



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
FACULTAD DE ARQUITECTURA  
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO  
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO



## Diseño del Sitio de Internet para El Museo de los Niños de Guatemala

KENYA ZORAYMA CHÁVEZ BOTZOC, CARNÉ 9414095  
Previo a optar el grado de Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, noviembre de 2005



Diseño de la página de Internet  
para el Museo de los Niños de Guatemala, por medio de  
la cual se dará a conocer las instalaciones y la distintas  
actividades que realiza, llevando a cabo este proyecto de  
investigación y comunicación en un período que comprende  
del mes de julio al mes de noviembre del año 2005.





# ÍNDICE

Pág.

NÓMINA DE AUTORIDADES .....	i
DEDICATORIA .....	ii
PRESENTACIÓN.....	iii

## CAPÍTULO 1

1.1 INTRODUCCIÓN.....	2
1.2 ANTECEDENTES .....	3
1.3 PROBLEMA .....	4
1.4 JUSTIFICACIÓN.....	5
1.5 OBJETIVOS.....	8
1.5.1 Objetivo General.....	8
1.5.2 Objetivos Específicos.....	8

## CAPÍTULO 2

2.1 PERFIL DEL CLIENTE Y EL SERVICIO QUE BRINDA.....	10
2.1 GRUPO OBJETIVO.....	14



## ÍNDICE CAPÍTULO 3

Pág.

<b>3 CONCEPTOS FUNDAMENTALES</b> .....	16
<b>3.1 MUSEO</b> .....	16
<b>3.2 MUSEO INTERACTIVO PARA NIÑOS</b> .....	18
<b>3.3 MUSEOS DE GUATEMALA</b> .....	19
<b>3.4 MUSEO DE LOS NIÑOS DE GUATEMALA</b> .....	21
<b>3.5 APRENDER JUGANDO</b> .....	36
<b>3.6 EDUCACIÓN Y ENSEÑANZA</b> .....	38
<b>3.7 EL INTERNET</b> .....	40
3.7.1 Características del Internet .....	41
3.7.2 Web .....	41
3.7.3 Página WEB y Sitio WEB .....	42
3.7.4 Portal de Internet .....	44
3.7.5 Dominio .....	46
3.7.6 Hospedaje Web (hosting) .....	48
3.7.7 Servidor .....	49
3.7.8 Navegador .....	50
3.7.9 Correo Electrónico .....	50
3.7.10 Diseño WEB .....	51

## CAPÍTULO 4

<b>4.1 CONCEPTO CREATIVO</b> .....	55
4.1.1 Páginas para el sitio de Internet .....	55
4.1.2 Tipografía .....	56
4.1.3 Colores .....	57
4.1.4 Imágenes .....	57
4.1.5 Animación .....	58



## ÍNDICE

Pág.

<b>4.2 PROCESO DE BOCETAJE</b> .....	59
4.2.1 Información aprobada para la Página Web Del Museo .....	59
<b>4.3 MAPA DEL SITIO</b> .....	67
<b>4.5 DISEÑO DE LAS PÁGINAS DEL SITIO DEL MUSEO DE LOS NIÑOS</b> .....	68
<b>DE GUATEMALA</b> .....	72
<b>4.6 CAMBIOS DEL MAPA DEL SITIO</b> .....	77
<b>4.7 CAMBIOS DEL LOS BOCETOS DE LAS PÁGINAS DEL SITIO</b> .....	78

## CAPÍTULO 5

<b>5.1 COMPROBACIÓN DE EFICACIA</b> .....	85
<b>5.2 GRÁFICAS ESTADÍSTICAS Y RESULTADOS</b> .....	86
<b>5.3 JUSTIFICACIÓN DE PROPUESTA GRÁFICA FINAL</b> .....	97
<b>5.4 PÁGINAS DE LA PROPUESTA GRÁFICA FINAL DEL SITIO</b> .....	100

<b>CONCLUSIONES</b> .....	116
<b>LINEAMIENTOS PARA LA PUESTA EN PRÁCTICA DE LA PROPUESTA</b> .....	118
<b>BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES CONSULTADAS</b> .....	122
<b>GLOSARIO</b> .....	128
<b>ANEXOS</b> .....	133



# NÓMINA DE AUTORIDADES

## Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura

Arquitecto Carlos Enrique Valladares Cerezo  
Decano

Arquitecto Jorge Arturo González Peñate  
Vocal I

Arquitecto Raúl Estuardo Monterroso Juárez  
Vocal II

Arquitecto Jorge Escobar Ortíz  
Vocal III

Arquitecto José Manuel Barrios Recinos  
Vocal IV

Arquitecto Herberth Manuel Santizo Rodas  
Vocal V

Arquitecto Alejandro Muñoz Caderón  
Secretario

## TRIBUNAL EXAMINADOR Y ASESORES DEL PROYECTO

Licenciado Carlos Barnéond  
Licenciado Roberto Pérez  
Licenciado Rualdo Anzueto



# DEDICATORIA A:

## **Dios**

Por amarme, por cuidarme por nunca dejarme, por estar conmigo día y noche, por ayudarme en todo momento y por todas las bendiciones que me ha dado y que me dará, con todo mi corazón, GRACIAS.

## **mis papás**

Por todos los principios y valores que me inculcaron, por su amor, esfuerzo, confianza, motivación y apoyo que me han dado en el logro de mis metas. Gracias.

## **Mis hermanos**

Porque a través de cada logro que obtengo puedo ser un buen ejemplo para ellos. Gracias por su cariño y ayuda en todo momento.

## **La abuelita:**

Quien me ha dado la mejor enseñanza de mi vida: La fe en Dios.

## **Mis amigas:**

Cuatro ángeles que Dios puso en mi camino.  
Por todos los momentos que compartimos, con los cuales consolidamos nuestra amistad y por el apoyo mutuo en hacer las cosas con excelencia. Gracias.

Y a todos aquellas personas que de una u otra forma colaboraron en la realización de este proyecto. Gracias.



# PRESENTACIÓN

Globalmente, el Internet, en la actualidad, es el medio líder en la comunicación, su crecimiento acelerado indica que se ha vuelto más accesible que años atrás, gracias a la actualización del software y el equipo informático.

Por tal razón, a continuación se presenta la investigación realizada para llevar a cabo el proyecto llamado: **Diseño del Sitio de Internet para El Museo de los Niños de Guatemala.**

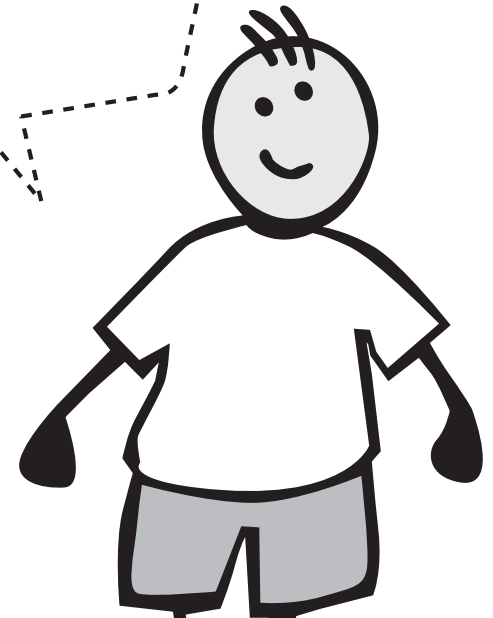
En la presente investigación, se recopilan datos importantes, relacionados con el Museo de los Niños de Guatemala, tipos de museo, educación, juego, datos importantes relacionados con el Internet; con el fin de canalizar la información hacia el diseño y la animación del sitio que se propone.

Este proyecto presenta el proceso de diseño del sitio de Internet, por medio del cual, se pretende, en alguna medida, solventar el problema de comunicación que el museo ha manifestado, ofreciéndole al usuario información de forma dinámica y atractiva, con el fin de captar interés por el museo y, en consecuencia, generar visitas a las instalaciones.



# CAPÍTULO

# 1



## 1.1 INTRODUCCIÓN

El Museo de los Niños es una entidad guatemalteca, autónoma, no lucrativa que tiene como finalidad apoyar la formación integral de los niños, de forma innovadora, en la cual aprenden y descubren jugando.

Los recursos financieros están a cargo de la Fundación para la Educación, la Cultura y el Desarrollo Integral del Niño, FUNDECI. Los costos de mantenimiento y operación se cubren con las entradas al museo y con programas de patrocinio.

Una de sus principales necesidades, desde que abrió sus puertas, ha sido comunicar, al público en general, la labor que realiza, brindar una experiencia única a sus visitantes, sobre todo a los niños, quienes aprenden jugando, a través de las diferentes galerías o áreas interactivas, además de las diversas actividades que realiza durante todo el año.

Es muy importante, dar a conocer, informar, promover el Museo de los Niños, para crear mayor asistencia de visitantes, en consecuencia generar más recursos económicos, para sufragar los gastos de mantenimiento y operaciones, evitando que éste cierre sus puertas.





## 1.2 ANTECEDENTES

La niñez es una etapa muy importante en la vida, porque se forma el carácter, los valores, las habilidades y destrezas de un individuo.

El Museo de los Niños realiza una labor noble con la niñez guatemalteca, apoyándola en su desarrollo integral, teniendo en cuenta estos aspectos, se hizo contacto con el departamento de Mercado y Publicidad para exponer el interés de realizar el Ejercicio Profesional Supervisado (EPS) y el proyecto de graduación, ofreciendo el servicio de comunicación gráfica, misma que fue recibida con gran anuencia e interés, ya que, como se ha mencionado, anteriormente, el museo es una entidad no lucrativa que ha cubierto su necesidad de comunicación visual a través de patrocinadores y personas particulares que han tenido colaborado con su talento, desarrollando distintos materiales gráficos.



### 1.3 PROBLEMA

La comunicación es una actividad que, por siglos, el hombre ha realizado y con el desarrollo, la industrialización, la tecnología, entre otros, se han creado métodos que hacen más eficiente esta actividad.

En la actualidad, las personas, utilizan diferentes medios para comunicar sus ideas, mensajes, actividades, hechos etc., entre los cuales están: la radio, la televisión, la prensa, el teléfono, los celulares, la publicidad exterior -rótulos o vallas- y el Internet, éste último, es un medio muy eficiente y es utilizado, cada vez, con mayor frecuencia, en él pueden integrarse todos los métodos mencionados, anteriormente.

El Museo de los Niños carece de su propia Página de Internet, por medio de la cual pueda llegar a un público mucho más amplio sin límites de distancias territoriales y con un sólo “clic” pueda acceder a toda la información que el museo ofrece.

Por lo que se propone crear la Página de Internet para el Museo de los Niños de Guatemala, por medio de la cual se dé a conocer las instalaciones y la distintas actividades que realiza, llevando a cabo este proyecto en un período que comprende del mes de julio al mes de noviembre del año 2005.



## 1.4 JUSTIFICACIÓN

En Guatemala, el Museo de los Niños es una institución que trabaja y enfoca todos sus esfuerzos en proveer al niño, un lugar en el cual pueda realizar su oficio principal: “Jugar”, pero no, simplemente jugar, sino jugar aprendiendo, descubriendo, mientras detectan sus habilidades, destrezas y desarrolla su creatividad.

El Museo de los Niños, está dirigido, principalmente, a niños y niñas de todas las edades, razas y niveles socioeconómicos del interior de la república y la ciudad de Guatemala. Además, realiza actividades especiales dirigidas a padres de familia, maestros, profesionales, universitarios entre otros.

Un sitio en Internet es considerado como un buen medio para difundir información a mayor escala a un costo más bajo, convirtiéndolo en un medio eficiente y efectivo.

Con esta forma de comunicación, el Museo de los Niños, podrá ser promovido a un público mucho más amplio. Esta página podrá ser consultada por miles de personas por el mundo entero, sin estar sujetos a horarios, tiempo, ni distancias, los usuarios de Internet podrán consultar y obtener la información que el museo desee; comunicar durante las 24 horas del día, los 365 días del año. Además, actualmente, poseer un sitio en la red es una tarjeta de presentación y una forma económica de comunicar, sin desestimar los materiales impresos y audiovisuales, ya que, apoyados entre si, hacen más eficiente el proceso de comunicación.

Con un sitio Web se debe obtener un dominio, o dirección, en este caso [www.museodelosninos.com.gt](http://www.museodelosninos.com.gt). y cuentas de e-mail “nombre propio@museodelosninos.com.gt”; con este tipo de presentación se crea, en la mente del público, una imagen seria, profesional y moderna.

Esta tecnológica vía de comunicación es considerada como un medio para llegar a un público más amplio, sin límites de distancia territorial, pues, con un sólo clic puede comunicar más y mejor todo tipo de información.



Al crear la página de Internet del Museo de los Niños de Guatemala, se estará difundiendo, no sólo a nivel nacional si no internacional, por lo que podrá ingresar cualquier persona alrededor del mundo, conociendo parte de la cultura guatemalteca, además de las distintas galerías en las que se compone el museo, los servicios que ofrece, la misión que tienen, lo objetivos que se han planteado, los programas de patrocinio etc., pero sobre todo el compromiso adquirido con la niñez de este país: “aprender jugando”.

Con un sitio de Internet El Museo de los Niños, se podrá mostrar la experiencia que se puede vivir al visitar el museo, promover el patrocinio de entidades internacionales y recibir apoyo de patrocinadores locales.

Estar comunicado ha sido siempre una necesidad en la vida cotidiana de todas las personas, el Internet es un medio que ha facilitado esta actividad, sobre todo porque sin importar las distancias acerca a las personas.

La solución gráfica al problema que se ha planteado anteriormente, será el diseño y elaboración de un sitio en Internet para el Museo de los Niños, con ella se pretende reducir el problema de comunicación que ha tenido el museo, estableciendo un vehículo por medio del cual se dará a conocer al público en general, pero sobre todo a su grupo objetivo, diferentes aspectos, desde la visión, misión, objetivos, servicios, noticias, informes, horarios, actividades, galerías, patrocinios, publicidad, entre otros, de forma fácil e inmediata.

Se podrá acceder a la página desde diferentes ciudades del mundo, al mismo tiempo, a diferentes horas, por lo que el precio de alojamiento en la red, es relativamente bajo, al hacer una comparación, con los costos de publicación en los medios impresos; también, hay que tomar en cuenta corto tiempo de vida que estos tienen y su cobertura puede ser limitada.



Es factible realizar el diseño del sitio, pues se cuenta con el hardware y software para llevarla a cabo. Aunque el museo no disponga de un presupuesto para publicidad, existe la posibilidad de realizar negociaciones con los patrocinadores -papás, tíos, súper padrinos, padrinos, amigos, etc.- para publicarla en la red, ya que como se ha mencionado anteriormente ésta página podrá ser un instrumento fundamental para facilitar todo tipo de información entre el museo y público en general -colegios, familias, escuelas, niños, etc.- por lo que el museo buscará los medios económicos idóneos para realizarla con éxito.



## 1.5 OBJETIVOS

### *1.5.1 Objetivo General*

Crear un vehículo por medio del cual El Museo de los Niños, le brinde a la población en general información acerca de él, de forma rápida, eficaz y, totalmente, accesible, a través de una página de internet.

### *1.5.2 Objetivos Específicos*

- Generar más visitas a las instalaciones.
- Ofrecer de forma rápida información sobre el Museo de los Niños.
- Dar a conocer las diferentes galerías, áreas interactivas y actividades que el Museo de los Niños realiza.
- Crear un vínculo, que mantenga una relación más cercana entre el usuario y el Museo de los Niños.
- Obtener el patrocinio de más empresas o instituciones.
- Motivar a los padres, para que visiten el museo con su familias.



# CAPÍTULO 2

PERFIL DEL CLIENTE  
Y GRUPO OBJETIVO



## 2.1 PERFIL DEL CLIENTE Y EL SERVICIO QUE BRINDA

### ***Nombre de la institución***

- Museo de los Niños

### ***Dirección***

- 5ta. Calle 10-00 zona 13

### Tipo de institución

- No lucrativa

### ***Finalidad***

- Educar y entretener

### ***El Museo de los Niños está conformado de la siguiente manera***

- Dirección general: asistente de dirección, recepcionista y secretarías.
- Dirección de educación: tiene a su cargo directores de proyectos y servicios educativos, talleres investigación, coordinadores de piso y guías.
- Dirección de mercadeo: tiene a su cargo comercialización, reservaciones y auxiliares de mercadeo.
- Dirección de operaciones: tiene a su cargo jefe de mantenimiento, seguridad, auxiliares administrativos, contabilidad, informática, taquilla, porteros, limpieza y auxiliares de mantenimiento.





## ***Propósito y actividades de la institución***

### **Objetivos**

- Contribuir al fortalecimiento del desarrollo educativo de todos los niños y niñas de Guatemala.
- Ofrecer a la población contacto con experiencias interactivas que le ayudarán a comprender y aplicar conceptos de cultura, ciencia y tecnología en forma innovadora y divertida.
- Despertar y fomentar la creatividad, la imaginación y el descubrimiento, estimulando el desarrollo de habilidades sobre investigación, curiosidad intelectual y nuevos intereses.
- Facilitar un espacio de convivencia para la integración de los diferentes grupos visitantes.
- Apoyar a la formación de valores universales para incidir en forma edificante en cada persona que participe de esta experiencia.

### **Visión**

Generar un cambio positivo en el desarrollo intelectual, social y cultural de las futuras generaciones, apoyando la formación de valores universales para el beneficio de toda la sociedad.

### **Misión**

Apoyar a la formación integral de los niños de una manera innovadora al ofrecer experiencias interactivas y divertidas, facilitadas por un equipo humano comprometido con la cultura de servicio y un conjunto de ambientes en constante actualización.



## ***¿Qué es el Museo de los Niños?***

- Diversión y aprendizaje.
- En el Museo de los Niños, las puertas están abiertas para disfrutar de una vivencia única.
- Entre juegos y conocimientos, curiosidad e imaginación, éste es un Nuevo espacio de convivencia para toda la familia.
- Contribuir en la formación integral de la niñez y, a la vez, ser un apoyo didáctico a la labor docente que realizan los maestros.
- Los niños y niñas que lo visitan desarrollan habilidades para el aprendizaje de los distintos aspectos que componen las distintas áreas del Museo.

## ***Áreas del Museo***

El Museo está compuesto por áreas interactivas, distribuidas en más de 30 exhibiciones clasificadas de la manera siguiente.

- Galería de la Paz
- Galería de Mi País
- Galería de las Ciencias Naturales
- Galería de la Ciencia
- Galería de la Salud, Higiene y Nutrición
- Juego interactivo de Pelotas
- Sala Lego
- El Paseo del Café
- Agiliza tu Mente
- Talleres Educativos
- Cuenta Cuentos
- Exhibiciones temporales.



## ***Características generales de las poblaciones y el público con que se relaciona***

### **¿Quiénes visitan el Museo?**

- De martes a viernes, niños y niñas de 3 a 12 años, de colegios y escuelas públicas de todos los niveles socioeconómicos de la ciudad y los diferentes departamentos del país.
- Los fines de semana, familias de todos los niveles socioeconómicos, principalmente, de la ciudad de Guatemala.

### **Escuelas públicas**

Gracias a la colaboración de instituciones, empresas públicas, privadas, nacionales y multinacionales que con su aporte patrocinan la visita mensual de niños y niñas que asisten a escuelas públicas del sistema educativo nacional, guarderías y orfanatos.

### **Necesidades de comunicación gráfica**

El Museo de los Niños por ser una institución de carácter no lucrativo, tiene ciertas dificultades para realizar piezas de comunicación visual.

Los materiales gráficos que realiza, lo hace con la ayuda de patrocinadores, por esta razón, en algunas ocasiones, como contra parte de los beneficios que pueden dar, es probable que cause ciertas limitantes en cuanto a diseño, diagramación, uso de color, fotografías, rapidez para realizar los proyectos, etc.

Por lo que hay algunos materiales importantes que se han quedado rezagados, como es el caso de la página de Internet.

El Museo de los Niños, necesita crear un vehículo rápido, por medio del cual brinde información inmediata, además de plantear los beneficios y necesidades como institución no lucrativa, lográndolo por medio de un sitio en Internet que, a su vez, vendrá a reforzar su imagen institucional, la cual le permitirá darse a conocer a nivel nacional e internacional.



## 2.1 GRUPO OBJETIVO

El grupo objetivo para la página de Internet del Museo de los Niños de Guatemala es amplio, a nivel geográfico, ya que, toda persona que cuente con este moderno medio de comunicación podrá tener acceso a ésta.

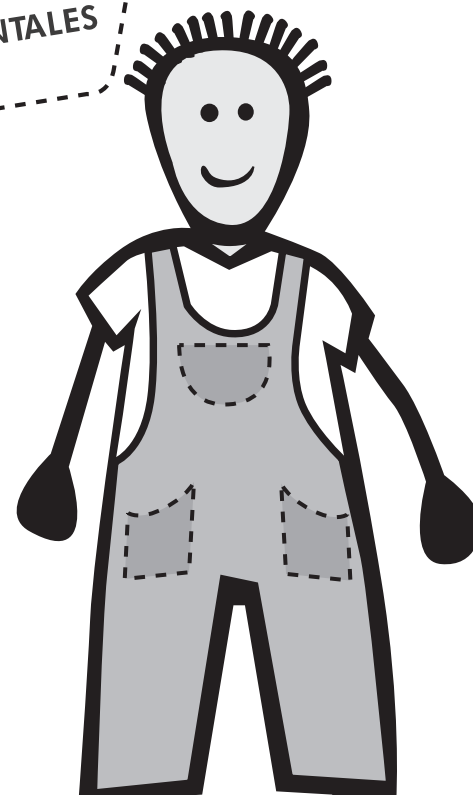
Una forma de delimitar el grupo objetivo es el idioma, pues, esta página estará disponible sólo en español y se enfocará principalmente en:

- Autoridades de las instituciones educativas de la ciudad y del interior de la república -como colegios escuelas e institutos- dando a conocer a la institución como una alternativa que los educadores pueden utilizar para enseñar a sus alumnos de forma interactiva.
- Por su atractivo visual, se enfocará en niños Guatemaltecos de 5 años en adelante, de todos los niveles socioeconómicos, que se encuentren en etapa escolar -que sepan leer y escribir- que tengan acceso a Internet.
- Por su contenido la página estará dirigida y será de mayor interés para los adultos, ya que, son ellos quienes toman la decisión final de asistir al museo, pero se diseñará bajo el estándar gráfico que caracteriza las instalaciones del museo.
- Padres que utilicen el Internet como un medio de comunicación y que estén interesados en ofrecerle a su familia, una diversión sana, educativa e interactiva.
- Empresas o instituciones nacionales e internacionales, comprometidas con la educación y el bienestar infantil que puedan ser patrocinadores del museo.
- Empresas e instituciones de la ciudad capital que estén interesados en los servicios que ofrece el museo.
- Público en general, con acceso a Internet e interesado en los museos interactivos para niños o sobre el aprendizaje a través del juego.



# CAPÍTULO 3

CONCEPTOS FUNDAMENTALES



## 3 CONCEPTOS FUNDAMENTALES

### 3.1 MUSEO

“Es una institución sin fines lucrativos, al servicio de las sociedades, tiene como objetivo adquirir, conservar, y exhibir al público, objetos de valor artístico, científico, pedagógico, etc.: con fines de estudio, educación y deleite, para que sean apreciados y en algunos casos, tocados o utilizados.”

-Tipos de museos extraído el 6 de septiembre de 2005 desde [http://www.bnm.me.gov.ar/s/esp\\_ped/paquetes/egb/](http://www.bnm.me.gov.ar/s/esp_ped/paquetes/egb/)-

Castillacerca de museo expresa:

*“un museo es un espacio social donde el pasado que custodia opera y dialoga con el presente para incluir, mediante técnicas propias de la museología y la educación en su concepción contemporánea, a un número cada vez mayor de públicos de distinta índole. La accesibilidad no sólo se refiere a la captación de una mayor y más diversa cantidad de visitantes sino a que dichos visitantes puedan acceder a los contenidos del museo mediante una experiencia de real enriquecimiento y satisfacción de la curiosidad.”*

-Castilla Américo. Organismo y Proyectos Patrimonio. Extraído el 6 de septiembre de 2005 desde [Http://www.cultura.gov.ar/proyectos/politica\\_museos.htm](Http://www.cultura.gov.ar/proyectos/politica_museos.htm)-

*“El término museo proviene del latín "museum" y del griego "mouseion" que significa casa de las musas. En un principio fueron templos donde se guardaban objetos valiosos, de carácter puramente religioso y como tesoros de los dioses”.* -30 agosto 05- ¿POR QUÉ ESTAS TIPOLOGÍAS NOS EXTRAÑAN DENTRO DEL CONCEPTO DE MUSEO?. Extraído el 5 de

septiembre de 2005 desde <http://www.arqhys.com/arquitectura/museos-tipologia.htm>

En el siglo XV aparecieron los primeros museos y su finalidad era albergar colecciones de obras de arte y objetos que pertenecían a monarcas de los reinos europeos y los papas, son los primeros en hacer museología. En sus gabinetes guardaban las curiosidades regaladas por los embajadores que solían recibir en sus despachos. Así, nacieron los museos de: Louvre, El Ermitage, El Prado y del Vaticano.

Los museos han sido clasificados en cuatro denominaciones, de primera, segunda, tercera y cuarta generación.



La primera generación de museos pertenecen a los de ciencia, los cuales se remontan a los siglos XVII y XVIII cuando la nobleza y los intelectuales de la época comenzaron a interesarse por coleccionar objetos del mundo natural.

El siglo XIX, nació la necesidad de mostrar a la sociedad su patrimonio cultural y tecnológico con el fin de fomentar un sentimiento de orgullo nacional y, así, surgen los grandes museos nacionales.

Con el fin de atraer a más público, se crearon mecanismo que permitieran no sólo observar los objetos exhibidos, sino que, además, se tuviera la oportunidad de manipularse con la asesoría de personal capacitado. Con esta nueva presentación surgen los llamados museos de segunda generación. Algunos ejemplos de museos de esta generación están: Deutsches Museum de Munich, el Palais de la Découverte en París, el Museo de Ciencia e Industria de Chicago y el Franklin Institute Science Museum en Filadelfia.

Durante los años sesenta y setenta la búsqueda por mejorar la enseñanza de la ciencia, también, tuvo impacto en los museos, los cuales fueron tomados como una herramienta didáctica para enseñar a personas de todas las edades, pero especialmente para los jóvenes. Con este nuevo enfoque nacen los museos de tercera generación, estos, también, se caracterizan por la interactividad, ya que, los visitantes participan, activamente, y casi no existen los objetos intocables. Los pioneros de los museos de tercera generación fueron: el Exploratorium de San Francisco y el Ontario Science Centre de Toronto.

A partir de la década pasada surgen los museos de cuarta generación, estos son muy parecidos a los de tercera generación, pues también, se caracterizan por la interactividad entre las exhibiciones y los visitantes, pero se diferencian porque los primeros enfatizan el desarrollo de la creatividad y habilidades, según las características particulares de los usuarios.

Actualmente, coexisten museos de las cuatro generaciones; todos cumplen una función importante y por eso no es posible afirmar que unos sean mejores que otros.

Según el tema que abordan los museos, también, pueden clasificarse en: Museos de Arte, Museos de Ciencia y Tecnología, Museos de Ciencias Naturales, Museos de Historia y Antropología, Museos de Comunidad y Eco, Museos Sitios Arqueológicos, Museos Monográficos, Museos interactivos para niños, entre muchos otros.



## 3.2 MUSEO INTERACTIVO PARA NIÑOS

A diferencia de los museos tradicionales, un museo interactivo tiene un atractivo mayor, pues, brinda al visitante una experiencia directa con el objeto que se exhibe, no se limita, únicamente, a la observación. Brinda una experiencia divertida en la que participan todos sus sentidos y, a la vez, proporciona un aprendizaje práctico estos museos entrán en la categoría de museo de tercera generación.

Sus exhibiciones invitan al visitante a participar en alguna actividad, al mismo tiempo que adquiere conocimiento respecto de algún concepto técnico, histórico, científico o antropológico, según sea el enfoque pedagógico. Por lo que es un buen recurso para los docentes apoyar los contenidos de sus cursos con la visita de sus alumnos, a museos con estas características, en donde ven las cosas y los procesos de forma directa y en detalle. Son capaces de vivir una aventura, conocer sus riesgos, aprender de sus errores y poner en práctica los temas que han estudiado en el aula.

Este tipo de museos están orientados más al visitante, puesto que su fin no es la adquisición, apreciación y conservación de objetos y colecciones de mucho valor, los que se exhiben, generalmente, lejos, dentro de un escaparate y fuera del alcance del público.

En un museo para niños los objetos y materiales utilizados, pueden ser manipulados ayudando a los niños a comprender mejor una actividad o para aprender cómo se hace una cosa o cómo funciona. Aunque este tipo de museos se enfoca en un público infantil, también, los adultos disfrutan se divierten y aprenden.

La misión de los museos interactivos es, estimular por medio de recursos participativos la comprensión de las exhibiciones que se presentan.





### 3.3 MUSEOS DE GUATEMALA

Con la independencia de la región Centroamericana del Imperio Español y al tener cierta estabilidad política, se comienzan a establecer los museos nacionales por iniciativas gubernamentales o de algunos ciudadanos ilustres. El primer museo de la región se crea en Guatemala en 1796 bajo el nombre de “Gabinete de Historia Natural” que funcionó hasta 1801. Pero no es hasta que en 1831 se emite un decreto gubernativo para la creación de un museo de Ciencias y Artes.

En 1866 se inauguró el Museo de la Sociedad Económica de Amigos del País, el cual se dividía en varios departamentos, dicho Museo funcionó hasta 1881, su material pasó a formar parte del Museo de Historia Natural de la Facultad de Medicina de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

En 1931, se fundó el actual Museo Nacional de Arqueología y Etnología, ubicado en la antigua iglesia de El Calvario, en la ciudad capital, hasta que en 1946 se trasladó al edificio que ocupa actualmente. En 1972, se cierra por reacondicionamiento, abriéndose, nuevamente, en 1977. Su principal objetivo es la protección, conservación restauración y divulgación del Patrimonio Arqueológico y Etnológico de Guatemala.

La creación del Museo Nacional de Arte Moderno se remonta al año 1934, fecha en la cual, también, fue fundado el Museo Nacional de Historia y Bellas Artes.

El 16 de octubre de 1975 y como producto de una reestructuración administrativa, se crea el actual Museo Nacional de Arte Moderno, como entidad integrante del Instituto de Antropología e Historia, del Ministerio y de Cultura y Deportes.



Museo Nacional de Arqueología y Etnología





Museo Nacional de Arte Moderno

Este museo reúne piezas artísticas del arte contemporáneo nacional, tanto dibujos, gradados, pinturas y esculturas de destacados artistas guatemaltecos y algunos extranjeros. Las obras expuestas han sido adquiridas con carácter de donación.

El Museo Nacional de Historia Natural "Jorge A. Ibarra" fue fundado el 4 de julio de 1950 con el nombre de Museo Nacional de Historia Natural, por el Profesor Jorge A. Ibarra, quien fue el primer director, ocupando el cargo hasta el año de 1996. Debido a su trayectoria como naturista y a la magnífica labor realizada en el Museo, el museo pasó a llamarse Museo Nacional de Historia Natural "Jorge A. Ibarra".

El 19 de septiembre de 1986, fueron inauguradas las instalaciones que ocupa actualmente. Su función es adquirir, estudiar, preservar y exhibir muestras representativas de la biodiversidad y de otros recursos naturales de Guatemala y contribuir a la conservación de estos recursos y al mejoramiento del medio ambiente, por medio de actividades educativas.

Los museos mencionados, con anterioridad, fueron los primeros museos fundados en Guatemala, actualmente, en la ciudad como en el interior de la república, existe una gran variedad de museos, cada uno se enfoca en diferentes temáticas, por ejemplo: El museo Popol Vuh, Museo Ixchel del Traje Indígena, Museo Del Ferrocarril, Museo de la Universidad de San Carlos de Guatemala MUSAC, Museo de Ciencia y Tecnología, Museo Carlos F. Novela, Museo Miraflores, Museo Casa Mima, Museo Paiz de Arte Contemporáneo, Museo de la Semana Santa, Museo Heládico de Armas del Ejército de Guatemala, Museo de Historia Natural de la USAC, Museo Palacio Nacional de la Cultura, Museo Casa Santo Domingo, Museo de Arte Colonial, Museo del Libro Antiguo, Museo casa del Tejido Antiguo, Casa K'Ojom, Museo del café y el Museo del Niño.

El objetivo primordial de los museos es comunicar emociones, estética, información, vivencias, etc., es decir, interactuar con el visitante de manera que sus conocimientos, sentimientos y actitudes no sean los mismos, después de visitar la exposiciones.



### 3.4 MUSEO DE LOS NIÑOS DE GUATEMALA



Museo de los Niños de Guatemala

Según información proporcionado por esta institución, El Museo de los Niños es una entidad guatemalteca, autónoma, no lucrativa, que tiene como finalidad, apoyar a la formación integral de los niños, de forma innovadora, en la cual aprenden y descubren jugando.

El Museo de los Niños, de Guatemala, es el primer museo interactivo del país, el cual permite a los niños aprender acerca de ciencia, tecnología, calores humanos y cívicos, a través de sus distintas áreas de exhibición interactivas y juegos.

Los recursos financieros están a cargo de la Fundación para la Educación, la Cultura y el Desarrollo Integral del Niño, FUNDECI.

Los costos de mantenimiento y operación se cubren con las entradas al museo y con programas de patrocinio como a contiución se describe.

#### PAPÁS

Empresas que aportan el patrimonio del Museo con cuya rentabilidad se llevará a cabo la renovación y actualización de sus instalaciones. Los Papás son miembros de la asamblea de fundadores y benefactores del Museo.

#### TÍOS

Ayudan al museo con donaciones en especie, como servicios y materiales.



### SUPER PADRINOS

Empresas que además de ser Padrinos, exhiben sus productos en el mini-supermercado del museo.

### PADRINOS

Patrocinan el transporte, ingreso al Museo y almuerzo, a más de 40,000 niños y niñas de escasos recursos de todo el país.

### AMIGOS

Patrocinan el transporte e ingreso al Museo a pequeños grupos de niños y niñas de escasos recursos. Además el museo ha creado paquetes, alianzas con tarjetas Libre y Prefiero, pasaportes familiares y ofertas, para reducir el costo de la entrada al museo, para que pueda ser accesible a todas las personas que deseen visitarlo.

Atiende como principal grupo objetivo a niños de 3 a 12 años que se encuentren en la edad escolar, deseosos de divertirse y aprender cosas nuevas jugando.

Se enfoca en familias de todos los niveles socioeconómicos, principalmente de la ciudad de Guatemala, instituciones educativas de la ciudad y del interior de la república como: colegios a quienes se les elaboran precios de paquetes y en escuelas de escasos recursos quienes ingresan gratuitamente, gracias a la ayuda de los patrocinadores.

Constantemente, el museo crea actividades, no sólo para colegios, escuelas o institutos, sino. también para padres, maestros, universitarios de diversas carreras como pedagogía, psicología, arquitectura etc. por lo que puede decirse que existe un grupo objetivo secundario, adolescentes y adultos que pueden visitar el museo. El grupo objetivo del museo es toda persona, sin distinción de raza, religión o nivel social, que tenga un alma de niño, con deseos de divertirse y aprender.



**Descripción de las galería del museo de los niños de Guatemala:**  
Información proporcionado por el museo.

## A- GALERÍA MI PAÍS

### OBJETIVO

“Conocer y entender los principales aspectos socio-culturales de la Guatemala del pasado y la actual y fomentar la preservación de nuestros recursos naturales como un acto de responsabilidad.”



Mapa en la alfombra.

- **CONSTRUYE UN EDIFICIO**

Construir con bloques de esponja, manteniendo en equilibrio la obra resultado de la imaginación y creación.

*Habilidad: desarrolla concentración, coordinación, habilidad motriz gruesa, pensamiento lógico y capacidad de pensar en tres dimensiones.*

- **MAPA EN LA ALFOMBRA**

Rompecabezas gigante del mapa de Guatemala que enseña las fronteras, división política, países colindantes, mares y océanos. Reforzar los departamentos y sus cabeceras, clima, producción, población, grupos étnicos e idiomas.

*Habilidad: desarrollar un pensamiento lógico, porque los niños tienen que observar, concentrar su atención, comparar, discriminar, elegir y armar.*





- **NÚMEROS MAYAS**

Enseña la forma de representar los números según los Mayas.

*Habilidad: ejercita la inteligencia lógica matemática a través del manejo de números y enseña a decodificar información gráfica.*

- **MARIMBA**

Duelas de Hormigo que suenan por medio de las cajas de resonancia que varían de tamaño para emitir diferentes tonos. Instrumento nacional de Guatemala.

*Habilidad: desarrolla la capacidad de pensar, discriminar, transformar y expresar las formas musicales, así como la sensibilidad al ritmo, tono y al timbre.*

- **LA VIDA EN LA CIUDAD Y EL CAMPO**

En esta exhibición se asumen roles. Se puede hacer uso de diferentes disfraces para representar diferentes actividades. Resalta que es importante, tanto la vida del campo como la de la ciudad, ambas se complementan.

*Habilidad: desarrolla la capacidad de distinguir, clasificar el ambiente urbano y rural, se adquieren habilidades de observación, reflexión y cuestionamiento de su entorno.*

- **NUESTRA HERENCIA**

Muestra de diferentes instrumentos musicales autóctonos, clasificados de acuerdo a su tipo.

*Habilidad: estimula la capacidad de audición al discriminar sonidos. Esta actividad implica percepción y participación.*

- **CANCHA DEL JUEGO DE PELOTA MAYA**

Réplica de una cancha del juego de Pelota Maya.

*Habilidad: desarrolla habilidades de coordinación, destreza, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad.*



## **BANDERA DE GUATEMALA**

Réplica de una bandera de Guatemala, construida con 360,000 trozos de lego.

*Habilidad: a través de la observación y atención, se fomentan los valores cívicos*

## **PINTURA DE GUATEMALA**

En cuatro segmentos se desarrolla el proceso histórico de Guatemala. 1. Agricultura, Costumbres, Artes y Sacrificios de los Mayas. 2. Conquista e Introducción del Cristianismo. 3. La Colonia. 4. Guatemala Moderna Arquitectónicamente.

## **B- GALERÍA DE LAS CIENCIAS NATURALES**

### **OBJETIVO**

“Aprender y experimentar sobre las características del mundo natural, relacionándolas con nuestro entorno para mejorar el mundo en que vivimos.”



Plataforma del temblor.

- **PLATAFORMA DEL TERREMOTO**

Casa donde se simula el movimiento de un sismo de 5.5 grados en la Escala de Riechter y se conocen las medidas de seguridad a tomar antes, durante y después del siniestro.

Habilidad: al experimentar un terremoto, se desarrollan habilidades sensoriales y motoras, de espacio y temporalidad, además se aprende a seguir instrucciones y tomar medidas de seguridad en un caso real.



- **TANQUE DE OLAS**

Estanque con agua y arena que demuestra como el movimiento del agua producido por vientos forma las olas en el mar, qué las provoca y qué dimensiones alcanzan. También se descubre que las formas de gradas que toma la arena son producidas por el movimiento del agua.

*Habilidad: desarrolla habilidades de atención, observación, imaginación y concientización sobre los fenómenos naturales.*

- **HAGAMOS PAPEL**

Experiencia vivencial en la que los niños y niñas aprenden y fabrican su propia hoja de papel reutilizando papel de desecho y otros materiales como hojas y flores secas. Se reflexiona y se hace énfasis en la importancia de reciclar, re-usar y reducir.

*Habilidad: capacidad de distinguir, clasificar y reutilizar elementos del medio ambiente, experimentando y reflexionando sobre el uso racional de los recursos naturales.*

- **MANTENGAMOS EL AGUA LIMPIA**

Mecanismo que permite ver la magnitud de lanzar basura a nuestros recursos acuáticos. Se hace énfasis en colocar la basura en su lugar y a no contaminar.

*Habilidad: desarrolla la habilidad de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento de su entorno.*

- **LABORATORIO ESTELAR**

Cúpula totalmente cerrada e iluminada que al activar un botón, la luz incandescente se apaga y la “Luz Negra” se enciende y así hace brillar algunas estrellas que se pueden observar desde nuestro hemisferio.

*Habilidad: desarrolla la habilidad de observar, comparar, diferenciar y también utilizar la imaginación, además aprender sobre las constelaciones que pueden verse desde nuestro país.*





- **EL ARENERO**

Diversión para los más chiquitos en un paisaje natural.

*Habilidad: desarrolla la coordinación, percepción de medidas y volúmenes, estimulando el sentido del tacto.*

- **MESA DEL TEMBLOR**

Una mesa en la que se experimentan sismos de mayor a menor magnitud e intensidad a través de construcciones realizadas por los niños y niñas, haciendo énfasis en su oportuna planificación.

*Habilidad: percibir imágenes externas, recrearlas y modificarlas, incluyendo habilidades de coordinación y equilibrio.*

## C- GALERÍA DE LA CIENCIA

### **OBJETIVO**

“Aprender y experimentar principios científicos, que permitan analizarlos con facilidad y aplicarlos a situaciones de la vida cotidiana.”

### **GLOBO DE AIRE CALIENTE**

Demuestra por qué el globo flota al tener aire caliente. El aire caliente es una forma de energía, en donde hay moléculas vibrando con más velocidad y amplitud por esa razón el aire caliente tiende a subir y a empujar.

*Habilidad: al oprimir un botón para que el globo se eleve, se desarrollan habilidades de atención, concentración, motricidad manual y estructura espacial.*



Globo de Aire Caliente.



- **DISECTOR DEL HABLA**

Es una computadora que muestra como se reproducen las voces, cómo se oirían sus palabras al revés, rápido y normal. Se aprende cómo viaja el sonido, tonalidad, frecuencia del mismo. Y cómo producimos nuestra voz.

*Habilidad: desarrolla la capacidad de discriminar, percibir y transformar sonidos.*

- **RAYO**

El generador de Tesla es un tubo transparente con una bobina de cobre que se conecta con una fuente de alta tensión, por la circulación de energía eléctrica en la bobina se genera un campo electro-magnético y eso hace que se produzca luz fosforescente que sube, sin necesidad de uso de conductores.

*Habilidad: desarrolla la capacidad de observar, distinguir y comprender fenómenos naturales.*

- **CAMINATA EN LA LUNA**

Utilizando un arnés y un resorte, se simula un salto de gravedad y se aprende sobre el universo, los planetas, el sistema solar, la gravedad en la tierra y en la luna.

*Habilidad: permite desarrollar habilidades de espacio y temporales, dominio en la*

- **PIRUETA**

Es un mecanismo que prueba la conservación de la energía a través del giro y cambio de posición. Se experimenta el fenómeno de los patinadores en hielo y baletistas.

*Habilidad: de experimentan una combinación de movimientos organizados, según una disposición espacio-temporal, oniendo en práctica el equilibrio, lo cual tiene una transferencia positiva en otros aprendizajes.*



- **ZOOTROPO**

Dibujando escenas estáticas que vayan en progreso de movimiento se logra al colocarlas en el carrousel una imagen en movimiento continuo. Es el precursor del cine y dibujos animados. Los visitantes aprenden que el fenómeno que ocurre, es la retención o persistencia retiniana.

*Habilidad: permite percibir imágenes, recrearlas, transformarlas y producir información gráfica.*

- **ELECTRICIDAD ESTÁTICA**

Con un dispositivo llamado generador de Van de Graaf se genera electricidad estática de muy alto voltaje y se demuestra su acción al “ponerle los pelos de punta”, debido a las cargas iguales que se repelen y al querer descargarse por las puntas.

*Habilidad: brinda estímulos que desarrollan el sentido del tacto y todo el sistema sensorial, proporcionando madurez y aprendizaje.*

- **BURBUJAS**

Demuestra cómo el aire aprisionado, rodeado de más aire, ejerce presión para escapar. Se utiliza una fórmula de jabón, agua, glicerina y aros de metal. Se experimenta sobre las fuerzas de cohesión adhesión.

*Habilidad: desarrolla una rigurosa y completa oportunidad de movimiento, poniendo en práctica una estructura espacial, lo cual beneficia otros aprendizajes, estimula la seguridad personal, al poder hacer, por sí mismo, burbujas gigantes, más durables y con más elasticidad.*



Exhibición de burbujas.



## D- GALERIA SALUD, HIGIENE Y NUTRICIÓN

### **OBJETIVO**

“Fomentar los buenos hábitos alimenticios y de higiene personal para prevenir enfermedades y conservar una vida saludable.”



Exhibición de la bicicleta.

- **ESBOSO DE HOSPITAL**

Se observan algunas de las partes del hospital como son los rayos X, tomar el peso y talla.

- **AMBULANCIA**

Se aprende cual es la mejor manera de cepillarse los dientes, los microbios que se encuentran en el ambiente y se simula manejar una ambulancia.

*Habilidad: desarrolla atención, concentración, coordinación de ojos y manos y motricidad gruesa, al utilizar las pinzas gigantes para operar, al igual que una estructura espacial.*

- **EQUILIBRIO**

Por medio de una mesa en desequilibrio se reta a tratar de mantenerse en equilibrio, el cual se evidencia con un sonido al mantener la mesa horizontal.

*Habilidad: desarrolla la capacidad de mejorar el equilibrio del cuerpo.*

- **MERCADO**

Con diferentes verduras y frutas se simula el acontecer del Mercado y la diferencia que existe entre comprar en éste y en el supermercado.



- **SUPERMERCADO**

Los diferentes productos que se encuentran en un supermercado están al alcance de los niños para que efectúen sus compras y traten de comprar lo más balanceado posible.

*Habilidad: se enseña sobre nutrición y dieta balanceada, economía y uso del dinero, la interacción permite ejercitar su inteligencia lógico matemática, con el manejo de números, relaciones, cantidades y medidas.*

- **LOS CINCO SENTIDOS**

Con diferentes experiencias se logran demostraciones de cada uno de los sentidos: se puede oler, oír, ver y tocar.

*Habilidad: se estimulan los sentidos al ver, tocar y sentir diferentes aromas, adivinando lo que es por medio de relación e inferencia.*

- **BICICLETA**

El movimiento de la bicicleta y su simulación con un esqueleto nos permite mostrar lo importante que son los músculos para el movimiento y los huesos para el soporte.

*Habilidad: desarrolla la habilidad de usar el propio cuerpo, al coordinar movimientos cuando se pedalea, además observar de manera atenta los movimientos del personaje que pedalea junto a quien maniobra el juego.*

- **LA JUNGLA DE LOS GÉRMENES**

A través de tres salas diferentes, se trabaja con los amigos y enemigos de la higiene personal y del hogar.

*Habilidad: por medio de la observación y experimentación, se fomentan buenos hábitos de higiene personal y limpieza en el hogar.*





## E- JUEGO DE PELOTAS

### **OBJETIVO**

“Evidenciar que el trabajo en equipo, es una forma para el logro de objetivos.”

En esta exhibición los niños y niñas pueden trabajar en equipo para lograr un fin común, ver como los mecanismos industriales mueven los objetos y sacar sus energías, todo ello a través del juego con pelotas.

*Habilidad: desarrolla la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos.*



Juego de pelotas.

## F- SALA LEGO



Sala de lego.

### **OBJETIVO**

“Desarrollar la imaginación y la motricidad con estímulo a la creatividad en sentido espacial y tridimensional.”

Con trocitos de diferentes formas y tamaños, los niños y las niñas experimentan lo que es construir, dejando volar su imaginación.

*Habilidad: desarrolla la capacidad de pensar en tres dimensiones, percibir imágenes, recrearlas y transformarlas.*



## G- GALERIA DE LA PAZ



Galería de la paz.

### **OBJETIVO**

“Despertar valores para inculcar la convivencia en una sociedad, en paz.”

En esta galería se muestran a través de una representación con diferentes animales, los valores que son necesarios para poder convivir en paz.

Quetzal	-	Libertad
Hormigas	-	Convivencia
Tortuga	-	Tolerancia
Mariposa	-	Gratitud
Pato	-	Seguridad
Perro	-	Armonía
Oveja	-	Perdón
León	-	Justicia
Águila	-	Responsabilidad

*Habilidad: además de reflexionar respecto de valores y sentimientos de buena voluntad hacia la humanidad y la naturaleza, también se hacen ejercicios mentales al comparar, relacionar, asociar e inferir.*



## H- EL PASEO DEL CAFÉ

### OBJETIVO

*“Conocer acerca del cultivo del café, procesado de los granos y los beneficios nutritivos y económicos para la sociedad guatemalteca.”*



Paseo del café.

Simulando ser un granito de café, los niños y niñas, recorren todo el proceso desde que el café se siembra hasta la preparación para el consumo o la exportación.

*Habilidad: desarrolla la capacidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos del ambiente como plantas. Incluye, también la observación, la experimentación, la reflexión y el cuestionamiento del entorno.*

## I- AGILIZA TU MENTE Mesas de trabajo con juegos de ingenio.

*Habilidad: desarrolla la imaginación y la motricidad con estímulo a la creatividad en sentido espacial y tridimensional.*

## J- TALLERES EDUCATIVOS

*Habilidad: desarrolla la capacidad de usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos y la facilidad en el uso de las manos para transformar elementos. Incluye habilidades de coordinación, destreza y recepción de medidas y volúmenes.*





## K- CUENTA CUENTOS

Cuentos, trabalenguas, adivinanzas y poemas son las diferentes expresiones de este espacio dedicado a la literatura infantil.



Paseo del café.

*Habilidad: se realizan varios ejercicios mentales, por medio de trabalenguas, adivinanzas, refranes y pequeños cuentos. Se ejercita la atención, organización y asociación de ideas, escuchando y participando, imitando, repitiendo, ejercitando la memoria, utilizando como herramienta juegos del lenguaje.*



### 3.5 APRENDER JUGANDO

El juego es la principal actividad que una persona realiza de forma espontánea durante la infancia, es imposible separar esta actividad durante esta etapa de la vida. El niño, en sus primeros años, forma y desarrolla sus habilidades intelectuales, creativas, afectivas por medio del juego, además de su desenvolvimiento social. A través de él, expresa sus deseos, su imaginación y obtiene un desarrollo físico, sensorial, motor, mental y social.



Cuando el juego no es interesante o aburrido, el niño lo abandona, por otra parte, cuando es forzado se vuelve aburrido, poco interesante y lo realiza solo si lo obligan, lo que lo convierte en una tarea y ya no en un juego.

*“El derecho a jugar equivale al derecho a la infancia. Si jugar es típico del niño, si la infancia es una edad de juego, si la actividad más extensa, más intensa, más característica de la infancia es la ludicidad, no se puede concebir la infancia sin juego. Impedirle jugar es robarle la infancia al niño y anticipar la vida adulta.”*

-julio de 1996) Síntesis de la conferencia del seminario Internacional de la OMEP, en la ciudad de México, organizado por el Comité Nacional Mexicano Extraído el 30 de agosto de 2005 desde <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0600/620.ASP->

Como término general, el juego implica varias connotaciones, desde las acciones de los bebés con objetos -juguetes- hasta los diferentes deportes, por lo que pueden ubicarse en distintas categorías como: juegos simbólicos, juegos al aire libre, juegos creativos, juegos educativos, entre otros.

Con esta actividad el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad, las cualidades, el funcionamiento etc.; los límites entre lo que puede hacer y dejar de hacer, siendo el principal instrumento de juego: los juguetes, a través ellos los niños exploran, descubren y aprenden.



En los primeros meses de vida los niños desarrollan su percepción visual, auditiva y de tacto por medio de los tradicionales juguetes, como: los móviles y las sonajas, estos juegos son de tipo senso motor.

Entre los 2 y 5 años los niños se divierten con juegos libres y sencillos, desarrollando su habilidad motora empujando, jalando o tirando pelotas, carritos etc. Estos juegos son de tipo símbolo o representativo.

De los 6 a 7 años extendiéndose hasta los 12, el juego ya implican reglas, son más grupales y organizados, en esta etapa los niños aprenden, formalmente, a compartir a diferencia de los primeros años en la que no lo hacen. Finalmente, en la adolescencia los juegos más comunes están dirigidos hacia el deporte y juegos de mesa que implican más procesos mentales.

Los niños aprenden mejor cuando disfrutan de actividades prácticas, aprenden mejor cuando juegan, porque el juego lo realiza de forma voluntaria y espontánea, además de divertirse.

La educación tradicional ha sido sustituida por modernos métodos de enseñanza, en la actualidad, el juego forma parte importante de estos métodos, ya que, ha sido integrado como una forma diferente y motivante de aprender.

Para que el juego sea, verdaderamente, educativo, este debe ser variado y ofrecer problemas a resolver, progresivamente, más difíciles, entretenidos e interesantes, si este no posee estas dos últimas características con dificultad habrá un aprendizaje eficaz

Los juegos como herramienta didáctica contribuyen a estimular y cultivar la creatividad y a romper con el formalismo de una clase, brindándole una participación activa al alumno.

Jugar aprendiendo constituye el vehículo más eficaz para que el niño adquiera conocimientos de manera fácil, sencilla y divertida.



## 3.6 EDUCACIÓN Y ENSEÑANZA

*“Educación, etimológicamente, procede del latín “educare”, que quiere decir guiar y “educere” que significa: extraer”.* -Wikipedia, la enciclopedia libre. Extraído el 30 de agosto de 2005 desde <http://es.wikipedia.org/wiki/Did%C3%A1cticaEduca%20ci3n>

Educación es el conjunto de conocimientos, calores, costumbres y formas de actuar que se trasladan hacia una o varias personas, su principal objetivo es la formación integral del individuo.

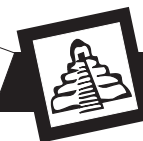
*“La educación empieza en el momento que nace un bebé y dura para toda la vida. La educación podría incluso empezar antes del nacimiento, así, algunos padres y madres exponen al feto a música o le leen historias con la esperanza de que les influya aun antes de nacer. A medida que el niño crece las cosas tangibles e intangibles lo van a ir formando según las necesidades inmediatas. De este modo, la teoría de los ciclos se concreta de acuerdo a los cambios asimilados por el individuo.”*

-Wikipedia, la enciclopedia libre. Extraído el 30 de agosto de 2005 desde <http://es.wikipedia.org/wiki/Did%C3%A1cticaEduca%20ci3n>

La educación no se limita, únicamente, a las aulas de las instituciones educativas y personal docente, también, debe estar involucrada, activamente, la familia en quien recae gran parte de este proceso, principalmente en el inicio de la vida, en la que se inculcan principios de índole moral, religiosa y valores.

Es responsabilidad del estado proveer e invertir esfuerzos y recursos para mejorar la calidad de la educación de niños, adolescentes y adultos, no solo por un beneficio individual, si no porque este repercute a futuro en el progreso social.

Por otra parte, la enseñanza es el proceso por el cual se transmiten conocimientos específicos de un tema o materia, utilizando diversidad de procesos, métodos o técnicas, la eficacia de estos, son medidos y controlados por la pedagogía que es la disciplina o el arte de enseñar y educar, proporcionando los métodos más eficaces para que los conocimientos sean inculcados, eficientemente, por el maestro y asimilados por el alumno.



La didáctica es otro término vinculado con la enseñanza y parte de la pedagogía que se ocupa de estudiar los procesos de enseñanza y aprendizaje, en los que se ven involucrados el docente, el alumno, las materias, el contexto del aprendizaje y las estrategias metodológicas.

La educación y la enseñanza tienen como finalidad el aprendizaje que es una actividad mental del individuo que le permite adquirir conocimientos, hábitos y actitudes que producen cambios en las conductas anteriores.

La mejor educación es aquella que emplea métodos que facilitan el aprendizaje, adoptando pedagogías que sean acordes al enfoque actual de la enseñanza que está dirigida a la reducción de la parte teórica complementándola con actividades prácticas, como lo son los juegos.



### 3.7 EL INTERNET

Significa INTERconected NETworks -Redes interconectadas-

Internet es el conjunto de redes de computadoras que se encuentran interconectadas alrededor del mundo, esta red no es tan nueva como parece ya que data de la década de los años 60's. Con este moderno medio de comunicación se pueden realizar muchas actividades como enviar correos electrónicos, leer noticias en línea, publicar y descargar archivos, escuchar música, ver videos, tener una conversación de voz en línea o una video conversación e incluso realizar negocios como transacciones bancarias entre otras.

Al crearse este moderno sistema de comunicación nunca se pensó en la magnitud e importancia que tiene, actualmente a nivel mundial. Fue creado por la agencia de nombre ARPA -*Advanced Research Projects Agency*- del gobierno de los Estados Unidos, en el año de 1969 y se le conocía inicialmente como ARPANET.

En 1967 se tenía el primer prototipo en papel, pero hasta el año de 1969 empezó a funcionar con 4 súper computadoras conectadas, todas ellas en universidades importantes como UCLA, UCSB, Stanford y University of UTA. El propósito original fue crear una red una red descentralizada con varias vías de acceso, es decir no sólo existiría un servidor y varias terminales con una sola vía de acceso, sino que todos los equipos interconectados eran servidores que debían transmitir mensajes de forma segura, hasta ante un posible ataque nuclear que pudiese destruir una parte de la red de comunicación. La idea no era tanto proteger el sistema de comunicación sino ofrecer diversas rutas que garantizaran la recepción del mensaje a pesar de una destrucción parcial de la red de comunicación.

Esta forma de comunicación en sus inicios, puramente, militares, paso a ser del dominio publico mundial en el que cada día hay un mayor número de usuarios.

En Guatemala, el crecimiento también va en ascenso y para el año de 1997 ya existían 8.000 usuarios y 80 sitios comerciales. El número de usuarios, a nivel mundial, para esa década era de 70 millones. Para el año 2,000, en Guatemala, el número de usuarios era de 65,000 y para el año 2002 ascendería a los 400,000.





Actualmente., en Guatemala, existen varias empresas que brindan servicio de Internet por diferentes vías de acceso como: teléfono, cable, vía satélite, fibra óptica, líneas digitales etc. La primera empresa en brindar este servicio de forma comercial fue Cybenet, después surgieron otras, entre las que se pueden mencionar a: Intelnet, Terra, Amigonet, Global One, Convergence, Connect Sprint, etc.

Hasta hace algunos años, este servicio de comunicación existía, únicamente, dentro de la ciudad de Guatemala, pero con su crecimiento acelerado se ha expandido al interior de la república.

### **3.7.1 Características del Internet**

El Internet no es de nadie sino de mucha gente -los usuarios y proveedores-. Al ser un servicio de interconexiones de ordenadores, cada ordenador tendrá su dueño o dueños pero nadie es el acreedor de todas las máquinas que se interconectan. Tampoco hay un lugar específico, en el cual se encuentre el Internet, ya que, está en todas partes extendido por muchos sitios, es una red que no tiene una central distribuidora, esto quiere decir que no dispone de un núcleo u ordenador central que coordine toda una red.

La información se encuentra en unos ordenadores llamados “servidores”, estos son manejados por empresas, universidades o instituciones de diferentes tipos y fines. Operan, permanentemente, las 24 horas del día todos los días del año, para garantizar el acceso a la información. Usando la Web, se tiene acceso a millones de páginas de información. La exploración en el Web se realiza por medio de un software especial denominado Browser o Explorador.

### **3.7.2 Web**

Significa: World Wide Web, o, simplemente, Web, es un universo de información accesible a través de Internet. El componente más usado en el Internet es, definitivamente, la Web, la cual combina texto con gráficos, imágenes, animaciones, sonidos, realidad virtual, entre otros; todos estos enlazados entre si para facilitar la navegación por la información proporcionada por los sitios. Utiliza el protocolo llamado http.



Normalmente, los formatos gráficos de las páginas Web son JPEG para fotografías y GIF o PNG para otras imágenes como diagramas, dibujos, gráficos, etc. Para animaciones se suele utilizar GIF, para imágenes con píxeles transparentes se usan GIF y para imágenes con píxeles parcialmente transparentes PNG.

Usando la Web, se tiene acceso a millones de páginas de información. La exploración en el Web se realiza por medio de un software especial denominado Browser o Explorador.

### 3.7.3 *Página WEB y Sitio WEB*



Una página Web es un documento de la World Wide Web, también, llamada W3C, es un documento electrónico que contiene información específica de un tema en particular y que es almacenado en algún servidor conectado a Internet, de tal forma que este documento pueda ser consultado por cualquier persona que se conecte a esta red mundial.

Un sitio Web Es un conjunto de archivos electrónicos y páginas Web referentes a un tema en particular, que incluye una página inicial de bienvenida llamada, también, home page, con un nombre de dominio y dirección en Internet específicos.

Actualmente, las páginas Web son cada vez más dinámicas permitiendo que el visitante participe en ellas mediante menús interactivos, encuestas, votaciones, etc. Además, permite realizar diferentes acciones a través de botones y de vínculos o hipervínculos que permiten navegar dentro de la página o haciendo un enlace hacia otro sitio Web.





Las imágenes que se utilizan en estos documentos deben estar bajo formatos específicos para hacer más eficiente y rápida la página. Para fotografías el formato adecuado es JPEG y GIF o PNG para otras imágenes como diagramas, dibujos, gráficos, etc. Los dos últimos formatos, también, se pueden usar para fotografías pero no son tan convenientes para ese propósito como JPEG -JPEG es un formato con pérdida, mientras que GIF y PNG son sin pérdida-. Para animaciones se suele utilizar GIF, para imágenes con píxeles transparentes tanto GIF como PNG, y para imágenes con píxeles parcialmente transparentes, PNG .

Los documentos que integran el Sitio Web pueden ubicarse en un equipo en otra localidad, inclusive en otro país. El único requisito es que el equipo en el que residan los documentos esté conectado a la red mundial de Internet.

Los Sitios Web requieren de una dirección particular o URLs -siglas en inglés Uniform Resource Locator-, para que los usuarios puedan acceder a la información contenida en ellos. El URL utiliza normalmente el protocolo http y con el siguiente formato: en este ejemplo, el archivo annuals.html esta grabado en un directorio llamado "products" en un servidor Web usado por el dominio "marvinsgardens.com"

Cuando se especifica este URL en el navegador de Internet, el servidor WEB envía la página y los archivos relacionados hacia la computadora del usuario que solicita la información.

Hay Sitios Web de todo tipo, de negocios, deservicio, comercio electrónico en línea, de imagen corporativa, de entretenimiento, de educación, de medicina, sitios informativos, etc. Estos pueden ser ordenados en categorías entre las que se pueden mencionar:

- Sitios de Descargas: sitios en los cuales se pueden descargar -también conocido como bajar- archivos, aplicaciones, etc., a ordenador del usuario. Por lo general los archivos son gratuitos o demostraciones.



- Sitios de Juegos: sitios en los cuales se crean comunidades para jugar en línea.
- Sitios de Información: sitios donde se presta información gratuita a los usuarios, por ejemplo: Diccionarios, Enciclopedias, etc.
- Sitios de Noticias: sitios donde se encuentran las noticias actuales, con posibilidades de comentar el suceso en comunidad.
  - Buscadores: sitios especializados en búsquedas de algún elemento en especial de Internet, como páginas Webs, MP3s, imágenes, etc.
  - Weblog: sitios que se asemejan al Diario de Vida del usuario.
  - Wiki: sitios en los cuales se pueden colaborar en proyectos sin fines de lucro.

### **3.7.4 Portal de Internet**

Portal es un Sitio Web que sirve o pretende servir como un sitio principal de partida para las personas que se conectan al World Wide Web.

Son sitios que los usuarios tienden a visitar como sitios ancla. Los portales tienen gran reconocimiento en Internet por el poder de influencia que tienen sobre grandes comunidades.

Un portal es un sitio web que integra una serie de servicios como: motor de búsqueda, noticias, directorios, correo electrónico, acceso a contenidos personalizados, etc. concentrando una serie de servicios y productos que el usuario necesite, de forma que no tenga la necesidad de salir de dicho sitio.

Estos sitios tienen el propósito de ser el punto de entrada o navegación en la Web. Si un sitio Web es amplio en contenido y de información relevante no implica que pueda ser un portal.



Existen cuatro categorías en las cuales se puede dividir un portal.

### -Portales generales

Están orientados a todo tipo de usuarios, además de brindar información, busca cubrir las temáticas de más demanda como: espacio Web gratuito, información de diverso tipo, personalización de la información, Chat, e-mail gratuito, mensajes a teléfonos móviles, software gratuito, grupos de discusión, comercio electrónico o buscador, un ejemplo de este tipo de portal es Terra.

### - Portales Especializados

Este tipo de portales son más específicos a las necesidades del usuario y están enfocados en un tema de interés, por ejemplo la educación familiar <http://www.familyeducation.com>

### - Portales Corporativos

Un portal corporativo es una intranet que provee información de una empresa hacia sus empleados, también permite el acceso a una selección de Webs públicos y Webs de mercado es decir, mantener contacto con clientes, proveedores, vendedores, etc.

### - Portales Verticales

Es un sitio Web que provee información y servicios a un sector o industria en particular. Estos son clasificados en dos grupos.

**Portales Geográficos:** aquellos especializados en una zona o área concreta.

**Portales Temáticos:** aquellos cuya especialización atiende a una línea temática concreta. Un ejemplo de este tipo de portal es: especializado en la gestión de información y documentación.



### 3.7.5 Dominio

Es una dirección única en Internet a la que los usuarios llegan. Por ejemplo:

www.dominio.com  
www.dominio.net  
dominio.org  
dominio.com.gt

Aunque todos tengan el mismo nombre “Dominio” por su terminación todos son dominios o direcciones diferentes.

Los dominios son clasificados en grupos, según su finalidad:

.aero	Industria del transporte aéreo
.biz	Negocios
.coop	Cooperativas
.info	Información
.museum	Museos
.name	Nombres de personas
.pro	Profesionales
.gob	Gobierno
.edu	Educación
.mil	Ejército de los Estados Unidos
.int	Internacional, para organizaciones como la ONU
.tv	Dominio de la isla de Tuvalu, pero fue vendido a empresas de televisión.
.xxx	Páginas de la industria pornográfica.[editar]



Entre los primeros en utilizarse están los siguientes:

### **.net**

Es un dominio de Internet genérico que forma parte del sistema de dominios de Internet. Fue creado en enero de 1985, originalmente se orientó su uso a entidades de manejo de redes, tales como proveedores de Internet.

### **.com**

Los dominios .com, fueron creados para utilización comercial sin embargo, actualmente no existen restricciones particulares para el registro de nuevas direcciones. En los años 1990, .com se convirtió en el dominio más frecuentemente utilizado para sitios Web, especialmente los de uso comercial.

Muchos países tienen dominios de segundo nivel. Los nombres de esos dominios llevan nombres de la forma .com.xx donde xx es el nombre del correspondiente país por ejemplo China (.com.cn), Japón (.co.jp), Argentina (.com.ar) y Colombia (.com.co).

### **.org**

Este dominio fue creado en enero de 1985 y es manejado desde 2003 por Public Interest Registry.

Su objetivo es el de servir a organizaciones que no se clasifican adecuadamente en los otros dominios. En la actualidad, no existen requisitos particulares para registrar un dominio .org.

También, muchos países tienen dominios de segundo nivel utilizan esta terminación para su dominio por ejemplo sus nombres generalmente son de la forma ".org.xx" u ".or.xx" donde xx es el nombre del dominio de un país.

### **Según su geografía**

Este tipo de dominio pertenece a países cada uno tiene una terminación con únicamente dos letras con las cuales se identifica por ejemplo:

- gt Guatemala
- cr Costa Rica
- us Estados Unidos de América
- jp Japón
- es España
- ar Argentina
- pr Puerto Rico



### 3.7.6 Hospedaje Web (hosting)

Es el servicio de almacenamiento, acceso y mantenimiento de los archivos que integran un Sitio Web.

Web hosting significa alojamiento u hospedaje Web, es el servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar información, imágenes, vídeo o cualquier contenido accesible vía Web.

Las empresas que brindan un espacio en un servidor, para clientes son llamados Web Host. Cuando un Sitio Web llega a ser muy robusto, es muy probable que el servidor Web en el que se encuentren instalados los archivos electrónicos que lo integran, sea dedicado única y exclusivamente a atender a este sitio. Este servicio se conoce como Hospedaje Web dedicado.

Hay varias formas de alojar un sitio en la red, por ejemplo:

#### **Hosting Gratuito**

Por su carácter gratuito es extremadamente limitado en cuanto a espacio y tráfico, además de agregar publicidad ajena a los sitios que aloja.

#### **Hosting Compartidos**

En él se alojan varios sitios en un mismo servidor. Es un servicio económico para pequeños clientes.

#### **Hosting Reseller**

Este servicio está diseñado para usuarios grandes o personas que revenden el servicio de hosting.

#### **Servidores virtuales**

También llamados VPS, son servicios que permiten un control más avanzado de la máquina por lo que permite que el cliente de este servicio pueda configurar e instalar el software que desee.



### **Servidores dedicados**

Es una forma avanzada de alojamiento Web en la cual el cliente alquila o compra y tiene el control completo de un servidor entero.

### **Co-locación**

Proporciona una línea de conexión en un centro de datos, para que la persona que desee el servicio pueda colocar el servidor en ese lugar.

## **3.7.7 Servidor**

Un Servidor es el que se encarga de distribuir la información de los diferentes sitios que aloja, implementa un protocolo llamado HTTP *-hypertext transfer protoco-*. Este protocolo está diseñado para transferir lo que llamamos hipertextos, páginas Web o páginas HTML *-hypertext markup language-* que es un formato de archivo, textos complejos con enlaces, figuras, formularios, botones y objetos incrustados como animaciones o reproductores de sonidos.

La palabra servidor no solamente se debe identificar con la máquina en sí, sino, también, con el programa, a la aplicación, que se encarga de mantenerse a la espera de peticiones del protocolo http, cuando un navegador hace una petición al servidor y éste le responde con el contenido que el cliente solicita.

El proceso que realiza un servidor es el siguiente, al ingresar una dirección en el navegador, este realiza una petición HTTP al servidor de dicha dirección. El servidor responde al cliente enviando el código HTML de la página se solicita. El usuario, una vez recibido el código, lo interpreta y lo muestra en pantalla. Como se ve en este ejemplo, el cliente es el encargado de interpretar el código HTML en su ordenador, mostrando los textos, imágenes objetos etc. El servidor, únicamente, lo que hace es transferir el código de la página.



### 3.7.8 Navegador

Permite la visualización de documentos de texto, posiblemente con recursos multimedia incrustados. Los documentos pueden estar ubicados en la computadora en donde está el usuario, pero, también, pueden estar en cualquier otro dispositivo que este conectado a la computadora del usuario o a través de Internet y que tenga los recursos necesarios para la transmisión de los documentos, un software servidor Web.

Los primeros navegadores Web sólo soportaban una versión muy simple de HTML. El rápido desarrollo de los navegadores, permiten mostrar y/o ejecutar: gráficos, secuencias de vídeo, sonido, animaciones y programas diversos además del texto y los hipervínculos o enlaces. El seguimiento de enlaces de una página a otra, ubicada en cualquier computadora conectada a la Internet, se llama navegación; que es de donde se origina el nombre de navegador.

Entre los más modernos podemos mencionar a: Amaya del W3C, Internet Explorer, Mozilla, Skipstone, K-Meleon para Windows, Camino para Mac OS X, Netscape Navigator -hasta la versión 4.xx-, Opera, Konqueror (KHTML) Abrowse, Safari entre otros.

### 3.7.9 Correo Electrónico

El correo electrónico -email, electronic mail- es el intercambio de mensajes almacenados en computadora por medio de las telecomunicaciones. Los mensajes de correo electrónico se codifican por lo general en formato de texto ASCII -*American Standard Code for Information Interchange*-. Sin embargo, se pueden, también, enviar archivos en otros formatos, tales como imágenes gráficas y archivos de sonidos, los cuales son transferidos como archivos adjuntos. El correo electrónico representa una de las primeras aplicaciones del Internet y sigue siendo la de mayor uso. Un alto porcentaje del tráfico total en el Internet se debe al correo electrónico.





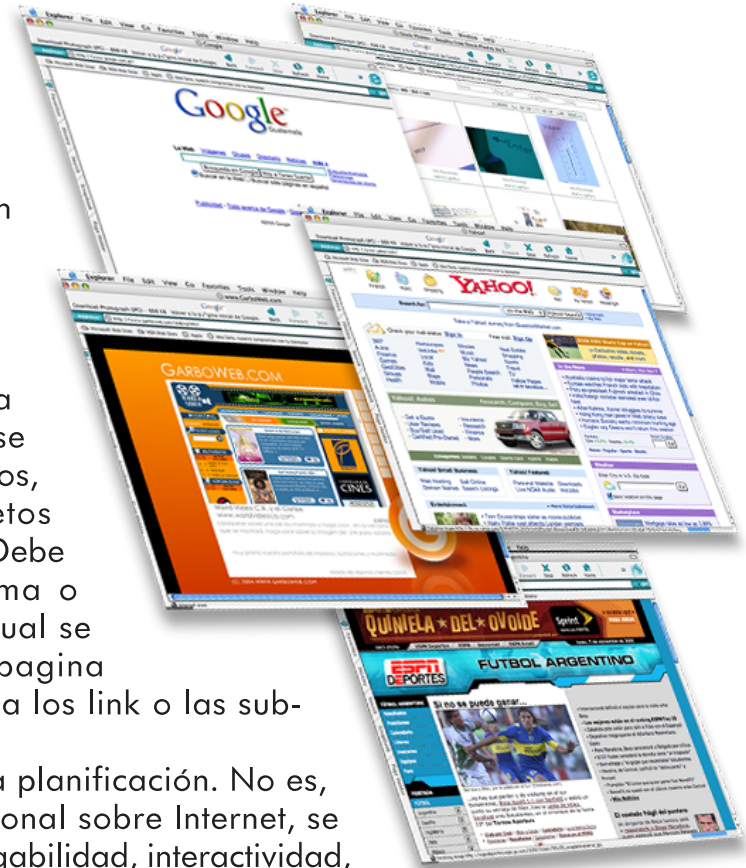
### 3.7.10 Diseño WEB

El diseñar una página Web no es tan simple como se puede creer, porque para su desarrollo es necesario tomar una serie de elementos, como el uso de la resolución de las imágenes, tamaños, color, etc., para que el despliegue y la navegación por el sitio Web no sea lento.

Actualmente, el diseño de páginas Web se ha convertido en algo cotidiano, desarrollándose en dos etapas la primera es el diseño visual de la información que se desea editar. En esta etapa se trabaja en papel, distribuyendo el texto, los gráficos, los vínculos a otros documentos y otros objetos multimedia que se consideren pertinentes utilizar. Debe considerarse realizar una especie de diagrama o estructura con la cual se defina la forma en la cual se desee desplegar el sitio, partiendo desde la pagina principal llamada, también, "Home" hasta llegar a los link o las subsecuentes páginas.

Al diseñar un sitio debe tomarse muy en cuenta la planificación. No es, simplemente, una aplicación del diseño convencional sobre Internet, se debe tomar en cuenta cuestiones, tales como: navegabilidad, interactividad, uso, arquitectura de la información y la interacción de medios como el audio, texto, imagen y video.

Al tener aprobada la planificación y los boceto, se inicia a 'programar' la página Web, desarrollando animaciones, creando botones, vínculos e hipervínculos que permitirán la navegación dentro y fuera del sito que se esta creando.



Existen varios programas para diseñar un sitio Web entre lo que se puede mencionar los siguientes:

### **HTML**

Utiliza un procesador de texto como el “Bloc de notas” que ofrecen los sistemas operativos Windows, su estructura básica se desarrolla a través de etiquetas o códigos de texto. Este lenguaje es muy limitado y no permite desarrollar sitios dinámicos.

### **Frontpage**

Es un editor de páginas Web de Microsoft, en un principio, FrontPage era un programa para diseño de páginas funcionales y con un pobre diseño gráfico.

Al ser un producto Microsoft, está orientado a construir páginas optimizadas para Internet Explorer. Por esta misma razón, al insertar algún elemento activo, funciona, únicamente, en Internet Explorer. Debido a que los usuarios pueden utilizar distintos navegadores es necesario que las páginas sean 100% compatibles con todos los navegadores.

### **Dreamweaver**

Es la herramienta de diseño de páginas Web más avanzada, permite el diseño de páginas dinámicas que soporta gran cantidad de tecnologías. Utiliza Hojas de estilo y capas, Javascript para crear efectos e interactividades, Inserción de archivos multimedia etc.

Además, es un programa que se puede actualizar con componentes, que fabrica Macromedia como otras compañías, para realizar otras acciones más avanzadas y una mayor integración con otras herramientas de Macromedia como Fireworks.

### **Flash**

Este programa de diseño se especializa, principalmente, en animaciones vectoriales en páginas Web incorporando, sonido y efectos realmente interesantes.



Con el tiempo, flash se ha convertido en un estándar que viene en la instalación básica de los exploradores, se instala automáticamente si el navegador no lo tiene, lo que ha permitido crear sitios completamente en Flash. Con este programa se rompe con el esquema de una página estática y con falta de dinamismo.

Flash es un programa de animación vectorial, por lo que se pueden crear animaciones complejas: aumentar y reducir elementos de la animación, mover de posición objetos y otras cosas sin que la animación ocupe mucho espacio en el disco a diferencia de las fotografías que se deben utilizar en formatos adecuados para optimizarlas, evitando que se sobre cargue el sitio y en consecuencia sea lento en su descarga y navegación.



# CAPÍTULO 4

Concepto de diseño y bocetaje



## 4.1 CONCEPTO CREATIVO

Se ha propuesto el diseño y creación del sitio de Internet para el Museo de los Niños de Guatemala, como una alternativa que resuelva el problema de comunicación que tiene actualmente.

Para iniciar con el diseño de la parte visual es muy importante tomar en cuenta algunos aspectos, como el diverso grupo objetivo del sitio, que se enfocará desde autoridades educativas, empresas patrocinadoras, padres y niños. A lo que se suma, también, la interactividad como atractivo principal del museo. Al tener estas referencias, surgen el concepto creativo del diseño gráfico.

El concepto creativo a desarrollar estará basado en tres términos.

**ATRACTIVO:** porque se conjugarán colores brillantes y formas simétricas y asimétricas.

**DINÁMICO:** porque se aplicarán animaciones.

**ORDENADO:** a través de un orden lógico de todos los elementos empleados. Cuidando que haya un balance entre la seriedad de la información y la parte gráfica.

Para desarrollar este proyecto se contempla como punto de partida reunir toda la información sobre esta institución, para luego definir el contenido preciso que se desea transmitir a través de este medio. Planificar, organizar y tener la información exacta ayudará a ahorrar una gran cantidad de trabajo y minimizar cambios durante el proceso y al finalizar la creación del sitio.

El próximo paso a seguir es agrupar u ordenar la información, para determinar el número de páginas que contendrá y la forma en que cada una podrá hacer link con otra, es decir, como navegarán las personas por el sitio. La forma más adecuada de resolver este problema es elaborando una estructura o mapa de navegación.

### 4.1.1 Páginas para el sitio de Internet

Las páginas o enlaces que se contemplan para este sitio son las siguientes.

**1- Página de inicio:** desde la que se puede llegar a otras páginas del sitio en esta se tiene contemplado publicar las diferentes actividades que llevará a cabo el museo.



**2-El Museo:** contendrá sub-menús con información general, visión misión y objetivos.

**3-Descúbrenos:** con información general de todas las galerías y sus exhibiciones, además de las diferentes salas.

**4-Servicios:** se incluirán en esta área otros servicios que el museo presta, como alquiler del auditorium, celebración de cumpleaños, convivios etc.

**5-Visítanos:** se indicará la dirección del museo, tarifas, y horarios.

**6-Contáctenos:** se incluirá un formulario para que el visitante envíe sus comentarios o solicita más información. Además de incluir las direcciones de mail de los diferentes departamentos del museo.

#### 4.1.2 Tipografía

Leer un texto amplio en la pantalla de un ordenador no es cómodo, por lo que se tratará que en la medida de lo posible los textos sean breves, si no es posible resumir la información se utilizarán botones con los cuales el texto corra a través de una máscara o por medio del uso de scrool. Se utilizará la que visualmente sea más estética.

Se empleará para los titulares, como detalle informal, una tipografía que se asemeje a la escritura de un niño y para el contenido una que sea de lectura legible. Ambas se aplicarán en altas y bajas, para facilitar la lectura de niños y personas adultas.

*Por ejemplo:*

**Para titulares**

KIDCAP2BOLD (MUSEO DE LOS NIÑOS)

Kidstuff-Plain (Museo de los Niños de Guatemala)

Muse (Museo de los Niños de Guatemala)

Printing (Museo de los Niños de Guatemala)

**Sand (Museo de los Niños de Guatemala)**

CRAYON (MUSEO DE LOS NIÑOS DE GUATEMALA)



### **Para el contenido**

Arial (Museo de los Niños)  
ErgoMedium (Museo de los Niños)  
Futurist (Museo de los Niños)  
**Futura (Museo de los Niños)**  
Halvett (Museo de los Niños)

La tipografía a seleccionar se aplicará en altas y bajas, para facilitar la lectura de niños y personas adultas.

### **4.1.3 Colores**

Se utilizarán colores brillantes que connoten alegría, dinamismo y actividad, características típicas de un niño. Para no perder unidad con los colores institucionales del museo, se emplearán, básicamente, los colores del logotipo, rojo, verde, amarillo y azul.

### **4.1.4 Imágenes**

Se propondrá utilizar fotografías de niños en encuadres dinámicos y divertidos que connoten la satisfacción y alegría, que produce estar en un lugar en el que además de jugar aprenden. La utilización de dibujos de niños, es otra alternativa que podrá emplearse, con el fin de identificar más a los niños con la imagen tipo caricatura infantil que, actualmente, utiliza el museo.

Se utilizarán fotografías de las diferentes galerías para ejemplificarlas, estas podrán tener la opción de ampliarse en una página flotante o externa del sitio, para apreciar mejor la exhibición o galería, siempre y cuando no añadan peso innecesario a la página.



#### 4.1.5 Animación

Para crear expectativa en las personas que visiten el sitio, este podrá iniciar con una animación corta pero llamativa, empleando los colores, formas y grafismos del logotipo o algún personaje que identifique al museo.

En algunas páginas como la de galerías, servicios y visítanos se aplicarán animaciones, cuidando que estas no sean innecesarias o excesivas, de forma que el sitio no sea tan pesado y que sea rápida en cargar.

El dibujo de la carita feliz del logotipo se ha convertido un grafismo representativo del museo, este se tiene contemplado remplazar a la flecha del cursor del Mouse.

Presentar el contenido de forma atractiva es primordial a la hora de construir un sitio Web, por lo que se buscará encontrar un equilibrio con todos los elementos que se desean incluir como fotografías, animaciones y contenido.





## 4.2 PROCESO DE BOCETAJE

Antes de iniciar el proceso de bocetaje, es importante recabar la mayor información posible respecto del museo, para luego definir el contenido del sitio y una línea de diseño gráfico.

El contenido del sitio se baso en la recopilación de la información de los siguientes aspectos:

¿Qué es El Museo?

- programas de Patrocinios
- descúbrenos
- visítanos
- servicios
- contáctanos

### 4.2.1 Información Aprobada Para La Pagina Web Del Museo

#### •¿Qué es El Museo?

El Museo de los Niños de Guatemala es el primer museo interactivo del país que permite al los niños y niñas, aprender jugando. A través de áreas de exhibición interactivas y juegos, los niños aprenderán ciencia, tecnología, valores humanos y cívicos.

-Visión

Generar un cambio positivo en el desarrollo intelectual, social y cultural de las futuras generaciones, apoyando la formación de valores universales para el beneficio de toda la sociedad.

-Misión

Apoyar a la formación integral de los niños, de una manera innovadora, al ofrecer experiencias interactivas y divertidas, facilitadas por un equipo humano comprometido con la cultura de servicio y un conjunto de ambientes en constante actualización.



## • **Objetivos**

- Contribuir al fortalecimiento del desarrollo educativo de todos los niños y niñas de Guatemala.
- Ofrecer a la población contacto con experiencias interactivas que le ayudarán a comprender y aplicar conceptos de cultura, ciencia y tecnología en forma innovadora y divertida.
- Despertar y fomentar la creatividad, la imaginación y el descubrimiento, estimulando el desarrollo de habilidades investigativas, curiosidad intelectual y nuevos intereses.
- Facilitar un espacio de convivencia para la integración de los diferentes grupos visitantes.
- Apoyar a la formación de valores universales para incidir en forma edificante en cada persona que participe de esta experiencia.

Los costos de mantenimiento y operación son cubiertos con las entradas al museo y con programas de patrocinio. Los recursos financieros están a cargo de la Fundación para la Educación, la Cultura y el Desarrollo Integral del Niño, FUNDECI.

## • **Programas de Patrocinio**

Mensualmente, niños y niñas que asisten a escuelas públicas del sistema educativo nacional, guarderías y orfanatos pueden visitar el Museo de los Niños gracias a la colaboración de instituciones y empresas que con su aporte económico patrocinan su visita.

- Papás: empresas que mensualmente aportan una cantidad de dinero para patrocinar la visita de 9,600 niños y niñas a lo largo del año.
- Tíos: ayudan al museo con donaciones en especie, como servicios y recursos.
- Padrinos: empresas que realizan una aportación anual para patrocinar el ingreso de por lo menos 2,000 niños y niñas de escuelas públicas.



-Super Padrinos: empresas que además de ser Padrinos, exhiben sus productos en el mini- supermercado del museo.

-Amigos:patrocinan el ingreso al Museo a pequeños grupos de Niños y niñas de escasos recursos.

Si desea ser parte de este noble grupo de patrocinadores que con su apoyo brindan a niños y niñas de escasos recursos la oportunidad de divertirse y aprender, solicite más información -se colocará el mail del departamento de comercialización y un botón que haga link a la página de contáctenos.-

• **Descúbrenos**

El Museo está compuesto por áreas interactivas, distribuidas en más de 50 exhibiciones clasificadas de la manera siguiente.

**-Galería de Mi País**

*Objetivo*

“Conocer y entender los principales aspectos socio-culturales de la Guatemala del pasado y la actual y fomentar la preservación de nuestros recursos naturales como un acto de responsabilidad.”

- CONSTRUYE UN EDIFICIO
- MAPA EN LA ALFOMBRA
- NÚMEROS MAYAS
- MARIMBA
- LA VIDA EN LA CIUDAD Y EL CAMPO
- NUESTRA HERENCIA
- CANCHA DEL JUEGO DE PELOTA MAYA
- BANDERA DE GUATEMALA
- PINTURA DE GUATEMALA



## **-Galería de las ciencias naturales**

### *Objetivo*

“Aprender y experimentar sobre las características del mundo natural, relacionándolas con nuestro entorno para mejorar el mundo en que vivimos.”

LABORATORIO ESTELAR  
TANQUE DE OLAS  
HAGAMOS PAPEL  
MANTENGAMOS EL AGUA LIMPIA  
PLATAFORMA DEL TERREMOTO  
EL ARENERO  
MESA DEL TEMBLOR

## **-Galería de las Ciencia**

### *Objetivo*

“Aprender y experimentar principios científicos, que permitan analizarlos con facilidad y aplicarlos a situaciones de la vida cotidiana.”

GLOBO DE AIRE CALIENTE  
DISECTOR DEL HABLA  
RAYO  
CAMINATA EN LA LUNA  
PIRUETA  
ZOOTROPO  
ELECTRICIDAD ESTÁTICA  
BURBUJAS



## **-Galería de la Salud, Higiene y Nutrición**

### *Objetivo*

“Fomentar los buenos hábitos alimenticios y de higiene personal para prevenir enfermedades y conservar una vida saludable.”

ESBOSO DE HOSPITAL  
AMBULANCIA  
EQUILIBRIO  
MERCADO  
SUPERMERCADO SUPERMERCADO  
LOS CINCO SENTIDOS  
BICICLETA  
LA JUNGLA DE LOS GERMENES

## **-Galería De La Paz**

### *Objetivo*

“Despertar valores para inculcar la convivencia en una sociedad, en paz.”

### *-Juego interactivo de Pelotas*

“Evidenciar que el trabajo en equipo, es una forma para el logro de objetivos.”  
En esta exhibición los niños y niñas pueden trabajar en equipo para lograr un fin común, ver como los mecanismos industriales mueven los objetos y sacar sus energías, todo ello a través del juego con pelotas.

## **-Sala Lego**

### *Objetivo*

“Desarrollar la imaginación y la motricidad con estímulo a la creatividad en sentido espacial y tridimensional.”

Con trocitos de diferentes formas y tamaños, los niños y las niñas experimentan lo que es construir, dejando volar su imaginación.



## **-El Paseo Del Café**

### *Objetivo*

“Conocer sobre el cultivo del café, procesado de los granos y los beneficios nutritivos y económicos para la sociedad guatemalteca.”

Simulando ser un granito de café, los niños y niñas, recorren todo el proceso desde que el café se siembra hasta la preparación para el consumo o la exportación.

## **-Agiliza Tu Mente**

Mesas de trabajo con juegos de ingenio.

Desarrolla la imaginación y la motricidad con estímulo a la creatividad en sentido espacial y tridimensional.

## **-Talleres Educativos**

Desarrolla la capacidad de usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos y la facilidad en el uso de las manos para transformar elementos. Incluye habilidades de coordinación, destreza y recepción de medidas y volúmenes.

## **-Cuenta Cuentos**

Cuentos, trabalenguas, adivinanzas y poemas son las diferentes expresiones de este espacio dedicado a la literatura infantil.

## **-Exhibiciones Temporales**

Durante el año se realizan exhibiciones temporales acerca de un tema específico.



## •Visítanos

Dirección y Mapa del ubicación del museo

### -Horarios

Martes a Jueves:  
de 8:00 12:00 hrs. y de 13:00 a 17:00 hrs.

Viernes  
de 8:00a 12:00 hrs. y de 14:00 a 18:00 hrs.

Sábado y Domingo:  
de 10:00 a 13:30 hrs. y de 14:30 a 18:00 hrs.

### -Tarifas

Q35.00 por persona, todos los visitantes mayores de dos años pagan su ingreso. Tenemos paquetes especiales para grupos escolares y pasaportes familiares los fines de semana.

### -Reservaciones

Se colocará un botón para Reservaciones que haga un enlace con la página de contáctenos. y el mail del departamento encargado.

## •Servicios

Alquiler de Auditórium.  
Celebraciones de cumpleaños,  
Celebraciones convívios y eventos especiales de empresas





•**Convívios**

Tarifas

Museo Cerrado

El museo estará funcionando, exclusivamente, para los invitados por la empresa, con todas las exhibiciones funcionando. No incluye mobiliario para almuerzo o refrigerio ni servicio de comida.

1 a 350	Q.7,500.00
351	Consultar
351 a 450	Q.8,500.00
451 a 550	Q.9,000.00
1,100	Q.15.00 por persona

•**Museo Abierto:**

El Museo permanece abierto al público particular.

Q.300.00 Plazoleta con mobiliario, no incluye servicio de comida.  
De 35 a 150

Q.20.00 por persona. Menores de 2 años no pagan  
Aplica, únicamente, los días viernes por la tarde y fines de semana y a partir del 2 de noviembre de martes a domingo.

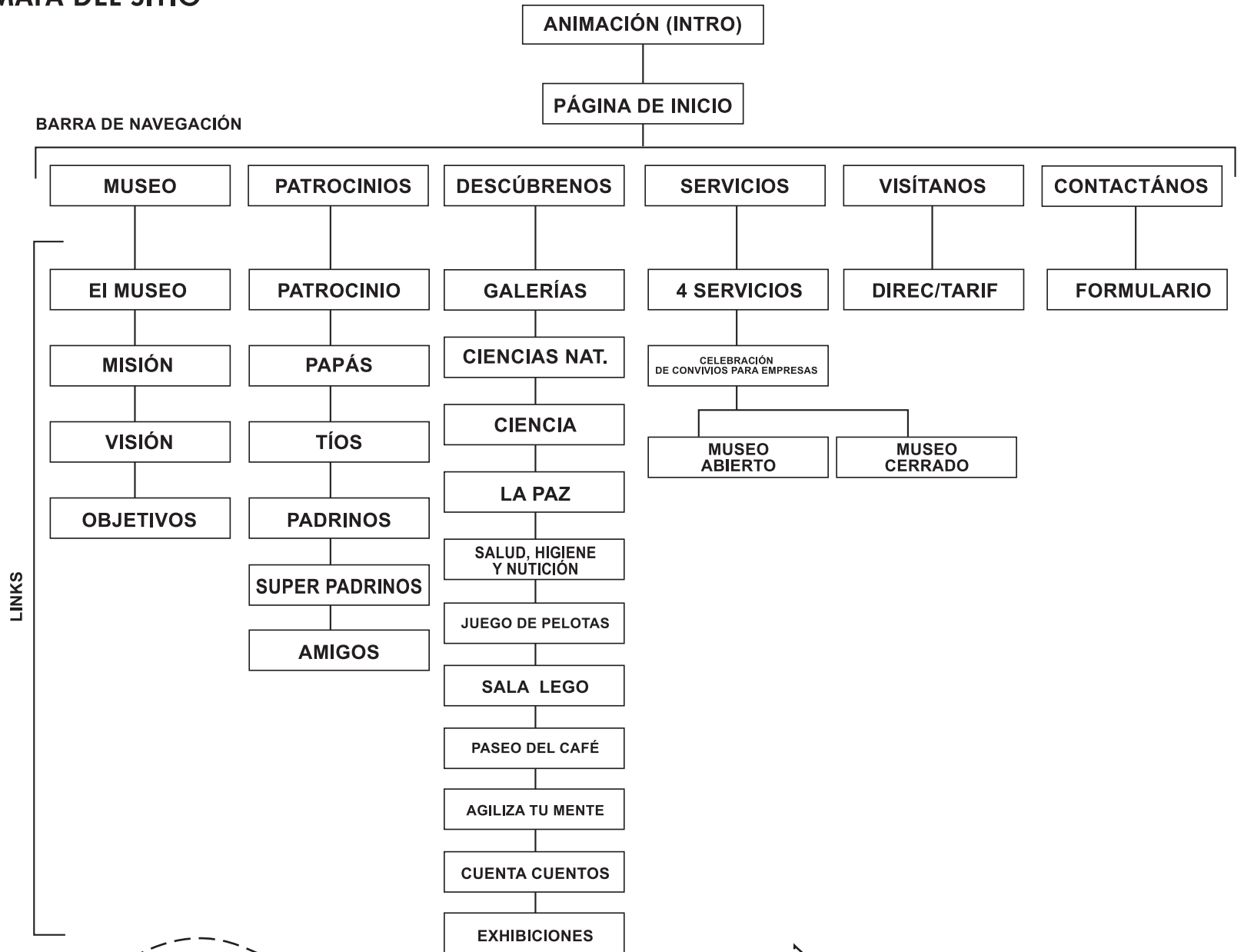
•**Contáctanos**

5a. Calle 10-00, Zona 13 Tels.: 2475-5076 al 9 FAX: 2475-5080

Al tener definida y aprobada la información se procede a dividir, clasificar y organizar el contenido para cada página del sitio con el fin de facilitar la navegación de los visitantes, por medio de una estructura llamada “mapa del sitio”.



### 4.3 MAPA DEL SITIO



## 4.4 PROCESO DE BOCETAJE

*Primera propuesta de diagramación para la página de inicio del sitio de Internet del Museo de los Niños de Guatemala.*



En este boceto se propuso la utilización de fotografías de niños en encuadres dinámicos, fuera de lo común para atraer la atención de la persona que navegará por la página. En la barra de navegación superior se utilizaron cuadrados para mantener unidad con el logotipo del museo, se aplicaron en forma inclinada para darle movimiento y romper un poco con la rigidez de los demás encuadres.

En el menú lateral izquierdo se utilizaron rectángulos en perspectiva con sombras para darle volumen y resaltar cada

botón, los colores utilizados son contrastantes y al colocar el cursor sobre el botón, cambia de amarillo a verde para guardar unidad con el menú superior.

Las fotografías que se utilizaron para este diseño eran atractivas, con niños graciosos y de buena apariencia, lo que connota, según autoridades del museo cierta división entre niveles sociales, esta percepción es equivocada por lo que esta propuesta fue rechazada.



*Segunda propuesta de diagramación, para la página de inicio del sitio de Internet del Museo de los Niños de Guatemala.*



En este boceto se utilizaron principalmente colores primarios, para guardar unidad con los colores del logotipo.

Se aplicaron algunos personajes infantiles del museo de los niños. Con las formas utilizadas se quiere transmitir la interactividad que se experimenta al visitar El Museo de los Niños de Guatemala, por lo que se trataron de eliminar figuras rígidas, por formas que ofrecen movimiento, libertad, dinamismo y sobre todo actividad,

Las principal observación hecha a este boceto, fue que el logotipo no destaca y se pierde entre todos los elemento utilizados y los personajes.



*Tercera propuesta de diagramación para la página de inicio del sitio de Internet del Museo de los Niños de Guatemala.*



Este boceto se realizó a base de rectángulos y cuadrados, para tratar de ordenar la información que contendrá la página.

Para destacar el logotipo, se colocó en una franja amarilla en la parte superior de la página, sin ningún elemento distractor.

Se utilizaron los personajes infantiles del museo para identificar al principal grupo objetivo del museo, "Los niños".

Los menús están presentes en todos los enlaces, lo que cambiará será la información que contiene el cuadrado celeste.



**Cuarta propuesta de diagramación para la página de inicio del sitio de Internet del Museo de los Niños de Guatemala.**



**Diseño aprobado**

En este bocetoo, se propuso combinar, balanceadamente, formas simétricas para darle orden al contenido de la página y asimétricas para darle movimiento y connotar actividad, misma que se da en un museo interactivo.

Se propuso una barra de navegación superior con los principales enlaces de la página.

Los colores utilizados son los mismos del logotipo del museo, con el fin de guardar unidad en cuanto a color.

Cuidando que guardaran integridad, se separó el logotipo en dos partes: el grafismo y el nombre, para poder ampliarlo de forma que ambas partes destacarán y el nombre del museo fuera más legible.

Se utilizaron los personajes infantiles del museo, tomados de la mano para connotar amistad, no solo entre niños sino entre el museo y la persona que visiten el sitio.



## 4.5 DISEÑO DE LAS PÁGINAS DEL SITIO DEL MUSEO DE LOS NIÑOS DE GUATEMALA



Propuesta para el final de la introducción animada. Se colocó un botón para saltar la animación y llegar a la página principal.



### Página de inicio

Esta página contiene la barrada de navegación a todos los enlaces de la página.

Los botones cambian, de color rojo a azul, cuando el cursor se coloque sobre cada uno, con el fin de identificar en que página del sitio se encuentra la persona que navega.

Para darle la bienvenida al visitante del sitio, se colocaron caricaturas infantiles, cada una tendrá un mensaje en una nube de diálogo utilizada en los comics.







### Página de museo

Esta es la propuesta de la página que hace enlace a la página de “museo” ésta contiene información general del museo.

Se colocó un personaje infantil acompañado de unas flecha direccionales que forman un submenú de esta página. Con links hacia información del museo, misión, visión y objetivos.

Este menú es llamativo y diferente, ya que no se colocaron los clásicos botones. Para hacer resaltar la información de cada enlace, se ubicó sobre un cuadrado asimétrico.



### Página de patrocinios

El enlace a la página de: “Patrocinios”, se colocó un personaje que ejemplifica a un patrocinador de dos niñas.

Además, se diseño un submenú para incluir información de los diferentes tipos de patrocinios con los que cuenta el museo.

También, se utilizó un rectángulo asimétrico con información, este cambia de color, según el enlace en el que se encuentre la persona que navega por el sitio.

Igualmente, sucede con los botones del menú de patrocinadores, estos cambiarán de color rojo a azul cuando el cursor se coloque sobre cada uno.





## Página de Descúbreonos

En la página de “Descúbreonos” fue necesario colocar un submenú hacia las diferentes galerías del museo, para tener orden en la navegación de la página. Cada galería se identificó con un grafismo, para ejemplificar cada una, se utilizan fotografías que podrán ampliarse en una página flotante al dar click sobre ella.



El botón de cada galería, cambia de color verde a azul para identificar en que enlace, se encuentra la persona que visita el sitio.

Se conservó la misma diagramación en todas las galerías, lo que cambia es la información que contiene la figura asimétrica de color rojo y las fotografías que las ejemplifican.





## Página de Servicios

La página de “Servicios” incluye animaciones, por ejemplo: se hizo una animación simulando luces seguidoras utilizadas en los teatros, tratando de enfocar unos carteles que aparecen balanceándose de la parte superior.

Cada cartel indica un servicio que presta el museo, como: alquiler del auditorium, celebración de cumpleaños, celebración de convivios y eventos especiales para empresas. Cada uno de estos carteles es un botón que, al colocar el cursor sobre él, tendrá una animación, por ejemplo: en celebración de cumpleaños, al colocar cursor sobre él, caen vejigas, en alquiler del auditorium, caen diplomas y sobre eventos especiales para empresa cae confeti.



Para ingresar al enlace de: “Servicios” debe darse clic sobre el botón de celebración de convivios para empresas. La animación para este enlace consistirá en que el telón se levanta y aparece un submenú con la caricatura de una niña con un submenú con información del alquiler del museo para celebración de convivios, con el museo cerrado o con el museo abierto.





## Página de Visítanos

El enlace de: “Visítanos”, se gráficoó una ciudad en la que aparece de forma animada un bus escolar con niños.

Se ubicó el museo por medio de un mapa que, al dar clic sobre él, se puede ampliar, para identificar las vías por las cuales se puede llegar al museo. También, fue importante colocar los horarios y las tarifas del museo.

Se incluyó la tarifa general, pero no la tarifa de los paquetes familiares y escolar, ya que, ésta es cambiante al número del grupo familiar y escolar.

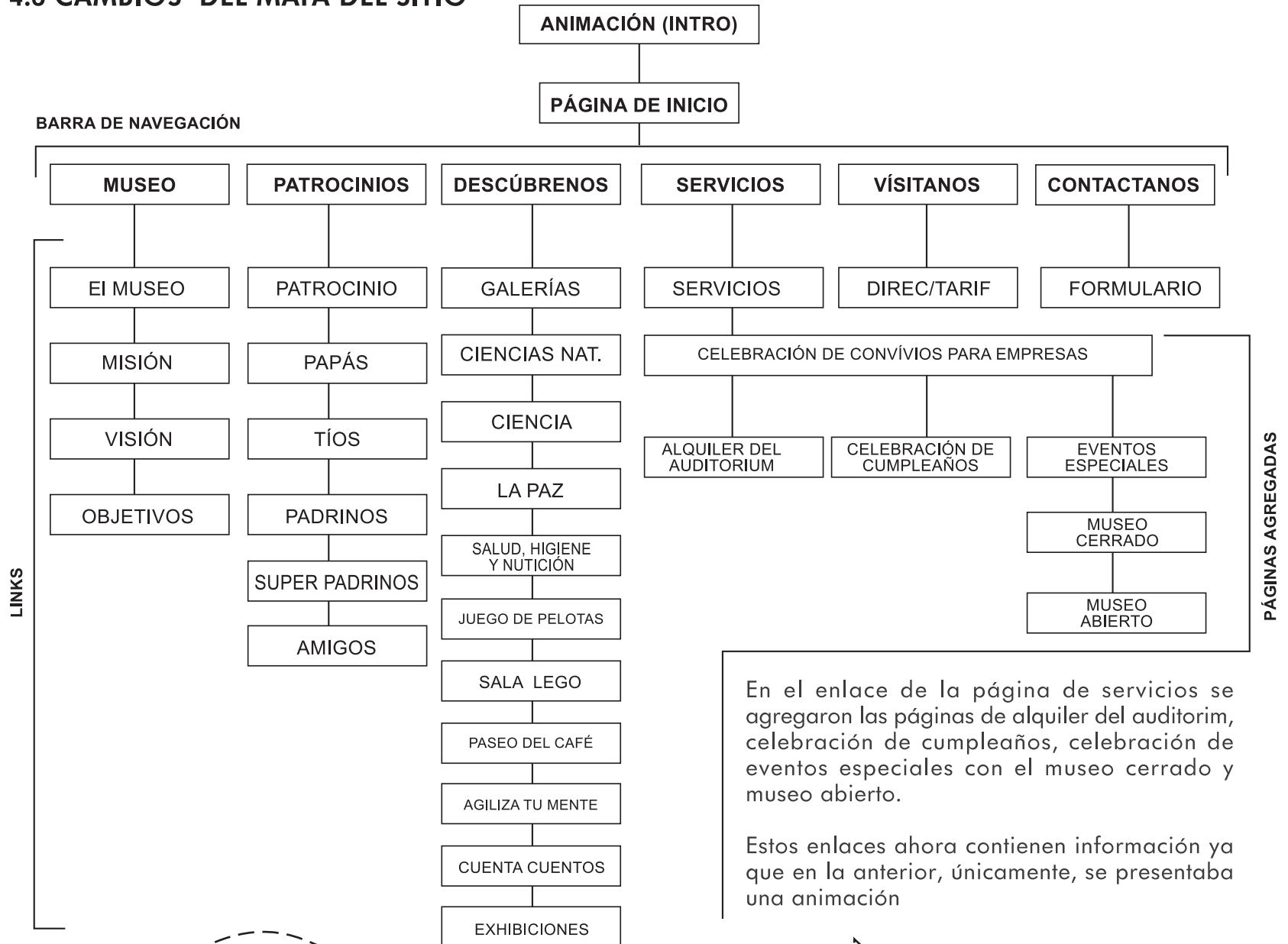


## Página de Contáctenos

El enlace final es el de: “Contáctenos” este tiene la finalidad de que la persona que navega por la página envíe sus comentarios o solicite información. Para crear un banco de datos se solicita información general, como: nombre, e-mail, teléfono y país. También, se colocó la dirección, los teléfonos y los e-mails de los diferentes departamentos del museo para establecer contacto directo con el área de interés.



## 4.6 CAMBIOS DEL MAPA DEL SITIO



## 4.7 CAMBIOS DEL LOS BOCETOS DE LAS PÁGINAS DEL SITIO

A continuación se presentan los cambios sugeridos en algunas páginas del sitio.



Anterior



Cambio

### Cambio en la introducción

La introducción animada del sitio finalizaba con el logotipo del museo y algunas caricaturas infantiles, se consideró eliminar algunos personajes para no saturar el logotipo con demasiados elementos. También, se eliminó del fondo amarillo un efecto de rallado, para hacer más limpio el diseño.







Anterior



Cambio

## Cambio en la página de galerías

El menú horizontal de navegación de las distintas galerías se cambió a una barra de navegación horizontal en la que se incluyeron, además de las galerías, las salas con las que, también, cuenta el museo. La navegación por este menú es mucho más dinámico y limpio, ya que al colocar el cursor sobre los iconos, aparece el nombre de la galería y un recuadro que lo hace resaltar entre los demás. Con esta aplicación del menú no se satura con demasiados elementos.







Anterior



Cambio

## Cambio en la página de inicio de servicios

En la anterior propuesta en el enlace a servicios, causaba un poco de confusión, ya que los botones que aparecían solo tenían una animación y no conducían a ninguna página, únicamente, indicaban que servicios presta el museo, por lo que se creó un botón "Información de los servicios" que hace enlace a una página con un submenú que contiene información detallada de los diferentes servicios del museo.





Anterior



Cambio

## Cambio en página de servicios

En el enlace de servicios fue necesario agregar en el sub-menú dos links más con formación de celebración de cumpleaños y de alquiler del auditorium. Para resaltar la información de cada link, el bloque asimétrico que está de fondo cambiará de color.

Por política del museo, algunos precios no fueron incluidos.

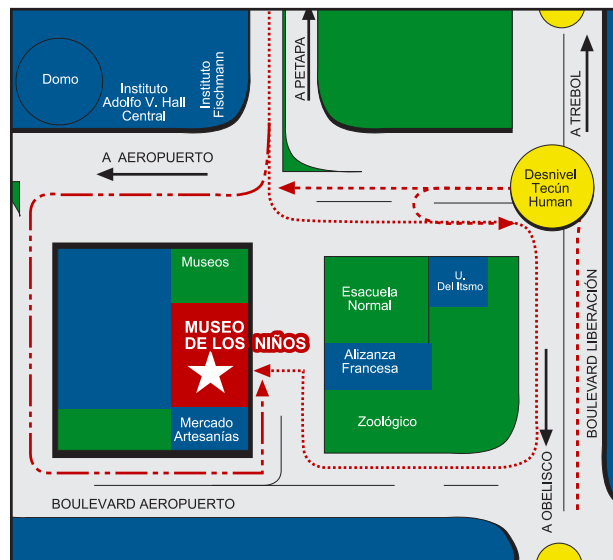




Anterior



Cambio



### Cambio en la página de visítanos

En este boceto se incluyó el mapa de ubicación de las instalaciones del Museo de los niños de Guatemala.





Anterior



Cambio

## Cambio en la página de contáctenos

En la página *-contáctenos-* se agregó la frase: *si tu quieres pertenecer a nuestro equipo, escríbenos para solicitar más información o visítanos en nuestras instalaciones y deja tu curriculum*”, con el fin de motivar a mas jóvenes a trabajar en esta institución

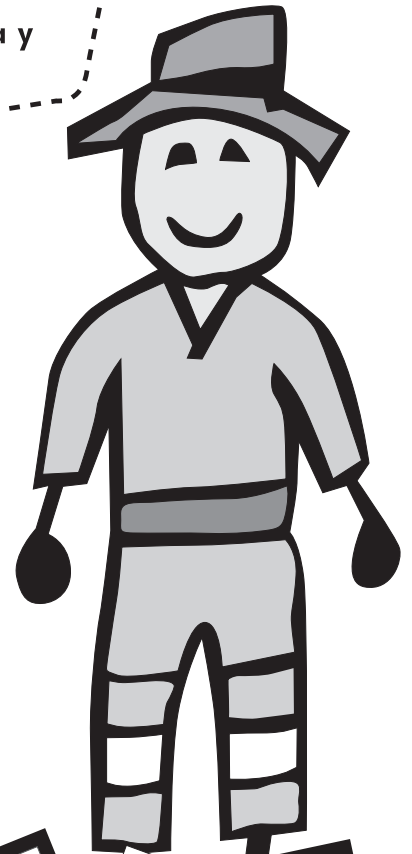
Además, los e-mails se detallaron a que departamento pertenecían, para que la comunicación sea más directa al área que se desea.

Después de haber sido aprobados los cambios sugeridos del contenido y la parte gráfica, se procedió a realizar la animación y programación del sitio, para, luego, alojarlo en un hostig provisional y realizar la parte de la comprobación y eficacia.



# CAPÍTULO 5

Comprobación de eficacia y  
propuesta gráfica final



## 5.1 COMPROBACIÓN DE EFICACIA

En este capítulo se muestra el resultado de la comprobación de eficacia, de la propuesta gráfica final: Diseño del Sitio de Internet del Museo de los Niños de Guatemala, con el fin de demostrar con porcentajes, el logro de los objetivos planteados. Por lo que fue necesario segmentar a la población, con la que se realizó la medición, en tres tipos:

- 1-Personal del museo
- 2-Diseñadores Gráficos o carreras a fines
- 3-Público en general -padres de familia, profesionales y estudiantes-

El número de personas encuestadas para cada segmento es de 25 para hacer un total de 75 personas que colaboraron en la medición de la propuesta del sitio de Internet del Museo de los Niños de Guatemala.

Las preguntas fueron diseñadas según el segmento de la población a la cual es dirigida la encuesta, aunque algunas interrogantes por su importancia, se repiten en los tres diferentes instrumentos de medición.

Se combinan preguntas abiertas y cerradas en los instrumentos de medición, para obtener respuestas directas, pero, a la vez, la persona encuestada pueda expresar su opinión.

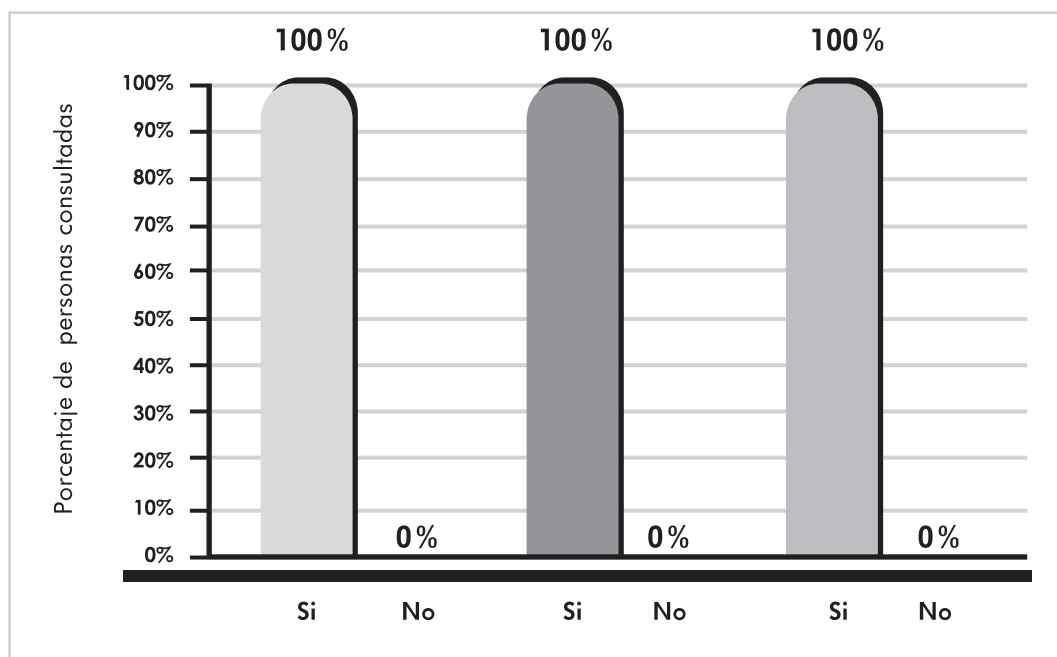
Para realizar esta medición, fue necesario alojar provisionalmente el sitio, a un servidor para que la población sometida a la medición pudiera responder a las interrogantes planteadas.



## 5.2 GRÁFICAS ESTADÍSTICAS Y RESULTADOS

### Pregunta número 1

*¿Considera que visualmente, el sitio de Internet que se propone para el Museo de los Niños de Guatemala es atractivo?*



Personal del museo  
Si = respondieron 25 personas encuestadas  
No= respondieron 0 personas encuestadas

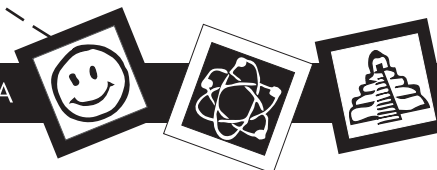
Diseñadores gráficos o carreras a fin  
Si = respondieron 25 personas encuestadas  
No= respondieron 0 personas encuestadas

Público en general (padres de familia, profesionales y estudiantes)  
Si = respondieron 25 personas encuestadas  
No= respondieron 0 personas encuestadas

Esta pregunta fue cuestionada en los tres diferentes segmentos en los que se dividió la población, para realizar la medición de la eficacia del sitio. El número de personas por cada segmento asciende a 25, teniendo un total de 75 personas sometidas a la encuesta.

Se cuestiona esta interrogante con el fin de saber si el sitio que se propone, es del gusto o desagrado de la persona y la razón de su respuesta.

Los resultados obtenidos demuestran que los segmentos sometidos a esta interrogante, coinciden en que les parece atractivo el sitio que se propone para el museo en un 100% por ciento. Las principales razones por las que respondieron, afirmativamente, fueron: por colorido, manejo de ilustraciones infantiles, es amigable, es agradable y por el uso de animaciones.

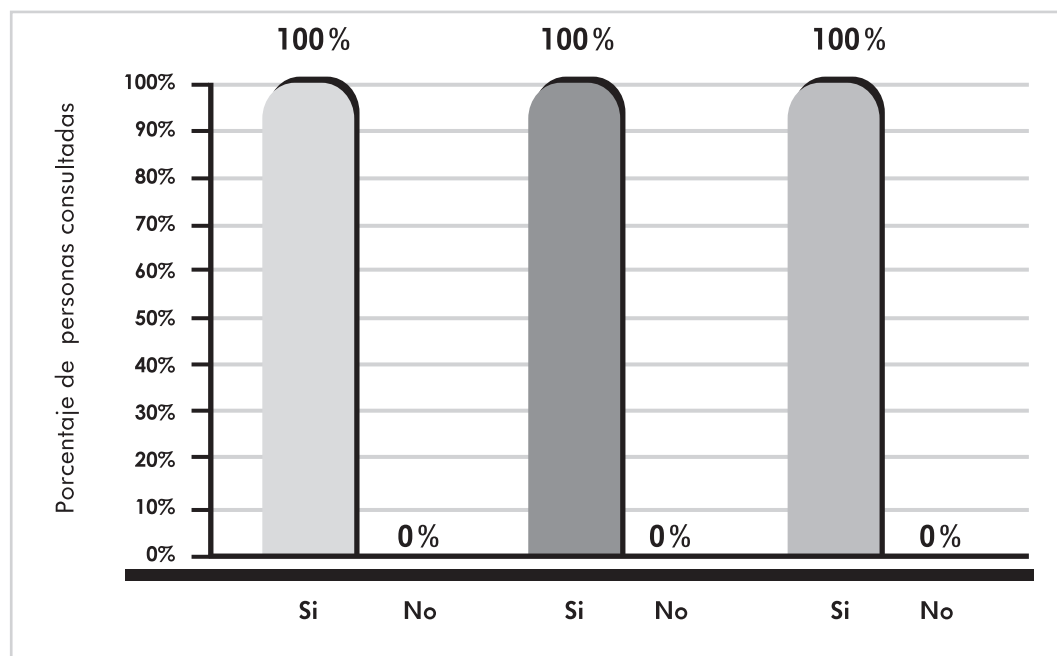




## Pregunta número 2

***¿Considera rápido el acceso al sitio de Internet, que se propone para el Museo de los Niños de Guatemala?***

Pregunta cuestionada en los tres diferentes segmentos en los que se dividió la población, para realizar la medición de la eficacia del sitio.



Personal del museo  
Si = respondieron 25 personas encuestadas  
No = respondieron 10 personas encuestadas

Diseñadores gráficos o carreras a fin  
Si = respondieron 25 personas encuestadas  
No = respondieron 0 personas encuestadas

Público en general (padres de familia, profesionales y estudiantes)  
Si = respondieron 25 personas encuestadas  
No = respondieron 0 personas encuestadas

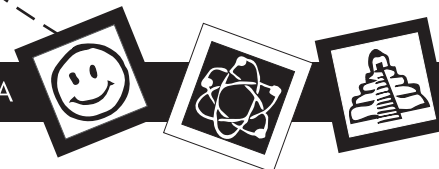
Es muy importante que el acceso a cualquier sitio de Internet sea rápido, el usuario no espera más de 20 segundos a que un página cargue, consecuentemente, el usuario declina su consulta.

Por tal razón, se cuestiona la pregunta número dos, para establecer la rapidez o lentitud al ingresar a la página desde diferentes ordenadores.

Si la respuesta fuera negativa no se cumpliría con el objetivo de establecer un vehículo rápido entre el museo y el público objetivo.

Los resultados obtenidos demuestran que los segmentos sometidos a esta interrogante coinciden en un 100% que el ingreso al sitio es rápido.

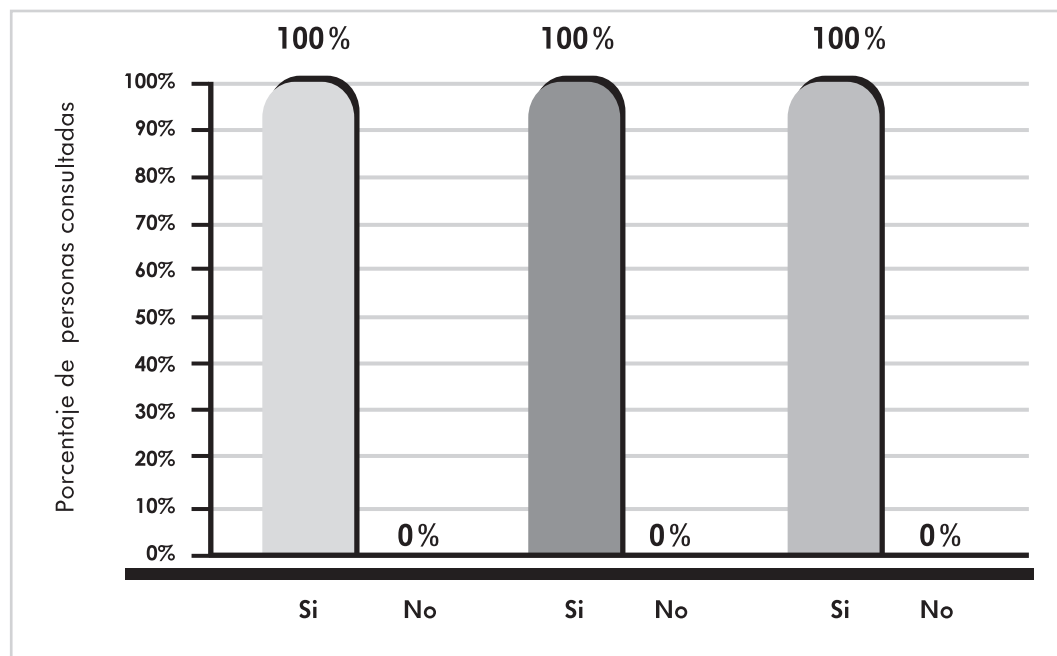
Algunas encuestas hacen la indicación que, también, los enlaces de la página cargan rápidamente.



### Pregunta número 3

*¿Considera ordenada y fácil la navegación, por la página de Internet que se propone para el Museo de los Niños de Guatemala?*

Pregunta cuestionada en los tres diferentes segmentos en los que se dividió la población, para realizar la medición de la eficacia del sitio.



Personal del museo  
**Si** = respondieron 25 personas encuestadas  
**No** = respondieron 10 personas encuestadas

Diseñadores gráficos o carreras a fin  
**Si** = respondieron 25 personas encuestadas  
**No** = respondieron 0 personas encuestadas

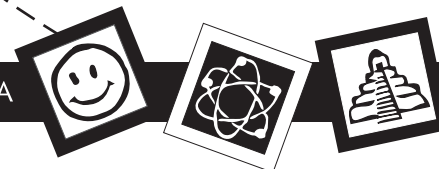
Público en general (padres de familia, profesionales y estudiantes)  
**Si** = respondieron 25 personas encuestadas  
**No** = respondieron 0 personas encuestadas

Para diseñar el sitio de internet que se propone, se inició con organizar por medio de una estructura, la información que se quiere dar a conocer.

Para determinar la eficacia de la estructura y que esta facilita la navegación por el sitio, se realizó la interrogante número tres.

El resultado obtenido demuestra que los segmentos sometidos a esta interrogante, coinciden en un 100%, que la navegación por el sitio es fácil, ya que, la considerarán ordenada.

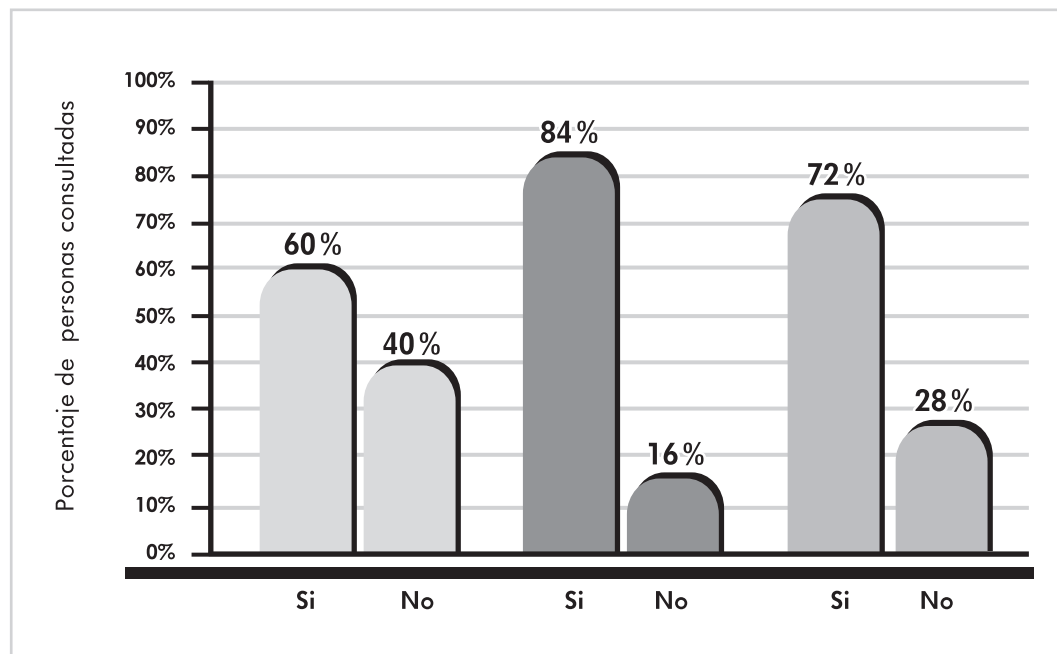
Además, algunas personas encuestadas, considerarán que cualquier persona puede visitar el sitio con facilidad.



## Pregunta número 4

***¿Es de fácil lectura el contenido de la página de Interet que se propone para el Museo de los Niños de Guatemala?***

Pregunta cuestionada en los tres diferentes segmentos en los que se dividió la población, para realizar la medición de la eficacia del sitio.



Personal del museo  
Si = respondieron 15 personas encuestadas  
No = respondieron 10 personas encuestadas

Diseñadores gráficos o carreras a fin  
Si = respondieron 21 personas encuestadas  
No = respondieron 4 personas encuestadas

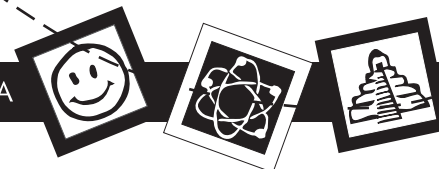
Público en general (padres de familia, profesionales y estudiantes)  
Si = respondieron 18 personas encuestadas  
No = respondieron 7 personas encuestadas

El uso de la tipografía, colores y elementos empleados, son muy importantes, ya que, el empleo adecuado de estos, facilita o dificulta la legibilidad y lectura de cualquier sitio, por lo que se consideró importante realizar la pregunta número cuatro.

Los segmentos encuestados poseen características distintas, reflejadas en los resultados obtenidos, ya que, no se da una respuesta unánime.

Un 60% del personal, encuestado del museo, consideran que la página es de fácil lectura, el 84% de los diseñadores gráficos, también, lo considera, así, y el 72% del público en general está de acuerdo con los segmentos anteriores.

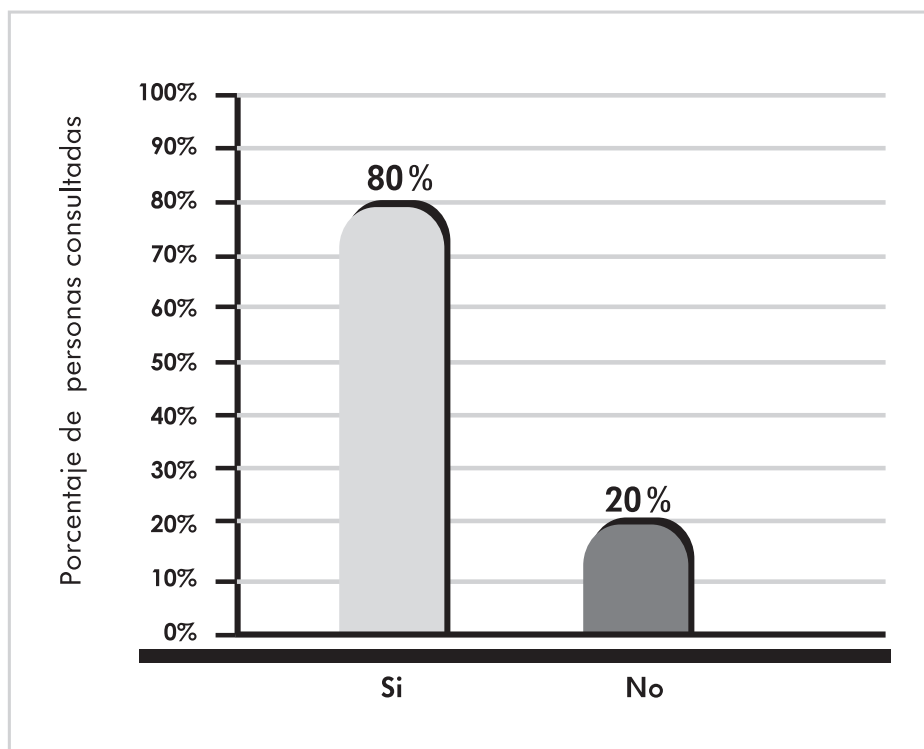
La encuesta refleja que el personal del museo, es el segmento que le da más importancia a la facilidad de lectura del contenido de la página.



## Pregunta número 5

*¿Considera que página de Internet que se propone para el Museo de los niños de Guatemala, guarda la misma personalidad con las instalaciones del museo?*

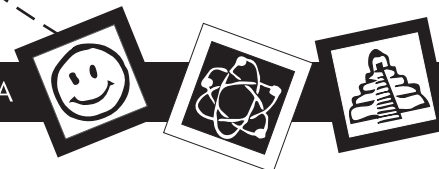
Pregunta realizada únicamente al personal del museo. 25 es el total personas encuestadas.



■ Si = respondieron 20 personas encuestadas  
■ No = respondieron 5 personas encuestadas

La imagen gráfica que se utilizó en el diseño del sitio de Internet del Museo de los Niños se basó en elementos propios de él, con el fin de guardar unidad entre el sitio y las instalaciones del museo y, de esta forma, ambas puedan ser relacionadas entres sí, como un sólo elemento y no uno independiente del otro. Por lo que se considero importante realizar le pregunta número cinco.

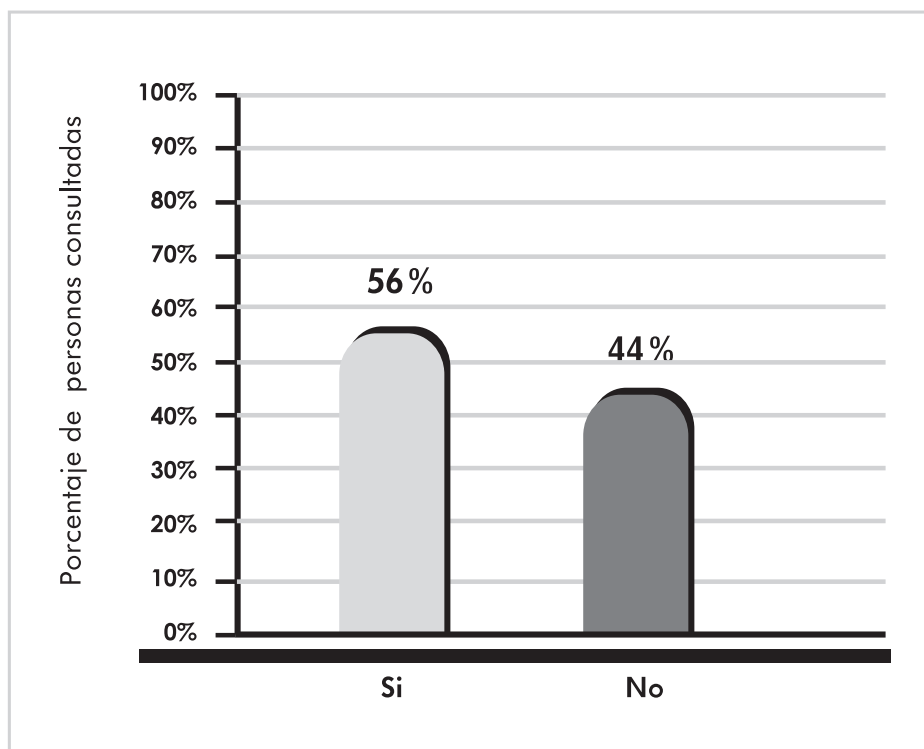
El resultado obtenido demuestra que el 80% del segmento encuestado considera que la imagen del sitio, guarda la misma personalidad de las instalaciones del museo, por el uso de color, grafismos, personajes y porque connota amistad.



## Pregunta número 6

*¿Según su experiencia en el Museo de los Niños de Guatemala, considera adecuada la información que contiene el sitio de Internet que se propone?*

Pregunta realizada, únicamente, al personal del museo. 25 es el total personas encuestadas.



Si = respondieron 14 personas encuestadas

No = respondieron 11 personas encuestadas

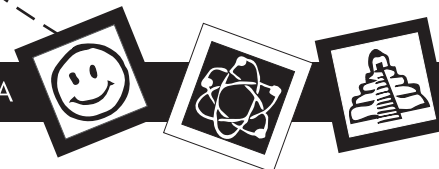
Es importante considerar la opinión de las personas que laboran en el museo, ya que, ellas lo conocen ampliamente, por tal motivo se realizó la pregunta número seis, para determinar si el contenido del sitio es adecuado.

El resultado obtenido demuestra que el 56% del segmento encuestado considera adecuada la información que contiene el sitio, sin embargo, el 44% considera que el contenido es esencial y que podría incluirse información más detallada.

Las razones principales, por las cuales consideraron que la información no es adecuada varía según el puesto laboral de las personas encuestadas. Quienes tienen puestos administrativos, consideran que no es apropiado indicar los costos de los servicios, mientras que otras, consideran importante incluir, solamente, algunos costos.

Quienes tienen un puesto laboral, con el cual se relacionan con la información que se transmite a los visitantes, indicaron que el contenido de las galerías podría ampliarse un poco más o resaltar el atractivo principal de cada área.

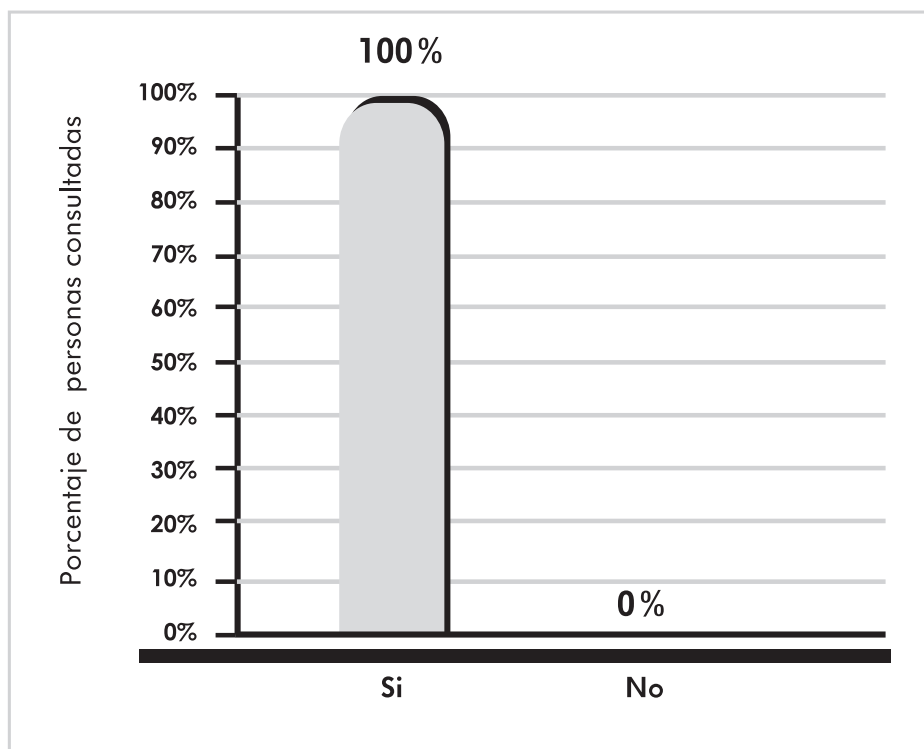
**Es importante considerar que el contenido del sitio fue proporcionado y aprobado por las autoridades correspondientes del museo.**



## Pregunta número 7

*¿El sitio de Internet que se propone, lo motiva a visitar las instalaciones del Museo de los Niños?*

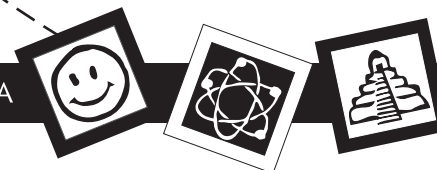
Pregunta realizada únicamente al público en general, teniendo un total de 25 personas encuestadas.



- Si = respondieron 25 personas encuestadas.
- No = ninguna persona respondió.

Se realizó esta pregunta ya que, uno de los objetivos del sitio es promover la asistencia del público a las instalaciones del museo y, de esta forma, generar fondos económicos, para solventar los gastos de operaciones.

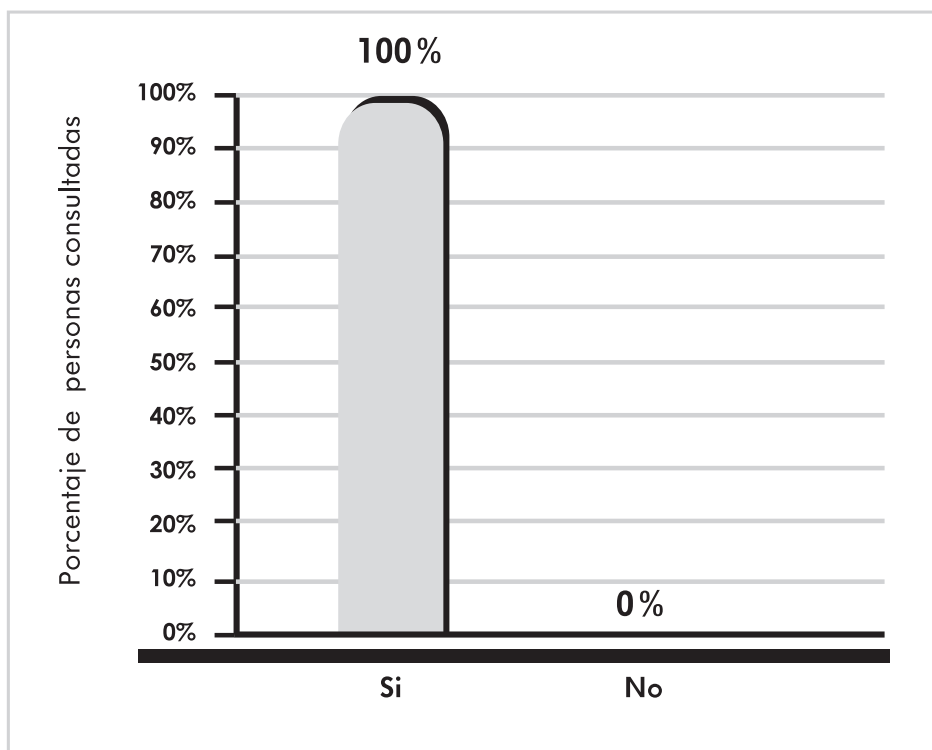
El resultado obtenido demuestra que el 100% del segmento encuestado se siente motivado a visitar el museo, ya que, el sitio de Internet despierta su curiosidad.



## Pregunta número 8

*¿Recomendaría a otras personas que visiten el sitio, que se propone para el Museo de los Niños de Guatemala?*

Pregunta realizada únicamente al público en general, teniendo un total de 25 personas encuestadas.



■ Si = respondieron 25 personas encuestadas  
■ No = ninguna persona respondió.

Las críticas respecto al sitio que se propone para el Museo son muy importantes, pues, a partir de ellas se generan opiniones, ya sean buenas o malas, en el caso de que sean buenas, las personas instintivamente motivan a otros a visitar el sitio de Internet.

El resultado obtenido con esta interrogante, demuestra que el segmento encuestado, recomendaría a otras personas a que visiten el sitio del museo en un 100%.

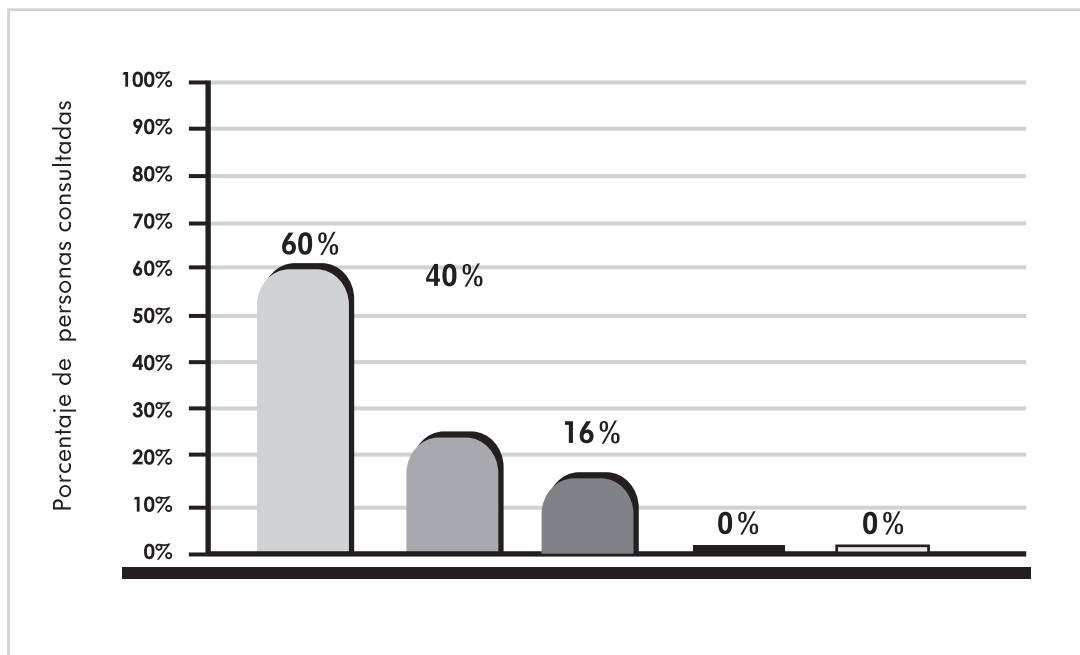




## Pregunta número 9

*¿Cómo califica las animaciones empleadas en la página que se propone para el sitio de Internet del Museo de los Niños de Guatemala?*

Pregunta realizada únicamente Diseñadores gráficos, teniendo un total de 25 personas encuestadas.



**Muy atractivas**  
Respondieron 15 personas encuestadas

**Atractivas**  
Respondieron 6 personas encuestadas

**Medianamente atractivas**  
Respondieron 4 personas encuestadas

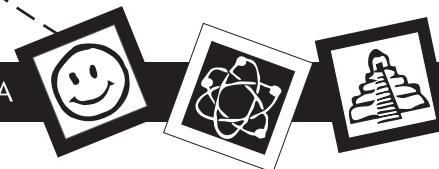
**Nada atractivas**  
Ninguna persona respondió

**Poco atractivas**  
Ninguna persona respondió

Para evitar que el sitio de Internet sea estático, se incluyen algunas animaciones para darle dinamismo, mismo que caracteriza la personalidad permanentemente del museo.

El resultado obtenido con esta interrogante demuestra que las opiniones varían entre las tres primeras respuestas, ya que, el 60% considera muy atractivas las animaciones, el 24% las considera atractivas y el 16% las considera, medianamente, atractivas.

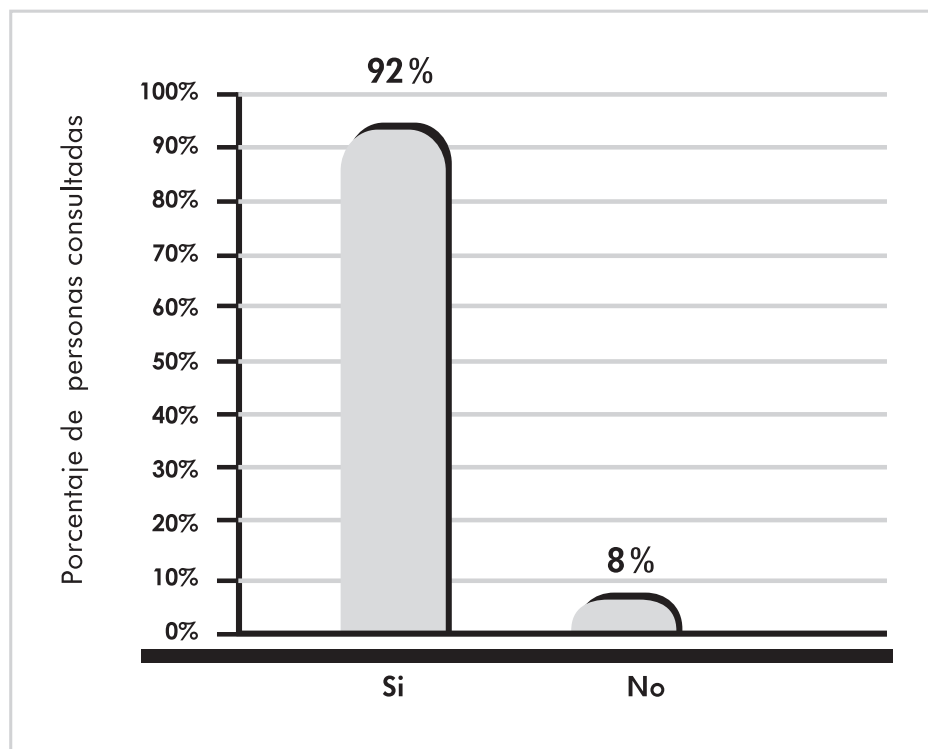
Es importante considerar que la aplicación de animaciones no debe ser muy saturada, ya que, causaría que el sitio tardará en cargar y en consecuencia, como ya se ha mencionado, anteriormente, la persona desistiría en ingresar al sitio.



## Pregunta número 10

*¿Considera que el sitio que se propone, minimice la necesidad de comunicación gráfica que el Museo de los Niños de Guatemala ha manifestado?*

Pregunta realizada únicamente diseñadores gráficos, teniendo un total de 25 personas encuestadas.



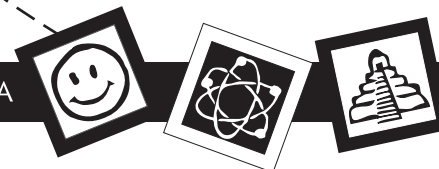
■ Si = respondieron 23 personas encuestadas

■ No = respondieron 2 personas encuestadas

La elaboración del diseño de materiales gráficos ha sido uno de los permanentes problemas de comunicación que ha manifestado el museo; con el fin de minimizar este problema, se diseñó el sitio de Internet.

Por estar en el medio de la comunicación visual, se cuestionó esta interrogante, únicamente, a diseñadores gráficos, de los cuales el 92 % respondió que la página minimiza el problema de comunicación y el 8% considera que no.

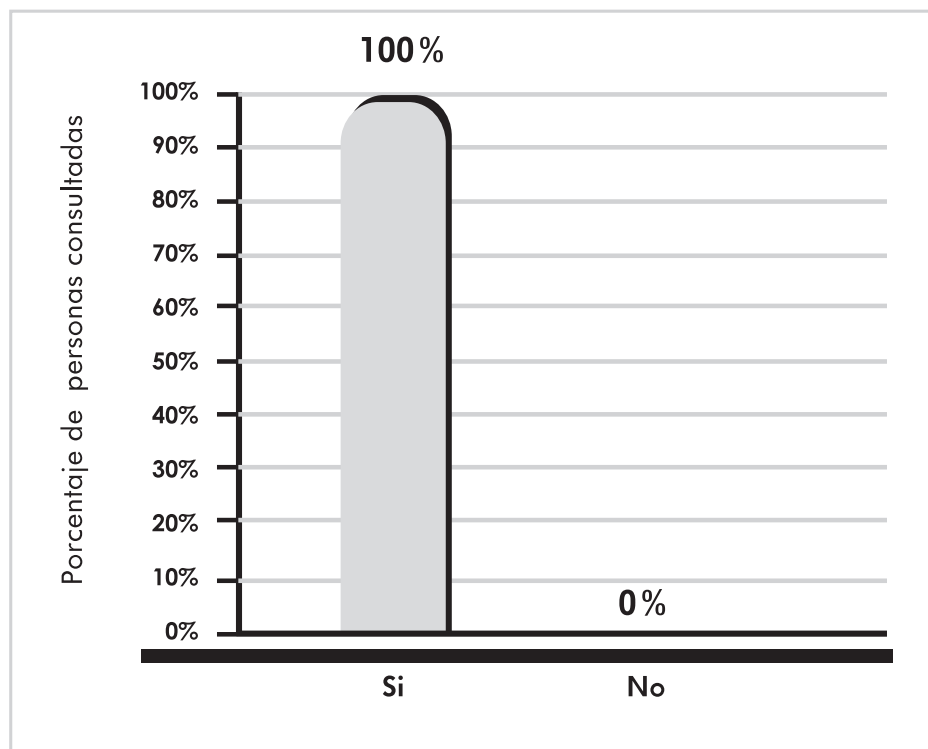
El 8% que respondió, negativamente, considera que, para que el sitio cumpla con su finalidad, debe promoverse y principalmente dar a conocer la dirección del sitio.



## Pregunta número 11

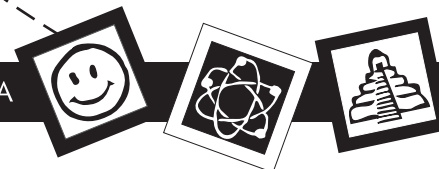
*¿Considera que con el sitio que se propone, se crea un vínculo de comunicación eficaz entre el usuario y el Museo de los Niños de Guatemala?*

Pregunta realizada únicamente Diseñadores gráficos, teniendo un total de 25 personas encuestadas.



■ Si = respondieron 25 personas encuestadas  
■ No = Ninguna persona respondió

Todas las personas encuestadas respondieron afirmativamente, ya que, consideran que página contiene información que el público desea conocer, pero principalmente contiene un formulario en el cual se puede solicitar información o hacer comentarios sobre el museo. Parte de los encuestados considera que para que el sitio cumpla con la finalidad de crear un vínculo entre el usuario y el museo, los datos que se obtienen o se solicitan a través del formulario, deben ser administrados eficazmente, es decir, si el usuario solicita información este la obtenga.



### 5.3 JUSTIFICACIÓN DE PROPUESTA GRÁFICA FINAL

La tecnología moderna ha transformado los medios por los cuales las personas pueden estar comunicadas, el Internet, actualmente, acapara esta actividad, en él encontramos sitios de todo tipo, que tienen como finalidad transmitir información.

Para solventar el problema de comunicación que el Museo de los Niños de Guatemala ha manifestado se propuso el diseño de su propio sitio de Internet, en el cual, de a conocer a nivel nacional e internacional la noble labor que realiza, brindarle a los Niños un espacio sano en el cual puedan aprender jugando. Con el fin de generar más visitas a las instalaciones del museo el sitio contendrá información general del museo como: misión visión, objetivos, programas de patrocinio servicios y como atractivo principal las diferentes galerías y salas, en donde, no sólo los niños se divierten, también, los adultos disfrutan del recorrido.

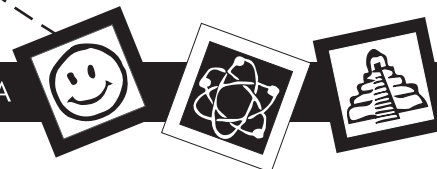
El boceto aprobado mantiene unidad en todas las páginas por el uso de figuras simétricas y asimétricas para connotar orden y movimiento, a través de la formas utilizadas, con el fin de transmitir la interactividad característica del Museo de los niños de Guatemala.

Es muy importante resaltar el logotipo, por lo que se utilizó en la parte superior de la página acompañado de personajes infantiles para crear una asociación gráfica con el nombre del museo. Las labores manuales en papel, que realizan los niños en su mayoría utilizan las líneas punteadas como una guía, ellos ya las identifican con facilidad, por lo que fueron aplicadas en algunas formas del sitio, además gráficamente son llamativas.

#### • Menú Principal

En el menú principal se colocaron los principales enlaces a las páginas más importantes como: Museo, Patrocinadores, Descúbranos, Servicios, Visítanos y Contáctanos.

A través de submenús que contienen estas páginas, se puede llegar a otras páginas, como las galerías y salas del museo. No se colocaron todos los enlaces en un solo menú, ya que, contendría demasiados botones e información causando, visualmente, desorden por lo que el tamaño de la tipografía disminuiría, causando poca legibilidad en los textos.



En la página de inicio se tiene contemplado colocar anuncios de actividades próximas a relizar. Para resaltar los botones del menú principal, se colocaron sobre un bloque negro, para indicar en que enlace se encuentra la persona que visita el sitio, el botón cambia de color rojo a azul.

### •Aplicación de Color

El uso del color es básico como un elemento más en la comunicación, un color puede transmitir mucho en muy poco espacio y tiempo.

Los colores utilizados, principalmente, son los primarios: rojo, amarillo y azul, lo que produce unidad gráfica con los colores del logotipo. El color Amarillo es el que predomina más, por su calidez y porque los textos utilizados en negro destacan y son de fácil lectura.

### •Tipografía

Después de considerar los diferentes tipos de tipografía propuestos, se seleccionó, para los titulares, la tipografía con el nombre “**crayon**” esta es de un tipo que simula la escritura infantil, es de fácil lectura en textos cortos, en textos amplios, no es recomendable porque se vería saturada por ser de tipo bold -gruesa-. Para el tamaño de los titulares, que se considero que 16 puntos es el más adecuado, suficiente para hacerlo destacar y que, a la vez, no fuera muy pesado para no saturar la página. Para los contenidos de los titulares, se utilizó la tipografía Arial a 12 puntos, ya que, esta tipografía es de fácil lectura y el tamaño del punto es legible.

### •Imágenes

La imagen gráfica del Museo de los Niños se ha caracterizado por la utilización de grafismos y no de fotografías, por lo que en el sitio, se aplica un alto contenido en iconos y personajes infantiles que grafican las distintas galerías y las salas del museo.

Se utilizan fotografías para mostrar y dar a conocer las distintas galerías y salas del museo ofreciendo la opción de poderlas ampliar, al dar click sobre ellas para apreciarlas mejor.



Para ofrecer dinamismo en las fotografías estas fueron utilizadas en cuadros circulares y asimétricos, eliminando en gran parte la rigidez de los encuadres rectangulares o cuadrados.

### •Animación

El Museo de los Niños de Guatemala se distingue por la interactividad que se maneja entre las galerías y los niños que lo visitan, ellos aprenden viendo, tocando y haciendo. Esta interactividad se quiere transmitir a través del sitio de Internet, por lo que se utilizan animaciones en el inicio, en la página de servicios, descúbrenos y visítanos.



El diseño de este sitio está basado en formas gráficas infantiles, para tratar de mantener unidad con el diseño de los materiales que El Museo de los Niños de Guatemala emplea, a través de sus diferentes galerías y salas. Además, los niños se ven identificados más con este tipo de dibujos que con fotografías, ya que son más llamativos, graciosos y coloridos, similares a los que ellos realizan.

Flash MX es el programa empleado para la realización de este sitio, por medio de él y, a través de las herramientas e instrucciones que contiene, se logró realizar las diferentes animaciones, desde la introducción, los botones, cambio de color, disolvencias, la sustitución de la flecha del cursor por la carita del logotipo y los enlaces hacia las diferentes páginas que componen el sitio.

La razón principal por la cual se utilizó este programa, es que permite que el sitio sea dinámico y no estático, ofreciéndole al usuario una página diferente, agradable y, sobre todo, lo suficientemente atractiva, que lo motive a finalizar la navegación por todos los enlaces del sitio y que, además, la recomiende a otras personas.



## 5.4 PÁGINAS DE LA PROPUESTA GRÁFICA FINAL DEL SITIO

Diseño gráfico, de la propuesta final de las páginas que componen el sitio de Internet del Museo de los Niños de Guatemala



*Página de inicio, llamada también "HOME".*



*Página de "Museo"*

Contiene un sub-menú con información del museo, misión, visión y objetivos.





**Página de "Museo"**

Enlace que contiene información general del museo.



**Página de "Museo"**

Enlace hacia la misión del museo.







### Página de "Museo"

Enlace hacia la visión del museo.



### Página de "Museo"

Enlace hacia los objetivos del museo.





**Página de “Patrocinios”**

Enlace hacia información general sobre los patrocinios.



**Página de “Patrocinios”**

Enlace hacia patrocinadores llamados “papás”.





**Página de “Patrocinios”**

Enlace hacia patrocinadores llamados “super padrinos”.



**Página de “Patrocinios”**

Enlace hacia patrocinadores llamados “amigos”.





### Página “Descúbrenos”

Este enlace presenta un sub-menú hacia las diferentes galerías y salas del museo.



### Página “Descúbrenos”

Enlace hacia la galería de mi país.





**Página “Descúbrenos”**  
Enlace hacia la galería de la ciencia.

**Página “Descúbrenos”**  
Enlace hacia la galería de las Ciencias Naturales.





**Página “Descúbrenos”**

Enlace hacia la galería de la paz.



**Página “Descúbrenos”**

Enlace hacia la galería de la salud, higiene y nutrición.







**Página "Descúbrenos"**

Enlace hacia la sala del juego interactivo de pelotas.



**Página "Descúbrenos"**  
Enlace hacia la sala lego.





**Página “Descúbrelos”**

Enlace hacia la sala del paseo del café.



**Página “Descúbrelos”**

Enlace hacia agiliza tu mente.







**Página “Descúbrenos”**  
 Enlace hacia talleres educativos.



**Página “Descúbrenos”**  
 Enlace hacia cuenta cuentos.





**Página “Descúbrenos”**

Enlace hacia exhibiciones temporales.



**Página de “Servicios”**

Muestra los diferentes servicios que presta el museo.





### Página de “Servicios”

Contiene un sub-menú hacia los diferentes servicios que el museo presta.

### Página de “Servicios”

Muestra el enlace hacia el servicio de alquiler del auditorium.





### Página de “Servicios”

Muestra el enlace hacia el servicio de celebración de cumpleaños.

**Página de “Servicios”**  
Muestra el enlace hacia el servicio de celebración de convivios y eventos especiales para empresas con el museo cerrado al público.





### Página de “Servicios”

Muestra el enlace hacia el servicio de celebración de convivios y eventos especiales para empresas con el museo cerrado y/o abierto.

**Página de “Visítanos”**  
 Este enlace contiene: la dirección del museo, horarios, tarifas y un mapa de ubicación.



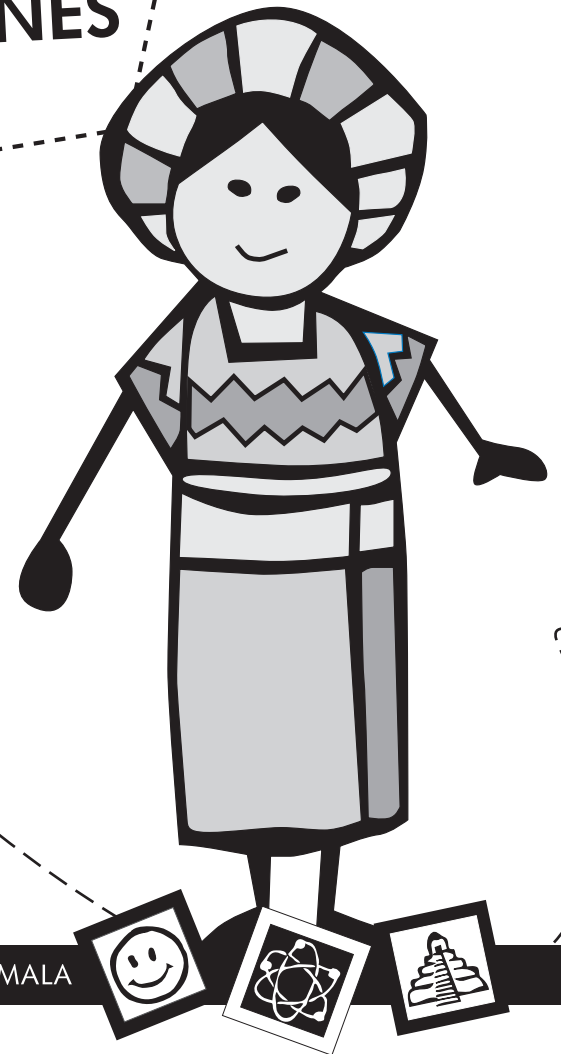


### *Página de “Contáctanos”*

Este enlace contiene: la dirección de las instalaciones del museo, teléfonos, fax, direcciones de e-mail y un formulario para enviar consultas o comentarios.



# CONCLUSIONES



# CONCLUSIONES

Tomando en cuenta los resultados de eficacia del Sitio que se propone para el Museo de los Niños de Guatemala se llega a las siguientes conclusiones.

- 1- A través del tiempo, la comunicación ha utilizado diferentes medios para llevarse a cabo esta actividad, en la actualidad, el medio más utilizado por su eficacia, ha sido el Internet por lo que se considera que éste es el mejor medio que el Museo de los Niños puede utilizar para transmitir información de forma atractiva, agradable, amigable, dinámica y sobre todo rápida.
- 2- A través del sitio, el museo tendrá una proyección nacional e internacional, ya que, es un medio de comunicación global, que tiene la capacidad de llegar a cualquier lugar, sin límites de tiempo a un costo muy bajo, en relación a su alcance.
- 3- El Internet es un medio de comunicación masivo que ha tomado, actualmente, gran importancia, por lo que se considera que a través del sitio que se propone, el museo dará conocer sus diferentes galerías y difundir información de las actividades que realiza con tan sólo hacer un clic, generando, así, más visitas a sus instalaciones.
- 4- Por medio del sitio, se dará a conocer la noble labor que realiza los diferentes tipos de patrocinadores con los que cuenta el museo e informará sobre la administración de sus recursos financieros -canalizados a través de una fundación-. De esta forma, se motivará a empresas o instituciones a unirse al grupo de patrocinadores del museo y evitará especulaciones financieras.
- 5- Al alojar el sitio en un servidor, es importante implementar un sistema eficaz de promoción para posicionarlo en la mente de los usuarios de Internet.
- 6- Por medio del sitio de Internet, se crea un vínculo rápido y eficaz con el usuario ,ya que, éste puede solicitar información o hacer sus comentarios, a través de un formulario.
- 7- Por medio del sitio los padres de familia pueden conocer las instalaciones del Museo de los Niños y sentirse motivados a realizar una visita con sus familias.





**LINEAMIENTOS PARA LA  
PUESTA EN PRÁCTICA  
DE LA PROPUESTA**



# LINEAMIENTOS PARA LA PUESTA EN PRÁCTICA DE LA PROPUESTA

Para llevar a la práctica la propuesta del sitio de Internet del Museo de los Niños, es necesario subirla a la red, para lo cual se debe considerar el adquirir el dominio del sitio, es decir el nombre con el cual se le conocerá en el Internet, por ejemplo: "www.museodelosninosdeguatemala.com"

Además del dominio, se deberá pagar el hospedaje del sitio -hosting-, este es el servicio que proporciona el almacenamiento de la información de la página a través de un servidor, el cual se encarga de distribuir la información cuando el usuario acceda a la dirección del sitio.

También, es importante considerar, adquirir cuentas de correo electrónico, por ejemplo info@museodelosninosdeguatemala.com

Tomando en cuenta, que para la realización de la gran mayoría de proyectos que realiza el Museo de los Niños, este cuenta con el apoyo de diferentes patrocinadores, a los cuales es importante presentarles un estimado de los costos del desarrollo de un sitio de internet, para determinar el monto de la inversión se cotizó con tres empresas expertas en el tema, cada una ofrece servicios similares, con ventajas competitivas que a continuación se describen:



dequate.com	DESCRIPCIÓN	PRECIO
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- DOMINIO</li> <li>- Programación de hasta 10 páginas Web</li> <li>- 15 cuentas de correo</li> <li>- Panel de control con acceso a estadísticas gráficas y completas de visitas</li> <li>- Módulo de edición para actualizaciones de su sitio</li> <li>- Registro en principales motores de búsqueda</li> <li>- Registro en Directorio Comercial</li> <li>- <b>Servicios adicionales fuera del costo total:</b> Publicidad en banners / e-mail marketing,</li> </ul>	
<b>TOTAL</b>		<b>Q1,600.00</b> Anual

GARBOWEB.COM	DESCRIPCIÓN	PRECIO
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción en flash (animación y sonido 20 segundos aprox.)</li> <li>- Entrada principal o home page flash y html 4 Categorías / 3 Sub. Categorías / 6 interiores</li> <li>- Quiénes somos</li> <li>- Nuestros servicios A) Servicios B) Servicios C) Servicios</li> <li>- Nuestros productos 25 (productos) máximo</li> <li>- Contáctenos</li> <li>- Dominio</li> <li>- Cuentas de correo electrónico pop 3</li> </ul>	<b>US\$. 550.00</b>
	-Alojamiento mensual	<b>US\$. 10.00</b>
<b>TOTAL</b> No incluye IVA		<b>US\$. 670.00</b> Anual

CYGNUM	DESCRIPCIÓN	PRECIO
	Registro de Dominio	<b>US\$. 20.00</b>
	Un paquete de Hosting que incluye: <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3,000 MB de almacenamiento.</li> <li>- 500 cuentas de e-mail tipo POP3 su nombre@su empresa.com</li> <li>- Consulta de correo desde cualquier parte del mundo, con cualquier browser.</li> <li>- Filtros de correo y auto responder para confirmar el recibo de un correo.</li> <li>- 50 GB de transferencia mensuales.</li> <li>- Soporta FTP</li> <li>- Java Plugins: reloj, fecha, contadores, etc.</li> </ul>	<b>US\$. 175.00</b>
<b>TOTAL</b>		<b>US\$. 195.00</b>



Deguate.com

Ofrece un servicio muy completo, además su página es un portal guatemalteco con información sobre el país, lugares turísticos, ocio, cultura, etc. estos factores lo destacan entre las otras dos propuestas.

GARBOWEB

Esta empresa es internacional, cuenta con el respaldo de marcas importantes que han confiado el diseño de su sitio Web como: Pollo Campero, toyota, Bayer C.A. y Caribe, De la Riva entre otros. Además, algunos sitios que han elaborado, han sido nominados al certamen de la Arroba de Oro.

CIGNUM

El paquete de servicios que ofrece es completo, pero no ofrece un beneficio adicional como las empresas anteriores, salvo que los costos de sus servicios es menor.

Cada una de estas empresas tienen sus ventajas pero por costos y los diferentes servicios que presta se recomienda "deguate.com" por lo que es necesario establecer contacto directo, para determinar si esta propuesta es la más adecuada para alojar y administrar el sitio del Museo de los Niños de Guatemala.

También, es importante considerar que para dar a conocer el sitio del museo es importante realizar una campaña informativa. Es adecuado incluir la dirección del sitio en los datos generales usados en la papelería del museo y en todos los materiales impresos que se elaboren como: anuncios, mupis, mantas, volantes entre otros, inicialmente, para dar a conocer el sitio y, posteriormente, como parte de los datos generales del museo como: dirección, teléfono, fax etc.

La página de Internet del Museo de los niños será entregada según el diseño y el contenido aprobado. Es importante tomar en cuenta que la información -los costos, las actividades y las galerías- no es permanente y debe ser actualizada constantemente por lo que la página estará sometida a un mantenimiento mensual, bimestral o cuando sea requerido por el museo, este mantenimiento lo asume, inmediatamente, la persona o empresa que el museo decida contratar para los servicios Web. Generalmente, este tipo de empresas ofrecen un paquete de servicios el cual incluye el mantenimiento periódico de la página durante un año, con un costo variable, según la frecuencia de la actualización.



**BIBLIOGRAFÍA  
Y FUENTES  
CONSULTADAS**



# BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES CONSULTADAS

## LIBROS

Frascara, J, Diseño Gráfico para la Gente  
Buenos Aires: Infinito

Miralles, Eugenia Roselli I. Multimadia  
Barcelona 1995, Ediciones Gustavo Gili, S.A.

Olins, Wally y Conway Lloyd Morgan, Imagen Corporativa Internacional  
Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona 1995

Sawahata, Lesa Graphic Idea Resource Creativity  
Rockport Publishers, Inc. 33 Commercial Street, Gloucester Massachusetts 01930-5089

## FOLLETOS

Blind J., Laura, Soporte de proyecto Dreamweaver MX- Nivel 1  
New Horizons, Classroom Learning, Copyright 2002 Element K Content LLC.

Hurtado Elena, Verónica M. de Palma y Magda Fisher, Técnicas para Validar Materiales Educativos  
Publicación INCAP E-13

Watson Tacha, Debra A. Denison, Project Support: Managing Editor EPS Technician Flash MX-Level 2  
(Windows)  
New Horizons, Classroom Learning, Copyright 2002 Element K Content LLC.

## SITIOS DE INTERNET

Aguilar Rebolledo Ana María, Enseñanza y Educación  
Extraído en septiembre de 2005 desde: <http://www.monografias.com/trabajos10/ened/ened.shtml>

Castilla Américo, Organismos y Proyectos Patrimonio  
Extraído en agosto de 2005 desde: [http://www.cultura.gov.ar/proyectis/politica\\_museos.htm](http://www.cultura.gov.ar/proyectis/politica_museos.htm)



Pozo Municio, Juan Ignacio, Rasgos de un buen Aprendizaje  
Extraído en septiembre de 2005 desde:  
[http://www.pucp.edu.pe/cmp/estrategias/asignificativo/Rasgos\\_apren.htm](http://www.pucp.edu.pe/cmp/estrategias/asignificativo/Rasgos_apren.htm)

Quintana Alicia, Museos: tipos, funciones y aprovechamiento didáctico  
Extraído en agosto de 2005 desde: <http://www.museosabate.com/funciones.htm>

Rey, María José ( julio de 1996.) Síntesis de la conferencia hecha en el seminario Internacional de la OMEP, en la ciudad de México, organizado por el Comité Nacional Mexicano  
Extraído en septiembre de 2005 desde:  
<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0600/620.ASP>

Riera Rosero Mercedes, La Magia del Juego en la Educación  
Extraído el 7 de septiembre de 2005 desde:[www.cendi.org/interiores/encuentro2003/talleres/t\\_01.htm](http://www.cendi.org/interiores/encuentro2003/talleres/t_01.htm)

Sabbatini, Marcelo, Centros de ciencia y museos científicos virtuales: teoría y práctica. Universidad de Salamanca  
Extraído en agosto de 2005 desde:  
[http://www.3.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_04/n4\\_art\\_sabbatini.htm](http://www.3.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_04/n4_art_sabbatini.htm)

Definición de pedagogía  
Extraído en septiembre de 2005 desde:<http://www.psicopedagogia.com/definicion/pedagogia> "

El juego en la infancia  
Extraído en agosto de 2005 desde:[http://www.cnice.mecd.es/recursos2/e\\_padres/html/jugar.htm](http://www.cnice.mecd.es/recursos2/e_padres/html/jugar.htm)

INTERNET, Enciclopedia Libre  
Extraído el 12 de septiembre de 2005 desde:<http://es.wikipedia.org>

Generalidades de Internet  
Extraído el 12 de septiembre de 2005 desde:<http://www.arsys.es/soporte/generalidades/www.htm>

Historia del Internet en Guatemala, 23 de septiembre de 2004  
Extraído el 5 de septiembre de 2005 desde:  
<http://www.deguate.com/cgi-bin/infocentros/educacion/print.pl?article=319>



Inaugura la nueva galería interactiva para niños Galería activARTE Fundación Ángel Ramos del Museo de Arte de Puerto Rico

Extraído el 24 de septiembre de 2005 desde:

[www.mapr.org/anuncios/ Comunicado%20de%20Prensa%20ActivArte.pdf](http://www.mapr.org/anuncios/Comunicado%20de%20Prensa%20ActivArte.pdf)

Ir al Museo notas para docentes

Extraído el 5 de septiembre de 2005 desde:

[www.me.gov.ar/curriform/publica/iralmuseo.pdf](http://www.me.gov.ar/curriform/publica/iralmuseo.pdf)

Quintana Alicia, Museos: tipos, funciones y aprovechamiento didáctico

Extraído en agosto de 2005 desde: <http://www.museosabate.com/funciones.htm>

Rey, María José ( julio de 1996.) Síntesis de la conferencia hecha en el seminario Internacional de la OMEP, en la ciudad de México, organizado por el Comité Nacional Mexicano

Extraído en septiembre de 2005 desde:

<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0600/620.ASP>

Riera Rosero Mercedes, La Magia del Juego en la Educación

Extraído el 7 de septiembre de 2005 desde: [www.cendi.org/interiores/encuentro2003/talleres/t\\_01.htm](http://www.cendi.org/interiores/encuentro2003/talleres/t_01.htm)

Sabbatini, Marcelo, Centros de ciencia y museos científicos virtuales: teoría y práctica. Universidad de Salamanca

Extraído en agosto de 2005 desde:

[http://www.3.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_04/n4\\_art\\_sabbatini.htm](http://www.3.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_04/n4_art_sabbatini.htm)

Definición de pedagogía

Extraído en septiembre de 2005 desde: <http://www.psicopedagogia.com/definicion/pedagogia> "

El juego en la infancia

Extraído en agosto de 2005 desde: [http://www.cnice.mecd.es/recursos2/e\\_padres/html/jugar.htm](http://www.cnice.mecd.es/recursos2/e_padres/html/jugar.htm)

Generalidades de Internet

Extraído el 12 de septiembre de 2005 desde: <http://www.arsys.es/soporte/generalidades/www.htm>





Historia del Internet en Guatemala, 23 de septiembre de 2004

Extraído el 5 de septiembre de 2005 desde:

<http://www.deguate.com/cgi-bin/infocentros/educacion/print.pl?article=319>

Inaugura la nueva galería interactiva para niños Galería activARTE Fundación Ángel Ramos del Museo de Arte de Puerto Rico

Extraído el 24 de septiembre de 2005 desde:

[www.mapr.org/anuncios/ Comunicado% 20de% 20Prensa% 20ActivArte.pdf](http://www.mapr.org/anuncios/Comunicado%20de%20Prensa%20ActivArte.pdf)

La otra forma de aprender: los museos interactivos/Ser protagonista por un día en los museos de ciencias

Extraído en agosto de 2005 desde:

[www.indexnet.santillana.es/rcs/ \\_archivos/Documentos/fisicaquimicadoc/museos.doc](http://www.indexnet.santillana.es/rcs/_archivos/Documentos/fisicaquimicadoc/museos.doc)

La World Wide Web

Extraído el 12 de septiembre de 2005 desde:<http://www.arsys.es/soporte/generalidades/www.htm>

Los portales en Internet.

Extraído el 26 de agosto de 2005 desde:<http://www.um.es/gtiweb/curso/seis.htm>

Los sistemas y tecnologías de información en Guatemala como medios para el desarrollo

Extraído el 5 de septiembre de 2005 desde:<http://www.monografias.com/trabajos15/sistemas-informacion-guatemala/sistemas-informacion-guatemala.shtml#ACCESO>

Museos de Guatemala

Extraído el 28 agosto de 2005 desde:

<http://www.deguate.com/infocentros/entretenimiento/arteycultura/arteycultura/museo-artemod.htm>

Número de usuarios de Internet en Guatemala

Extraído el 2 agosto de 2005 desde:

[http://www.indexmundi.com/es/guatemala/numero\\_de\\_usuarios\\_de\\_internet.html](http://www.indexmundi.com/es/guatemala/numero_de_usuarios_de_internet.html)



¿Por que estas tipologías nos extrañan dentro del concepto DE MUSEO?

Extraído el 5 de septiembre de 2005 desde:

<http://www.arqhys.com/arquitectura/museos-tipologia.html>)

Principales definiciones de los términos más usados en Internet

Extraído el 24 de agosto de 2005 desde:

<http://www.informaticamilenium.com.mx/paginas/espanol/sitioweb.htm>

Síntesis de la conferencia del seminario Internacional de la OMEP, en la ciudad de México, organizado por el Comité Nacional Mexicano

Extraído el 30 de agosto de 2005 desde:

<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0600/620.ASP>

Tipos de museos

Extraído el 6 de septiembre de 2005 desde:[http://www.bnm.me.gov.ar/s/esp\\_ped/paquetes/egb/](http://www.bnm.me.gov.ar/s/esp_ped/paquetes/egb/)

Wikipedia Enciclopedia Libre, Temas sobre: Niño, Aprendizaje, Educación, Educación y enseñanza, Educación formal, Juego y Pedagogía

Extraído en agosto de 2005 desde:<http://es.wikipedia.org>

Wikipedia, la enciclopedia libre.

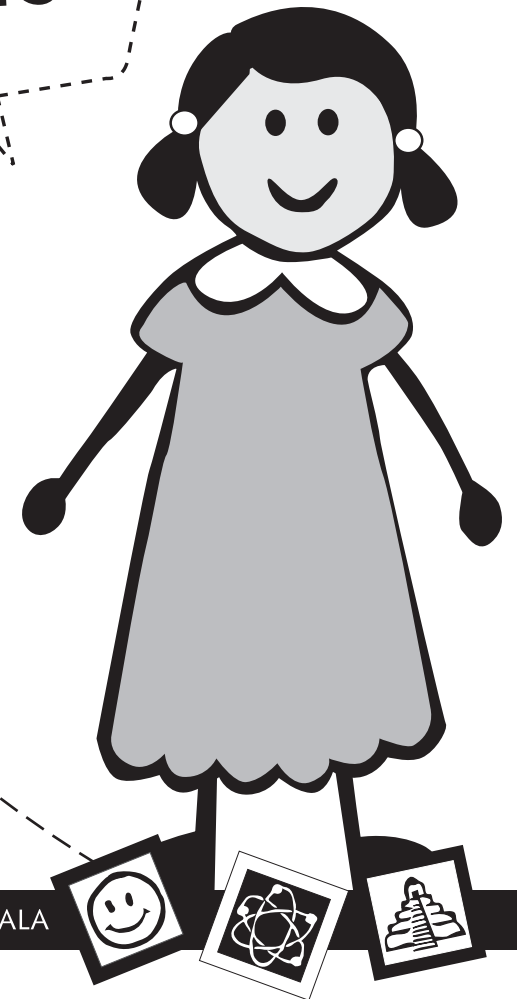
Extraído el 30 de agosto de 2005 desde <http://es.wikipedia.org/wiki/Did%C3%A1cticaEducación>

Wikipedia, la enciclopedia libre.

Extraído el 30 de agosto de 2005 desde <http://es.wikipedia.org/wiki/Did%C3%A1cticaEducación>



# GLOSARIO



# GLOSARIO

**A Arroba(@)**  
Símbolo empleado en la red para separar el nombre del usuario y el dominio del servidor en las direcciones de correo electrónico.

**ARPAnet**

Red de comunicaciones creada por la agencia ARPA precursora de la red de Internet (Advanced Research Projects Agency Net).

**B Banner**

Publicidad en la red. Suele consistir en un conjunto de textos e imágenes en movimiento. Su formato es de 468X 60 píxeles habitualmente.

**Banner dinámico**

Banner con imágenes en movimiento para atraer la atención del usuario de la página.

**C Clic**

Acción de presionar los botones del ratón.

**Configuración**

Conjunto de características que definen el funcionamiento de los elementos de software y hardware.

**Contenido**

Tema, argumento de obra o escrito, lo que se contiene dentro de una cosa. Significado de un signo lingüístico o de un enunciado.



**D Dominio**  
Es la dirección única de una computadora conectada a Internet. Cada dominio se representa a través de cuatro números, separados por puntos.

**E Educación**  
Desarrollar o perfeccionar las facultades y aptitudes de formación, desarrollar y perfeccionar una función o aptitud, enseñar buenos usos.

**Enseñanza**

Comprende los estudios especiales de cada profesión o carrera; sistema y método de dar instrucción, ejemplo o suceso que nos sirve de experiencia, conjunto de principios, ideas, conocimientos, etc., que una persona transmite a otra.

**E-mail (correo electrónico):**

Servicio que permite enviar y recibir mensajes a través de la red.

**Exhibición** Acción y efecto de mostrar, presentar o exponer algo en público.

**Exhibir** Manifestar, mostrar en público.

**Experimentar** En las ciencias fisicoquímicas y naturales, hacer operaciones destinadas a descubrir, comprobar o demostrar determinados fenómenos o principios científicos.

**Exponer** Presentar o colocar una cosa para que sea vista, ponerla de manifiesto. Proceso de transferencia de información desde un servidor a nuestro ordenador.

**F FTP:**  
(File Transfer Protocol): Protocolo de transferencia de ficheros por Internet

**H Hipervínculo (link)**

Es un enlace o liga cuyo propósito es proporcionar el medio para acceder a un recurso en Internet. Un link puede ser proporcionado por una línea de texto e incluso por una imagen.



### **Hospedaje (hosting)**

Servicio que consiste en prestar la infraestructura para que un sitio Web este disponible en la WWW. Esta infraestructura incluye: servidores Web, conexiones de alta velocidad, capacidad de almacenamiento, cuentas de correo electrónico, entre otros.

### **HTML**

*HyperText Markup Language*: Lenguaje en el que están programadas las páginas Web.

### **HTTP**

Abreviación de la designación inglesa para Protocolo de transferencia de hipertexto. Se trata del protocolo más utilizado para transferir datos entre un servidor y otra máquina.

## **I Interactivo**

Un sistema es interactivo cuando permite un diálogo continuo entre el usuario y la aplicación, respondiendo ésta a las órdenes de aquel.

### **Internet**

Conjunto de redes interconectadas que permiten la comunicación entre millones de usuarios en todo el mundo que acceden a la "red de redes".

## **N Navegador**

Programa que permite visualizar las páginas del servicio World Wide Web (Páginas Web) de Internet.

## **O Objeto**

Un objeto es una instancia de una clase, que encapsula estado y procesos. Pueden representar cosas reales o conceptuales.



**P** **Página** [Page]  
Documento de computadora que se presenta mediante un navegador.

**Página Principal** [Home Page.]  
Se trata de la página más importante de un sitio. Proporciona un resumen y los enlaces al resto del sitio. Contiene una tabla del contenido del sitio o el enlaces a la tabla.

**Pedagogía**  
Refiere aquello que enseña y educa por doctrina o ejemplos.

**Píxel**  
Unidad de medida de la pantalla del ordenador.

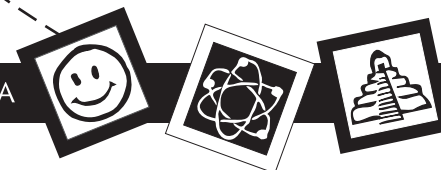
**Portal**  
Sitio Web que, por la gran cantidad de servicios, buscadores, foros, comercio electrónico, etcétera y por la facilidad de localización que ofrece, se constituye con puerta de entrada a Internet. Los portales pueden ser genéricos, especializados en los más variados temas o corporativos.

**S** **Servidor** [Server]  
Máquina conectada a otras que ejecuta una acción a solicitud de las otras, clientes.

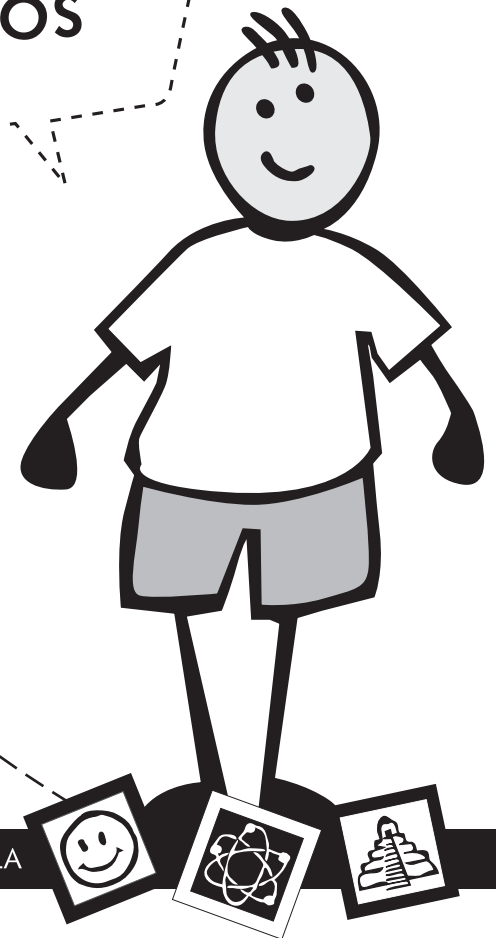
**Sitio** [Site]  
Este término se aplica a la ubicación donde se encuentra la información personal (sitio personal) o de la compañía, sitio empresarial.

**W** **Web Site**  
Lo que comúnmente se conoce por página Web.

**World Wide Web**  
Es el servicio más popular de Internet que ofrece las llamadas páginas Web de contenido multimedia.



ANEXOS





# MATERIAL DE PARA LA COMPROBACIÓN DE LA EFICACIA DEL PROYECTO

## Encuesta dirigida al personal que labora en el Museo de los Niños de Guatemala

### Universidad de San Carlos de Guatemala Facultad de Arquitectura Lic. En Diseño Gráfico, con énfasis en Multimedia

Comprobación de la eficacia del proyecto de graduación: "Diseño y Creación de la Página de Internet para el Museo de los Niños de Guatemala"

A continuación encontrará una serie de preguntas sobre la propuesta de la Página de Internet del Museo de los Niños de Guatemala. Su información es muy valiosa para la validación de este proyecto. Lea cuidadosamente las preguntas y responda según su criterio. Marque con una "X" su respuesta en el cuadro o responda directamente, según sea el caso.

1. ¿Considera que visualmente la Página de Internet que se propone para El Museo de los Niños de Guatemala, es agradable?

Si  No

¿Por qué?

2. ¿Considera rápido el acceso a la Página de Internet que se propone para El Museo de los Niños de Guatemala?

Si  No

¿Considera ordenada y fácil la navegación por la página de Internet Museo de los Niños?

Si  No

¿Por qué?

3. ¿Es de fácil lectura el contenido de la Página de Internet del Museo de los Niños de Guatemala?

Si  No

¿Por qué?

4. ¿Según su experiencia en el Museo, considera que es adecuada la información que contiene la página?

Si  No

¿Por qué?

5. ¿Considera que la Página de Internet que se propone para El Museo de los Niños de Guatemala, guarda la misma personalidad que tiene las instalaciones?

Si  No

¿Por qué?

6. ¿La labor que usted realiza, la ve identificada en la Página de Internet que se propone para El Museo de los Niños de Guatemala?

Si  No

¿Por qué?

7. ¿En general que le pareció la propuesta de la Página de Internet para El Museo de los Niños?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



## Encuesta dirigida a Diseñadores gráficos o carreras a fin.

### Universidad de San Carlos de Guatemala Facultad de Arquitectura Lic. En Diseño Gráfico, con énfasis en Multimedia

Comprobación de la eficacia del proyecto de graduación: "Diseño y Creación de la Página de Internet para el Museo de los Niños de Guatemala"

A continuación encontrará una serie de preguntas sobre la propuesta de la Página de Internet del Museo de los Niños de Guatemala. Su información es muy valiosa para la validación de este proyecto. Lea cuidadosamente las preguntas y responda según su criterio. Marque con una "X" su respuesta en el cuadro o responda directamente, según sea el caso.

1. ¿Considera que visualmente el sitio de Internet que se propone para el Museo de los Niños de Guatemala es atractivo?

Si

No

¿Por qué? \_\_\_\_\_

- 2.

¿Considera que el diseño gráfico empleado tiene relación con el carácter de un museo interactivo dirigido especialmente a niños?

Si

No

¿Por qué? \_\_\_\_\_

- 3.

¿Considera que existe unidad gráfica en los enlaces y elementos empleados?

Si

No

¿Por qué? \_\_\_\_\_

- 4.

¿Considera que la diagramación empleada mantiene unidad en todas las páginas?

Si

No

¿Por qué? \_\_\_\_\_

- 5.

¿Considera adecuado el uso del color, para mantener unidad gráfica con el logotipo?

Si

No

¿Por qué? \_\_\_\_\_

- 6.

¿Considera legible la tipografía para este medio de comunicación?

Si

No

¿Por qué? \_\_\_\_\_



## Continuación de la encuesta dirigida a Diseñadores gráficos o carreras a fin.

7. ¿Considera rápido el acceso a la página de Internet Museo de los Niños?  
Si   
No   
¿Por qué? \_\_\_\_\_
8. ¿Considera ordenada y fácil la navegación por la página de Internet Museo de los Niños?  
Si   
No   
¿Por qué? \_\_\_\_\_
9. ¿Cómo califica las animaciones empleadas en la página de Internet Museo de los Niños?  
Muy atractivas   
Medianamente atractivas   
Atractivas   
Poco Atractivas   
Nada Atractivas
10. ¿Considera que esta página, minimice la necesidad de comunicación gráfica que el Museo de los Niños de Guatemala había manifestado?  
Si   
No   
¿Por qué? \_\_\_\_\_
11. ¿Considera que la información contenida en la Página de Internet del Museo de los Niños de Guatemala responde a las interrogantes que el público pueda tener sobre la institución?  
Si   
No   
¿Por qué? \_\_\_\_\_
12. ¿Considera que con la página de Internet, se crea un vínculo de comunicación eficaz entre el usuario y el Museo de los Niños de Guatemala?  
Si   
No   
¿Por qué? \_\_\_\_\_
13. ¿Considera que la página de Internet motive al usuario a una visita a las instalaciones del Museo de los Niños de Guatemala?  
Si   
No   
¿Por qué? \_\_\_\_\_
14. ¿En general que le pareció la propuesta de la Página de Internet del Museo de los Niños?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



## Encuesta dirigida a público en general

### Universidad de San Carlos de Guatemala Facultad de Arquitectura Lic. En Diseño Gráfico, con énfasis en Multimedia

Comprobación de la eficacia del proyecto de graduación: "Diseño y Creación de la Página de Internet para el Museo de los Niños de Guatemala"

A continuación encontrará una serie de preguntas sobre la propuesta de la Página de Internet del Museo de los Niños de Guatemala. Su información es muy valiosa para la validación de este proyecto. Lea cuidadosamente las preguntas y responda según su criterio. Marque con una "X" su respuesta en el cuadro o responda directamente, según sea el caso.

1. ¿Ha visitado alguna vez las instalaciones del museo de los Niños de Guatemala?  
Sí  No   
¿Cuándo fue la última vez? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
2. Si su respuesta es afirmativa en la pregunta número uno, responda el siguiente cuestionamiento:  
Al navegar por la Página de Internet del Museo de los Niños de Guatemala, ¿considera que es parecida a las instalaciones del museo?  
Sí  No   
¿Por qué? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
3. ¿Considera que visualmente la Página de Internet del Museo de los Niños de Guatemala, es agradable?  
Sí  No   
¿Por qué? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
4. ¿Es de fácil lectura el contenido de la Página de Internet del Museo de los Niños de Guatemala?  
Sí  No   
¿Por qué? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
5. ¿Considera rápido el acceso a la página de Internet Museo de los Niños?  
Sí  No   
¿Por qué? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
6. ¿Considera ordenada y fácil la navegación por la página de Internet Museo de los Niños?  
Sí  No   
¿Por qué? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



## Continuación de la encuesta dirigida a público en general

7. ¿Considera que la información mostrada es suficiente?

Si  No

¿Qué le falta? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

8. ¿Esta página lo motiva visitar las instalaciones del Museo de los Niños?

Si  No

¿Por qué? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

9. ¿Qué fue lo que más le gusto de la página de Internet Museo de los Niños?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

10. ¿Qué fue lo que menos le gusto de la página de Internet Museo de los Niños?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

11. ¿Recomendaría a otras personas que visiten la página de Internet Museo de los Niños?

Si  No

¿Qué le falta? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

12. ¿En general que le pareció la propuesta de la Página de Internet del Museo de los Niños?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



**CONTIZACIÓN  
DE DESARROLLO WEB**

