



Desarrollo
del sitio de
Internet
www.
deportesacatepequez.
org.gt

DEDICATORIA

Muchas personas han estado a mi lado durante el desarrollo de este proyecto, y necesito darles gracias por su amor, paciencia, apoyo, alegría y entusiasmo.

Mis hijas María José y Daiana María y mi esposa Daiana, son la luz de mis ojos, la alegría de mi corazón, la vida en mis manos y pies, son la energía que me impulsa a vivir cada momento de mi vida como si fuera el último.

La paciencia y la perseverancia, el amor a la vida y al trabajo, la fe en Dios, no se pueden aprender en un salón de clase, yo los he visto cada día de mi vida en las personas que sentaron las bases de mi forma de ser y vivir, Don Moisés y Doña Irma, mi papá y mi mamá, que al día de hoy me siguen teniendo y demostrando el mismo amor de cuando nací.

No me cabe la menor duda que los ángeles existen, yo estoy rodeado de ellos y puedo decir sus nombres, Jorge Moisés y Carmen, María Alicia y Luis, Jorge, Pablo, Paola y Sofía; son mis hermanos y sobrinos, que en los momentos más difíciles de mi vida, han estado junto a mi, han hecho tuyas mis alegrías y también mis penas.

La solidaridad y la virtud de aceptar como parte de su familia a alguien extraño, lo he aprendido de la otra familia, con la que Dios me ha bendecido, Amparito, que más que una suegra, es otra madre y Don Julio, mis cuñados Víctor y Scarlet, mis sobrinos Julito y Memo y mis tías Lolita y Stellita, de quienes he aprendido que no existe edad para tener sueños e ilusiones y que los años no son una limitante para el trabajo.

Dicen que los amigos se cuentan con los dedos de una mano, yo tengo dos Juan Bautista y Mónica, quienes sin tener obligación soportan mi difícil forma de ser.

En este mundo no cae una hoja de un árbol, sin que sea por la voluntad de Dios, yo estoy seguro que El, La Santísima Virgen María Auxiliadora y San Juan Bosco, me ha rodeado de todas estas personas que están junto a mi, cada momento de mi vida, por eso quiero dedicarles este acto, así como agradecerles infinitamente su amor, cariño, comprensión y amistad.

Agradecimientos.

El Programa de Diseño Gráfico de La Universidad de San Carlos de Guatemala, nació en 1,987 y pasaron muchos años, para que los que éramos técnicos en diseño gráfico, tuviéramos la oportunidad de aspirar al grado de licenciados en nuestra alma mater. Por lo tanto quiero agradecer al arquitecto Carlos Valladares, decano de la facultad de arquitectura y a la arquitecta Elda Velásquez, que propiciaron la creación de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos y nos proporcionaron la oportunidad de alcanzar este grado académico.

Hay personas que hacen tuyas grandes responsabilidades responsabilidades, invierten mucho tiempo y esfuerzo en cumplir compromisos que adquieren por buena voluntad. Arquitecta Brenda Penados y Licenciada Marcia de Rendón, mil gracias por su tiempo.

NOMINA DE AUTORIDADES FACULTAD DE ARQUITECTURA

Arq.	<i>Carlos Enrique Valladares Cerezo</i>	DECANO
Arq.	<i>Jorge Arturo González Peñáte</i>	VOCAL I
Arq.	<i>Raúl Estuardo Monterroso Juárez</i>	VOCAL II
Arq.	<i>Jorge Escobar Ortiz</i>	VOCAL III
Br.	<i>Pooll Enrique Polanco Betancourt</i>	VOCAL IV
Br.	<i>Eddy Alberto Popa Ixcot</i>	VOCAL V
Arq.	<i>Alejandro Muñoz Calderón</i>	Secretario



ÍNDICE

CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN.....	2
1.1 ANTECEDENTES	2
1.2 PROBLEMA	2
1.3 JUSTIFICACIÓN	3
1.4 OBJETIVOS DE DISEÑO.....	3

CAPÍTULO 2: PERFIL DEL CLIENTE Y GRUPO OBJETIVO

2.1 PERFIL DE LA DELEGACIÓN DEPORTIVA DEPARTAMENTAL DE SACATEPÉ QUEZ	
2.1.1 Perfil	5
2.1.2 Objetivos.....	5
2.1.3 Misión	5
2.1.4 Visión.....	5
2.1.5 Fortalezas de la Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez.....	6
2.1.6 Debilidades de la Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez.....	7
2.1.7 Actividades de la dirección administrativa de la Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez.....	7
2.1.8 Actividades a desarrollar con las delegaciones deportivas departamentales y nacionales.....	7
2.1.9 Actividades a desarrollar para el mercadeo y la gestión económica	8
2.1.10 Actividades a desarrollar para la superación y capacitación	8
2.1.11 Necesidades de comunicación visual.....	8
2.2 GRUPO OBJETIVO	
2.2.1 Perfil geográfico.....	9
2.2.1 Perfil demográfico.....	9
2.2.2 Perfil psicográfico	9

CAPÍTULO 3: CONCEPTOS FUNDAMENTALES

3.1 Conceptos relacionados con el tema	
3.1.1 Recreación.....	11
3.1.2 Deporte.....	12
3.1.3 Cultura intelectual y cultura física.....	13
3.1.4 Ocio, tiempo libre y deporte.....	14
3.1.5 Deporte antiguo y deporte moderno.....	15
3.1.6 Orígenes y desarrollo del deporte para todos.....	17
3.2 Conceptos técnicos relacionados con el tema	
3.2.1 Internet	20
3.2.2 Objetivos de comunicación.....	22
3.2.3 Estrategia de comunicación	22
3.2.4 Conceptualización	24
3.2.5 Mapa mental.....	25
3.2.6 Guión	26
3.2.7 Focus group.....	26

CAPÍTULO 4: CONCEPTO CREATIVO

4.1 Estrategia de comunicación	28
4.2 Proceso creativo.....	28
4.2.1 Análisis de la información.....	28
4.2.2 Desarrollo del concepto creativo	29
4.2.3 Códigos lingüísticos.....	30
4.2.4 Signos icónicos.....	30
4.2.5 Signos cromáticos	30
4.2.6 Formato	31
4.2.7 Proceso de bocetaje.....	31
4.3 Elaboración de guión.....	32
4.5 Construcción del sitio	32

CAPÍTULO 5: PROPUESTA FINAL - FUNDAMENTACIÓN

5.1 PROPUESTA FINAL	36
5.2 FUNDAMENTACIÓN.....	39
5.2.1 Estrategia para la validación	39
5.2.2 Focus group.....	39
5.2.3 Resultados de la validación.....	40
5.2.4 Análisis de resultados.....	42

CONCLUSIONES.....	43
LINEAMIENTOS.....	44
ANEXOS	45
BIBLIOGRAFÍA	48



PRESENTACIÓN

La disciplina del diseño gráfico en Guatemala, ha evolucionado al ritmo de la globalización y la tecnología de vanguardia, ya que, cada día más, los diseñadores nos apropiamos de los avances de diversas disciplinas como el mercadeo, la publicidad y la informática.

La mayor parte de los diseñadores guatemaltecos, hemos sido hasta hoy proveedores de material de comunicación de alta calidad técnica y un enorme aporte creativo.

Se han aportado infinidad de recursos a la evolución de la comunicación en Guatemala y aún así únicamente se considera a los diseñadores como profesionales operativos.

Hoy se está rompiendo el paradigma del diseñador como simple proveedor de imágenes y se está demostrando, a través del desarrollo de proyectos integrales, que los diseñadores gráficos son profesionales en el campo de la comunicación visual, capacitados para aportar soluciones completas a problemas específicos.

Ejemplo de esto es el presente proyecto, el cual consiste en el desarrollo de un “web site”, para la Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez.

Las necesidades que esta institución presenta, son amplias y la implementación del “web site”, vendrá a satisfacer una de ellas. Al dirigir los esfuerzos a un grupo objetivo bien definido, empleando un medio de comunicación actual, con un alto nivel de audiencia y una inversión mínima, se podrán alcanzar los objetivos planteados.

INTRODUCCIÓN

La práctica del deporte es parte de la formación integral de las personas, contribuye a un mejor estado físico, mental y emocional. Por tales razones, la promoción de la práctica del deporte, es una actividad de gran importancia para las organizaciones dedicadas a tal fin.

Conseguir que cada día más personas practiquen en forma continuada y responsable una disciplina deportiva, es tarea de las Delegaciones Deportivas Departamentales de CONFEDÉ.

Masificar el deporte a nivel recreativo, es la base de los semilleros del deporte de alto rendimiento, ya que mientras más personas estén practicando alguna disciplina deportiva, se tendrá mayor cantidad de prospectos para elevar el nivel de rendimiento de los atletas de competencia.

Por tales razones, se hace necesario para una institución de la naturaleza de la Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez, contar con un sistema de comunicación que tenga como finalidad hacer accesible la información acerca de sus actividades para todas las personas del departamento.

El “web site” es, hoy en día en una de las herramientas indispensables en las estrategias de comunicación de infinidad de organizaciones a nivel mundial, ya que el uso del Internet, se ha convertido en una actividad cotidiana que con una gran cantidad de recursos tecnológicos, permite el manejo de información en una forma sumamente accesible y dinámica, a un costo sumamente bajo.

Es esta la razón por la cual se ha elegido el Internet como el principal vehículo de comunicación y promoción de las actividades de la Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez.

Capítulo I

introducción

INTRODUCCIÓN

La Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez presenta hoy día una serie de necesidades a nivel institucional. Una de ellas, es la carencia de sistemas de comunicación eficientes que le permitan divulgar y promover sus actividades. La más importante de ellas, la práctica del deporte a nivel recreativo y de alto rendimiento.

Se han establecido las necesidades y se plantean soluciones específicas para las mismas, a través de la puesta en marcha de herramientas de comunicación eficientes que contribuyan a que la organización alcance sus objetivos.

La implementación de actividades y sistemas de comunicación requiere organización y planificación en función de los resultados esperados, los cuales se deberán observar tanto a corto como mediano y largo plazo, según se establezca.

A través del desarrollo del presente proyecto, se creará una herramienta de comunicación que le permita a la Delegación Deportiva de Sacatepéquez, implementar un sistema de comunicación, a través del cual podrá divulgar sus actividades, promover la práctica del deporte y mantener informado a su grupo objetivo de la forma en que se desempeña la institución en relación a las otras delegaciones deportivas a nivel nacional.

Al hacer uso de la tecnología actual, la Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez, podrá acceder a un gran número de personas con quienes tendrá una comunicación constante y fluida, a través de la cual estará en capacidad de conocer sus preferencias y necesidades y de esta forma tomará las acciones necesarias para satisfacer las mismas.

1.1 ANTECEDENTES

La Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez es la entidad que se encarga de promover la práctica del deporte a nivel, tanto recreativo como competitivo.

Actualmente no cuenta con un vehículo de comunicación eficaz, que le permita dar a conocer sus actividades a su grupo objetivo.

La masificación del deporte, que es la base de un semillero para el deporte de alto rendimiento, requiere que un gran número de personas se acerque a la institución, para poder iniciarse en la práctica de alguna disciplina deportiva.

Se ha observado que las actividades de la Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez, no logran reunir la cantidad de personas necesarias, para cumplir con sus objetivos. Por tal razón, se ha contactado a la dirección técnico metodológica y se han puesto a la disposición de la institución los servicios de la escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

1.2 PROBLEMA

Uno de los objetivos más importantes de las Delegaciones Deportivas Departamentales de CONFED, es la masificación en la práctica del deporte. Tal es el caso de la Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez, la cual reúne veinte Asociaciones Deportivas Departamentales, cada una para una disciplina deportiva específica.

La carencia de sistemas de comunicación adecuados para dar a conocer a la población los beneficios que representa la práctica del deporte, es el resultado de que las asociaciones deportivas departamentales de Sacatepéquez, no tengan la capacidad de atraer constantemente nuevos atletas a sus actividades.

Por tal razón, se llevará a cabo el proyecto "Desarrollo del sitio de internet DEPORTESACATEPEQUEZ.ORG.GT", en la ciudad de la Antigua Guatemala, Sacatepéquez, en el período comprendido entre julio y noviembre de 2,005. El proyecto pretende contribuir con la institución para solventar sus necesidades en el campo de la comunicación.

1.3 JUSTIFICACIÓN

La mala comunicación entre las Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez y la población del departamento, incide en el bajo número de personas que practican algún deporte.

La población actual de Sacatepéquez es de 170,080 habitantes y se encuentran registrados como atletas a nivel recreativo y competitivo únicamente 785 personas distribuidas en las 20 asociaciones que conforman la Delegación Deportiva Departamental.

El presente proyecto pretende crear un vehículo de comunicación eficiente que transmita la información en forma adecuada y que motive al grupo objetivo a acercarse a la asociación del deporte que más le llame la atención. De esta forma se elevará el número de personas que practican deporte en Sacatepéquez.

Se ha concebido la idea de desarrollar un sitio de Internet, ya que es un medio al alcance del grupo objetivo, con la facilidad de manejar gran cantidad de información en forma estética, además de amplios recursos en el uso de imágenes y sonidos. Estas características y una inversión sumamente accesible para su puesta en marcha, hacen de éste el canal adecuado para alcanzar el objetivo.

Este es un proyecto que requiere de atención constante, ya que la evolución de la tecnología y la información, nos obligan a monitorear y actualizar el sitio para mantenerlo siempre al día.

1.4 OBJETIVOS DE DISEÑO

1.4.1 Objetivo general

Desarrollar un sitio de Internet eficiente que transmita la información de las actividades y servicios que la Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez tiene para la población.

1.4.2 Objetivos específicos

1. Colaborar con la Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez, a través del desarrollo de un sitio de internet, el cual servirá como vehículo de comunicación con la población del departamento de Sacatepéquez.
2. Diseñar los elementos visuales necesarios para despertar el interés de la población en la práctica de alguna disciplina deportiva.

Capítulo II

perfil del cliente y grupo objetivo



2.1 PERFIL DE LA DELEGACIÓN DEPORTIVA DEPARTAMENTAL DE SACATEPÉQUEZ

2.1.1 Perfil

La Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez tiene su sede en "La Casa del Deportista de Sacatepéquez", la cual está ubicada en la carretera a San Felipe de Jesús, colonia El Manchén, La Antigua Guatemala.

La Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez fue establecida en enero de 1,993. Al día de hoy, cuenta con veinte asociaciones departamentales de las siguientes disciplinas deportivas:

Ajedrez	Andinismo	Badminton
Béisbol	Boliche	Boxeo
Ciclismo	Esgrima	Futbol
Fisicoculturismo	Gimnasia artística	Judo
Gimnasia rítmica	Karate do	Luchas
Natación	Tenis de campo	Voleibol
Voleibol de playa	Levantamiento de pesas	

Éstas tuvieron una participación en los juegos deportivos nacionales de Huehuetenango 2,004 con una delegación de 144 atletas. Se colocaron en el quinto lugar del medallero final, con un total de 405 puntos y una cosecha de:

Medallas de oro	27
Medallas de plata	19
Medallas de bronce	22
4° lugar	27
5° lugar	26
6° lugar	16
7° lugar	22
8° lugar	9

2.1.2 Objetivos de la Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez

Alcanzar, a través del trabajo sistemático de masificación y desarrollo del deporte competitivo, la obtención de resultados en la formación y desarrollo de posibles talentos deportivos a Corto, Mediano y Largo Plazo. Representar al departamento y al país en los diferentes eventos Nacionales e Internacionales, resaltando los valores ciudadanos, éticos y morales de nuestra sociedad, en un atleta con un alto sentido de identidad y pertenencia.

2.1.3 Misión de la Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez

Desarrollar el deporte masivo y competitivo en el Departamento para lograr un aporte importante de talentos deportivos con una correcta formación de valores.

2.1.4 Visión de la Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez

Lograr un desarrollo deportivo Integral en la población del Departamento de Sacatepéquez.



2.1.5 Fortalezas de la Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez

La delegación deportiva departamental se manifiesta anuente a todas las necesidades del desarrollo deportivo y sus proyecciones de trabajo.

Se logra una mejor integración de las 18 asociaciones deportivas departamentales constituidas legalmente.

Cuenta con el 55% de los entrenadores asalariados incorporados al segundo año del curso de técnicos en deportes.

Se realiza el curso del módulo 1 con la participación de atletas y presidentes de las juntas directivas municipales.

Se efectúa un seminario de dirección en el deporte con la delegación deportiva departamental y con los presidentes de las asociaciones deportivas departamentales.

Se ha hecho labor interinstitucional para la conformación del CODEDER.

Se encuentra estable la dirección técnica metodológica, departamental, lo que impulsa el trabajo en esta estructura.

Se realiza capacitaciones e integración de maestros de aula, de educación física, de atletas y de dirigentes deportivos.

Se incorpora a los padres de familia al sistema deportivo como medio de motivación para los atletas.

Se mantienen los resultados deportivos del departamento dentro del rango potencial se destaca el incremento de medallas de oro y de talentos deportivos con relación a años anteriores.

La matrícula de las instalaciones deportivas se incrementa con relación a años anteriores.

Se alcanzan resultados positivos en la planificación del entrenamiento deportivo por parte de los entrenadores.

El trabajo científico muestra un avance con la realización de la segunda jornada científica del deporte en el Departamento.

A partir el segundo chequeo de la preparación, se aseguraron los recursos indispensables para los deportes clasificados durante su preparación por parte de la Delegación Deportiva Departamental y la Dirección Técnica Metodológica.

Se realiza la primera reunión con los alcaldes municipales para dar a conocer la proyección de trabajo de la Delegación Deportiva Departamental con los municipios.

Los juegos deportivos intermunicipales manifiestan un mejoramiento tanto cualitativos como cuantitativo.



2.1.6 Debilidades de la Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez

No se cuenta con una infraestructura adecuada para la masificación y el deporte competitivo en el departamento, lo que no permite cumplir con el principio de la sistematicidad en el entrenamiento deportivo.

No se cuenta con entrenadores en deportes priorizados y estratégicos como el fútbol y balonmano.

Los deportes colectivos como el fútbol y baloncesto no clasifican para los juegos Deportivos Nacionales lo que afecta la cifra de participación del Departamento y de la puntuación general.

No todas las asociaciones deportivas presentaron sus planes de trabajo.

No se han creado las delegaciones deportivas municipales.

No están conformadas las asociaciones deportivas departamentales de voleibol, tenis de mesa, ciclismo y beisbol.

No se cuenta con entrenadores asalariados que respondan a la delegación deportiva departamental.

En deportes como la gimnasia y el voleibol de tradición en resultados en el departamento, se cuenta con una fuerza técnica que recién comienza y no está capacitada.

Es poca la participación de algunos directivos y entrenadores a reuniones programadas por la Delegación Deportiva y Dirección Técnica Departamental y la Dirección Técnico Metodológica

2.1.7 Actividades de la Dirección Administrativa de la Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez

Chequear y aprobar las proyecciones estratégicas de la Dirección Técnica Metodológica.

Brindar el soporte logístico para el desarrollo de las actividades programadas por parte de la Dirección Técnica Metodológica.

Efectuar el Plan de Reuniones establecidas en el Sistema de Trabajo Técnico Metodológico.

Dar seguimiento a los chequeos de la preparación para los atletas que participaran en los Juegos Nacionales.

Mantener una estrecha relación con el control de los posibles Talentos deportivos en el Departamento.

Exigir un avance en el trabajo científico a partir del Desarrollo de la Tercera Jornada Científica del Deporte en el Departamento, así como los programas de superación.

Brindar una mayor propaganda a los diferentes horarios de las instalaciones deportivas y los servicios que ofrece la institución para el desarrollo deportivo en las diferentes edades. Actividades a Desarrollar actividades con las asociaciones deportivas departamentales y nacionales

2.1.8 Actividades a desarrollar con las asociaciones deportivas municipales

Efectuar reuniones mensuales para la aplicación de las estrategias de trabajo municipales.

Realizar cursos básicos de capacitación para promotores y profesores deportivos en los municipios sobre el entrenamiento deportivo.

Realizar recorridos por los municipios para promover la práctica deportiva.

Apoyar a las delegaciones deportivas municipales con recursos mínimos para la práctica deportiva.



Estimular la realización de eventos para la captación de talentos deportivos en los municipios.

Brindar el aporte de exhibiciones deportivas en los diferentes municipios.

Expandir la realización de los Juegos Deportivos Intermunicipales a diferentes territorios con un calendario más amplio en los deportes colectivos. Desarrollar actividades para la superación y capacitación

2.1.9 Actividades por desarrollar para el mercadeo y la gestión económica

Profundizar en la planificación del presupuesto de la Delegación Deportiva Departamental.

Efectuar negociaciones con diferentes empresas en aras de lograr un patrocinio para el desarrollo de infraestructura en el Departamento.

Buscar patrocinio para brindar una atención diferenciada a los diferentes talentos y deportes priorizados.

Mantener el nivel de aseguramiento de logística para el desarrollo de las actividades de la Delegación Deportiva Departamental y la Dirección Técnica Metodológica.

Lograr la compra de una computadora que asegure el trabajo de la Dirección Técnica Metodológica.

2.1.10 Actividades por desarrollar para la superación y capacitación

Realizar cursos de capacitación por parte de la Dirección Técnica Metodológica a los Directivos de Asociaciones Deportivas Departamentales y Delegaciones Deportivas Municipales.

Efectuar el curso del Módulo I y II para atletas y todo el personal que lo necesite.

Realización capacitaciones en los diferentes municipios.

Lograr una estrecha vinculación con la Escuela de Profesores de Educación Física.

En el ámbito investigativo, efectuar la III Jornada Científica del Deporte con un alto nivel de logística y calidad investigativa.

Brindar un apoyo a los trabajos seleccionados para participar en el Evento Científico Regional por efectuarse en Chimaltenango, y a los trabajos seleccionados para el Evento Nacional por realizarse en Retalhuleu.

Impartir las preparaciones metodológicas a partir del banco de problemas del Departamento, según las visitas realizadas a los entrenamientos deportivos y competencias.

Solicitar apoyo de la Academia Deportiva Nacional en cursos de superación según las deficiencias detectadas en el departamento y el Plan de Preparación Metodológica Trimestral.

2.1.11 Necesidades de comunicación visual.

La Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez tiene, hoy día, gran número de necesidades en diferentes áreas de trabajo. Una de ellas es la comunicación. A través del proceso de investigación se han identificado las siguientes:

1. Creación de una imagen institucional propia.
2. Creación de materiales informativos impresos específicos para cada una de las asociaciones.
3. Creación de un sitio de internet, que facilite el acceso a la información.
4. Creación de una campaña publicitaria general para la delegación y campañas específicas para las asociaciones departamentales.
5. Capacitación a las asociaciones departamentales, para que se encuentren en capacidad de identificar sus necesidades de comunicación y de desarrollar planes de mercadeo y comunicación.



2.2 GRUPO OBJETIVO

Con la finalidad de desarrollar un proyecto de comunicación eficiente, se ha establecido el grupo objetivo al cual se dirigirán los mensajes.

Es importante hacer notar que la Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez, tiene un grupo objetivo definido, mismo a quien se dirigirá el proyecto.

2.2.1 Perfil geográfico

El departamento de Sacatepéquez se encuentra ubicado en la zona central de la República de Guatemala, su cabecera es La Antigua Guatemala. Limita al norte y al este con Guatemala, al sur con Escuintla, y al oeste con Chimaltenango.

Su altura promedio sobre el nivel del mar es de 1,530.17 metros.

Tiene dieciseis municipios: La Antigua Guatemala, Jocotenango, Pastores, Santo Domingo Xenacoj, Sumpango, San Bartolomé Milpas Altas, Santiago Sacatepéquez, San Lucas Sacatepéquez, Santa Lucía Milpas Altas, Magdalena Milpas Altas, Santa María de Jesús, Ciudad Vieja, San Antonio Aguas Calientes, Santa Catarina Barahona, San Miguel Dueñas, Aotenango.

2.2.2 Perfil demográfico

La población del departamento de Sacatepéquez está constituida por 170,080 habitantes los cuales pertenecen a las etnias: kakchikel y ladina.

La mayor concentración de personas que practican alguna actividad deportiva, se encuentra en La Antigua Guatemala, que es la cabecera departamental.

Dentro de este universo, podemos establecer un grupo objetivo específico con las siguientes características:

Edad: de 11 a 18 años
Sexo: ambos
N.S.E.: b y c+

2.2.3 Perfil psicográfico

Las características psicosociales de nuestro grupo objetivo, están determinadas por lo siguiente:

Son personas sumamente influenciadas por la moda.

Los medios de comunicación ejercen gran influencia sobre sus gustos y preferencias.

Están acostumbrados a la evolución de la tecnología.

Los medios de comunicación electrónicos son parte de su formación académica y son cotidianos en ellos.

Ver televisión y escuchar música ocupan gran parte de su tiempo libre

Los juegos de video son, en gran medida, su medio de recreación.

No incluyen actividades físicas en sus períodos de ocio y no forman parte de su recreación.

Por las características de la población en tránsito de la cabecera departamental (La Antigua Guatemala), se encuentran influenciados por culturas extranjeras.

Capítulo III

conceptos _____
_____ *fundamentales*



3.1 CONCEPTOS RELACIONADOS CON EL TEMA

A continuación, se desarrollan los temas y conceptos que guardan relación con las actividades de la institución, así como con el proyecto por desarrollar.

Conocer esta información, proporciona las herramientas necesarias para que el diseñador conozca y comprenda y las necesidades de la institución para la cual está trabajando.

3.1.1 Recreación

Antes de hablar de deporte, como tal, se debe interpretar que el deporte forma parte de la disposición de tiempo libre que las personas encuentran fuera de la satisfacción de necesidades materiales, es decir, el ocio y tiempo libre, son parte del tiempo necesario fuera del proceso productivo para la satisfacción de necesidades, entre ellas la recreación. En términos generales, el deporte es precisamente eso, recreación, ya que su objetivo primordial es ofrecer opciones de movimiento lúdico y hedonístico a las personas.

Funciones de la recreación

Actitud positiva: La recreación trae como consecuencia que las personas cambien la actitud negativa en positiva y se tracen metas que con ésta puedan llegar a cumplir, junto con el crecimiento personal del que se está recreando.

Actividades para el tiempo: La recreación permite que el ser humano siempre tenga momentos para todo y que siempre encuentre el momento preciso para recrearse.

El equilibrio biológico y social: La recreación proporciona equilibrio integral al individuo.

Mejor calidad de vida: La práctica recreativa siempre ayuda al mejoramiento de la calidad de vida. Las actividades que dañan la persona no son recreación.

Depurar bienestar.
Dotar de mayor capacidad de expresión.
Desarrollar la creatividad.
Motivar y disponer para el ocio.
Expandir horizontes personales
Responder a necesidades individuales
Facilitar experiencias positiva.

Efectos de la recreación

En el aspecto físico y mental mejoran la preservación y el desarrollo de la originalidad y el ingenio creativo

Aspecto físico: Existe un encuentro en la diversión, contra la severa disciplina del trabajo o del estudio. Posibilita la recreación física, donde el cuerpo recobre un puesto entre los valores culturales, bajo aspectos de la salud, equilibrio físico y mental.

Permite el desarrollo del interés por la belleza, su apreciación, estimación y el poder complementarse entre sus pares.

Gracias a la recreación, se evita el ocio, la vida sedentaria, la falta de creatividad, en especial en los niños

Aspecto psicológico: Permite y favorece el desarrollo social entre personas, como por ejemplo en el trabajo, en el colegio para crecer internamente

Las personas se muestran más relajadas después de haber pasado un momento agradable de recreación humana.

El ser humano se aleja de la vida rutinaria, de esta era de tecnología.

El hombre deja de ser una persona antisocial y aprende a valorar las cosas simples de la vida. Obtiene así un buen desarrollo físico, cuando hoy en día la vida se muestra monótona y alejada de la vida afable junto a la familia.



3.1.2 Deporte

Diversos sociólogos, al encontrar la dificultad de definir el deporte moderno, en contraposición del deporte antiguo, por su propia naturaleza cambiante y evolutiva, han intentado su caracterización. Entre ellos destacan:

El español Manuel García Ferrando, quien dice del deporte:

Es una variante particular del juego, de naturaleza agnóstica que se expresa intelectual y físicamente, respetando normas y reglas institucionalizadas.

Jean Marie Brohm, francés, expresa:

Es una necesidad fundamental del ser humano moderno, como expresión de libertad y forma indispensable para preservar y mejorar la salud, preparando para las responsabilidades sociales como actividad esencial en la formación del hombre y la mujer.

Allan Guttman, norteamericano, lo define de la siguiente forma:

Es una realidad motriz humana de carácter secular, especializada y abierta a todos, racionalizada y cuantificada conforme a unos reglamentos y a una estricta organización burocrática y encaminada a la consecución del record.

El alemán, Gunter Lushen se refiere al deporte de la siguiente forma:

Es una acción social que se desarrolla en forma lúdica como competición entre dos o más partes contrincantes (o con la naturaleza) y cuyo resultado viene determinado por la habilidad, la táctica y la estrategia.

La idea de relacionar ocio y deporte se puede encontrar

prácticamente en todas las principales tradiciones de sociología del deporte y de sociología del ocio. Si se ha de señalar algún rasgo reciente sobre la relación entre ocio y deporte, se puede decir que la tendencia es cada vez más a contemplar el deporte o mejor dicho, la práctica deportiva dentro de los hábitos de la vida cotidiana de la población, como contraposición a los excesos del gran espectáculo deportivo.

La palabra deporte buscada en un diccionario enciclopédico nos es definida, como el ejercicio físico intensivo, sin fin inmediato, practicado con la intención de acrecer o conservar la soltura, la agilidad, la fuerza y la belleza de la forma del cuerpo; de vencer dificultades, de superar a un adversario en competencia o en demostración de aptitudes, etc.

Como vemos se puede apreciar que, aparte de estas funciones que se indican, el deporte tiene muchas otras, así como el hecho de conocer buenas amistades fuera de la competición o como una de las mejores maneras de combatir el estrés. Al mismo tiempo también sirve como vía para inculcar valores muy importantes en la persona como pueden ser el compañerismo, una sana rivalidad, la superación de uno mismo, la deportividad, etc...

Pero aunque en la definición se refiere a “el ejercicio físico”, el deporte contiene un importante factor psicológico, dado que hay que tener una buena mentalidad para poder competir y para poder superar también malos momentos que se pueden tener.

Hay muchas maneras de ver y practicar el deporte: unos lo ven con un buen espíritu deportivo, otros como una competición, aunque la mayoría como la forma de mantener una vida saludable y con buena forma física, de manera que la amistad y la alegría estén tanto dentro del deporte, como en el día a día. (Valls Campos, 2,002:1-2)



3.1.3 Cultura intelectual y cultura física

Según el Licenciado Claudio Solís, en su documento de apoyo a la docencia para el curso de Actividad Física y Deporte, impartido en la Escuela de Ciencia y Tecnología del Deporte ECTAFIDE, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, podemos definir la cultura intelectual y la cultura física de la siguiente manera:

Cultura intelectual

Es la cultura basada en la preparación únicamente intelectual. Algunas características particulares son:

- La sobrevaloración de la técnica
- El aprendizaje basado en resultados
- El éxito práctico
- La acumulación de conocimientos académicos con fines de éxito sin valorar la importancia del cuerpo en la búsqueda de este éxito.

En esta cultura, predomina el intelecto sobre el cuerpo, se da énfasis al saber y al tener, en lugar del ser. Como resultado se enseña que para alcanzar el éxito en la vida debemos adquirir una cantidad de conocimientos, los cuales darán como resultado una mayor adquisición de bienes materiales y una posición en la sociedad. Saber para tener, descuidando la esencia del ser humano que nos ubica como personas que deben ante todo, ser.

Desde esta perspectiva la educación es vista como acumulación de conocimientos e información. Desvaloriza el movimiento humano como medio educativo para la vida.

- Se ocupa del intelecto
- Descuida el cuerpo y el ser
- Se centra en el saber o la adquisición de conocimientos.
- Sobrevalora la técnica
- Se interesa por el éxito y los resultados en función de los bienes materiales.

Cultura física

Para abordar la cultura física vale la pena considerar que nada existe sin que antes no haya estado en contacto con los sentidos, es decir, corporales y físicos. No existe otra forma de percibir la realidad y por ende el conocimiento de la misma que es el fin último de la ciencia. Es a través de nuestro cuerpo

que captamos el entorno. Por lo tanto, un cuerpo debidamente ejercitado tendrá mayores probabilidades de percibir la realidad y aprender de la misma.

Al igual de la importancia que tiene el contacto físico con el aprendizaje de la realidad, hay que tomar en cuenta el enorme e incalculable potencial del deporte para la creación de hábitos y valores individuales y sociales con fines de la superación y la autoperfección.

La sociedad actual ha descuidado y hecho por un lado la parte humanista de la formación y educación de las personas, fortaleciendo el conocimiento intelectual, descuidando y hasta subestimando la formación de valores los cuales pueden generarse, aprenderse, aplicarse y generalizarse en la práctica de la cultura física, por medio del deporte.

Valores tales como solidaridad, coraje, constancia, disciplina, tolerancia, etc, se generan a partir de la práctica constante, sistemática y pedagógicamente orientada en el deporte.

El éxito no necesariamente es de las personas más inteligentes, sino de las personas más perseverantes y éste es un valor que aprendemos en el deporte.

Entonces la relación básica entre la cultura y el deporte es precisamente ésta, el deporte es reproductor de la cultura, en cuanto reproduce valores culturales para perpetuar la cultura, pero también para cambiarla y en cuanto da acceso al conocimiento de la realidad por medio del contacto con la misma, por medio de los sentidos corporales y físicos. Por ello, el deporte es producto de la cultura, porque a la vez que permite acceso a la misma, es resultado del contacto con esta.

Es oportuno establecer una diferenciación clara entre la cultura intelectual y la cultura física para entender las tendencias culturales del deporte.

Se centra en el cuerpo y en los sentidos como medios del conocimiento de la realidad Busca el equilibrio entre el desarrollo del intelecto, el cuerpo y el ser.
Desarrolla valores individuales y sociales.
Cree en la autosuperación y autoperfección a partir del ser.

(Hernández, 2,002: 1-4)



3.1.4 Ocio tiempo libre y deporte

Según el Licenciado Claudio Solís, (2,005 documento de apoyo a la docencia para el curso de Actividad Física y Deporte, impartido en la Escuela de Ciencia y Tecnología del Deporte ECTAFIDE, de la Universidad de San Carlos de Guatemala), podemos hablar de ocio, tiempo libre y deporte, de la siguiente manera.

El tiempo libre, como nos recuerda Dumazedier, es una institución tan venerable como el trabajo, pero el tiempo libre y el ocio presentan ciertos rasgos en nuestras sociedades que son característicos tan sólo de pautas sociales que surgen de la civilización industrial (Dumazedier 1,968). Aún reconociendo la ambigüedad de los términos ocio y tiempo libre, ambigüedad que continuó enfrentando a los tratadistas interesados en estos temas, lo cierto es que existe una serie de rasgos recurrentes en el ocio de las sociedades avanzadas en las que es posible encontrar un elevado grado de acuerdo.

De ser privilegio de minorías, las actividades de ocio y tiempo libre han pasado a ser un logro y una necesidad, de toda la población. De aquí la multiplicación de la oferta pública de actividades de recreo, distracción y entretenimiento de variada índole.

Se han propuesto diversas clasificaciones de las actividades de ocio, siendo la que desarrolló Ángel Zaragoza (1988), siguiendo a Roger Sue (1982), en la más inclusiva, ya que distingue entre actividades físicas, culturales, sociales y prácticas. Ahora bien, tanto en esta clasificación como en otras, el deporte aparece siempre como una actividad física de ocio que ocupa un lugar central en nuestra civilización industrial. Por eso en la actualidad nada niega la evidente relación entre ocio y deporte. Las actividades deportivas, tanto para espectadores como para participantes y salvo en el caso de los participantes profesionales y de alta competición, se realizan en el tiempo libre, como actividades de ocio. Se puede decir, junto con Kelly (1982), que el deporte es un tipo especial de ocio, con sus propias formas y funciones, al igual que con su propio contexto y orientaciones.

La idea de relacionar ocio y deporte se puede encontrar prácticamente en todas las principales tradiciones de sociología del deporte y de sociología del ocio. Si se ha de señalar algún rasgo reciente sobre la relación entre ocio y deporte, se puede decir que la tendencia es cada vez más a contemplar el deporte, o mejor dicho la práctica deportiva, dentro de los hábitos de la vida cotidiana de la población, como contraposición a los excesos del gran espectáculo deportivo.

No podemos olvidar el importante papel que juegan en este sentido el deporte profesional y de alta competición, al suministrar actividades de ocio y de recreación a una parte de la población. El espectador de un espectáculo deportivo no hace, obviamente, deporte, pero si forma parte del sistema organizativo del deporte patrocinado y da significado a la competencia deportiva. Y ello, en su tiempo libre, como actividad de recreación y ocio.

La familia es donde una mayor parte de la población prefiere pasar su tiempo de ocio y es que, en la familia, los individuos suelen sentirse sosegados y con seguridad, lo que convierte a la familia en un refugio, en el valor supremo.

La cultura de masas que caracteriza el estadio actual de la civilización humana viene definida, entre otras cosas, porque el acceso a los bienes básicos de la vida social y de la vida cultural es masivo. Esto es, propio de muchos millones de ciudadanos y que duda cabe de que la vida familiar, las relaciones con los amigos, el ver televisión, el escuchar la radio e ir al cine, son referencias obligadas y centrales en las vidas cotidianas de la práctica de la población.

Las personas no viven en una cultura abstracta y universal, sino en diversas culturas reales y realizadoras, que determinan el estilo y el significado de la vida de cada individuo. Es ahí donde se encuentra la esencia de la desigualdad social, en la especificidad existencial y vital que envuelve a las personas y a los grupos sociales.



3.1.5 Deporte antiguo y deporte moderno

Según el Licenciado Claudio Solís (2,005, en su documento de apoyo a la docencia para el curso de Actividad Física y Deporte, impartido en la Escuela de Ciencia y Tecnología del Deporte ECTAFIDE, de la Universidad de San Carlos de Guatemala), podemos establecer los siguientes criterios en torno al deporte antiguo y el deporte moderno

Deporte antiguo

Resulta difícil reconstruir la realidad de las competiciones y juegos deportivos del mundo antiguo, debido a la limitación de las fuentes de datos y a la dificultad de su interpretación, ya que para las culturas más antiguas, de las que no se conservan documentos históricos directos, hay que confiar en vasijas y otros objetos arqueológicos y en los relatos de autores posteriores.

Buena parte de lo que se conoce sobre la cultura griega del tercer y el segundo milenio antes de Cristo, se contiene en los poemas homéricos de la *Iliada* y la *Odisea*. En ellas, se relatan las celebraciones de competiciones de boxeo, lucha, carreras y lanzamientos, al igual que los juegos de pelota no competitivos. También se relatan demostraciones de danza acrobática que en la cultura cretense fue muy importante.

Del mismo modo que la sociedad jerárquica, así lo era el deporte. Las competiciones estaban confinadas a unos pocos, héroes. Los esclavos y los hombres libres no aristócratas no podían participar. Los premios no eran simplemente simbólicos. Solían ser valiosos y revelan el machismo dominante. El ganador de lucha recibía un trípode valorado en 12 bueyes y el perdedor una mujer, muy hábil en diversas artes, valorada en 4 bueyes. El ganador de carreras de carros recibía una mujer y un trípode.

La relación entre religión y deporte no es clara. Según Harris (1972), las descripciones de las competiciones deportivas en Homero no muestran tal relación. Los juegos en *La Iliada* formaban parte de una ceremonia funeraria con el objeto de distribuir las pertenencias del fallecido entre los héroes que más se lo merecían.

La participación en los Juegos Olímpicos y otros festivales deportivos estaba restringida a la clase más alta de ciudadanos. Como era necesario entrenar durante diez meses y pasar el último mes cerca de Olimpia, sólo los ciudadanos más ricos podían permitirse el lujo de ausentarse de sus casas y propiedades.

El amor por el juego limpio y por el honor eran igualmente apreciados por los griegos. El ideal de *fair play* estaba inmerso en la vida pública y aunque la violencia estaba presente, el *ethos* del deporte tendía a desaconsejar la violencia.

Los juegos de Olimpia, Delfos, Nemea y Estima llegaron a ser conocidos como “El Circuito” y al menos uno de ellos ocurría cada año. Los juegos contaban con valiosos premios para así atraer a los competidores o sea que no sólo se coronaban con una corona de laurel a los vencedores, sino que también recibían premios en metálico, excepto en Olimpia que siguió guardando su elevado prestigio y estatus.

Claudio Galeno, el médico y prolífico escritor, se preocupó de desarrollar métodos de trabajo físico, rutinas con pesas y teorías fisiológicas para mantener en forma a hombres y mujeres.

Por todo lo dicho, cabe señalar puntos de coincidencia entre el deporte en la antigüedad y el deporte contemporáneo, tales como el culto al héroe, el profesionalismo y la preocupación por la ayuda médica y técnica a lo que quizás habría que añadir la existencia de situaciones de violencia.

Deporte moderno

El dualismo paradójico del deporte comienza, como han señalado Elias y Dunning (1972) de una forma que ya resulta clásica, con la tensión que rodea al acontecimiento deportivo. En él tiene que producirse un equilibrio entre demasiada tensión, que puede en violencia y lesiones y poca tensión, que puede desembocar en el aburrimiento. La competición deportiva debe contener cierta tensión para que transmita emoción al enfrentamiento entre equipos o atletas rivales. La tensión debe controlarse con delicadeza por medio de reglas, con el objeto de alcanzar los objetivos y la continuidad de la competición.



Características del deporte moderno

Siete son las características que diferencian a los deportes modernos de las actividades deportivas de épocas anteriores (Allen Guttman).

Secularización. La secularización del deporte moderno hay que considerarla en contraste con el carácter lúdico de los ejercicios físicos de los pueblos antiguos y de los pueblos primitivos. Todos los ejercicios físicos fueron cúltricos en sus orígenes (Carl Diem 1971). Y en efecto los pueblos primitivos incorporaban con frecuencia a sus ceremonias y rituales religiosos concursos de carreras, saltos, lanzamientos, lucha y hasta juegos de pelota. Con todo, el evidente culto que rendían los griegos al cuerpo y la admiración que sentían por la excelencia atlética, el culto al héroe, al atleta vencedor, son los primeros atisbos en el mundo helénico de un inicio de la secularización del deporte. El deporte moderno se ha desvinculado de la religión. Las Olimpiadas modernas han perdido completamente el carácter religioso, de culto a las divinidades, que tenían en la Grecia clásica. En la actualidad, el deporte se encuentra completamente integrado en la sociedad secular por más que aún queden vestigios religiosos tales como las acciones de los equipos vencedores a las imágenes religiosas veneradas localmente, la bendición de nuevas instalaciones deportivas.

Igualdad y democratización: La segunda característica del deporte moderno es la de igualdad en el doble sentido del término:

Cada cual debe tener, al menos teóricamente una oportunidad para competir y

Las condiciones de la competición deben ser las mismas para todos los contendientes.

En la práctica actual, todavía existen muchas desigualdades como que existen en el conjunto de la sociedad. Pero al menos en las sociedades democráticas avanzadas, con la incorporación a sus constituciones del derecho de los ciudadanos a las prácticas físicas y deportivas como medios para el recreo y la salud, se ha avanzado mucho no sólo con respecto a los tiempos antiguos en que únicamente los más poderosos socialmente podían intervenir en los concursos y torneos, como también con respecto a los tiempos más recientes en los que ha tenido su origen el deporte moderno.

Especialización: La especialización deportiva es un reflejo de la división del trabajo existente en la sociedad industrial y tanto en un caso como en otro hay que considerarla como condición del progreso.

En la Edad Media y principios de la Edad Moderna, la actividad deportiva estaba menos especializada. Con el éxito del deporte en nuestras sociedades se ha vuelto a acentuar la especialización del deportista, la cual viene acompañada de la especialización en el intrincado sistema de personal de apoyo que gira alrededor de la competición deportiva desde el entrenador al periodista, pasando por técnicos, dirigentes y científicos. Dada la lógica interna de los deportes modernos, profesionalización y especialización son inevitables y representan dimensiones diferentes de idéntica situación. El factor fundamental de la profesionalización no es el dinero sino el tiempo dedicado a su práctica. El profesionalismo, de hecho, es cualquier deportista especializado hasta el punto en que la simple excelencia atlética, la búsqueda del resultado destacado, es por un período de tiempo, su principal propósito en la vida. La especialización resultaría de la moderna búsqueda del logro.

Racionalización: Es el acto y efecto de hacer las técnicas y organizaciones más adecuadas a sus fines, más eficientes en su funcionamiento. La racionalización en el deporte actual hay que verla como un proceso evolutivo que va desde la improvisación y el juego de los primeros deportistas modernos, hasta la actual planificación minuciosa y estricta en búsqueda de objetivos muy concretos: ganar una liga, batir un récord. Técnica y ciencia se utilizan entonces al servicio de tales objetivos.

Burocratización: Se trata de una característica que va íntimamente ligada a las dimensiones o procesos de racionalización y especialización. La creciente complejidad de los clubes y federaciones, así como de todas las actividades deportivas en general, ha ido cambiando la organización simple de los primeros tiempos del deporte moderno, en complejas estructuras de organización y administración. Los grandes acontecimientos deportivos competitivos se apoyan en una estructura burocrática importante: COI, FIFA, NBA, etc. Pero tal complejidad burocrática ha llegado también a la organización del deporte para todos en las sociedades avanzadas.



Cuantificación: Los deportes modernos se caracterizan por una tendencia casi inevitable e irresistible a transformar cada acción deportiva en una medida cuantificada. Todo el avance tecnológico de los relojes electrónicos y ordenadores y todo el aparataje diseñado en laboratorios de biomecánica, cineantropometría y medicina del deporte, se han puesto al servicio de un deporte ávido de mediciones.

Está pues, generalizada la obsesión por la medición en el deporte moderno, lo que ha conducido al desarrollo de una estadística deportiva que sirve a los fines burocráticos de los clubes y federaciones y a los fines de comunicación de los periodistas deportivos. No deja de ser curioso que a pesar de sus grandes aportaciones a las matemáticas, los griegos no compartieron nuestra preocupación actual por la cuantificación. Los datos que se han conservado en este sentido son difíciles de creer o de interpretar, tales como salto de longitud de más de diez metros o lanzamientos de jabalina y de disco que sobrepasan los cien metros. La contabilización del número de victorias de un determinado atleta constituye, sin embargo, el primer indicio de cuantificación en el mundo griego, tendencia que continuaron e incrementaron los romanos.

La búsqueda del récord: La combinación de la tendencia a la cuantificación y el deseo de ganar, de alcanzar la excelencia, de ser el mejor, conduce al concepto de récord que simboliza el valor intrínseco de una ejecución y que trasciende al tiempo y al espacio concretos en que se realiza. La afición por el gusto de lo supremo no es moderna y se puede encontrar en el deporte primitivo. Los griegos, sin embargo, no parece que tuvieran un sentido del récord tal como se concibe en la actualidad. Prestaban más atención a la victoria, al ganador que a la ejecución en sí. Los modernos récords son, en realidad, una abstracción que permite competir con personas que no están o que incluso ya no existen. En resumen se puede decir que el récord necesita cuantificación, especialización y racionalización, las cuales para ser logradas tienen que producirse en el contexto de una organización burocrática. Ahora bien, todo ello sería una fase si no existiera igualdad y democracia y ambas son más compatibles con un sistema secular.

3.1.6 Orígenes y desarrollo del deporte para todos

Según el Licenciado Claudio Solís (2,005), en su documento de apoyo a la docencia para el curso de Actividad Física y Deporte, impartido en la Escuela de Ciencia y Tecnología del Deporte ECTAFIDE, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, podemos establecer los orígenes y desarrollo del deporte para todos de la siguiente manera:

Antes de hablar de los orígenes del deporte para todos como tal, se debe interpretar que el deporte forma parte de la disposición de tiempo libre que las personas encuentran fuera de la satisfacción de necesidades materiales, es decir que el ocio y tiempo libre, son parte del tiempo necesario fuera del proceso productivo para la satisfacción de necesidades, entre ellas la recreación. En términos generales el deporte para todos es precisamente eso, recreación, ya que su objetivo primordial es ofrecer opciones de movimiento lúdico y hedonístico a las personas.

El deporte es para todos una expresión clara de la recreación física. Por lo tanto se desarrolla a continuación el tema de los orígenes de ésta y sus características en la sociedad guatemalteca.

Antecedentes:

En principio, la recreación puede ser concebida como: La actividad lúdica y hedonística de tiempo libre y ocio, condicionada por la valoración cultural que la sociedad hace del hecho.

La recreación, como producto del ocio y tiempo libre, ha tenido tres fases o etapas claramente definidas a lo largo de la historia de la humanidad, así tenemos:

RITUAL: Que va del modo de producción de la comunidad primitiva unos 100 mil años AC, hasta la sociedad esclavista que en términos generales particularmente en Europa, val del siglo IV AC, al siglo V DC, aproximadamente

ELITE: Esta etapa de la recreación, la contextualizamos en la sociedad feudal del siglo VI al VII DC, a la sociedad precapitalista del siglo XVI al XVII DC.

MASAS: La sociedad capitalista de los siglos XVII – XVIII a la sociedad postindustrial de los siglos XIX y XX, se encuentra enmarcada en la etapa de masas.



ETAPA RITUAL: vinculada a celebraciones de tipo religioso, convertidos en rito. A nivel mundial, se pueden destacar los siguientes contextos:

Egipto: inicio de la historia deportiva (2 a 2,500 años AC.)

Creta: juegos domésticos y ejercicios al aire libre

Grecia: sentido funerario, litúrgico y heróico

Roma: circo, gladiatura, arte.

A nivel nacional se destaca lo siguiente:

Culturas de profunda presencia universal en América, mayas al centro, aztecas al norte e incas al sur.

En Guatemala, los mayas utilizaron su tiempo libre en dependencia de la posición social a través del arte y los juegos, dentro de los que destacan los juegos infantiles, los de azar, las pruebas atléticas y, por supuesto, el juego de pelota, conocido como *pocktapoc*, expresión que debido a la conquista afronta una ruptura cultural, por razones ideológicas, políticas y económicas.

ETAPA DE ELITE: tiempo libre y posibilidad de entretenimiento de un exclusivo segmento social con poder económico y político. A nivel mundial se destaca:

Europa central: en la Edad Media por medio de la caballería y los juegos populares.

En el Renacimiento: alcanzan popularidad las fiestas de carácter medieval y los juegos infantiles callejeros.

A nivel nacional es importante señalar:

La colonia: en la cual el juego se constituyó como signo de pertenencia y estatus, existieron, incluso, prohibiciones legales de acuerdo con el estrato socioeconómico al que se pertenecía y el origen cultural.

Con la aparición del estado: luego de la independencia política de Guatemala, la legislación del juego adquiere otros matices. Conduce a finales del siglo XIX, a la práctica deportiva, con las primeras organizaciones de esta naturaleza.

ETAPA DE MASAS: aumento del tiempo libre, producto de reducir la jornada laboral y el desarrollo tecnológico en la producción. A nivel mundial:

En Europa y Estados Unidos de Norteamérica surge la revolución industrial, producto de las exigencias del modo de producción capitalista y con ella el desarrollo de los medios de transporte y el auge en los medios de comunicación. A partir de este fenómeno, se diversifica el entretenimiento se destaca en esto el arte, los espectáculos de variedades, el uso de la tecnología y por supuesto el deporte entre otras tantas expresiones del uso del tiempo libre en esta etapa de masas.

A nivel nacional:

Producto de la inserción de la economía guatemalteca al mercado mundial, luego de la reforma liberal de 1,871, el retorno de guatemaltecos y la llegada de extranjeros al país, generan la popularización de una práctica que anteriormente se desconocía "el deporte". La recreación se diferencia a nivel urbano y rural, así como de acuerdo con los segmentos económicos del país. Dentro de las actividades genéricas que se pueden mencionar en la ocupación del tiempo libre como una forma de recreación en Guatemala, podemos mencionar:

Hacer deporte, ver el deporte, escuchar radio, ver televisión, ir al cine, leer, salir al campo, espectáculos varios, fiestas, estar con los amigos y hacer manualidades.

Como producto de expresiones específicas del contexto cultural guatemalteco, de acuerdo con la zona geográfica a la que se pertenezca, el grupo lingüístico predominante y el grupo cultural de la zona, se pueden mencionar las siguientes actividades:

Fiestas patronales, fiestas populares, pesca, caza, billar, bebidas, día de plaza, diversión con animales, partidos de fútbol, solaz con los seres queridos, celebraciones familiares, eventos religiosos, acontecimientos especiales.

Por lo tanto se debe destacar el hecho de que la recreación es tan antigua como el trabajo mismo. De ser y considerarse un privilegio de minorías ha pasado a ser un logro y necesidad de mayorías.



Antecedentes del deporte para todos

Hace ya más de cien años, se inicia el vertiginoso ascenso y difusión del deporte por todo el mundo, y con la idea de que el deporte de alta competencia o de elite podía contribuir a la construcción de un mundo mejor y más pacífico, el ilustre y visionario francés Barón Pierre de Coubertin, iniciador y promotor de los Juegos Olímpicos Modernos, hacía esta reflexión al inicio del siglo XX.

El deporte de elite puede estimular el deporte para todos ya que: *“Para que cien personas participen en cultura física, es necesario que cincuenta participen en el deporte, para que cincuenta participen en el deporte, veinte deben especializarse, para que veinte se especialicen, cinco deben ser capaces de hacer auténticas proezas de habilidad”*.

Sin embargo, José María Cagigal, el gran humanista deportivo de origen español, hablaba a finales del siglo XX, que la sociedad deportiva se ha desarrollado en el mundo durante el último siglo, apoyada en el sistema federativo, que sigue siendo el más representativo de la institución deportiva. Pero se muestra insuficiente para abarcar e incluso para significar toda la nueva realidad deportiva de nuestro tiempo, es decir, pese a que el deporte como espectáculo y hecho deportivo ha logrado una innegable participación a nivel mundial, aún no logra absorber o representar la más democrática participación social, toda vez que para incursionar y tener éxito el deporte federativo, es preciso poseer habilidades que van más allá de la mayoría que intenta encontrar en el deporte una expresión de alegría, encuentro con los amigos, salud y bienestar en general, al margen de las condiciones para competir.

¿Cómo entender qué es el deporte para todos? La respuesta es simple, parafraseando al presidente de la Federación Internacional de Deporte Para Todos, André Van Lierde quien en 1,988 dijo que *“son todas las acciones destinadas a promover la participación en el deporte”*.

Este tipo de deporte, menos normado, menos estresante y exigente, surge como alternativa de llevar los beneficios de las actividades deportivas a una mayoría de la población, en contraposición al carácter elitista del deporte espectáculo.

El movimiento mundial del deporte para todos, se inicia en Europa en el año de 1,963, proclamándose por medio del Consejo de Europa, el derecho de todos a participar y tener acceso a actividades deportivas.

Los principios que inspiran al deporte para todos se resumen así:

Nadie dejará de participar en deporte por falta de recursos económicos o por no poseer capacidades físicas para su práctica.

Es necesario apoyar el nacimiento de nuevos deportes alternativos que satisfagan otros intereses dentro de la práctica deportiva para enriquecer el deporte para todos.

Deben promoverse aquellas actividades más naturales y fáciles de realizar, bajo la idea que debe ser el deporte el que se adapte a la persona y no al contrario.

En el deporte para todos, a diferencia del deporte espectáculo, de alto rendimiento federativo o de elite, promueve la existencia de un mayor número de actores que espectadores.

En Guatemala a partir de la promulgación de la Constitución Política de la República en 1,985, se reconoce en el artículo 91, el deporte para todos, mal llamado deporte no federado, como sector del deporte nacional, con asignación presupuestaria propia.

En el año 1,986, se crea el Ministerio de Cultura y Deportes, el cual, como instancia de estado, es el responsable de fomentar, promover y difundir el deporte recreativo para todos.

El decreto legislativo 76-97, que contiene la actual Ley Nacional para el Desarrollo de la Cultura Física y el Deporte, en el título III, capítulos del I al V, establece todo lo conducente al deporte no federado.

Por lo tanto, el deporte para todos en Guatemala, goza de un marco jurídico, presupuesto propio y estructura institucional específica.



3.2 Conceptos técnicos relacionados con el tema

A continuación, se desarrollan en forma concisa los conceptos técnicos relacionados con el desarrollo del proyecto.

Esta información es indispensable para que el diseñador esté en capacidad de utilizar las herramientas técnicas adecuadas para el desarrollo de un proyecto eficiente.

3.2.1 Internet

Según el Centro de Educación y Capacitación de la Universidad Católica del Norte en su documento de apoyo a la docencia para el curso de Administración de Redes y Soporte Computacional (2,003). *Internet* es una interconexión de redes informáticas que permite a las computadoras conectadas comunicarse directamente. También existe el término Intranet, que son sistemas de redes más pequeños, generalmente para el uso de una única organización.

La tecnología de *Internet* es una precursora de la llamada "superautopista de la información".

Historia

El Protocolo de *Internet* (IP) y el Protocolo de Control de Transmisión (TCP) fueron desarrollados inicialmente en 1973 por el informático estadounidense Vinton Cerf como parte de un proyecto dirigido por el ingeniero norteamericano Robert Kahn. *Internet* comenzó siendo una red informática de ARPA que conectaba redes de ordenadores de varias universidades y laboratorios de investigación en Estados Unidos. *World Wide Web* se desarrolló en 1989 por el informático británico Timothy Berners-Lee para el Consejo Europeo de Investigación Nuclear.

El avance hacia la 'superautopista de la información' continuará a un ritmo cada vez más rápido. El contenido disponible crecerá rápidamente, lo que hará más fácil encontrar cualquier información en *Internet*. Las nuevas tecnologías aumentarán la velocidad de transferencia de información, lo que hará posible la transferencia directa de 'ocio a la carta'.

El crecimiento explosivo de *Internet* ha hecho que se planteen importantes cuestiones relativas a la censura. El aumento de las páginas de *Web* que contenían textos y gráficos en los que se denigraba a una minoría, se fomentaba el racismo o se exponía material pornográfico llevó a pedir que los suministradores de *Internet* cumplieran voluntariamente unos determinados criterios.

La censura plantea muchas cuestiones. La mayoría de la red no puede vigilar y controlar constantemente lo que dice la gente en *Internet* a través de sus servidores.

Cómo funciona

Internet es un conjunto de redes locales conectadas entre sí a través de un ordenador especial por cada red, conocido como *gateway*. Las interconexiones entre *gateways* se efectúan a través de diversas vías de comunicación: líneas telefónicas, fibras ópticas y enlaces por radio.

Los distintos tipos de servicio proporcionados por *Internet* utilizan diferentes formatos de dirección: decimal con puntos (123.45.67.89) o descripción del ordenador de destino y otras informaciones para el encaminamiento. Las redes situadas fuera de Estados Unidos utilizan sufijos que indican el país (Guatemala =.gt)

Una vez direccionada, la información sale de su red de origen a través de la puerta. De allí es encaminada de puerta en puerta hasta que llega a la red local que contiene la máquina de destino.

TCP/IP

Los TCP/IP (*Transmission Control Protocol / Internet Protocol*) son los protocolos usados para el control de la transmisión en *Internet*. Permite que diferentes tipos de computadoras se comuniquen a través de redes heterogéneas.

Está disponible para establecer una conexión a través de *Internet* usando cualquier sistema operativo. TCP define distintos parámetros de transmisión de datos. IP define el modo en que los datos se dividen en bloques, denominados paquetes, y establece el camino que recorre cada paquete hasta su destino.



FTP

El FTP (*FileTransferProtocol*), es el protocolo de transferencia de archivos que se utiliza en *Internet* y otras redes para transmitir archivos. El protocolo asegura que el archivo se transmite sin errores. FTP forma parte del conjunto de protocolos TCP/IP, que permite la comunicación en *Internet* entre distintos tipos de máquinas y redes.

WORLD WIDE WEB (WWW)

Es el mecanismo proveedor de información electrónica para usuarios conectados a *Internet*. El acceso a cada sitio *Web* se canaliza a través del URL o identificador único de cada página de contenidos que permite a los usuarios el acceso a una gran cantidad de información. Gracias a la forma en que está organizada la *World Wide Web*, los usuarios pueden saltar de un recurso a otro con facilidad.

Los usuarios visualizan estos datos mediante una aplicación, conocida como explorador o *browser*, que muestra en pantalla una página con el texto, las imágenes, los sonidos y animaciones relativas al tema que previamente ha sido seleccionado. Existen múltiples enlaces *Web* por todo el mundo, que forman una base de información a gran escala en formato multimedia, aunque todavía los contenidos se encuentran mayoritariamente en inglés.

Las páginas *Web* pueden estar escritas en HTML (siglas de *Hypertext Markup Language*), DHTML o XML (*Extended Markup Language*), lenguajes de marcado de hipertexto. El protocolo HTTP (siglas de *Hypertext Transfer Protocol*) es el encargado de hacer llegar las diferentes páginas desde los servidores remotos al equipo del usuario.

HTML

El HTML (acrónimo de *Hypertext Markup Language*) es el lenguaje de marcas de hipertexto. En informática, es el formato estándar de documentos de texto que se utiliza desde 1989 en *World Wide Web*. Los documentos HTML contienen dos tipos de información: la que se muestra en pantalla y códigos (*tags* o etiquetas), transparentes al usuario, que indican cómo mostrar esa información.

En un documento HTML, hay etiquetas que indican los atributos del texto (negrita, centrado, ...). Otras indican al sistema cómo responder a eventos que genera el usuario, como señalar con el *mouse* a un icono que representa una película y, en respuesta,

ejecutar el programa que reproduce vídeo en formato digital. La etiqueta más importante es el vínculo (*link*), que puede contener el URL de otro documento. El lenguaje HTML también incluye marcas para rellenar formularios (*forms*), que permiten al usuario enviar la información necesaria para realizar consultas en bases de datos, comprar o solicitar un servicio.

JAVA / SCRIPT

Es un lenguaje creado por *Sun Microsystems* y *Netscape*, incorporado al navegador *Netscape Navigator*, y válido para todo tipo de plataformas.

Además de ser un lenguaje muy usado, permite escribir pequeños programas descargables (*applets de Java*) desde un servidor web y que se pueden ejecutar con ayuda de un navegador que sea compatible (todos los estándares lo son). Estos pequeños programas permiten ampliar el abanico de posibilidades de las páginas de HTML, dando posibilidades como la inclusión de juegos interactivos, textos animados, etc.

Java Script es un lenguaje de programación también desarrollado por *Netscape*, pero que no guarda ninguna relación con *Java*. Sí lo reconocen los navegadores y su función principal y para lo que se le da mayor uso es para la realización de *webs* interactivas.

Navegadores

También llamados *browsers*, visores o visualizadores, son los encargados de interpretar las etiquetas y de mostrar el documento en pantalla. Nos permiten el acceso a servidores *www*, FTP, etc.

“La manera como viajamos a través de *Internet* es por medio de un navegador”. Se componen de aplicaciones de hipertexto que facilitan la comunicación con los diversos servidores en *Internet*. Los más conocidos son *Internet Explorer* de *Microsoft* y *Netscape* de *Netscape Communications*.

Correo electrónico (e-mail)

El correo electrónico se ha convertido en elemento imprescindible en las redes de comunicación de la mayoría de las oficinas modernas. Permite transmitir datos y mensajes de una computadora a otra a través de la línea telefónica, de conexión por microondas, de satélites de comunicación o de otro equipo de telecomunicaciones y mandar un mismo mensaje a varias direcciones. Los servicios de correo electrónico



utilizan una computadora central para almacenar los mensajes y datos y enviarlos a su destino. El usuario de un PC que desee enviar y recibir mensajes escritos o hablados sólo necesita suscribirse a una red de correo electrónico pública y disponer de un módem y un teléfono.

IRC / CHAT

El IRC (*Internet Relay Chat*) es un nuevo programa de chat que permite mantener conversaciones en directo con personas de cualquier punto del mundo mediante mensajes que se envían y se contestan de modo inmediato.

Al conectarse a un servidor se ha de introducir el *nick* (nombre) con el que todos los demás usuarios le verán y conocerán; se podrán mantener charlas con más de una persona a la vez o una charla privada (con una sola).

Cada uno puede entrar en un canal distinto, según de lo que le apetezca hablar o de con quién (de la región que sea, del idioma que sea...). Cada uno tiene unos usuarios llamados *ops* que controlan / moderan para que nadie pueda repetir las frases muchas veces, para que dé publicidad... Resumiendo, para que no moleste a los demás usuarios.

Los chats (Conversational Hypertext Acces Technology) son unos servicios más populares de Internet, mediante los cuales (al igual que con el IRC) se pueden mantener conversaciones con una o varias personas de cualquier lugar del planeta.

Los canales también son llamados “habitaciones” o “salones”.

Buscadores

Los buscadores son direcciones de *Internet* en las que se buscan páginas vinculadas con los datos que nosotros proporcionamos. Fue creado debido a la gran existencia de páginas *web*, ya que para encontrar una del tema que uno quiere, sería muy difícil hacerlo “manualmente” y sin ayuda de éstos.

Podemos introducir desde una palabra, a una frase o un campo semántico de una palabra (relieve – relieves de una región – ríos y montañas).

3.2.2 Objetivos de comunicación

Los objetivos en un sistema de comunicación deben plantearse de la siguiente forma:

GENERAL: es siempre una aspiración, es el ideal que se quiere alcanzar en la medida que se logra un proceso comunicacional de acuerdo al modelo creado.

El mismo debe ser:

Claro: debe establecerse en una forma directa lo que se espera del proyecto.

Cuantificable: debe poder medirse en función de los resultados esperados así como en función de tiempo.

ESPECÍFICOS: deben ser evaluados. Son de cumplimiento obligatorio son procedimientos que deben alcanzar el objetivo general. Por orden de prelación se da primero el objetivo general y luego el específico. Ya que estos últimos se desprenden del primero. La suma de los objetivos específicos da lugar a alcanzar el objetivo general.

3.2.3 Estrategias de comunicación

En el desarrollo de un sistema de comunicación, es importante establecer los pasos que se seguirán para alcanzar los objetivos. estos pasos deben establecerse en forma de estrategias y tácticas, las cuales determinarán los procedimientos a seguir para alcanzar los objetivos.

Finalidades de la estrategia

Enfrenta problemas comunicacionales.

Tributa al logro de los objetivos institucionales, en función al público meta : persuade, concientiza, informa, maoviliza. Resuelve el problema comunicacional que se evidencia en la interrelación entre la institución y su grupo objetivo.

ALCANCES DE LA ESTRATEGIA

Las estrategias deben delimitarse en tres dimensiones: TEMÁTICA, TEMPORAL, ESPACIAL

TEMÁTICA: hasta donde tiene alcance teóricamente la estrategia. En la modelación de un diseño comunicacional propio para la institución o su meta. Se diseña un proceso comunicacional único ideal y exclusivo para la institución. Es importante tener en cuenta la valoración crítica, modelos y paradigmas



comunicacionales para asumir alguno, todo con el fin de modelar un proceso de comunicación propicio para la institución.

Modelar, es producir idealmente un modelo que vincule una interrelación permanentemente entre la institución y la población beneficiaria generando un ambiente favorable de comunicación de ida y vuelta.

TEMPORAL: se debe tomar en cuenta el tiempo que toma desarrollar la estrategia (diseño e implementación), 1ª parte el diseño, 2ª parte implementación, la puesta en práctica de la teoría , diseñar, cuanto tiempo va ha demandar la implementación de la estrategia en su integridad.

Es recomendable hacer una estrategia en dos etapas: la primera a largo plazo entre uno y cuatro años y la segunda a mediano plazo entre uno y dos años.

ESPACIAL: da ha conocer tácita y explícitamente el ámbito geográfico en que se aplicará la estrategia.

Tipos de estrategias

Se pueden diferenciar cuatro tipos:

De persuasión: puede ser al receptor que demanda información, se debe crear un estado de expectación (un ambiente de expectativa), inducir una necesidad de búsqueda de mayor información en el receptor la persuasión crea curiosidad.

Información: no se debe informar del hecho sin antes predisponer para luego complementariamente informar (datos cinéticos), así los receptores responderán de buen agrado.

Concientización: se debe plantear un cambio de algo que se sabe y se tiene información del problema social que lo agobia (al receptor) demanda el servicio de la institución.

Movilización: induce a la acción de la población beneficiaria que va ha demandar el servicio institucional en función a los objetivos.

Descripción de la Estrategia

1ª Fase PIONERO

Debe tener un tiempo determinado puede ser de uno,

dos o tres meses , cuando el contenido es completamente visto, cuando el servicio institucional abarca varios servicios o temas.

2ª ETAPA POSICIONAMIENTO

Aquí se da la esencia fundamental de la institución comunicacional debe ser informativo y de concientización. Esta puede durar hasta 6 meses.

El tiempo de la estrategia depende del complejo temático, del servicio y el problema socialmente reconocido.

3ª Etapa LA RECORDATORIA

Viene consigo la movilización entra los mensajes más importantes de la etapa pionera y de posicionamiento, recordándoles la importancia del tema en cuestión y donde puede demandar información técnica especializada. Esta puede ser entre 2 y 3 meses.

Evaluar

Se comprueba si se ha cumplido con los objetivos. Si hay metas que no se cumplieron en cualquiera de la etapas, se deben reprogramar para dar lugar a una Nueva Etapa Pionera y Recordativa puede durar unos 6 meses .

Cada etapa se piensa en función del diagnóstico que genere el tipo de formato y géneros que se utilizaran ¿Cómo? Haciendo una descripción. Una vez se la tenga se realizaran, los libretos o guiones.

En términos de difusión pionero, no debe ser intermitente, es decir, recortado o discontinuo

El posicionamiento es más intenso. Se da la información no en términos de comercialización. No es proporcionar la imagen institucional, sino el servicio que brinda.

La movilización es más esporádica. No se debe otorgar demasiado para no perder el vínculo con el receptor

En las nuevas etapas, la 1ª que era de curiosidad se vuelve de fondo, con mensajes más fuertes se debe ir subiendo de nivel. Para cada etapa, también se hace géneros y formatos.

Cuando finaliza la estrategia, se evalúan los objetivos en relación con los resultados esperados. Solo así sabremos si se ha alcanzado el resultado esperado.



3.2.4 Conceptualización

Gracias a la gran cantidad de información y el avance en la tecnología de los medios de comunicación, el gran público de hoy, está acostumbrado a recibir grandes cantidades de información en una forma sumamente fácil. De igual forma las instituciones y empresas que compiten por la atención de un segmento de mercado, se esfuerzan cada día más por atraer su atención en formas novedosas e innovadoras.

La evolución de los sistemas de comercialización favorece el surgimiento constante de nuevos competidores por mercados ya establecidos. Esto obliga a que las campañas publicitarias o sistemas de comunicación que las instituciones desarrollan con la finalidad de obtener la atención de sus consumidores sean cada día más creativas.

El eje central de toda campaña publicitaria o sistema de comunicación, es necesariamente el llamado “concepto creativo”, el cual es básicamente una idea en torno a la cual se llevarán a cabo todos los esfuerzos de comunicación necesarios para alcanzar los objetivos.

El concepto creativo o simplemente concepto. Es como tal una idea que está ligada a las bondades del producto que se está dando a conocer, aunque no necesariamente es una de ellas. De hecho los conceptos más creativos, son aquellos que tienen la capacidad de otorgar características que no le son propias al producto y que en la mayor cantidad de

oportunidades, son intangibles, por ejemplo: felicidad, amor, pasión, atracción física, placer, poder, grandeza, dominio, éxito, tranquilidad, ternura, confiabilidad, estabilidad, libertad, etc.

Como se podrá notar, ninguna de los conceptos anteriores son tangibles por sí mismos, aunque existen iconos que los representan y es así como se hacen presentes en la publicidad actual, de tal forma que se nos trata de convencer que, con el uso o consumo de algún producto, obtendremos, adicionalmente a la satisfacción de una necesidad primaria, el beneficio de ser libres, ser exitosos o de obtener algún tipo de placer que el producto como tal no proporciona.

En esta línea de pensamiento, podemos entonces decir que conceptualización, es el proceso a través del cual un comunicador o un equipo de trabajo creativo, determina cuál será la idea central en torno a la cual desarrollará el sistema de comunicación para el cual está trabajando.

Es importante tener a la mano la mayor cantidad de información acerca del grupo objetivo, de la institución para la cual se está trabajando y del proyecto que se está desarrollando como tal. En este sentido es necesaria la recopilación de la mayor cantidad de información acerca del tema en cuestión, para tener las herramientas necesarias para transmitir la información correcta.



3.2.5 Mapa mental

Esta estrategia o recurso esquemático fue ideado por Joseph D. Novak en 1984, a partir de las analogías con la construcción y con los mapas de carretera. Un mapa conceptual es un recurso para realizar una presentación, se caracteriza por ser de impacto, tener simplificación y una jerarquía por orden de inclusión. Su estructura de proposiciones son las palabras claves y los conceptos, los cuales se expresan con términos conceptuales.

Un mapa mental es también una estrategia de aprendizaje que favorece la memorización, por medio de una estructuración del tema, una simplificación y un impacto visual. Aplica la teoría del aprendizaje significativo, la cual conecta las ideas en una reconciliación integradora; trabaja la diferenciación progresiva por medio de la jerarquización.

Los mapas mentales se componen de proposiciones o enunciados formados por conceptos y palabras enlace. Cada concepto se escribe dentro de un óvalo, utilizando solamente letras mayúsculas. En el mismo mapa no deberá de aparecer un concepto más de una vez.

Los óvalos que contienen conceptos se unen mediante líneas rectas finas, que en ocasiones pueden ser dos lados de un ángulo mayor que 90°.

Las palabras enlace se escriben con letras minúsculas, sobre las líneas de enlace. En ocasiones, se pone una punta de flecha en un extremo de las líneas rectas, para indicar en qué sentido se da la relación expresada con estas palabras enlace.

En los mapas mentales se perciben ideas de inclusión y jerarquización. Los términos inclusivos o de mayor jerarquía aparecen en la parte superior del mapa.

Orientaciones para elaborar un mapa conceptual

Enumerar los conceptos

Elegir el concepto general (casi siempre está en el encabezado del escrito).

Acomodar los conceptos en varios niveles, según sea su jerarquía.

Expresar las relaciones entre los conceptos.

Características esenciales de los Mapas conceptuales

Deben ser sencillos

Son jerarquías e inclusiones.

Ayudan a visualizar las relaciones entre los conceptos.

Recogen un número reducido de conceptos e ideas.

Ventajas y desventajas de los mapas mentales

Ventajas

Ahorra tiempo al memorizar

Se obtiene una vista de conjunto

Se distinguen grupos excluyentes y lagunas de información

Son aptos para la plantación

Desventajas

Es difícil repartir el espacio.

Se emplean títulos muy breves.

Si se exagera la manera de representarlo, puede generar confusión o un aspecto incomprensible (aglutinado).



3.2.6 Guión

Un guión es una forma escrita de cualquier espectáculo de audio o video

Idea: un guión siempre parte de una idea. Será un hecho que motiva a algo.

Palabra (*story line*) es la idea resumida en una línea. Argumento o sinopsis: Se desarrolla el *story line* en no más de 5 líneas. Se empieza a diseñar los personajes y se centra la historia en el espacio-tiempo.

Ejemplo:
empieza aquí => sigue más para allá => acaba allí.

Estructura: se explica la historia o la fragmentación del argumento en escenas. Cada escena debe tener una localización en el espacio tiempo y una descripción

Primer tratamiento: los personajes ya se desarrollan, hablan, sienten, tiene personalidad, problemas, hacemos los diálogos... el acontecimiento total de cada escena. Es el guión final sin ningún tipo de retoque ni revisión.

Elementos que dan unidad al guión

La anticipación: es una pista (visual o de audio) que se nos da para plantear algo que sucederá después. Normalmente referentes a la trama.

Motivos recurrentes: son imágenes o ritmos que se usan para profundizar, para dar mayor importancia o para dar vidilla (relieve) a la historia.

La repetición: se denomina así a cualquier recurso que repite imagen o video. Lo que se intenta conseguir es centrar la atención del espectador en una idea y contenerla.

El contraste: se basa en el recuerdo. Nos acordamos de algo que será enfrentado en su opuesto en el futuro.

3.2.7 Focus group

El *Focus Group*, es una técnica cualitativa de recolección de información de tipo exploratoria que consiste en realizar entrevistas colectivas y semiestructuradas sobre un tema específico a un pequeño número de personas, con características e intereses homogéneos. Estas además se encuentran dirigidas por un moderador entrenado.

Con la aplicación del *Focus Group*, lo que se pretende es recolectar información de primera mano, sobre los gustos, preferencias y percepciones de un segmento en particular, y a partir de esto preparar planes estratégicos más efectivos en cuanto a un mensaje, una campaña, un producto o una marca. El *Focus Group*, se utiliza principalmente en las empresas de Investigación de mercado y de publicidad, cuando lo que busca es obtener información sobre las cualidades de un fenómeno. Este puede utilizarse previo o posterior a una investigación cuantitativa. Previa para obtener información que permita tener un concepto más amplio de la situación del mercado en que se encuentra, dándole un mejor enfoque al estudio. Posterior para profundizar, desarrollar o complementar, explicando de una manera más clara el porqué de los datos que arrojaron en números los métodos cuantitativos.

El valor principal de un *Focus Group*, se logra de la interacción dinámica de grupo. La idea de que la respuesta de una persona es capaz de convertirse en estímulo para otra, con lo que se genera un intercambio de respuestas con mejores resultados que si el mismo grupo hubiera hecho su contribución independiente.

En los últimos años, las empresas se están preocupando cada vez más por estar pendiente de lo que piensan y sienten sus consumidores, lo que ha hecho que cada día se utilice en mayor medida, las herramientas de tipo cualitativas, de las que cabe aclarar que el **Focus Group**, es la más utilizada. Esto ha ocasionado que las empresas de investigación de mercados y las agencias de publicidad se especialicen en su aplicación.

Usualmente esta técnica es utilizada para conocer la reacción de los clientes ante un cambio de diseño de producto, campaña publicitaria o imagen de marca.

Capítulo IV

concepto _____
_____ *creativo*



4.1 Establecimiento de la estrategia de comunicación

Para alcanzar los objetivos anteriormente planteados, es necesario desarrollar una estrategia de comunicación que nos permita:

- Aumentar el número de personas interesadas a practicar alguna actividad física como parte de su recreación.

Motivar a los jóvenes de Sacatepéquez, a practicar deporte

Masificar la práctica del deporte en Sacatepéquez.

Para este fin, hemos diseñado la siguiente estrategia de comunicación:

OBJETIVO

En un período de seis meses, aumentar en un 20% el número de personas que practican deporte en el departamento de Sacatepéquez.

ESTRATEGIA

Desarrollar un sistema de comunicación eficiente, que transmita la información necesaria al grupo objetivo.

TÁCTICAS

- . Poner a la disposición del público, un sitio de *Internet*, que contenga la información relacionada con la práctica del deporte en el departamento de Sacatepéquez

- Desarrollar el sitio

- Contactar un proveedor de *hosting*

- Comprar el dominio

- Subir el sitio a la red

- Establecer *links*, con otros sitios relacionados con el tema

Promover en el grupo objetivo la visita al sitio de *Internet*.

- Diseñar material gráfico de apoyo para el sitio de *Internet*

- Afiches

- Establecer los sitios de distribución del material

- Proveedores de servicios de *Internet*

(café *Internet*)

- Instituciones educativas

- Colegios

- Institutos

- Cotizar material gráfico

- Establecer cantidades

- Establecer sistema de impresión

- Elegir proveedor

- Reproducir material gráfico

- Distribuir el material gráfico en los lugares seleccionados

4.2 Proceso creativo

4.2.1 Análisis de la información

La información recopilada nos ha permitido establecer varios parámetros de acción, sobre los cuales se ha establecido que:

La Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez tiene la misión de masificar el deporte en el departamento.

La práctica de deporte, como actividad recreativa, no tiene para la población la importancia que debe tener.

La falta de información acerca de los diferentes deportes y los beneficios que estas tienen para la persona, es un factor determinante para la escasa afluencia de personas a las actividades deportivas.

La carencia de una herramienta de comunicación eficiente es una de las principales causas del bajo número de personas que practican deporte en Sacatepéquez.

De todo lo anterior podemos establecer que es indispensable la creación de una herramienta de comunicación eficiente que facilite la comunicación entre la Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez y la población.

Por lo tanto la creación de un sitio de *Internet*, es la solución más adecuada, ya que presenta las siguientes ventajas:



En un mismo medio se puede proporcionar gran cantidad de información

El usuario puede seleccionar la información de su interés.

El usuario puede intercambiar información con la institución, a través del correo electrónico. La versatilidad del medio permite actualizar la información constantemente

El uso de *Internet*, se ha vuelto cotidiano, por lo tanto es accesible a un gran número de personas.

4.2.2 Desarrollo del concepto creativo

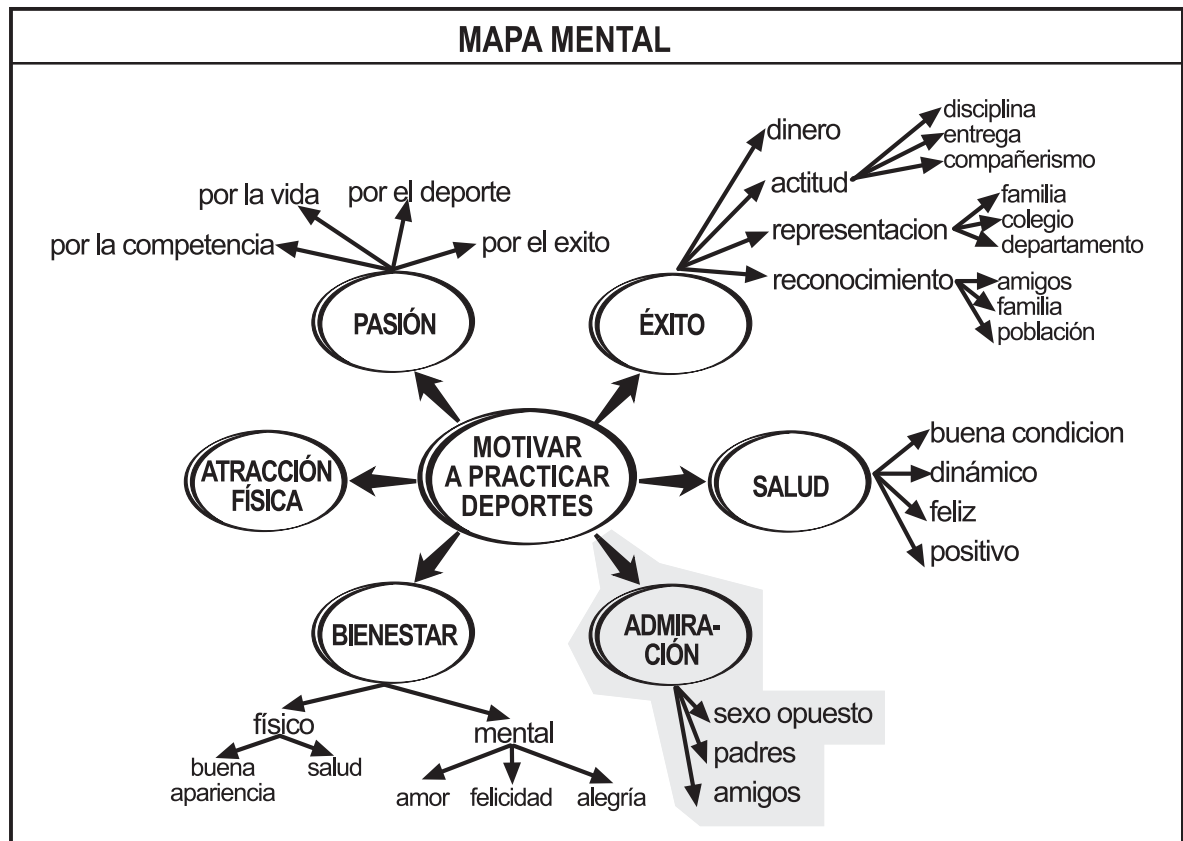
Para el establecimiento del concepto creativo en torno al cual se desarrollarán los materiales de comunicación para el proyecto, se ha elegido la técnica del mapa mental.

Tomando como punto de partida este proceso, se ha establecido que el concepto que se utilizará para desarrollar el material es: **"ADMIRACIÓN"**

De esta forma influiremos en el grupo objetivo, ya que los adolescentes, buscan el reconocimiento y la admiración de la sociedad.

Se motivará al grupo objetivo a practicar deporte y de esta forma, sentirse admirado.

Tomando como punto de partida el concepto de admiración, se ha desarrollado el siguiente mapa mental, para establecer el e slogan:





Como resultado del ejercicio anterior, se han establecido cinco posibilidades de slogan:

- Evolucionona, haz deporte
- Llega a la meta
- ¡Con deporte es perfecto!
- Supérate... haz deporte
- Hacer deporte te hace grande

Por la naturaleza del proyecto, y tomando en consideración las características psicográficas del grupo objetivo, se considera que los jóvenes pueden alcanzar la admiración de: su familia, sus amigos y la sociedad en general a través de la superación.

Por lo tanto el eslogan que se utilizará como pieza clave en el proyecto será:

¡Hacer deporte te hace mejor!

4.2.3 Códigos lingüísticos

Se utilizan elementos lingüísticos para dirigir la atención del público hacia la información contenida en cada una de las páginas que componen el sitio.

Eslogan; el eslogan del sitio aparece en todas las páginas.

Nombre de la asociación, se alterna con el eslogan en el encabezado de la página individual de cada asociación.

Titulares, se encuentran en las páginas de cada asociación para clasificar la información que está disponible, estos son:

¿Qué es el deporte? hace una breve descripción de la disciplina deportiva

Asociación: describe a la asociación departamental.
Servicios: describe los servicios que presta la asociación.

4.2.4 Signos icónicos

Los iconos utilizados en el diseño del sitio, son básicamente fotografías de la disciplina deportiva, con el uso de los mismos, se pretende despertar el interés del público, sobre cada uno de los deportes que se encuentran en el sitio.

4.2.5 Signos cromáticos

Para el desarrollo del sitio, se ha elegido una paleta de colores hexacrome, (seguros para Internet) compuesta por:

- Verde #00CC00
- Verde #00FF00
- Naranja #FF9900
- Azul #FFFFFF
- Azul #000033

Los tonos verdes, se han elegido como un elemento de identificación con la sociedad de Sacatepéquez, que tradicionalmente se identifica con ellos en las actividades deportivas. Y se utiliza en el logotipo del sitio, así como en las franjas que componen el cintillo

El naranja como referente del dinamismo y la actividad física y la salud.

Los tonos de azul, en los titulares y en el nombre de la asociación a la que pertenece la página, para transmitir seriedad y estabilidad.

4.2.6 Formato

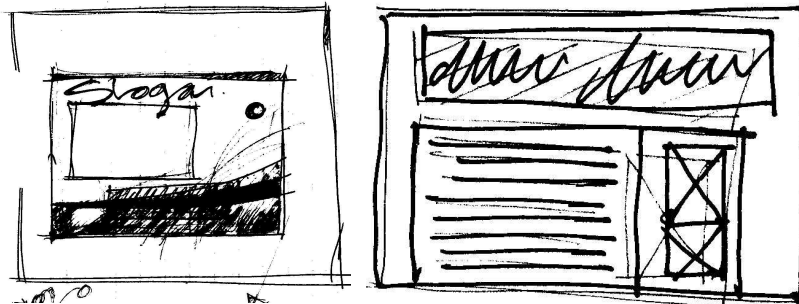
Para el diseño del sitio, se ha elegido un formato horizontal, de 720 x 480 pixeles, el cual funciona en forma adecuada en monitores de 15" y de 17", que son los más habituales.

De esta forma nos aseguramos de que el despliegue en pantalla será adecuado y el usuario no tendrá que estar ajustando el diseño a su pantalla.

4.2.7 Proceso de bocetaje

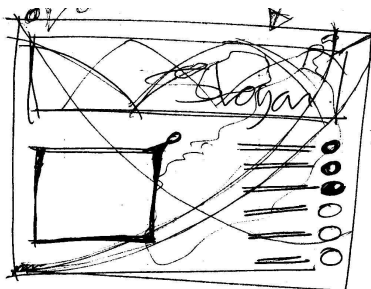
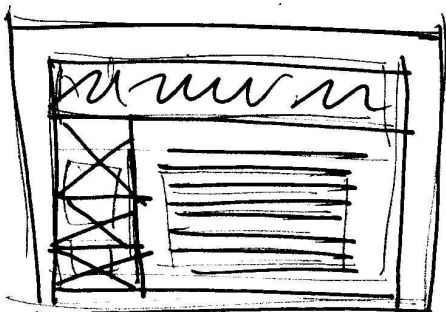
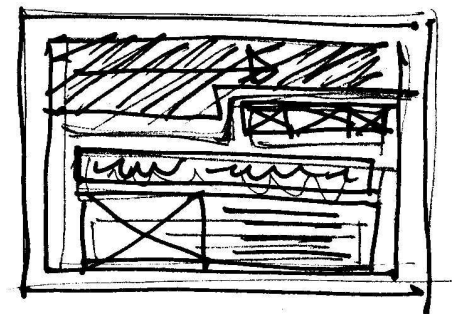
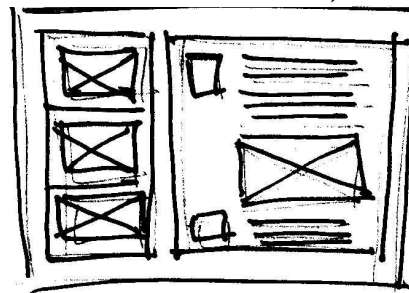
Con la finalidad de visualizar diferentes alternativas para el diseño de la página maestra del sitio, se evaluaron a nivel de boceto varias propuestas, de las cuales se eligió la que se considera más funcional para la distribución de la información.

PRIMEROS BOCETOS



Los bocetos desarrollados para establecer el diseño básico de las páginas interiores, así como de la portada del sitio, presentan las diferentes alternativas evaluadas, entre una, dos y tres columnas. Así como una opción con varias filas (cintillos) y una columna.

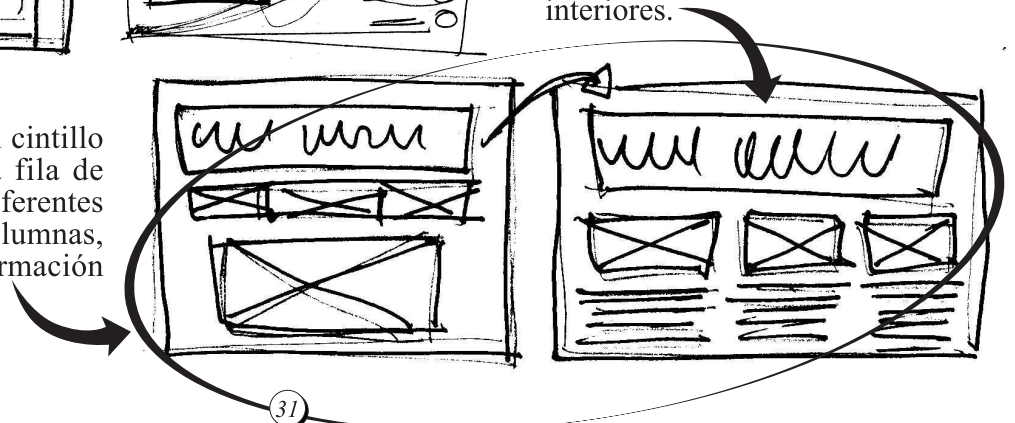
Por la cantidad y naturaleza de la información que se maneja, se buscó una alternativa que facilitara la visualización de la información, así como la utilización de animaciones que colaboraran a transmitir mantener la atención del usuario.



Se eligió una estructura básica para el diseño y diagramación del sitio que consiste en:

Página principal (portada), con una animación de fondo y un único botón de acceso a las páginas interiores.

Páginas interiores, con un cintillo en la parte superior, una fila de botones de acceso a las diferentes páginas del sitio y tres columnas, para el manejo de la información





4.3 Elaboración del guión

El guión que se ha desarrollado contiene los lineamientos básicos que deberán ser tomados en cuenta para el manejo de las imágenes y los textos que componen cada una de las páginas que integran el sitio.

4.4 Construcción del sitio

Gracias al proceso que se ha seguido para el desarrollo del proyecto, la propuesta de diseño creada para el sitio: www.deportesacatepequez.org.gt, se encuentra en el CD adjunto a este documento.

TEXTOS	IMÁGENES
<p>PRESENTACIÓN</p>	<p>Imagen dividida en dos franjas verticales, de izquierda a derecha. La primera, con el botón de inicio, para ingresar al sitio. La segunda, para una presentación del del contenido.</p>
<p>PÁGINA PRINCIPAL Bienvenidos amigos, aquí encontrarán información acerca de las disciplinas deportivas que se practican en Sacatepéquez, a nivel de asociaciones departamentales, así como los servicios e instalaciones con que cada asociación cuenta.</p>	<p>Cintillo en la parte superior de la página, eslogan del sitio (animación) bloque de texto y <i>slie show</i> fotografías botones de acceso a las páginas de cada asociación.</p>
<p>PÁGINAS DE ASOCIACIONES La información contenida en las páginas variará según la disciplina a la que pertenezca.</p>	<p>Cintillo en la parte superior de la página nombre de la asociación, (animación) eslogan de la página (animación) fotografías de los atletas y actividades de cada asociación.</p>



Se diseñó una primera propuesta de diseño, la cual a pesar de ser bien recibida por el grupo objetivo, adolecía de ciertas deficiencias técnicas como son:

- * No se cuenta con un botón de acceso para las diferentes páginas del sitio, desde cualquiera de ellas.
- * Existía una página intermedia entre la presentación y la primera página del sitio.
- * La información técnica acerca de las disciplinas deportivas, contenida en cada una de las páginas, requería que se desplazara la página completa hacia abajo.
- * Contenía demasiadas animaciones en los titulares, con lo que se corría el riesgo que el sitio fuera lento para cargar.
- * No incluí a el logotipo de la Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez.

Todas estas deficiencias fueron superadas, al desarrollar una nueva propuesta de diseño para el sitio. El concepto básico se mantuvo, pero se solucionaron las deficiencias técnicas anteriormente mencionadas.

- * Se agregó una botonera en la parte superior de las páginas, que permite ir de una página a otra, con facilidad.
- * En la introducción se dejó un botón que da acceso directamente a la primera página del sitio.
- * Se colocó la información en una caja de texto, que permite desplazarlo hacia arriba o abajo, sin que el resto de la página se mueva.
- * Se eliminaron las animaciones en los titulares y se dejó únicamente un cintillo animado en la parte superior de las páginas.
- * Se incluyó el logotipo de la Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez.

1era. opción para la portada



1era. opción para la introducción



Primera propuesta para páginas interiores



¿Qué es el ajedrez?

Ajedrez, juego de ingenio, para dos jugadores, en el que el azar no interviene en absoluto y que requiere un importante esfuerzo intelectual.

Cada jugador dispone de dieciséis piezas. Un jugador juega con las piezas blancas y otro con las negras. Cada grupo de piezas consta de un rey, una

Asociación de Ajedrez

La asociación de Ajedrez, funciona en las instalaciones de la Casa del Deportista, Carretera a San Felipe, Antigua Guatemala.

Servicios

La Asociación de Ajedrez, tiene un entrenador disponible, todos los días, de lunes a viernes de 4 a 6 pm.



¡hacer deporte te hace mejor!



¿Qué es el andinismo?

Aunque el deporte tiene riesgos y los accidentes pueden ser muy graves, el entrenamiento adecuado y las técnicas avanzadas permiten una mayor seguridad. Los escaladores suelen comenzar por tomar lecciones en uno de los muchos clubes locales que hay en todas partes del mundo; otros aprenden con amigos que ya tienen experiencia o guías

Asociación de Andinismo

La asociación de Andinismo funciona en las instalaciones de la Casa del Deportista, Carretera a San Felipe, Antigua Guatemala.

Servicios

La asociación de Andinismo cuenta con un entrenador e instalaciones en el gimnasio de Confede, los días martes, jueves y sábado de 3 a 6 pm.



¿Qué es el ciclismo?

Ciclismo, deporte que incluye distintas modalidades y disciplinas que tienen en común la utilización de la bicicleta. Los ciclistas están considerados como deportistas especialmente esforzados, capaces de soportar un alto grado de sufrimiento, tenaces, valerosos y están necesitados de las mejores

Asociación de Ciclismo

La asociación de Ciclismo cuenta con un grupo de atletas que representan a Sacatepéquez, a nivel nacional.

Servicios

El equipo de ciclismo entrena en las diferentes carreteras que conducen a la Antigua Guatemala. Cuenta con un entrenador



¿Qué es el fútbol?

Fútbol, deporte de equipo practicado por dos conjuntos de once jugadores con una pelota esférica. Es el que más se juega en el mundo y también el más popular entre los espectadores, con un seguimiento de millones de aficionados. En rigor, este deporte se debería llamar fútbol asociación, para distinguirlo de los otros deportes que también tienen

Asociación de Fútbol

La asociación de Fútbol tiene su sede en la Casa del Deportista de Sacatepéquez, carretera a San Felipe, Antigua Guatemala.

Servicios

La asociación de fútbol, organiza diferentes campeonatos, por categorías de edad y



¡hacer de

te mejor!



¿Qué es la natación?

Natación, arte de sostenerse y avanzar, usando los brazos y las piernas, sobre o bajo el agua. Puede realizarse como actividad lúdica o como deporte de competición. Debido a que los seres humanos no nadan instintivamente, la natación es una habilidad que debe ser aprendida. A diferencia de otros animales terrestres

Asociación de Natación

La asociación de Natación, funciona en las instalaciones de la Casa del Deportista, Carretera a San Felipe, Antigua Guatemala.

Servicios

Capítulo V
fundamentacion de _____
_____ la propuesta final



5.1 PROPUESTA FINAL

La propuesta final de diseño, se encuentra en el CD, adjunto a este informe. La misma se desarrolló utilizando *software* especializado para la producción de diseño gráfico y diseño multimedia, como son:

Macromedia Freehad MX

Macromedia Flaxh MX

Macromedia Dreamweaver MX

Adobe Photoshop.

Para visualizar la presentación, introduzca el CD, en el lector de su computadora, y abra el archivo: ww-wdeportesacatepequez.html.

El sitio de *Internet*, consiste en una página principal y una página dedicada a cada una de las disciplinas deportivas que cuentan con asociaciones departamentales dentro de la Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez.

Diagramación: La diagramación que se eligió para el diseño de la portada, tiene como finalidad llamar la atención del usuario e invitarle a que ingrese en el sitio. Las páginas interiores, se diseñaron con la finalidad de facilitar al usuario el acceso a la información, así como mantener su atención y transmitirle

a través de las gráficas (fotografías, botones y colores) la idea que hacer deporte, le convierte en mejor persona.

Colores: Los colores utilizados en el diseño del sitio, hacen que el usuario mantenga la atención en el sitio, así como a transmitir el mensaje, ya que el color naranja y los tonos cálidos, transmiten sensaciones positivas y connotan éxito y dinamismo. Las tonalidades frías (verdes y azules), sirven como elementos de contraste y refuerzan el concepto. El verde connota vida y el azul, fuerza y estabilidad.

Imágenes: Las fotografías utilizadas muestran la práctica del deporte. En todas ellas, se buscó transmitir, fortaleza, salud y éxito. De este modo, le estamos enviando el mensaje al público, de que hacer deporte, lo convierte en una mejor persona..

Información: Se empleo la información necesaria para que el usuario pudiera conocer la disciplina deportiva de la que se está hablando. Se le proporciona al usuario la posibilidad de visualizar la información completa, si tiene interés. De este modo estimulamos al usuario a leer e informarse, y así despertar su interés en el deporte.

PORTADA

cintillos animados

textura animada



slide show fotos

logotipo animado

botón de acceso

eslogan animado

deportesacatepequez

PÁGINAS INTERIORES

botón de inicio

cintillo

otras páginas

correo electrónico

desplazamiento de texto

deportesacatepequez

¡Hacer deporte... te hace mejor!

deportesacatepequez

Visítanos en La Casa del Deportista o contáctanos.

JUDO

Judo (en japonés "camino de la suavidad" o "camino apacible"), arte marcial derivado del jujitsu y una forma de lucha libre muy elaborada.

El combate tiene lugar en una colchoneta o tapiz cuadrado de nueve metros de lado. Alrededor y fuera del tapiz está señalada una zona o área de seguridad de un metro.

El tatami (tapiz) está hecho de paja prensada cubierta con lona y mide dos metros de largo por un metro de

Asociación de Judo
La asociación de Judo, funciona en las instalaciones de la Casa del Deportista, Carretera a San Felipe, Antigua Guatemala.

Servicios
La asociación de luchas, cuenta con un entrenador e instalaciones propias en la Casa del Deportista. Actividades los días martes y jueves de 4 a 8 pm



Delegación Departamental SACATEPEQUEZ

La Casa del Deportista de Sacatepequez, carretera a San Felipe, Barro el Manchón, La Antigua Guatemala. Teléfono: 78 32 55 81

¡Hacer deporte... te hace mejor!

deportesacatepequez

Visítanos en La Casa del Deportista o contáctanos.


LUCHAS

La lucha, es un deporte en el que un contendiente compete con otro usando varias presas y técnicas intentando que el oponente toque el suelo con los hombros, lo que significa un derribo para ganar el combate.

Sin ningún luchador consigue anotar un derribo dentro del límite de tiempo, el ganador se determina por un sistema de anotación de puntos. Todos los combates de lucha están supervisados por árbitros que aplican las reglas del deporte.

Asociación de Luchas
La asociación de Luchas, funciona en las instalaciones de la Casa del Deportista, Carretera a San Felipe, Antigua Guatemala.

Servicios
La asociación de luchas, cuenta con un entrenador e instalaciones propias en la Casa del Deportista. Actividades los días lunes a viernes de 4 a 8 pm y sábados de 8 a 12 horas.



Delegación Departamental SACATEPEQUEZ

La Casa del Deportista de Sacatepequez, carretera a San Felipe, Barro el Manchón, La Antigua Guatemala. Teléfono: 78 32 55 81

¡Hacer deporte... te hace mejor!

deportesacatepequez

Visítanos en La Casa del Deportista o contáctanos.

KARATE

Kárate (del japonés "mano vacía"), arte marcial (sin armas) de autodefensa en la que desde posiciones de equilibrio se dirigen o enfocan puñetazos o patadas acompañadas de respiraciones y gritos especiales.

Más que un método de combate el kárate hace hincapié en la autodisciplina, la actitud positiva y los propósitos de elevada moral.

Se enseña profesionalmente a diferentes niveles y con nombres

Asociación de Karate
La asociación de Karate Do, funciona en las instalaciones de la Casa del Deportista, Carretera a San Felipe, Antigua Guatemala.

Servicios
La Asociación de Karate Do, tiene entrenadores disponibles los días martes a sábado de 5:30 a 8:00 pm



Delegación Departamental SACATEPEQUEZ

La Casa del Deportista de Sacatepequez, carretera a San Felipe, Barro el Manchón, La Antigua Guatemala. Teléfono: 78 32 55 81

¡Hacer deporte... te hace mejor!

deportesacatepequez

Visítanos en La Casa del Deportista o contáctanos.

NATACION

Natación, arte de sostenerse y avanzar, usando los brazos y las piernas, sobre o bajo el agua.

Puede realizarse como actividad lúdica o como deporte de competición.

Debido a que los seres humanos no nadan instintivamente, la natación es una habilidad que debe ser aprendida.

A diferencia de otros animales terrestres que se dan impulso en el

Asociación de Natación
La asociación de Natación, funciona en las instalaciones de la Casa del Deportista, Carretera a San Felipe, Antigua Guatemala.

Servicios
Por carecer de instalaciones propias, existen varios equipos de natación en las piscinas de Hotel Villa del Marqués, Villa Antigua.



Delegación Departamental SACATEPEQUEZ

La Casa del Deportista de Sacatepequez, carretera a San Felipe, Barro el Manchón, La Antigua Guatemala. Teléfono: 78 32 55 81

¡Hacer deporte... te hace mejor!

deportesacatepequez

Visítanos en La Casa del Deportista o contáctanos.

GINNASIA

Gimnasia, forma sistematizada de ejercicios físicos diseñados con propósitos terapéuticos, educativos o competitivos. La gimnasia terapéutica consiste en una serie de ejercicios seleccionados que ayudan a suavizar molestias físicas o restaurar funciones a personas discapacitadas. La gimnasia educativa es un programa que instruye a los estudiantes en tácticas que comprenden fuerza, ritmo, balance y agilidad. La gimnasia competitiva consiste en series de pruebas preestablecidas, masculinas

Asociación de Gimnasia
La asociación de Gimnasia Rítmica, funciona en las instalaciones de la Casa del Deportista, Carretera a San Felipe, Antigua Guatemala.

Servicios
Cuenta con un entrenador disponible, en las instalaciones del gimnasio de Confeida, los días lunes, miércoles y viernes, de 2 a 8 pm.



Delegación Departamental SACATEPEQUEZ

La Casa del Deportista de Sacatepequez, carretera a San Felipe, Barro el Manchón, La Antigua Guatemala. Teléfono: 78 32 55 81

¡Hacer deporte... te hace mejor!

deportesacatepequez

Visítanos en La Casa del Deportista o contáctanos.

PESAS

Halterofilia o Levantamiento de pesas, deporte basado en el levantamiento de series de discos de metal que son progresivamente más pesados.


Los practicantes de este deporte lo hacen por diversión, competición o como una forma para desarrollar su musculatura.

Como deporte de competición es muy popular, especialmente en Estados Unidos, la anterior Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas

Asociación de Pesas
La asociación de Pesas, funciona en las instalaciones de la Casa del Deportista, Carretera a San Felipe, Antigua Guatemala.

Servicios
La asociación de luchas, cuenta con entrenadores e instalaciones en el gimnasio de Confeida.

Actividades los días lunes a viernes de 2 a 8 pm y sábados de 8 a 12.



Delegación Departamental SACATEPEQUEZ

La Casa del Deportista de Sacatepequez, carretera a San Felipe, Barro el Manchón, La Antigua Guatemala. Teléfono: 78 32 55 81

¡Hacer deporte... te hace mejor!

deportesacatepequez

Visítanos en La Casa del Deportista o contáctanos.

VOLEIBOL


Voleibol, juego de pista entre dos equipos de seis jugadores por lado que se juega golpeando una pelota al lado contrario por encima de una red.

Los puntos se anotan cuando el balón toca el suelo en el lado de la pista de los oponentes o cuando éstos fallan una devolución.

La pista de voleibol tiene una superficie de 9,14 por 18,29 m. Está dividida en dos lados de 9,14 m separados por una red más alta que

Asociación de Voleibol
La asociación de Voleibol funciona en las instalaciones de la Casa del Deportista, Carretera a San Felipe, Antigua Guatemala.

Servicios
La asociación de Voleibol, cuenta con un entrenador, e instalaciones en el gimnasio de Confeida. Tiene actividades los días lunes, miércoles y viernes de 4 a 8 pm, pm y sábados de 8 a 12 horas.



Delegación Departamental SACATEPEQUEZ

La Casa del Deportista de Sacatepequez, carretera a San Felipe, Barro el Manchón, La Antigua Guatemala. Teléfono: 78 32 55 81

¡Hacer deporte... te hace mejor!

deportesacatepequez

Visítanos en La Casa del Deportista o contáctanos.

TENIS

Tenis, deporte que se juega al aire libre o en pistas cubiertas con raquetas y bolas por dos o cuatro personas, en diferentes tipos de superficies, como tierra batida, césped, cemento, parquet o césped artificial.

Cuando lo juegan dos contendientes se llama individuales y cuando son cuatro, dobles.

Un partido de tenis se compone de juegos (games) y mangas (sets). El primer jugador o pareja que gane

Asociación de Tenis
La asociación de Tenis de Campo, funciona en las instalaciones de la Casa del Deportista, Carretera a San Felipe, Antigua Guatemala.

Servicios
Actualmente están en construcción las canchas propias de la asociación, en las instalaciones de La Casa del Deportista.



Delegación Departamental SACATEPEQUEZ

La Casa del Deportista de Sacatepequez, carretera a San Felipe, Barro el Manchón, La Antigua Guatemala. Teléfono: 78 32 55 81



5.2 FUNDAMENTACIÓN

Con la finalidad de proporcionar a la institución una herramienta eficiente para sus procesos de comunicación, se desarrolla una estrategia para la validación.

A través de este proceso de fundamentación, una muestra del grupo objetivo proporcionará sus opiniones acerca del diseño y funcionalidad del sitio de *Internet*.

5.2.1 Estrategía de validación

Objetivo:

Comprobar que el sitio de *Internet*, www.deportesacatepequez.org.gt, es funcional.

Estrategía:

Llevar a cabo un *focus group*, el cual proporciona la información necesaria para verificar la funcionalidad del sitio de *Internet*.

Tácticas:

Diseñar la boleta de evaluación del grupo

Diseñar la boleta de encuesta individual

Elegir el lugar para llevar a cabo la actividad.

Debe ser un salón equipado con computadoras, en el cual se pueda reunir a un grupo de entre 10 y 15 personas,

Invitar a los participantes

La muestra seleccionada debe estar integrada por niños y niñas de entre 11 y 18 años de edad, estudiantes, residentes en Antigua Guatemala o municipios aledaños,

Establecer hora y fecha para la actividad

Llevar a cabo la actividad

- * Explicar a los participantes la finalidad de la actividad
- * Presentar el proyecto a los participantes
- * Solicitar a los participantes que evalúen el proyecto.
- * Observar las actitudes de los participantes desde los siguientes parámetros:
 - grado de atención
 - gesticulación
 - tiempo empleado en navegar por el sitio.
- * Distribuir la boleta de evaluación
- * Recoger las boletas
- * Agradecer a los participantes

5.2.2 Focus group

La actividad se llevó a cabo en las instalaciones del laboratorio de computación, del Colegio San José, ubicado en San Bartolomé Becerra, La Antigua Guatemala, el día lunes 17 de octubre de 2005, a las diez horas.

Los participantes en la actividad, todos ellos alumnos del Colegio San José, son estudiantes de primaria y básicos, comprendidos entre las edades de 11 y 16 años.

Los estudiantes que se encuentran en período de exámenes finales, fueron invitados por la directora del plantel, durante uno de los recesos, para llevar a cabo la actividad, la cual fue dirigida por la Licenciada Daiana Antillón, quién la desarrolló de la siguiente forma.

Se utilizó el equipo de computación del laboratorio, el cual consiste en:

- Quince computadoras pc, con las siguientes características:
 - Procesador de 1.3 GH.
 - Memoria RAM 128 MB.
 - Tarjeta de video 64 MB.
 - Disco duro de 40 MB.
 - Monitor de 15"
 - Plataforma *Windows 98*

Se cargó el archivo completo del sitio en el escritorio de cada una de las computadoras, desde un CD.

Los participantes ingresaron en el salón, y al estar cada uno en su lugar, se les explicó la razón de ser de la actividad.

Cada uno de los participantes accedió al sitio desde su computadora y tuvo la oportunidad de navegar por todas las páginas que contiene el sitio.

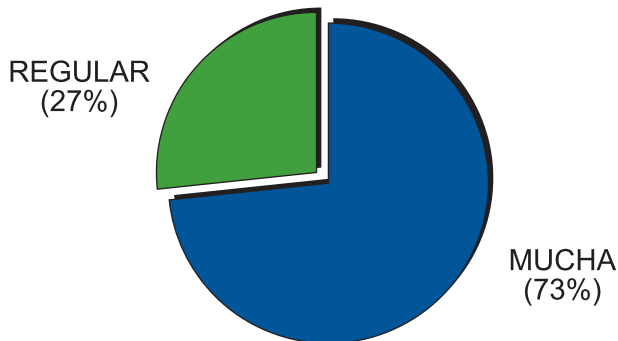
La licenciada Antillón observó las actitudes de cada uno de los participantes y completó la información requerida en la boleta de control.

Los participantes completaron el cuestionario que se les proporcionó para conocer sus opiniones. Se le agradeció a los participantes, quienes se retiraron del salón.

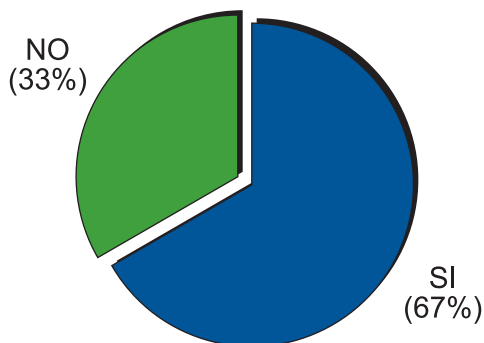
5.2.3 Resultados de la validación

Los resultados obtenidos de la observación realizada son los siguientes:

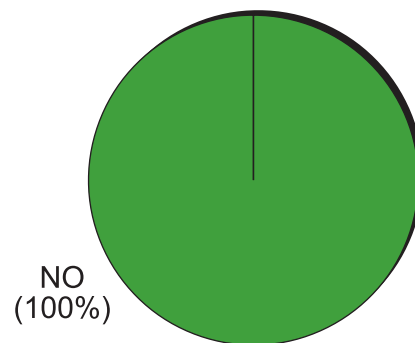
- * Las personas asistieron con agrado a la actividad,
- * Las personas que asistieron a la actividad fueron seleccionados al azar, dentro de un grupo de niños y niñas que se encontraban en el patio del establecimiento.
- * El participante, al que se le entregó la primera boleta de encuesta, terminó de ver el sitio en 5 minutos, lo que nos indica que no leyó toda la información contenida en el mismo, y su nivel de interés sobre el tema, fue bajo.
- * El participante que recibió la última boleta, terminó de ver el sitio en 15 minutos. Interpretamos que leyó la mayor parte de información contenida en las páginas del sitio.
- * Los participantes en la actividad tuvieron siempre una actitud relajada, y mostraron siempre interés en la información, aunque no la leyeran por completo.
- * Ninguno de los participantes mostró alguna duda, acerca de como desplazarse por el sitio.
- * Los participantes mantuvieron la atención.
- * Ninguno de los participantes solicitó información acerca de alguna de las disciplinas deportivas.
- * Se escucharon comentarios favorables relacionados con el sitio, y con los deportes.
- * Los participantes al terminar la actividad se mostraron relajados y de alguna forma indiferentes a la actividad y a la temática.



1. Al navegar en el sitio www.deportesacatepequez.org.gt, ¿con cuanta facilidad encontró la información relacionada con temas de su interés?

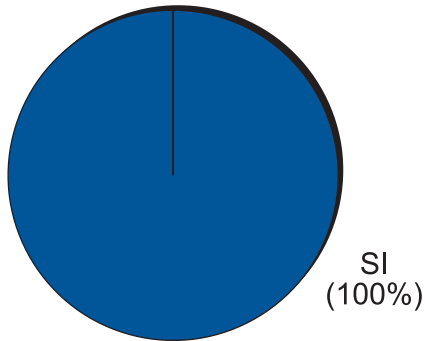


2. ¿le parece que la información relacionada con los deportes que puede practicar en Sacatepéquez es?

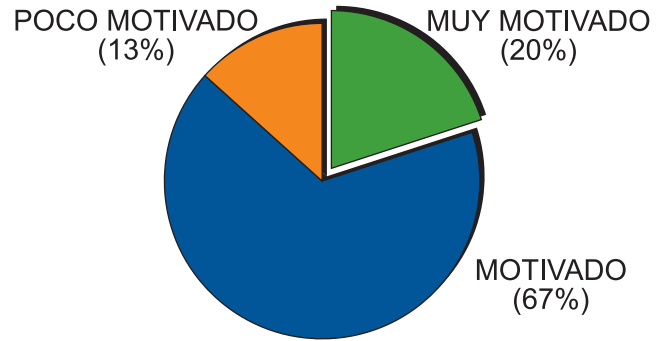


3. Actualmente ¿practica usted algún deporte?

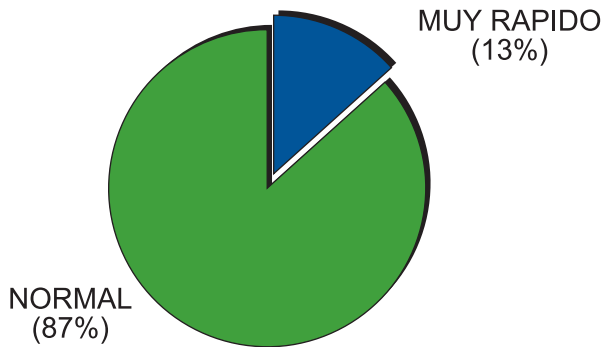
4. ¿Tenía usted conocimiento de todos los deportes que se pueden practicar en Sacatepéquez?



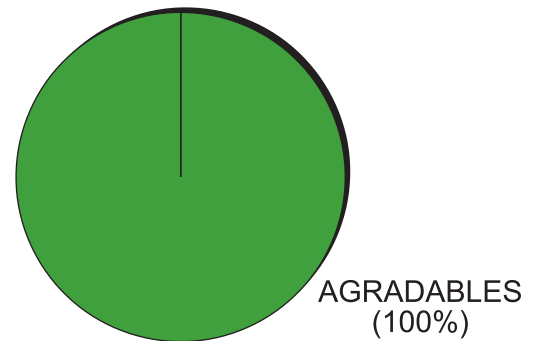
5. ¿le atrae practicar alguno de los deportes que aparecen en el sitio de *Internet* www.deportesacatepequez.org.gt?



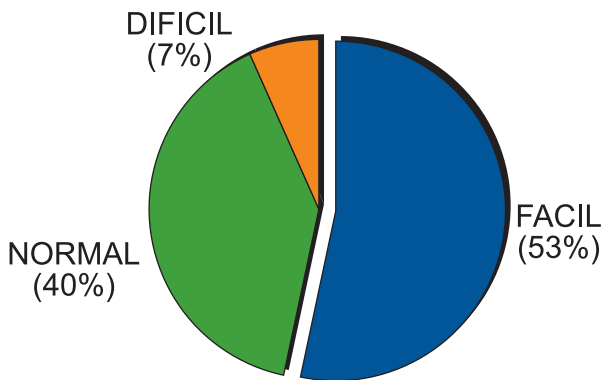
6. Después de visitar el sitio de *Internet*, www.deportesacatepequez.org.gt, ¿qué tan motivado se siente usted a practicar o conocer más acerca de los deportes que se practican en Sacatepéquez?



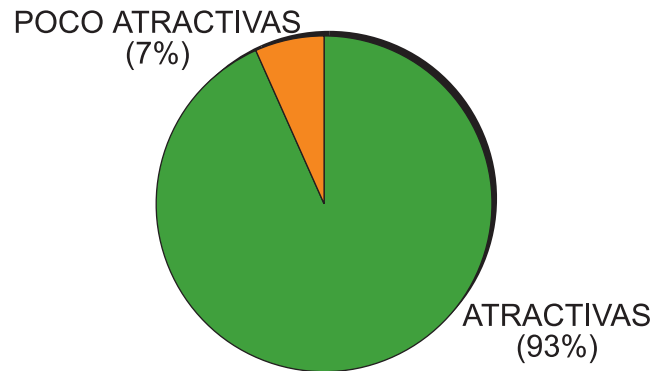
7. ¿le parecio, el acceso al sitio de *Internet* www.deportesacatepequez.org.gt?



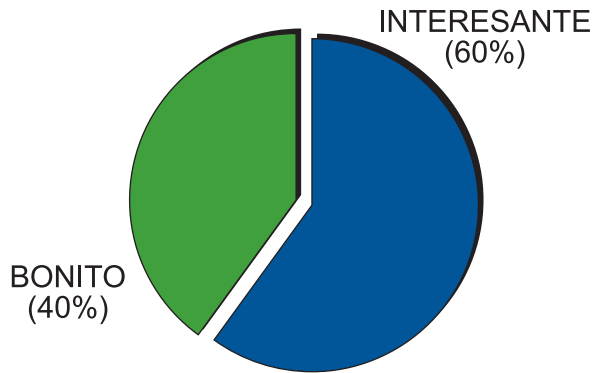
8. ¿le parecieron, los colores utilizados en el diseño del sitio de internet www.deportesacatepequez.org.gt?



9. ¿cómo fue leer la información contenida en el sitio de *Internet* www.deportesacatepequez.org.gt para usted fue?

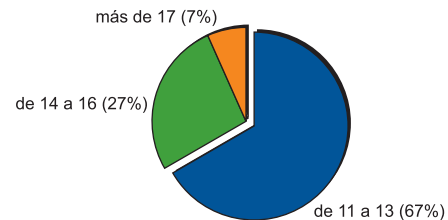


10. ¿cómo son las gráficas y fotografías contenidas en el sitio de internet www.deportesacatepequez.org.gt, para usted?

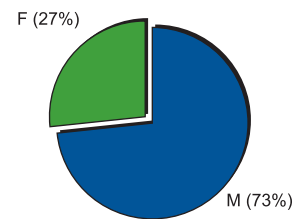


11. ¿qué opinión le merece el sitio www.deportesacatepequez.org.gt?

12. Su edad está comprendida entre los



13. Sexo



5.2.4 Análisis de los resultados

La tabulación e interpretación de los resultados obtenidos en la encuesta realizada, nos permite obtener las siguientes conclusiones:

- * El grupo objetivo no tiene conocimiento de todas las actividades deportivas que puede realizar en Sacatepéquez.
- * El grupo objetivo demuestra tener interés en practicar alguna actividad deportiva que no conoce.
- * Se puede elevar el número de personas que practican deporte en Sacatepéquez, a través de la puesta en marcha del proyecto.
- * Se puede navegar con facilidad y rapidez por el sitio.

- * La información relacionada con las disciplinas deportivas es interesante y despierta interés.
- * El diseño y funcionalidad del sitio son adecuados para el grupo objetivo.
- * La información proporcionada, motiva al grupo objetivo, a conocer disciplinas deportivas que no conoce o no sabe que se practican en Sacatepéquez.
- * Los colores e imágenes utilizados en el diseño del sitio de *Internet*, son adecuados, ya que al grupo objetivo le parecen agradables.
- * La información contenida en el sitio se puede leer en una forma normal,

Una vez, analizados los resultados obtenidos en el *Focus Group*, se puede establecer que el desarrollo del sitio de *Internet* tiene un resultado positivo, para la comunicación que la Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez, debe entablar con su grupo objetivo.



CONCLUSIONES

Una vez finalizado el presente proyecto, se alcanzan las siguientes conclusiones:

1. Se ha desarrollado un sitio de *Internet*, que transmite en forma eficiente la información de las actividades y servicios que presta la Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez.
2. Se ha colaborado con la Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez, proporcionándole un material que servirá como vehículo de comunicación eficiente entre la población y la institución.
3. Se ha diseñado un sitio de *Internet*, que resulta atractivo para la población y que al momento de ponerlo en marcha, despertará el interés en la práctica de alguno de las disciplinas deportivas que integran la Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez.



LINEAMIENTOS

Con la finalidad de hacer de éste un proyecto funcional, que le proporcione a la Delegación Deportiva Departamental de Sacatepéquez, y a las asociaciones deportivas departamentales que la integran, una herramienta de comunicación eficiente se establecen los siguientes lineamientos de acción.

1. Contactar a un proveedor de servicio de *hosting* y compra de dominio, para subir el sitio a *Internet*. Se sugiere que:
 - a. Se contacte a uno de los patrocinadores de la Delegación, que presta el servicio.
 - b. Se contacte a CONFEDE, para que se implemente el sitio, a través de su proveedor.
2. Crear cuentas de correo electrónico, para cada una de las asociaciones. De esta forma el grupo objetivo podrá mantener una comunicación fluida con las asociaciones.
3. Actualizar constantemente la información en el sitio, con las actividades y logros alcanzados por cada una de las asociaciones.

Anexos



Boleta de encuesta utilizada en el focus group

UNIVERSIDA DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO
CURSO: PROYECTO DE GRADUACIÓN

Estimados amigos, se les agradece su colaboración en este ejercicio de validación del proyecto desarrollo del sitio de internett. www.deportesacatepequez.org.gt. La información que ustedes proporcionarán, será de gran utilidad para verificar que el sitio cumple las funciones para las cuales fue creado.

Muchas gracias.

A continuación encontrará una serie de preguntas relacionadas con su experiencia al utilizar el sitio de internett www.deportesacatepequez.org.gt, por favor responda marcando con una X, la casilla que corresponde a su opinión.

1. Al navegar en el sitio www.deportesacatepequez.org.gt, ¿con cuanta facilidad encontró la información relacionada con temas de su interés?
 MUCHA REGULAR POCA
2. ¿le parece la información relacionada con los deportes que puede practicar en Sacatepéquez?
 SUFICIENTE ADECUADA ESCASA
3. Actualmente ¿practica usted algún deporte?
 SI NO
4. ¿tenía usted conocimiento de todos los deportes que se pueden practicar en Sacatepéquez?
 SI NO
5. Le atrae practicar alguno de los deportes que aparecen en el sitio de internett www.deportesacatepequez.org.gt.
 SI NO
6. Después de visitar el sitio de *Internet* www.deportesacatepequez.org.gt, ¿que tan motivado se siente usted a practicar o conocer más acerca de los deportes que se practican en Sacatepéquez?
 MUY MOTIVADO MOTIVADO POCO MOTIVADO
7. ¿cómo le pareció el acceso al sitio de internett www.deportesacatepequez.org.gt?
 MUY RAPIDO NORMAL LENTO
8. ¿cómo le parecieron los colores utilizados en el diseño del sitio de internett www.deportesacatepequez.org.gt?
 MUY AGRADABLES AGRADABLES FEOS
9. ¿cómo fué para usted leer la información contenida en el sitio de internett www.deportesacatepequez.org.gt?
 FACIL NORMAL DIFICIL
10. ¿cómo son para usted las gráficas y fotografías contenidas en el sitio de *Internet* www.deportesacatepequez.org.gt?
 MUY ATRACTIVAS ATRACTIVAS POCO ATRACTIVAS
11. ¿qué opinión le merece el sitio www.deportesacatepequez.org.gt?
 ES INTERESANTE ES BONITO ES ABURRIDO
12. ¿en que segmento está comprendida su edad?
 11-13 14-16 17 o más
13. Sexo
 M F



Boleta utilizada para evaluar las actitudes de los participantes en el focus group

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO
CURSO: PROYECTO DE GRADUACIÓN

El presente instrumento de recolección de información, servirá para evaluar los resultados obtenidos durante la actividad del focus group realizado para la validación del sitio de internet www.deportesacatepequez.org.gt.

Muchas gracias por su colaboración.

Hora de inicio de la actividad: _____ Fecha de la actividad: _____

Lugar de desarrollo de la actividad: _____

Todas las computadoras tenían cargado el archivo antes de iniciar: _____

Se encontró con alguna dificultad al cargar el archivo en las computadoras: _____

¿cuántas personas asistieron a la actividad?: _____

¿asistieron con agrado a la actividad?: _____

¿cómo se seleccionaron a las personas que asistieron a la actividad?: _____

¿en cuánto tiempo entregó la boleta de encuesta el participante que termino primero? _____

¿en cuánto tiempo entregó la boleta de encuesta el participante que termino ultimo? _____

¿qué actitud pudo usted observar en los participantes durante el desarrollo de la actividad? _____

¿pudo usted observar si los participantes tenían dificultades para leer la información, moverse de una página a otra, comprender la información contenida en el sitio? _____

¿diría usted que mantuvieron la atención mientras duró el ejercicio? _____

¿le hizo alguien preguntas adicionales acerca de la práctica de alguna disciplina deportiva en el departamento de Sacatepéquez _____

¿le hizo alguien o pudo usted escuchar algún comentario de los participantes acerca de la práctica de alguna disciplina deportiva en Sacatepéquez? _____

Al terminar la actividad ¿qué actitud pudo usted observar en los participantes? _____



BIBLIOGRAFÍA

- CENTRO DE EDUCACIÓN Y CAPACITACIÓN DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL NORTE
Administración de redes y soporte computacional,
Informe del corazón de Internet
Noviembre 2,003. 9 p.
- KOTLER, Philip. *Mercadotécnica*
Editorial Prentice/Hall, Internacional. México.
Primera edición, 796 p.
- SOLIS, Claudio, "Cultura intelectual y cultura física"
Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Ciencia y Tecnología de la
Actividad Física y el Deporte, ECTAFIDE
2,005, 4 p.
- SOLIS, Claudio, "Ocio, tiempo libre y deporte"
Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Ciencia y Tecnología de la
Actividad Física y el Deporte, ECTAFIDE
2,005, 4 p.
- SOLIS, Claudio, "Deporte antiguo y deporte moderno"
Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Ciencia y Tecnología de la
Actividad Física y el Deporte, ECTAFIDE
2,005, 8 p.
- SOLIS, Claudio, "Orígenes y desarrollo del deporte para todos"
Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Ciencia y Tecnología de la
Actividad Física y el Deporte, ECTAFIDE
2,005, 10 p.
- SOLIS, Claudio, "El deporte como medio educativo"
Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Ciencia y Tecnología de la
Actividad Física y el Deporte, ECTAFIDE
2,005, 4 p.
- SOLIS, Claudio, "Historia y filosofía del olimpismo"
Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Ciencia y Tecnología de la
Actividad Física y el Deporte, ECTAFIDE
2,005, 15 p.
- STONER, James, FREEMAN, Edward, GILBERT, Daniel. Administración.
Mexico. Editorial Prentice/Hall, Internacional.
Sexta edición, 688 p.



Imprimase

Arq. Carlos Valladares *DECANO*

Arq. Brenda Penados *ASESORA*

Licda. Sandra Monterroso *ASESORA*

Lic. José Monroy *ASESOR*

D.G. José Francisco Chang