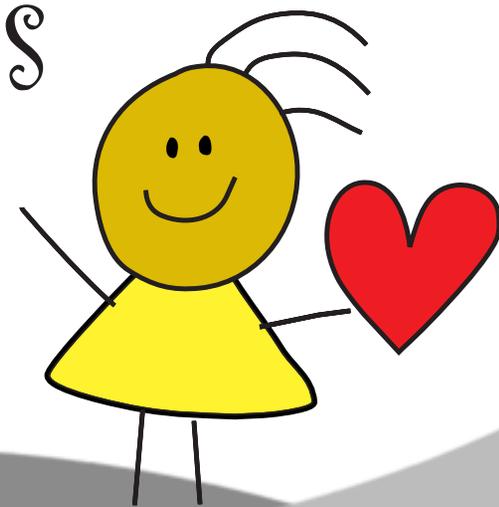
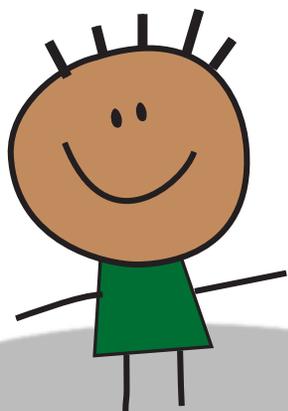




UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

Diseño y desarrollo de Cd interactivo con el tema:

Derechos humanos de la niñez y la juventud



María Angélica González de Morales
Guatemala, Julio 2006

Derechos de la Niñez y la Juventud



Junta directiva Facultad de Arquitectura

Decano
Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Vocal I
Arq. Jorge Arturo González Peñate

Vocal II
Arq. Raúl Estuardo Monterroso Juárez

Vocal III
Arq. Jorge Escobar Ortiz

Vocal IV
Bach. José Manuel Barrios

Vocal V
Bach. Herberth Manuel Santizo Rodas

Secretario:
Arq. Alejandro Muñoz

Tribunal examinador

Licda. Sandra Patricia Monterroso

Lic. José Manuel Monroy

Lic. Guillermo Adolfo García

Asesores

Licda. Sandra Patricia Monterroso

Lic. José Manuel Monroy

Derechos de la Niñez y la Juventud

DEDICATORIA

A Dios y a María Santísima por darme la fuerza y la perseverancia para alcanzar una meta más en mi vida.

A mis papás por ser ejemplo a seguir y apoyarme en todos mis proyectos.

A mi esposo quien con su apoyo y amor, me impulsó a seguir adelante y lograr conseguir uno de mis sueños.

A mi bebé quien es mi inspiración para seguirme superando y continuar luchando por alcanzar mis metas.

A mis suegros, hermanos y cuñados, por el apoyo y motivación que de ellos he recibido.

A mis amigas: Bryanda, María Elisa, Cecy, Hadazul, Melissa, Magaly y Verenice, por compartir desinteresadamente sus conocimientos y sobre todo por su cariño y apoyo.

Índice

Introducción

Capítulo I

1.1 Antecedentes

1.2 Problema

1.3 Justificación

1.4 Objetivos de diseño

Capítulo II

2.1 Perfil del cliente

2.2 Grupo objetivo

2.2.1 Perfil geográfico

2.2.2 Perfil demográfico

2.2.3 Perfil psicodemográfico

2.2.4 Perfil conductual

1

1

1

3

4

5

9

9

10

10

10

Capítulo III

3.1 Contenido teórico

3.1.1 Derechos humanos

3.1.1.1 Utilidad de los derechos humanos

3.1.1.2 El respeto a los derechos humanos

3.1.2 Clasificación de los derechos humanos

3.1.2.1 Derechos civiles

3.1.2.2 Derechos y deberes cívicos y políticos

3.1.2.3 Derechos económicos

3.1.2.4 Derechos de solidaridad

3.1.2.5 Derechos humanos de grupos específicos

3.1.3 Derechos humanos en Guatemala

3.1.4 Los Derechos humanos de la niñez

11

11

12

12

13

13

13

13

13

13

14

15

Índice

3.1.5 Derechos humanos de la niñez y la juventud	16	3.1.14 Características de multimedia	26
3.1.5.1 Derecho a la identidad	16	3.1.14.1 Construcción de una presentación multimedia	26
3.1.5.2 Derecho al desarrollo integral	17	3.1.14.2 Actualización de una presentación multimedia	26
3.1.5.3 Derecho a la educación	18	3.1.14.3 Flexibilidad de una presentación multimedia	26
3.1.5.4 Derecho a la salud	19	3.1.14.4 Beneficios de una presentación multimedia	26
3.1.5.5 Derecho a ser protegido	20	3.1.14.5 Beneficios en la interactividad	27
3.1.6 Conductas democráticas	21	3.1.15 Ventajas pedagógicas de multimedia	28
3.1.7 Cultura de paz	22	3.1.16 CD Rom	28
3.1.8 Comunicación social	22	3.1.17 Diseño Gráfico	29
3.1.9 Multimedia	23	3.1.18 Animación	29
3.1.10 Iteración	24	3.1.19 Sonido	30
3.1.11 Requerimientos de multimedia	24	3.1.20 Flash Macromedia	30
3.1.12 Hipertexto	24	3.1.21 Gráficos de Mapa Bitz	30
3.1.13 Hipermedia	25	3.1.21.1 Resolución de una imagen	31
		3.1.21.2 Elección de la resolución	33

Índice

3.1.22 Modos de color	34
3.1.22.1 Modo color RGB	34
3.1.23 Proceso de diseño de un CD interactivo	35
3.1.23.1 Aspectos del diseño de un CD	35
3.1.23.2 Algunas previsiones para el diseño	35
3.1.23.3 Los niveles o fases del diseño	35
3.1.23.4 Sobre el concepto y tratamiento	36

Capítulo IV

4.1 Concepto de diseño y bocetaje	37
4.2 Etapas del proyecto	37
4.2.1 Planificación	37
4.2.2 Recopilación de información	38
4.2.3 Creación de un guión técnico	40
4.2.4 Proceso de bocetaje	47
4.2.4.1 Composición gráfica	49

Capítulo V

5.1 Propuesta gráfica final	50
5.1.1 Comprobación de eficacia y propuesta gráfica	55
5.2 Conclusiones y recomendaciones	58
5.3 Costos del proyecto	59
5.4 Bibliografía y fuentes consultadas	60
5.5 Glosario	61
5.6 Anexos	64

Derechos de la Niñez y la Juventud

INTRODUCCIÓN

Vivimos en una sociedad que está inmersa en el desarrollo tecnológico, donde el avance de la nueva tecnología de la información y la comunicación está cambiando nuestra forma de vida.

Estamos iniciando una nueva era en nuestro país y es por ello que se está tratando de incorporar las nuevas tecnologías en el mundo de la enseñanza y la comunicación, a través de diversos programas y proyectos que se traducen en el intento de dotar a los centros de capacitación de ordenadores y conexiones a Internet.

Ante esta situación nos encontramos con personas que tiene una actitud positiva ante las nuevas tecnologías, pero manifiesta una necesidad de formación, tanto en el aspecto técnico del funcionamiento de los recursos tecnológicos, como en el conocimiento didáctico y aplicación en las capacitaciones y talleres para poder introducirlas y utilizarlas en sus comunidades.

Es por ello que se ha desarrollado un CD interactivo con el tema "Derechos humanos de la niñez y la juventud", proyecto con el que se tratará de incorporar a parte de las regiones de Izabal y Zacapa a la llamada "Sociedad de la información", proporcionándole una herramienta actual y dinámica.

Derechos de la Niñez y la Juventud

CAPITULO I

1.1 Antecedentes

En el año 2000 se formó la Red de Comunicadores Sociales de Izabal que vela por el bienestar de los pobladores de la región y para que éstos tengan mejor información sobre temas de niñez y adolescencia, tales como sexualidad y sus enfermedades entre otros.

Desde su creación se ha impartido cursos y talleres en los diferentes municipios y aldeas del departamento para solucionar diversos problemas, utilizando como apoyo material gráfico como volantes, afiches, y carteles que los mismos instructores realizan.

La propuesta de elaborar un CD interactivo para el desarrollo del tema: Derechos humanos de la niñez y la juventud fue bien acogida por parte de la directiva de la Red de Comunicadores Sociales de Izabal, ya que hasta este momento, contar con este tipo de recursos parecía fuera de su alcance por diversas razones. Sin embargo, como ya se mencionó con anterioridad la tecnología avanza tan rápidamente que no permite darse cuenta del tiempo que transcurre y la creación de un CD interactivo es una pequeña

pieza en comparación con las ventajas que esta eficaz herramienta proporciona.

El CD, además de brindar educación a esta población, podrá ser en un determinado momento la base para que en otros departamentos se implemente este proyecto, llevando información importante y de mucha utilidad para todo el país.

1.2 Problema

En los últimos tiempos todas las administraciones educativas están incidiendo en la llamada sociedad de la información y desde esta perspectiva se están incorporando a las nuevas tecnologías en el mundo de la enseñanza y la comunicación, a través de diversos programas y proyectos que se traducen en el intento de dotar a las redes de comunicación social, de equipo de computación y conexiones a Internet, brindando a los capacitadores conocimientos mínimos para la utilización de esta tecnología y su aplicación en los cursos, talleres y seminarios.

La Red Nacional de Comunicadores Sociales (RNCS) es una organización que tiene como fin desarrollar acciones de comunicación social y para ello,

Derechos de la Niñez y la Juventud

únicamente, se apoyan en material impreso como afiches, carteles, volantes, mantas y, en algunas ocasiones, utilizan comunicación abierta con altoparlantes y cassetes con mensajes educativos y motivacionales.

Hoy en día la RNCS no cuenta con un sistema de información y documentación multimedia para la consulta, producción y difusión de comunicación y, en la actualidad, la demanda social creciente de conocimiento científico y tecnológico que se requiere es cada vez mayor, en especial de profesionales de la ciencia y la técnica altamente calificados para mantener la dinámica de renovación permanente que implica dicha sociedad.

Por otro lado, los constantes cambios ligados al desarrollo de una sociedad tecnológica tienen su origen en retos complejos de gran impacto social que van de la mano con la creciente necesidad del saber científico como las tecnologías modernas de la comunicación, especialmente Internet, que han revolucionado la forma de transmitir conocimientos e información.

Actualmente, uno de los problemas con los que se enfrenta la RNCS radica en las exposiciones

tradicionales que los capacitadores ofrecen.

El potencial de la interactividad, la lectura audiovisual, las animaciones los talleres de pruebas, la simulación de procesos, los vídeos, están ausentes y la comunicación social en multimedia está lejos de alcanzar todo su potencial, debido a que es una tecnología joven que, poco a poco, va llegando al interior del país, y que aún esta conociendo sus potenciales usuarios. Hay que darle tiempo, pero hay tres factores principales que limitan este avance. El primero; la falta de credibilidad de personas mayores que se niegan al cambio y a las nuevas tendencias tecnológicas y en segundo lugar, el trabajo que implica diseñadores gráficos o programadores para que diseñen el material, lo editen, produzcan y luego lo desarrollen. Estos recursos tienen costos elevados y, en general, no existen entidades gubernamentales ni internacionales que brinden un apoyo económico a las instituciones como la RNCS, para la creación de materiales profesionalmente elaborados.

El último factor es la falta de preparación del capacitador en el uso de tecnologías multimedia para la enseñanza.

Derechos de la Niñez y la Juventud

En este contexto, y desde el ámbito de la comunicación social, los responsables deben articular mecanismos que permitan una formación, inicialmente, a los nuevos capacitadores tanto en el uso de las nuevas tecnologías como en el aporte para el diseño de las mismas, dejando atrás las formas tradicionales de comunicación. Los más afectados por esta situación son los jóvenes y los niños, quienes por derecho debiesen tener igualdad con los del resto del mundo en la explotación de las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y las redes telemáticas

1.3 Justificación

En la actualidad, la tecnología avanza a pasos agigantados y ofrece un nuevo medio de comunicación y expresión que modifica considerablemente el acceso a la información, creando así un enlace mucho más rápido y eficaz entre el ser humano.

Por tal razón, en este proyecto se plantea la necesidad de crear una herramienta que ofrezca una nueva estrategia sobre el sistema tradicional de comunicación y que ésta se apoye en la adquisición de los conocimientos técnicos necesarios para la comprensión y utilización de la tecnología creando así una interacción a través de un sistema de símbolos

visuales, gráficos, textuales y sonoros. Esto elevará el nivel de actividad y protagonismo.

La Red de Comunicadores Sociales se articula en el desarrollo de acciones del diario vivir que propician la participación ciudadana en el desarrollo integral comunitario, brindando soporte a las corrientes de comunicación alternativa por medio de volantes, afiches, mantas impresas y otros.

Un CD Interactivo, que es el eje central en el proceso de enseñanza-aprendizaje, constituye, por naturaleza, un cúmulo de nuevas experiencias conducidas. La relación entre el receptor y los conocimientos por aprender se hace a través de este nuevo recurso de enseñanza, considerado así como instrumento de representación, facilitación o aproximación a la realidad. Es el soporte de diversas experiencias, a través de las cuales el receptor tiene varios beneficios: aprende, puede expresarse, comunicarse y compartir.

Para ello, las instituciones y organizaciones que se dedican a la labor de la comunicación deben crear dentro de ellas mismas la acción de aprender y comunicarse para luego poder transmitir ideas mucho más claras, reales y con fundamento, y comprender la cultura de su tiempo y ser participe del proceso.

Por otro lado, el estar abierto a las innovaciones tecnológicas y a las nuevas formas de expresión y

Derechos de la Niñez y la Juventud

comunicación que surgen en la sociedad es fundamental e imprescindible.

El diseñador gráfico juega un papel muy importante en la elaboración de Cds interactivos, ya que de un buen diseño y la aplicación de sus conocimientos en las animaciones y la interactividad, depende el éxito o el fracaso de un proyecto de este tipo.

Con el presente proyecto se pretende motivar a la elaboración de material multimedia para la creación de otros temas que la Red de Comunicadores Sociales trabaja, así como la creación de un servicio permanente de apoyo que instruya y asesore a los capacitadores y líderes comunitarios en la utilización y aprovechamiento de herramientas multimedia.

Para la utilización del CD interactivo, únicamente se debe contar con una Computadora PC, Pentium II 450 Mhz. Espacio libre de 200 Megas, 128 memoria Ram, unidad de CD ROM, Windows XP.

El CD se trabajará para que sea auto ejecutable y que el usuario, únicamente, tenga que insertar el CD en la unidad de CD ROM y navegar dentro del mismo.

1.4 Objetivos de diseño

Objetivo General

Diseñar un CD interactivo con el tema “Derechos humanos de la niñez y la juventud” para la Red Nacional de Comunicadores Sociales.

Objetivos específicos

- Dar a conocer por medio de un CD interactivo los derechos humanos de la niñez y la juventud.
- Estimular la participación de los niños y jóvenes como gestor de ideas y experiencias que incidan en los derechos humanos de la niñez y la juventud.
- Impulsar la divulgación de los derechos humanos de la niñez y la juventud a toda la red de comunicadores sociales a nivel nacional e internacional.

Derechos de la Niñez y la Juventud

Capitulo II

2.1 Perfil del cliente

DATOS GENERALES

Nombre de la organización:
Red Nacional de Comunicadores Sociales

Dirección:
Actualmente, no cuentan con instalaciones propias, por lo que sus reuniones con la directiva las realizan en las instalaciones del instituto Juan José Arévalo Bermejo de Morales, Izabal.

Sede:
Morales, Izabal.

Tipo de institución:
No lucrativa.

Junta Directiva:
Presidente Luis Rivera
Vicepresidente: Maynor Sagastume
Secretaría: Lesbia Pinto
Tesorera: Milsí Mejía

La Red de Comunicadores Sociales, es una organización que inició el 20 de octubre de 2000.

Tiene como fin desarrollar acciones de comunicación social que propicien la participación ciudadana en el desarrollo integral comunitario, la prevención y mitigación de desastres, la promoción de la comunicación intercultural, el respeto a los derechos humanos, el fortalecimiento de la democracia y la cultura de paz, para contribuir con el fomento del ecodesarrollo y mejoramiento de la calidad de vida de la población, especialmente, de la niñez y la juventud.

El trabajo que se realiza está relacionado con la capacitación civil y cultura de paz.

La capacitación se realiza a través de la promoción de modelos de comunicación alternativa como la producción de materiales educativos e informativos.

La comunicación alternativa se realiza con colocación de afiches, murales, volantes y pancartas en lugares estratégicos, así como con talleres, foros y conferencias.

Derechos de la Niñez y la Juventud

Objetivos:

*Promover procesos de comunicación social para propiciar acciones que faciliten el desarrollo integral comunitario con enfoque de género, respeto de la multiculturalidad y practica de la interculturalidad.

*Impulsar programas permanentes de capacitación en derechos humanos, ecología, educación, salud y prevención de desastres para el ámbito urbano y rural.

*Propiciar acciones de comunicación intercultural para consolidar la identidad nacional, la convivencia pacífica y la unidad en la diversidad.

*Afianzar las relaciones interinstitucionales y ampliar los niveles de interlocución entre la población, gobierno local, organizaciones no gubernamentales, organismo nacionales internacionales.

*Fortalecer la autogestión y el poder local, mediante la realización de actividades de comunicación social alternativa, como foros cívicos, talleres comunitarios y diagnósticos participativos.

Actualmente, esta asociación se conforma de la siguiente manera:

Red Nacional de Comunicadores Sociales RNCS



Redes departamentales
Izabal, Huehuetenango, Zacapa, Quiché, Sololá



Redes municipales
Izabal

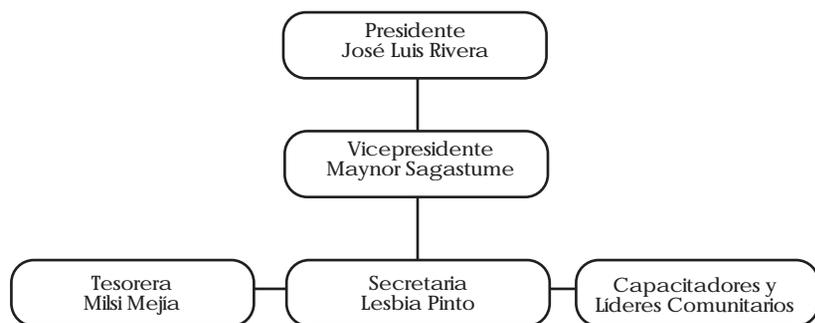


Livinstong, Los Amates, Gualán, Morales

Derechos de la Niñez y la Juventud

Área de acción:

La sede de la red de comunicadores sociales de Izabal se reúne en el municipio de Morales y está formada de la siguiente manera:



La RNCS Izabal, es la encargada de organizar y realizar las actividades de comunicación en aldeas de los municipios de Morales y Los Amates.

Estas actividades son coordinadas por la directiva y son apoyadas por maestros, padres de familia y personas que están comprometidas con la sociedad.

Entre las actividades que realizan están los talleres-seminarios, actividades de publicidifusión, comunicación abierta, la cual realiza colocando CDs con mensajes motivacionales.

El número de personas a quienes de capacita depende de la actividad que se realiza. Por ejemplo, en las capacitaciones participan de 30 a 50 personas y en actividades como conciertos por la paz, de 200 y hasta 500 personas.

Estas actividades se realizan en escuelas públicas, colegios privados, campos de fútbol, parques y mercados, los días sábados y domingos.

Entre las características generales de la población a quien atiende la RNCS se encuentran las siguientes:

- Niños de cinco años en adelante, jóvenes y adultos de todas edades.
- Hombres y mujeres
- Personas de origen garífuna (Livingston), chortí (Gualán) y ladinos.
- Las capacitaciones y talleres se realizan en idioma español.

Algunos de los temas que en la actualidad se están trabajan son:

- Salud Reproductiva
- VIH Sida
- Alimentos fortificados
- Derechos humanos de la niñez y la juventud.

Derechos de la Niñez y la Juventud

RNCS trabaja proyectos en coordinación con FEGER (Federación Guatemalteca de Escuelas Radiodifusoras) y UNICEF.

Actualmente, apoyan a UNICEF en el programa de Becatón. En Izabal la Cruz Roja guatemalteca, UNICEF, UNESCO, PENUD y Plan Internacional organiza actividades similares a las que RNCS realiza y para ello se apoyan con material impreso y de multimedia.

Cruz Roja guatemalteca está trabajando, a la fecha, en el departamento de Izabal con el programa de VIH sida y como herramienta de apoyo utiliza material gráfico y CDs interactivos con animaciones trabajadas en el programa Power Point.

Derechos de la Niñez y la Juventud

2.2 Grupo objetivo

2.2.1 Perfil geográfico

Perfil Geográfico del departamento de Izabal:



Colinda al Norte con los departamentos del Petén y de Belice, así como con el mar Caribe; al Este, con la república de Honduras; al Sur, con el departamento de Zacapa; al Oeste, con el departamento de Alta Verapaz. El departamento fue creado por Acuerdo Gubernativo de fecha 8 de mayo de 1866.

Cabecera: Puerto Barrios

Altura: 1 m SNM

Extensión: 9,038 Km²

Coordenadas: 15° 35'45'' latitud 88° 43'25'' longitud

Población: 419,195 habitantes

Este departamento cuenta con cinco municipios:

1. Puerto Barrios
2. Livingston
3. El Estor
4. Morales
5. Los Amates

Perfil geográfico del departamento de Zacapa:



Zacapa, colinda al Norte con los departamentos de Alta Verapaz e Izabal; al Este, con la República de Honduras; al Sur, con los departamentos de Chiquimula y de Jalapa; al Oeste, con El Progreso. El departamento de Zacapa, fue creado por Decreto Número 31 del Ejecutivo, de fecha 10 noviembre 1871.

Cabecera: Zacapa

Altura: 185 m SNM

Extensión: 2,690 km²

Coordenadas: 14° 58'45'' latitud 89°31'20'' longitud

Población: 188,319 habitantes

Zacapa cuenta con 10 municipios que son:

1. Zacapa
2. Estanzuela
3. Río Hondo
4. Gualán
5. Teculután
6. Cabañas
7. San Diego
8. La unión
9. Huité
10. Usumatlán

Derechos de la Niñez y la Juventud

2.2.2. Perfil demográfico

Beneficiados directos:

Morales, Izabal: 5,000 personas quienes, a su vez, capacitan a tres personas, haciendo un total de 15,000 beneficiados indirectos.

Los Amates Izabal: 10,000 beneficiados directos.

Livingston: 6,000 beneficiados directos.

Gualán Zacapa: 8,000 beneficiados directos.

La Unión Zacapa: 7,000 beneficiados directos.

Dentro del grupo de beneficiados el 60% lo ocupa las mujeres y el 40% lo ocupa hombres. El 40% niños de 5 a 14 años, el 60%, adultos de 14 años en adelante.

Procedencia:

Área urbana del municipio de Los Amates y Morales, Izabal, cabecera municipal de Livingston, área urbana y rural del municipio de La Unión, Zacapa y área urbana del municipio de Gualán Zacapa.

2.2.3 Perfil psicodemográfico

Áreas afectadas por la cultura de violencia intrafamiliar, violencia común, cultura de machismo y conflictos de toda naturaleza, así como poca sensibilización de la sociedad para resolver los problemas a través del diálogo como un mecanismo pacífico.

2.2.4 Perfil conductual

Dentro de los hogares del grupo objetivo se dan situaciones de infidelidad que causan con ello la desintegración familiar.

También se observa una cultura de violencia intrafamiliar que da como resultado el maltrato infantil, tanto físico como psicológico y con ello se reflejan conductas negativas y de violencia en los niños y las niñas en cada uno de los ambientes que frecuentan.

La cultura de machismo ha tenido repercusión en cuanto al uso de las armas. Muchos padres desde temprana edad empiezan a proliferar estas costumbres negativas, especialmente, en el niño. Estas conductas se generan, principalmente en los municipios de Gualán, Zacapa; Morales y los Amates en Izabal.

Impera la drogadicción y la prostitución, así como la discriminación racial y económica que da como resultado la exclusión social, política, cultural y económica.

Debido a estos antecedentes los jóvenes encuentran más fácil actuar por medio de la violencia que practicar procesos de pacificación.

Estas personas, actualmente, reciben por parte de la Red de Comunicadores Sociales, capacitación sobre temas relacionados con la salud como enfermedades sexuales, el dengue y otros, así como temas que tienen relación con los valores morales, etc.

Derechos de la Niñez y la Juventud

Capítulo III

3.1 Contenido teórico

3.1.1 DERECHOS HUMANOS

Definición:

Los derechos humanos son el conjunto de principios, normas y valores propios del ser humano, y que le aseguran una vida digna y un desarrollo integral.

También se considera que los derechos humanos son aquellos satisfactores a las necesidades y problemas que el ser humano encuentra en su vida cotidiana. De tal manera que a cada problema o necesidad le corresponde uno o varios derechos humanos para favorecer la vida de la persona que los está sufriendo.

Los principios que sustentan los derechos humanos son la libertad, la igualdad y la solidaridad. La Libertad, es la facultad que poseemos los seres humanos para hacer o disfrutar algo. Si en determinado país o Estado no garantiza la libertad y las personas no pueden ejercer sus derechos en base a ésta, la estructura social estará cimentada en el descontento y, posiblemente, en el resentimiento de los habitantes en contra de los gobernantes.

El principio de igualdad; establece que todos los seres humanos deben disfrutar de todos los derechos humanos en igualdad de condiciones, es decir que se debe superar las situaciones de discriminación y exclusión en la práctica y ejercicio de los derechos humanos, básicamente, establece que hombres y mujeres, ladinos e indígenas, pobres y ricos, etc. son poseedores de los mismos derechos.

El tercer principio, el de solidaridad, lo debemos garantizar los propios habitantes, y este consiste en que la violación a los derechos humanos de una persona me afecta a mí también, pues la persona afectada por el no reconocimiento de sus derechos pertenece a la misma familia a la que yo pertenezco, la familia humana. Por tanto, debemos ser solidarios los unos con los otros para la garantía de los derechos humanos de todos.

Cuando los derechos humanos se establecen en las normas o leyes se constituyen en situaciones de obligatoriedad para alguien, ya que lo que es derecho de una persona es un deber para otra. Por ejemplo: el contenido en el Artículo 2 de la Constitución Política de la República de Guatemala, establece que es deber del Estado garantizar a los habitantes de la República la vida, la libertad, la justicia, la seguridad, la paz, y el desarrollo integral.

Derechos de la Niñez y la Juventud

En esto comprendemos que los derechos humanos a la vida, la libertad, la seguridad, la justicia, la paz y el desarrollo integral inherentes a los habitantes, son deberes que el Estado tiene obligación de atender. Este aspecto también implica que hay sanciones para quienes incumplen con el respeto a las normas que tutelan y protegen los derechos humanos. Recordemos también que los habitantes de la República también tenemos deberes en relación al Estado y las demás personas, los cuales debemos cumplir o también podemos ser sancionados por su incumplimiento.

Son **INTEGRALES**, ya que no se puede respetar unos e irrespetar otros, de tal manera que al irrespetar un derecho, automática o posteriormente, se afectan otros derechos.

3.1.1.1 UTILIDAD DE LOS DERECHOS HUMANOS
De manera amplia podemos afirmar que los derechos humanos crean un campo de acción dentro del cual la persona se puede desenvolver libremente, y en dónde queda protegida contra actos ilícitos del Estado y de los particulares.

Además, los derechos humanos facultan el desarrollo integral de la persona. Cuando a la persona se le garantizan y respetan sus derechos alcanza su pleno desarrollo en lo físico, lo social, lo intelectual, lo cultural y lo económico.

3.1.1.2 EL RESPETO A LOS DERECHOS HUMANOS

En principio, todos los miembros de la sociedad humana la obligación de respetar los derechos de las personas.

Sin embargo, en una sociedad democrática como la nuestra, existe un grupo de personas que en el aspecto de respeto a los derechos humanos tienen una mayor responsabilidad y esas personas son las autoridades, nos referimos expresamente al **ESTADO**.

En las autoridades, nosotros como sociedad hemos depositado la confianza para que nos proteja, defienda la organización social y las instituciones creadas; con el fin de mantenerlas y desarrollarlas. Esta organización debe basarse, precisamente, en el respeto de la dignidad de las personas.

Es claro, entonces, que según el mandato de nuestra Constitución Política, los primeros llamados a respetar los derechos humanos son las autoridades civiles y militares de Guatemala. Luego nos corresponde a todos los habitantes de la república respetar mutuamente los derechos humanos.

Derechos de la Niñez y la Juventud

3.1.2 CLASIFICACIÓN DE LOS DERECHOS HUMANOS
Sin perder de vista que todos los Derechos Humanos tienen la misma importancia y que se integran los unos con los otros. Se ha hecho la clasificación siguiente:

3.1.2.1 DERECHOS CIVILES

Derecho a la vida
Derecho a la igualdad
A la libertad de expresión
A la libertad de pensamiento
A la libertad de acción y locomoción
A la libertad de culto y religión
A la libertad de asociación
Derecho a la igualdad ante la ley
Prohibición de servidumbre y la esclavitud.
Derecho a un debido proceso
Garantías de detención legal.
Inviolabilidad de la vivienda.

3.1.2.2 DERECHOS Y DEBERES CÍVICOS Y POLÍTICOS

A la participación política
A elegir y ser electo
A optar a cargos públicos
A servir y defender a la patria
Cumplir y velar porque se cumpla la Constitución Política de la República
Obedecer las leyes
Contribuir a los gastos públicos.
Trabajar por el desarrollo cívico, cultural, moral, económico y social de los guatemaltecos.

3.1.2.3 DERECHOS ECONÓMICOS, SOCIALES Y CULTURALES

Derecho a la familia
Derecho a la cultura
Derecho a la salud y seguridad social
Derecho a la educación
Derecho al trabajo
Derecho a la sindicalización

3.1.2.4 DERECHOS DE SOLIDARIDAD O DE LOS PUEBLOS

Derecho a vivir en un medio ambiente sano
Derecho a la paz
Derecho al desarrollo de los pueblos

3.1.2.5 DERECHOS HUMANOS DE GRUPOS ESPECÍFICOS

Derecho de la niñez
Derechos de la mujer
Derechos de los pueblos indígenas
Derechos de personas discapacitadas
Derechos de personas de la tercera edad
Derechos de los migrantes

Derechos de la Niñez y la Juventud

3.1.3 DERECHOS HUMANOS EN GUATEMALA

Cualquier acción que repercuta contra el bienestar de la persona humana se considera una violación contra su integridad. Los aspectos fundamentales del bienestar humano se encuentran contemplados en los derechos humanos. Cuando el Estado no tiene la voluntad de garantizar el bienestar a los ciudadanos está violando más de algún derecho.

Para convivir, la persona necesita y merece un ambiente de seguridad, de paz y de tranquilidad. El Estado debe velar por ello. Si los ciudadanos frecuentemente son víctimas de asaltantes, secuestradores y demás delincuentes comunes, las personas están expuestas a un atropello reconocido nacional e internacionalmente como una violación a los derechos humanos.

Guatemala, al igual que otras naciones del mundo, ha realizado esfuerzos para velar por el respeto de los derechos humanos. Sin embargo, ha sido muy difícil evitar que éstos sean violados.

Es importante reconocer que Guatemala es el primer país de América que constitucionaliza al Procurador

de los derechos humanos y establece, formalmente, el deber de procurar la vigencia de los Derechos Humanos y establece formalmente el deber de procurar la vigencia de los derechos humanos y su continua vigilancia.

El esfuerzo realizado por construir un sistema de vida democrática es un ejemplo de la voluntad que existe para lograr que los derechos humanos sean respetados.

Sin embargo, en Guatemala se siguen dando atropellos en contra de las personas. Los secuestros, la violencia, las persecuciones de dirigentes políticos y líderes sociales son un ejemplo de la falta de respeto por la vida y los derechos de los seres humanos.

Los esfuerzos que se realizan hoy para que la paz se consolide en este país son una evidencia de que se desea respetar la vida y la dignidad de quienes viven en Guatemala.

Hasta la fecha, Guatemala ha aceptado más de cien convenios tratados, pactos y otros instrumentos sobre derechos humanos. Esto quiere decir que se han reconocido y, por lo mismo, tienen vigencia dentro de nuestro país y tienen preeminencia sobre cualquier otra ley.

Derechos de la Niñez y la Juventud

3.1.4 LOS DERECHOS HUMANOS DE LA NIÑEZ, PRIORIDAD MUNDIAL

Un millón de niños menores de cinco años muere cada año en América Latina y el Caribe. La mayoría de estas muertes ocurre por causas evitables. Cada vez que uno de estos niños muere por deshidratación producida por la diarrea, por enfermedades prevenibles mediante vacunas, por infecciones respiratorias fácilmente controlables o por enfermedades relacionadas con el parto, se están violando sus derechos humanos.

También están violando cada vez que los niños nacen con bajo peso o tienen que enfrentar la vida con deficiencias nutricionales, que acarrearán graves consecuencias para su desarrollo físico, mental y psicosocial. Igualmente cada vez que se los maltrata física o psicológicamente, se les abandona, se les explota laboral o sexualmente, se les priva de la educación o se les impide expresarse.

Si fueran los adultos quienes sufrieran privaciones o carencias similares a éstas, se promovería una gran humanos. Sin embargo, la respuesta frente a los derechos de los niños, que son los derechos humanos más prematura y más extensamente violados, es generalmente de resistencia, ignorancia, indiferencia o tolerancia. Se desconoce la condición del niño como

sujeto íntegro de derechos y deberes.

A pesar de esta realidad, se sienten los vientos de cambio y esperanza para los niños. La expresión más clara de ello es el surgimiento de una nueva ética internacional, mediante la cual los pueblos del mundo le brindan su respaldo a la Convención sobre los Derechos del Niño, aprobada por unanimidad en la Asamblea General de las Naciones Unidas, en su 44º. Período de sesiones el 20 de noviembre de 1989. La expedición de este instrumento jurídico internacional, fruto de diez años de trabajo de representantes de 43 países, coincide con la celebración de los 30 años de la Declaración de los Derechos del Niño, suscrita en 1959.

La Convención complementa la Declaración, no la sustituye. Mientras que la Declaración es una afirmación de principios con carácter meramente moral y no encierra obligaciones específicas, la Convención tiene fuerza coercitiva, requiere una toma de decisión por parte de cada Estado que la suscriba y ratifique, e incluye mecanismos de control para verificar el cumplimiento de sus disposiciones y obligaciones.

Los derechos de los niños, recogidos en esta Convención, significan y representan el mínimo que toda sociedad debe garantizar a sus niños y en lo cual se dio el consenso de los redactores de todas las razas,

Derechos de la Niñez y la Juventud

credos y filiaciones políticas. La Convención reconoce la especial vulnerabilidad del niño y recoge en un código único todas las normas y medidas de privilegio y de protección a favor de los niños, que los países firmantes convienen en adoptar e incorporar a sus leyes.

La última década del siglo XX está comenzando, y con ella nuevos retos. El camino será largo y no exento de obstáculos, hacia el respeto total y absoluto de los Derechos Humanos de los niños.

UNICEF invita a la comunidad internacional a asumir su compromiso individual y colectivo, para que la defensa y protección de los Derechos Humanos de los niños llegue a constituirse en propulsor de la superación de la pobreza y en piedra angular en la construcción de un puente para la paz.

3.1.5 DERECHOS HUMANOS DE LA NIÑEZ Y LA JUVENTUD

Visión del niño y de la niña

La “Niñez”, como concepto, tuvo su origen en el siglo XIX, época en la que se dio inicio al desarrollo doctrinario del tema de la infancia, el cual permitió acabar con la confusión que existía entre entender a la infancia como hecho biológico, natural y concebirla como hecho social. En este sentido, surge el postulado de que el niño es un sujeto de derecho y por ello,

goza de todos los Derechos Humanos que se fundamentan en la dignidad humana y que han sido reconocidos en los tratados de alcance general y específico. En el primer grupo de tratados de alcance general se ubican, por ejemplo, la Declaración Universal de Derechos Humanos, el Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos o el Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales; mientras que en el segundo grupo encontramos las normas que desarrollan el ámbito de protección específica para los niños, niñas y adolescentes; por ejemplo, la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño, entre otros. Esta Convención, en su artículo 1, señala que *“...se entiende por niño todo ser humano menor de dieciocho años de edad, salvo que, en virtud de la ley que le sea aplicable, haya alcanzado antes la mayoría de edad”*.

3.1.5.1 DERECHO A LA IDENTIDAD Y FAMILIA

- El nombre es un atributo humano básico que sirve para identificar, individualizar y vincular a un niño o niña con progenitores, éste es un derecho que es promovido desde el nacimiento mismo, en los centros hospitalarios que brindan espacios para que los padres y madres de familia puedan inscribir a sus hijos e hijas en el momento posterior al parto; sin embargo, este servicio no presenta igual simplicidad en los casos de partos caseros con la participación de matronas, en estos últimos, los padres y madres de familia, se ven obligados a asistir a las municipalidades para su registro.

Derechos de la Niñez y la Juventud

Las inscripciones en el Registro del Estado familia, aun y cuando debieran ser gratuitas, le son impuestas tasas municipales que según sea el nivel de pobreza familiar puede desestimular la inscripción y negar con ello la existencia jurídica del ser humano.

- Para estimular el reconocimiento de los progenitores de sus hijos e hijas, conviene estimular la cultura de la identidad de tal forma que desde el o la responsable inmediata se promueva la identificación del supuesto padre o madre, para proseguir administrativa o judicialmente en su determinación, de igual forma, los procesos judiciales deben ser sencillos y expeditos, debiendo incluso ser denunciados dichos casos desde los centros hospitalarios y Unidades de Salud, desde la atención prenatal y la atención de los partos. En cuanto al derecho a contar con una familia cuando no se conoce el origen del niño o la niña, el Estado realiza importantes esfuerzos desde la Oficina para las Adopciones para disminuir la incidencia de los mismos y dotar a los niños y niñas de un hogar sustituto que les brinde los cuidados y atenciones que requiere para su correcto y armonioso desarrollo integral; sin embargo, este mecanismo exige del seguimiento de los casos que se tienen conocimiento para evitar que los niños y niñas sean adoptados para fines diferentes a su cuidado y crianza.

- Una de las deudas de los Acuerdos de Paz consiste en conocer la verdad sobre el paradero de

los niños y niñas desaparecidas durante el pasado conflicto armado, a fin de evitar la impunidad y permitir que las heridas del pasado sanen; para el cumplimiento de dicho propósito el Estado, a través de sus diversas instituciones han manifestado en forma reiterada su despreocupación por dotarles a los padres y madres de familia de una respuesta sobre lo sucedido en el pasado, negándoles el derecho a conocer la verdad y a que sus hijos e hijas que se encuentran en manos de otras personas, conocer sus raíces y pasado familiar.

3.1.5.2 DERECHO AL DESARROLLO INTEGRAL

- Persisten tendencias autoritarias tradicionales que exigen fundamentalmente obediencia sumisa de los niños y niñas a la autoridad del jefe o jefa del hogar, limitándose así el aprendizaje de la opinión, la participación y por tanto, de la adquisición de responsabilidad más racional. Debido entre otros, a la emigración, al impacto de la televisión y al poco dinamismo de los procesos propios de la construcción cultural local, se han generado importantes niveles de desconcierto sobre los modos apropiados de convivencia familiar, lo cual tiende a generar en los padres y madres, actitudes de descuido, inoperancia y abandono, que tampoco favorecen una participación constructiva de los niños y niñas.

- Los espacios en los que en general, tienden a involucrarse son grupos juveniles (25.6%), clubes deportivos (26.7%) o asociaciones religiosas (31.6%), los

Derechos de la Niñez y la Juventud

grupos en los que minoritariamente participan son los movimientos sociales ecológicos (7.6%), los grupos culturales (3.5%), los partidos políticos (2%) y las organizaciones de voluntarios (1.8%), en su orden de prioridad no supone cercanía ni apertura de espacios de las autoridades locales y nacionales, con quienes sus contactos, son por lo general, limitados y esporádicos, precisamente porque el joven desconfía de los adultos quienes pueden llegar a utilizarlos y los adultos, a su vez desconfían de la capacidad del joven para brindar una respuesta creativa y acertada ante los problemas sociales que les afectan; sin embargo, a nivel de gobiernos municipales se están iniciando importantes esfuerzos que pueden permitir la sostenibilidad de estrategias participativas trabajando con otros pares y autoridades locales para la construcción de políticas y desarrollando acciones en beneficio de otros niños, niñas, adolescentes y jóvenes.

- Permitir la participación responsable de los jóvenes en los procesos sociales, supone dotarles de la información, contribuirles con los procesos organizativos y orientarles sobre las herramientas de las cuales se pueden valer para ser escuchados, sin necesidad de la mediación de los adultos; para ello los sistemas educativos tienen una importante función que cumplir de cara a proveer y estimular dichas capacidades y habilidades a los jóvenes interesados en participar en esos espacios.

3.1.5.3 DERECHO A LA EDUCACIÓN

- La educación tiene como propósito dotar a los niños y niñas, de las herramientas para convertirse en un actor social con voz responsable en los problemas de la comunidad, es un espacio para el desarrollo de habilidades, capacidades y aptitudes físicas, mentales y sociales que le conducirán por el resto de su vida; sin embargo, en la práctica, estos espacios continúan discriminando a actores desfavorecidos, tales como adolescentes embarazadas, jóvenes infractores, a quienes se considera alejados de los ámbitos de la normalidad y permite que las oportunidades en calidad educativa, se circunscriban a la capacidad económica de los padres y madres de familia, creando con ello marcadas desigualdades en las oportunidades abiertas y en su acceso progresivo. En cuanto a sectores poblacionales con características propias tales como Niñez trabajadora, Niñez con necesidades educativas especiales, etc., el sistema educativo no consigue responder a sus necesidades, precisamente porque desde el sustrato mismo de los formadores y los textos establecidos, se les ha excluido de los procesos de construcción social y sus realidades han sido omitidas por completo, con lo que no logran responder ni a sus expectativas, intereses y necesidades.

- Tal y como lo reflejan las cifras estadísticas ha habido avances significativos en términos de cobertura, disminución de la sobreedad y la repitencia, datos que

Derechos de la Niñez y la Juventud

tienen que ver con el derecho a la cobertura y el acceso; sin embargo, el avance no nos logra ubicar en un espacio de competitividad importante frente al resto de América Latina; es más se siguen identificando la calidad, la pertinencia y necesidad de los contenidos impartidos como elementos que se encuentran en duda. El reto es determinar la escuela para qué y apostarle a los valores, principios y habilidades prácticas mínimas, que se requieren para contar con herramientas que sí permitan afrontar los retos de la sociedad. Por otro lado, las brechas existentes entre las zonas rurales y urbanas debieran orientar una especial atención de las instituciones educativas, para equiparar las condiciones en las que se encuentran.

- La disciplina en las escuelas debe ser motivo de preocupación, por cuanto determina los modelos en que se establecen las relaciones alumnos – profesores, que determinarán el estímulo educativo que se brinda; de acuerdo a los datos obtenidos, los casos de violencia en las escuelas son difíciles y tardíos para las investigaciones, con lo que pueden desestimar a quienes lo promuevan en su afán por encontrar respuestas y respaldo en el ejercicio de sus derechos, así como no existe promoción de mecanismos pacíficos para el mantenimiento de la disciplina escolar.

3.1.5.4 DERECHO A LA SALUD

- Para gozar y ejercer cualquier derecho, se debe suponer que el Estado realiza los mejores esfuerzos para eliminar las trabas y obstáculos existentes, sin embargo, este “deber ser” no se cumple en la práctica y es el acceso a un sistema de salud de calidad, para todos el primer derecho cuyo ejercicio se dificulta al ciudadano o habitante común, que no cuenta con los recursos para costearse otro tipo de servicio; así tanto en los ámbitos de infraestructura, centralización de consultas de especialidad y en los planos económicos se plantean barreras que dificultan o inhiben su ejercicio, estos y otros factores han hecho en el pasado que diversos sectores hayan manifestado voces de alerta para alentar a las autoridades a transformar el sistema de salud actual en un sistema y modelo más eficiente.

- Las enfermedades respiratorias y gastrointestinales siguen siendo las principales causas de ingresos hospitalarios, éstas se encuentran vinculadas a factores asociados a la salud que determinan la calidad de vida de la población y que con frecuencia son objeto de desatención, tales como las condiciones medio ambientales y la higiene en la preparación de los alimentos de consumo humano. De igual forma, la sexualidad responsable sigue siendo un tema de singular interés para las y los adolescentes, quienes requieren

Derechos de la Niñez y la Juventud

de una orientación clara, alejada de los tabúes que tradicionalmente limitan el acceso a información veraz y objetiva, que permita la construcción de una sexualidad responsable.

- En cuanto al derecho a la nutrición aun y cuando a nivel de cifras se ha avanzado significativamente para la disminución de la mal nutrición, siguen existiendo niños y niñas en poblaciones rurales en donde están muriendo de hambre, ya que el Estado no ha tenido la capacidad previsor y reactiva suficiente, para atender estos casos y evitar que la situación continúe.

3.1.5.5 DERECHO A SER PROTEGIDO FRENTE A LA VIOLENCIA Y A QUE SE RESPETEN SUS GARANTÍAS CUANDO SE ENCUENTRE EN CONFLICTO CON LA LEY PENAL

- Las manifestaciones de violencia que se ejercen contra niños, niñas y adolescentes tiene lugar por lo general en espacios de socialización de donde se esperan reciban la protección, atención y cuidado para su desarrollo integral (la familia, la escuela y la comunidad); las cuales tienen a su base las concepciones tradicionales de niñez como objeto del cual las y los adultos pueden disponer, usar y abusar a su antojo. Estas manifestaciones que han trascendido de los planos individuales a los planos sociales con realidades tales como niñez viviendo en calle, en donde se permita que ocurran procesos de exclusión social de la misma familia y que coloca a la niñez en una situación de particular indefensión en todos los

planos de su vida y le trunca las posibilidades de desarrollo integral. Las instituciones llamadas a la protección y respeto de la legalidad y los Derechos Humanos, no han sido lejanas a estas manifestaciones de abusos y han sido frecuentemente denunciadas por las niñas, niños y jóvenes como actores que llamados a protegerlos, por el contrario ejercen violencia contra ellos y ellas.

- Dentro de las manifestaciones de violencia que se profundizan con el correr del tiempo, se encuentran la explotación sexual comercial de niños, niñas y adolescentes, que aunque algunas de las formas en que se presenta son bastante conocidas por la sociedad no han recibido el trato, investigación y persecución que amerita, ni la atención a las víctimas de tal forma, que cuando sean recuperadas y recuperados, no continúen siendo objetos de procesos de victimización institucional, administrativa o judicial.

- La Procuraduría concluye que existe una práctica generalizada de irrespeto a los derechos fundamentales dentro de los centros de internamiento, contrario al espíritu para lo cual fueron creados, que impone la obligación de ser los espacios para la atención y protección adecuada y necesaria, para lograr la inserción social de los jóvenes en los ámbitos educativo, laboral, comunitario y familiar.

- Se denota en este tema la incapacidad estatal para lograr cumplir los fines del Estado, recurriendo a acciones desesperadas, caracterizadas por la agresión

Derechos de la Niñez y la Juventud

física, la coacción psicológica y hasta la tortura, que en el fondo enmascaran la incapacidad para la realización de los mismos.

3.1.6 CONDUCTAS DEMOCRÁTICAS

El llamado sistema democrático es la expresión institucional de un estilo de vida que tiene características no sólo políticas sino sociales, económicas y culturales.

No es por tanto, sólo una forma de gobierno para hacer posible la convivencia humana. “El pueblo” está formado por seres libres y reflexivos cuya acción se orienta por particulares valores y convicciones muchas veces opuestos.

La democracia pretende desarrollar el espíritu reflexivo, el juicio personal, la solidaridad fraterna y la participación libre y responsable. No es posible garantizar que los hombre superen siempre todos los obstáculos, pero sí ofrece los medios para poner a trabajar la inteligencia y la buena voluntad.

El pueblo vive realmente la democracia cuando la piensa y actúa racional, libre y responsablemente.

Requiere del sentido de colaboración para buscar puntos de acuerdo que hagan posible el trabajo colectivo, pero cuidando que nunca sobrepasen el reconocimiento y respeto del derecho fundamental del hombre: la libertad.

Una forma de convivencia, como la descrita, requiere que el ciudadano desarrolle ciertas conductas:

Respeto:

En ello se fundamenta la democracia ya que implica reconocer que todos los seres humanos son iguales, libres y con los mismos derechos y dignidad.

Tolerancia:

Para saber escuchar y aceptar, como un derecho, que otras personas piensen diferente y que incluso puedan tener comportamientos distintos.

Diálogo:

Como capacidad de relacionarse respetuosamente y de buscar la verdad mediante la colaboración con otras personas. El diálogo es la clave para poder llegar a acuerdos.

Servicio:

Así materializa el interés por otras personas y la solidaridad con ellas; es comprender que los seres humanos al vivirse necesitan unos a otros para mejorar la sociedad y alcanzar una mejor calidad de vida; es compartir libremente las situaciones que a todos afectan.

Paz:

En cuanto cree y confía en la capacidad y reflexión de los otros, lo que le lleva a estimar que la discusión y la negociación son los mecanismos de entendimiento y de rechazo a la violencia.

Derechos de la Niñez y la Juventud

Responsabilidad:

Para cumplir los compromisos que se pactan entre las personas y no crear falsas expectativas.

Conscistencia:

Como capacidad de ser coherente entre lo que piensa, lo que dice y lo que hace.

3.1.7 CULTURA DE PAZ

La cultura de paz es el conjunto de valores, actitudes y comportamientos que reflejan el respeto a la vida, de la persona humana y de su dignidad, de todos los Derechos Humanos; el rechazo de la violencia en todas sus formas y la adhesión a los principios de libertad, justicia, solidaridad y tolerancia, así como la comprensión tanto entre los pueblos como entre los grupos y las personas.

El área de Cultura de Paz está conformada por cuatro componentes de trabajo: capacitación, comunicación social, investigación y fortalecimiento Institucional, desde los cuales se pretende contribuir a la construcción de una cultura de paz en Guatemala a través de la promoción de valores de respeto y convivencia humana.

Para que nosotros mismos y las generaciones venideras podamos cosechar los frutos de esta cultura de paz, debemos actuar desde ahora y es preciso:

1. Fomentar la educación para la paz, los Derechos Humanos y la democracia, la tolerancia, y la comprensión internacional.

2. Proteger y respetar todos los Derechos Humanos, sin excepción alguna, y luchar contra toda forma de discriminación.

3. Promover los principios democráticos en todos los ámbitos de la sociedad.

4. Vivir la tolerancia y la solidaridad.

5. Luchar contra la pobreza y lograr un desarrollo endógeno y sostenible en provecho de todos, capaz de proporcionar a cada persona un marco de vida acorde con la noción de dignidad humana.

6. Proteger y respetar el ambiente.

3.1.8 COMUNICACIÓN SOCIAL

Es la aplicación de los principios, de las técnicas de la información, sociológica, política y económica para la difusión de datos, vertebrados y estructurados, sistematizados y estimados dirigidos a los grandes conglomerados. En otras palabras implica el manejo de información orientadas a numerosos sectores de la población, a la nación misma y a los habitantes de otros territorios, es decir, a la sociedad en general.

Derechos de la Niñez y la Juventud

CONTENIDOS DE DISEÑO

3.1.9 MULTIMEDIA

Es todo aquello que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios de comunicación en la presentación de la información, como imágenes, animación, videos, sonido y texto.

Aunque este concepto es tan antiguo como la comunicación humana, ya que en la expresión en una charla normal se habla (sonido), se escribe (texto), se observa al interlocutor (video) y se gesticula y se mueven las manos (animación), apenas ahora, con el auge de las aplicaciones multimedia para computador, este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual.

Multimedia combina audio y material visual para establecer comunicación y enriquecer su presentación. El origen de multimedia es principalmente sobre las artes y educación donde se encuentra una tradición de experimentar como se conlleva la información. El desempeño de multimedia y exhibiciones, material de entrenamiento multimedia, y presentaciones multimedia todos usan varios canales y modos de expresión. Esta tradición existente es ahora usada por un nuevo tipo de multimedia, uno basado en tecnología digital. Computadoras de escritorio pueden manipular imágenes fotográficas, grabaciones de sonido, y cortos de video en forma digital. Los medios digitales son combinados y procesados, y están

emergiendo como elementos clave en la moderna tecnología de información.

Informa y educa, persuade y entretiene con grandes efectos de color, animación y sonido. Desde sus principios monocromáticos, la PC ha disfrutado el grandioso mundo del entretenimiento e información electrónica. Con cada día que pasa, se espera todavía más sensaciones y efectos espectaculares.

De acuerdo con todas las revistas de computación, el éxito más nuevo en computación es multimedia. Desarrolladores de hardware y software bombardean con nuevos productos multimedia diariamente. La pregunta que se podría hacer es si la multimedia es realmente importante o si los desarrolladores están usando multimedia para ayudar a simular un mercado lento de hardware.

Cuando un programa de computador, un documento o una presentación combina adecuadamente los medios, se mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje, ya que se acercará algo más a la manera habitual en que los seres humanos se comunican, cuando se emplean varios sentidos para comprender un mismo objeto o concepto.

Un elemento clave del concepto multimedia es interacción.

Derechos de la Niñez y la Juventud

3.1.10 INTERACCIÓN

La palabra interacción, de su origen en latín, describe un trato entre dos o más personas. Un diccionario de sociología distingue diferentes tipos de interacción por los cuales la comunicación entre personas o grupos ocurren durante la plática, símbolos y gestos. Esta comunicación resulta en cambios de actitudes, expectación y comportamiento.

Si se aplica la misma palabra a las computadoras, interacción significa que la ejecución de programas dependen de la entrada de los usuarios; el usuario puede controlar el flujo del programa.

La efectividad de la multimedia ha crecido más allá incorporando la interacción del usuario. Aquí el usuario es incluido en el proceso, desde que el o ella controlan el camino y el tipo de información que se presenta. Los procedimientos de aprendizaje más exitosos usan este tipo de interacción.

3.1.11 REQUERIMIENTOS DE MULTIMEDIA

Desde que se considera multimedia en conexión con personales, la PC será la básica para nuestro análisis. La mayoría de las PCs pueden controlar aplicaciones de multimedia, con unos cuantos aditamentos de hardware.

Una PC IBM-compatible que está diseñada como una PC multimedia tiene varias mejoras específicas para

desplegar multimedia. En complemento con el hardware, se necesita programas de software multimedia apropiado para combinar e integrar los componentes individuales, nombrados como video, música, animación, gráficas y texto, de acuerdo a sus necesidades.

3.1.12 HIPERTEXTO

Un hipertexto es un texto organizado en módulos auto contenidos llamados nodos y unidos entre sí por enlaces.

Básicamente, ésta es la manera más parecida a la manera de enlazar pensamientos que la tradicional estructura lineal de los textos, porque se avanza juntando ideas y asociándolas, no siguiendo un hilo único y lineal.

En la Web, cada nodo es una página y cada palabra remarcada (puede ser con determinado color o subrayada) representa la entrada de un link.

Uno de los ejemplos más conocidos para los usuarios de PC son las ayudas de Windows, donde cada palabra resaltada lleva, con un clic, a la explicación de ese concepto. Para los usuarios de Mac, HyperCard es el ejemplo clásico.

El hipertexto es la base funcional y estructural de la World Wide Web.

Derechos de la Niñez y la Juventud

La utilización de técnicas de multimedia con los computadores permitió el desarrollo del hipertexto, una manera de ligar temas con palabras en los textos, de modo que se pueda acceder a temas de interés específico en uno o varios documentos sin tener que leerlos completamente, simplemente haciendo clic con el ratón en las palabras remarcadas (subrayadas o de un color diferente) que estén relacionadas con lo que se busca. El programa trae inmediatamente a la pantalla otros documentos que contienen el texto relacionado con dicha palabra. Incluso, se pueden poner marcas de posición (bookmarks). Así se controla el orden de lectura y la aparición de los datos en la pantalla, de una manera más parecida al modo de relacionar pensamientos, en el que el cerebro va respondiendo por libre asociación de ideas, y no siguiendo un hilo único y lineal.

Un ejemplo actual de lo que representa el hipertexto en la actualidad son las páginas Web y su programación mediante el lenguaje HTML.

Pero la vinculación interactiva no se limita a textos solamente. También se puede interactuar con sonidos, animaciones y servicios de Internet relacionados con el tema que se está tratando, lo cual ha dado origen a un nuevo concepto: Hipermedia, que es el resultado de la fusión de los conceptos hipertexto y multimedia.

A los sistemas de hipermedios podemos entenderlos como organización de información textual, gráfica y sonora a través de vínculos que crean asociaciones

entre información relacionada dentro del sistema.

Actualmente, estos términos se confunden e identifican entre sí, de tal forma que al nombrar uno de los conceptos anteriores (hipermedia, hipertexto o multimedia) de forma instintiva y casi automática se piensa en los otros dos. Fruto de esta interrelación de ideas y apoyadas por nuevas necesidades de trabajo aparecen una serie de herramientas ofimáticas orientadas ya no como procesadores de textos, sino como procesadores hipermedia. Estas aplicaciones combinan ciertas características del hipertexto dentro de documentos con elementos informativos muy diversos.

3.1.13 HIPERMEDIA

Cuando al *hipertexto* se le empiezan a añadir dibujos, imágenes, sonidos, etc. aparece el concepto de *hipermedia*. Ambos son documentos no lineales, cuya información está unida por vínculos que configuran una red o malla de información, estando la diferencia entre ellos en que en el hipertexto tenemos solo información textual, mientras que el hipermedia incluye aparte del texto, imágenes y sonidos.

Un documento hipermedia es siempre un multimedia, pero no al revés. Se puede tener un documento multimedia pero que presente la información de forma lineal, secuenciada, sin que se tenga la posibilidad de usar interconexiones para movernos y localizar la información por el documento.

Derechos de la Niñez y la Juventud

3.1.14 CARACTERÍSTICAS DE MULTIMEDIA

Quintana J. (1997) presenta las características que debería de reunir un entorno multimedia:

- 1.La integración de diferentes tipos o formas de información: gráfica, sonora, textual y visual.
- 2.La presentación y el tratamiento de la información no es de forma lineal o secuencial, sino en forma de red y con múltiples ramificaciones y diferentes niveles.
- 3.La ampliación de las posibilidades de interacción hasta hacer posible la inmediatez de las respuestas.
- 4.La sencillez de su uso, muy ligada a la intuición.

3.1.14.1 Construcción de una presentación multimedia

Construir una presentación multimedia es como hacer una película. Primero, se definen los objetivos de la presentación, se recopila la información, se escribe un guión y se diseña su estructura por medio de un diagrama de flujo. Después, se producen los materiales digitales: imágenes, audio, video y animación. Finalmente, todos los elementos son unidos por medio de la programación de software. El software es el de la presentación multimedia. El crear un software robusto desde un inicio, asegura un funcionamiento libre de errores y representa una base sólida para crecer y

actualizar la presentación multimedia a través del tiempo.

3.1.14.2 Actualización de una presentación multimedia

La multimedia es más fácil de actualizar que un video o cualquier material impreso, lo que la hace ideal para los cambiantes mercados actuales. Además, ¿Sabe usted, que producir un tiraje de CD-ROM puede ser más barato que imprimir catálogos a color? y ¿Sabe también, que un puede ser borrado y vuelto a copiar sin necesidad de destruirlo?

3.1.14.3 Flexibilidad de una presentación multimedia

Todo el material es almacenado en forma digital, por lo que una vez creado es muy fácil utilizarlo en diferentes situaciones e inclusive en distintos productos multimedia a la vez. Esencialmente, el mismo material digital puede ser utilizado como material en punto de venta (POP), como curso de capacitación (CBT), como presentación corporativa, como módulo Touchscreen en un evento, como presentación persona a persona con una Lap-top y como presentación masiva con un cañón, todo a la vez.

3.1.14.4 Beneficios de una presentación multimedia

Impacto, al incorporar imágenes, efectos de sonido, video y animación en tercera dimensión para crear presentaciones vivas y de extraordinaria calidad.

Derechos de la Niñez y la Juventud

-Flexibilidad, ya que el material digital puede ser fácil y rápidamente actualizado y presentado a través de innumerables medios.

-Control por parte del emisor, al seleccionar la cantidad y tipo de información que desea entregar así como la forma de entregarla.

-Control por parte del receptor, al elegir la información que quiere recibir y en el momento en que desea recibirla.

-Credibilidad, al utilizar tecnología de punta que proyecta la imagen de su empresa hacia nuevas dimensiones de comunicación.

-Costo-Beneficio, al aprovechar todos sus materiales existentes e incorporarlos a la presentación multimedia; utilizando la misma para múltiples finalidades y a través de diversos medios; ahorrando recursos en materiales impresos difíciles de actualizar y presentándola en innumerables ocasiones sin ninguna restricción.

El material existente puede ser utilizado para crear una presentación multimedia. Fotografías, transparencias, gráficas, textos, música, video en cinta de cualquier tipo, folletos, material promocional, ilustraciones, etc., aunque seguramente será necesario convertirlo al formato correcto para la multimedia.

3.1.14.5 Beneficios en la interactividad

Interactividad significa que el usuario tiene el control y puede acceder a la información precisa que está

buscando, adentrándose en los temas que le son de interés e ignorando aquellos que conoce bien. Haciéndolo a su propio ritmo y en el momento en que él lo decida. A diferencia de un video o una presentación convencional (diapositivas, láminas de computadora, acetatos, etc.) la interactividad permite participar activamente, estimulando la curiosidad del usuario y permitiendo que éste imponga su voluntad.

Otros beneficios

Si se consideran los beneficios, Multimedia brinda una mejora significativa en la efectividad de la computación como herramienta de comunicación. La riqueza de los elementos audiovisuales, combinados con el poder del computador, añade interés, realismo y utilidad al proceso de comunicación.

Al tomar en cuenta los estudios que se han realizado sobre el grado de efectividad en el proceso de retención de información de acuerdo con determinados medios, se concluye que de la información que se adquiere tan solo por vía auditiva (Ej.: radio), se logra retener un 20%; la información que se adquiere vía audiovisual (Ej.: TV), un 40%; mientras que la información que se adquiere vía audiovisual y con la cual es posible interactuar (como es el caso de Multimedia) se logra retener un 75%. Esto nos lleva a pensar que Multimedia es, por encima de cualquier otra cosa que se pueda decir, "la herramienta de comunicación más poderosa que existe", y es plenamente aplicable en cualquier campo,

Derechos de la Niñez y la Juventud

desde la educación hasta los negocios, dándoles a cada uno una serie de beneficios no alcanzables fácilmente por otros medios.

En la educación, los beneficios muestran sus resultados en procesos educativos rápidos y efectivos, mientras que en el campo de los negocios, y en especial en el área de comercialización de productos, los beneficios se ven en procesos más eficientes, en donde el cliente potencial tiene acceso a una herramienta de información sobre los productos y el comercializador usa esta herramienta para realizar un mercadeo efectivo de éstos.

Multimedia apoya la educación al facilitar la visualización de problemas o soluciones; incrementa la productividad al simplificar la comunicación, elimina los problemas de interpretación y estimula la creatividad e imaginación al involucrar a los sentidos.

Permite mostrar impresionantes imágenes de gran colorido y excelente resolución, animación y vídeo real. Finalmente, Multimedia permite utilizar el texto para interactuar con los sistemas de información.

3.1.15 VENTAJAS PEDAGÓGICAS DE LA MULTIMEDIA

(Ríos y Cebrián 2000, 209-211) presentan las ventajas pedagógicas del uso de programas multimedia, y destacamos de entre ellas:

- Mejora el aprendizaje ya que el receptor explora libremente, pregunta cuando lo necesita, repite temas hasta que los haya dominado,... Se puede hablar de

un “aprendizaje personalizado”.

- Incrementa la retención al presentar los contenidos a través de textos, imágenes, sonidos,... y todo ello unido a las simulaciones y a la posibilidad de interactuar.
- Aumenta la motivación y el gusto por aprender debido a la gran riqueza de animaciones y sonidos, que resultan muy atractivos para el receptor.

También presenta diversos modos de aplicarlos en la capacitación:

- Como apoyo al comunicador.
- Para explorar información.
- Como simulaciones de fenómenos complejos.
- Para la realización de proyectos de trabajo.

Las posibilidades de los multimedia son tales que las empresas editoriales han comenzado a realizar proyectos implicando a profesionales de diversa procedencia: ilustradores, fotógrafos, diseñadores, documentalistas, guionistas, etc. Unos se encargarán de crear los contenidos, otros de la manera de presentarlos, unos terceros de realizar el trabajo informático necesario para hacerlos accesibles, etc.

3.1.16 CD ROM

Disco capaz de almacenar texto, sonido e imágenes. Es uno de los principales soportes de la revolución multimedia.

Derechos de la Niñez y la Juventud

El CD ROM constituye una innovación radical dentro de la tecnología del almacenamiento de información. Es un nuevo medio de edición, el centro de una nueva generación de aplicaciones para la computadora y un instrumento educativo de potencia hasta ahora inimaginable. Es el primer dispositivo práctico que permite a casi cualquier empresa confeccionar y vender, y a cualquier usuario comprar y usar directamente.

En un disco CD ROM caben 700 o más megabytes de datos digitales, que se conservan con una precisión y una comparables a las de los mejores periféricos de computadora. Esa capacidad es suficiente para almacenar animaciones interactivas.

Pero la capacidad no es más que el principio. Cualquier elemento de esa masa de información puede localizarse en no más de un segundo. La recuperación puede hacerse con cualquier programa de computadora, desde un sistema de gestión de base de datos hasta un procesador de textos. En el mismo disco hay sitio de sobra para una base de datos y para los índices de búsqueda necesarios.

3.1.17 DISEÑO GRÁFICO

Cualquier producto multimedia presenta un componente estético de alta relevancia, es decir el producto entra por los ojos. Nadie quiere un producto que puede ser muy efectivo en favorecer el aprendizaje de los alumnos si su estética deja mucho que desear.

Hay que tener en cuenta que, en muchos casos, para una empresa un producto multimedia puede ser utilizado como carta de presentación para demostrar su nivel tecnológico.

Es importante tomar en cuenta aspectos como los criterios estéticos de cada persona o cada organización, en este último entran en juego consideraciones como la importancia de la identidad corporativa, etc.

Los procesos de manipulación de imágenes requieren, asimismo, de una tecnología sofisticada en temas como intercambios de formatos, escalado, filtrado, manejo del color mediante paletas, etc. Los formatos mas utilizados son BMP (*Bitmap*), GIF (*Graphic Interchange Format*) y JPEG (*Joint Picture Expert Group*).

3.1.18 ANIMACIÓN

Es un apartado interesante por las múltiples posibilidades que ofrecen tanto desde el punto de vista estético como para efectuar demostraciones y simulaciones.

Podemos hacer una cierta clasificación sistemática de los tipos de animaciones, tomando en cuenta, por una parte las que podemos considerar animaciones planas y que están íntimamente relacionadas con los dibujos animados clásicos, y por otra, podemos considerar las animaciones 3D bastante más espectaculares aunque más costosas de realizar, dentro de éstas destacan por su importancia en la actualidad

Derechos de la Niñez y la Juventud

sobre todo en el mundo del Internet las relacionadas con la generación de realidad virtual.

La animación es el arte visual de representar movimiento, se basa en la ilusión de movimiento que se crea al proyectar imágenes en secuencia. Para realizar estas animaciones existen numerosas técnicas que van más allá de los conocidos dibujos animados.

Con el avance de las tecnologías de la información, también aparecen otro tipo de animaciones y aplicaciones para realizar éstas con un ordenador, como por ejemplo las animaciones Flash.

3.1.19 SONIDO

El sonido es uno de los elementos importantes dentro de una aplicación multimedia, basta para ello, visualizar una animación sin sonido para comprender el efecto que causa la presencia o ausencia del mismo.

Dentro del sonido se pueden distinguir dos tipos fundamentales las locuciones y la música y efectos especiales. La locución precisa de grabación en estudio y de locutores profesionales para alcanzar el grado de calidad requerido. Por su parte, la música presenta otros aspectos tales como el pago de derechos por utilización de composiciones existentes o la necesidad de contar con composiciones ex profeso. Por último, merece la pena comentar la

existencia de distintos tipos de formatos entre los que destacan los WAV obtenidos por digitalización de sonido a través de un conversor analógico /digital y los MIDI obtenidos a partir de la conexión de un instrumento musical con un ordenador a través de un interfaz MIDI (*Musical Instruments Digital Interface*).

3.1.20 FLASH MACROMEDIA

Flash es en informática un conocido software de la empresa Macromedia. Se utiliza para desarrollos multimedia, gráficos vectoriales y sonido con la peculiaridad de generar ficheros que viajan fácilmente por Internet por su pequeño tamaño. Por esta característica se utiliza para mostrar contenido multimedia dentro de páginas HTML.

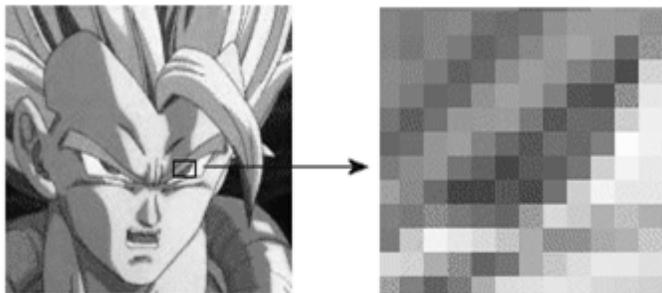
3.1.21 GRÁFICOS DE MAPA DE BITS

Existen dos tipos principales de imágenes digitales: los mapas de bits, en los que la imagen se crea mediante una rejilla de puntos de diferentes colores y tonalidades, y los gráficos vectoriales, en los que la imagen se define por medio de diferentes funciones matemáticas.

Las imágenes de mapa de bits (bitmaps o imágenes raster) están formadas por una rejilla de celdas, a cada una de las cuales, denominada píxel (*picture element, elemento de imagen*), se le asigna un valor de color y luminancia propios, de tal forma que su agrupación crea la ilusión de una imagen de tono continuo.

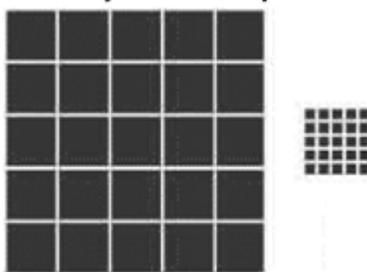
Derechos de la Niñez y la Juventud

Imagen de mapa de bits



Un píxel es una unidad de información, pero no una unidad de medida, ya que no se corresponde con un tamaño concreto. Un píxel puede ser muy pequeño (0.1 milímetros) o muy grande (1 metro).

Dos rejillas de 5x5 píxeles



Una imagen de mapa de bits es creada mediante una rejilla de píxeles única. Cuando se modifica su tamaño, se modifican grupos de píxeles, no los objetos o figuras que contiene, por lo que éstos suelen deformarse o perder alguno de los píxeles que los definen. Por lo tanto, una imagen de mapa de bits está diseñada para un tamaño determinado, perdiendo calidad si se modifican sus dimensiones, depende esta pérdida de la resolución a la que se ha definido la imagen.

Los gráficos de mapa de bits se obtienen, normalmente, a partir de capturas de originales en papel utilizando escáneres, mediante cámaras digitales o directamente en programas gráficos. También existen multitud de sitios en Internet que ofrecen imágenes de este tipo de forma gratuita o por una cantidad variable de dinero.

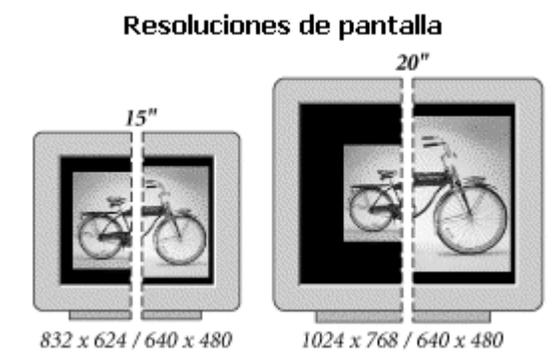
3.1.21.1 Resolución de una imagen de mapa de bits:

La resolución de una imagen es un concepto que suele confundir bastante, principalmente, porque no es un concepto único, sino que depende del medio en el que la imagen vaya a ser visualizada o tratada. Así, podemos hablar de resolución de un archivo digital, resolución de impresión, resolución de semitono, resolución de escaneado, etc.

Tal vez el concepto más ligado a la propia naturaleza de la imagen digital sea el de resolución del archivo digital, definida como el número de píxeles distintos que tiene una imagen por unidad de longitud, es decir, la densidad de éstos en la imagen. Sus unidades de medida son los píxeles por pulgada (ppp o ppi, pixels per inch, en inglés) o los píxeles por centímetro (más raramente). Cuanto mayor sea esta resolución, más contenedores de información (píxeles) tiene el fichero digital, más calidad tendrá la imagen y más peso en Kb tendrá el fichero.

Derechos de la Niñez y la Juventud

Esta resolución está muy ligada al concepto de resolución de pantalla en un monitor, referida al número de píxeles por pulgada existentes en la pantalla del monitor en el que se visualiza la imagen. Una configuración del monitor en alta resolución exhibirá más píxeles por pulgada, por lo que éstos serán más pequeños, permitiendo una mejor visualización de la imagen en pantalla. En ningún caso podremos visualizar una imagen a mayor resolución que la de pantalla, que suele ser de 72 ppp en un sistema Mac y de 96 ppp en un PC.



Una vez definida la resolución de pantalla, el tamaño de los píxeles dependerá del tamaño físico de la pantalla, medido en pulgadas. Las resoluciones de pantalla más comunes en la actualidad son 800x600 y 1024x768 píxeles, oscilan los tamaños de pantalla entre 15 y 21 pulgadas.

En el trabajo de digitalización de imágenes con escáner se maneja el concepto de resolución de muestreo, que define el número de muestras que se toman por pulgada. Su unidad de medida son las muestras por pulgada (spi, samples per inch). Cuantas más muestras por pulgada tenga una imagen escaneada, más cercana estará la imagen digital a la imagen original. Esta forma de medir la resolución se utiliza poco, habiéndose adoptado como medida de calidad de un imagen escaneada los píxeles por pulgada que tiene la imagen digital resultante del proceso.

A mayor resolución, más píxeles hay en una imagen, más grande es su mapa de bits, mayor información contiene y mayor capacidad de distinguir los detalles espaciales finos, por lo que tendrá más definición, permitiendo un mayor detalle, unas transiciones de color más sutiles y una mayor calidad de reproducción.

Las imágenes de mapas de bits dependen de la resolución en la que han sido creadas, por lo que al modificar su tamaño pierden calidad visual. Si lo disminuimos, los trazos finos perderán definición, desapareciendo partes de los mismos, mientras que si lo aumentamos, la imagen se "pixelizará", al tener que cubrirse de forma aproximada píxeles que inicialmente no existían, produciéndose el conocido como: efecto dientes de sierra.

Derechos de la Niñez y la Juventud

La resolución de una imagen está relacionada con su tamaño, de tal forma que cuando le asignemos una resolución estaremos asignando un tamaño a los píxeles que la forman, con lo que sabremos qué tamaño tiene la imagen. Por ejemplo, si una imagen tiene 100 píxeles por pulgada, querrá decir que cada 2,54 cm. habrá 100 píxeles, con lo que cada píxel equivaldrá a 2,54 mm. Si dijéramos que esa imagen tiene una resolución de 1 píxel por pulgada, lo que sabríamos es que ahora cada píxel tendrá un tamaño de 2,54 cm.

Otra consecuencia de la relación resolución-tamaño es que para mantener la calidad de reproducción, al variar el tamaño de una imagen tamaño, tendremos que variar también su resolución. En líneas generales, si queremos que mantenga el mismo nivel de calidad hay que mantener la cantidad de información que posee la imagen (número de bits que ocupa) cuando modificamos sus dimensiones.

Los diferentes medios utilizan diferentes resoluciones, siendo las más comunes las siguientes:

Medio	Resolución de trabajo
Pantalla de ordenador	72 ppp
Prensa (periódicos, revistas, etc.)	Normalmente, 90 ppp, aunque puede subir a 300 ppp en impresión offset
Impresora	Diferentes resoluciones, generalmente entre 300 ppp 600 ppp (impresora laser)
Fotografía	Suele emplar imágenes de 800-1500 ppp y mayores
Imprenta impresión	Es necesario saber la lineatura de impresión, pues la resolución de una imagen se corresponde con la lineatura de impresión en una escala de 2:1 (para imprimir a 150 ppp, debemos trabajar las imágenes al doble, 300 ppp. En fotocomponedoras para se suele trabajar a 1200 ppp

3.1.21.2 Elección de la resolución

La resolución de una imagen no debe ser nunca mayor que la del medio en el que se va a publicar, pues supondría un exceso de información que no va a ser utilizada. Si representamos en un gráfico la relación calidad imagen-resolución para un medio de publicación determinado, llega un punto en que por mucho que aumentemos la resolución, la calidad no aumentará, pero sí el peso del fichero y los recursos necesarios.

Las imágenes de alta resolución reproducen generalmente más detalle y transiciones más sutiles del color que imágenes de baja resolución. Sin embargo, el aumento de la resolución de una imagen de baja resolución separa solamente la información original en un mayor número de píxeles, pero raramente mejora la calidad de la imagen.

Derechos de la Niñez y la Juventud

Si una imagen está destinada a ser visualizada en un monitor de ordenador, hay que tener en cuenta que la resolución de estos periféricos es de 72 ppp en los aparatos Macintosh y 96 píxeles por pulgada en los PCs con sistemas Windows, por lo que habrá que digitalizarla a estas resoluciones. Si le damos mayor resolución, estaremos desperdiciando recursos, sobre todo, si la imagen está destinada a la Web, ya que tardará mucho más en bajarse desde el servidor sin conseguir ninguna ventaja visual con ello.

Resoluciones para pantalla



Resumiendo: hay que trabajar siempre en unos niveles de resolución adecuados al medio en el que se va a usar la imagen. Resoluciones mayores necesitarán unos recursos excesivos que no son aprovechables.

En el extremo contrario, resoluciones menores que las del medio suelen producir una mala visualización o impresión, presentando las imágenes el conocido efecto de "pixelización o dientes de sierra."

3.1.22 MODOS DE COLOR

El modo de color expresa la cantidad máxima de datos de color que se puede almacenar en un determinado formato de archivo gráfico.

Podemos considerar el modo de color como el contenedor en que colocamos la información sobre cada píxel de una imagen.

Así, podemos guardar una cantidad pequeña de datos de color en un contenedor muy grande, pero no podremos almacenar una gran cantidad de datos de color en un contenedor muy pequeño.

3.1.22.1 Modo Color RGB

Trabaja con tres canales, ofreciendo una imagen tricromática compuesta por los colores primarios de la luz, rojo (R), verde (G) y azul (B), construida con 8 bits/píxel por canal (24 bits en total). Con ello se consiguen imágenes a todo color, con 16,7 millones de colores distintos disponibles, más de los que el ojo humano es capaz de diferenciar.

Modo Color RGB



Derechos de la Niñez y la Juventud

Es un modelo de color aditivo (la suma de todos los colores primarios produce el blanco), siendo el estándar de imagen de todo color que se utilice con monitores de video y pantallas de ordenador.

Las imágenes de color RGB se obtienen asignando un valor de intensidad a cada píxel, desde 0 (negro puro) a 255 (blanco puro) para cada uno de los componentes RGB.

Es el modo más versátil, porque es el único que admite todas las opciones y los filtros que proporcionan las aplicaciones gráficas. Además, admite cualquier formato de grabación y canales alfa.

3.1.23 PROCESO DE DISEÑO DE UN CD INTERACTIVO

3.1.23.1 Aspectos del diseño de un CD

El proceso de diseño de un CD, desde un concepto inicial hasta el principio de la producción, considera los siguientes aspectos:

1. *Desarrollar el concepto.*
2. *Visualizar la estructura y el flujo de contenidos en el disco. Perfilar el sistema.*
3. *Elaborar la historia y escribir o desarrollar la idea. Guión técnico.*
4. *Balancear el uso de recursos. Definir roles, asignar y distribuir trabajo.*

5. *Identificar y estimar los recursos de producción.*

3.1.23.2 Algunas previsiones para el diseño

- La experiencia en el diseño y producción de CD determina que, al iniciar estos procesos, se deben discutir tanto las posibilidades creativas, como el mercado potencial del CD por producir, en relación con los programas existentes.

- Como el CD es una nueva tecnología, igual que la tecnología multimedia, el concepto de medios interactivo es nuevo, quienes desean diseñar y producir programas que exploten las posibilidades de esta tecnología, requieren poner al CD en el contexto de los medios interactivos. Esto exige, no sólo el dominio de términos y vocabulario, sino, especialmente, la comprensión de las principales características de la tecnología.

- Cada título de CD tiene su contenido y mezcla de medios muy individual y, por eso mismo, su propio proceso de diseño.

3.1.23.3 Los niveles o fases del diseño

El proceso de diseño tiene tres fases o niveles del diseño: a) *Desarrollo de concepto y tratamiento*, b) *Análisis del diseño y prototipo*, c) *Diseño detallado con especificaciones*.

Derechos de la Niñez y la Juventud

Dentro de cada nivel hay tareas de dos tipos: *de diseño y de administración*. Las tareas de diseño corresponden a la definición de la producción que se realizará a partir del diseño detallado y especificado.

Las tareas administrativas conciernen al manejo del proceso creativo y a su conexión con el mundo exterior éste puede ser: el departamento de producción de la empresa, un cliente externo o una casa productora.

3.1.23.4 Sobre el concepto y tratamiento

El primer elemento para el diseño de un CD es el descubrimiento y definición de necesidades del auditorio para un título determinado.

Este conocimiento, junto con la chispa creativa se trabaja en el nivel del desarrollo del concepto. Ambos elementos delimitan los propósitos del CD, así como los caminos para conseguirlos.

Los expertos en diseño de sistema interactivos señalan que el tratamiento que se ha de dar al desarrollo del concepto, en el diseño de un CD, es semejante al *bosquejo de artista*, que incluye notas de cómo puede ser hecha la obra de arte, hace diversos intentos o apuntes, procede por búsquedas, ensayos, acercamientos, hasta que surge la chispa creativa. Se afirma que, si en la etapa burda de definir

el concepto, se agregan detalles al caminar por el aspecto creativo del programa, el trabajo se logrará.

Frecuentemente el trabajo se convierte en un prototipo o modelo provisional del sistema o de parte del sistema, que servirá para probar y evaluar el funcionamiento del mismo o de alguna de sus partes, mientras mayores sean los detalles que se dan para superar los detalles falsos y se acerca dicho modelo al sistema real. El cómo se presente un concepto y su tratamiento, el si se presenta un prototipo detallado o algo por el estilo, dependerá, muy probablemente, de si se diseña o produce el CD para un productor existente o si se trata de persuadir a una compañía a invertir fondos en los nuevos medios interactivos.

Derechos de la Niñez y la Juventud

Capítulo IV

4.1 CONCEPTO DE DISEÑO Y BOCETAJE

El CD interactivo “Derechos de la niñez y la juventud” está diseñado para que se utilice de una manera práctica y dinámica y que sirva como herramienta de apoyo a los capacitadores de la Red de Comunicadores Sociales.

Debido a la importancia del tema, se pretende que este CD sea reproducido las veces que sea necesario para que el mensaje llegue más allá de las fronteras establecidas y cumpla con su objetivo que es el de dar a conocer los derechos humanos de la niñez y la juventud.

4.2 ETAPAS DEL PROYECTO

Construir una presentación multimedia es como hacer una película:

Primero, se realiza la planificación de la presentación, luego se recopila la información, se escribe un guión y se diseña su por medio de un diagrama de flujo. Después se producen los digitales: imágenes, audio, video y animación. Finalmente, todos los elementos son unidos por medio de la programación de software. El software es el motor de la presentación multimedia. El crear un software robusto desde un inicio, asegura un funcionamiento libre de errores y representa una

base sólida para crecer y actualizar la presentación multimedia a través del tiempo.

Etapas:

- Planificación
- Recopilación de información
- Creación del guión técnico
- Proceso de bocetaje
- Justificación de la propuesta gráfica
- Desarrollo del CD interactivo

4.2.1 Planificación

En la planificación de un proyecto, los principios están encapsulados en estas cuatro preguntas clave:

- ¿Qué queremos?
- ¿Qué tenemos?
- ¿Cómo podemos utilizar lo que tenemos para lograr lo que queremos?
- ¿Qué pasará cuando lo hagamos?

En este caso, las cuatro preguntas se relacionan entre sí como una unidad; (1) se identifica el deseo, (2) se identifican los recursos reales, (3) se identifican los medios de usar estos recursos para conseguir los fines deseados y (4) se predicen algunos de los impactos y consecuencias. Cualquiera que sea la metáfora, material, geográfica u otras, las cuatro preguntas (✓

Derechos de la Niñez y la Juventud

sus respuestas relativas al diseño del proyecto) continúan siendo las mismas, y se relacionan entre ellas de la misma forma. Esta unidad y relación entre las preguntas tiene que ser evidente antes de comenzar con la ampliación de las cuatro cuestiones clave necesarias para el diseño del proyecto.

¿Qué se quiere?

Dar a conocer por medio de un CD interactivo los derechos humanos de la niñez y la juventud.

Estimular la participación de los niños y jóvenes como gestor de ideas y experiencias que incidan en los derechos humanos de la niñez y la juventud.

Impulsar la divulgación de los derechos de la niñez y la juventud a toda la red de comunicadores sociales a nivel nacional e internacional.

¿Qué se tiene?

Se cuenta con la capacitación y los programas necesarios para realizar el diseño y la producción del CD interactivo; así como el equipo necesario para su desarrollo.

¿Cómo utilizar lo que se tiene para conseguir lo que se quiere?

Se generó un conjunto de estrategias, de las cuales se eligió la más efectiva para utilizar los recursos, evitar los impedimentos y obtener los objetivos.

En esta etapa se decidió la estructura del proyecto, quién hace qué, el presupuesto y la agenda.

Sólo es deseable y necesaria una estrategia (*el camino que conduce a la consecución de los objetivos*).

¿Qué pasará cuando se realice?

Esta pregunta se expande en muchos puntos importantes del diseño del proyecto que resumen en decidir sobre la supervisión, informes, evaluación. Estas tres actividades son diferentes, pero están relacionadas entre sí. También son esenciales, aunque a menudo son las más ignoradas.

Supervisión significa la vigilancia de la marcha del proyecto, según se va completando (*implementando*). No sólo las acciones emprendidas sino los resultados de estas acciones se deben supervisar. Es necesario mantener el proyecto en el buen camino. Los informes son los medios (*verbales y escritos*) de mantener a todos los implicados informados de la supervisión. Evaluar es juzgar lo que está sucediendo (*y el «impacto» o resultados de la acción*) para que sea posible cambiar los planes, metas, objetivos o estrategias, si hace falta.

4.2.2 Recopilación de Información

- Se consultaron varias páginas de Internet y documentos con información acerca de los derechos humanos de la niñez y la juventud.
- Conjuntamente con el presidente de la Red de

Derechos de la Niñez y la Juventud

Comunicadores Sociales, se revisó dicha información y se trabajó un nuevo material que fuera claro y sencillo para el grupo objetivo.

- Se realizaron varias sesiones de fotografías en las que se incluyeron niños y jóvenes en diferentes actividades.
- Se realizó una investigación acerca de los colores y formas que hacen que este material sea llamativo al receptor.
- Como parte del proceso, se realizó una tormenta de ideas para definir la imagen del material, la cual se presenta a continuación:

Tormenta de ideas:

El proceso de diseño gráfico se inició con una tormenta de ideas sobre los posibles conceptos que se podrían utilizar:

- Manos entrelazadas formando palomas
- Dibujos animados
- Dibujos infantiles, hechos por niños
- Álbum de fotos
- Historietas
- Manos de niños

Finalmente se tomó la decisión de trabajar un concepto infantil-juvenil, utilizando para ello dibujos infantiles y fotografías en movimiento.

Se utilizarán colores vivos, como el amarillo, el azul, el verde y rojo, para que el material sea animado y llamativo para quien lo vea.

Se eligió el amarillo, ya que éste es el color de la luz, el sol, la acción, el poder y simboliza fuerza, voluntad y estímulo.

El rojo simboliza fuego, calor, revolución, alegría, acción, pasión, fuerza e impulso. Como es el color que requiere la atención en mayor grado y el más saliente, habrá que controlar su extensión e intensidad por su potencia de excitación. En las grandes áreas, cansa rápidamente.

El azul es el color del infinito, de los sueños y de lo maravilloso, y simboliza la sabiduría, amistad, fidelidad, serenidad, sosiego, verdad eterna e inmortalidad. También significa descanso.

El verde es un color de extremo equilibrio, porque está compuesto por colores de la emoción: (amarillo = cálido) y del juicio (azul = frío) y por su situación transicional en el espectro. Simboliza primavera, realidad, esperanza, razón, lógica y juventud.

Derechos de la Niñez y la Juventud

4.2.3 Creación de un guión técnico

De acuerdo a la información recopilada, se presenta a continuación el guión técnico:

Escena	Animación	Texto	Sonido
Introducción	Introducción de texto	El niño es como un barro, donde puedes grabar lo que quieras;; pero esas marcas se quedan en la piel y esas cicatrices se marcan en el corazón y no se borran nunca. Zenaida Bacardi	Música de fondo 1.
Presentación	Aparecen niños tomados de la mano rodeando al mundo.	Derechos humanos de la niñez y la juventud	Música de fondo 2.
Escena 1	Se forma el escenario que servirá para toda la presentación	Derechos de supervivencia Derechos de desarrollo Derecho a la participación	Música de fondo 2.
Escena 2	Fondo infantil con fotografías difuminadas de acuerdo con el tema.	DERECHOS DE SUPERVIVENCIA •Derecho a la vida •Derecho a la salud	Música de fondo 3.
Escena 3	Fondo infantil con fotografías difuminadas de acuerdo con el tema.	DERECHO A LA VIDA: El niño o la niña será inscrito (a) inmediatamente después de su nacimiento y tendrá derecho desde que nace a: un nombre, adquirir una nacionalidad y en la medida de lo posible, conocer a sus padres y ser cuidado por ellos.	Música de fondo 3.

Derechos de la Niñez y la Juventud

Escena	Animación	Texto	Sonido
Escena 4	Fondo infantil con fotografías difuminadas de acuerdo con el tema.	DERECHO A LA SALUD: Los niños y las niñas tienen derecho a disfrutar de buena salud, a un alimento sano, contar con agua potable, y vacunas, vivir en lugares limpios y contar con atención médica <u>para no enfermarse y morir.</u>	Música de fondo 3.
Escena 5	Fondo infantil con fotografías difuminadas de acuerdo con el tema.	DERECHOS DE DESARROLLO • Derecho a la educación • Derecho a la recreación • Derecho a ser protegido de la explotación.	Música de fondo 4.
Escena 6	Fondo infantil con fotografías difuminadas de acuerdo con el tema.	DERECHO A LA EDUCACION: Los niños y niñas tienen el derecho y la obligación de recibir educación. En Guatemala: Educación inicial: es antes de los 6 años Educación Pre primaria: a los 6 años Educación primaria: de 7 a 12 años Educación básica: de 13 a 15 años	Música de fondo 4.
Escena 7	Fondo infantil con fotografías difuminadas de acuerdo con el tema.	En la escuela no se pueden imponer castigos crueles a los niños y las niñas. Los Acuerdos de Paz indican al gobierno su obligación de facilitar el derecho a la educación, sin discriminar a nadie por su origen social: étnico, geográfico, o hacia la mujer.	Música de fondo 4.

Derechos de la Niñez y la Juventud

Escena	Animación	Texto	Sonido
Escena 8	Fondo infantil con fotografías difuminadas de acuerdo con el tema.	DERECHO A LA RECREACIÓN: Los niños y las niñas tienen derecho a descansar y jugar, así como a participar en actividades culturales y artísticas.	Música de fondo 4.
Escena 9	Fondo infantil con fotografías difuminadas de acuerdo con el tema.	El juego es importante en la vida del niño y la niña ya que jugando es como se expresan, crean, ejercitan su voluntad y actúan sobre las cosas que los rodean, desahogan sus emociones y a la vez que socializan. Esto contribuye a su seguridad personal, autoestima y tolerancia, así como a su crecimiento, desarrollo y equilibrio físico y mental.	Música de fondo 4.
Escena 10	Fondo infantil con fotografías difuminadas de acuerdo con el tema.	DERECHO A SER PROTEGIDOS CONTRA LA EXPLOTACIÓN Los niños y las niñas merecen ser respetados por los adultos. Deben ser protegidos contra la explotación y abuso sexual. Los niños y las niñas, no deben desempeñar trabajos peligrosos o pesados que les impidan educarse y estudiar.	Música de fondo 4.

Derechos de la Niñez y la Juventud

Escena	Animación	Texto	Sonido
Escena 11	Fondo infantil con fotografías difuminadas de acuerdo con el tema.	DERECHO A LA PARTICIPACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • A participar y organizarse. • A la libre expresión 	Música de fondo 5.
Escena 12	Fondo infantil con fotografías difuminadas de acuerdo con el tema.	DERECHO A PARTICIPAR Y A ORGANIZARSE: Los niños y las niñas, al organizarse y participar, aprenden a: <ul style="list-style-type: none"> • A comunicarse con otros niños. • A depender y confiar en otros. • A apoyarse mutuamente. • A ejercer liderazgo. • A participar con responsabilidad. • A desarrollar habilidades. 	Música de fondo 5.
Escena 13	Fondo infantil con fotografías difuminadas de acuerdo con el tema.	DERECHO A LA LIBRE EXPRESIÓN: Los niños y las niñas, tienen derecho a pensar, a ser escuchados, creer, participar y elegir.	Música de fondo 5.

Derechos de la Niñez y la Juventud

Escena	Animación	Texto	Sonido
Escena 14	Fondo infantil con fotografías difuminadas de acuerdo con el tema.	DEBERES DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS: Entre otros; el Código de la niñez y la Juventud, establece que los niños, niñas y jóvenes deben cumplir con los siguientes deberes:	Música de fondo 6.
Escena 15	Fondo infantil con fotografías difuminadas de acuerdo con el tema.	Respetar y obedecer a sus padres o tutores, en todo lo que no vaya en contra de sus derechos y su dignidad de personas. Cultivar sentimientos de amor y consideración a su familia. Apoyar a sus padres en la ancianidad, discapacidad o enfermedad, en la medida de sus posibilidades. No abandonar la casa de sus progenitores, salvo cuando su integridad física y mental esté en riesgo grave de sufrir algún tipo de daño.	Música de fondo 6.
Escena 16	Fondo infantil con fotografías difuminadas de acuerdo con el tema.	EL PAPEL DE LOS MAESTROS Y MAESTRAS: La escuela tiene la responsabilidad de velar por el cumplimiento y goce de los derechos de la niñez en su propio espacio: porque se comparte con ellos varias horas	Música de fondo 6.

Derechos de la Niñez y la Juventud

Escena	Animación	Texto	Sonido
Escena 17	Fondo infantil con fotografías difuminadas de acuerdo con el tema.	Todos los días y la escuela llega a ser su segundo hogar. Los maestros y maestras deben velar porque sea un espacio donde los niños y las niñas puedan conocer sus derechos y deberes, y puedan compartir con otros niños y en un ambiente de armonía y gozar juntos de su derecho a la educación, la recreación, la expresión y la participación.	Música de fondo 6.
Escena 18	Fondo infantil con fotografías difuminadas de acuerdo con el tema.	DENUNCIAR VIOLACIONES A LOS DERECHOS DE LA NIÑEZ Y LA JUVENTUD Todas las personas tenemos la obligación ciudadana de hacer conocimiento a las autoridades, de cualquier situación que constituya una amenaza o una violación a los derechos humanos de la niñez, tales como abandono, golpes, quemaduras, lesiones, abuso sexual, entre otros.	Música de fondo 6.
Escena 19	Fondo infantil con fotografías difuminadas de acuerdo con el tema.	La denuncia puede hacerse a: <ul style="list-style-type: none"> • Defensora de la Niñez y Procuraduría de los Derechos Humanos • Auxiliaturas Departamentales de los Derechos Humanos. 	Música de fondo 6.

Derechos de la Niñez y la Juventud

Escena	Animación	Texto	Sonido
Escena 20	Fondo infantil con fotografías difuminadas de acuerdo con el tema.	<ul style="list-style-type: none">•Procuraduría de Menores•Procuraduría General de la Nación•Sección de Menores de la Policía Nacional Civil•Juntas Municipales de Protección a la Niñez. <p>La denuncia puede hacerse por teléfono, personalmente o por escrito a través de una nota dirigida a las autoridades ante quien se presenta la denuncia. También puede presentarse en forma anónima, siempre y cuando los hechos que se denuncian sean ciertos.</p>	Música de fondo 6.

Derechos de la Niñez y la Juventud

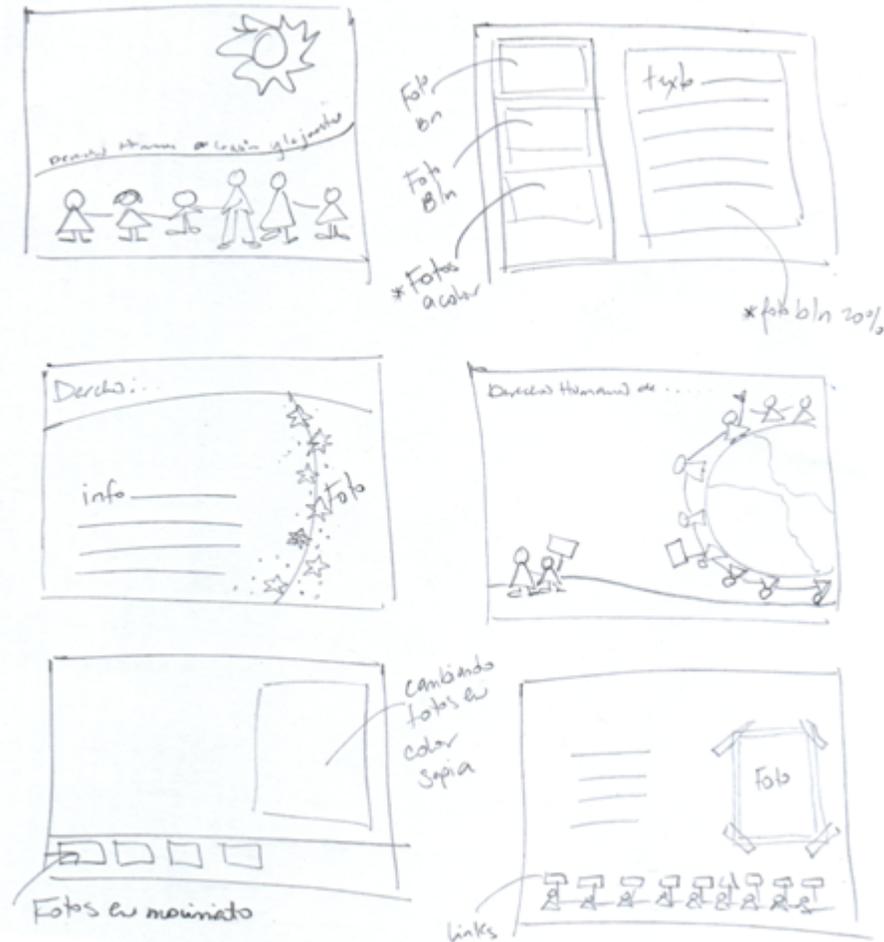
4.2.4 Proceso de bocetaje

En esta fase se realizó una serie de bocetos a lápiz y papel con todos los elementos relacionados con el tema del CD.

Algunos de los elementos se utilizaron para la presentación final, mientras que otros fueron desechados.

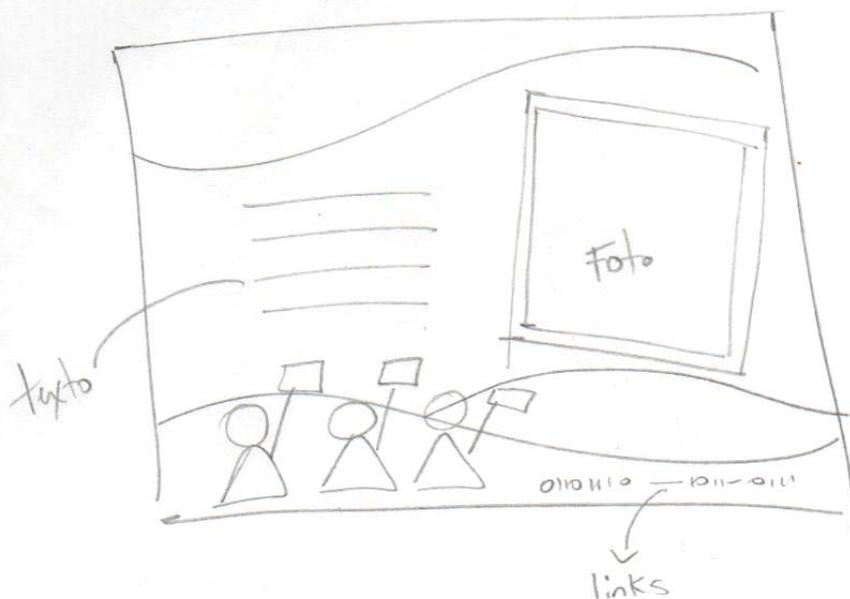
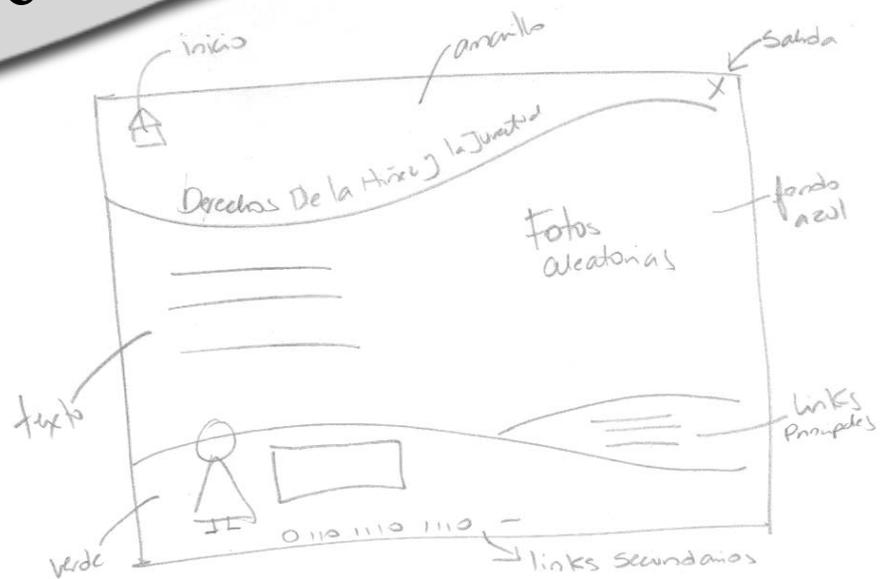
A partir de esta etapa, se puede comenzar a jugar más con combinaciones de las ideas seleccionadas (tipografías y formas)

Importante: en esta etapa no se aplica nada de color, todo se trabaja en blanco y negro sólidos, ya que si un diseño funciona en negro, funcionará en cualquier color, además, sirve para enfocarse en el mensaje y no se gasta energías en busca de los colores, ya que esto se realizará posteriormente.

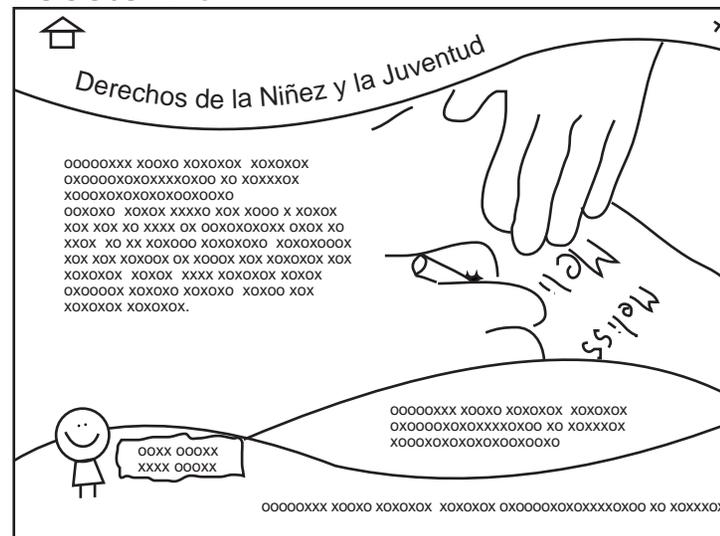


Derechos de la Niñez y la Juventud

Seleccionada la propuesta se busca la combinación de colores que se cree será la más apropiada.



Boceto final



Derechos de la Niñez y la Juventud

4.2.4.1 Composición gráfica

Una composición gráfica es un conjunto de elementos textuales y gráficos que trabajan conjuntamente para transmitir una información, un mensaje, a los espectadores o usuarios finales.

En este trabajo los contenidos gráficos no sólo aportan aspectos visuales y estéticos, sino que su presencia, sus formas y colores, afectan profundamente a la información ofrecida por los elementos textuales, reforzando su impacto final sobre el espectador.

Una imagen bien seleccionada y situada correctamente, centra la atención del receptor y añade significado al mismo. Las imágenes utilizadas para este proyecto se presentan en fotografías, dibujos e iconos, cada una de ellas con su propia personalidad y funcionalidades, pero todas ellas con un factor en común: su naturaleza digital.

Inicialmente, se recopilaron todos los elementos gráficos que se necesitarían para la composición, así como el uso de diferentes fuentes y técnicas como: escanear dibujos realizados manualmente, creación directa mediante programas de diseño gráfico (Freehand y Photoshop), fotografías con cámara digital, utilización de gráficos, etc.

En las primeras versiones del trabajo, los componentes gráficos no se adaptaron a las necesidades al 100%, por lo que fue preciso un posterior trabajo con

programas de retoque de imágenes, como Adobe Photoshop, para conseguir esas características finales buscadas.

Conforme se fueron obteniendo las versiones finales de las imágenes fue necesario nombrarlas y almacenarlas en carpetas para localizarlas fácilmente en cualquier momento.

Por último, se realiza el montaje con todos los elementos gráficos y textuales, utilizando para ello Adobe Photoshop para, finalmente, trasladarlo a Macromedia Flash, que es el programa donde se realizó el CD interactivo.

Para poder realizar todo este trabajo es preciso tener un conocimiento profundo de la naturaleza de las imágenes digitales, de sus tipos y propiedades (mapas de bits y gráficos vectoriales), de los diferentes formatos de almacenamiento y de las herramientas físicas (hardware) y lógicas (software) necesarias para su obtención, manipulación y composición.

Derechos de la Niñez y la Juventud

Capítulo V

5.1 Propuesta gráfica final

La información escrita colocada en esta presentación fue elaborada conjuntamente con el presidente de la Red de Comunicadores Sociales. Para ello se consultaron varias fuentes y se realizaron algunas modificaciones de forma.

Los títulos son los siguientes:

Derechos de supervivencia
Derechos de desarrollo
Derechos de participación.

Y como información secundaria:

Los deberes de los niños y las niñas
El papel de los maestros y maestras
Y denuncias.

Para el diseño de este CD interactivo, se utilizaron varios recursos gráficos, tales como animaciones, fotografías, dibujos y textos.

Para la introducción del CD, se realizó una animación en donde aparecen varios niños tomados de la mano y rodean al mundo y giran alrededor del, luego desplegarse el tema de este CD que es: Derechos humanos de la niñez y la juventud.

Para el escenario de toda la presentación se utilizaron los siguientes elementos:

Los botones de navegación principal son elementos muy importantes dentro de la presentación debido a su carácter interactivo. Éstos fueron colocados en la parte inferior en forma dibujos y texto. Para poder utilizarlos es necesario que el usuario de simplemente un clic.

El menú principal la compone:

Derechos de supervivencia
Derechos de desarrollo
Derechos de participación.

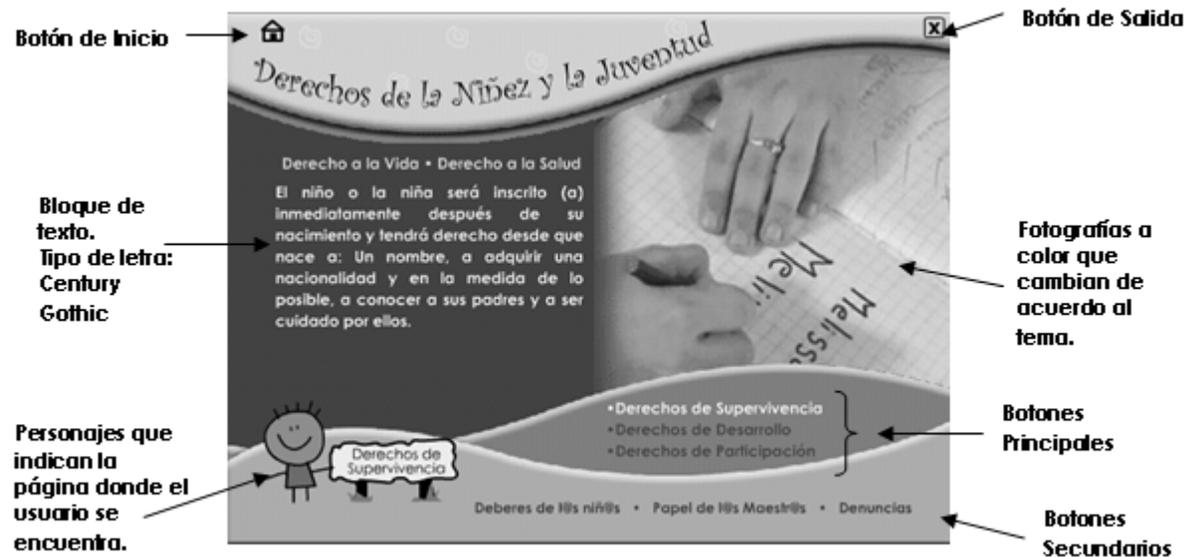
La navegación secundaria incluye:

Los deberes de los niños y las niñas
El papel de los maestros y maestras
Y denuncias.

De esta forma, la navegación principal y la secundaria tienen un carácter jerárquico distinto, ya que el menú de navegación principal visualmente corresponde con las pantallas principales, lo que aumenta su importancia, y además cuenta con su carácter interactivo.

Una de las características de esta navegación es que se da la sensación al usuario del control sobre la navegación, lograda debido a que el usuario puede elegir a qué sección del interactivo quiere ir, puede activar o desactivar la información y puede jugar con los elementos de navegación.

Derechos de la Niñez y la Juventud



La música utilizada en el CD, con la cual se anima cada sección y la introducción, fue tomada del sitio www.flashkit.com quienes proporcionan música gratuita para usos de multimedia.

Estas melodías fueron cuidadosamente seleccionadas. La música y los colores utilizados son características que logran dar calidez a la presentación.

En el fondo de las pantallas se utilizaron composiciones monocromáticas basadas en colores primarios como el rojo, amarillo, azul y se agregó el verde para atenuar, y así asegurar que el montaje de las fotografías y los textos no compitieran con el fondo de la presentación.

Derechos de la Niñez y la Juventud

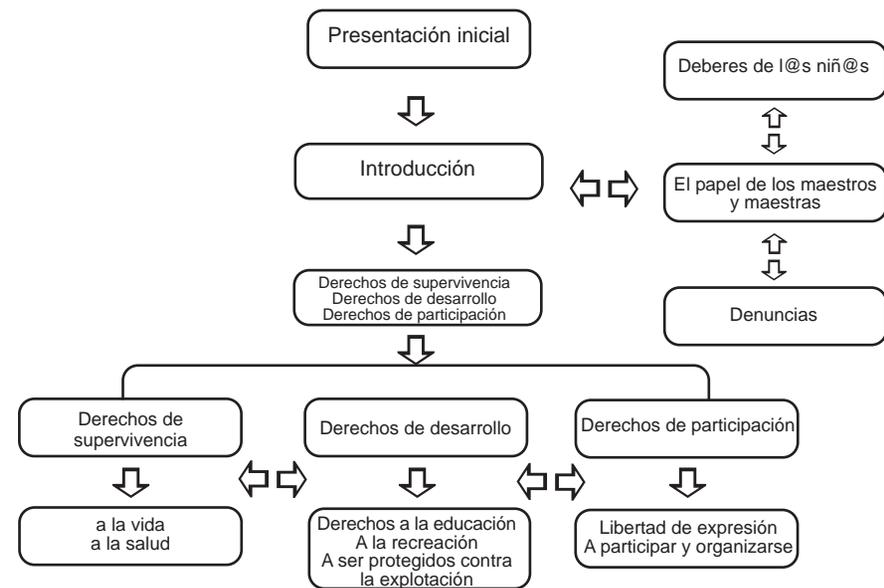
Mapa de navegación

Según el documento Guión multimedia, comunicación y arte digital, los diagramas de flujo (o de navegación) son un elemento clave y central del diseño y también del proceso de guionaje multimedia. Se pueden considerar como una especie de herramienta que define y estructura la arquitectura de la aplicación (ya sea un Web Site o cualquier interactivo en soporte CD o DVD, por ejemplo)

Los diagramas de navegación sirven para visualizar la representación gráfica –y sobre todo visual– de la totalidad del proyecto y gracias a ellos podemos observar las diferentes opciones de navegación que se le ofrecen al usuario y los distintos niveles de profundidad que van a conformar el sitio.

En resumen, un buen diagrama de flujo debe mostrar claramente:

- la estructura de la aplicación (a modo de mapa)
- la organización (niveles de profundidad)
- el agrupamiento (jerarquías y bloques temáticos)
- la navegación (rutas ofrecidas al usuario)



Derechos de la Niñez y la Juventud

Story Board

Para la introducción se presenta la fotografía de niños originarios de Morales, Izabal.



Aparece un texto alusivo a la niñez, escrito por Zenaida Bacardi.



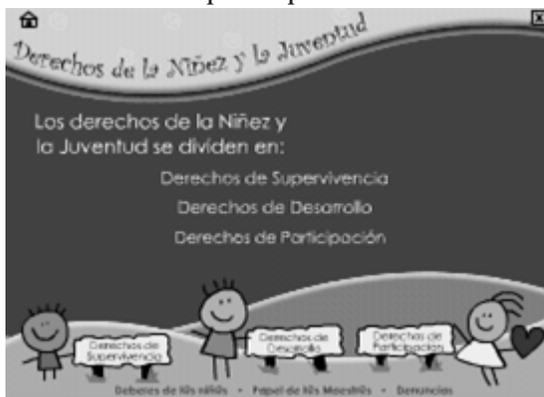
Niños tomados de la mano giran alrededor del mundo y luego aparece el texto: "Derechos humanos de la niñez y la juventud"



Presentación de los derechos de la niñez y la juventud



Derechos de supervivencia
Derechos de desarrollo
Derechos de participación



Derechos de supervivencia:
Derecho a la vida
Derecho a la salud



Derechos de la Niñez y la Juventud

Derechos de desarrollo:
 Derecho a la educación
 Derecho a la recreación
 Derecho a ser protegido de la explotación

Derechos de la Niñez y la Juventud

- Derecho a la Educación
- Derecho a la Recreación
- Derecho a ser protegido de la Explotación

Los Niños y niñas tienen el derecho y la obligación de recibir educación. En Guatemala, la educación inicial, es antes de los 6 años Educación Pre-Primaria; a los 6 años Educación Primaria; de 7 a 12 años Educación Básica; de 13 a 16 años.

Derechos de Desarrollo

- Derechos de Supervivencia
- Derechos de Desarrollo
- Derechos de Participación

Deberes de los niños • Papel de los Maestros • Denuncias

Derechos de participación
 Derecho a participar y organizarse
 Derecho a la libre expresión

Derechos de la Niñez y la Juventud

- Derecho a participar y organizarse
- Derecho a la libre expresión

Los niños y las niñas, al organizarse y participar, aprenden a:

- A comunicarse con otros niños.
- A depender y confiar en otros.
- A apoyarse mutuamente.
- A ejercer liderazgo.
- A participar con responsabilidad.
- A desarrollar habilidades.

Derechos de Participación

- Derechos de Supervivencia
- Derechos de Desarrollo
- Derechos de Participación

Deberes de los niños • Papel de los Maestros • Denuncias

Deberes de los niños y las niñas

Derechos de la Niñez y la Juventud

Deberes de los niños y las niñas:

Entre otros, el Código de la Niñez y la Juventud, establece que los niños, niñas y jóvenes deben cumplir con los siguientes deberes:

Deberes de los niños

- Derechos de Supervivencia
- Derechos de Desarrollo
- Derechos de Participación

Deberes de los niños • Papel de los Maestros • Denuncias

Papel de los maestros y maestras

Derechos de la Niñez y la Juventud

La escuela tiene la responsabilidad de velar por el cumplimiento y goce de los Derechos de la Niñez en su propio espacio porque se comparte con ellos varias horas todos los días y la escuela llega a ser su segundo hogar.

Los maestros y maestras deben velar porque sea un espacio donde los niños y las niñas puedan conocer sus derechos y deberes, y puedan compartir con otros niños y en un ambiente de armonía y gozar juntos de su derecho a la educación, la recreación, la expresión y la participación.

Papel de los maestros

- Derechos de Supervivencia
- Derechos de Desarrollo
- Derechos de Participación

Deberes de los niños • Papel de los Maestros • Denuncias

Denuncias

Derechos de la Niñez y la Juventud

DENUNCIAR VIOLACIONES A LOS DERECHOS DE LA NIÑEZ Y LA JUVENTUD: Todas las personas tenemos la obligación ciudadana de hacer conocimiento a las autoridades, de cualquier situación que constituya una amenaza o una violación a los derechos humanos de los niños, tales como abandono, golpes, quemaduras, lesiones, abuso sexual, entre otros.

Denuncias

- Derechos de Supervivencia
- Derechos de Desarrollo
- Derechos de Participación

Deberes de los niños • Papel de los Maestros • Denuncias

Derechos de la Niñez y la Juventud

5.1.1 Comprobación de eficacia y propuesta gráfica final

La comprobación de la eficacia del diseño y desarrollo del proyecto se realizó con un grupo piloto de capacitadores de la Red de Comunicadores Sociales y maestros de educación primaria que residen en Morales, Izabal. Para pasar la encuesta fue necesario que cada uno de los encuestados, navegara y explorara el CD Interactivo, posteriormente se les entregó un cuestionario (ver anexo) para evaluar este proyecto.

Población y grupo objetivo

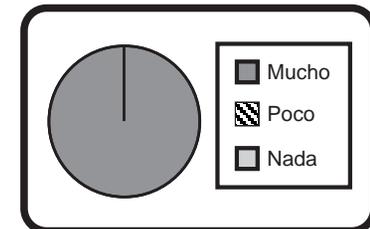
Perfil del informante:

- Sexo femenino y masculino
- Edades comprendidas entre 18 y 45 años
- Capacitadores de la Red de Comunicadores Sociales y maestros de nivel primario y básico.

Resultados de la Interpretación

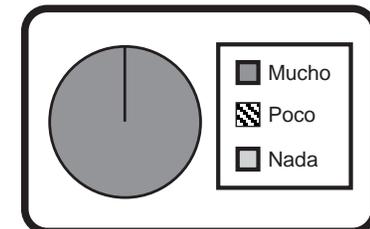
¿Piensa que el diseño gráfico utilizado para esta presentación es atractivo?

En esta pregunta, el 100% de los encuestados opinó que el diseño gráfico utilizado para esta presentación es atractivo.



¿Cree que los colores utilizados son los adecuados para este tipo de presentación?

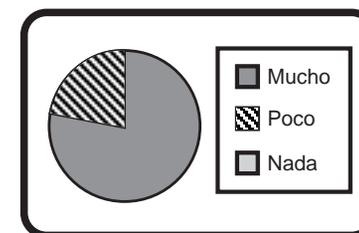
El 100% de los encuestados considera que los colores se utilizaron de una manera apropiada para el tipo de presentación.



Derechos de la Niñez y la Juventud

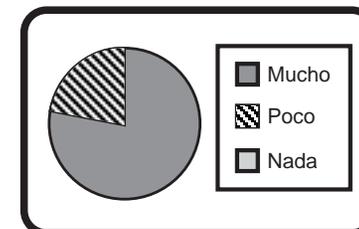
¿Cree que la tipografía utilizada en este CD es legible?

El 78% de los encuestados opinan que la tipografía utilizada en esta presentación es legible.
El 22% considera que es poco legible.



¿Considera adecuada la utilización de música para la introducción de la presentación?

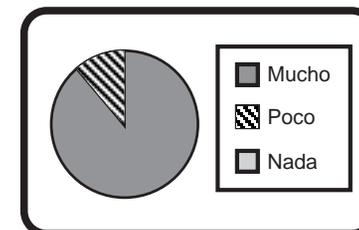
El 78% de los encuestados consideran adecuada la utilización de música para la introducción de la presentación.
El 22% de los encuestados consideran que la música es poco adecuada para la presentación.



¿Piensa que la navegación dentro del CD interactivo es sencilla?

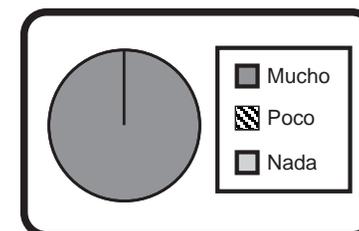
En esta pregunta, el 89% de los encuestados comprobó que la navegación dentro del CD es sencilla.

El 11% de los encuestados opina que la navegación dentro del CD es poco sencilla.



¿Considera necesaria la elaboración de este tipo de material para capacitaciones?

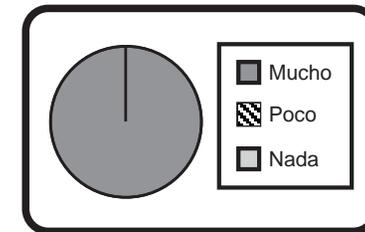
El 100% de los encuestados considera necesaria la elaboración de este tipo de material como apoyo en las capacitaciones.



Derechos de la Niñez y la Juventud

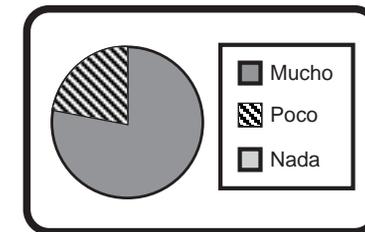
¿Cree que la realización de este CD interactivo ayudará en la presentación del tema “Los derechos humanos de la niñez y la juventud”?

El 100% de los encuestados cree que el CD interactivo ayudará como material de apoyo para la presentación de “Los derechos humanos de la niñez y la juventud”



¿Considera que el contenido de la presentación cumple con la información necesaria a cerca de “Los derechos humanos de la niñez y la juventud”?

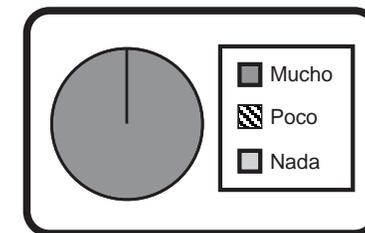
El 78% de los encuestados considera que el contenido de esta presentación cumple con la información necesaria a cerca del tema: “Los derechos humanos de la niñez y la juventud”



El 22% de los encuestados opina que hay mucha más información que se debería colocar en esta presentación.

¿Cree necesaria la reproducción de este CD?

El 100% opinan que es necesaria la reproducción de este CD, ya que, de esta manera, se dan a conocer los derechos de los niños y la juventud.



Derechos de la Niñez y la Juventud

5.2 Conclusiones y recomendaciones

El desarrollo y realización del CD interactivo ofrece una nueva estrategia sobre el sistema tradicional de comunicación para la Red Nacional de Comunicadores Sociales.

El CD interactivo apoya la adquisición de nuevos conocimientos, utilizando tecnología que permite la interacción para lograr un alto nivel de actividad y protagonismo.

Por su versatilidad, este material puede ser reproducido las veces que sea necesario para la difusión de los derechos humanos de la niñez y la juventud.

En la validación del proyecto, se observó el interés por llevar este material a otras comunidades fuera del área de Izabal.

Con el diseño y desarrollo del CD Interactivo “Derechos Humanos de la Niñez y la Juventud”, se abre la brecha para seguir trabajando material multimedia para este tipo de capacitaciones.

La utilización de este CD mejora el aprendizaje ya que el receptor explora libremente, pregunta cuando lo necesita y repite los temas hasta que los haya dominado.

Las aplicaciones en multimedia pueden ser implementadas en diferentes áreas y nos ayudan a brindar una apariencia profesional y dinámica.

Recomendaciones:

Se recomienda que las instituciones y organizaciones que se dedican a la labor de la comunicación creen dentro de ellas mismas la acción de aprender y comunicarse utilizando este tipo de tecnología.

Es importante estar abierto a las innovaciones tecnológicas y a las nuevas formas de expresión y comunicación que van surgiendo en la sociedad.

Se motiva a la elaboración de material multimedia para la creación de otros temas que la Red Nacional de Comunicadores Sociales trabaja, así como la creación de un servicio permanente de apoyo que instruya y asesore a los capacitadores y líderes comunitarios en la utilización y aprovechamiento de herramientas multimedia.

Se recomienda la reproducción de este material para que líderes de todas las comunidades de Izabal cuenten con este material.

Para la utilización del CD interactivo, únicamente, se debe contar con una Computadora PC, Pentium II 450 Mhz. Espacio libre de 200 Megas, 128 memoria Ram, unidad de CD ROM, Windows XP.

Se recomienda capacitar a los líderes y capacitadores sobre el uso de este CD para su máximo aprovechamiento.

Derechos de la Niñez y la Juventud

5.3 Costos del proyecto:

Diseño y desarrollo del CD interactivo

US\$ 900.00

Incluye:

Toma de fotografía, digitalización de la información, diseño y desarrollo del CD y

2 CDs masters para su futura reproducción.

Derechos de la Niñez y la Juventud

5.4 Bibliografías y fuentes consultadas

Bartolomé, A. R. Nuevas tecnologías en el aula. Guía de supervivencia. (2000) Barcelona: Editorial Graó.

Barbadilla, Antonio. La Comunicación Social de la Ciencia e Internet (2002) España: Editorial Bellaterra

COOPEDEGUA, R.L. Cooperativa de Periodistas Departamentales de Guatemala. Convención sobre los derechos del niño.

Escudero, J. M. La integración escolar de las nuevas tecnologías de la información. (1992) Barcelona: Infodidac, número 21

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente. AC
Proceso de Diseño de un CD Interactivo México 2005 (www.iteso.mx)

Procuraduría para la Defensa de los Derechos Humanos. Derechos Humanos de la Niñez y la Juventud El Salvador (2004) (www.pddh.gob.sv)

Ríos Ariza, J. M. y Cebrián de la Serna, M. Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la Educación. (1999) Málaga: Ediciones Aljibe

Vides, Gustavo Adolfo. Derechos Humanos. Procuraduría de los Derechos Humanos Guatemala, Centroamérica

Derechos Humanos en Guatemala. Libro de Texto de Estudios Sociales, 6º. Grado de Primaria. Guatemala: Editorial Santillana

Constitución de la UNESCO, 1945

Entrevistas:
Profesor Luis Rivera
D.G. Bryanda Tielemans

Proyectos de Graduación:
Samayoa Borrayo, Jorge Daniel Samayoa Borrayo (DG), Diseño y Desarrollo de un CD-ROM didáctico e interactivo, en el Tema "Principios básicos de la aerografía".

Tielemans López, Bryanda Erica (DG), Manual didáctico para desarrollar animaciones en una pagina Web con el software.

Páginas Web:

www.deguate.com/cgi-bin/infocentros/geografia
www.htmlweb.net/disenio/graficos_digitales
www.itlp.edu.mx/publica/tutoriales
www.monografias.com

Derechos de la Niñez y la Juventud

5.5 Glosario

Alinear: acción de disponer ordenadamente, en línea recta, vertical u horizontalmente, los distintos componentes de una página: letras y palabras, líneas, ilustraciones, columnas, etc.

Archivo: unidad de información almacenada en el disco con un nombre específico. También se le llama fichero. Puede contener datos en código máquina, necesarios para la ejecución de un programa, o información común y corriente procesada por el usuario. Los nombres de los archivos no pasan de ocho caracteres. Tienen una extensión consistente en tres caracteres que lo identifican en su tipo o lo relación con un programa determinado.

Bitmap: (diseño gráfico) mapa de bits, la presentación en pantalla del ordenador por medio de "píxeles", "puntos de color" tanto gráficos como textos.

Cámara digital: (fotografía digital) cámara que guarda las imágenes como archivos digitales en algún tipo de disco de memoria en lugar de capturarlas en una película.

CD Rom: (Compact Disc- Read Only Memory / Memoria de lectura en disco compacto). Es un disco de almacenamiento que guarda la información mediante diminutas cavidades sobre la superficie

posterior del disco, de manera que la luz del láser del aparato reproductor se refleja con mayor o menor intensidad según haya perforación o no, leyendo así la información que contiene.

Clic: pulsar el botón del ratón con el cursor colocado sobre algún elemento de la pantalla

Color RGB: (fotografía digital) rojo, verde, azul. modelo de colores aditivos que se utiliza en las imágenes digitales y aparece en los monitores.

Cursor: pequeña flecha u otro tipo de indicador que se desplaza sobre la pantalla del ordenador, manejado por el ratón

Diseño: (diseño gráfico) técnica que sirve para modificar los elementos de una página o de un proyecto gráfico y que ayuda al lector a comprender los contenidos informativos con una presentación cómoda, eficaz y hermosa, mediante materiales, forma, color, volumen y espacio.

Escáner: dispositivo periférico que copia información impresa mediante un sistema óptico de lectura. Permite convertir imágenes, por ejemplo de fotografías, en imágenes tratables y almacenables por el ordenador. El proceso de conversión se denomina digitalización. El término inglés scanner significa explorar o rastrear.

Derechos de la Niñez y la Juventud

Fuente: (diseño gráfico) tipografía utilizada para un texto

GIF: (fotografía digital) formato de intercambio de gráficos, un formato de imagen comprimida. GIF fue el primer formato que se utilizó de forma extendida en la Web, pero ahora es más habitual el formato JPEG.

Gigabyte (GB): (informática) unidad de datos equivalente a 1.024 megabytes.

Hipertexto: conjunto de texto y contenidos multimedia que no está creado para ser leído linealmente (es decir, empezando por el principio y acabando por el final), sino que utiliza enlaces para hacer remisiones, poner en contacto distintas partes, o para conectarse con otros textos.

Icono: dibujo, por lo general pequeño y de imagen fácilmente reconocible y que, normalmente, sirve para activar un enlace.

Interactivo: es aquel elemento (de una página Web o de un programa) que responde a las acciones del usuario.

Internet: conjunto de ordenadores, o servidores, conectados en una red de redes mundial, que comparten un mismo protocolo de comunicación, y que prestan servicio a los ordenadores que se conectan a esa red; debe decirse siempre "la Internet"

JPEG (Joint Photographic Experts Group o Grupo de expertos de ensamble fotográfico): Tipo de formato de imagen o compresión de imagen. Está pensado especialmente para imágenes fotográficas por la calidad que da al comprimir éstas.

Link: palabra inglesa para enlace; hay quien usa incluso linkar, porque no se ha enterado de que existe "enlazar"

Mapa conceptual: recurso gráfico que permite visualizar las relaciones entre conceptos y explicaciones (proposiciones) sobre una temática o campo de conocimiento declarativo particular.

Mapa de bits: formato de imagen no comprimido que se utiliza en el sistema operativo Windows®. los mapas de bits ofrecen una estupenda calidad de imagen pero suelen ocupar mucho espacio de disco.

Multimedia: se llama así a los equipos informáticos y los programas que pueden gestionar todo tipo de información audiovisual: textos, voz, dibujos, fotografías, vídeos, animaciones, música.

Navegación: la exploración de una obra en hipertexto, como una página Web, saltando de un punto a otro de la página, o de una página a otra según los deseos del usuario

Derechos de la Niñez y la Juventud

Píxel: 1. (fotografía digital) cada punto de una fotografía digital. Una fotografía normal consta de miles de píxeles. (en fotografía análoga se asemeja al grano de la película).

2. (diseño gráfico) la unidad de superficie de imagen sobre la cual se pueden definir atributos, tales como color e intensidad de luz.

RAM: *Random Access Memory*. Memoria de acceso aleatorio, es decir, sólo se mantiene activa mientras el ordenador esté encendido. Se utiliza como almacenamiento temporal de ficheros e instrucciones.

Resolución: en el campo de las cámaras digitales, la resolución suele definirse como las dimensiones de una imagen medidas en píxeles. La cifra se expresa como número de píxeles medidos por filas (de izquierda a derecha) y columnas (de arriba hacia abajo).

Derechos de la Niñez y la Juventud

7. ¿Cree que la presentación de este CD interactivo ayudará en la presentación del tema “Los derechos humanos de la niñez y la juventud”?

MUCHO

POCO

NADA

8. ¿Considera que el contenido de la presentación cumple con la información necesaria a cerca de “Los derechos humanos de la niñez y la juventud”?

MUCHO

POCO

NADA

9. ¿Cree necesaria la reproducción de este CD?

MUCHO

POCO

NADA