podemos nombrar como lenguajes que funcionan en el cliente a *Javascript*, *Java (applets)* y todos los *plug-ins* o *ActiveX* que nuestro navegador posea, como cuando se ve una animación en *Flash*, un mundo virtual *VRML* u otro similar.

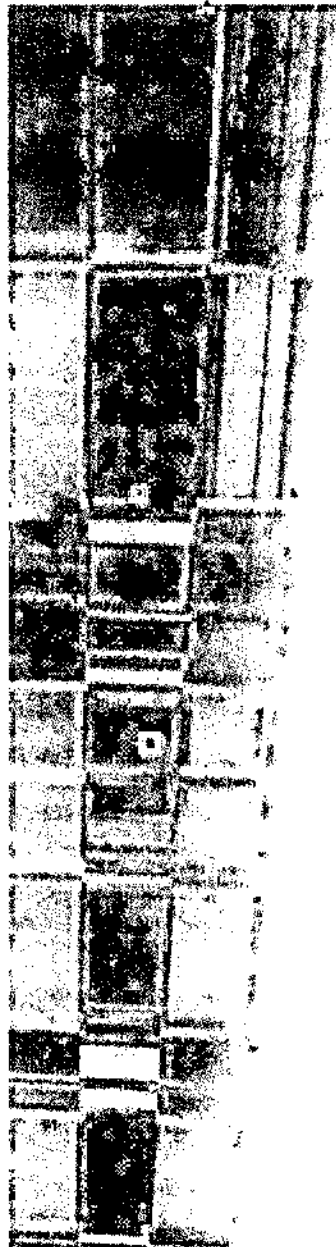


La programación en el servidor es mucho más potente ya que no estamos dependiendo del poder de procesamiento la computadora que posea el usuario que está visualizando la página. Hace unos años surgió la norma *CGI*, que permite que un programa realizado en cualquier lenguaje (*C/C++*, *Pascal*, *Basic*, etc) pudiera transformarse en un programa para la web. Pero el lenguaje que tuvo mayor aceptación en esta *plataforma* fue *Perl*, un lenguaje casi realizado para esta función. Del lado del *servidor* también existen programas *Java* (llamados *servlets*), y componentes realizados en cualquier lenguaje que interactúen con lenguajes *script*. (Firtman, Maximiliano,)

2.13. Elementos que se deben de tomar en cuenta para realizar un buen sitio web

2.13.1. Formularios

Una de las cosas que embellece el Web son los formularios, que funcionan como un material interactivo; que permite a los lectores de las *páginas web* comunicarse fácilmente con los dueños de las páginas. Los navegantes del web están especialmente deseosos de responder a estudios y rellenar cuestionarios, revelando golosinas de información demográfica sobre ellos mismos en el proceso. (Morris, Bruce, 1997:41)



2.13.2. Tablas

Las tablas pueden parecer un modo sencillo de disponer el texto en columnas o quizá de añadir una titular a la ilustración, pero los desarrolladores creativos Web han imaginado modos de sacar un gran partido de una característica aparentemente sencilla. Con un poco de imaginación, la etiqueta TABLE(tabla). Puede ser una poderosa herramienta de formato, si se tiene en mente que la tabla no tiene que consistir precisamente en pequeños cuadros de textos con bordes y barras, se pueden hacer algunas cosas interesantes.

Las tablas nos permiten colocar el texto o imágenes con precisión en cualquier lugar de la página que se está diseñando. (Morris, Bruce, 1997:50)

2.13.3. Marcos

Una de las características de HTML son los marcos (frames), permiten organizar y presentar información en una *página Web* de modo que la información sea más sencilla y útil para los lectores. Los marcos permiten diseñar una *interfaz* de un usuario y organizar los datos en la pantalla del explorador. No hay duda que algunos diseñadores han sobre utilizado los marcos, pero las ventajas de navegación pueden superar las rarezas si se usan cuidadosa y apropiadamente.



2.13.4. Gráficos

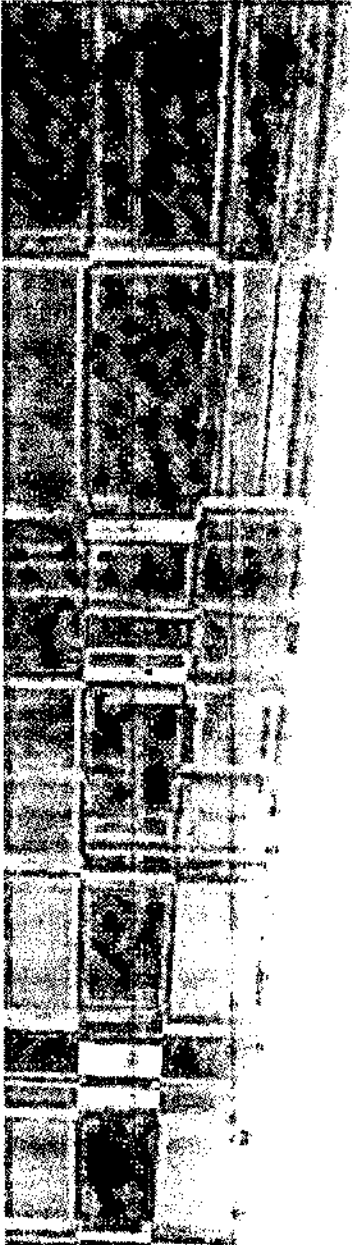
Las imágenes hacen que el sitio sea interesante, respaldan el mensaje o información; el manejo de imágenes en un sitio debe ser equilibrado, sin abusos que causen problemas de tipo técnico, que repercutan en la agilidad del sitio. Por ello las imágenes deben ser salvadas con una buena resolución y tratando de ser lo más livianas posible.

Si manipulamos una fotografía para la web lo recomendable es usar 300 *pxls* de resolución, guardar en formato *JPEG*; este formato comprime el tamaño y no baja tanto la resolución.

2.13.5. Fondos

Los Exploradores de Internet permiten actualmente fondos de colores y de archivos gráficos en formatos de archivos gráficos *GIF* Y *JPEG*, también permiten colores personalizados.

La elección de fondos con gráficas no del todo es recomendable pues hace que la página no descargue rápido y si no descarga en 20 segundos, el usuario se desespera y se va.



Es recomendable que exista unidad en todas las páginas y el fondo contribuye bastante a este concepto básico que le permite al usuario saber, en todo momento, qué se encuentra en nuestro sitio; sin permitir que se pierda dentro del sitio. También contribuye a la permanencia del sitio en la mente del usuario para que regrese.

2.13.6. Botones

Los botones y controles de las partes tangibles de la *interfaz*, son objetos con los que interacciona el usuario. Naturalmente, necesitan ser claros y sin ambigüedades, sirven básicamente para llevarnos hacia el lugar que hemos escogido técnicamente a esto se le llama *hipervínculo*. La ventaja de tener botones es que ordena y facilita la navegación dentro del sitio.

2.13.7. Video

El mejor video digital comienza con el mejor video *analógico*: un director profesional y actores, un equipo para las cámaras, la iluminación, el sonido, y especialistas de postproducción para hacer la edición y la *digitalización*. (Kristof, Ray, Satran, Amy, 1998:116)



La producción de un video exige mucha memoria, espacio de almacenaje y velocidad del *computadora*. Además, a esto hay que añadir que la imagen de video que ofrecen la mayoría de los productos interactivos es de menor calidad que la imagen de televisión a la que están acostumbrados los usuarios, a una fracción de tamaño; por eso, recuerde que el material debe de ser interesante, con relevancia para el contenido y con entretenimiento de ver. (Kristof, Ray, Satran, Amy, 1998:117).

2.13.8. Animaciones

Se pueden realizar animaciones directamente en el código HTML o insertar animaciones realizadas en otros programas, como FLASH, ImageReady; entre otros.

2.13.9. Sonido

El diseño del sonido es la creación de un segmento de sonido de un producto interactivo. La clave fundamental para lograr un buen sonido *digital* es comenzar con una fuente de sonido de la mejor calidad posible. (Kristof, Ray, Satran, Amy, 1998:118)



Para integrar sonido, con éxito, en la *interfaz* se necesita prestar una atención especial a la mezcla y la coordinación. Los niveles de volumen de la música, la narración y los efectos especiales tienen que estar muy bien, para crear el énfasis y el ambiente deseado. (Kristof, Ray, Satran, Amy, 1998:119).

2.14. Editores utilizados para el diseño y desarrollo de sitios web

Alguna vez se han preguntado ¿que sería el web sin gráficas? Bueno, si no lo han probado traten de desactivar la opción de imágenes en su *navegador* y se darán una idea de lo triste que sería. Pero, qué es lo que hace que las gráficas de un sitio se vean bien, sean animadas y ocupen poco espacio en el disco.

2.14.1. Principales editores gráficos

2.14.1.1. Adobe Photoshop

Es el arma número uno para diseñadores gráficos en todo campo. Su última versión trae *optimización* para gráficas del web y funciones que complementan su desempeño.

Adobe Photoshop, funciona como un excelente editor de imágenes, ya que nos permite manipular y retocar las imágenes con una variedad de opciones y filtros que se pueden aplicar. Así como cambiar el tamaño y la resolución de las mismas. Es uno de los programas más utilizados para la edición de imágenes para la Web.



2.14.1.2. Paint Shop Pro

Es un excelente editor gráfico con muchas ventajas, entre las que destacan el manejo de *layers* y gráficas *vectoriales*.

2.14.1.3. Ulead Webrazor Pro Evaluación del Webmaster

Esta suite de aplicaciones incluye un editor de *Gifs animados*, un editor 3D, un navegador de imágenes y una potente aplicación para comprimir archivos gráficos.

2.14.1.4. Fireworks

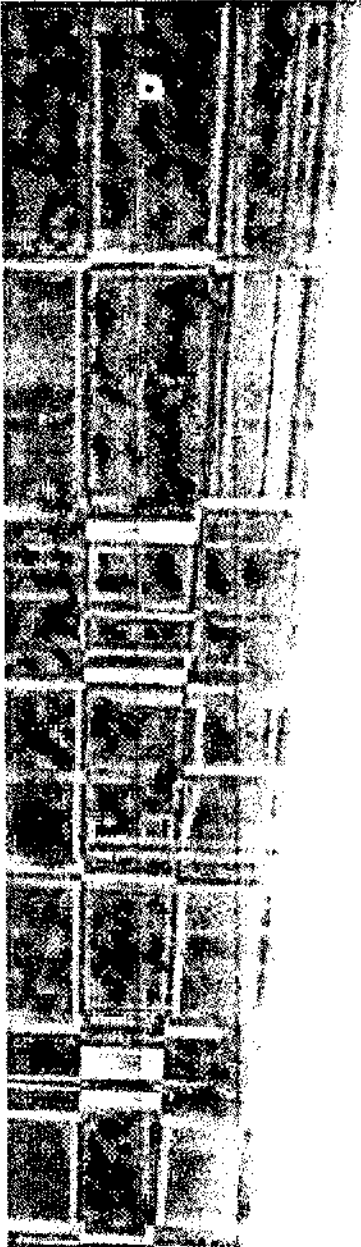
Una buena combinación de mapas de *bits* y herramientas basadas en *vectores* que incluyen excelentes opciones, para diseñar y aplicar dichos diseños en la Web.

2.14.1.5. DeBabelizer Pro

Su automatización y sus opciones son de gran ayuda para el diseñador de sitios web en Internet.

2.14.1.6. Ulead Photo Impact

Es una excelente opción enfocada a edición de imágenes y animaciones web. Estas se pueden insertar en sitios desarrollados en cualquier otro programa.



2.14.1.7. SPG Web Tools

Un conjunto poderoso de aplicaciones gráficas para trabajar imágenes web en conjunto con su editor favorito de imágenes.

2.14.1.8. ImageReady

Una herramienta que se adhiere a Photoshop para optimizar gráficas para el web. También nos permite realizar animaciones y grabarlas como gif, para incorporarlas dentro del diseño de nuestro sitio Web.

2.14.1.9. NetGraphics Studio

Una herramienta con *Wizards* enfocada exclusivamente a la optimización de gráficas *GIF* y *JPEG* para el web, que podemos incorporar a nuestra página Web como elementos de diseño.

2.14.1.10. NetStudio

Un editor fácil de usar aunque algo limitado para principiantes. Incluye una opción de estilos para aplicar efectos similares a todas las gráficas en un proyecto.



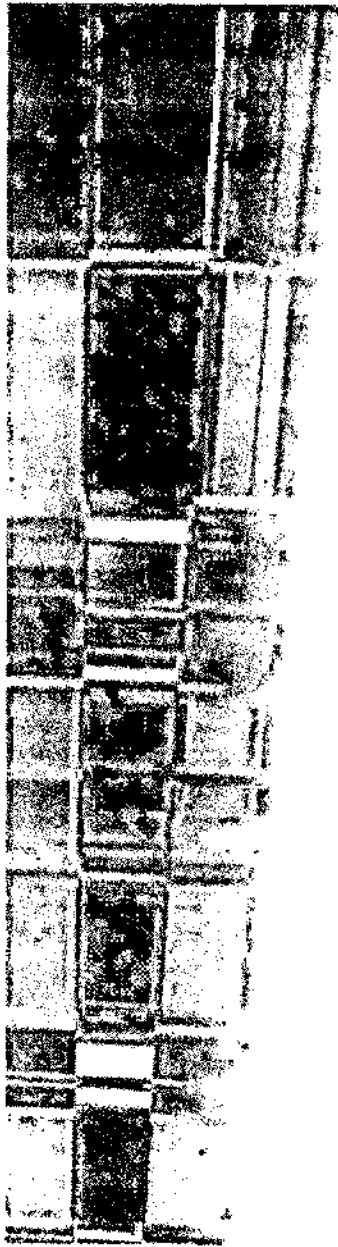
2.14.2. Principales programas para el desarrollo de un sitio Web

2.14.2.1. FrontPage de Microsoft

FrontPage nos permite crear sitios web atractivos rápida y eficientemente y proporciona varias opciones para desarrollar nuestro sitio Web.

Para ayudarle a crear páginas Web de apariencia profesional y bien diseñadas, FrontPage incluye varias plantillas de página que permiten crear rápidamente páginas con una gran variedad de diseños y funciones. Por ejemplo, puede utilizar una plantilla de FrontPage para crear una página de dos columnas o una página con un formulario de búsqueda. También puede utilizar uno de los temas para crear páginas con un diseño coherente. Los temas contienen elementos de diseño unificados con una combinación de colores, lo que incluye fuentes, gráficos, fondos, barras de exploración, líneas horizontales y otros elementos de página.

Si prefiere diseñar y crear sus propias páginas, puede comenzar con una página en blanco y para ello:



- Utilice marcos, tablas o ubicación absoluta para situar con precisión el texto y los gráficos de una página.
- Agregue elementos de página, como texto, gráficos, titulares de página, tablas, formularios, hipervínculos, titulares, marquesinas, botones activables, fechas, contadores de visitas, entre otros.
- Dé formato al texto mediante la aplicación de estilos o mediante hojas de estilos.
- Anime elementos de página y establezca transiciones de página para conseguir páginas más interesantes.
- Establezca el color, la imagen o el sonido de fondo.
- Cree sus propias plantillas de página.

No es necesario tener conocimientos sobre *HTML* para utilizar *Microsoft FrontPage*. Mientras modifica las páginas tal como haría en un procesador de textos (escribe y da formato al texto y agrega gráficos, tablas y otros elementos a la página), *FrontPage* agrega las etiquetas *HTML* en segundo plano. La página se mostrará tal como aparecería en un explorador de Web. Sin embargo, es posible mostrar las etiquetas *HTML* en la página y, si está familiarizado con el código *HTML*, puede escribir y modificar las etiquetas *HTML* usted mismo.



2.14.2.2. Flash

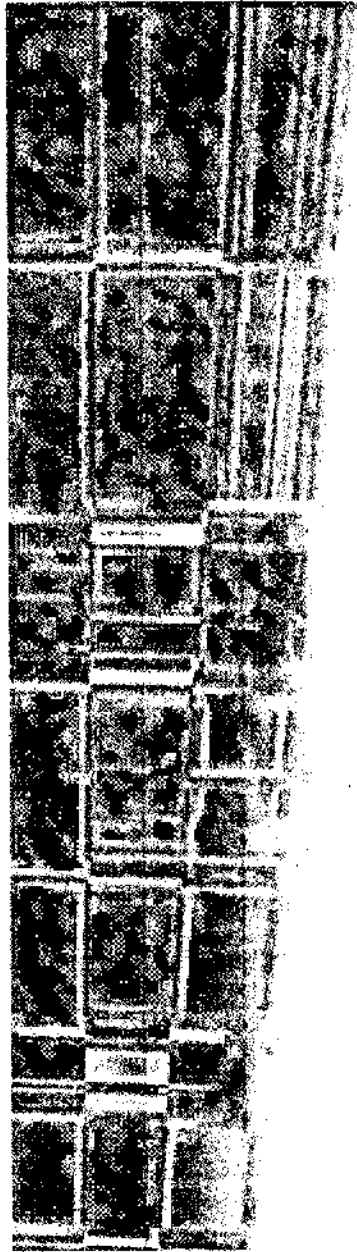
Flash 5 nos brinda la oportunidad de crear obras de arte, haciendo aerodinámico su diseño en movimiento, y creando interactividad. También Flash 5 incluye una gran capacidad para crear acciones con *ActionScript*.

Flash 5 permite realizar una simple animación y salvarla como *Gif*, para insertarla dentro de un sitio web desarrollado en otro programa; o también permite diseñar sitios enteros completamente en Flash.

Una gran ventaja que tenemos al hacer sitios con Flash es que podemos tener mucho movimiento y efectos; pero también presenta desventajas tales como: en el Explorador es más lento al bajar un sitio hecho en Flash, la persona que desea ver el sitio debe instalar algunos componentes de dicho programa, para poder ver el sitio debe tenerlo instalado en su *PC*.

2.14.2.3. NetObjects Fusion

Este programa nos permite crear sitios Web atractivos de una manera rápida y eficiente. Sus opciones permiten visualizar el mapa del sitio, realizar hipervínculos entre páginas automáticamente y a medida que se modifica el sitio, actualizar todos los hipervínculos.



NetObjects Fusion realiza automáticamente la programación en *HTML* y además nos da la oportunidad de incorporarle nuestro propio código de *HTML* si así lo requiere el diseño del sitio.

Este programa nos muestra una diversidad de herramientas para poder crear un buen *sitio Web* con mayor facilidad y sin limitaciones en el diseño.

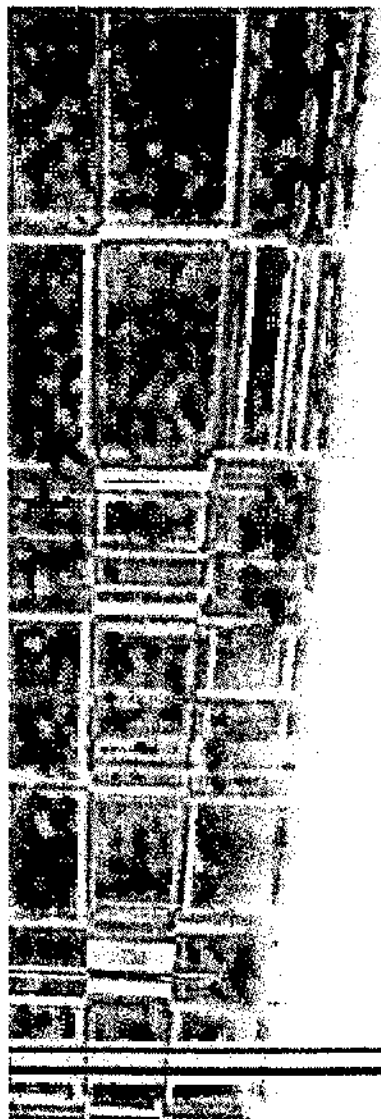
2.14.2.4. Dream Weaver de Macromedia

Este programa es una pieza clave en el flujo de trabajo para la Web. Produzca rápidamente mapas de sitio y emplee plantillas para agilizar la producción de sus distintas páginas. Este programa integra con facilidad las soluciones de publicaciones dinámicas y comercio electrónico que usted quiera.
(www.macromedia.com/software)



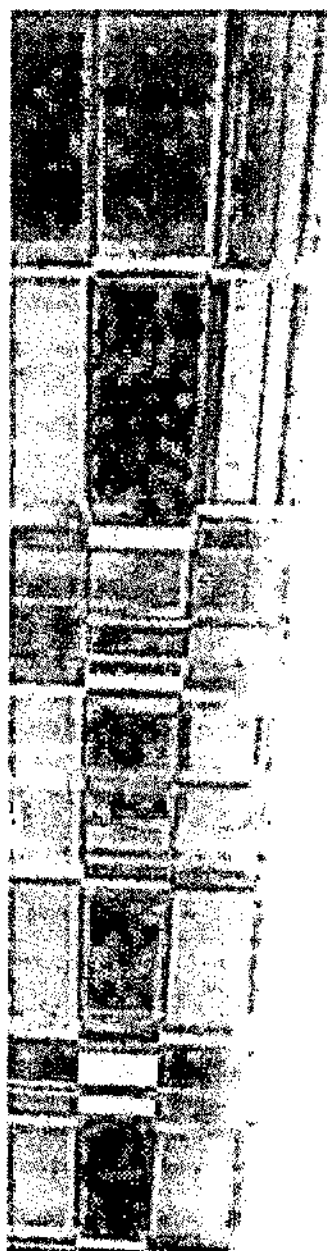
2.14.2.5. HTMLed and HTMLed Pro

Este programa ofrece funciones similares a las de NetObjects Fusion con la diferencia que el anterior es más robusto, es decir, ofrece mejores y más herramientas para la creación de *sitios Web*. (Monroy, Miriam, 2000:7)



Capítulo III

MARCO CONTEXTUAL



CAPÍTULO III

Marco Contextual

3.1. UNOP

La Unidad Nacional de Oncología Pediátrica de Guatemala en una institución no lucrativa; es la única entidad especializada en tratamiento del cáncer de la niñez en Guatemala. Ésta fue creada con la ayuda fundamental del Ministerio de Salud y la Fundación Ayúdame A Vivir. Actualmente trata aproximadamente a unos 500 niños con cáncer de diversos tipos. (UNOP)

3.2. Su misión

Diagnosticar, tratar y proporcionarle seguimiento humano, integral y multidisciplinario a los niños con cáncer. A través de este abordaje, lograr incrementar los índices de curación del cáncer de los niños y adolescentes de Guatemala.

La accesibilidad del centro será a toda la población guatemalteca no importando su capacidad económica, religión, etnia, sexo o afiliación política. (UNOP)



3.3. Su visión

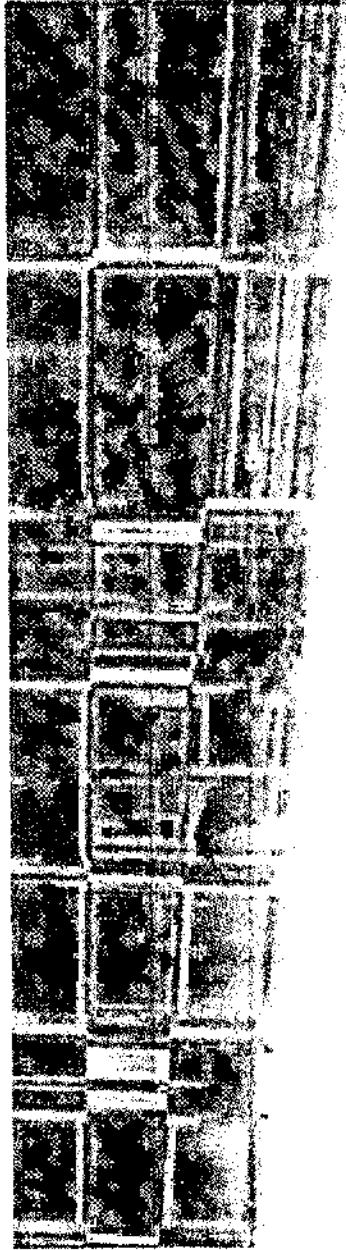
Desarrollar un centro del cáncer pediátrico de excelencia que cuente con la ayuda directa de las áreas de apoyo (gubernamentales y no gubernamentales), para atender a toda la población pediátrica guatemalteca. Los servicios clínicos de atención para los niños con cáncer, tienen la más alta tecnología médica y científica, contando con métodos diagnósticos y de tratamiento actualizados. Posee un centro de enseñanza para entrenar a futuros pediatras, hematólogos-oncólogos, enfermeras y personal. (UNOP)

3.4. Reseña histórica

La unidad abrió sus puertas al público el 3 de abril 2000, contando con apoyo financiero, administrativo y científico, fundamentalmente de 3 instituciones:

- El Ministerio de Salud Pública,
- La fundación Ayúdame A Vivir y
- St. Jude Children's Research Hospital

Desde su apertura ha presentado servicio asistencial a más de 500 pacientes pediátricos con cáncer; también ha investigado sobre dicha enfermedad, para estar actualizado y por brindar un mejor servicio, con tecnología de punta.



3.5. Ubicación geográfica

Guatemala se encuentra en el Sureste de México y en el Noreste de los demás países de América Central. Su ubicación, en la estrecha franja que une las masas continentales de América y separa los océanos Pacífico y Atlántico. (INGUAT)

La Unidad Nacional de Oncología Pediátrica de Guatemala, se encuentra situada en la Ciudad Capital, dentro de la zona 11. En un ala poniente del Hospital Roosevelt. Su acceso es amplio, ya que se puede entrar por la Calzada Roosevelt, por el Periférico o por la Calzada Aguilar Batres; tres de las arterias más importantes de la ciudad Capital.

3.6. A cerca del cáncer

Saber que alguien cercano a nosotros ha sido diagnosticado con cáncer es uno de los eventos más devastadores en nuestra vida. Y el impacto de este diagnóstico es aún mayor cuando se trata de un niño. Parte del shock que conlleva este diagnóstico, se debe al desconocimiento de los avances alcanzados en el diagnóstico y tratamiento de estas enfermedades. Ningún padre quiere ver sufrir a su hijo, al principio, de ver más allá del horror del diagnóstico y darse cuenta que el cáncer no es una sentencia de muerte como era antes. (Valverde, Patricia. 2001)

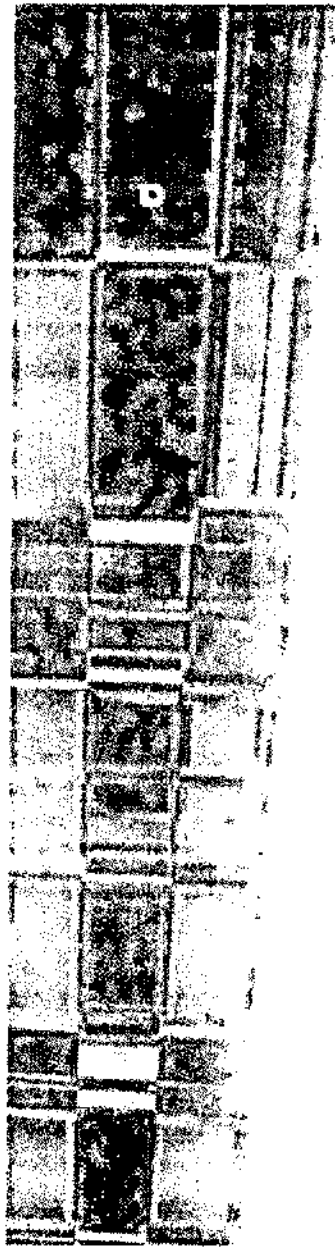


3.6.1. El cáncer

Las células del cuerpo humano están sujetas a diferentes tipos de desordenes de crecimiento, pero la mayoría de estos no son cancerosos. En algunas ocasiones estos desordenes ocasionan la pérdida del patrón de crecimiento normal de las células, fenómeno que se llama anaplasia.

Anaplasia es un desorden del crecimiento que se caracteriza por una gran variabilidad en la apariencia y/o función de las células. De tal manera, que se producen células distintas y constituidas en una arquitectura desorganizada. El cáncer es definido entonces como crecimiento anaplásico de células que pueden ser invasivas (infiltran o destruyen tejidos vecinos), metastásicas (células que migran fuera del sitio primario del tumor) o ambos.

Existe evidencia clara de que el cáncer se origina de una sola célula transformada, que se divide innumerables veces hasta constituirse como un grupo de células relacionadas (o clonales). Un clon de células puede ser invasivo y/o metastásico. La transformación maligna de estas células se debe a alteraciones en la regulación de la función de genes que comandan el funcionamiento y crecimiento normal de las células y los tejidos. En conclusión cáncer es una enfermedad causada por el crecimiento celular clonal incontrolado. (Valverde, Patricia. 2001)



3.6.2. Antecedentes

Guatemala cuenta con, aproximadamente, 11 millones de habitantes, de éstos el 45% es menor de 15 años de edad. Las principales causas de muerte en estos niños son la malnutrición y las infecciones bronquiales. Sin embargo, se prevé que conforme Guatemala progresa socio-económicamente y las enfermedades infecciosas desaparecen, el cáncer será la segunda causa de muerte en niños. (como lo es ya en países industrializados). (Valverde, Patricia. 2001).

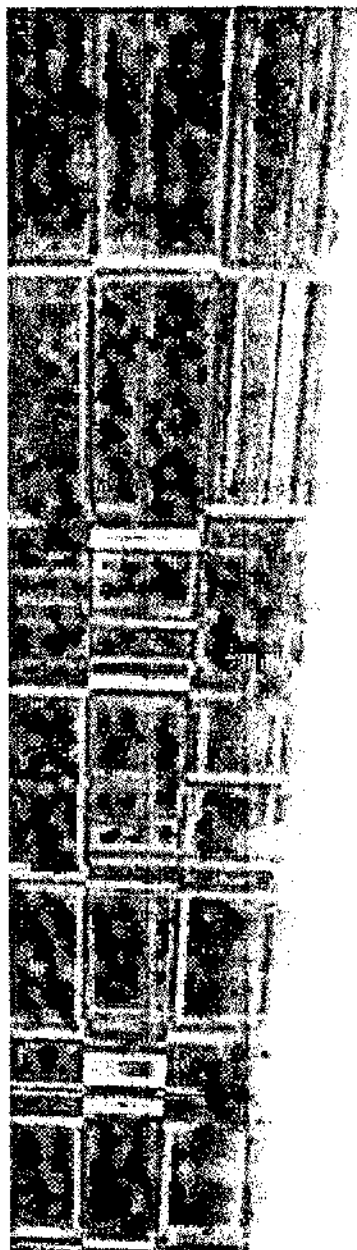
3.6.3. Tipos de cáncer infantil

En países industrializados el tipo más común de cáncer en niños es la leucemia linfoblástica aguda (LLA), seguido por tumores del sistema nervioso central, linfomas, neuroblastoma, tumores renales (Wilms), sarcomas de tejidos blandos (rabdomyosarcoma), tumores óseos (osteosarcoma, Ewing) y retinoblastoma.

Frecuencia de cáncer en la niñez en EEUU y Guatemala

	EEUU* (%)	Guatemala# (%)
Leucemia	30.0	47.0
Tumores Sistema Nervioso Central	21.7	8.0
Neuroblastoma	8.2	2.6
Linfoma no Hodgkin	6.3	4.9
Tumor de Wilms	6.3	5.2
Enf. Hodgkin	5.0	15.0
Retinoblastoma	2.9	9.0
Otros	12.4	6.3

E(Fineman, Luna, 1999) Tabla No. 1



La distribución del cáncer en países en vías de desarrollo, es diferente a la de los países industrializados (Tabla 1). Se desconocen las causas de estas diferencias. Estas solo podrán ser establecidas a medida que se avance en el estudio de nuestras poblaciones y se investiguen los posibles factores de índole socio-económico, racial o biológico que pueden condicionar estas diferencias tan significativas en el comportamiento biológico e incidencia del cáncer.

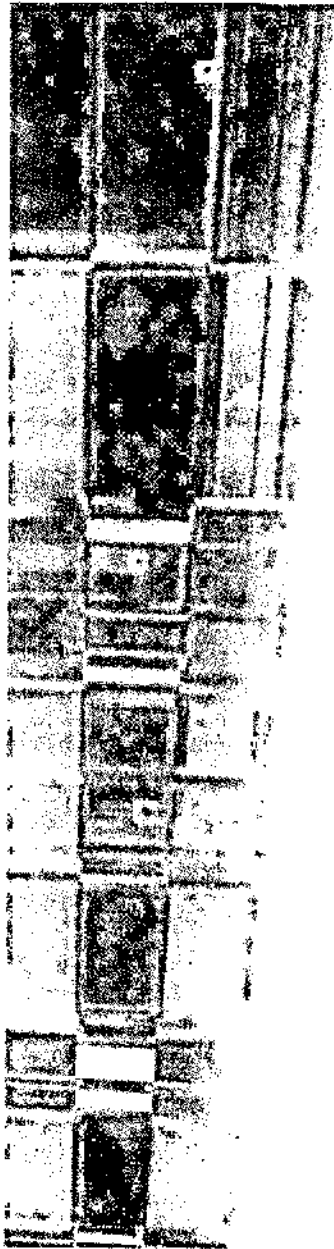
3.6.4. Síntomas asociados al cáncer en niños y adolescentes

Los síntomas y signos tempranos de cáncer en niños pueden ser muy variados dependiendo del tipo de cáncer y en muchas ocasiones es difícil diferenciarlos de los de otras enfermedades comunes en la niñez (Tabla 2). Sin embargo el 85 % de los tumores pediátricos están asociados a síntomas y signos específicos que deben obligar al pediatra a descartar esta posibilidad.

Síntomas y signos de enfermedades comunes que puede ser cáncer

Signo o Síntoma	Enfermedad Común	Cáncer
Cefalea, vómito matutino	Migraña, sinusitis	Tumor Cerebral
Crecimiento ganglionar	Infección	Linfomas, Leucemias
Fiebre	Infección	Linfomas, Ewing
Sudoración nocturna	Tuberculosis	Linfoma Hodgkin
Pérdida de peso	Malnutrición	Linfomas, Wilms
Dolor óseo	Infección, trauma	Osteosarcoma, Ewing
Masa abdominal	Estreñimiento, quiste renal,	Wilms, Neuroblastoma vejiga llena
Fallo medular	Infección	Leucemias
Sangrado	Desórdenes de coagulación o plaquetas	Leucemias
Masa mediastinal	Infección, quiste	Linfomas

(Fineman, Luna, 1999) Tabla No. 2



Dentro de los síntomas más frecuentemente observados podemos mencionar todos aquellos que se relacionan con el fallo medular debidos a falta de producción adecuada de elementos de la sangre por la médula ósea (pancitopenia).

La presencia de anemia (palidez, cansancio, palpitaciones, entre otros), tendencia al sangrado (hemorragias, moretones, puntos rojos en la piel -petequias-), y a la disminución en glóbulos blancos -neutrófilos-, suele asociarse con mayor incidencia de procesos infecciosos y fiebre. Todas las leucemias (30% de todos los cánceres pediátricos) suelen presentarse con todas o parte de estas alteraciones, asociadas al crecimiento de ganglios, bazo y/o hígado. Los tumores sólidos, que constituyen el 70% restante de todos los cánceres, se manifiesta por crecimiento (tumoración, bulto) de alguna parte del cuerpo. Masas en cuello (leucemias, linfomas), distensión del abdomen o evidencia clara de una masa (neuroblastoma, linfomas, tumores renales), tumefacciones en extremidades (rabdomyosarcoma y tumores óseos), dolor o cojera persistente (osteosarcoma, sarcoma Ewing), reflejo blanco en el ojo, estrabismo, falta de visión (retinoblastoma).



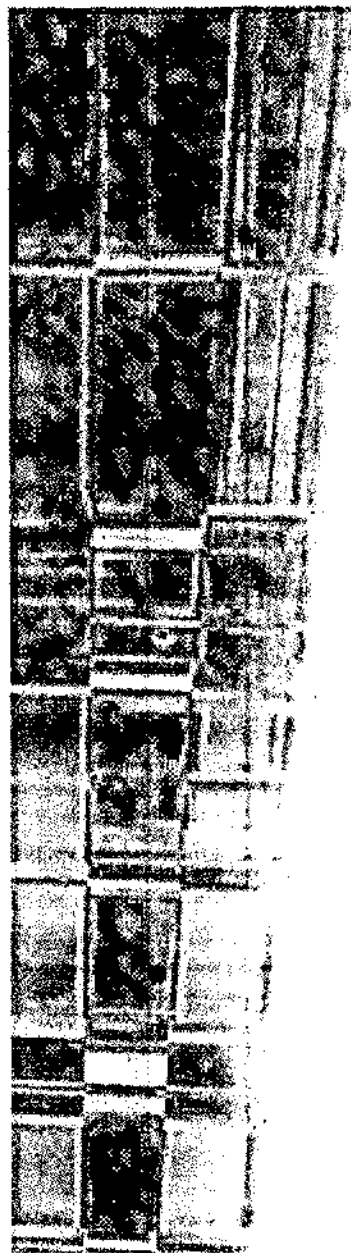
Los tumores del sistema nervioso central, generalmente se manifiestan por la presencia de irritabilidad, náuseas y vómitos de predominio matutino, convulsiones, alteraciones en la marcha o inclusive por pérdida de las etapas del desarrollo psicomotor del niño.

Si usted conoce algún niño que presente un síntoma de estos (Tabla 2), es recomendable que visite un pediatra y que se realice un chequeo general.

Los oncólogos pediatras son las personas indicadas para orquestar y organizar los esfuerzos para mejorar y sobrellevar estas situaciones, creando un ambiente propicio para facilitar el conocimiento y entendimiento de cáncer infantil.

3.6.5. Pasos a seguir al presentar síntomas

Es importante enfatizar que todo niño debe tener un control periódico por un pediatra, y que cualquier desviación en su patrón normal de crecimiento debe ser objeto de seguimiento adecuado a fin de poder establecer en fase temprana el diagnóstico de cáncer, momento en que la probabilidad de curación es mucho mayor. (Valverde, Patricia. 2001).



3.6.6. Lugares donde puede acudir por ayuda

La Unidad Nacional de Oncología Pediátrica de Guatemala es una institución no lucrativa. Es el centro de referencia para toda Guatemala y cuenta con el recurso humano y equipo físico para llevar a cabo su misión. La visión de la Unidad es proveer de tratamiento y alta calidad de vida y curación a todos sus pacientes y familias; basado todo el enfoque en modalidades y terapéuticas en evidencia médica. Las tres bases de su formación fueron; servicio, enseñanza y estudio; abarcando así la más alta calidad de diagnóstico, tratamiento (médico y psicosocial) y seguimiento a largo plazo.

La Fundación Ayúdame A Vivir es una entidad que se encarga de recaudar fondos para el diagnóstico y tratamiento de los niños y adolescentes menores de 18 años, con cáncer. El diagnóstico temprano y el tratamiento adecuado del cáncer provee la única esperanza de vida para los niños y adolescentes.

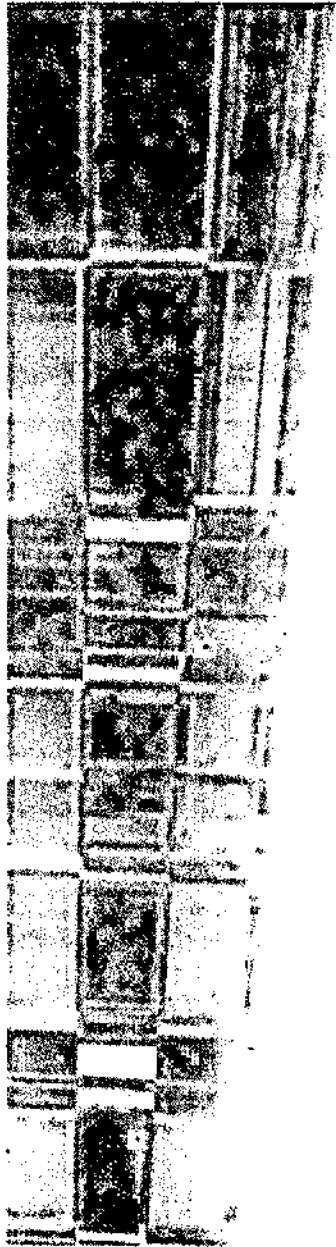
3.6.7. Diferencia entre cáncer de la niñez y adulto

La primera forma importante en que se diferencian uno del otro, es en la alta tasa de curación del cáncer pediátrico, (mayor del 70% en niños y menor del 50% en adultos).

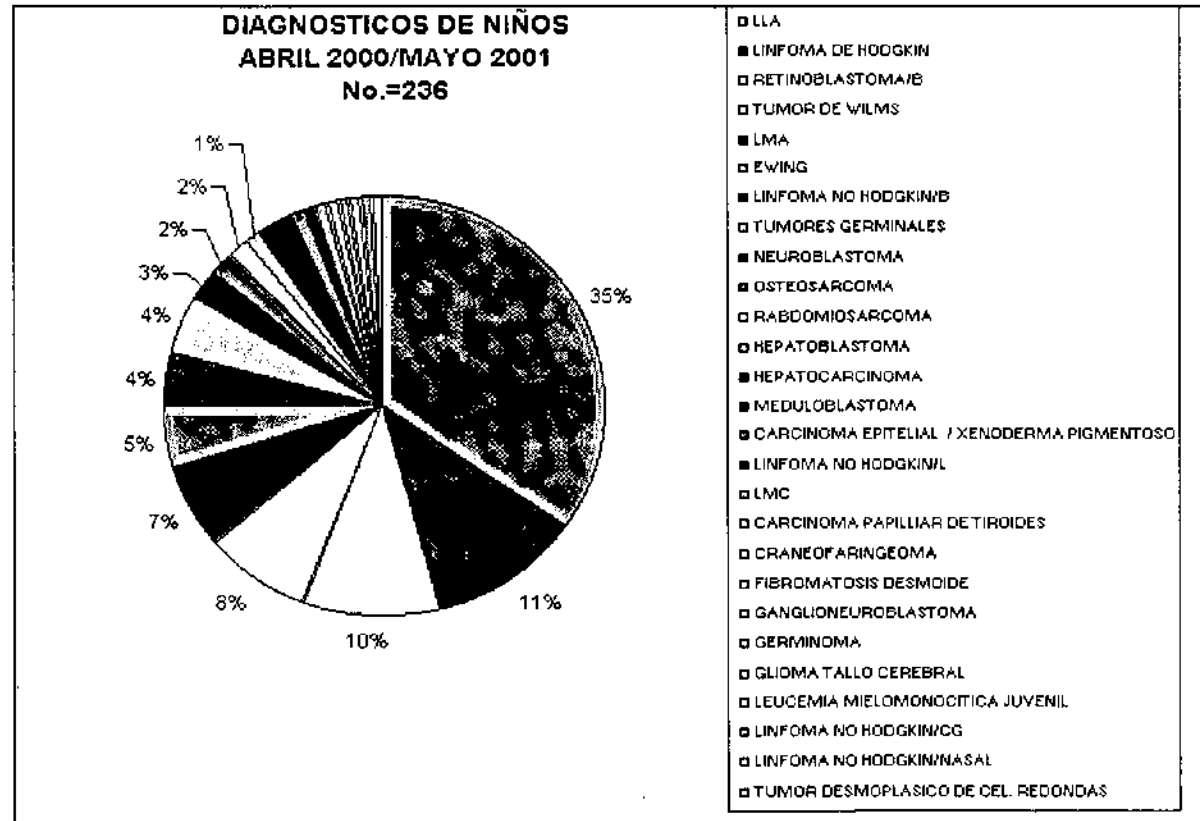
Los niños tienen cánceres que se originan de células muy primitivas, relativamente simples e indiferenciadas, (embrionarias). Estas células tienen mutaciones genéticas (transformaciones) espontáneas, que no son el resultado de interacciones con el medio ambiente, sino que son el resultado de un accidente genético.

En contraste, los adultos padecen de cánceres que se originan en células epiteliales, células altamente diferenciadas que se encuentran en las cavidades del cuerpo o que cubren su superficie. Estos cánceres son, generalmente; inducidos por la interacción con el ambiente, de tal manera que el cáncer del adulto es usualmente adquirido. De aquí mismo se puede inferir otra diferencia significativa, y es el hecho de que **el cáncer en la niñez no es una enfermedad prevenible, a diferencia del cáncer de adultos.**

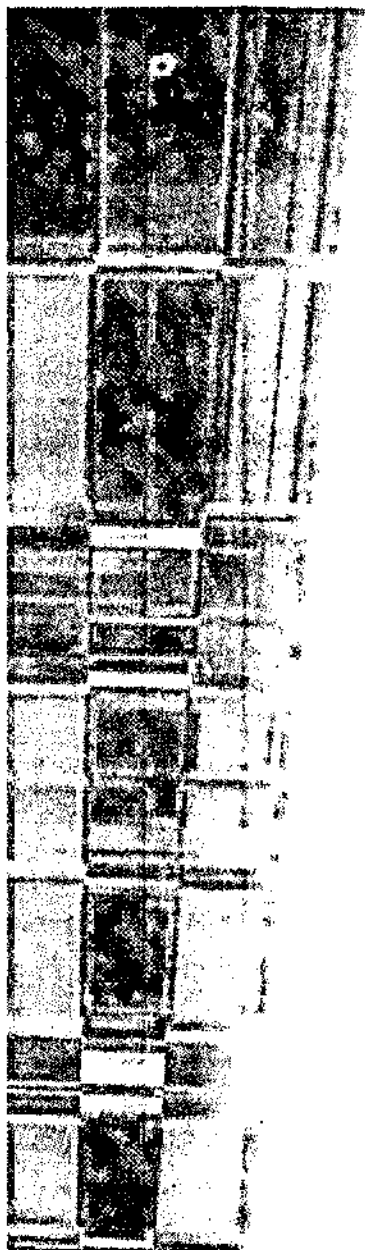
Finalmente, el curso de la enfermedad es diferente; los niños con cáncer son más fuertes que los adultos. Toleran mejor los tratamientos a pesar de ser más agresivos. Los adultos a menudo tienen otros problemas importantes de salud, lo que hace muy difícil tratarlos con la agresividad que es necesaria para obtener la curación. (Valverde, Patricia, 2001)



3.6.8. Estadísticas



(Fineman, Luna, 2001)



3.7. Acerca de los médicos

La Unidad Nacional de Oncología Pediátrica de Guatemala cuenta con un grupo de médicos y enfermeras, altamente capacitados para brindar la mejor atención a todos los niños que necesitan de un tratamiento para el cáncer.

Además de contar con médicos especialistas en cáncer, hematólogos y oncólogos; la UNOP cuenta con un nutricionista que se encarga del balance que deben de tener los alimentos para los niños; así también, se cuenta con una psicóloga que brinda ayuda a los niños en la etapa de su tratamiento y a sus padres.

3.8. Instalaciones

Las instalaciones de la UNOP se encuentran ubicadas en la 9ª. Avenida 8-00 de la zona 11, ala poniente, Hospital Roosevelt Guatemala. Cuenta con un área donde se encuentran las clínicas de la consulta externa, y el Hospital de Día; otra área, donde se quedan internados los niños que lo necesitan, ya sea porque su tratamiento lo requiera o porque su salud se debilite. También se cuenta con un área de aislamiento, aquí se quedan los niños que durante su tratamiento se les bajan mucho sus defensas y necesitan estar aislados hasta que sus defensas suban. Las oficinas de la UNOP también se encuentran en estas mismas instalaciones. Se pretende, más adelante poder trasladarse a unas instalaciones más amplias.



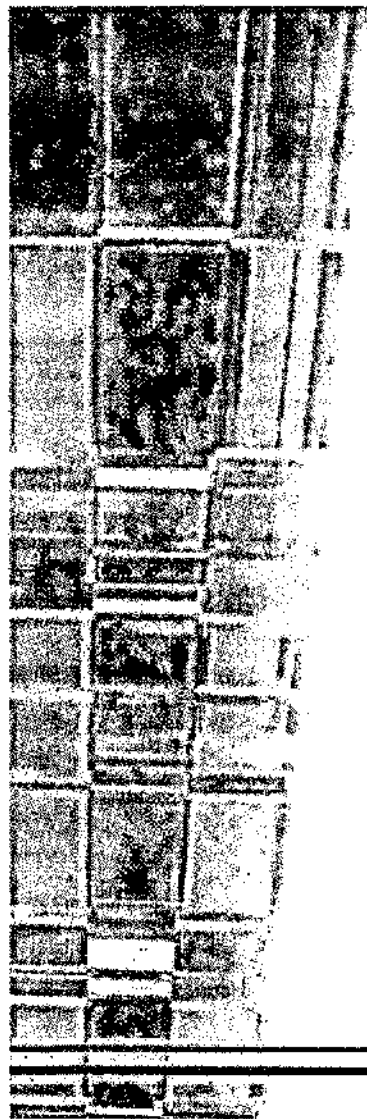
Uno de los objetivos a mediano plazo de la UNOP es implementar una escuela, para que los niños que necesiten estar internados no pierdan sus clases, sino que aquí se puedan poner al tanto y no atrasarse. Actualmente, se encuentra el salón destinado a esto: pero no se cuenta con maestros autorizados.

3.9. Fundación Ayúdame A Vivir

La Fundación Ayúdame A Vivir, con participación del Ministerio de Salud Pública y Asistencia Social, implementó a la Unidad Nacional de Oncología Pediátrica.

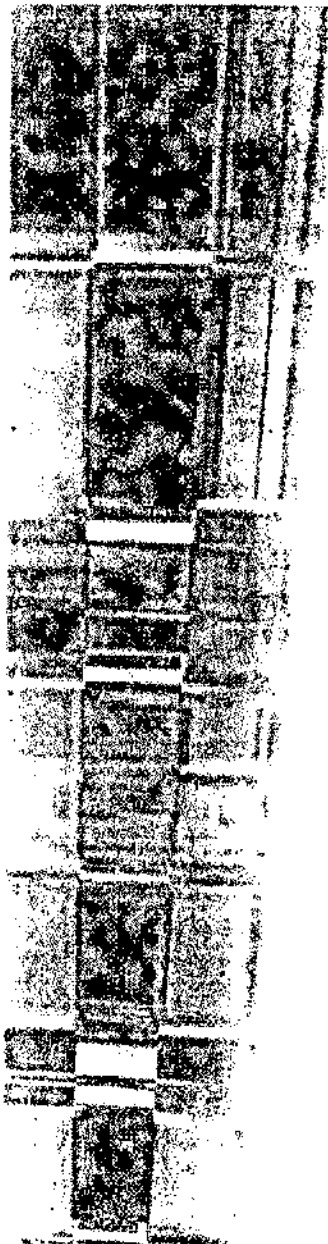
La Fundación ayuda a financiar los tratamientos que se requieren para cada niño, según sus necesidades. Esta recauda los costos económicos, para permitirle a la UNOP ofrecerle a cada niño con cáncer una esperanza real de luchar contra su enfermedad. Esto mediante el tratamiento multidisciplinario y acorde a la más alta tecnología y avances científicos disponibles.

Una de las formas de recaudar fondos es por medio del PROGRAMA DE PADRINOS, que consiste en buscar personas que deseen adoptar a niños de la UNOP, cada niño puede tener varios padrinos, ya que son tratamientos muy costosos.



Capítulo IV

PROPUESTA GRÁFICA JUSTIFICADA



CAPÍTULO IV



Propuesta gráfica justificada

El sitio Web de la UNOP se diseñó de una forma clara y sencilla para que represente a la UNOP como una entidad que se dedica a prestar servicios de diagnóstico, tratamiento y seguimiento de niños con cáncer, pero no solo tratarlos, si no también darles una oportunidad de vida y brindarles apoyo psicológico tanto a los niños como a su familia.

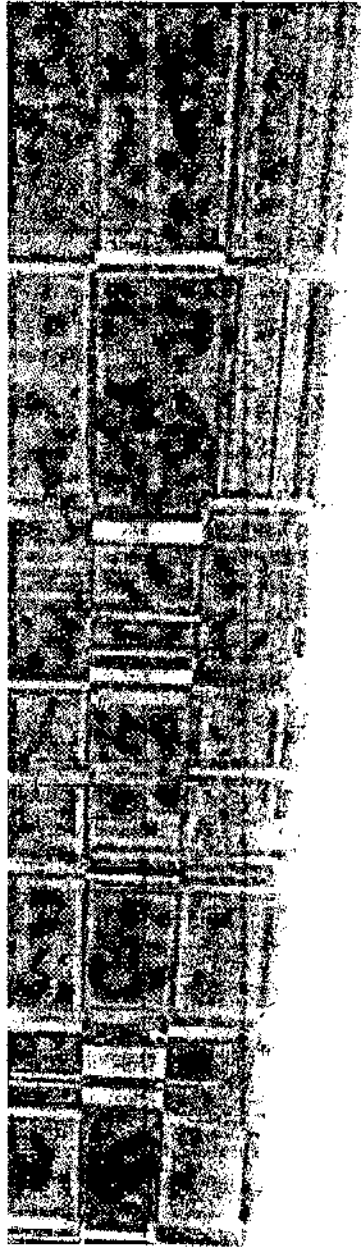
Es importante resaltar la estrecha participación, por parte de la institución, para proporcionar los textos e información especializada en oncología pediátrica, que contiene el sitio Web; así como la información general de dicha entidad. Esta información fue proporcionada en formato digital y únicamente en español. Para la traducción de la información se solicitó el servicio profesional de una traductora jurada, el costo de este servicio fue absorbido dentro de los gastos generales del proyecto de graduación.

Este proyecto consta de varias etapas:

- Planificación.
- Recopilación de información.
- Proceso de bocetaje.
- Diseño del arte final.
- Desarrollo del sitio web (inglés y español).
- Creación de base de datos, para facilitar la actualización de la información.
- Creación de guía e informe para el web master.
- Creación del manual técnico para la base de datos.

Para elaborar la creación de la base de datos y el manual para el manejo de la misma fue realizada con la colaboración de Red de Desarrollo Sostenible para Guatemala (RDS). En retribución de este material se realizó el diseño y desarrollo de dos sitios Web, para el uso de dicha entidad.

Para la realización de la base de datos es necesario tomar en cuenta que información debe de ir en la misma.



Dentro de la base de datos se desglosa la información de:

- Historias
- Médicos

Para poder desglosar cada historia es necesario tomar en cuenta varios aspectos:

Se tiene que tener un campo cerrado, para colocar el diagnóstico que los médicos dan a cada uno de los niños, de quienes aparece su historia. También otro campo cerrado para colocar los datos personales, tales como el nombre, dirección, fecha de nacimiento, entre otros; un campo cerrado, para ingresar la fotografía de cada niño y un campo abierto para desglosar cada historia.

El área de la base de datos que desglosa la información de los médicos tiene que tener un campo cerrado, para colocar el nombre de cada médico, títulos universitarios y maestrías, cargo que ocupa dentro de la UNOP y dos campos abiertos; uno para colocar la hoja de vida de cada médico y el segundo, para colocar las investigaciones y publicaciones que han realizado.

Los sitios que se donaron a la RDS fueron:

- Consejo Nacional para la Atención de las Personas con Discapacidad (CONADI).
- EL ESTOR.



El sitio web de CONADI consta de dieciséis páginas Web, para las cuales fue necesario utilizar editores de imágenes (Photoshop), así como editores de páginas web (FrontPage).

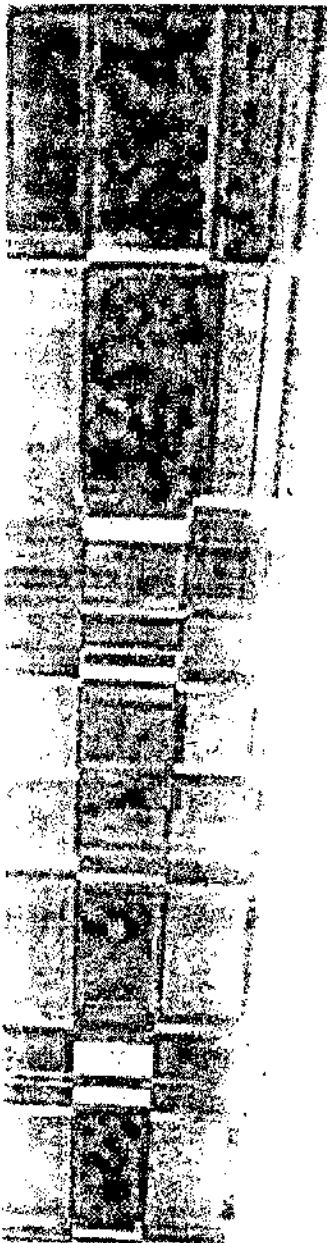
Este sitio web posee una característica muy especial, ya que se trata de un sitio que representa una entidad especializada en personas con discapacidad; por dicha razón se deben de tomar en cuenta algunos aspectos como: debe de ser una página con pocas imágenes, debe de ser sobria y con colores suaves.

El sitio web de El Estor consta de cuarenta y tres páginas web; este sitio se trabajó en inglés y español. La información en ambos idiomas fue proporcionada por RDS.

Este sitio tiene algunas características, ya que se trata de un sitio web de ecoturismo, es muy rico en imágenes, ya que el objetivo principal es dar a conocer el lugar.

4.1. Elementos del lenguaje gráfico

En un sitio para la web, es muy importante manejar el concepto del lenguaje gráfico; que es capaz de atravesar las fronteras del idioma. Este lenguaje nos ubica dentro de un contexto que nos permite transmitir sensaciones, en este caso, estimula a la interacción con el visitante.



Los sitios web se basan en el concepto de la utilización de la interactividad, por esta razón el diseño web debe de ser visualmente muy atractivo y amigable en su navegación.

Para el diseño de sitios se debe de tomar en cuenta que debe poseer secuencia lógica, para que el visitante pueda navegar sin confusión y sin perderse dentro del mismo.

Cada uno de los elementos que posee el sitio web de la UNOP, fue diseñado especialmente para la creación del mismo, tomando en cuenta el grupo objetivo y las necesidades de dicha entidad.

Para la creación de la imagen del sitio Web de la UNOP se tomó en cuenta la tendencia del neoplasticismo; ya que esta tendencia se basa en la simplicidad del manejo de imágenes y de colores.

La revolución cubista tiene en Holanda una incidencia especial, gracias a la unión de un grupo de artistas que realizó la revista De Stijl (El Estilo) publicada entre 1911 y 1926. (Azcárate, José María, 1995, 561-562).

A través del cubismo y de la creación de esta revista nace el neoplasticismo.

El fundador del neoplasticismo y creador de la revista De Stijl y animador Theo Van Doesburg, introduce al grupo arquitectos, pintores y escultores. (Azcárate, José María, 1995, 561-562).



La idea de Doesburg es formentar "la creación de un nuevo contorno según leyes creadoras, derribantes de un principio fijo". (Azcárate, José María, 1995, 561-562).

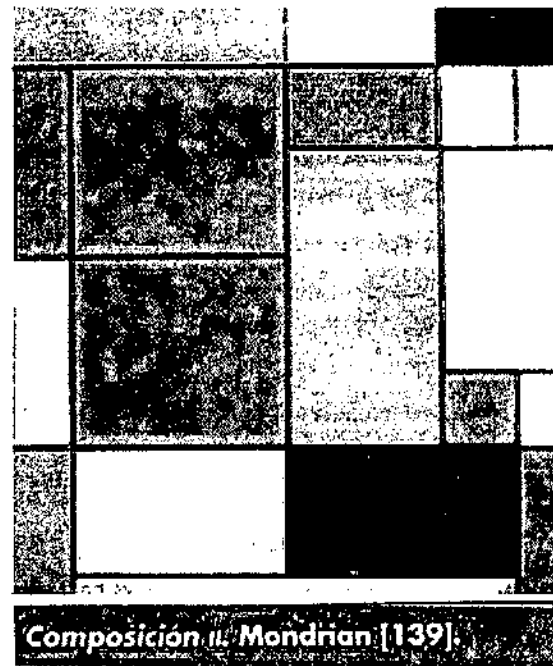
El neoplasticismo, para Mondrian un exponente de los más importantes, estableció algunos puntos interesantes en los cuales se basa el interés por emplear esta tendencia en el diseño y desarrollo del sitio web de la UNOP. Uno de los puntos, es que repite en sus lienzos una y otra vez variantes de sus rectángulos de distintos tamaños, para lo que usa solamente colores planos y primarios. Se basa en el idealismo y en la búsqueda de la libertad a través de las figuras geométricas. (Azcárate, José María, 1995, 561-562).

Buscó un arte puro, basado en alguna ley de equilibrio, lo emotivo y estable hace repetitivamente rectángulos de color amarillo, rojo, blanco, azul y negro. (Azcárate, José María, 1995, 561-562).

El color negro fue descartado en el proyecto de la UNOP, ya que el mensaje que se quiere dar, es de aliento y esperanza de vida, por esta razón se integra en el diseño el color verde (en los botones de navegación).



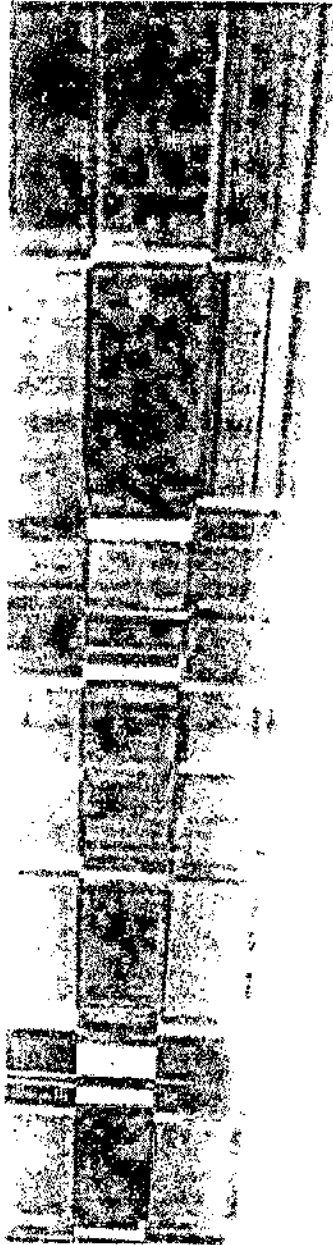
Sin embargo, la composición N. 2 de Mondrian evidencia lo antes mencionado, ya que utiliza cuadros, rectángulos y líneas en formas atractivas, pero sencillas.



Las barras de color amarillo rojo y azul, son elementos que nos ayudan a tener equilibrio en el diseño, vivacidad en el color, y soporte al menú, y por supuesto unificar cada una de las páginas del sitio web, para que el usuario identifique el sitio desde cualquier página que se encuentre.

La tendencia del neoplasticismo, deja claro en su concepto, el equilibrio, el uso de líneas y rectángulos, en repetición. De esta manera se aplica esta tendencia dentro del proyecto de diseño y construcción del sitio web de la UNOP.

Piet Mondrian, quien es el pintor más importante del grupo, repite en sus lienzos una y otra vez variantes de sus rectángulos de distintos tamaños, para lo que usa solamente colores planos y primarios, el blanco y el negro, sus planteamientos son idealistas y no toma conciencia de lo trágico pero sí de las relaciones de ésta, con el hombre social y el históricamente condicionado.



Sencillez, claridad y manejo de espacio son características de un diseño bien adaptado a la entidad que representa.

Una característica muy importante es que dentro de los elementos que primero aprende a dibujar un niño están los cuadros, rectángulos y líneas, que son unos de los elementos utilizados en el diseño del sitio Web de la UNOP.

Si recordamos de qué está hecha una línea, podemos ver que es una sucesión de puntos; y un conjunto de líneas nos pueden llevar a formar un cuadrado, un rectángulo u otras figuras geométricas.

4.2. Justificación de la propuesta gráfica

La información del sitio Web de la UNOP se presenta de una forma clara y ordenada, para su fácil acceso.

Cuenta con información actualizada sobre el tema, muestra la UNOP con todos sus departamentos que cuenta, así como las historias de algunos de los niños que asisten a la UNOP; nos cuentan un poco sobre su experiencia y en algunos casos también intervienen sus padres.



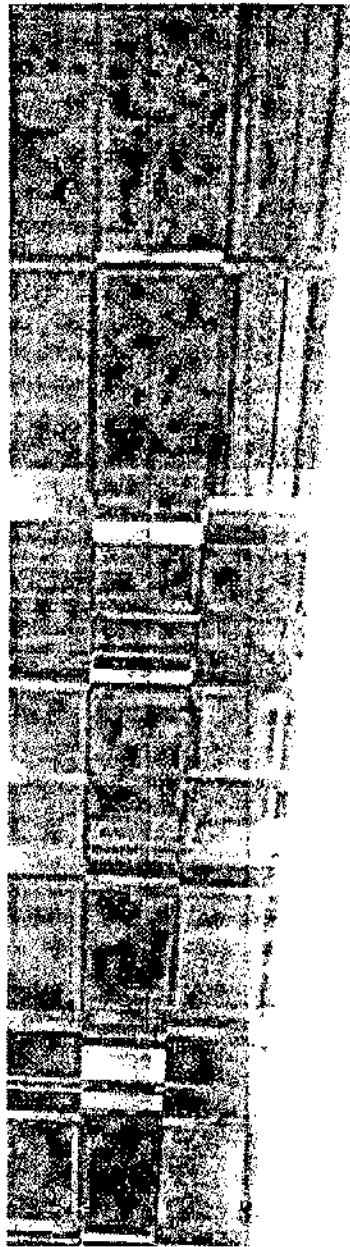
También podremos encontrar información de los médicos que laboran en la UNOP, su desempeño en la misma, así como información personal de cada uno de ellos y publicaciones que han realizado a lo largo de su carrera. Existe un aspecto que se llama novedades; éste muestra las novedades que han realizado los médicos de la UNOP con base en las investigaciones que realizan dentro de la misma.

El diseño del sitio web se basó en el proceso de cuatro etapas, en el cual se debe recopilar toda la información posible sobre el problema, ya recopilada la información se define qué se trabajará, se realizan los bocetos y se escoge un boceto final, para realizar la entrega del material.

El sitio web combina elementos de diseño gráfico como: equilibrio, color, contraste, tipografía, fotografía, gráficos, diagramación, entre otros, así como elementos de diseño Web como utilización de frames, bordes compartidos, animación; entre otros.

A continuación desglosamos la justificación de cada uno de los elementos de diseño utilizados en el diseño del sitio Web de la UNOP.

UNIVERSIDAD DE LA PLATA
BIBLIOTECA
SAN CARLOS DE ESTEREA
1991



4.2.1. Diagramación

El sitio web de la UNOP se diagramó y se desarrolló en FrontPage. Este programa sirve especialmente para el desarrollo de sitios web.

Para la diagramación del sitio web se combinan varios elementos gráficos, como; imágenes, fotografía y textos; que juntos forman una diagramación sencilla pero representativa de la UNOP.



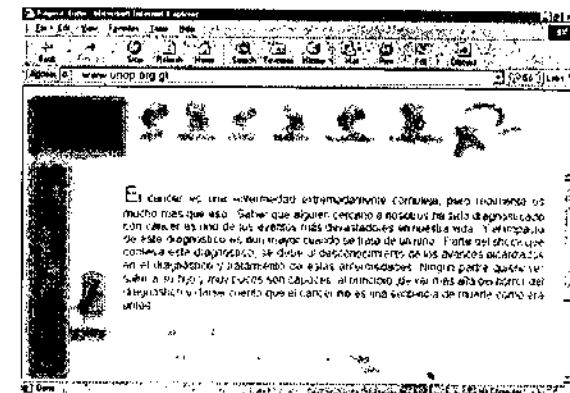
La sencillez es básica en todo el diseño del sitio, ya que es una de las características principales de la tendencia utilizada en este diseño (neoplasticismo).

Dentro de la diagramación, la colocación de las fotografías se utilizó para realizar un balance.

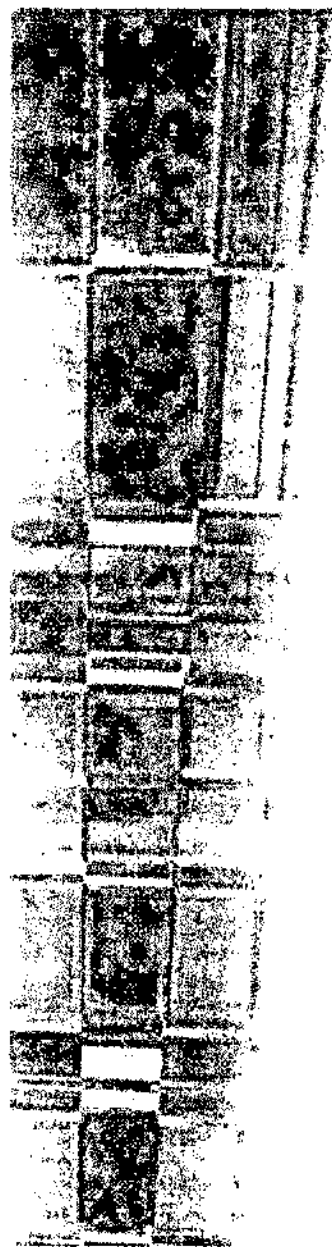
4.2.2. Tipografía



Hoy en día existen ciertas limitantes en la utilización de la tipografía para el diseño y desarrollo de sitios Web. Esto se debe a que no todas las personas que visitan Internet tienen los mismos tipos de letra, y si se utiliza una tipología que no posee el usuario, automáticamente se distorsiona la diagramación. Por esta razón lo más aconsejable es utilizar tipos mas comunes como arial, times new roman, book antigua; entre otras.

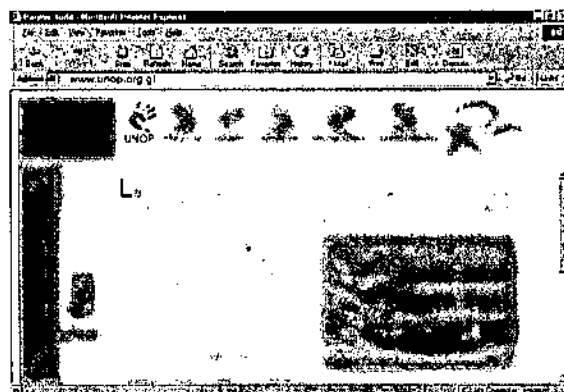


La tipografía que se utiliza, para toda la diagramación es arial, con sus variaciones, bold, cuando se trata de información relevante y subrayada, cuando el texto tiene un hipervínculo.



Se utiliza este tipo, a 12 puntos, por su sencillez y legibilidad, de un color azul, ya que este color se utiliza en el logotipo de la entidad, además se ha demostrado que es el color que mas atrae la atención y le brinda un toque de formalidad, que debe de tener el texto, pues la información que se muestra es seria, formal y hasta cierto punto delicada.

Para darle dinamismo a la tipografía se utilizan capitulares de 24 puntos, en el primer párrafo de cada una de las páginas del sitio web, estas son del color del botón al cual ingresó, como lo muestra la siguiente gráfica.



De esta manera se combina cada una de las capitulares con el botón al que se ingresa.



4.2.3. Fotografía

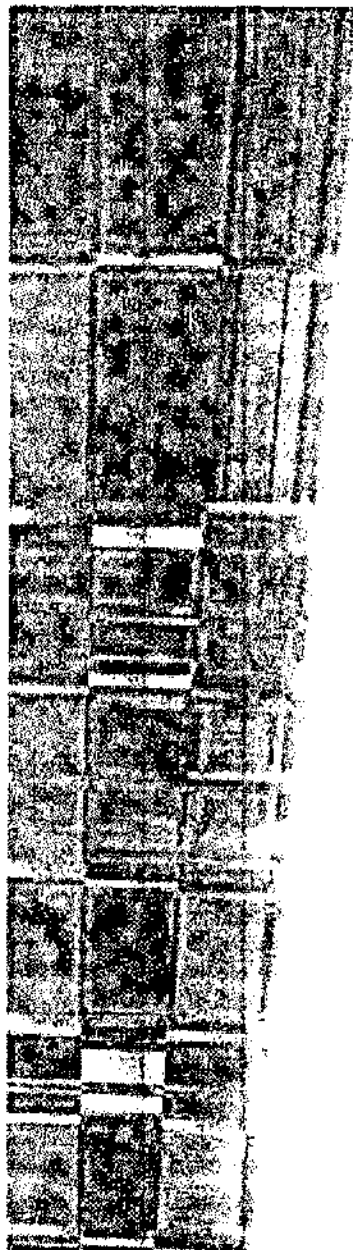
Se utilizaron fotografías tomadas especialmente para realizar el sitio Web, para lo cual se organizó una actividad con los niños. Para tomar dichas fotografías la UNOP proporcionó una cámara digital.

Las fotografías están retocadas en Photoshop, y fueron optimizadas con la extensión JPEG, a una resolución de 150 píxeles, para comprimirlas y así ocupen menos espacio.



Fueron tomadas alrededor de 100 fotografías, de las cuales se seleccionaron las necesarias, aplicándoles un feader al contorno, para darle mayor importancia a los niños, así como para romper la geometría del diseño y hacer más agradable el recorrido por el sitio web.

Para la utilización de dichas fotografías fue necesario realizar trámites, para que los padres de los niños lo autorizaran. Actualmente todas las fotografías utilizadas en el sitio web, tienen su debida autorización.



4.2.4. Imágenes

Básicamente, se utilizaron cuatro imágenes como complemento en el diseño del sitio: los rectángulos del lado izquierdo (*frame* izquierdo), las manos del menú de navegación, el logotipo de la UNOP y las líneas horizontales, que sirven como soporte al menú.

4.2.4.1. Frame izquierdo



Se utiliza un elemento decorativo en el área izquierda del sitio, este elemento se maneja como un *frame*, que funciona como una página extra, la cual se coloca en ese lugar desde la primer página del sitio Web, y se mantiene en el mismo lugar, durante toda la navegación, esto permite navegar más rápido, sin tener que esperar que baje este elemento en cada página que deseamos ver.

Este elemento decorativo, está compuesto de una serie de rectángulos colocados de una forma atractiva para que éste juegue un papel importante en la imagen del sitio web. Estos rectángulos son de color rojo, azul y amarillo. Se utilizan estos colores, ya que son los primarios; estos son los primeros colores que les enseñan a los niños.

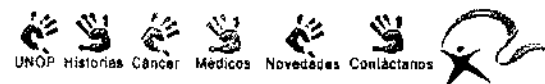


4.2.4.2. Menú de navegación

El menú de navegación se diseñó de tal manera que se mantenga permanentemente en la parte superior de cada una de las páginas del sitio Web. De esta manera el usuario pueda navegar con mayor facilidad.

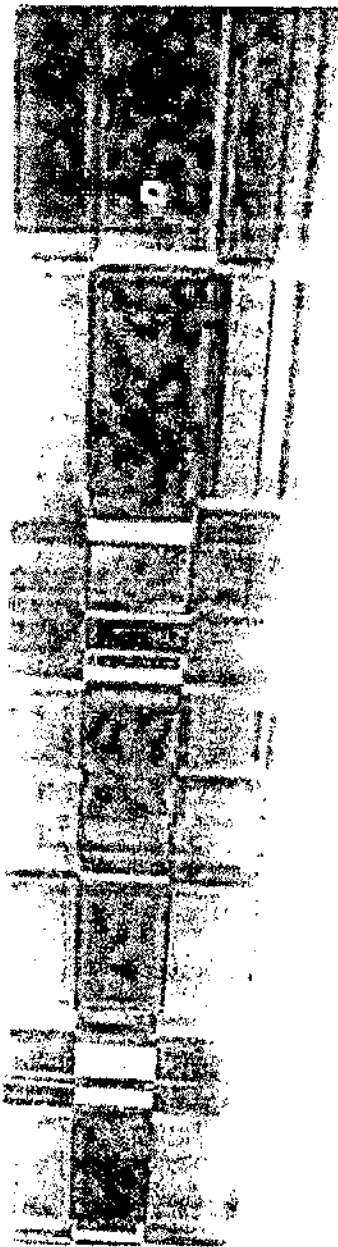
En la etapa de bocetaje se presentan varias opciones al cliente de la posición del menú de navegación, pero se llegó al acuerdo de que de esta manera se integre mejor en el diseño del sitio web. Combinándolo con dos líneas horizontales, que le sirven de apoyo, al menú.

Este esta compuesto de botones que nos



sirven como *link* hacia los índices especializados. Los botones son en forma de manos, ya que lo que se quiere mostrar es la huella que deja cada niño que recibe su tratamiento en la UNOP.

Para tener las huellas de los niños, se realizó una actividad en la cual se organizaron juegos, entretenimientos y dentro de ellos se les pintaron las manos con acuarelas, a los niños, para que las plasmaran en papel.



En el menú se utilizan dos tipos de botones:

- Las manos

Cada mano funciona como *link* hacia un índice especializado, de esta manera podemos ingresar al aspecto que sea de nuestro interés, ya sea información sobre la UNOP, cáncer, historias, médicos, novedades y contáctanos.



- El logotipo

Es necesario que en todo momento que se refuerce la imagen de la UNOP dentro de la mente del usuario. Por esta razón se integró el logotipo dentro del menú de navegación. Este se utilizó como *link* hacia la página de inicio.



Fue conveniente convertir el logotipo en un gif animado. Este nos da dinamismo dentro del sitio Web. El gif fue realizado en Image Ready. Este programa nos permite realizar animaciones pequeñas e insertarlas dentro de un sitio web.



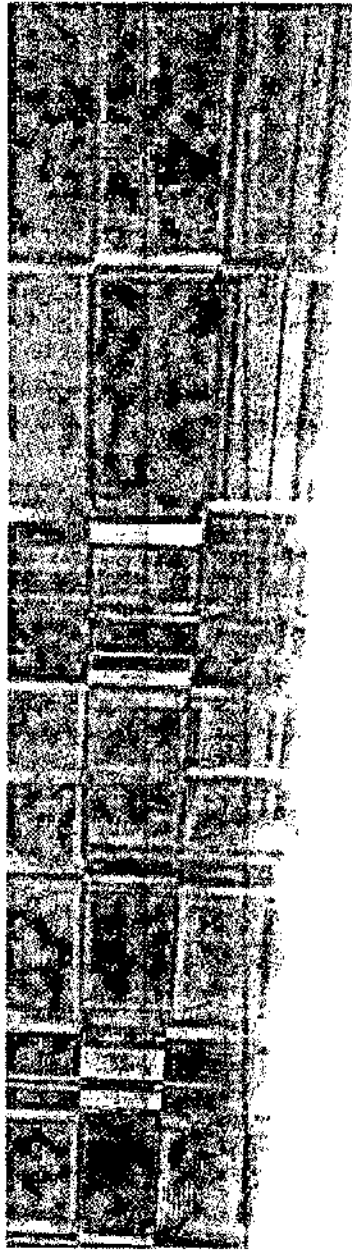
4.2.4.3. Líneas

Se utilizan dos líneas horizontales, estas funcionan como soporte al menú de navegación y ayudan a darle equilibrio al diseño. Estas son de colores: rojo y amarillo; ya que estos son dos de los colores primarios.

4.2.5. Color

Los colores empleados en el proyecto son: los colores primarios, naranja y verde, estos se relacionan con el concepto del neoplasticismo; el naranja y azul, que son los colores del logotipo de la UNOP; los primarios, rojo, azul y amarillo, que identifican a los niños, ya que son los primeros que se enseñan en la escuela y por esta razón, nos muestra que se trata de una entidad para niños, por ello se maneja dentro de todas las páginas colores primarios y planos. La vivacidad hace agradable el recorrido por el sitio de la UNOP.

Los colores primarios son aquellos que no admiten descomposición alguna y que no son formados por ningún otro color. Estos al mezclarse dan origen a todos los colores. Los colores primarios son el rojo amarillo y azul. (magenta, amarillo y cian)



Se utilizan como complemento el verde y naranja, el verde porque denota esperanza, que es algo muy importante para representar el servicio que presta la UNOP. para un niño y su familia es indispensable contar con una esperanza de vida, tener la oportunidad de salir adelante y superar la enfermedad. El naranja es utilizado, porque es uno de los colores del logotipo de la UNOP.

4.2.6. Gifs animados

En el diseño del sitio Web de la UNOP, fue necesario utilizar gifs animados, porque nos ayudan a que el sitio se vea más dinámico y agradable en su navegación.

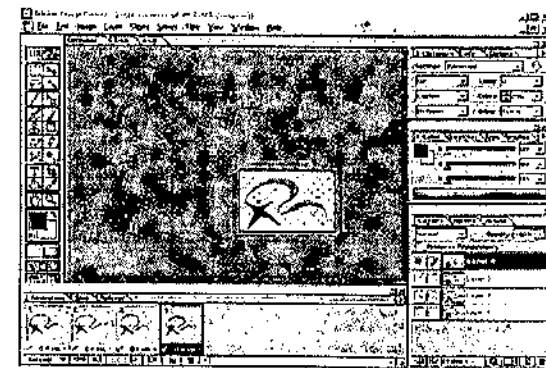
Se realizaron dos animaciones: una en el logotipo de la UNOP, y el otro en el área de contáctanos, que se realizó la animación de un sobre. Estas dos se realizaron en Image Ready, este es un programa que nos permite realizar pequeñas animaciones y luego insertarlas como un gif dentro del diseño del sitio.

- El logotipo

Para la realización de esta animación fue necesario re-dibujar la cinta naranja, ya que a esta, específicamente, se le dio movimiento.

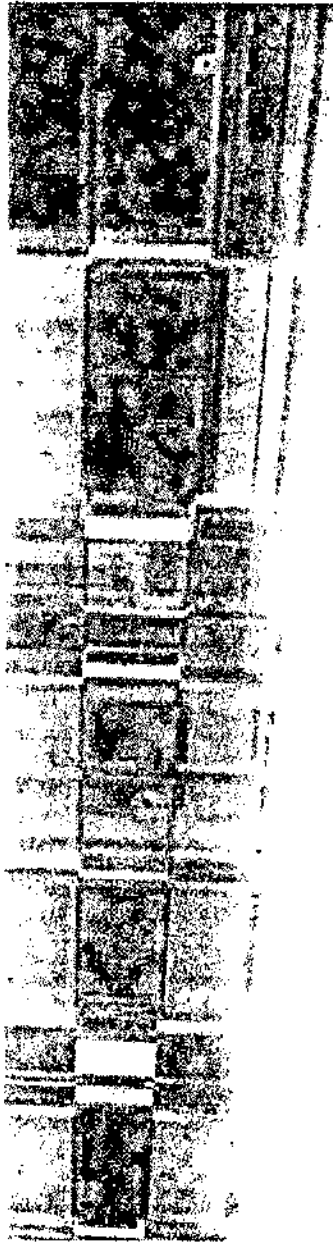


Como primer paso, se importó el logotipo a un archivo del programa, Image Ready, luego se crearon cuatro capas o layers, para colocar en cada una de ellas, el logotipo, se le realizó el movimiento necesario a cada capa, con su tiempo respectivo, dos segundos en cada una; para que al combinarlas se pueda observar la animación.



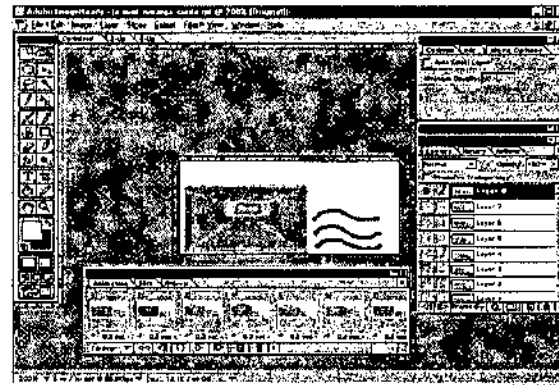
Después de realizar este procedimiento, se procede a optimizar la imagen y salvarla con la extensión gif, para que al insertarla en el sitio Web, esta tenga movimiento.

Dejemos muy claro que la extensión gif, es la única que nos permite guardar imágenes en movimiento.



- El sobre

Para crear esta animación se realizaron siete dibujos, estos muestran las etapas relevantes o más marcadas en la animación. Se exportaron al programa Image Ready, cada uno a un layer o capa. Se les colocó un tiempo de 0.2 segundos. En las opciones de cada capa, se le dio la opción, Tween, que nos permite disimular el corte entre cada una de las imágenes.



Después de realizar este procedimiento, se procede a optimizar la imagen y salvarla con la extensión gif, para que al insertarla en el sitio Web, esta tenga movimiento.

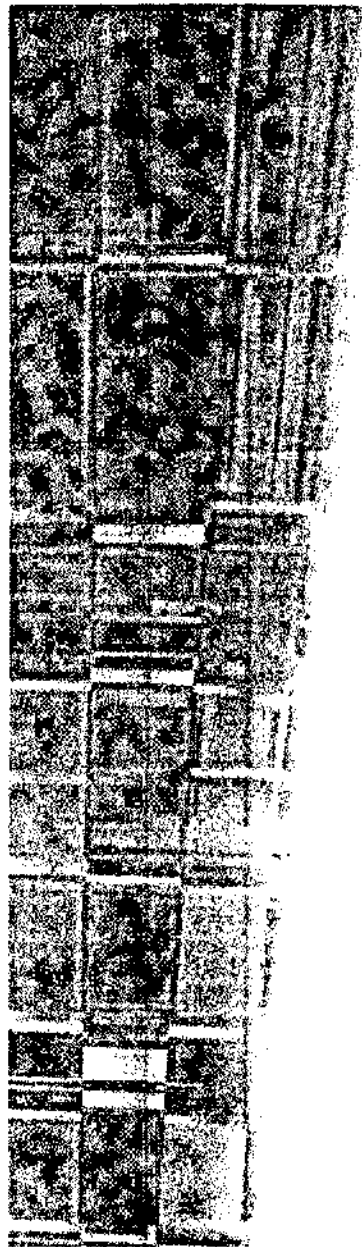


4.3. Mapa del sitio web

El mapa del sitio web de la UNOP está compuesto de una página de inicio, esta tiene como elemento principal el logotipo de la UNOP, para identificar la entidad a la que pertenece; esto nos ayuda a posicionar el logotipo que representa dicha entidad en la mente del consumidor. Otros elementos con los que cuenta la página de inicio son las opciones que le permiten escoger el idioma al que desea ingresar (inglés o español), é esta nos lleva a la página que nos desglosa el índice; en inglés o español, dependiendo el idioma que se escoja en los dos idiomas se encontrará la misma información. Tiene seis opciones a las que puede ingresar:

- UNOP
- Historias
- Cáncer
- Médicos
- Novedades y
- Contáctanos

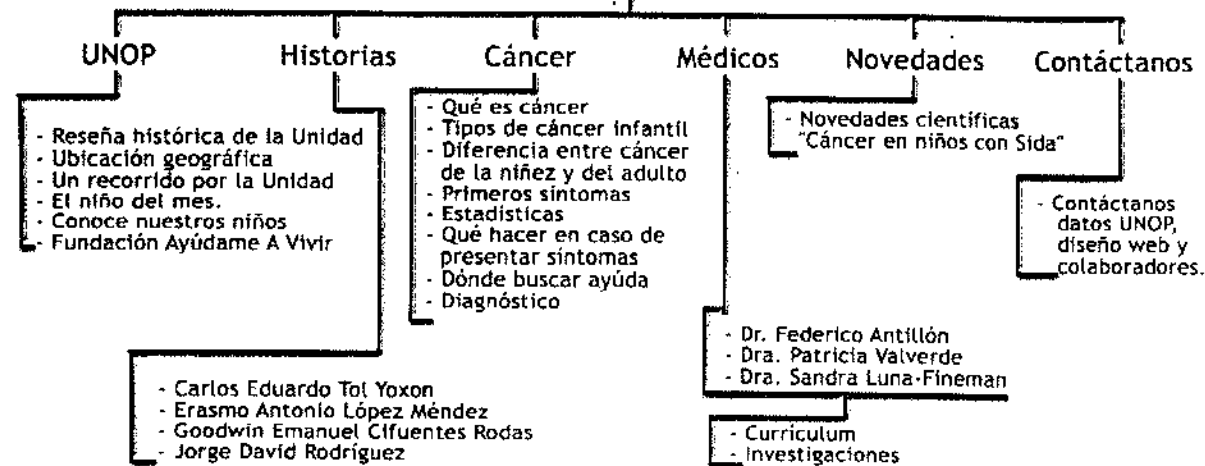
Estas opciones nos desglosan un sub índice que nos permite navegar fácilmente dentro del sitio Web de la UNOP.



Página de inicio

English | Español

Index | Índice





4.4. Bocetos

Al presentar el boceto para un sitio Web, se trabaja siempre la página de inicio y dos páginas más, ya que si se tienen bordes compartidos, siempre serán iguales para todas las páginas del sitio web. Es de esta manera como se maneja actualmente a nivel empresarial, en nuestro país.

Los bordes compartidos son los marcos que irán repetidos en todas nuestras páginas Web, en estos puede encontrarse el menú de navegación y algunos elementos de diseño.

Se elaboraron varias propuestas, tomando en cuenta varios aspectos, como: se trata de una pieza que representa niños, es un hospital, presta un servicio, entre otros aspectos; se presentaron en formato digital e impreso. Fue revisado por el asesor gráfico, y en una reunión programada con las personas encargadas del proyecto en la UNOP y el asesor gráfico, se definió la mejor opción, que fue el boceto número cuatro. Se llegó a la conclusión que se necesitaban algunos cambios que se fueron haciendo conforme las necesidades fueron surgiendo durante el proceso de desarrollo del sitio web.

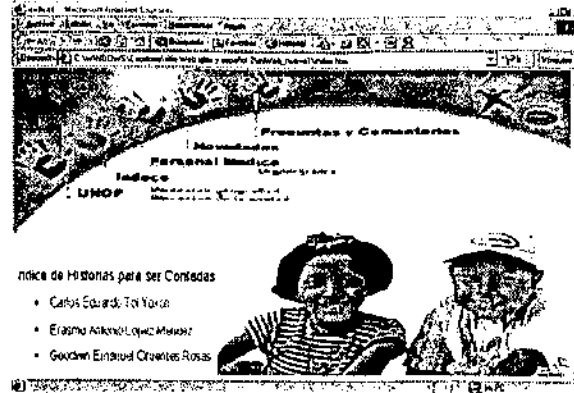
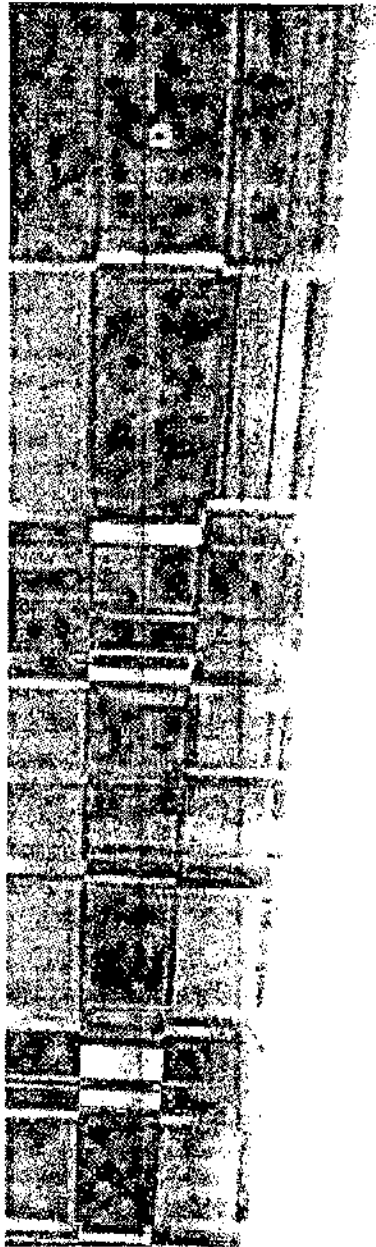
A continuación desglosaremos los bocetos que se presentaron a la UNOP como opciones para la imagen del sitio Web.



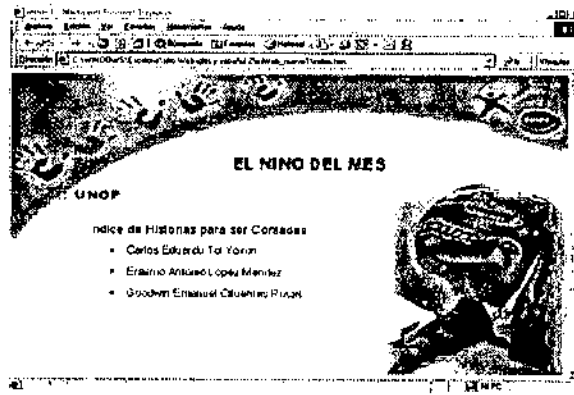
Boceto N.1

Para la realización de esta serie de bocetos se tomaron en cuenta varios aspectos, como el color que tiene el logotipo de la UNOP, que se trata de un sitio Web para un hospital de niños con cáncer. Tomando en cuenta estos aspectos, se diseñó esta propuesta con tipología infantil, en colores azul, naranja y se complementó con morado y rosado, ya que los últimos dos colores tienden a representar algo infantil.





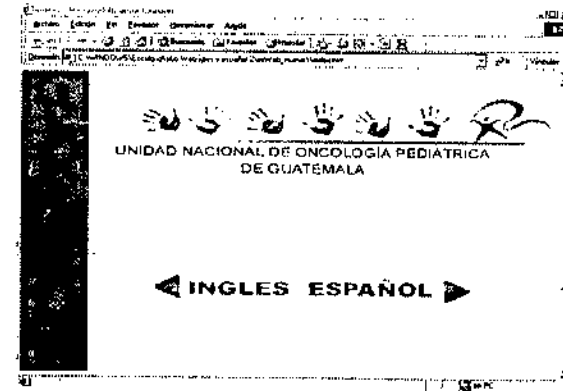
Se utilizaron como elementos complementarios al diseño manos de niños en distintos colores.

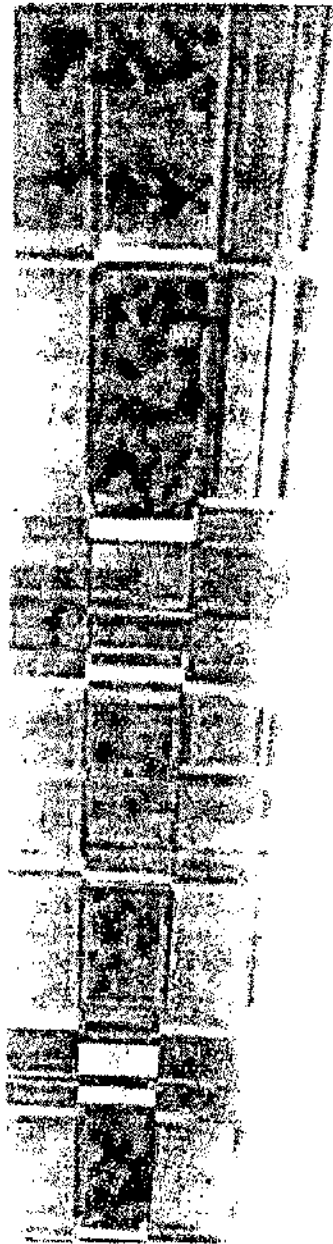


Boceto N.2

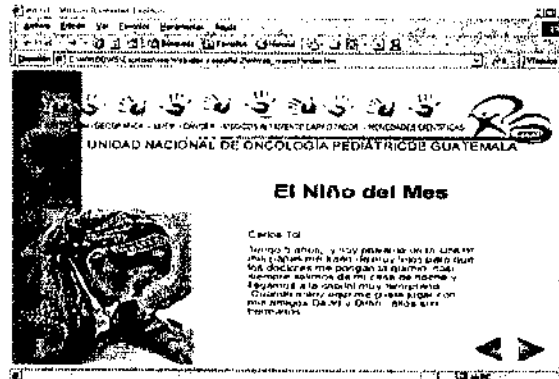


Para realizar estos bocetos se tomaron en cuenta varios aspectos, como el color que tiene el logotipo de la UNOP, que se trata de un sitio web para un hospital para niños con una enfermedad terminal y que necesitan un apoyo para salir adelante. Tomando en cuenta estos aspectos, se diseñó esta propuesta con tipografía seria, utilizando colores azul, naranja y se complementó con el verde que significa esperanza, ya que algo que se tiene bien definido es que se quiere representar, que a pesar de la enfermedad los niños tratan de sonreír y de brindar felicidad a sus familiares y conocidos (una esperanza real de vida).





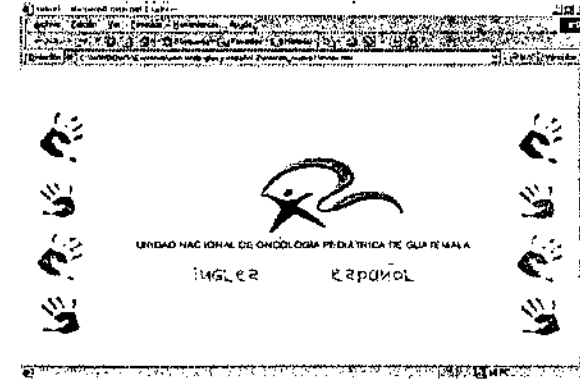
Se utilizaron como elementos complementarios al diseño, manos de niños en distintos colores, para darle vida al diseño.



Boceto N.3

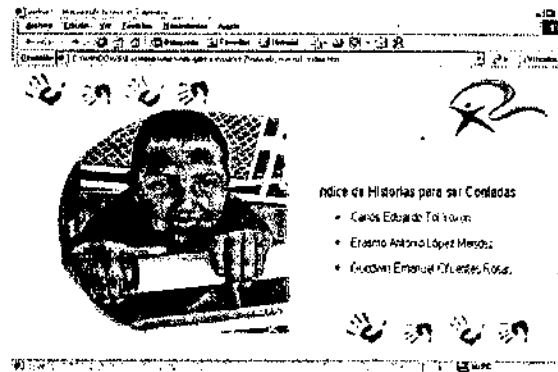
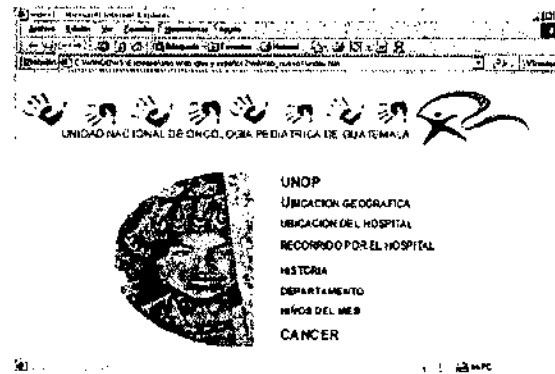


Para realizar de estos bocetos se tomaron en cuenta varios aspectos, como el color que tiene el logotipo de la UNOP, que es fundamental, que se trata de un Sitio Web para un hospital de niños con cáncer, que prestan un servicio a la sociedad guatemalteca. Tomando en cuenta estos aspectos, se diseñó esta propuesta con tipología infantil, en colores azul, naranja y se complementó con verde, ya que este último representa esperanza, esperanza de salir adelante y vivir. Para complementar el diseño se utilizan manos, que representan la huella que deja cada uno de los niños en la UNOP.





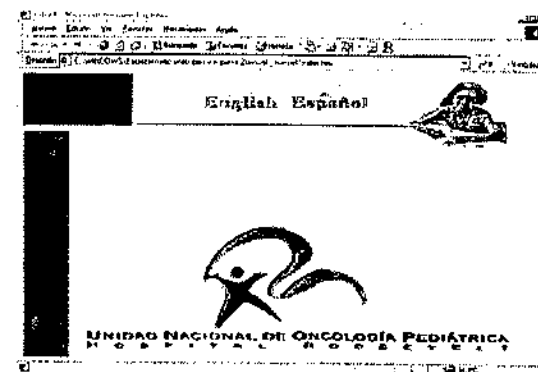
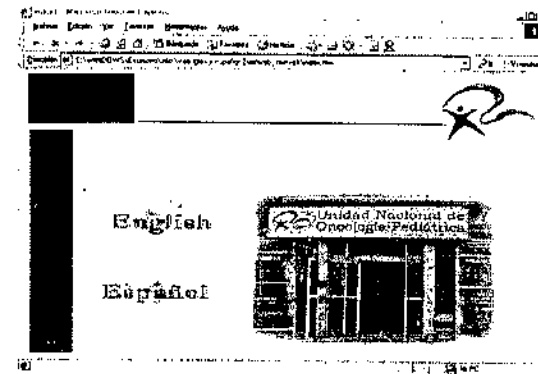
Se utilizan como elementos de diseño, fotografías, manos de colores, tipografías y el logotipo de la UNOP.

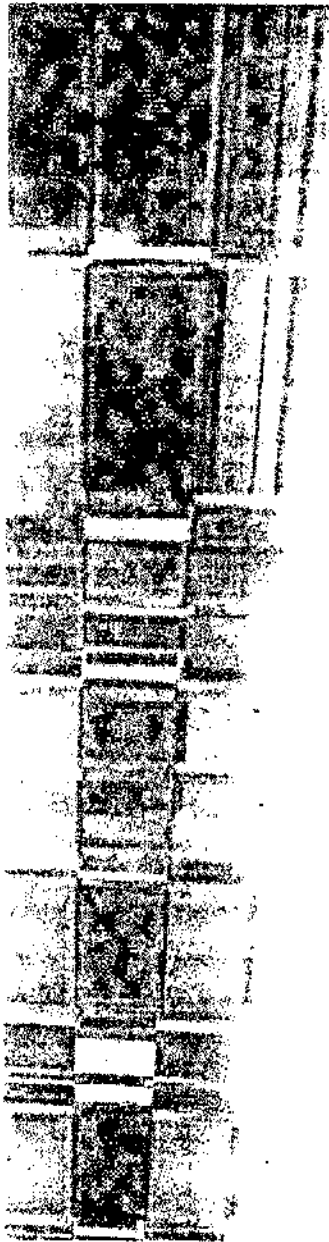


Boceto N.4

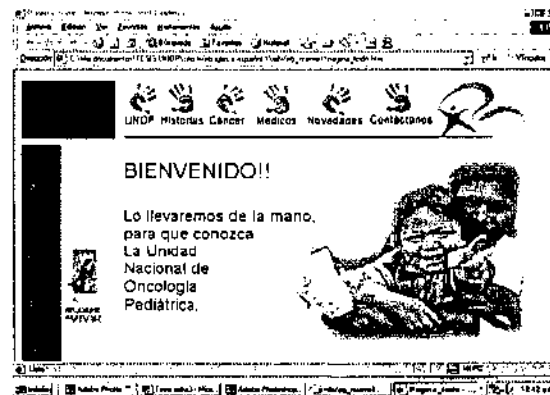


Dentro de este grupo de bocetos se realizaron dos opciones para la página de inicio, y son las siguientes:





Para la realización de estos bocetos se tomaron en cuenta aspectos como: el color que tiene el logotipo de la UNOP, que se trata de un sitio web para un hospital de niños con cáncer, y que se quiere dar una oportunidad de vida y de salir adelante. Tomando en cuenta estos aspectos, se diseñó esta propuesta con tipografía seria, colores azul, naranja y se complementó con rojo, amarillo y verde; ya que el rojo azul y amarillo son los colores primarios; esto representa a los niños y el verde que da una esperanza de vida para los niños y su familia.



Se utilizaron como elementos complementarios al diseño, manos de niños en distintos colores así como fotografías.

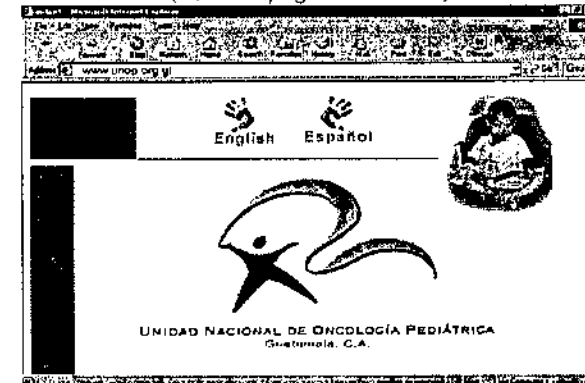
4.5. Boceto final



Después de realizar el proceso de validación del material gráfico, proceso que se describe en el capítulo V de este proyecto, se obtiene el resultado descrito a continuación.

Este diseño comienza como un mapa, parte de un lenguaje de imágenes, pues a través de íconos, fotografía, color, y manejo de espacios, pretende dar a conocer la entidad a la cual se está visitando.

(home o página de inicio)

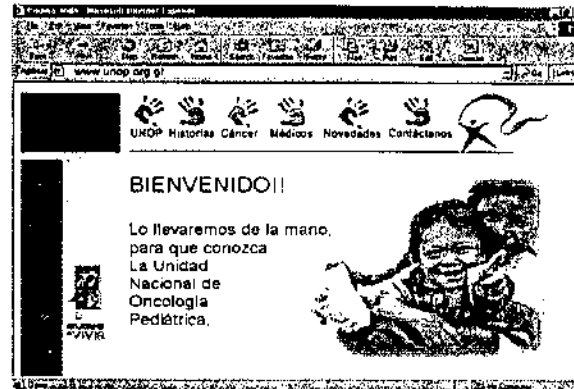


Página de inicio o home

- Inglés
- Español



(página de índice en español)



(página de índice en inglés)



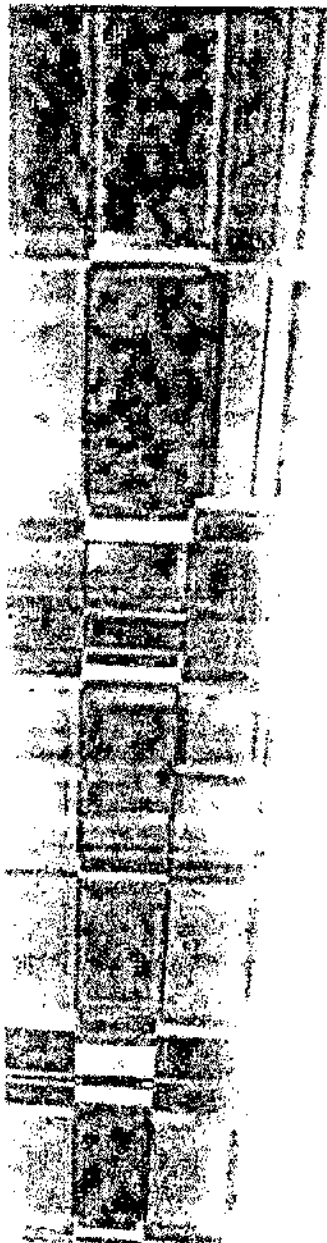
Página de índice

- UNOP
- HISTORIAS
- CÁNCER
- DOCTORES
- NOVEDADES
- CONTÁCTANOS

Para dar dinamismo a la página se creó un gif animado, (logotipo) que es el link hacia la página de inicio o home, se balanceó el peso de las barras, con la, que se ha logrado simetría en el diseño.

Se diseñó tomando en cuenta que todas las páginas tengan unidad, para que el diseño sea agradable; se reservó el área superior, al centro, para colocar el índice general (UNOP, historias, cáncer, médicos, novedades y contáctanos). Al dar clic en cada botón, desglosa un subíndice, con una pequeña introducción. Este nos permite ingresar a cada página interna dentro del sitio y así navegar fácilmente.

Algo muy importante es que cada manita es el link hacia el subíndice de cada sección. Cada subíndice se inicia con pequeña introducción del tema y con una capitular que es del mismo color de la manita a la que se entró. Eso quiere decir que si usted presiona una manita de color azul, la capitular del subíndice será de color azul.



Se utilizó capitular para dar un poco de dinamismo en el sitio, ya que en las páginas web no se pueden utilizar tipografías extrañas. Debido a esto se utiliza una tipología arial en todo el sitio, combinadas con capitulares y color azul, en los textos.

A continuación encuentra la página del botón de la UNOP.

(índice de UNOP)



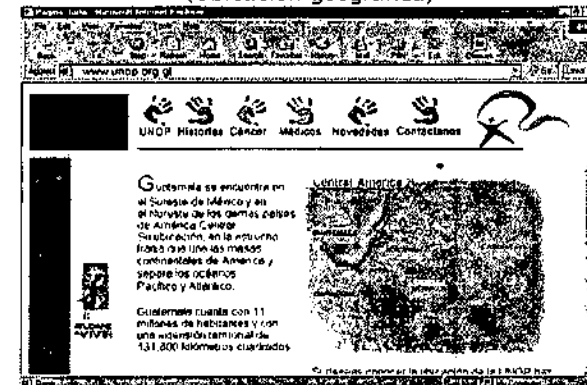
El índice de UNOP desglosa el siguiente subíndice:

- Reseña histórica
- Ubicación geográfica de Guatemala
- Un recorrido por la Unidad
- El niño del mes
- Conoce nuestros niños
- Fundación Ayúdame A Vivir

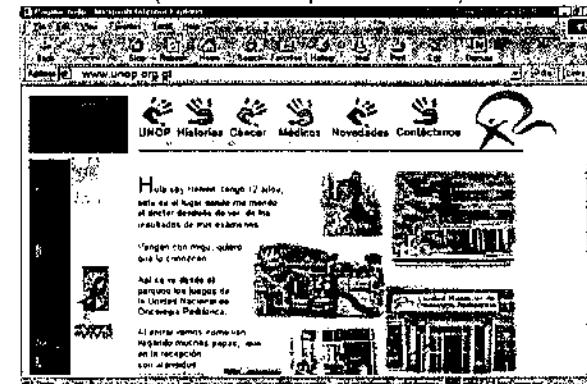


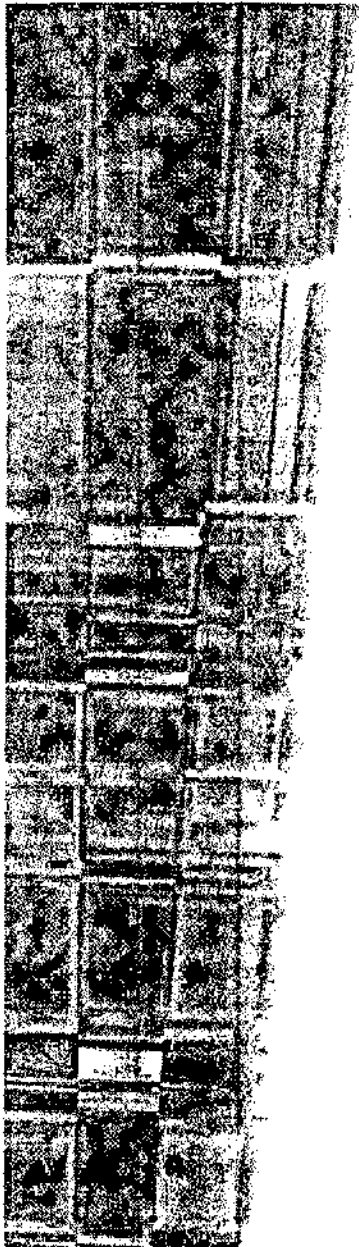
A continuación encuentra unas de las páginas con mayor relevancia en el índice de la UNOP:

(Ubicación geográfica)



(Un recorrido por la Unidad)





(Conoce nuestros niños)

UNOP Historias Cáncer Médicos Novedades Contactanos

Hoy me llamo Martín, tengo diez años, muchos amigos aquí, amigos que juegan conmigo, me ayudan en el colegio, pintamos, dibujamos y jugamos mucho. También nos subimos a los resbaladeros y jugamos en los castillos de los parques. Tenemos más grandes que yo, mi mamá se llama Teresa y la quiero mucho.

Mi nombre es Martín, voy de Patán hasta que me pongan en incubadora, a veces me tengo que quedar un día en el hospital para que no me ponga nada en mi casa. Mi casa queda muy lejos de aquí para venir temprano tenemos que salir desde la noche.

(Fundación Ayúdame A Vivir)

UNOP Historias Cáncer Médicos Novedades Contactanos

Fundación Ayúdame a Vivir:
La fundación con participación del Ministerio de Salud Pública y Asistencia Social y la Dirección de Salud, implementó a la Unidad Nacional de Oncología Pediátrica la cual se encuentra situada en el campus del Hospital Roosevelt.

La Fundación ayuda a financiar los tratamientos que se requieren para cada niño, según sus necesidades. Esta recauda parte de los costos económicos, para permitir a la UNOP ofrecer a cada niño con cáncer una oportunidad real de luchar contra su enfermedad. Esto mediante el tratamiento multidisciplinario y acorde a la más alta tecnología y



El índice de historias desglosa el siguiente sub-índice:

UNOP Historias Cáncer Médicos Novedades Contactanos

Historias Para Ser Contadas:
A las historias se les agregan algunas historias de niños que están en su momento en el Hospital Roosevelt, en la Unidad Nacional de Oncología y en el campus de Roosevelt.

Carlos Eduardo Tol Yoxon
Eduardo Ayúdame a Vivir
Gustavo Emmanuel Calderón Rojas
Jorge Daniel Rodríguez

(índice de historias)

(Carlos Eduardo Tol Yoxon)

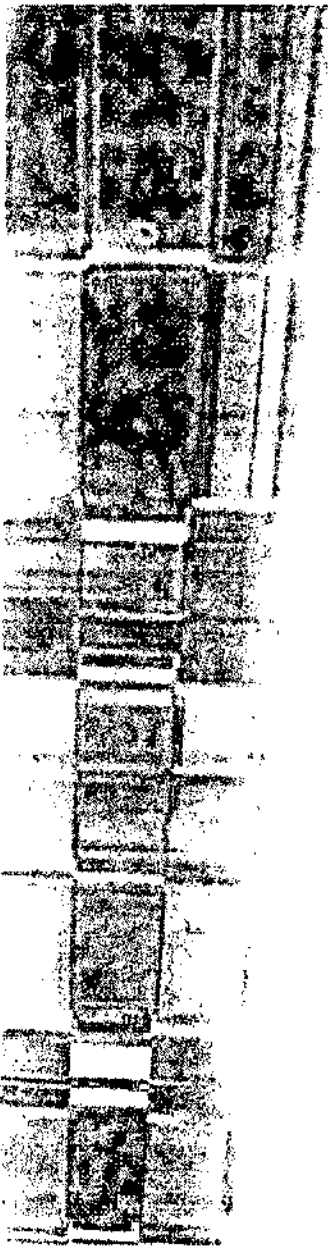
UNOP Historias Cáncer Médicos Novedades Contactanos

Carlos Eduardo Tol Yoxon
7 años de edad
Parque La Estación, Barrio Chorrera, Panamá
Enriquez Gómez, Linares de Plata
Tercera de Educación Primaria

Tengo 7 años, me quedé en el hospital, me gustan los enfermeros, me gustan los médicos, me gustan mis compañeros, me gustan mis amigos y mis papás.

Me da miedo venir al hospital, porque me duelen, me duelen mucho, pero me pongo mejor. Me van a enfermar y me voy a mi casa y voy a la escuela. Soy de Panamá.

Cuando me voy a mi casa me siento feliz, porque mis hermanos me ayudan, pero voy a ir a ver los médicos, los enfermeros, voy a ir a la escuela, voy a ir a la casa de mis papás.



El índice de cáncer desglosa el siguiente sub-índice:

- Qué es cáncer
- Tipos de cáncer infantil
- Diferencia entre cáncer de la niñez y del adulto
- Lo que nos ha enseñado el Cáncer de la niñez
- Primeros síntomas
- Estadísticas
- Qué hacer al presentar síntomas
- Donde buscar ayuda
- Diagnóstico

(Tipos de cáncer infantil)

UNOP Historias Cáncer Médicos Novedades Contactenos

Tipos de Cáncer Infantil más comunes en Guatemala:

En países industrializados el tipo más común de cáncer en niños es la Leucemia linfoblástica aguda (LLA), seguida por tumores del sistema nervioso central (gliomas, neuroblastoma, tumores renales (Wilms), sarcomas de partes blandas (rabdomiosarcoma), tumores óseos (osteosarcoma, Ewing) y retinoblastoma.

La sintomatología de los cánceres infantiles se describe en la de los países industrializados (IICA). Se describen las causas de estas enfermedades. Estas son descritas en establecidas a medida que se avanza en el estudio de nuestras poblaciones y se investigan los posibles factores de riesgo (genéticos, ambientales, físicos o biológicos) que pueden conducir a estas enfermedades. Ten en cuenta que en el diagnóstico temprano y la incidencia del cáncer.

(Índice de cáncer)

UNOP Historias Cáncer Médicos Novedades Contactenos

El cáncer es una enfermedad extremadamente compleja, pero realmente es más fácil de entender. Saber que alguien cercano a nosotros ha sido diagnosticado con cáncer es uno de los eventos más devastadores de nuestra vida. Y el tiempo de la vida que nos queda es aún mayor cuando se trata de un niño. Por eso, es vital que cuando en esta situación, se debe de discutir con el médico las opciones de tratamiento en el diagnóstico y el tratamiento de estos, enfermedades. Algunos padres que se enfrentan a su hijo y sus padres son capaces, al principio, de ver más allá del hecho del diagnóstico y darse cuenta que el cáncer no es una sentencia de muerte como se veía.

- ¿Qué es el cáncer?
- Tipos de cáncer infantil
- Diferencia entre el cáncer de la niñez y del adulto
- Lo que nos ha enseñado el cáncer de la niñez

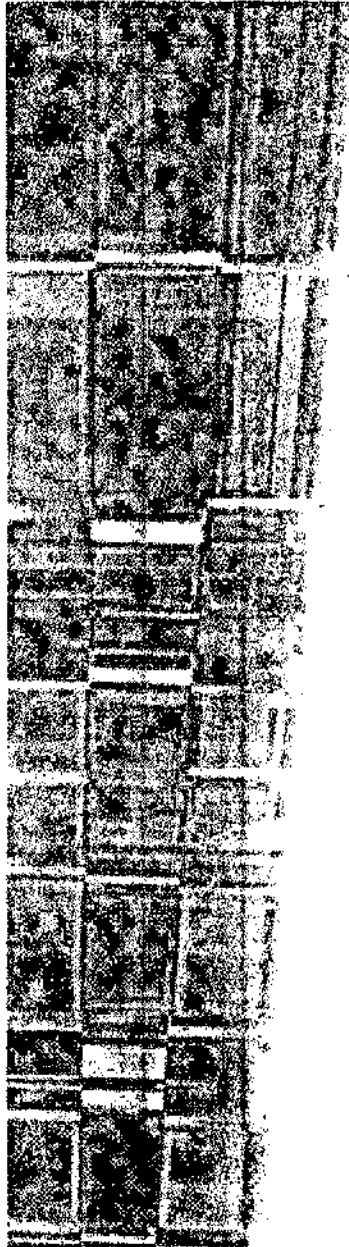
(Qué hacer al presentar síntomas)

UNOP Historias Cáncer Médicos Novedades Contactenos

Síntomas y Signos de Enfermedad Común que pueden ser Cáncer

Signo o síntoma	Enfermedad Común	Cáncer
Fatiga, vómito, náuseas	Alergia, infecciones	Linfoma, Carcinoma
Linfadenopatía	Infección	Linfoma, Mieloma o leucemia
Fiebre	Infección	Linfoma, Mieloma o leucemia
Sudoración nocturna	Tuberculosis	Linfoma, Mieloma
Marcos de peso	Malnutrición, insuficiencia renal, falta de apetito	Linfoma o leucemia o mieloma
Tumor nuevo	Neuroma, quiste	Linfoma o leucemia

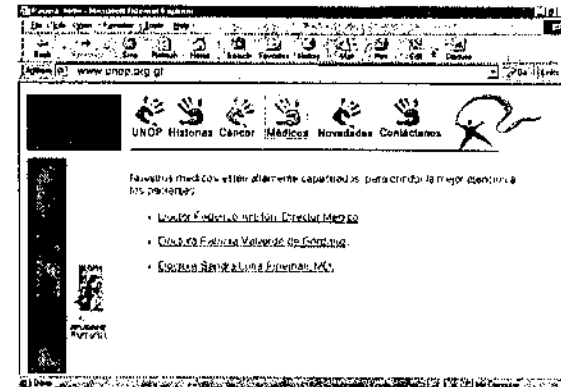
PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE GUATEMALA



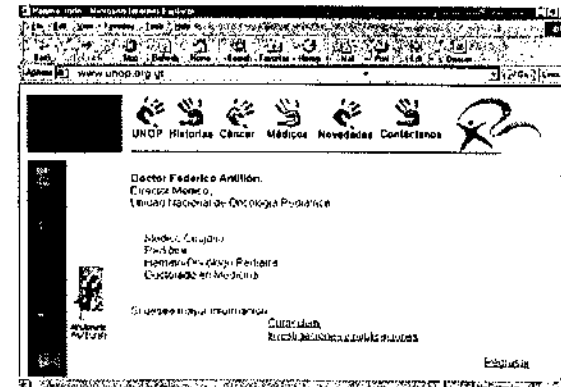
(Primeros síntomas)



(Índice de médicos)

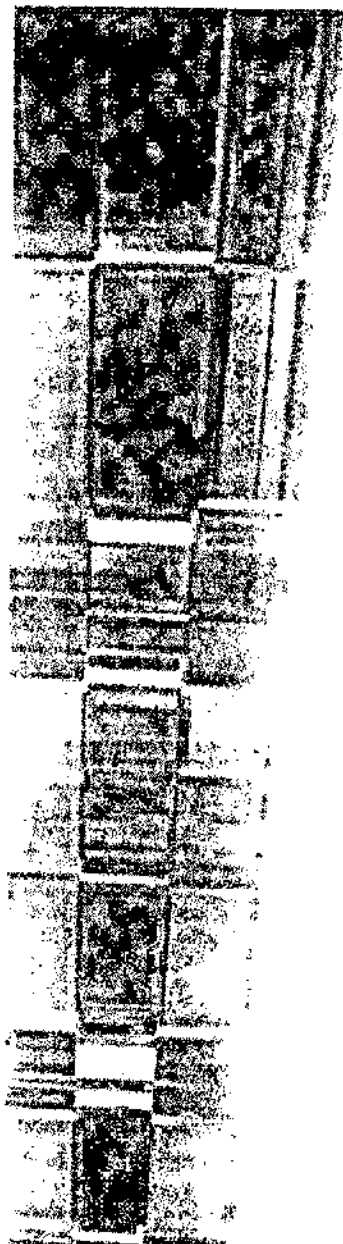


(Doctor Federico Antillón)

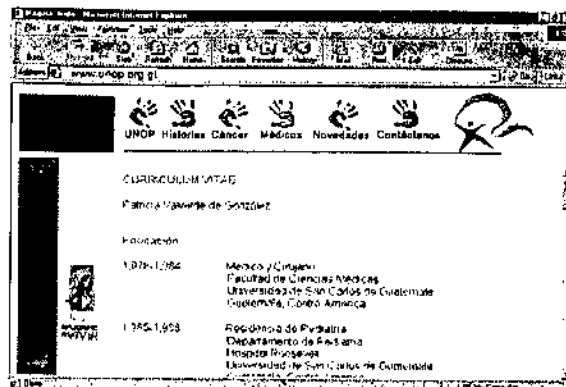


A continuación encontrará el índice de médicos que se desglosa de la siguiente manera:

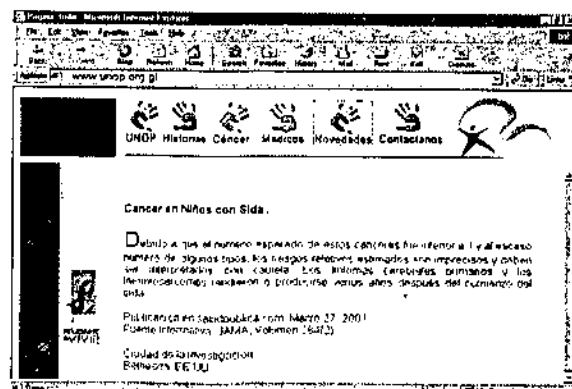
- Doctor Federico Antillón, Director médico
- Doctora Patricia Valverde de González
- Doctora Sandra Luna-Fineman, MD



(Curriculum de Dra. Patricia Valverde)



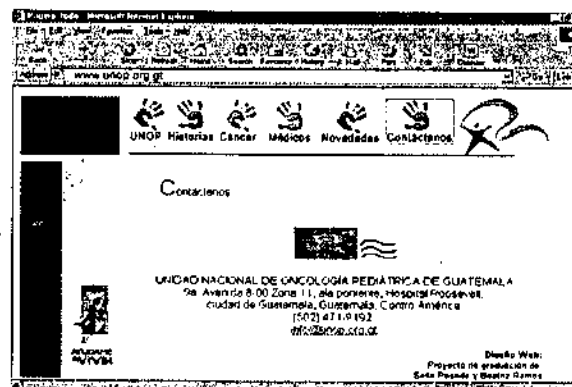
Índice de novedades: cáncer en niños con SIDA.

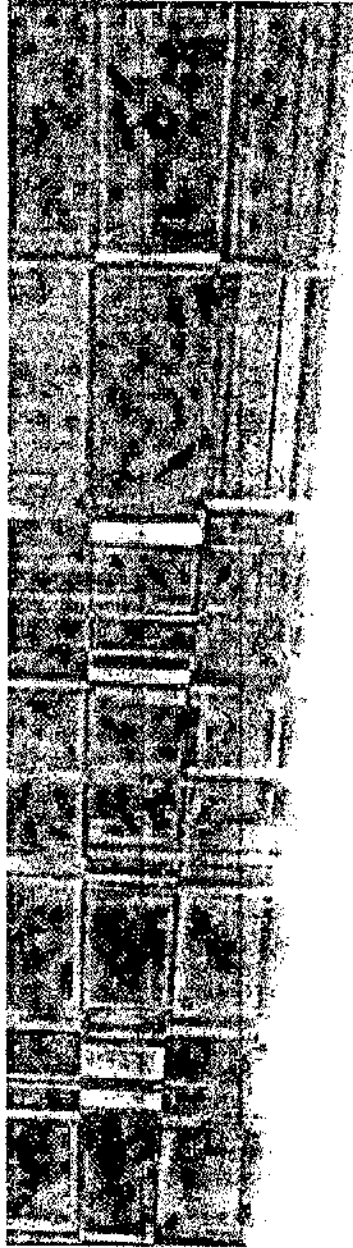


En este aspecto se publicaran todas las novedades que se tengan en la UNOP, con respecto a los avances en la medicina en niños con algún tipo de cáncer.

Contáctanos

En la página contáctanos se desglosa la información general de la UNOP, así como de las personas que intervinieron en el diseño y desarrollo de todo el proyecto del sitio web de dicha entidad.





4.6. Guía e informe para el web master de la UNOP:

Para la actualización y administración de un sitio web, es necesario saber de qué forma está elaborado el sitio; qué programas se utilizaron para el diseño, edición de imágenes y desarrollo del mismo.

Tomando en cuenta la cantidad de datos que se tienen que administrar dentro del sitio, se ha tratado de simplificar dicha labor, creando un informe que le permita al web master hacer su trabajo más práctico, indicándole la ubicación de cada archivo y cada carpeta.

El sitio web de la UNOP está compuesto por dos áreas: inglés y español; cada área posee su propia carpeta de imágenes y su propia carpeta de páginas web del sitio.

En la guía se dan algunos consejos, entre estos: utilizar en la manipulación de imágenes, programas especializados en la materia, para que este mantenga la unidad siempre.

A continuación se desglosa cada una de las páginas que posee la guía e informe.

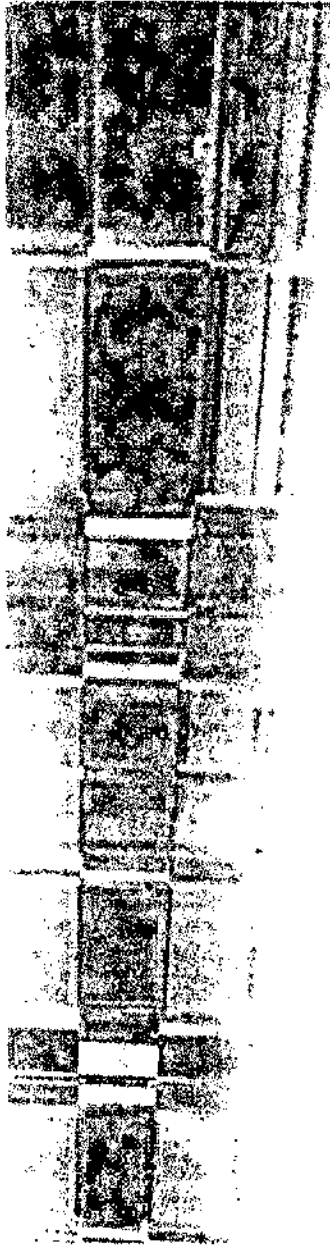


Introducción

La Unidad Nacional de Oncología Pediátrica de Guatemala abrió sus puertas el 3 de abril del 2000, contando con apoyo financiero, administrativo y científico, fundamentalmente de tres instituciones. El Ministerio de Salud Pública, la Fundación Ayúdame a Vivir y St. Jude Children's Research Hospital.

Uno de los requerimientos de proyección, es que unidad nacional de oncología pediátrica de Guatemala tenga una presencia a escala mundial a través de un sitio web.

El sitio web le permitirá a la unidad la proyección internacional, para intercambio de información científica, lograr un alcance más amplio para la Fundación Ayúdame a Vivir, pero sobre todo, lograr que conozcan la labor humana que hay detrás de paciente con cáncer de la UNOP.



JUSTIFICACIÓN

Debido a que la UNOP es una institución que funciona mediante donativos y esfuerzo de muchos voluntarios, el sitio web no será una excepción; actualmente, se está manejando como un proyecto de graduación de estudiantes de la Universidad de San Carlos Guatemala, previo a optar al título de técnico en diseño gráfico, contando con el respaldo técnico de Red de Desarrollo Sostenible en Guatemala.

Este proyecto nos ha permitido conocer la realidad de los niños víctimas de esta cruel enfermedad, sin embargo son capaces de regalar una sonrisa, eso es lo que se pretende transmitir la imagen del sitio Web.

El grupo objetivo del sitio está conformado por personas mayores de edad que necesiten información básica sobre la enfermedad, y sepán a donde acudir por ayuda; como padres de familia o familiares de los niños que padezcan de la enfermedad, así como médicos interesados en las investigaciones de los médicos de la UNOP, en la actualidad, en el contexto Guatemalteco, acerca del cáncer en niños.

La personalidad que debemos proyectar ante el mundo es la realidad que se vive actualmente, la capacidad con la que cuenta la Unidad, el profesionalismo que va de la mano del sentido humano con que se trata a los pacientes y familiares, la ayuda económica y psicológica que presta, pero sobre todo, los resultados obtenidos del esfuerzo de tantas personas por sacar adelante a los niños.



Objetivos

El diseño del sitio presentado es el reflejo de un proceso elaborado y minucioso de elementos que pretenden los siguientes objetivos.

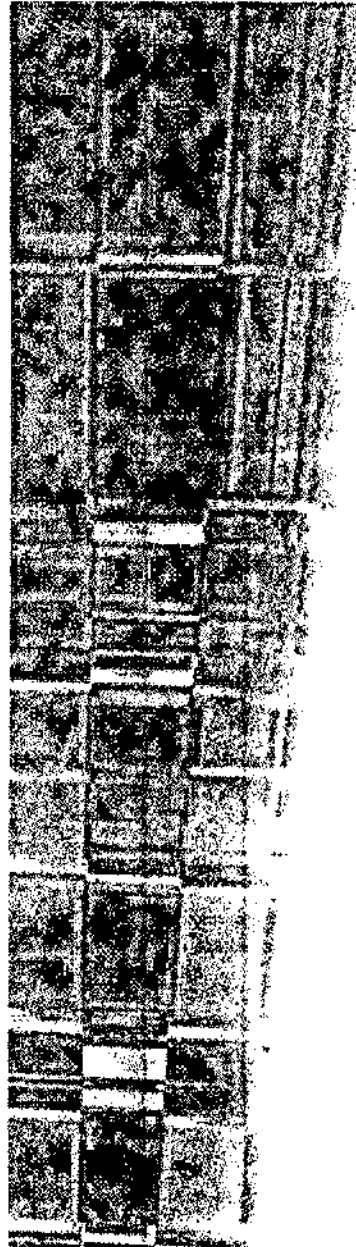
La presentación de información valiosa para las personas involucradas con el cáncer en niños, específicamente en la Guatemala, sabrá al entrar al sitio que es evidentemente una unidad pediátrica, pues elegimos elementos representativos que usan los niños, como son los cubos de colores primarios que es, además, una de los elementos de la tendencia artística neoclasicismo por lo cual asumimos que también es de agrado para adultos, es una opción sencilla, muy colorida, no se pretende recurrir en ningún momento a sentimientos de tristeza o similares.

Enfocar al hecho que los niños y familiares que están atravesando por la enfermedad pero con el apoyo de la UNOP, de una manera integral.

Dar a conocer al mundo que en Guatemala existe una unidad pediátrica que cuenta con personal médico del más alto nivel y que están poniendo todos los recursos que están a su alcance para ayudar a combatir el cáncer en la población con menos recursos, pero sobre todo queremos dar a conocer los resultados obtenidos de esta lucha, que están llegando a los niños de los poblados más tejados y con menos recursos.

Nuestro reto es lograr un equilibrio para hacer un sitio tan funcional como bien diseñado, y demostrar así que el área de trabajo del diseñador puede expandirse hasta donde quiera llegar con su creatividad.

• Apoyar en el momento en cual las personas involucradas



de una manera indirecta o directa con el cáncer infantil se encuentran con muchas dudas sobre la enfermedad, y que difícilmente encontrarán información con términos adecuados a su contexto para comprender que es lo sucede, sentirán consuelo al conocer las historias verdícas de niños que cuentan con una naturalidad extraordinaria para describir su situación.

Alcance

Este proyecto pretende, mas que un acto de presencia dentro de la web, de una manera inerte, fría, pues creemos que es necesario que no solo se viera la ardua labor médica, administrativa de alta calidad de la UNOP, también la labor humana y de forma integral que recibe el paciente y su familia, para motivar a otros países a que participen de este proyecto y a los países con condiciones similares a las nuestras, para que unan esfuerzos y realicen una labor que ayude a dar la atención adecuada a esta enfermedad.

El sitio, a escala mundial muestra a la UNOP como una Unidad Oncológica Pediátrica en Guatemala pide disminuir la tasa de mortalidad infantil a causa del cáncer, esto tendrá como consecuencia que otros médicos, científicos y estudiantes del ramo les pueda ser útil la información que contiene el sitio pero por otra parte los familiares y personas afectadas directa e indirectamente con dicha enfermedad se den cuenta que existe un sitio en la web en el cual se pueden informar sobre lo que es el cáncer, primeros síntomas, que tipos de cáncer existen, en dónde pedir ayuda y otros temas de sumo interés que están en un lenguaje sencillo, logrando de esta manera que familiares logran comprender que es lo que está ocurriendo, de igual manera informa a las personas en general sobre el cáncer infantil.

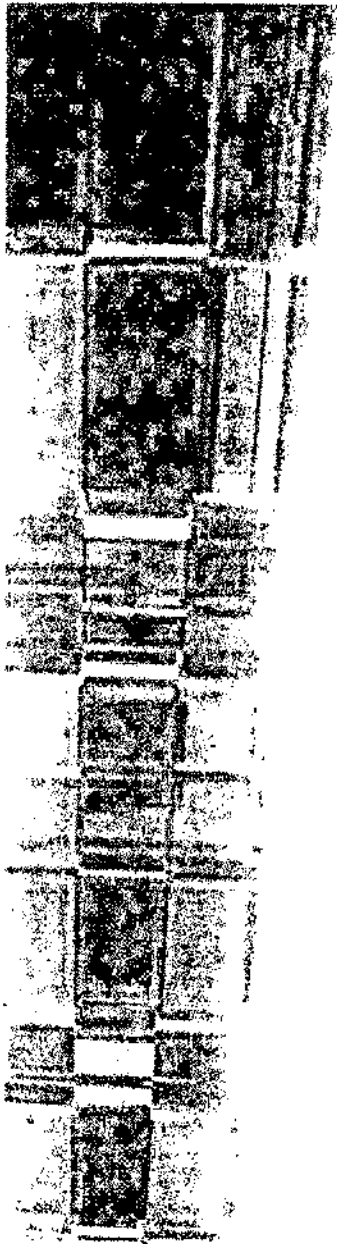
Antecedentes

El proyecto de página web de la UNOP, no solo es un proyecto de graduación, con el fin de lograr sitio web de alto nivel con el manejo del diseño gráfico para la web, es un reto, pues es necesario integrar conocimientos sobre informática contar con equipo necesario

Actualmente, se cuenta con el centro de computo, así como otra clase de equipo necesario para la administración del sitio.

Para la realización de un sitio web existen tres fases, diseño, el desarrollo, e implementación del sitio. Este último está a cargo del Centro de Cómputo de la Unidad. El cual llenará la base de datos, lo actualizará y de posteriormente administrará. Se cuenta actualmente con el apoyo técnico de RDS. Para la construcción de dicha base de datos.

Para el diseño del sitio fue usado Photoshop, en la edición de imágenes, para el desarrollo fue FrontPage 2000, que es un editor de páginas Web bastante accesible y amigable pues lo trae Office.



Situación actual

La Unidad Nacional de Oncología Pediátrica de Guatemala es una institución no lucrativa que cuenta con el apoyo de la Fundación Ayúdame a Vivir, del Ministerio de Salud Pública y St. Jude Children's Research Hospital, las cuales han sacado adelante los largos y costosos tratamientos de niños con cáncer. Sin embargo, no solo se preocupan por el tratamiento sino que tienen una visión más amplia de lo que llegará hacer la UNOP en el futuro por ello es necesario el esfuerzo por estar en la web, para ello hemos intervenido con mucho esfuerzo un grupo de personas con el afán de hacer una sitio Web de alta calidad en cada una de sus fases, optimizando los recursos.

En este sitio se ha trabajado la edición de imágenes en Photoshop, con una resolución de 150 pxi, están salvadas en formato JPEG, las fotografías se encuentran todas en JPEG, archivadas en la carpeta antes indicada, así como un gif animado trabajado en Image Ready. Se utilizó FrontPage 2000 para el desarrollo del sitio. Es importante indicar que antes de llegar a una decisión para definir el concepto de diseño se elaboró un proceso de bocetaje, con el cual fue aprobada por Lic. Mario Hernández y Licda. Daina Antillón, asumimos que la imagen actual del sitio debe ser respetada tanto por los las diseñadoras que estuvieron en el proceso anterior, como por el Web Master que se hará cargo de la administración del sitio.



Instruivo Web Master

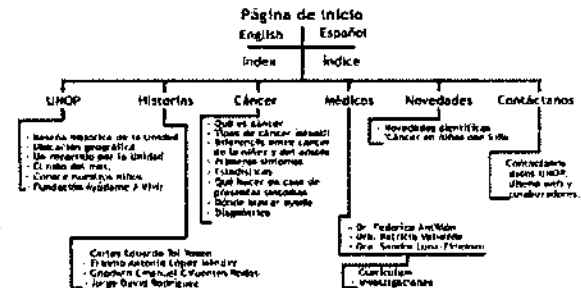
Contenido del sitio

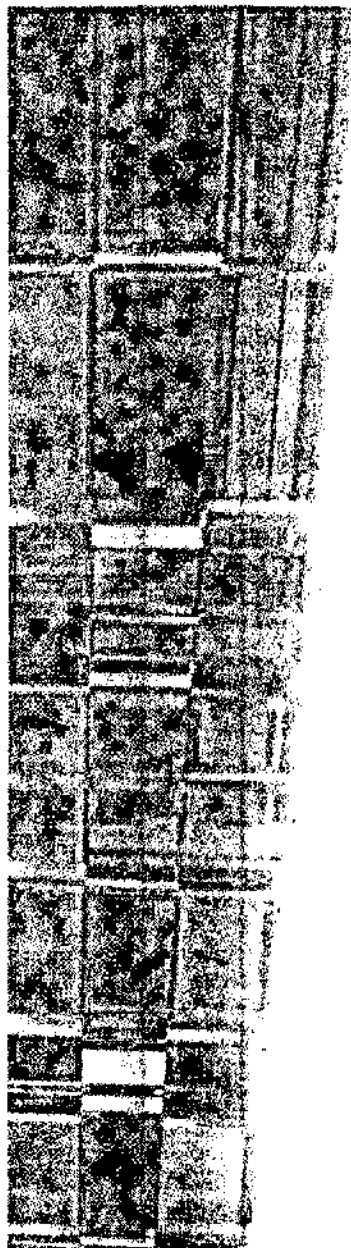
Es un sitio que consta de cuarenta y dos páginas con tres tablas tiene un tamaño de 2.47 MB.

Por la proyección que se desea tener a escala mundial, fue necesario una traducción al idioma inglés. Y realizar una bases de datos.

Se encuentra ubicado dentro de la carpeta:
[UnopmWeb_unop_espagnolmWeb_unop_inole](#)
[mWeb_unop_espagnolindex](#)

Mapa del sitio:





Está estructurado de la siguiente manera:

Página de inicio

- Inglés.
- Español

Página index o índice

- UNOP
- HISTORIAS
- CÁNCER
- DOCTORES
- NOVEDADES
- CONTACTANOS

Índice de UNOP

- Reseña histórica de la Unidad.
- Ubicación geográfica de Guatemala.
- Un recorrido por la Unidad.
- El niño del mes.
- Conoce nuestros niños.
- Fundación Ayúdame A Vivir

Índice de historias para ser contadas

- Carlos Eduardo Tol Yoxon
- Erasmo Antonio López Méndez
- Goodwin Emanuel Cifuentes Rodas
- Jorge Davir Rodríguez



Índice de Cáncer

- Qué es cáncer
- Tipos de cáncer infantil
- Diferencia entre cáncer de la niñez y del adulto
- Primeros síntomas
- Estadísticas
- Qué hacer en caso de presentar síntomas
- Dónde buscar ayuda
- Diagnóstico

Índice médicos

- Dr. Federico Anblón
- Dra. Patricia Valverde
- Dra. Sandra Luna-Fateman

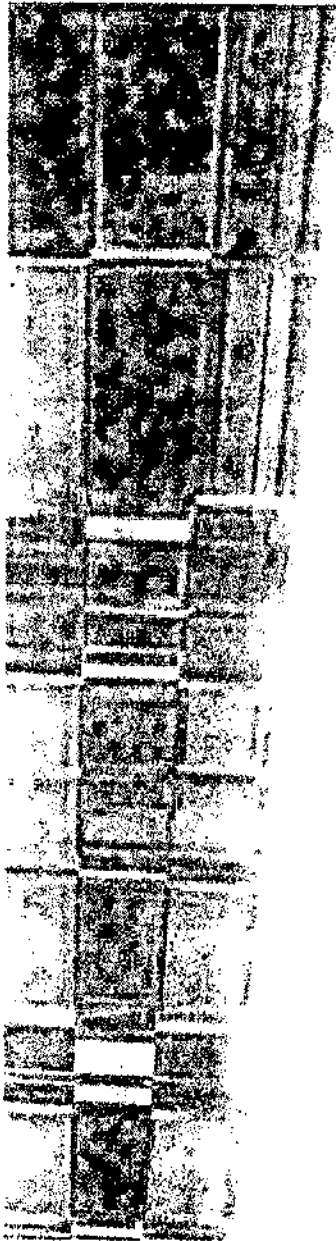
Curriculum
Investigaciones

Novedades científicas

- Cáncer en niños con sida

Contactanos

UNIDAD NACIONAL DE ONCOLOGIA PEDIATRICA DE GUATEMALA
9a. Avenida 8-00 Zona 11, ala poniente, Hospital Roosevelt, ciudad de
Guatemala, Guatemala, Centro América. Tel:(502) 471-9192.
Diseño web: Sofia Posada, Beatriz Ramos, USAC, facultad de Arquitectura,
programa de diseño gráfico.

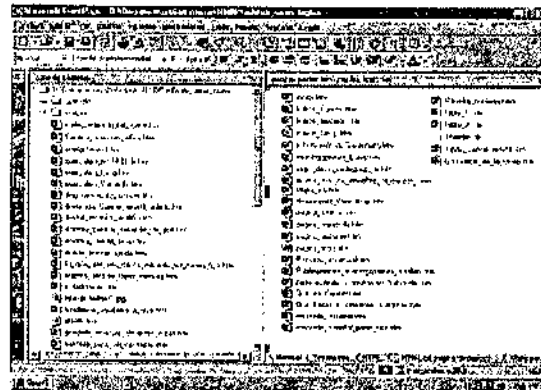


Proceso de mantenimiento (importante)

Aquí se encuentra cada una de las páginas que componen el sitio. Para verlo completo se abre la página Index, luego se va al explorador y puede tener la vista completa del sitio.

La versión en inglés está estructurada de la misma manera que la versión de español, encontrará que para mayor comodidad se le dejó el mismo nombre a las páginas.

A continuación una gráfica que hará referencia sobre el orden de las páginas el nombre de cada una de ellas.



Para manipular el sitio web se deben de eliminar las opciones de solo lectura ¿cómo?

- Antes que nada tiene que quitarle la opción que permite únicamente la lectura del sitio ¿cómo?
- Luego de seleccionar la carpeta del sitio, hacer clic izquierdo, seleccionar propiedades y quitar la opción sólo de lectura, abrir las carpetas y hacer lo mismo con todos los archivos.
- Después de este procedimiento entrar al programa FrontPage y abrir el sitio Web desde el editor.
- De aquí en adelante usted podrá administrar el sitio.

Los siguientes consejos son referente al manejo de la imagen.

Usar editores de imágenes para mantener la unidad, en este caso Photoshop.

Seguir el formato, usando las tablas para introducir el texto, esto permitirá que tengamos el texto fijo, sin que cambie de lugar en otro Browser, creando dificultades.

Las imágenes se insertan en celdas de la misma manera que el texto.

Se guardan en la carpeta de imágenes teniendo cuidado que no quede ninguna en la carpeta de privado, porque esta oculta los archivos.

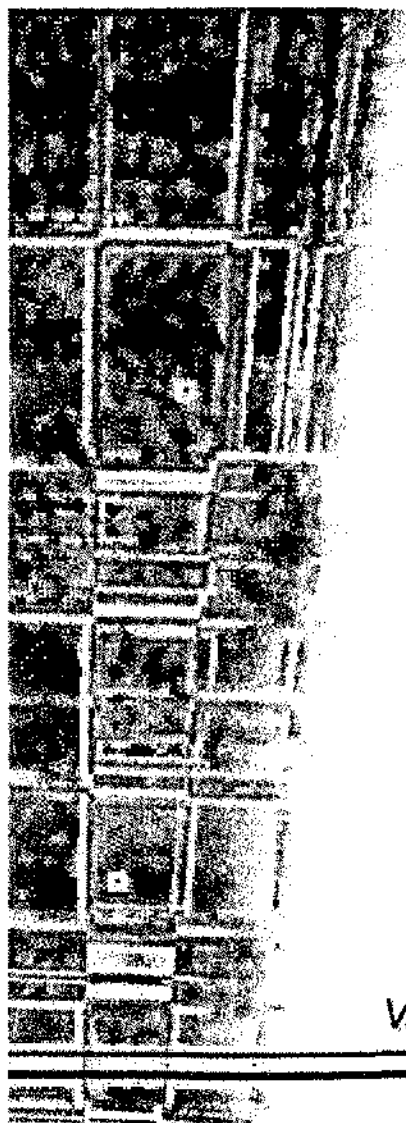
Las imágenes, las encuentra en la carpeta de imágenes del sitio

Conclusión

Este es un trabajo que requiere de mucha dedicación, paciencia y sobretodo de creatividad para lograr que se capture la atención del grupo objetivo, médicos, familiares y personas interesadas o afectadas indirecta o directamente con el cáncer infantil, por ello se pensó en una imagen que hablara de niños, de su sonrisa a pesar de todo. Es una gran lección.

Para cualquier consulta o comentario referente al diseño o construcción del sitio

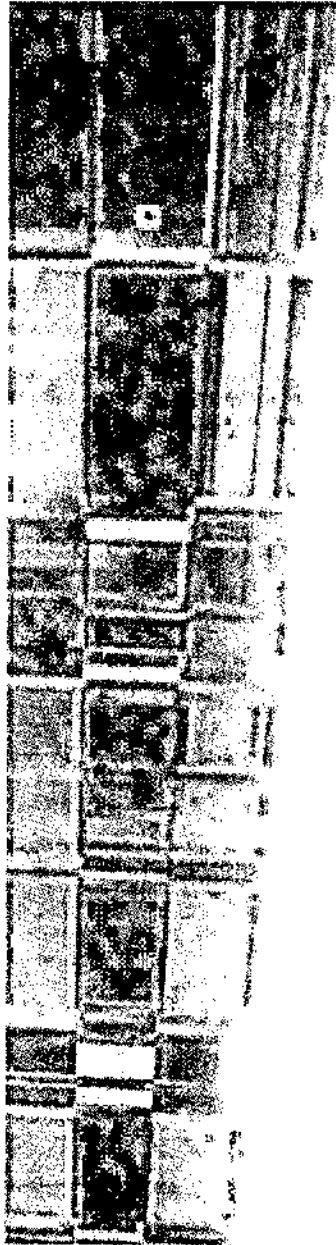
Sofía Posada y Beatriz Ramos



Capítulo V

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA GRÁFICA.



CAPÍTULO V

Validación de la propuesta gráfica justificada

Se utilizó una muestra de veinte personas distribuidas en cuatro grupos de cinco personas cada uno. Cada grupo cumple con las características propias.

La muestra fue seleccionada de acuerdo con la metodología de informantes claves, esta metodología se basa en escoger a juicio del encuestador cada informante según las necesidades que debe de cubrir. (Valle, Otto)

El primer grupo, compuesto por médicos pediatras en general, de ambos sexos, deben ejercer su profesión, pues ellos son las personas que refieren a la UNOP, en el momento cuando un niño padezca, probablemente, de algún tipo de Cáncer.

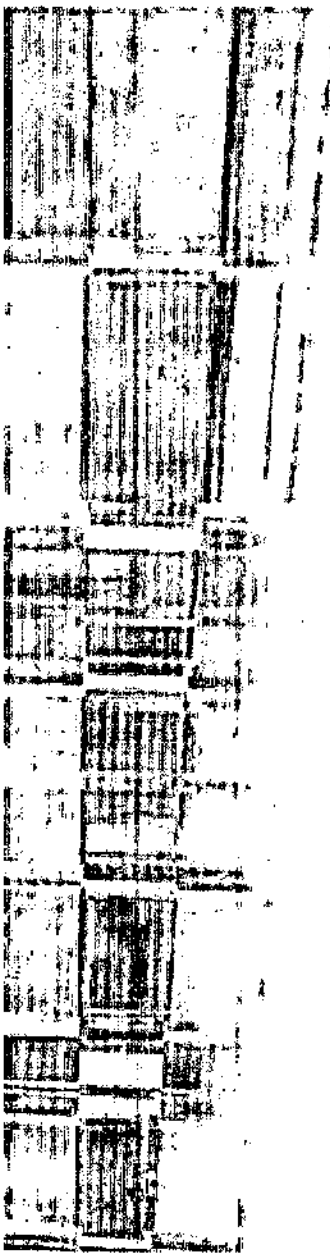
Es muy importante tomar en cuenta la opinión de estos médicos, pues son uno de los grupos de personas que tienen más relación con el cáncer de la niñez en Guatemala, ya que normalmente las mamás al ver que su niño está enfermo lo llevan con el Pediatra, entonces, éste les da las indicaciones, ya sea que lo medique o si se trata de algo que requiera un médico especialista; referido; es aquí donde el pediatra interviene en el proceso, ya que si el cree que probablemente el niño tenga Cáncer lo refiere a la UNOP; esto se produce en Guatemala.



El segundo grupo es de médicos hemato-oncólogos, de ambos sexos; se tomo como muestra para la comprobación de la eficacia de la pieza, pues estos son los médicos especialistas en la materia, cáncer. En Guatemala existen muy pocos médicos con esta especialización por esta razón se tomaron como informantes claves a los médicos hemato-oncólogos que laboran en la UNOP.

El tercer grupo está compuesto por los padres y madres de familia, se tomó una muestra, para comprobar la eficacia de la pieza, ya que ellos son las personas que más les interesa conocer sobre el cáncer infantil, sus síntomas, tipos de cáncer y otros aspectos que se relacionen con el tema, así como conocer sobre otros casos de niños con algún tipo de cáncer.

El último grupo es el de los diseñadores gráficos, esta muestra se tomó, pues nos ayuda a comprobar si la pieza de diseño realmente es funcional y si tiene un diseño apropiado para el tema, así como si realmente se utilizó la tendencia que se especifica, entre otros aspectos. Esta muestra se tomó de personas que cursan el último semestre de diseño gráfico, de ambos sexos.



Para poder pasar la encuesta, fue necesario realizar una publicación previa del sitio web en Internet, y así cada persona lo pudo observar en línea y contestar al mismo tiempo la encuesta.

El sitio web fue publicado en un servidor que no corresponde a la UNOP, la dirección donde se realizó la publicación previa es : www.newhorizons.com.gt/unop. Para contestar la encuesta es necesario contar con servicio de Internet, ya que para ello se debe observar el sitio web. New Horizons amablemente colaboró, para publicar el sitio Web, durante cinco días, del trece al diez y siete de agosto 2001, y así pasar la encuesta a nuestros informantes.

Esto nos dice que una de las características que deben tener los informantes claves para poder contestar la encuesta, es que deben de contar con servicio de Internet.

Después de obtener las respuestas colocadas en las encuestas, por cada informante, se tabularon los resultados y se representaron en gráficas.

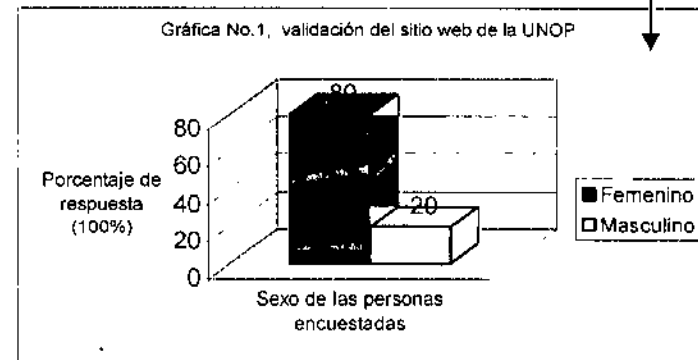
El diseño de la encuesta lo puede observar en los anexos. La encuesta se basa en cuatro aspectos que son:



1. Datos generales

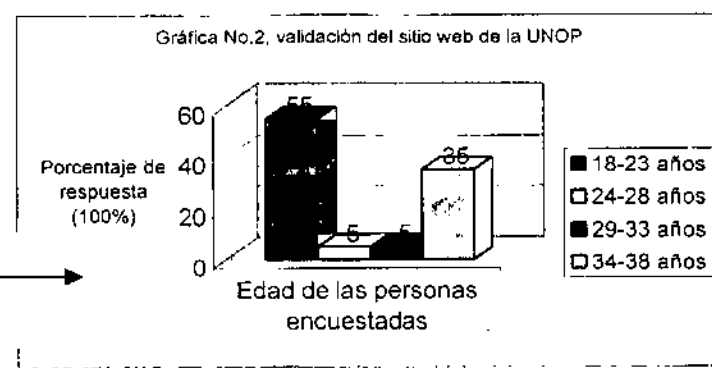
Cada persona responde a una serie de preguntas tales como, profesión u oficio, esta pregunta se coloca, ya que se elaboró una sola encuesta para nuestros cuatro grupos. Edad y sexo. También se plantea una pregunta que nos indica si las personas saben que el sitio lo realizaron estudiantes de la USAC, específicamente del Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura.(Pregunta No.13)

Esta gráfica muestra el sexo de los informantes tomados como muestra para la validación de la propuesta gráfica. El ochenta por ciento de los informantes son mujeres y el veinte son hombres.

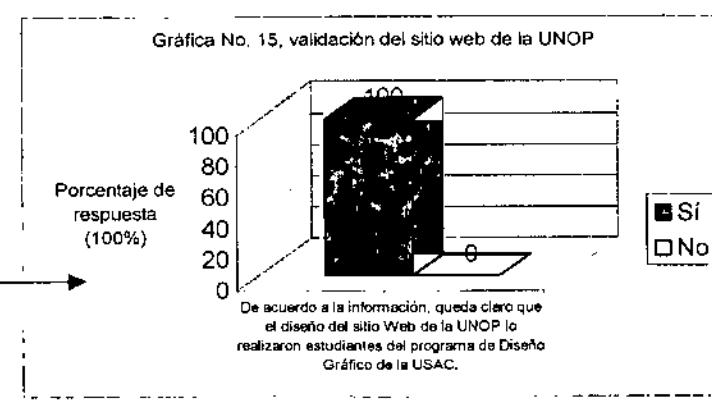


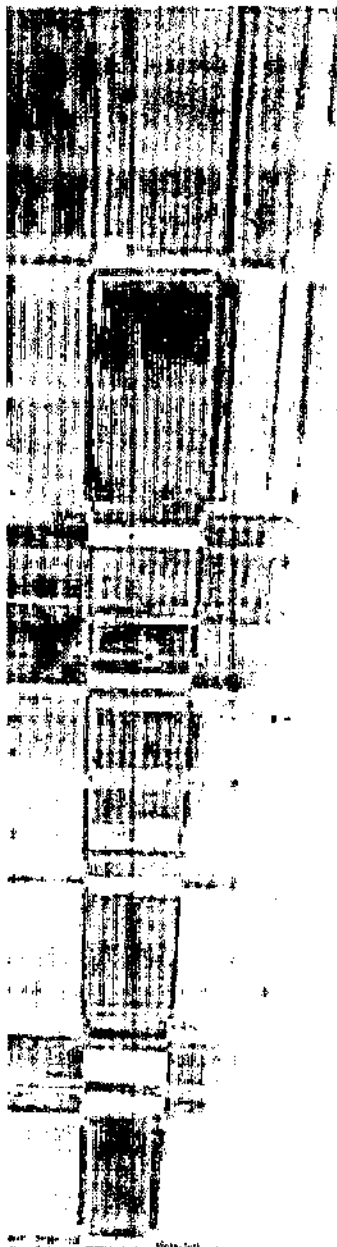


En esta gráfica se muestran las edades de los informantes, esta gráfica nos muestra que la muestra tomada para la validación es de personas bastante jóvenes, ya que la mayoría de ellos oscilan entre los 18 a 33 años, la barra que nos muestra de los 34 a los 38 años, la mayoría son médicos hemato-oncólogos.



Esta pregunta nos ayuda a determinar si a los informantes les queda claro que el sitio web fue diseñado por estudiantes del Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la USAC, ya que en muchos proyectos ni siquiera se hace saber que las piezas están diseñadas por estudiantes del programa.

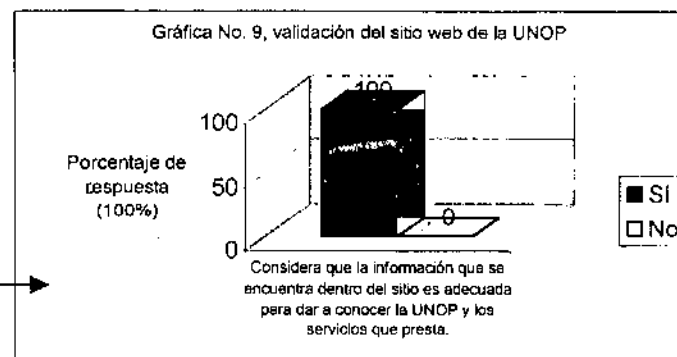




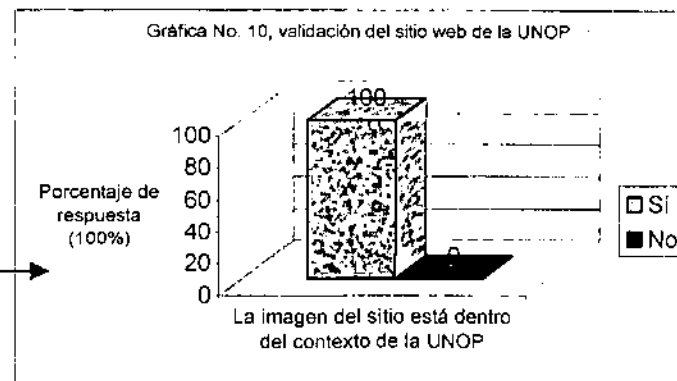
2. Datos sobre la UNOP y el cáncer:

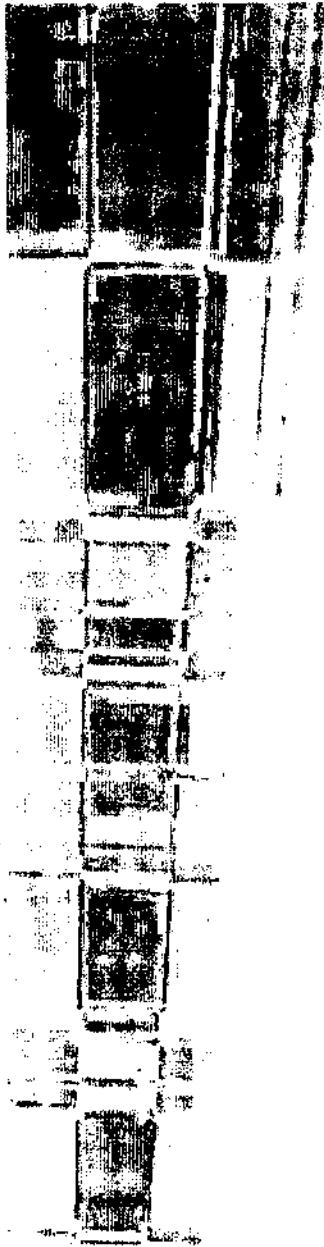
Estas preguntas se enfocan en datos especializados en cáncer o datos de la UNOP. (Preguntas 7, 8, 9, 10 y 11)

La gráfica número nueve nos muestra las respuestas de la pregunta número siete de la encuesta (ver anexos). El ciento por ciento de los informantes nos dicen que la información que está dentro del sitio web es adecuada para dar a conocer a la UNOP y los servicios que presta.

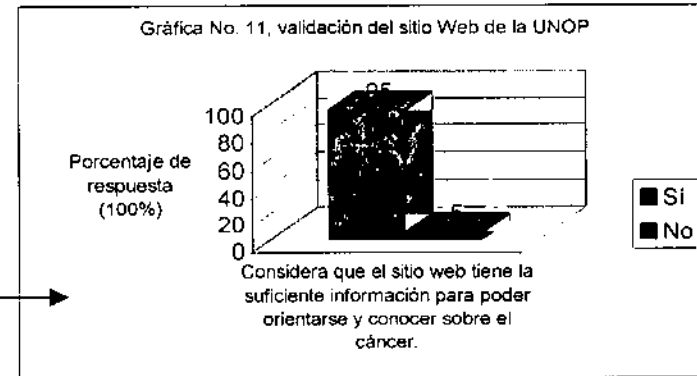


Esta gráfica nos muestra los resultados de la pregunta número ocho de la encuesta. Podemos observar que el ciento por ciento de los informantes opinan que la imagen del sitio está dentro del contexto de la UNOP.

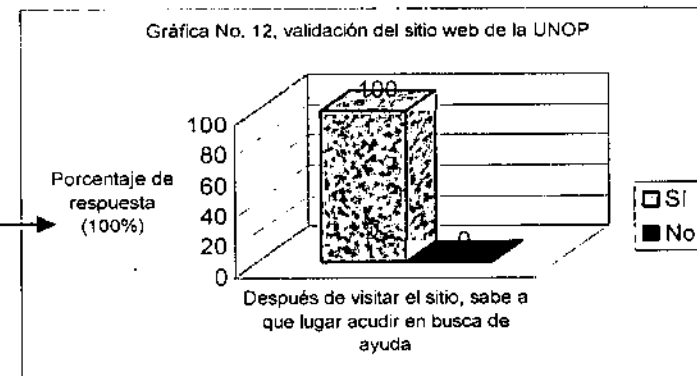


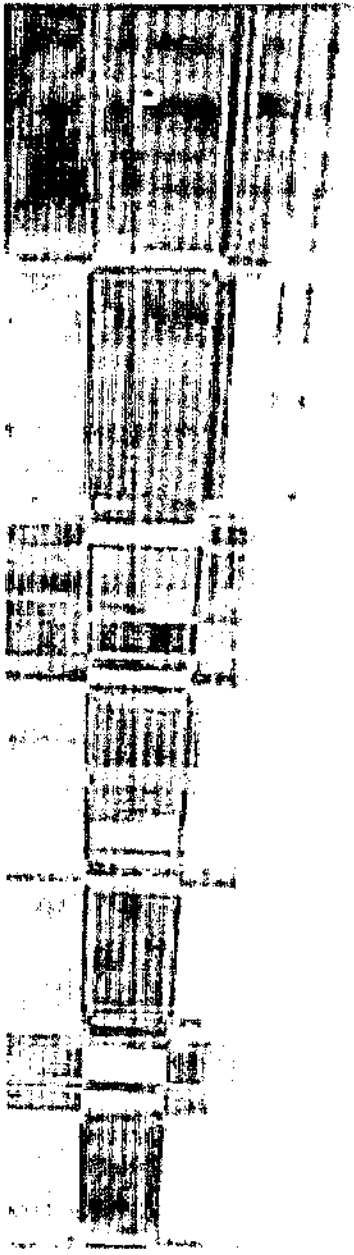


Esta gráfica muestra que uno de los veinte informantes que se tomaron como muestra opina que falta información sobre las medicinas que se utilizan en los tratamientos y los efectos secundarios que estas tienen, pero en noventa y cinco por ciento opina que para ser información de un sitio web ésta es suficiente.

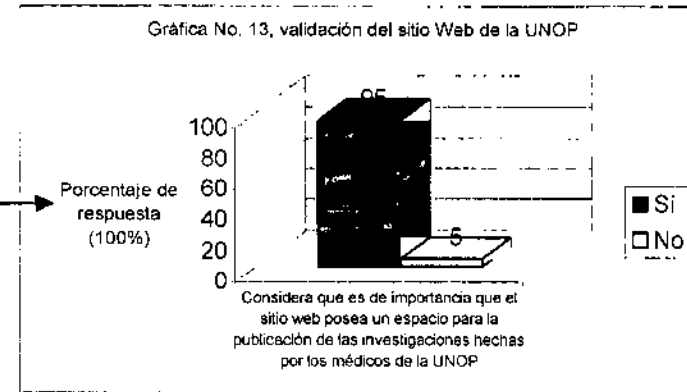


La gráfica numero doce nos muestra que el ciento por ciento de los informantes, después de visitar el sitio web de la UNOP saben donde buscar ayuda.





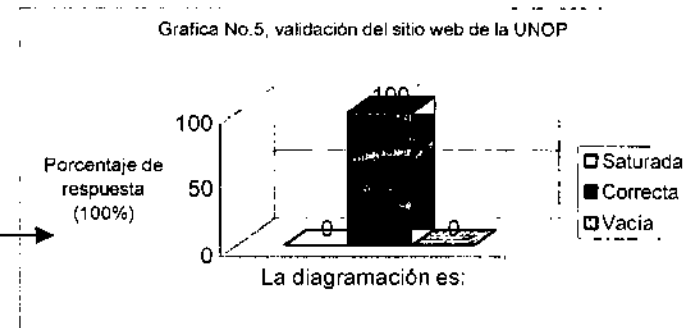
El noventa y cinco por ciento de los informantes están de acuerdo en que aparezcan en el sitio web, las investigaciones hechas por los médicos de la UNOP.

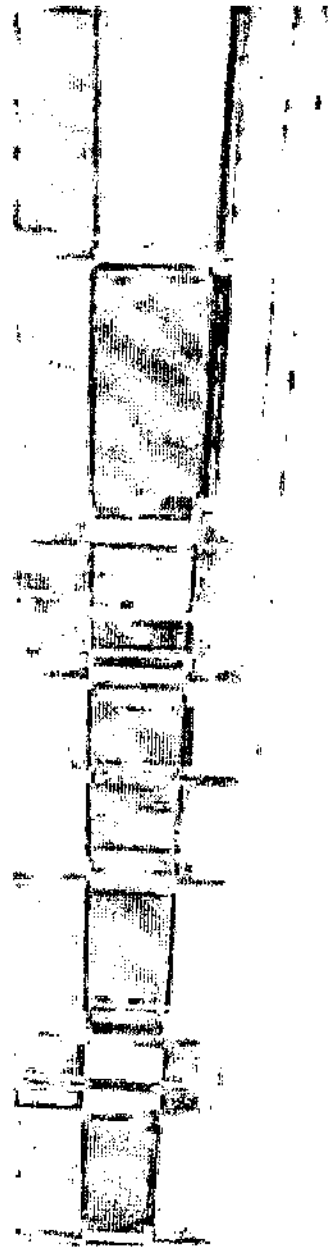


3. Datos de diseño gráfico

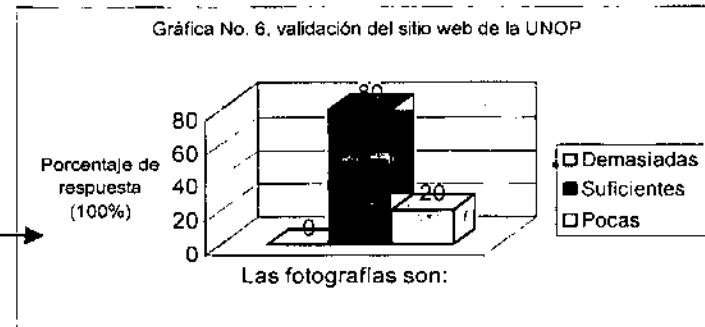
En estas preguntas se incluyen aspectos que se relacionan con el diseño gráfico y el diseño del sitio web de la UNOP, tales como diagramación, fotografías y tipografía. (Preguntas 3, 4, 5 y 14)

El ciento por ciento de los informantes están de acuerdo con la diagramación que se realizó en el sitio Web, que esta es correcta.

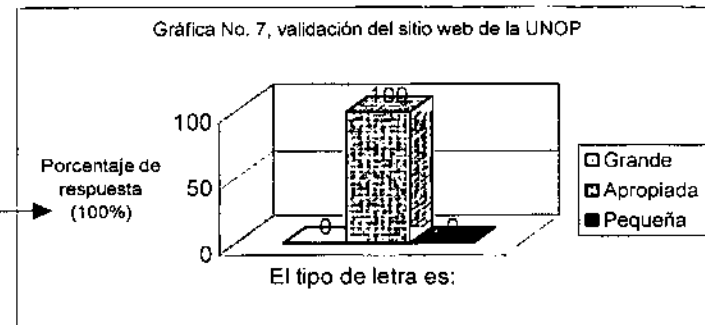




El ochenta por ciento de los informantes opinan que las fotografías utilizadas en el sitio web son suficientes; mientras que el otro veinte por ciento opinan que el uso de fotografías es poco.



En esta gráfica, el ciento por ciento de los encuestados opinan que el tipo de letra que se utilizó en el sitio web es apropiada.





Esta pregunta es de tipo abierta, pero se logró unificar las respuestas, en cuatro aspectos que son el cincuenta y cinco por ciento de los informantes está de acuerdo con que el concepto que se percibe es atractivo y alegre; el treinta y cinco afirman que es limpio y sencillo, mientras que el otro diez por ciento opina, uno, que es triste y el otro, no opinó.

Gráfica No. 16, validación del sitio web de la UNOP



4. Datos de forma

Estos datos se refieren a la distribución, sencillez y claridad con que se presentan los elementos en el sitio web de la UNOP. También se formula una pregunta abierta en la cual cada persona da su opinión con respecto al concepto que percibe al observar el uso de colores, manejo de espacio y formas dentro del sitio web de la UNOP. (Preguntas 1, 2, 6 y 12)

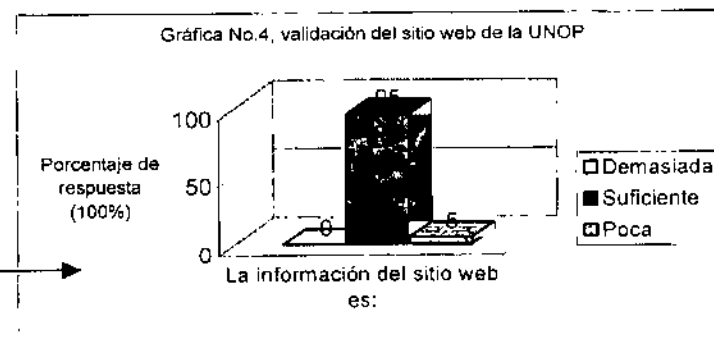
El ciento por ciento de los informantes opinan que la página principal sí representa a la UNOP.

Gráfica No.3, validación del sitio web de la UNOP

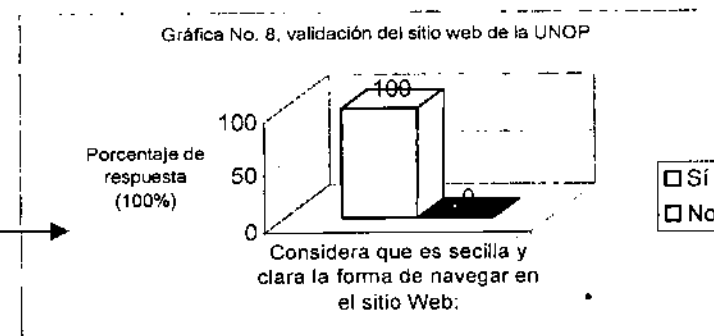


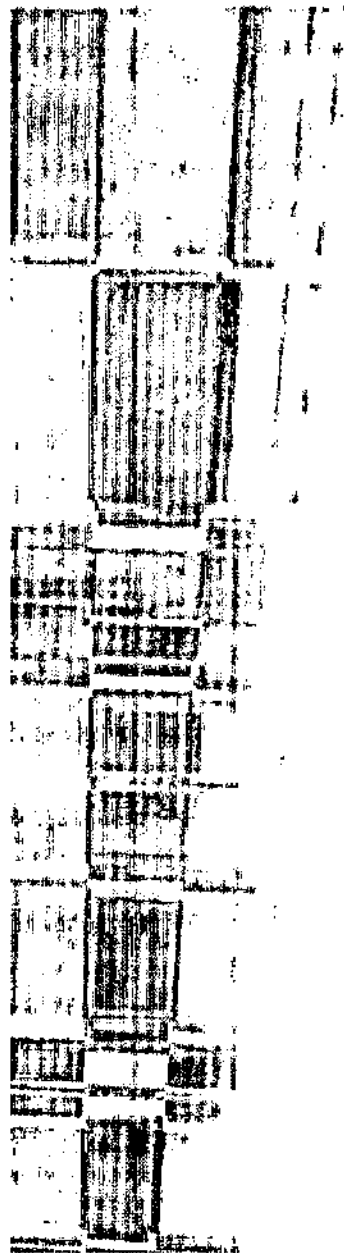


El noventa y cinco por ciento de los informantes opina que la información que posee el sitio Web es suficiente, mientras que el cinco por ciento opina que es poca.

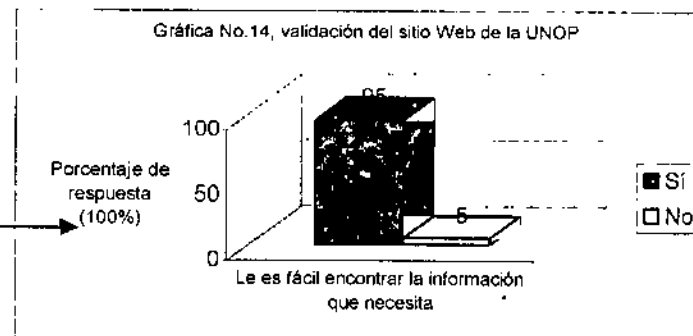


El ciento por ciento de los informantes están de acuerdo en que la forma de navegar dentro del sitio Web es sencilla y clara.



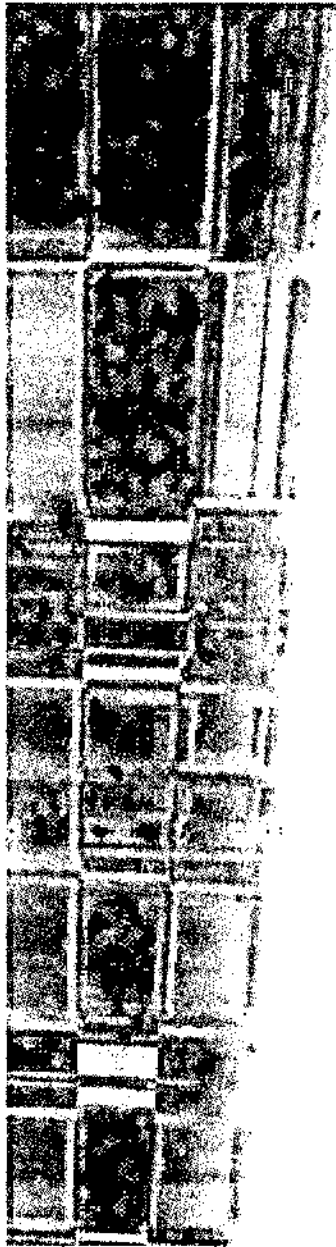


El noventa y cinco por ciento de los informantes están de acuerdo que es fácil encontrar la información que necesitan, mientras un cinco por ciento opina que no le es fácil.





COSTOS DEL PROYECTO



Costos del proyecto



Los costos se presentan en dólares; pues de esta manera se trabajan los precios de sitios web en el mercado.

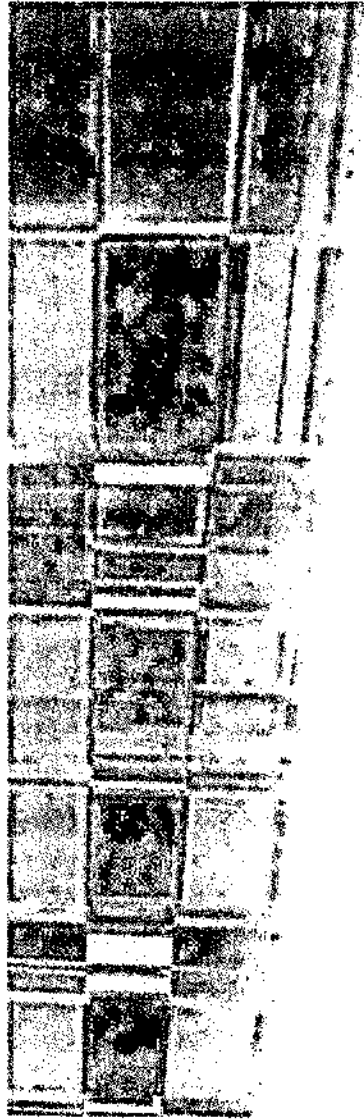
Diseño y desarrollo del sitio Web.	\$ 1,000.00
Guía e informe para el web master.	\$ 50.00
Fotografía _____	\$ 75.00
Traducción _____	\$ 100.00
Elaboración de la base de base de datos R D S. _____	\$ 500.00
Gastos de operación _____	\$ 200.00
Total	\$ 1925.00

Los precios desglosados anteriormente se basan en cotizaciones previas, al diseño y desarrollo del sitio web de la UNOP.

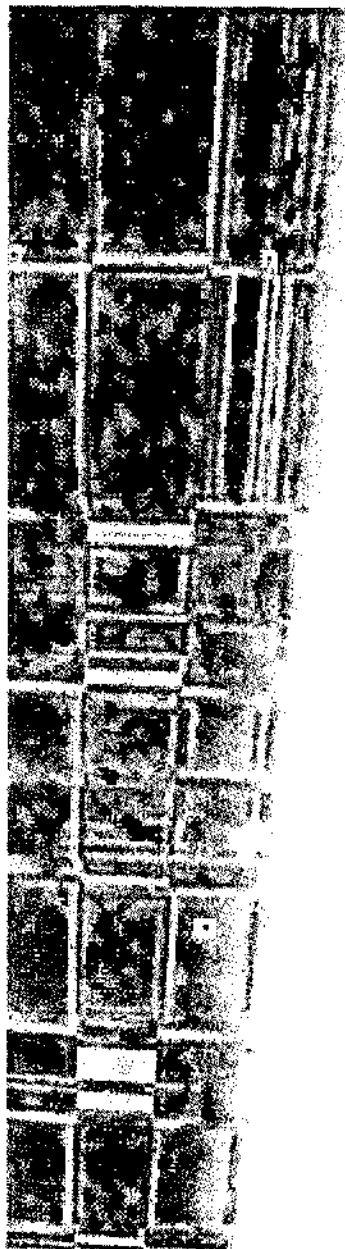
Un sitio web hecho a la medida de las necesidades y exigencias del cliente, incluyendo una base de datos, traducción al inglés, fotografías personalizadas, guía e informe para el web master, en una entidad dedicada al diseño y desarrollo de sitios web, el costo oscila entre 1,900.00 a 2,500.00 dólares.

Total del proyecto en Quetzales:
Q. 15015.00
(Cambio a 7.80)

LA DIRECCION DE ECONOMIA DE GUATEMALA



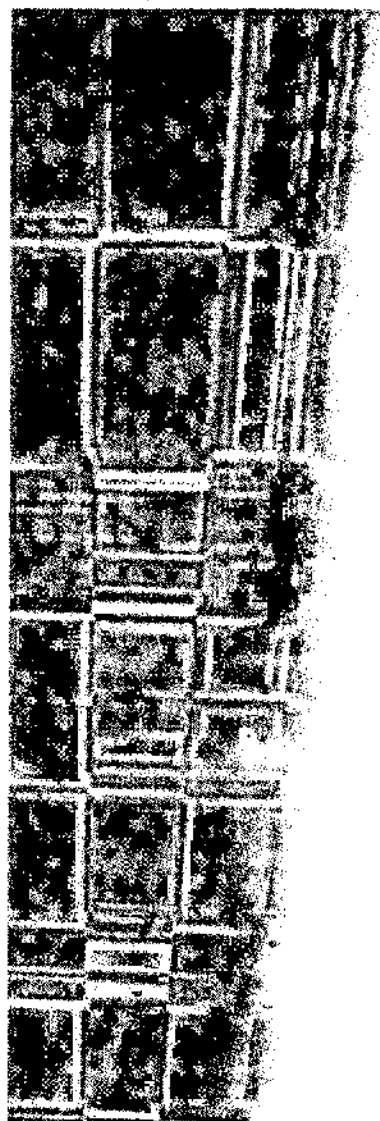
CONCLUSIONES



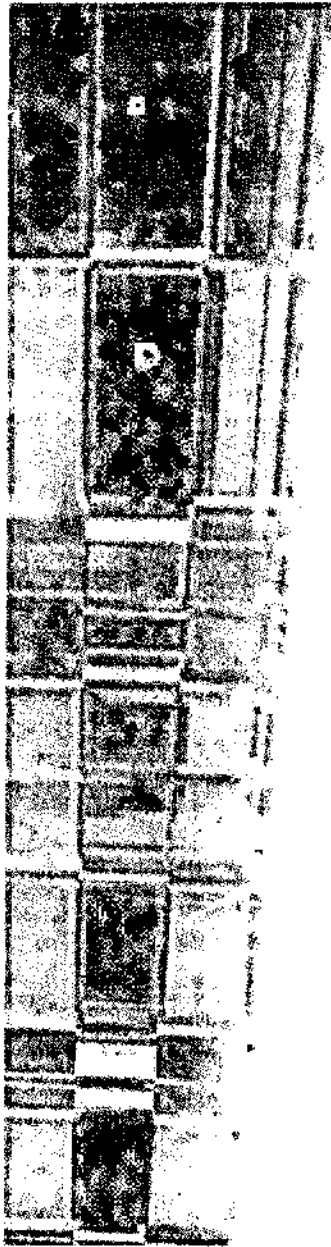
Conclusiones



- El diseño gráfico necesita de un grado muy alto de aprendizaje práctico sobre todo en la tecnología de vanguardia que se maneja actualmente, esto hará que los alumnos cuenten con un acceso más amplio al mercado de trabajo
- La carrera de diseño gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala no cuenta con asignaturas especializadas en el diseño gráfico para Internet, que den continuidad a las destrezas para diseño de material impreso.
- El diseño web es un área muy innovadora y futurista, que se utiliza como elemento de comunicación gráfica, en Internet.
- Las asignaturas especializadas podrían ser parte de un pensum de estudios a nivel de licenciatura.
- Contar con un sitio web en Internet, le da la oportunidad a la UNOP de ser conocidos internacionalmente; esto le permite percibir ayudas internacionales, para su mejor funcionamiento.
- El contenido científico del sitio web, ha sido manejado desde un ámbito muy especializado por los médicos oncólogos peditras, esto le da la validez, seriedad y sencillez necesaria para dar a conocer la verdad acerca del cáncer en la niñez.



RECOMENDACIONES



Recomendaciones

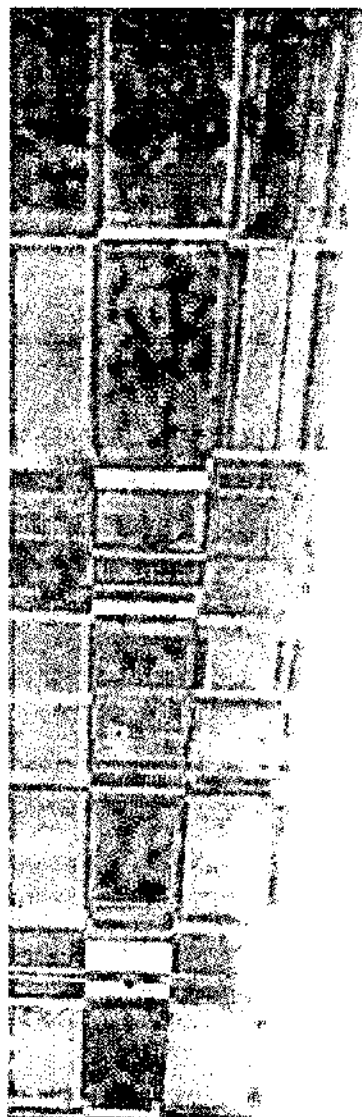


Respecto al diseño de páginas Web

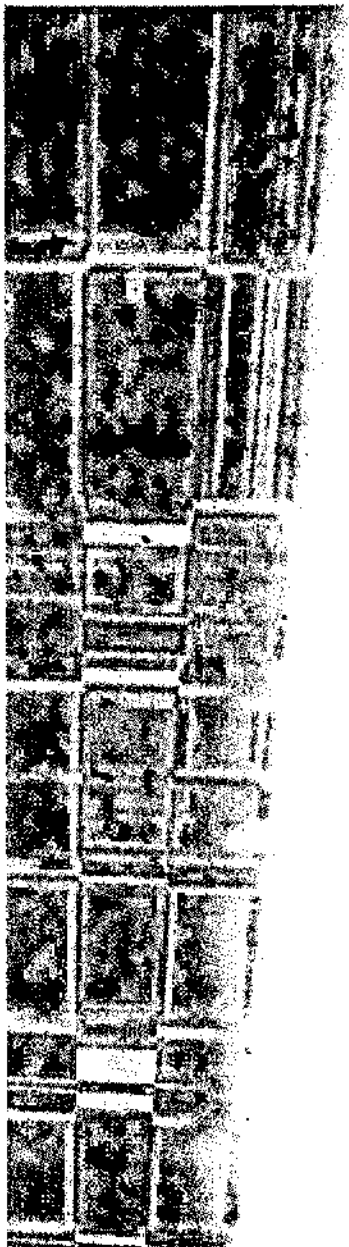
- Debido al alcance de la tecnología, se recomienda la actualización del aprendizaje práctico a través de proyectos que permitan algún beneficio mutuo con empresas o entidades no lucrativas; esto dará la oportunidad de actualizar y proyectar a los alumnos de diseño hacia un mejor desenvolvimiento laboral en el futuro; tomando en cuenta como parte de alguna asignatura, antes de llegar a la Práctica Profesional Supervisada.
- Debido al avance de la comunicación y la tecnología, en el cual nos encontramos a escala mundial, hace que cada vez sea más alto el nivel académico que se exige para los estudiantes de diseño gráfico. Por ello es necesario que el Programa de Diseño Gráfico se amplíe, ofreciendo la licenciatura en diseño gráfico. Esto permitirá suplir las necesidades actuales de aprendizaje en áreas especializadas como el diseño web, de las cuales existe demanda en el mercado guatemalteco.
- Se debe actualizar e implementar el sitio web del programa de diseño gráfico, que permitirá el desarrollo de la carrera. Aquí se podría tener entre otros servicios una biblioteca virtual, con los proyectos de graduación para una consulta más amplia.

Respecto al proceso de graduación

- La realización de un proyecto de graduación implica cumplir ciertos procedimientos como: trámites académicos, tiempo e inversión monetaria. Esto dificulta en alguna manera que a los estudiantes les cueste llegar a la graduación en un tiempo prudente, por lo cual se sugiere lo siguiente:
 1. Fijar como requisito que quede aprobado el punto del proyecto de graduación al concluir la asignatura Seminario de Graduación.
 2. El informe escrito debe de ser más conciso y más gráfico, adjuntar como requisito en formato digital, CD, el proyecto y las piezas diseñadas, para que en un futuro estas puedan ser publicadas en el sitio web del programa; para una consulta más amplia y evitar el tener que llegar a la biblioteca y copiar a mano las consultas o sacarle fotocopia. Además, esto baja los costos en una buena parte; pero sobre todo, hará que demos un paso adelante hacia el desarrollo del programa de diseño gráfico.
 3. Hacer una campaña en el último semestre de la carrera de diseño gráfico, que guíe al estudiante para orientarlo en cuanto a los trámites por realizar para concluir con éxito en la graduación.



GLOSARIO



GLOSARIO



ACTINO SCRIPT: conjunto de instrucciones que generan una acción.

ACTIVEX: lenguaje de programación dinámico.

APACHE: servidor web que funciona en ambientes Unix.

ASP (ACTIVE SERVER PAGES): páginas que se generan en el momento que el visitante de un sitio web las desea ver.

BASE DE DATOS: lugar centralizado en el cual se almacena información.

BASIC: lenguaje utilizado para la creación de aplicaciones de computadoras.

BROWSER (NAVEGADOR): aplicación utilizada para visitar páginas en Internet.

C/C++: lenguaje utilizado para la creación de aplicaciones de computadoras.

CGI (Common Gateway Interface)

CLIENTE: computadora que utiliza los recursos de un servidor.

CORREO ELECTRÓNICO : buzón de correo digital, utilizado para enviar y recibir información a través de Internet.

DIGITALIZAR: proceso en el cual se ingresan datos a una computadora.

DIRECCIÓN IP: conjunto de cuatro cifras separadas por puntos, ninguno mayor de 255 que identifican un dispositivo.

DISPOSITIVO: cualquier elemento de una computadora.

DOMINIO: texto que es utilizado en vez de un dirección IP.

EDITOR: procesador de palabras.

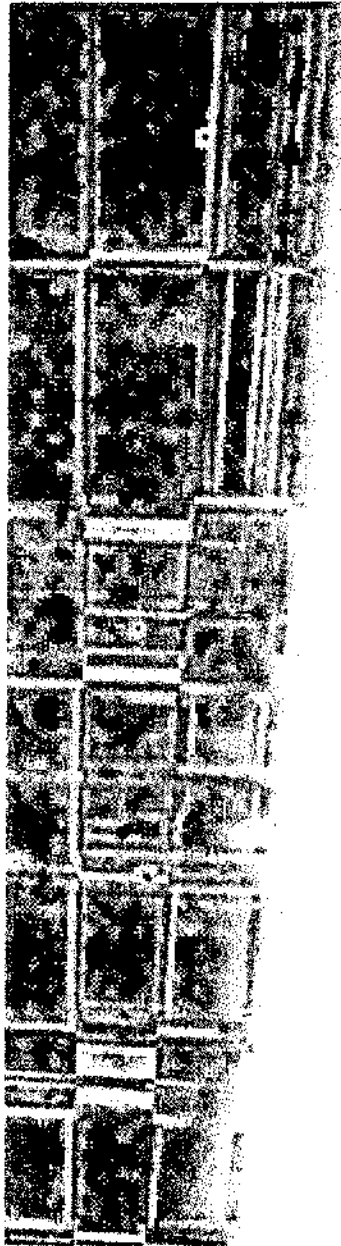
E-MAIL: palabra en inglés que denomina al buzón de correo electrónico, utilizado para enviar y recibir información a través de Internet.

EXTRANET: es un termino para una intranet accesada desde fuera de la organización.

FRAMES: son un conjunto de páginas combinadas, para crear una pagina web.

FTP: file Transport Protocol (Protocolo de transmisión de archivos). Servicio de Internet que es utilizado para la transferencia de archivos.

GIF: archivos que contienen gráficos con transparencia o animación.



GIF ANIMADO: archivo con formato GIF el cual posee movimiento.

HIPERVINCULO: enlace hacia una página Web.

HOSTING: alquiler de un espacio físico en un servidor.

HTML: hyper Text Markup Lenguaje (Lenguaje de Marcas de Hipertexto), documentos que contienen texto, gráficos, sonidos, videos, que son reconocidos por un navegador o browser.

IIS (Internet Information Server): servidor web que funciona en ambientes Microsoft.

INTERFACE: forma gráfica en la cual se puede manipular un programa o dispositivo.

INTERNET: red de comunicación mundial.

INTERACTIVO: influencia recíproca entre una aplicación y el usuario.

INTRANET: una red basada en el protocolo TCP/IP, pertenece a una organización, usualmente una corporación, accesible solo por los usuarios de la organización.

JAVA: lenguaje utilizado para la creación de aplicaciones de computadoras.



JPEG: archivos que contienen gráficos sin movimiento.

JScript: Una versión reducida del programa Java.

MICROSOFT: Compañía dedicada a la creación de programas para computadoras.

MULTIMEDIA: Combinación digital de imágenes, sonido, texto, entre otros.

OPTIMIZAR: Mejorar el desempeño de un dispositivo.

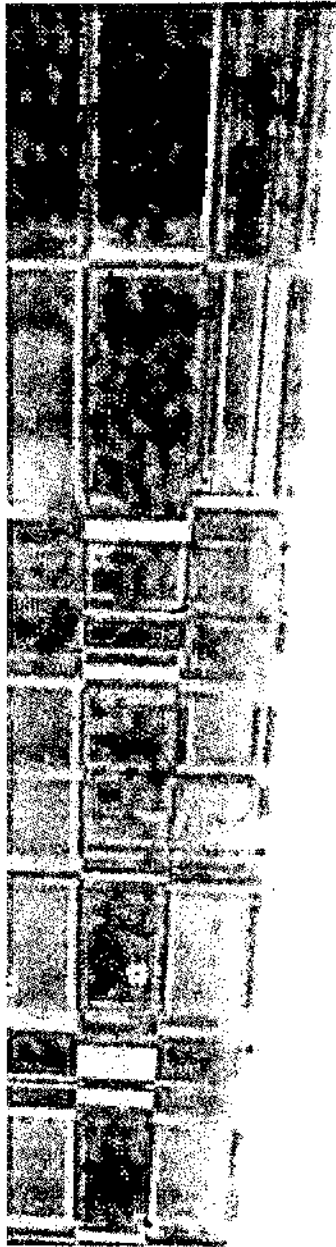
ORDENADOR: sinónimo de computadora, dispositivo con el cual se ejecutan operaciones a gran velocidad y exactitud.

PÁGINA WEB: página que se encuentra publicada en el servicio de www.

PASCAL: lenguaje utilizado para la creación de aplicaciones de computadoras.

PERSONAL COMPUTER (PC): dispositivo con el cual se ejecutan operaciones a gran velocidad y exactitud.

PERL: lenguaje de programación para el manejo de texto.



PHP: lenguaje utilizado para la creación de aplicaciones de computadoras. Utilizado en el servidor Apache.

PXLS: tipo de medida con el cual se define la resolución del monitor de una computadora.

PLATAFORMA: aplicación base por medio de la cual se ejecutan otros programas.

PLUG-INS: aditamentos para el navegador.

PROACTIVO: ejecutar una tarea para evitar el suceso de otra.

PROTOCOLO: lenguaje de comunicación entre computadoras.

PWS (PERSONAL WEB SERVER): servidor web que funciona en ambientes Microsoft y se encuentra limitado a grupos de trabajo pequeños.

RED: conjunto de computadoras unidas entre si para compartir recursos.

SERVICE PACK: conjunto de mejoras para un programa específico.

SERVIDOR: computadora dedicada para realizar una función especializada.

SISTEMA OPERATIVO: programa que maneja y administra los recursos del computador.

SITIO WEB: un servidor específico en Internet, en el cual se tiene un servicio de www.

TCP/IP: protocolo utilizado en Internet (Transmission Protocol/Internet Protocol) (Protocolo de Transmisión/Protocolo de Internet).

TRANSACCIÓN: unidad lógica de operación.

UNIX: sistema operativo multiusuario.

URL: universal resource locator (Localizador de Recursos). Utilizado para localizar un recurso en Internet.

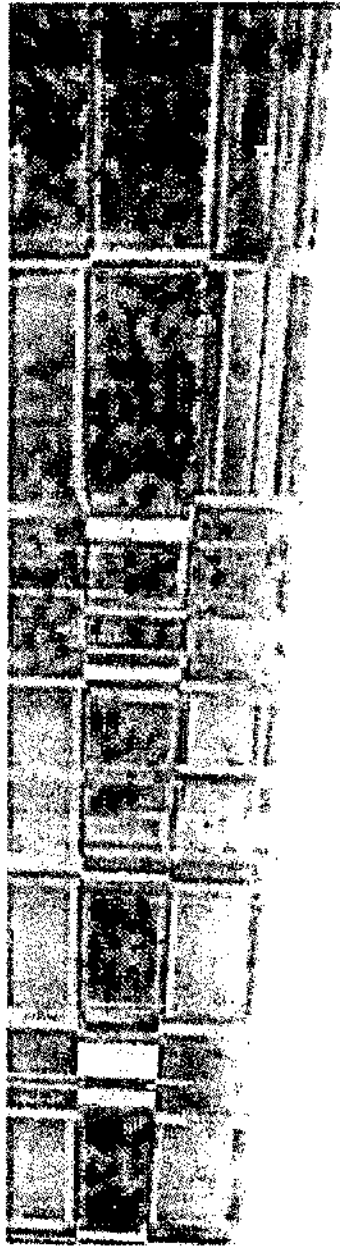
VBScript: una versión reducida del programa Visual Basic.

VECTORES: recta definida en tamaño, dirección y sentido.

VISUAL BASIC: lenguaje utilizado para la creación de aplicaciones de computadoras.

VRML: lenguaje de programación para desplegar objetos en tres dimensiones en la Web.

WEB MASTER: administrador de un sitio Web.



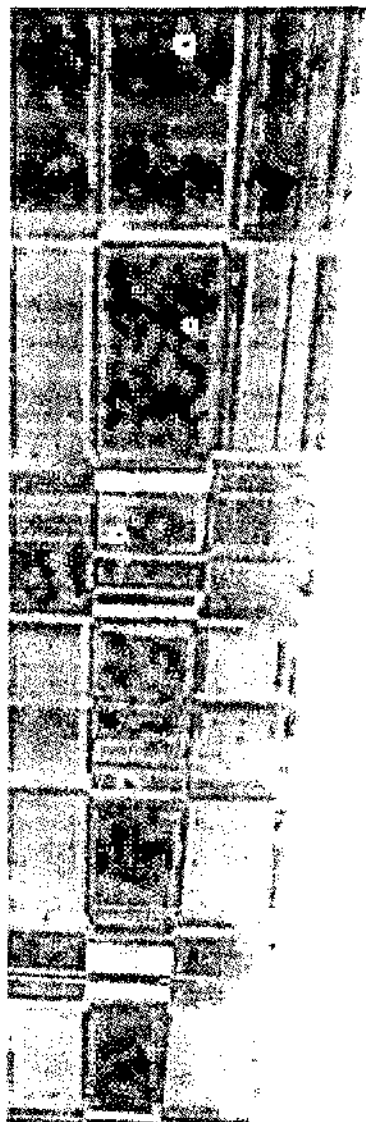
WEBUTILITIES: conjunto de herramientas utilizadas en la construcción de sitios web.

WINDOWS NT: sistema operativo multiusuario.

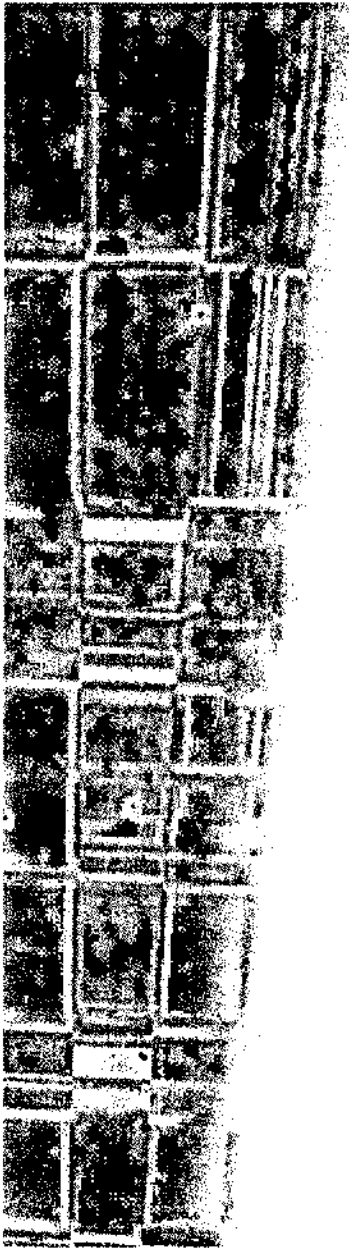
WIZARDS: programa que facilita la configuración de un programa o dispositivo.

WWW: World Wide Web. Servicio de Internet con el cual se pueden leer páginas que contienen: textos, imágenes, gráficos, sonidos y videos.

WYSIWYG: programa para la creación de páginas con formato HTML.



BIBLIOGRAFÍA



BIBLIOGRAFÍA



LIBROS

- AZCÁRATE, JOSE MARIA, PÉREZ, ALFONSO EMILIO, RAMÍREZ, JUAN ANTONIO, *Historia del Arte*. Ediciones Anaya, 1995, Madrid España, 676 páginas.
- BRUCE, MORRIS. *HTML avanzado*. McGraw-Hill/Interamericana de España, S.A.U., 1996. Madrid España. 260 páginas
- KRISTOF, RAY Y SATRAÑ, AMY. *Diseño Interactivo*. Ediciones Anaya multimedia. Madrid, España. 136 páginas.
- SA. *Biblioteca de Diseño Gráfico*. SE, 1994. México.

TESIS

- HERRERA NAVAS, WENDY PAOLA. *Identidad e imagen corporativa del grupo artesanal Madera decorativa, de Ciudad Vieja, Sacatepequez*. SE. 1999. Guatemala, USAC. 108 páginas.
- MONRROY DE RUANO, MIRIAM ELIZABETH. *Elaboración de una página informativa del Programa de Diseño Gráfico de la USAC en Internet*. SE, 2000. Guatemala, USAC. 24 páginas.
- NAVARRO FIGUEROA, ALVARO H. *Comercio Electrónico por Internet*. SE, 1999. Guatemala, USAC. 77 páginas.



MANUALES

- NEW HORIZONS. **Flash 4.0.** New Horizons Publishing Centers. Guatemala, 2000. 4 módulos
- NEW HORIZONS. **FrontPage 2000.** New Horizons Publishing Centers. Guatemala, 1999. 8 módulos
- NEW HORIZONS. **Photoshop 5.5.** New Horizons Publishing Centers. Guatemala, 2000. 16 módulos

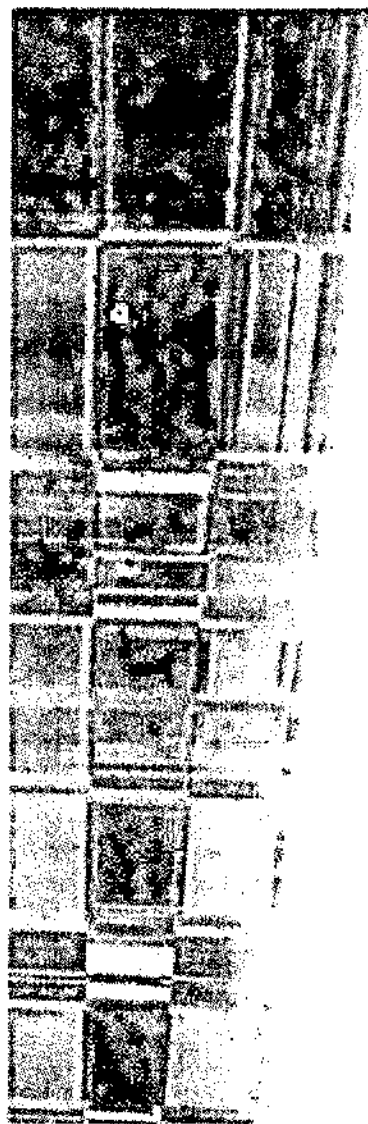


Direcciones de Internet consultadas para la creación de la imagen del sitio Web

www.club_webmaster.htm
www.cs.purdue.edu/cuats/satan.html
www.desarrolloweb.com
www.gifsanimados.com
www.member.art.com/mrgmr/mrccf.html
www.mostasa.com

Direcciones de Internet consultadas para la creación del Marco Teórico y Contextual:

www.amala.com
www.cancer.org
www.childrenscancercenter.org
www.childrenmemorial.org
www.kidshealth.org
www.proveedoreshospitales.com
www.texaschildrens.org
www.sandjudes.org



ANEXOS

El uso de esta encuesta es para evaluar el sitio web de la Unidad Nacional de Oncología Pediátrica de Guatemala. Sus respuestas serán de mucha utilidad para el éxito de este proyecto de graduación, previo a optar el título de técnico universitario en diseño gráfico. La encuesta es anónima. Le agradecemos mucho su colaboración. La dirección provisional del sitio web, para la evaluación de esta encuesta es: www.hewhorizons.com.gt/unop.

Profesión u oficio: _____ . Edad: _____ años. Sexo: Femenino Masculino

Instrucciones:

A continuación encontrará una serie de preguntas que debe de responder, según su criterio; marque con una "X" la respuesta que considere correcta.

1. La página principal :

Representa la UNOP:

No representa la UNOP:

2. La información del sitio web es:

Demasiada :

Suficiente:

Poca:

3. La diagramación es:

Saturada :

Correcta:

Vacía:

4. Las fotografías son:

Demasiadas :

Suficientes:

Pocas:

5. El tipo de letra es:

Grande :

Apropiada:

Pequeña:

6. Considera que es sencilla y clara la forma de navegar en el sitio web.

Si :

No:

7. Considera que la información que se encuentra dentro del sitio es adecuada para dar a conocer la UNOP y los servicios que presta.

Sí:

No:

8. La imagen del sitio esta dentro del contexto de la UNOP.

Sí:

No:

9. Considera que el sitio web tiene la suficiente información para poder orientarse y conocer sobre el cáncer

Sí:

No:

10. Después de visitar este sitio, sabe a que lugar acudir en busca de ayuda.

Sí:

No:

11. Considera que es de importancia que el sitio web posea un espacio para la publicación de las investigaciones hechas por los médicos de la Unidad Nacional de Oncología Pediátrica.

Sí:

No:

12. Le es fácil encontrar la información que necesita.

Sí:

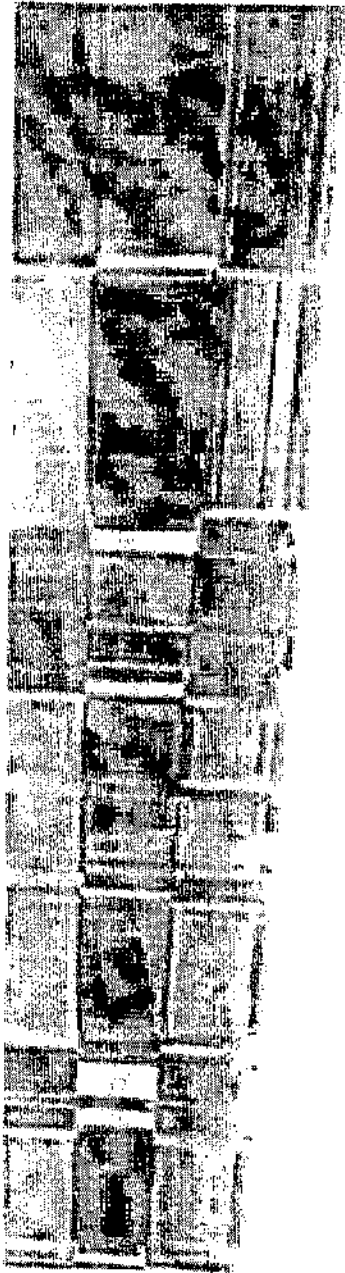
No:

13. De acuerdo a la información, queda claro que el diseño del sitio web de la UNOP lo realizaron estudiantes del programa de diseño gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Sí:

No:

14. Visualmente (a través del uso de colores, manejo del espacio y formas) cuál es el concepto que percibe.



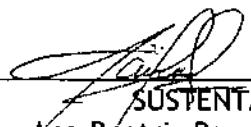
IMPRÍMASE


DECANO
Arq. Rosolfo Portillo Arriola


ASESOR METODOLÓGICO
Arq. Alma Irene Hernández


SUSTENTANTE
Sofia Crystal Posada Dubón


ASESOR GRÁFICO
Diseñador Francisco Chang


SUSTENTANTE
Ana Beatriz Ramos Chinchilla

