

Diseño y Creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

Inicio | Quiénes somos? | Campo de acción | Manuales y Normativas | Revista | Contactenos

MAGA **UNIPESCA** Unidad de Servicios de la MAGA y Asociados

misión **visión** **objetivo** **organización**

objetivo

Proponer conjuntamente con la Unidad de Políticas e Información Estratégica, las políticas y estrategias así como acciones de manejo para el aprovechamiento sostenible de los recursos hidrobiológicos.

Formular y divulgar normas y procedimientos para el aprovechamiento de los recursos hidrobiológicos, y velar por su cumplimiento.

Establecer, mantener y supervisar los registros oficiales de la producción pesquera del país.

[siguiente>](#)



arquitectura

DISEÑO gráfico

Evelyn Dolores Cardona de Paz

Proyecto de investigación comunicación realizado en la ciudad de Guatemala, en el período de julio a octubre del año 2005

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Programa de Diseño Grafico



Creación y diseño de un sitio web para la Unidad de Manejo de la Pesca (UNIPESCA)
del Ministerio de Agricultura, Ganadería y Alimentación (MAGA).

Evelyn Dolores Cardona de Paz
Carné No. 9812601



Previo a optar al título de Licenciado en Diseño Gráfico Énfasis Informático Visual
Guatemala, noviembre de 2005





Índice

Nómina de Autoridades	i
Agradecimientos y dedicatoria.....	ii
Presentación	iii

Capítulo 1. Introducción.

1.1 Antecedentes.....	1
1.2 Problema.....	2
1.3 Justificación	3
1.4 Objetivos de diseño	4

Capítulo 2. Perfil del cliente y grupo objetivo.

2.1 Perfil del cliente y el servicio que brinda.....	5
2.2 Grupo objetivo	7

Capítulo 3. Conceptos fundamentales.

3.1 Contenido general	9
3.2 Conceptos de diseño	13

Capítulo 4. Concepto de diseño, método y bocetaje.

4.1 Concepto de diseño	20
4.2 Esquema del sitio web	20
4.3 Bocetaje	22

Capítulo 5. Comprobación de eficacia y propuesta gráfica final

5.1 Comprobación de eficacia	27
5.2 Propuesta gráfica final y fundamentación.....	37
Directorio.....	40
Página Index.....	41
Página "¿Quiénes somos?".....	42
Página "misión".....	44
Página "visión".....	45
Página "objetivo".....	46
Página "organización".....	47
Página "Campo de acción".....	49
Página "inspectorías".....	50
Página "granjas camaroneras".....	51
Página "granjas acuícolas".....	52
Página "Manuales y normativas".....	53
Página "Revista".....	55
Página "Contáctenos".....	



Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

Lineamientos.....	68
Bibliografía.....	70
Glosario	72
Anexos.....	85



Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

Nómina de Autoridades

Junta directiva de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Decano: Arquitecto Carlos Valladares Cerezo
Vocal I: Arq. Jorge Arturo González Peñate
Vocal II: Arq. Raúl Estuardo Monterroso Juárez
Vocal III: Arq. Jorge Escobar Ortíz
Vocal IV: Br. Pool Enrique Polanco Betancourt
Vocal V: Br. Eddy Alberto Popa Ixcot
Secretario: Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Tribunal examinador

Decano: Arquitecto Carlos Valladares Cerezo
Examinador: Arq. Felipe Hidalgo
Examinador: Lic. Fernando Fuentes Ríos
Examinador: Lic. Alberto Paguaga
Secretario: Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Asesores

Arq. Felipe Hidalgo
Lic. Fernando Fuentes Ríos
Lic. Alberto Paguaga



Agradecimientos y dedicatoria

Agradecimiento a:

Licenciados: Fernando Fuentes y Alberto Paguaga por su tiempo, esmero, paciencia y sobre todo gran apoyo brindado en el desarrollo de este proyecto y durante mi carrera; por ser más que líderes: amigos y ejemplo.

Licenciado Felipe Hidalgo, que dedicó tiempo y esfuerzo en el desarrollo y finalización de este proyecto.

UNIPESCA, su colaboración.

A mis amigos, agradezco sus consejos, paciencia, apoyo y cariño.

Agradecimiento y dedicación especiales con amor a mi familia, por el apoyo y sacrificios para que obtenga este preciado título.

Dedico a mi Dios, mi familia y mi tierra este logro.



P resentación

UNIPESCA -la Unidad de Manejo de la Pesca y Acuicultura- fue creada y organizada en 1999. Ha trabajado, constantemente, durante estos seis años para atender, de manera eficiente, a aquellos a quienes está dirigida. Sus proyectos se han fortalecido y, actualmente, cuentan con apoyo internacional para poder desarrollarlos cabal y puntualmente.

Este proyecto, el cual consiste en la creación y diseño de un sitio web para UNIPESCA, se desarrolló con el fin de que el público al que atiende la institución y sus colaboradores tengan mejor acceso a la misma, también, le permitirá tener mayor alcance, proyección y presencia, puesto que estamos en una época en la que existe fácil acceso a internet.

Se realizó un trabajo de investigación para crear una solución eficiente y, luego de la investigación, se procedió al diseño del sitio, llenando los requisitos, expectativas y creando algo novedoso y grato para el visitante. Posteriormente, se realizó la comprobación de la eficacia de la pieza, utilizando para ello la técnica de la encuesta.

Luego de obtener información, por parte de los informantes, se mostraron los datos y se presentó la propuesta gráfica con su respectiva justificación.

Las conclusiones brindaron datos relevantes acerca de la eficacia de la solución de diseño planteada, respecto de los objetivos alcanzados con dicha solución.

Los lineamientos dan los parámetros a tomar en cuenta para el correcto desarrollo del proyecto, busca ser un manual de directrices para clarificar funciones y normativas que darán como resultado el mejor aprovechamiento de la solución al problema de diseño-comunicación.

En este apartado se presenta un presupuesto de la inversión, en algunos aspectos del proyecto, a tomar en consideración.



Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

1. Introducción

1.1 Antecedentes

La Unidad de Manejo de la Pesca y Acuicultura (UNIPESCA) del Ministerio de Agricultura, Ganadería y Alimentación (MAGA) tiene a su cargo el manejo sostenible de los recursos hidrobiológicos del país de Guatemala, sin embargo, ha tenido dificultades para comunicarse con las personas e instituciones que colaboran con ella, así como con el público al que atiende.

Se estudiaron varias opciones para proyectar UNIPESCA y acercarlo al mercado al cual sirve, a fin de que tenga mayor alcance. Entre las alternativas se encontró: creación del sitio web, implementación y creación de revista electrónica para ser publicada trimestralmente, portal y presentación de UNIPESCA, diseño de página Intranet -red de computadoras interconectadas dentro de una organización o empresa-.

Tras analizar estas opciones y al visitar el sitio web del MAGA (www.maga.gov.gt) fue evidente la ausencia de la institución con la que se

desarrolla el presente proyecto, por lo tanto se procedió a investigar acerca del tema y se encontró el recurso de internet entre los medios masivos, -después de la radio, televisión y prensa escrita- según folleto de la clase magistral de Sofía Posadas -curso de Diseño Visual 4, sexto semestre, año 2003- finalmente, se concluyó que la mejor manera de dar solución al problema de alcance, es con "la creación y diseño de un sitio web para UNIPESCA.

A la derecha: El sitio web del MAGA, se presenta el portal.

Abajo: Detalle de la opción "ENLACES MAGA", del sitio web del mismo.

Aquí es evidente la ausencia de UNIPESCA, debería ubicarse abajo de PIPAA.



1.2 Problema

El treinta de septiembre de mil novecientos noventa y nueve, a través del Acuerdo Ministerial 746-99, se modifica y crea la Unidad de Manejo de la Pesca y Acuicultura -UNIPESCA-.

Esta Unidad gubernamental fue creada con el fin de regular y promover el manejo sostenible de los recursos hidrobiológicos -pesca y acuicultura- guatemaltecos, al conceder licencias para la explotación adecuada de camarón, peces y tortugas del país de Guatemala.

Actualmente, todas las unidades y dependencias gubernamentales -gobierno de Guatemala 2003-2006, Administración Bergerhan han sido motivadas a implementarse en el "plan electrónico" que promueve la información electrónica, cibernética y digital, con el fin de tener mayor presencia, alcance y acceso, no solo en Guatemala, sino en el extranjero.

UNIPESCA atiende a diferentes sectores del país, desde los pescadores artesanales, consultores nacionales y extranjeros, hasta acuicultores en pequeña y gran escala. Debido a que se encuentra alejado de la sede central del MAGA, el mercado que atiende no cuenta con información a su alcance y hasta desconocen la existencia de la Unidad. A fin de llegar a más mercado, analizando las necesidades de la institución y tomando en cuenta los recursos, se concluyó que la mejor manera de dar solución al problema de

información y alcance, es la "Creación y diseño de un sitio web para la Unidad de Manejo de la Pesca y Acuicultura (**UNIPESCA**), del Ministerio de Agricultura, Ganadería y Alimentación (MAGA)".

Al pensar en UNIPESCA usualmente se le relaciona únicamente con peces, pero también velan por la correcta explotación y protección de tortugas, camarón y otras especies marítimas





1.3 Justificación

1.3.1 Magnitud

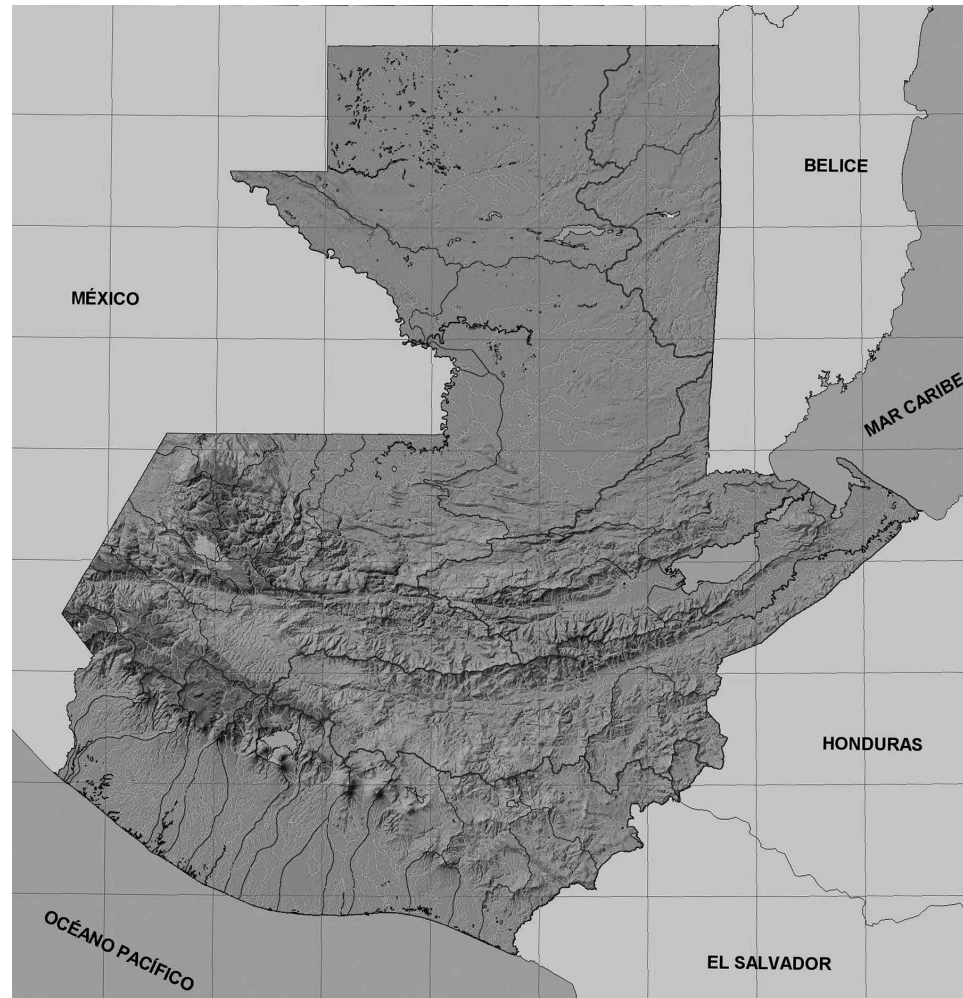
Partiendo del alcance, beneficio y servicio que brinda UNIPESCA, éste se ha considerado un proyecto de gran magnitud, no solo por ayudar en sus objetivos en la comunicación con sus colaboradores, sino porque permite un mayor acercamiento con aquellos a quienes atiende: 15,500 pescadores, 9,000 embarcaciones; mientras que en la pesca industrial existen 150 industrias de camarón, 224 de peces y 5 de atún; según datos proporcionados por la institución, a través de una Presentación electrónica de UNIPESCA para CIMA, en julio del año 2005.

1.3.2 Trascendencia

El proyecto presenta el primer sitio web de la institución y conseguirá llevar a la misma más cerca de su grupo objetivo, esto ayudará a que más personas sepan respecto de los mejores métodos para el manejo sostenible de la pesca.

1.3.3 Vulnerabilidad

Los problemas, de alcance, precencia y acceso que presenta la institución tendrán solución en gran medida a través del sito web, puesto que permite a más personas acceder a información a toda hora, desde los lugares donde se encuentran.



1.3.4 Factibilidad

No presenta inversiones altas puesto que es una donación del diseñador, sin la cual este proyecto no sería posible, puesto que no se cuenta con presupuesto para contratar este tipo de servicios a una empresa especializada.

Este mapa muestra los recursos hídricos con los que cuenta el país de Guatemala.



1.4 Objetivos de diseño

General

“Diseño y creación del sitio web para la Unidad de Manejo de la Pesca y Acuicultura (UNIPESCA), del Ministerio de Agricultura, Ganadería y Alimentación (MAGA)”

Específicos

- Tener presencia en el sitio web MAGA.
- Reducir el problema de información y accesibilidad a UNIPESCA.
- Crear un diseño de página web dinámica, el cual no solamente cumpla con su objetivo de informar, sino, que consiga motivar a los visitantes a participar en el manejo sostenible de los recursos hidrobiológicos.

Pescadores artesanales a quienes atiende UNIPESCA (fotografía por la Institución)





2. Perfil del cliente y grupo objetivo

2.1 Perfil del cliente y el servicio que brinda

La Unidad de Manejo de Pesca y Acuicultura (UNIPESCA) se encuentra en la sede del Ministerio de Agricultura, Ganadería y Alimentación (MAGA) ubicada en el kilómetro 22 carretera al Pacífico, edificio "La Ceiba", tercer nivel.

Es una institución gubernamental, dependiente del Estado y bajo las normativas del MAGA. En el año 2005 era dirigida por el viceministerio de ganadería, recursos hidrobiológicos y alimentación; con el Ingeniero Nicolás Acevedo como Coordinador, Licda. Marcela Padilla como asistente y con Mario Aldana a cargo del área logística, -financiero administrativa-, siendo este último el responsable del sitio web.

UNIPESCA es, actualmente, la entidad administradora de la Pesca en Guatemala, autoridad encargada de administrar los recursos hidrobiológicos, a través de la concesión y autorización de licencias para garantizar la sostenibilidad de las actividades pesqueras y acuícolas de acuerdo a las políticas y estrategias del MAGA que promueven un desarrollo sostenido y equilibrado de la pesca y acuicultura, con el debido respeto hacia el medio ambiente.

Busca establecer reglas claras y precisas para promover el crecimiento sostenido, el incremento y la diversificación de la producción pesquera y acuícola para consumo nacional y de las exportaciones; esto con la participación de todo el sector hidrobiológico haciéndolo de una manera equitativa y equilibrada.

Objetivos:

- Vigilar la correcta aplicación de las disposiciones normativas y legales pesqueras.
- Formular y divulgar normas y procedimientos para el aprovechamiento de los recursos hidrobiológicos y velar por su cumplimiento.

La acuicultura (crianza de peces) está abarcando más campo en nuestro país, sobre todo con el cultivo de la Tilapia, fuente de proteínas para el cuerpo humano. (fotografía de la institución)





Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

- Establecer, mantener y supervisar los registros oficiales de la producción pesquera del país.
- Evaluar, considerar y dictaminar sobre el origen para que se determine el otorgar, denegar, cancelar y prorrogar las licencias.
- Acreditar a profesionales, empresas o entidades no gubernamentales para proveer los servicios que el Ministerio establezca como delegables.
- Gestionar la suscripción de Guatemala a tratados, convenios o acuerdos con Organismos Nacionales e Internacionales, relacionados con el desarrollo pesquero y acuícola cuando sean de interés nacional.
- Promover la descentralización de los servicios de capacitación, transferencia de tecnología, investigación, promoción comercial y proyectos de desarrollo pesquero que pueden ser ejecutados eficientemente por otros entes de conformidad con la Ley.
- Proponer al Despacho Ministerial las medidas de ordenación pertinentes para garantizar el aprovechamiento sostenible de los recursos pesqueros.
- Planificar en el marco de las políticas sectoriales, las acciones inherentes a la Unidad.
- Realizar las demás atribuciones que indiquen en el Despacho Ministerial y que sean de su competencia

Cuenta con inspectoría de pesca en: Champerico, Base Naval, Buena Vista, Las Lisas y Livigston

Estación Piscícola San Jerónimo, Granja camaronera MAYASAL

UNIPESCA presta atención a las siguientes personas a:

- Consultores nacionales y extranjeros que realicen trabajos sobre manejo de recursos naturales hidrobiológicos y del medio ambiente.

ACUICULTORES

- Pequeña y mediana escala para mercado nacional
- Escala industrial para exportación

PESCADORES

- Artesanales
- Mediana Escala
- Gran Escala

PESCA ARTESANAL

	Pacífico	Atlántico	Aguas interiores
Pescadores	8,500	2,500	4,500
Embarcaciones	4,500	1,500	3,000

PESCA INDUSTRIAL (empresas)

	Pacífico	Atlántico
De Camarón	67	57
De Peces	24	200
De Atún	5	



Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

Centros Acuícolas de Producción de Semilla y Capacitación.

- Sabana Grande, Escuintla.
- La Lucha, Retalhuleu.
- San Jerónimo, Baja Verapaz.
- La Fragua Zacapa.
- El Remate, El Petén.

2.2 Grupo objetivo

Perfil Geográfico

Radican, principalmente, en la ciudad capital, puesto que tienen mejor acceso al servicio de internet. Aunque un grupo considerable de personas habitan en el interior del país donde existe influencia pesquera, especialmente en zonas urbanizadas con acceso a internet. El clima donde radican principalmente, es cálido.

Perfil Demográfico

Personas en edad de 19 años en adelante. Sexo femenino y masculino.

Con estudios o títulos de nivel medio y superior.

Sin distinción de religión.

Estudian y/o trabajan.

Nacionalidad guatemalteca.

Perfil Psicográfico

Según datos recabados de estudios en España, Chile, Venezuela y México, por Microsoft, AMPICI (México) AIMC y Consumer. com se encontraron los siguientes datos similares:

Como principal tendencia se encuentra el uso de buscadores para obtener información.

Le sigue la tendencia a recibir y enviar correos para comunicarse con otras personas o instituciones.

La pesca industrial provee de empleo en los grandes lagos, lagunas y en los océanos Pacífico y Atlántico. (Fotografía por la Institución)





Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

Tienen acceso a internet, desde la oficina o comercios donde se alquila el servicio.

Poseen como mínimo una cuenta POP de internet -estas son direcciones hospedadas en yahoo, hotmail, gmail, aol, etc., donde los usuarios pueden verificar y enviar mensajes electrónicos desde cualquier computadora conectada a internet-, para enviar y recibir información por correo electrónico.

(www.aimc.es/,
www.consumer.es/web/es/tecnologia/internet/2003/05/14/61411.php?page=2,
www.amipci.org.mx/docs/Presentacion_Estudio_AMIPCI_2005_Presentada.pdf,
www.microsoft.com/spain/empresas/tecnologia/uso_internet.mspx)

Comportamiento ante el producto

De estudios realizados por Microsoft y AINDA, se obtuvieron los siguientes resultados aplicables a este grupo objetivo:

1. con intereses en los recursos hidrobiológicos, ya sea que se trate de estudiantes o personas dedicadas a la pesca, acuicultura o afín;
2. cuentan con poco tiempo, están, constantemente, apresurados por el trabajo y/o los estudios;
3. buscan sitios web de rápido acceso y carga, que no sea dificultoso navegar en ellos;

4. no les agradan los sitios web con altos contrastes de color y muchas imágenes;
5. se interesan más en la información o el contenido que en el diseño.

(http://www.microsoft.com/spain/empresas/guias/usabilidad/usuarios_internet.mspx,
http://www.ainda.info/evolucion_perfil.html.)



Los pescadores son capacitados en todos los aspectos, para el mejor aprovechamiento de los recursos hidrobiológicos.

*Aquí, un pescador prepara su red.
(fotografía por la Institución)*



3. Conceptos fundamentales

3.1 Contenido General

3.1.1 Acuicultura

La Enciclopedia electrónica Encarta, edición 2005, describe la acuicultura como la cría de organismos acuáticos en agua dulce o salada, algunos le llaman también picicultura. Sin embargo, en general, por medio de la acuicultura se produce una gran variedad de organismos acuáticos, esto incluye botánica y biología acuáticas. Pese a que tiene muchas diferencias con la agricultura, a la acuicultura se le considera una actividad agrícola. En la acuicultura se producen mayormente cosechas proteínicas, -como en el caso más común de la tilapia-, mientras que la agricultura cosecha productos con alto contenido en hidratos de carbono. Así pues, los acuicultores deben gestionar de forma cuidadosa sus unidades de producción para asegurarse de que la calidad del agua no se deteriore, creando problemas a los organismos cultivados.

Métodos de cultivo

La mayor parte del cultivo de peces y crustáceos tiene lugar en estanques, que disponen, por lo general, de entradas y salidas de agua que permiten controlar, de forma independiente, su aumento y reducción.

Los sistemas de alimentación van desde la fertilización de los estanques hasta el empleo de piensos completos que suministran todos los elementos necesarios para el crecimiento.

También pueden criarse peces en jaulas y torrenteras, estanques en tierra o cemento largos y estrechos que reciben un flujo constante de agua de un pozo artesiano, arroyo o riachuelo próximos.

Biblioteca de Consulta Microsoft ® Encarta ® 2005. © 1993-2004 Microsoft Corporation.

Acuicultura en el istmo centroamericano

Según la red de Acuicultura Rural en pequeña escala, "La acuicultura en el istmo centroamericano se inicia entre los años 30 al 50 con la colaboración de la Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación (FAO) y la construcción de centros acuícolas, con fines experimentales en los que se introdujo tilapia mosambica *Oreochromis mossambicus*- y carpa común *Cyprinus carpio*.

*La acuicultura puede realizarse con jaulas en ríos, lagos y lagunas. Esta se encuentra a orillas del Lago de Atitlán.
(fotografía por la Institución)*





Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

La acuicultura se desarrolla en sus inicios a través de programas de tipo social, las cuales tenían como objetivo principal mejorar la carencia de proteína animal de la población de las áreas marginadas. Tilapia es la especie que se cultiva con mayor intensidad, existiendo aun en la región: tilapia mosambica, melanopleura, nilótica, hornorun y aurea”.

Red de Acuicultura Rural en Pequeña Escala – Site: www.red-arpe.cl - Email: Taller ARPE, FAO-UCT, 09 al 12 Noviembre 1999.

3.1.2 Piscicultura

En la Enciclopedia Encarta 2005, se nos aclara que la piscicultura es el cultivo en gran escala de peces de agua dulce y agua salada, así como de mariscos en tanques o jaulas marinas. En ocasiones, se le llama acuicultura, aunque ésta última toma en cuenta las plantas marinas o acuáticas, mientras que la piscicultura solamente se ocupa de criar animales.

Biblioteca de Consulta Microsoft ® Encarta ® 2005. © 1993-2004 Microsoft Corporation.

*La piscicultura por su parte, puede realizarse en estanques preparados para el cultivo, aunque no tengan agua corriente.
(fotografía por la Institución)*





3.1.3 Pesca comercial

La Enciclopedia Encarta 2005, describe la pesca como la captura de peces o mariscos con fin económico. La pesca es, fundamentalmente, marina, pero, también, se lleva a cabo en los grandes lagos y ríos, en Guatemala se cuentan: Río Dulce, Lago de Atitlán, Amatitlan, Peten Itza, laguna del Pino, entre otros. Las pesquerías son, especialmente, productivas en zonas de corrientes emergentes, donde suben a la superficie aguas profundas frías y ricas en nutrientes. La captura de ballenas, moluscos y crustáceos y la recolección de algas como la laminaria gigante, también, se consideran parte de la industria pesquera.

Biblioteca de Consulta Microsoft ® Encarta ® 2005. © 1993-2004 Microsoft Corporation.

3.1.4 Peces

Océano, en la Enciclopedia Temática Estudiantil, generaliza a los peces como seres subclasificados entre los animales vertebrados, aunque con la característica de su sobrevivencia a la vida acuática.

La densidad y la presión del agua son determinantes en el aspecto de los peces: alargado y contendencia a ser planos, característica que aumenta con la profundidad.

Se clasifican en: Agnatos o Ciclóstomos, Cartilaginosos o Elasmobranquios, y Óseos o Teleóstomos.

Mentor, Enciclopedia Temática Estudiantil, Océano, pág. 723-724.

3.1.5 Tortugas

Orden Testudines

Las tortugas se distinguen de todos los otros vertebrados por tener un carapacho exterior que protege su cuerpo. En la mayoría de las tortugas, el carapacho forma una envoltura con cavidades por donde pueden sacar las extremidades, cola y cabeza. En algunas especies, es tan completo que la tortuga se puede esconder por completo dentro del carapacho.

El carapacho de las tortugas es una adaptación del esqueleto, las vértebras se presentan en placas exteriores.

*Pesca comercial artesanal, con fines de lucro.
Fotografía por la Institución.*





Las tortugas son inofensivas hacia las personas. Por lo general, son tímidas y recurren a esconderse dentro de su carapacho. Son capaces de morder y cuando muerden, cortan como tijeras. La patas terminan en dedos, pueden tener pezuñas capaces de producir arañazos muy dolorosos.

La clasificación de las tortugas que existen en el presente comienza basándose en la forma que guardan la cabeza dentro del carapacho. Algunas doblan el largo cuello de forma lateral, a estas se les llaman "Tortugas Pleurodiras". Las otras, las "Tortugas Criptodiras", esconden la cabeza metiendo el cuello hacia adentro.

En Guatemala, en las playas de Monterrico principalmente, es común ver tortugas marinas Paslamas.

La tortuga Paslama es una de las dos especies de tortugas marinas más pequeñas del mundo. Su caparazón presenta una coloración que varía del olivo/gris al olivo/amarillento, mientras que su vientre es de color crema y en algunos casos verde claro. En general, su color puede variar, de acuerdo a las condiciones del medio en que habita y a su edad.

Sus principales depredadores naturales son los tiburones. Sus huevos son muy preciados en la cocina popular, por lo que una de las principales amenazas de los nidos somos los seres humanos.

<http://www.damisela.com/zoo/rep/tortugas/index.htm>
<http://www.alfatravelguide.com/spanish/00/leer02.htm>
<http://www.xolo.com.ni/nicaragua/laflor/paslama.asp>

3.1.6 Camarón

La Enciclopedia Temática Estudiantil Océano, acerca del camarón dice que éste posee diez patas. Están, ampliamente, distribuidos; viven en aguas dulces y saladas, así como en regiones templadas y tropicales. En el continente americano abunda una especie de antenas delgadas, las cuales se localizan desde la península de Florida hasta Brasil. Destacan, también, la especie propia de Centroamérica y la de Perú. Los camarones de agua dulce, nativos de los trópicos, pueden llegar a medir más de 60 centímetros.

3.1.7 Moluscos

Invertebrados apreciados por el hombre y que traen beneficios a éste. Su difusión en la Tierra es muy grande, solamente comparada con la de los insectos. Son animales, esencialmente, acuáticos, tanto marinos como fluviales y lacustres, e incluso algunos terrestres. Se adaptan a los más variados climas, aunque son más abundantes en las regiones marinas cercanas a los trópicos.

Mentor, Enciclopedia Temática Estudiantil, Océano, pág. 731-732

Las tortugas marinas no solamente son un atractivo visual que atrae al turismo, sino que además es una fuente de alimento.





3.2 Conceptos de diseño

3.2.1 Páginas web o sitios de Internet

Wikipedia describe a una página web como un documento de la World Wide Web, la cual intenta ser estandarizada por el World Wide Web Consortium, normalmente, en formato HTML/XHTML.

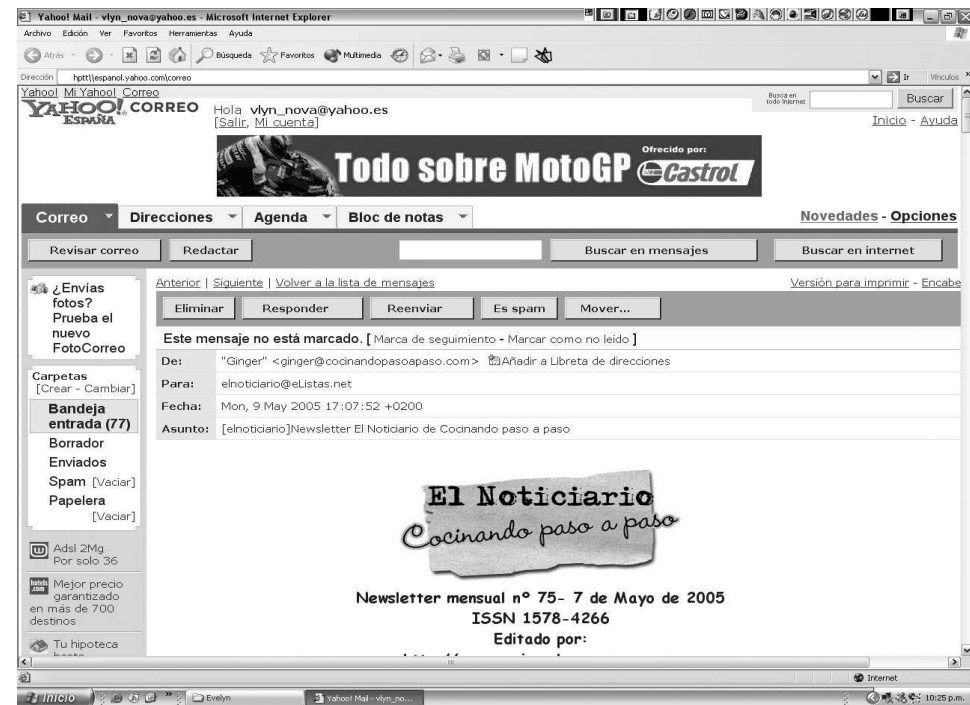
es.wikipedia.org/wiki/P%C3%A1ginas_web

La computadora publica documentos -denominados "páginas Web"- en World Wide Web (WWW). Estos documentos están compuestos por texto, elementos multimedia -gráficos, sonido, vídeo digital, etc.- y vínculos -punteros con la dirección de otras páginas Web, empleados para establecer una conexión automática-. Un sitio Web -en inglés, Web site- mantiene en ejecución un programa llamado "servidor de páginas Web" que procesa las peticiones de información, típicamente solicitudes de páginas. Cada documento en uno de estos lugares tiene asignada una dirección única denominada URL.

Biblioteca de Consulta Microsoft ® Encarta ® 2005. © 1993-2004 Microsoft Corporation.

- Páginas dinámicas

A partir de este lenguaje, se está capacitado de introducir enlaces, seleccionar el tamaño de los tipos de letras o intercalar imágenes, todo esto de una manera prefijada y en ningún caso inteligente. En efecto, el HTML no permite realizar un simple cálculo matemático o crear una página de la nada, a partir de una base de



Existen diferentes exploradores, los más utilizados y reconocidos son: Explorer y Mozilla Firefox (mac y windows), Netscape (windows) y Safari (mac).

datos. A decir verdad, el HTML, aunque muy útil a pequeña escala, resulta bastante limitado a la hora de concebir grandes sitios o portales.

3.2.2 HTML

Según la Enciclopedia Encarta 2005, el HTML es un lenguaje descriptivo que tiene como objeto dar formato al texto y las imágenes que se pretende visualizar, en el navegador, no es programación.



Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

HTML es el acrónimo de HyperText Markup Language, lenguaje de marcas de hipertexto. En informática, formato estándar de los documentos que circulan en la World Wide Web -WWW-; se utiliza desde 1989. Los documentos HTML contienen dos tipos de información: la que se muestra en la pantalla -texto, imágenes, etc.- y los códigos -tags o etiquetas- transparentes al usuario, que indican cómo se debe mostrar esa información. Para crear un documento HTML, basta con disponer de un editor de código ASCII y teclear el texto y las etiquetas que sean precisas. También, se pueden utilizar editores específicos que insertan, automáticamente, las etiquetas correspondientes al formato del texto que se escriba o a las imágenes que se inserten; casi todos los procesadores de texto actuales incluyen esta posibilidad.

El lenguaje HTML es un subconjunto de SGML -acrónimo de Standard Generalized Markup Language, lenguaje estándar de marcado de documento- Esto permite adaptar la visión del documento al tamaño de la pantalla en la que se muestra.

En un documento HTML hay etiquetas que indican los atributos del texto -negrita, centrado...- otras indican al sistema cómo debe responder a eventos que genere el usuario, por ejemplo, después de que el usuario señale con el mouse un ícono que representa una película, se ejecute el programa que reproduce vídeo en formato digital. La etiqueta más importante es la que indica un vínculo -link- que puede

En esta imagen se muestra un editor de páginas web, en la parte superior se logra visualizar el código html, mientras que en la parte inferior es notorio el diseño.

The screenshot shows the Macromedia Dreamweaver MX interface. The top part displays the HTML code for a page titled 'página principal'. The code includes several tags for images and a Flash movie clip. The bottom part shows the visual design of the website, which features a header with the title 'Escuela Nacional Central de Agricultura', a navigation menu with links like 'Ubicación', 'Galería', and 'Portal de docente', and a main content area with a 'MISIÓN' section. The design is clean and professional, with a focus on agricultural education.

```
<td colspan="5"><object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553400000" codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=6,0" data-bbox="310 380 910 500">
  <param name="movie" value="..media/banner2.swf">
  <param name="quality" value="high">
  <embed src="..media/banner2.swf" quality="high" pluginspage="http://www.macromedia.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash" type="application/x-shockwave-flash">
</object></td>
<td colspan="4"></td>
```

código

diseño



Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

contener como destinatario otro lugar del mismo documento o el URL de otro documento; este último, puede residir en el mismo lugar de la Web que el documento actual o en cualquier otro ordenador de WWW. El usuario "navega" de documento en documento seleccionando estos vínculos con el mouse.

A medida que se ha ido avanzando, se han estandarizado distintas versiones del lenguaje HTML. Cada una de ellas amplía el número de etiquetas, lo que permite nuevas posibilidades para los documentos; así, se le ha dotado de marcas para rellenar formularios (forms) de manera interactiva, permiten al usuario enviar la información necesaria para realizar consultas en bases de datos, comprar o solicitar un servicio. Otras marcas permiten mejorar la presentación de los documentos, por ejemplo, añadiendo fondos, tablas de contenido o textos intermitentes.
Biblioteca de Consulta Microsoft ® Encarta ® 2005. © 1993-2004 Microsoft Corporation.

3.2.3 Servidor -informática-

Según el concepto de la Enciclopedia Encarta 2005, el servidor es una computadora conectada a una red que pone sus recursos a disposición del resto de los integrantes de la red. Suele utilizarse para mantener datos centralizados o para gestionar recursos compartidos. Internet es en último término un conjunto de servidores las cuales proporcionan servicios de transferencia de ficheros, correo electrónico o páginas WEB, entre otros. En ocasiones se utiliza el término servidor para referirse al software que permite que se pueda compartir la información.



(Biblioteca de Consulta Microsoft ® Encarta ® 2005. © 1993-2004 Microsoft Corporation.)

Los servidores son las computadoras o programas que permiten poner información a disposición de el resto de usuarios de la red.

3.2.4 Internet

Es la interconexión de redes informáticas que permite a los ordenadores o computadoras conectadas comunicarse a cualquier otro ordenador de la red. El término suele referirse a una interconexión en particular, mundial y abierto al público, conecta redes informáticas de organizaciones oficiales, educativas y empresariales.



Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

La red global de internet trata de proporcionar a colegios, bibliotecas, empresas y hogares, acceso universal a una información de calidad que eduque, informe y entretenga. A finales de 1998 estaban conectados a Internet unos 148 millones de ordenadores, y la cifra sigue en aumento.

Biblioteca de Consulta Microsoft ® Encarta ® 2005. © 1993-2004 Microsoft Corporation.

3.2.5 Buscadores

Wikipedia recabó información sumamente completa en el tema de los buscadores. En informática, un buscador es una herramienta que permite al usuario encontrar un documento que contenga una determinada palabra o frase. Los motores de búsqueda son sistemas que buscan en Internet -u otras ubicaciones-, cuando se les pide información acerca de algún tema. Las búsquedas se hacen con palabras clave o por temas; el resultado de la búsqueda es un listado de direcciones Web en los que se mencionan temas relacionados con las palabras clave buscadas.

Se pueden clasificar en dos.

1. Los motores de búsqueda o arañas: requieren muchos recursos para su funcionamiento. No están al alcance de cualquiera.

- Recorren las páginas, recopilando información acerca de los contenidos de las páginas. Cuando buscamos una información en los motores, ellos consultan su base de datos, y nos la presentan clasificados por su relevancia. De las webs, los buscadores pueden almacenar desde la página de entrada, a todas las páginas de la web.

- Si se busca una palabra, por ejemplo "ordenadores". En los resultados que nos ofrecerá el motor de búsqueda, aparecerán páginas contengan esta palabra en alguna parte de su texto.
- Si consideran que una web es importante

Aquí, dos motores de búsqueda: Geogle y Altavista, cuentan con una gran cantidad de información





Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

para el usuario, tienden a registrarlas todas. Si no la consideran importante, solo almacenan una o más páginas.

- Cada cierto tiempo, los motores revisan las webs, para actualizar los contenidos de su base de datos, por lo que es frecuente que los resultados de la búsqueda no estén actualizados.
- Los spiders, tienen una colección de programas simples y potentes con diferentes cometidos. Se suelen dividir en tres partes. Los programas que exploran la red -spiders-. Los que construyen la base de datos. Y los que utiliza el usuario, el programa que explora la base de datos.
- Si se les paga proporcionan un bonus que permitirá aparecer en las primeras páginas de resultados. Esta forma de publicidad, ahora mismo, es indicada, de alguna forma. Los spiders se han visto obligados a este tipo de publicidad para poder seguir ofreciendo a los usuarios el servicio de forma gratuita.
- Ejemplos de Spiders: Google, Altavista, Hotbot, Lycos

2.Los Directorios: una barata tecnología, la cual es ampliamente utilizada por la cantidad de programas scripts en el mercado. No se requieren muchos recursos de informática. En cambio, se requiere más soporte humano y mantenimiento.

- Los algoritmos son mucho más sencillos, presentando la información sobre las webs registradas como una colección de directorios. No recorren las webs ni almacenan sus contenidos. Solo registran algunos de los datos de nuestra página.

Como el título y la descripción de la web que se introduzcan a la hora de registrar las webs.

- Los resultados de la búsqueda, estarán determinados por la información que se haya suministrado al directorio cuando se registra la web. En cambio, a diferencia de los motores, son revisadas por operadores humanos y clasificadas según categorías, de forma que es más fácil encontrar webs del tema de nuestro interés.
- Más que buscar información respecto de contenidos de la página, los resultados serán presentados haciendo referencia a los contenidos y temática de la web.
- Su tecnología, es muy barata y sencilla.
- Ejemplos de directorios: Antiguos directorios, Yahoo, Terra (Antíguo Olé).



Ejemplo de un directorio: Yahoo



Ahora, ambos utilizan tecnología spider y Yahoo, conserva su directorio. Buscar Portal, es un directorio, y la mayoría de motores hispanos son directorios.

Como operan en forma automática, los motores de búsqueda contienen, generalmente, más información que los directorios o índices.
<http://es.wikipedia.org/wiki/Buscadorelos>

3.2.6 El Color

Es la impresión producida en la retina, al ser reflejados los rayos luminosos por los cuerpos. Algunos colores toman nombre de los objetos o sustancias que los representan naturalmente. Orientado al espectro, cada uno de los siete colores en que se descompone la luz blanca del sol son: rojo, naranja, amarillo, verde, azul turquesa y violeta. Del color se desprende una división que serían los primarios, tomándolo como base colores naturales, amarillo, rojo y azul. También, están los aditivos que son los utilizados para mezclas de color en imprentas, litografías y en impresoras caseras: cyan, magenta, amarillo y negro.

3.2.7 Uso del color en un sitio Web

Los colores afectan, notablemente, al visitante, en el diseño de sitios web se utilizan los colores luz, más conocidos como RGB.

El uso de colores cálidos saturados -rojo, amarillo, otros- puede provocar tensión. El

visitante estará intranquilo, son colores que incomodan. Al mínimo error de la página o irregularidad, el visitante la abandonará. El uso de colores verdosos aporta un efecto relajante o sedante al visitante, pero, debido que no suele ser el color predominante de muchos sitios, los visitantes no suelen estar muy habituados a su gama de colores. Las diferentes tonalidades azules pueden ayudar a la navegabilidad de la web, pero su uso incorrecto puede llevar a efectos negativos.

Color de fondo

Es aconsejable escoger colores crema, pastel o pálidos, puesto que el uso de estos colores se hace más imprescindible cuando la página contiene mucho texto, lo que se consigue es una lectura más fluida y prolongada.

Color de texto

Una muy buena opción es sustituir el texto de color negro, por otros colores muy próximos a él, como pueden ser: azul, verde, gris y corinto oscuros.

3.2.8 Psicología del color

Verde

Transmite esperanza, primavera, juventud y por ser el color de la naturaleza sugiere aire libre y frescor; este color libera al espíritu y equilibra las sensaciones.

Es un color de gran equilibrio, porque está



compuesto por colores de la emoción (amarillo = cálido) y del juicio (azul = frío).

Se lo asocia con las personas sociales que gustan de la vanidad, de la oratoria. Produce reposo en el ansia y calma. Significa realidad, esperanza, razón, lógica y juventud.

Aquellos que prefieren este color detestan la soledad y buscan la compañía. Sugiere humedad, frescura y vegetación, simboliza la naturaleza y el crecimiento.

Azul

Es inteligencia, verdad, sabiduría, recogimiento, espacio, inmoralidad, cielo y agua; también significa paz y quietud; actúa como calmante y en reducción de la presión sanguínea.

Está vinculado con la circunspección, la inteligencia y las emociones profundas. Es el color del infinito, de los sueños y de lo maravilloso, y simboliza la sabiduría, fidelidad, verdad eterna e inmortalidad, descanso, la salud.

Amarillo

Es el color más intelectual y puede ser asociado a una gran inteligencia. Van Gogh tenía por el especial predilección. Junto al naranja y el rojo, constituye un color de la emoción. Es el color de la luz, el sol, la acción, el poder y simboliza arrogancia, oro, fuerza, voluntad y estímulo.

Blanco

Es el que mayor sensibilidad posee frente a la luz. Es la suma o síntesis de todos los colores y el símbolo de lo absoluto, de la unidad y de la inocencia, significa paz o rendición. Mezclado con cualquier color reduce su croma y cambia sus potencias psíquicas, la del blanco es siempre positiva y afirmativa.

Los cuerpos blancos nos dan la idea de pureza y modestia.

<http://iteso.mx/~dn44589/index.htm>

3.2.9 La Retícula

O pauta, es la división geométrica de un área en columnas, espacios y márgenes proporcionales con precisión. Las columnas representan las zonas verticales en que se va a alinear el texto. Estas mismas divisiones se usarán para influir en la posición de otros elementos, tales como tipos de mayor tamaño, temas fotográficos e ilustraciones. Ayuda a conseguir un aspecto equilibrado de un espacio determinado, aunque éste pueda parecer apagado y sin vida.

Retícula de 5 columnas

Esta composición confiere un aire elegante y espacioso.

¿Cómo diseñar Retículas?, Alan Swann



4. Concepto de diseño y bocetaje

4.1 Concepto Creativo

Analizados la misión, visión y objetivos de la empresa que se centran, básicamente, en el correcto aprovechamiento de los recursos hidrobiológicos, así como el grupo objetivo, personas relacionadas o interesadas en el tema hidrobiológico, se creó el concepto.

El primero fue "importancia del recurso hidrobiológico", pero este representaba más una campaña de concientización que un concepto de diseño. Posteriormente, se pensó en un concepto que reflejara algo más acerca de UNIPESCA y se trabajó en base a: "Vida saludable" Basándose en los programas del consumo de la tilapia, la cual es promovida por la institución y siendo que la tilapia es de beneficio para la salud, también, se pensó en "Salud hidrobiológica"; pese a que ya se ubicaba dentro de lo que UNIPESCA realiza, no abarcaba la totalidad de las funciones de la institución.

Así, se pasó a "Recursos a su alcance" un concepto muy claro, pero carente de creatividad.

Finalmente, se encontró que el concepto de diseño sería: "**Vida, a través del agua**", esto porque del agua -dulce o salada- se puede obtener un gran recurso hidrobiológico que sirve para sostener a las familias que

comercializan con él y ayuda de manera significativa en la alimentación de los consumidores finales; como UNIPESCA es quien regula estos recursos para su correcto aprovechamiento, ellos ayudan en brindar vida. Vida, movimiento y color a través del agua, a través del manejo que hace UNIPESCA de los recursos disponibles.

Agua representada en los movimientos, formas y la presencia de la línea curva, reforzada con los colores utilizados, -verde y azul-. Como UNIPESCA se encarga de la regularización de los recursos hidrobiológicos, para no utilizar el largo nombre, se recurrió a la palabra "agua", aplicado a la institución evoca en la mente la asociación con la vida marina y la labor de UNIPESCA.

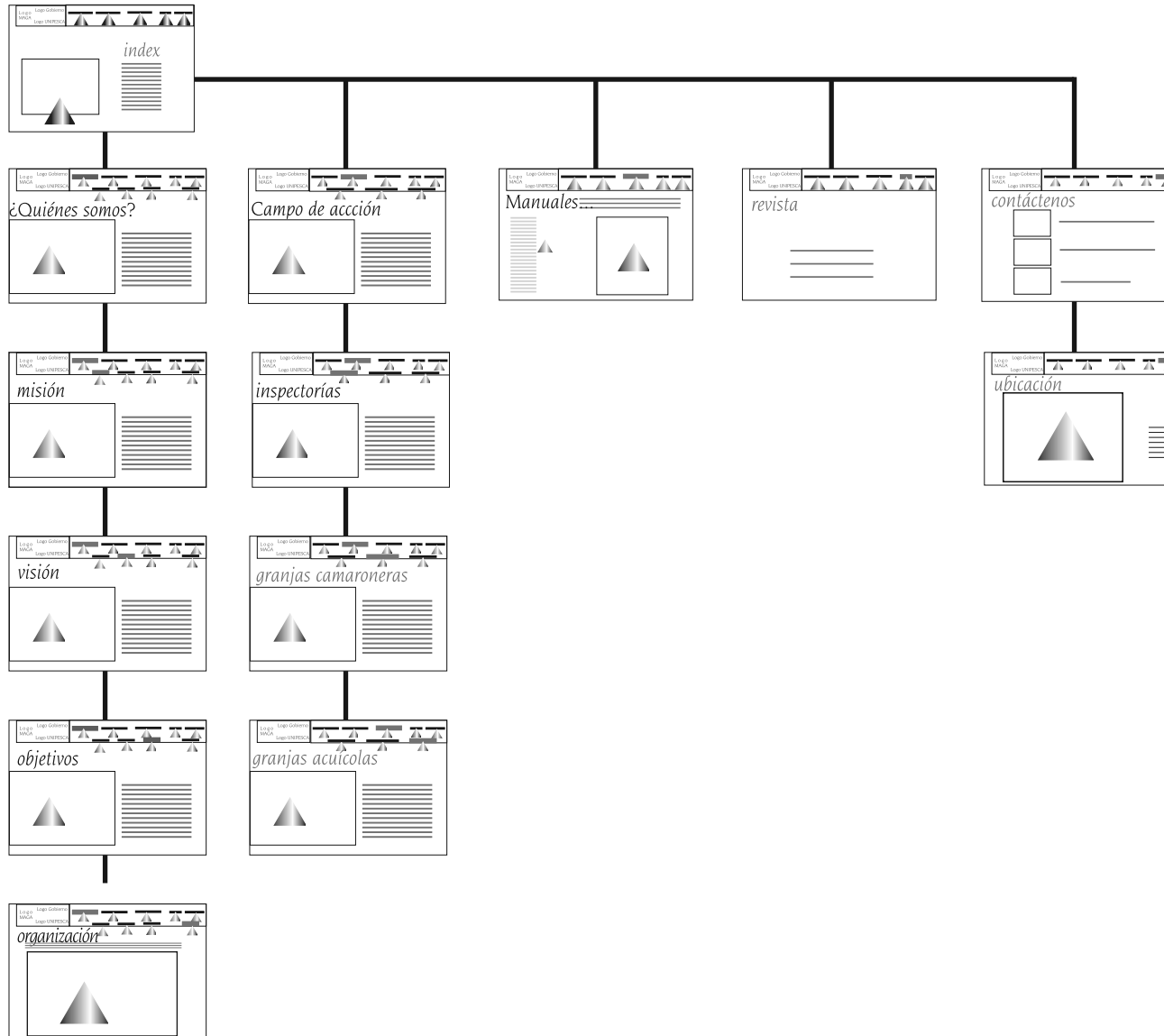
4.2 Esquema del sitio web

Tras crear el concepto creativo, se elaboró un esquema del sitio web, para tener el orden lógico de los links y estructurar el sitio web. El esquema es el esqueleto del sitio, su base.





Posteriormente, se inició el proceso de bocetaje, el cual se presenta aquí, para mostrar la evolución que tuvo el diseño del sitio web.



Esquema del sitio web



Leyenda

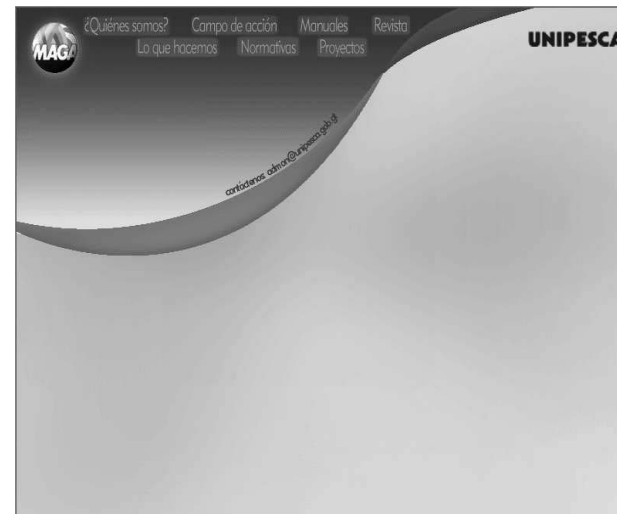
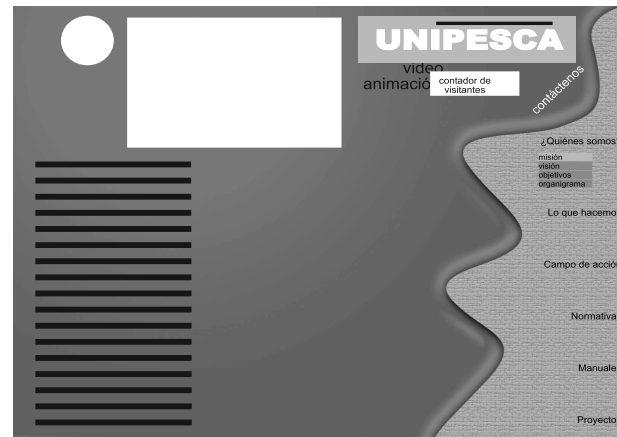
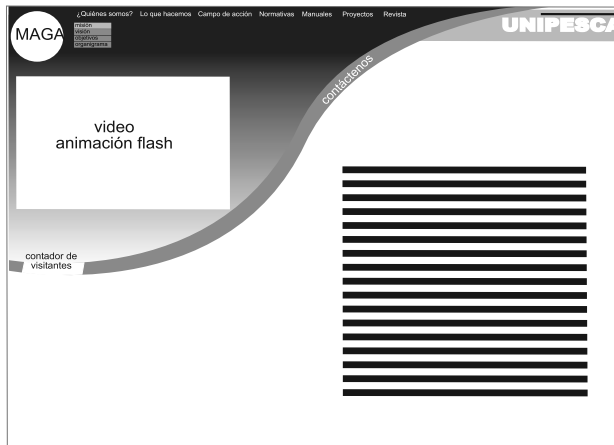
-  Imágen (fotografía o ilustración)
-  Animación 2D
-  Texto
-  Botón



Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

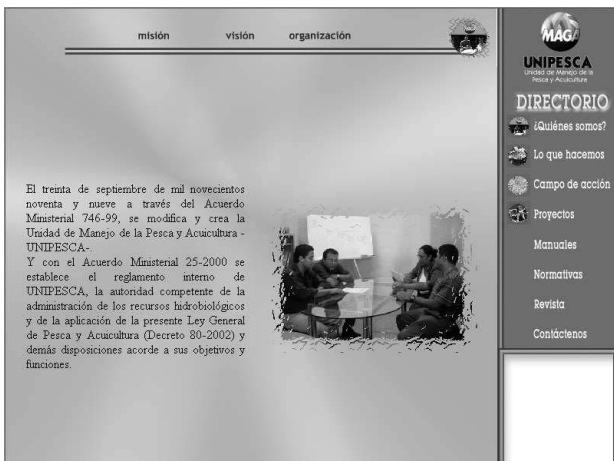
4.3 Bocetaje

Para las páginas del sitio web





Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA



Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA



MAG UNIPESCA Unidad de Manejo de la Pesca y Acuicultura

Quiénes somos? Campo de acción Manuales y Normativas Revista Contáctenos

misión visión objetivo organización

La autoridad competente de la administración de los recursos hidrobiológicos y de la aplicación de la presente Ley General de Pesca y Acuicultura (Decreto 80-2002) y demás disposiciones acorde a sus objetivos y funciones.

misión visión organización

MAG UNIPESCA Unidad de Manejo de la Pesca y Acuicultura

DIRECTORIO

Quiénes somos?
Lo que hacemos
Campo de acción
Proyectos
Manuales
Normativas
Revista
Contáctenos

El treinta de septiembre de mil novecientos noventa y nueve a través del Acuerdo Ministerial 746-99, se modifica y crea la Unidad de Manejo de la Pesca y Acuicultura - UNIPESCA -

Y con el Acuerdo Ministerial 25-2000 se establece el reglamento interno de UNIPESCA, la autoridad competente de la administración de los recursos hidrobiológicos y de la aplicación de la presente Ley General de Pesca y Acuicultura (Decreto 80-2002) y demás disposiciones acorde a sus objetivos y funciones.

actualidad

Enlaces MAG UNIPESCA Unidad de Manejo de la Pesca y Acuicultura

Quiénes somos? Campo de acción Manuales y Normativas Revista Contáctenos

misión visión objetivo organización

misión

UNIPESCA es la autoridad encargada de administrar los recursos hidrobiológicos, a través de la concesión y autorización de licencias para garantizar la sostenibilidad de las actividades pesqueras y acuícolas de acuerdo a las políticas y estrategias del MAGA que promueven un desarrollo sostenido y equilibrado de la pesca y acuicultura con el debido respeto hacia el medio ambiente en Guatemala..

A la izquierda, el diseño elegido.



Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

Para la presentación de los manuales y otros documentos en formato pdf, se diseñó la propuesta de un libro que da vuelta a la pasta para dejar ver el contenido de la primera página.



En cuanto a los botones del menú principal, éstos presentaban un efecto de difuminado o explosión hacia afuera. Como se puede observar en la imagen inferior izquierda.





Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

Para los anuncios, se había diseñado un cuadrado en donde apareciera texto.



1. Inicio en blanco



2. Fade in. Texto "actualidad"



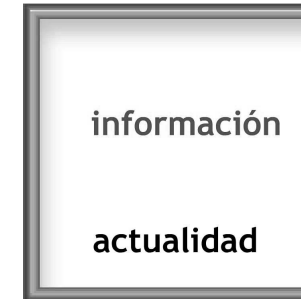
3. Fade in. Texto "actualidad" a la vez este va tomando forma al tipo de letra.



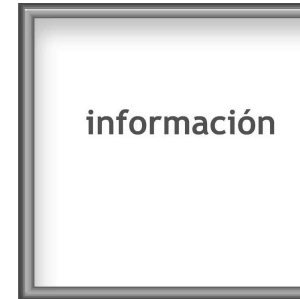
4. Texto "actualidad" en color negro, permanece 2 segundos.



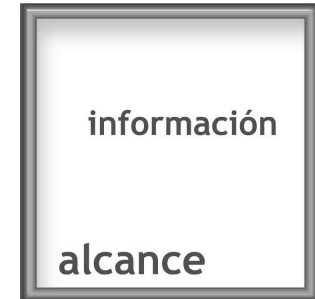
5. Entrada de texto: "información" en color azul, en la parte superior del texto "actualidad"



6. El texto: "información" desplaza al texto "actualidad" hacia abajo.



7. Texto: "información" permanece 2 segundos.



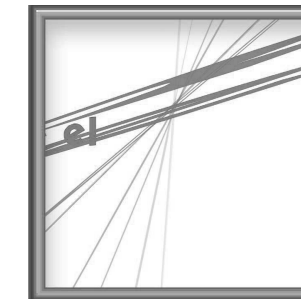
8. El texto "alcance", en un tamaño más grande, aparece de abajo hacia arriba. (Tilt up)



9. El texto "alcance", desplaza al de "información", hacia arriba.



10. El texto "alcance", permanece 2 segundos.



11. Con efecto de reflejo, empieza a aparecer en color rojo: "Revista electrónica".



12. Tras el texto en rojo, empieza a aparecer un texto incompleto en azul.



13. Finalmente se descubre la palabra en azul oscuro: "de UNIPESCA"



5. Comprobación de eficacia y propuesta gráfica final

5.1 Comprobación de eficacia

Con el fin de comprobar la eficacia de las páginas diseñadas para el sitio web de UNIPESCA, se eligió la técnica de la encuesta por permitir investigar a un grupo más grande.

Técnica de la encuesta

La técnica de investigación denominada encuesta, permite la obtención de información variada a través de reportes verbales o escritos. Por regla general es una técnica que se desarrolla cuando los informantes son numerosos. Guisela Mayén expresa:

“La encuesta no se limita a recabar información acerca de las opiniones o actitudes de la población, como en el caso de las encuestas de opinión pública o sondeo; tampoco se limita a la descripción de porcentajes de individuos que presentan ciertas características, más bien, constituye un medio efectivo para conocer las relaciones de causa y efecto en un fenómeno, es decir, para la comprobación de hipótesis o para obtener información que permita describir, explicar y/o predecir los hechos”...

La boleta debe contener: encabezado, cuerpo y datos complementarios”.

(Las técnicas para la comprobación de la eficacia de las piezas, Otto Valle, 2003, USAC, material de apoyo, págs. 3-5)

Perfil del informante

Hombres y mujeres de 19 años en adelante, con escolaridad de media a superior, nivel socioeconómico medio-medio alto, con conocimientos de exploración en internet (algunos han creado sus propias páginas). Residentes en el departamento de Guatemala.

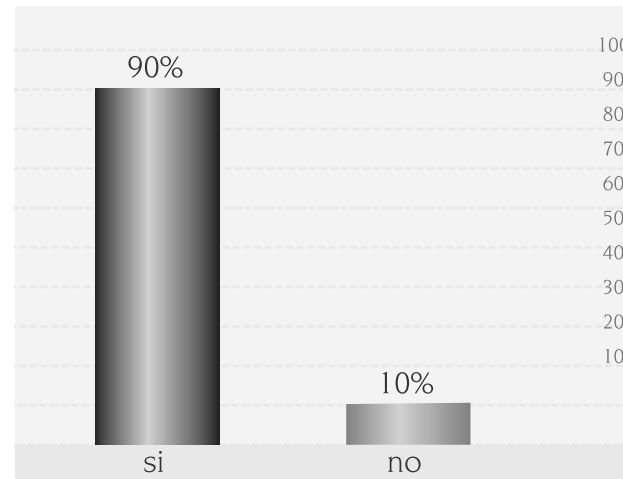
Total de Informantes: 30 personas.



Presentación de resultados

a) ¿Vive en la ciudad capital?

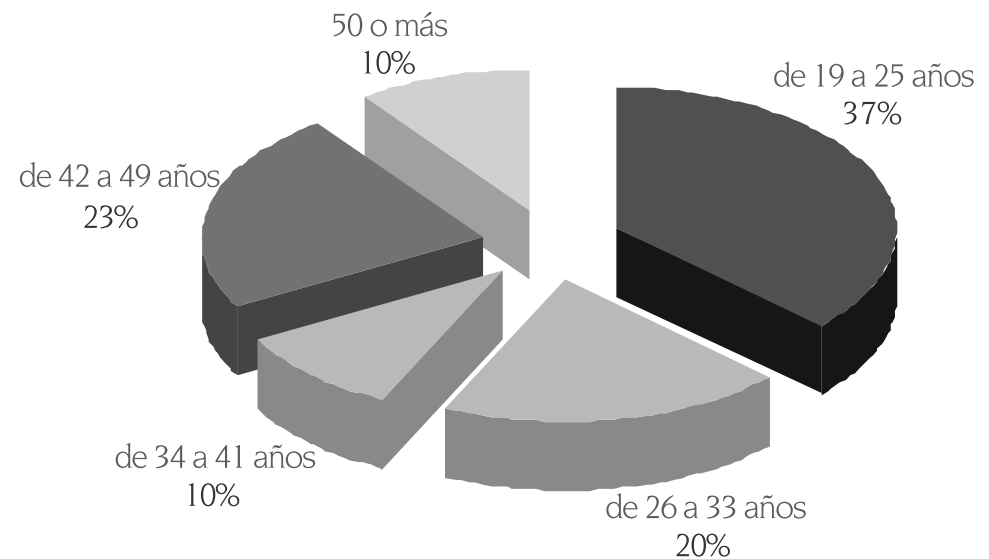
El 90% de las personas encuestadas reside en el departamento de Guatemala, donde el acceso a internet es menos limitado. Pese a trabajar y/o estudiar en el Departamento de Guatemala, un 10% de los encuestados vive en otro departamento cercano, por lo que le es posible viajar con regularidad a la ciudad de Guatemala.



b) ¿Rango de edad?

Tal como se indicó en el estudio del grupo objetivo, la mayoría de los usuarios de internet oscilan entre los 19 a los 45 años de edad. Esta encuesta reveló que el rango del grupo objetivo, verdaderamente, se apega a los estudios realizados, -con alguna variante-.

La mayoría se ubica en el rango de 19 a 25, que son los jóvenes que inician una carrera universitaria, le sigue el rango de 42 a 49, los ingenieros que imparten clases y desean mantenerse al día e informados a través de internet. El grupo que le sigue en cantidad es el rango de 26 a 33 años, donde se ubican estudiantes y profesionales universitarios. Con un 10% están los rangos de 34 a 41 años y de 50 años o más.

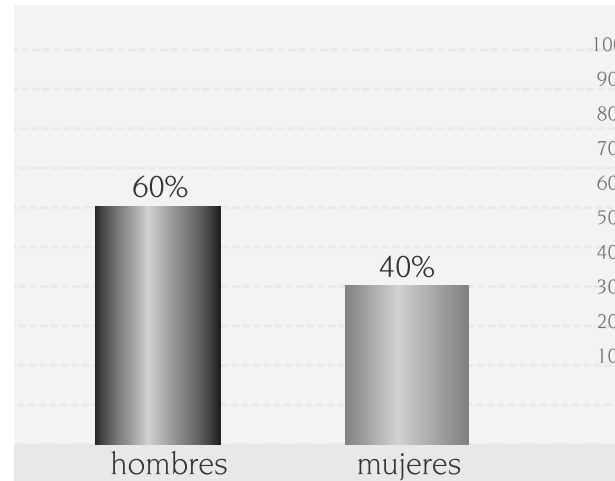




c) Sexo

La diferencia entre usuarios hombres o mujeres, no es significativa, sin embargo está presente. Entre los informantes había 60% hombres y 40% mujeres.

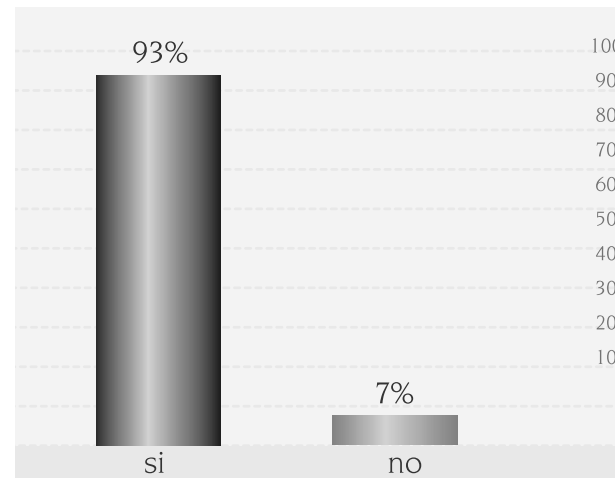
Cabe tomar en cuenta que en el área de agronomía, hidrología, hidrobiología, acuicultura y piscicultura, existe mayor interés por parte del sexo masculino, que por el sexo femenino, posiblemente se deba a los viajes y labores que se realizan en las áreas profesionales mencionadas.



01) ¿Le agradan los colores utilizados en este sitio de web?

El 93% afirmó sentir gratos los colores utilizados en la página, una mezcla de verde en diferentes tonos, blanco y azul, lo que permite descansar la visión del visitante.

El 7% dijo que no le agradaban los colores, aunque es un grupo minoritario, éste prefería más tonos de azules tratándose de una entidad que trabaja en relación al agua.

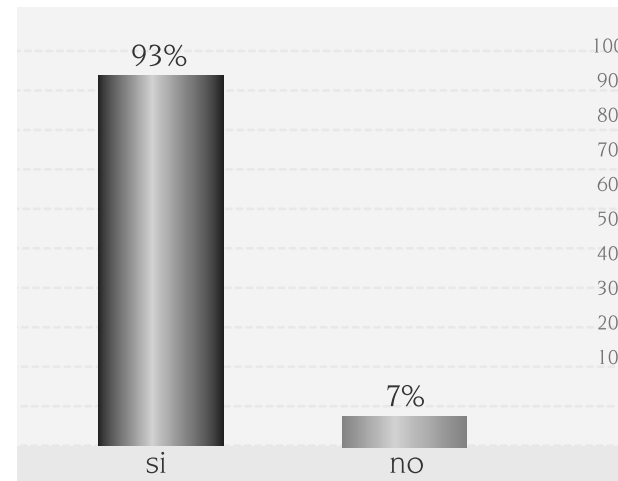




02) ¿Le agrada la forma en que están colocados los textos, animaciones y fotografías?

93% de los informantes respondieron afirmativamente a esta pregunta, lo que indica que se satisfizo a la gran mayoría.

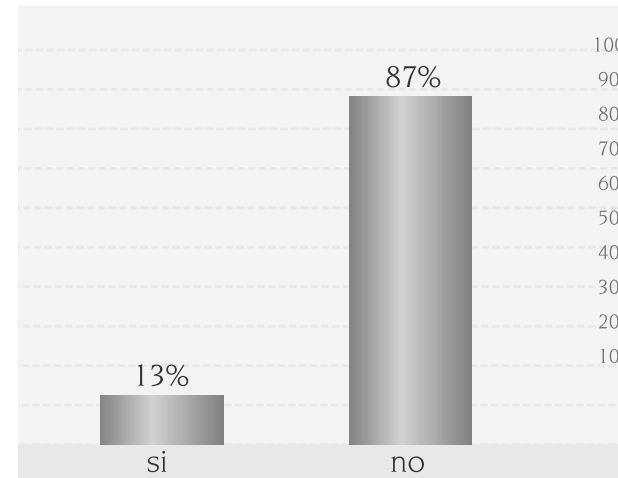
El 7% restante corresponde a varios de los encuestados que han desarrollado proyectos electrónicos o multimedia, quienes presentan mayores exigencias de elementos sobre la función.



03) A su criterio ¿Hay mucho texto en las páginas?

El 80% consideró que no había mucho texto en las páginas, opinión que indica el éxito en la distribución de los mismos por página o pantalla, lo que reduce en gran medida el aburrimiento y el cansancio visual en el visitante.

El 13% indicó que sí existía mucho texto, movidos, principalmente, por la sección de manuales, donde se presentan documentos que la institución posee en formato pdf.

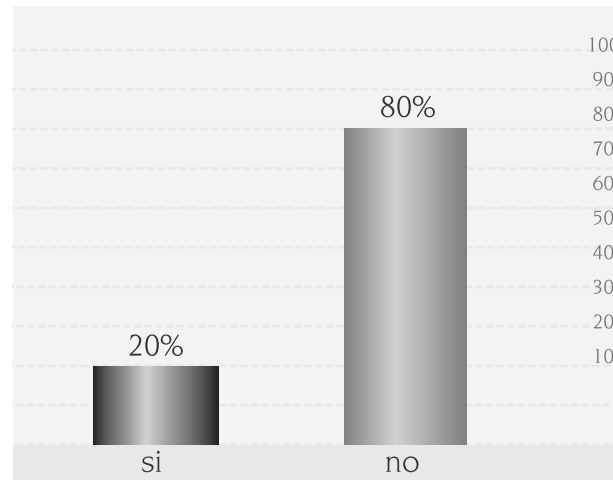




04) ¿Es este texto o información suficiente para enterarse del tema tratado?

El 80% de los informantes indicó que la información era suficiente, puesto que tienen algún conocimiento del área hidrobiológica.

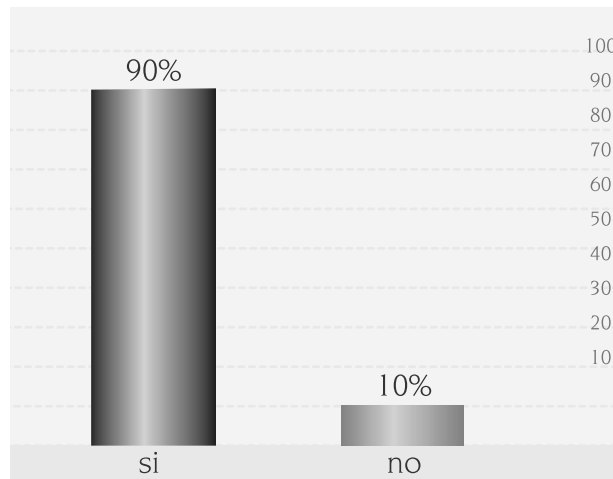
El 20% de los informantes podría corresponder a las secretarías encuestadas, quienes tienen intereses en otros temas y desconocen por completo respecto de acuicultura. Para estas personas, la información debe ser amplia para comprenderse y entender los términos utilizados en el sitio web; consideran el texto insuficiente para el conocimiento que poseen en hidrobiología.



05) ¿Se visualizan con claridad las animaciones?

Para el 90% de los encuestados las animaciones son claras, en cuanto a contenido y claramente visibles.

Para el 10% no sucede así, puesto que creían conveniente otra ubicación para los anuncios y el bajar la mirada para verlos, entorpecía su clara visibilidad. El dato de la mayoría indica que el 10% es menos observador a la totalidad de la página que visualiza.

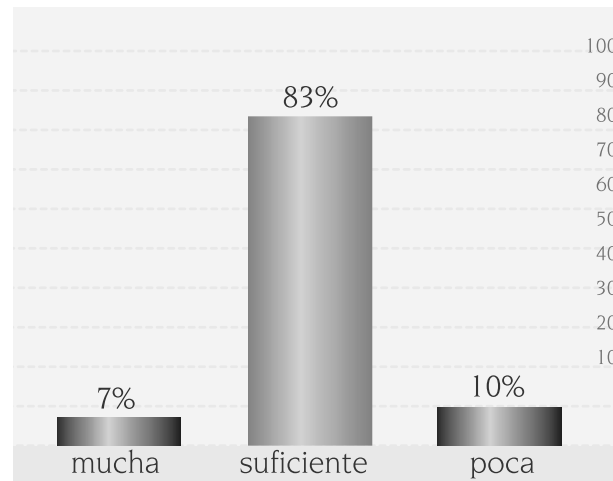




06) ¿Cómo califica el sitio, respecto a las animaciones flash?

Para la mayoría de los informantes (83%) la animación es suficiente, lo cual indica que les es grata y no les molesta o crea golpes visuales, tampoco influye en el tiempo de espera en que carguen los elementos de cada página, lo que facilita la navegabilidad.

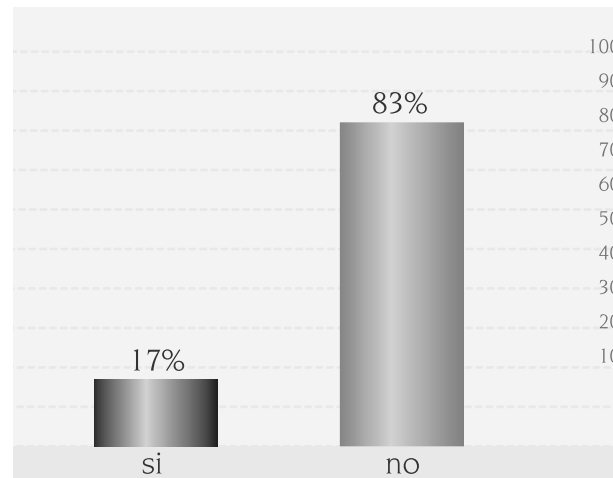
Un 10% opinó que existe poca animación, esto posiblemente aseverado por los informantes con conocimientos en páginas web (aunque no precisamente en diseño de sitios web), quienes, como ya se mencionó, tienen un gusto más inclinado hacia la animación y programación. Con mucha animación calificó el 7% de los encuestados, para quienes la animación no debe competir con la funcionalidad.



07) A su criterio ¿Hay exceso de imágenes en este sitio web?

El 83% consideró adecuado el uso de imágenes puesto que no es un sitio tan cargado de imágenes que impida ver y leer con claridad la información, sin embargo, les pareció grato.

El 17% consideró exceso de imágenes. Esto, quizá por el cambio de una fotografía a otra en las animaciones presentadas, este grupo sigue prefiriendo la funcionalidad sobre el diseño.

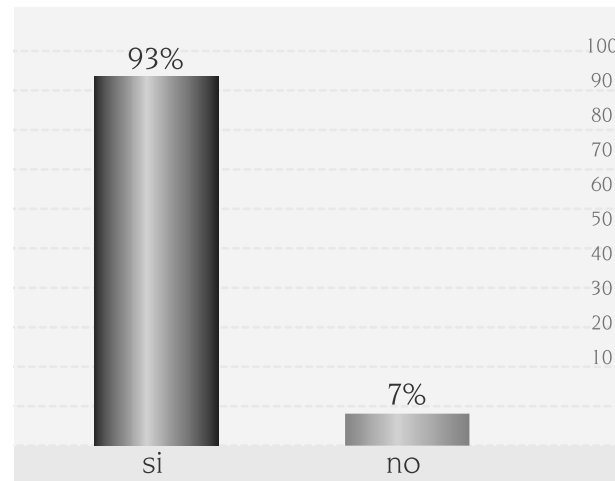




08) ¿Se visualizan con claridad las imágenes?

93% de los informantes indicaron que las imágenes son claras lo que, también, se puede traducir como visibles.

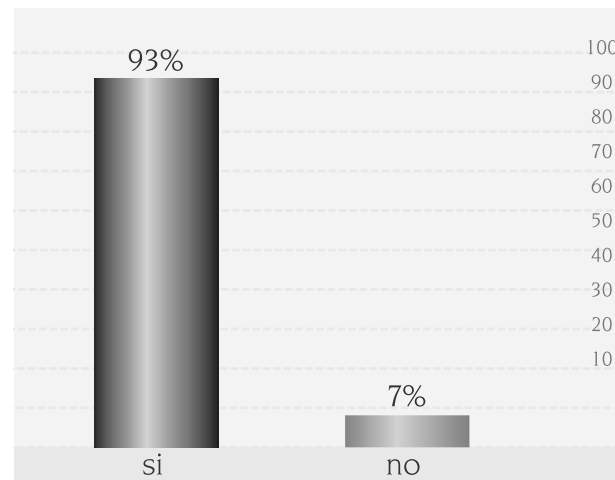
El 7% que consideró que las imágenes no son claras, lo hizo en base al logotipo del gobierno actual de Guatemala, el cual no se veía totalmente bien, aunque era reconocible. Esto se corrigió para que pueda visualizarse mejor al ponerlo en el servidor.



09) ¿Tiene este sitio web un orden lógico de página a página?

Para la considerable mayoría (el 93%) el sitio presenta un orden lógico y no complejo, cumpliendo con los requisitos de navegabilidad.

El 7% opinó que el orden no es lógico, aunque no representa un grupo significativo, tratándose de un porcentaje minoritario. Este puede pertenecer al grupo conocedor de sitios web, sin embargo, no se pudo determinar el por qué de su respuesta.

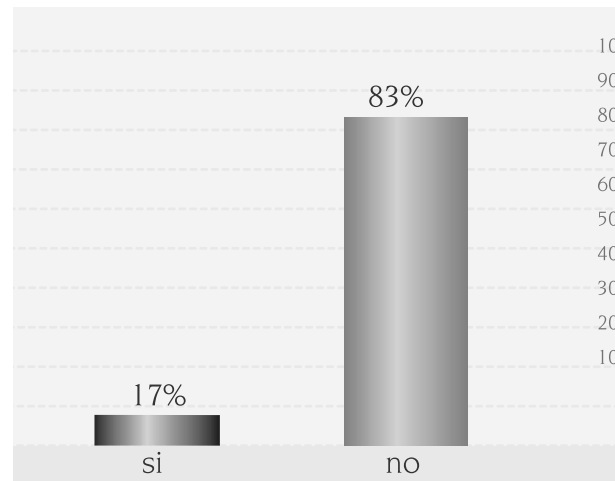




10) ¿Tiene dificultad para ir de un link a otro?

El 17% expresó tener dificultades para movilizarse de un link a otro, esto debido a que no es claramente visible que las imágenes de los logotipos son a su vez, enlaces a otros sitios. Esto se corregirá para reducir el problema.

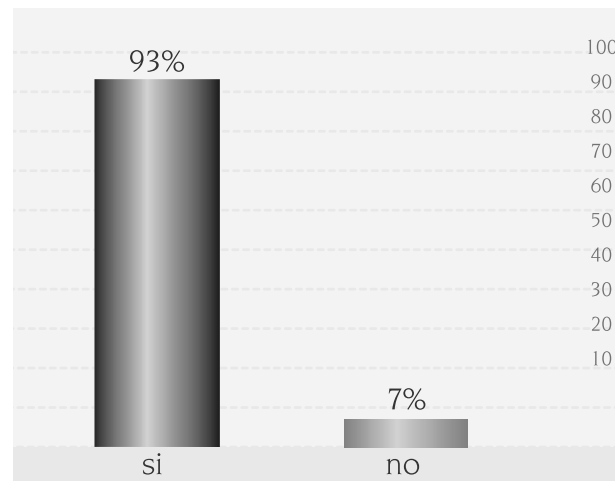
Por otra parte, el 83% no tuvo ninguna dificultad para movilizarse de un link a otro.



11) ¿Son notorios los anuncios de la Revista y UNIPESCA?

Hay una marcada diferencia entre los que notaron los anuncios y los que no lo hicieron.

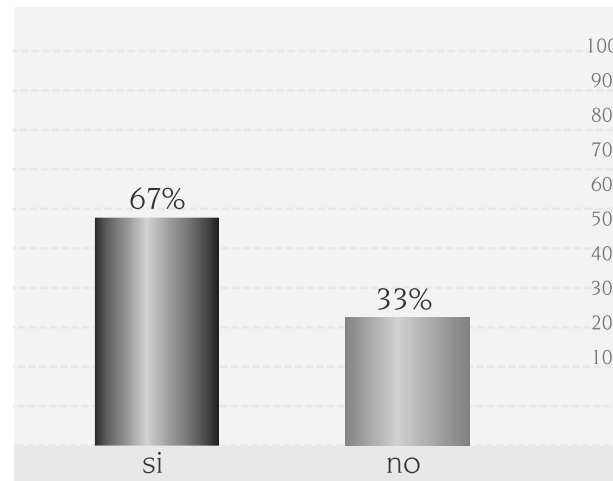
El 7% que no notó los anuncios en un grupo menos observador puesto que el 93% sí los notó.





12) ¿Puede leerlos con facilidad ?

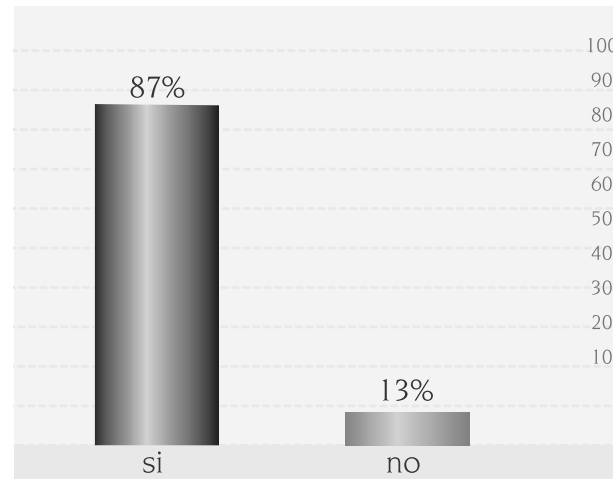
El 67% los leyó con facilidad, mientras que el 33% tuvo dificultades, derivadas de la rapidez con que se presentan las animaciones. Este problema de duración, será corregido en la propuesta final para que puedan ser más legibles estos anuncios.



13) Tras visitar el sitio web ¿Desearía saber más acerca de UNIPESCA?

El 87% se sintió motivado a ampliar su información sobre UNIPESCA, esto también muestra que los informantes están orientados a temas hidrobiológicos y la página consiguió motivarlos a ampliar su conocimiento u obtener más información.

El 13% no se sintió motivado, movido quizá por su falta de interés en los temas tratados, en este grupo podrían ubicarse las secretarías encuestadas.

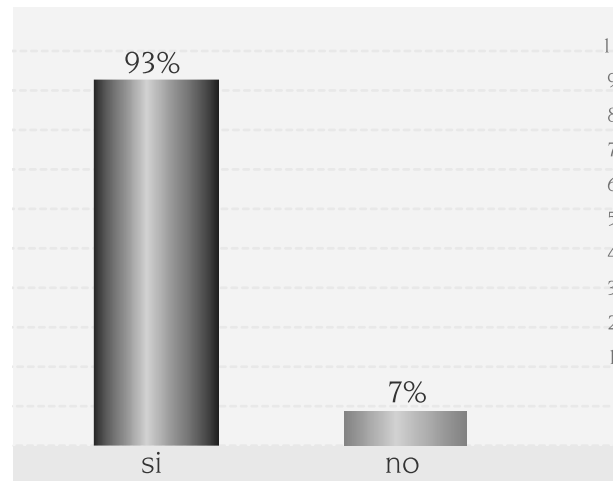




14) ¿Volvería a visitar este sitio web con sus actualizaciones periódicas?

La mayoría (93%) tiene deseos de volver a visitar el sitio web y saber qué información reciente se ha colocado en el servidor y si el diseño tiene algo novedoso.

El 7% de los no interesados en volver a visitar el sitio web, son personas desinteresadas de los temas, por lo que no tienen deseos de visitar el sitio web.



Comentarios

Dentro del sitio web, la página que cautivó a los visitantes fue la de "Manuales y normativas" por presentar la animación de un libro, eso les motivaba a interesarse en los documentos, los cuales muchas veces, se pasan por alto, por lo tediosa que se ve una lista con únicamente los nombres de los documentos, lo que les resta importancia.



Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

5.2 Propuesta gráfica final y fundamentación

Generalidades

La plantilla utilizada como base para el sitio web de UNIPESCA tiene un diseño enmarcado en un espacio de 600 x 530 dpi, que se incluirá en la página principal del MAGA. En este espacio, se utilizó la retícula de cinco columnas, tres para la imagen y dos para el texto. Este tipo de retícula permite crear diseños armónicos, equilibrados y ordenados, contraste y dinamismo.

Este sitio se creó basado en lenguaje html, con el fin de que los buscadores -principalmente motores de búsqueda- sepan dónde y cómo indexar el sitio web. Se agregaron animaciones flash para crear un sitio dinámico, pero estructurado en html.

Este sitio se diseñó con sobriedad, para hacerlo más funcional, informar al visitante y mantener su atención.

Para lograr que el visitante se olvide de la navegación propiamente y se centre en la información brindada, se colocaron los enlaces más importantes que otorgan datos relevantes de la institución y sus servicios:

- * ¿Quiénes somos? -misión, visión, objetivo y organización;

- * campo de acción -inspectorías, granjas camaroneras, granjas acuícolas;
- * manuales y normativas;
- * revista electrónica;
- * contáctenos

Esta imagen muestra la manera como quedará el sitio de UNIPESCA, dentro del sitio de MAGA.





Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

COMPOSICIÓN

Se trata de una composición horizontal que sugiere equilibrio, calma y quietud.

Se colocaron los logotipos a lado izquierdo: MAGA, gobierno y UNIPESCA, sobre el fondo blanco para que hubiera contraste y fueran claramente visibles.

FORMAS

Se empleó, predominantemente, forma recta la cual enfatiza la fuerza y firmeza, las cuales son cualidades que deben asociarse con la entidad.

El directorio que presenta el menú principal está en una barra verde con una variación de forma curva, para agregar la sensación de dinamismo, agua, movimiento, añadir perfección y equilibrio.

LÍNEAS

Pese a que el espacio es vertical, predomina la línea horizontal, la que da sensación de serenidad, tranquilidad, sosiego y que trasporta a los atardeceres en lagos, lagunas y mares a través del horizonte.

TIPOGRAFÍA

La tipografía empleada es: Arial en los textos y Kabel BT en los botones e imágenes. Estos tipos pertenecen a la familia de los palo seco que transmiten tranquilidad, seguridad y modernismo.



Aquí es visible el contraste que se logra con la forma curva en contraposición con las rectas dominantes.



El predominio de la línea horizontal es evidente en cada página.

abcdefghijklmnñopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
123456789!~·\$%&/()=?¿^ Kabel BT

abcdefghijklmnñopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
XYZ123456789!~·\$%&/()=?¿^ Arial



COLORES

Azul marino (000066), para enfatizar el mensaje de agua, de que este sitio evoca sensaciones relacionadas con el agua (mar) y con la vida.

Verde oscuro(009900), que da sensación de frescura, salud, naturaleza. Además, el MAGA utiliza el color verde y sugiere que todos los sitios que están bajo su dominio, lleven una cantidad considerable de color verde.

Verde amarillo (CCFF33): este verde combina la frescura de su predecesor y el amarillo, este último conocido como el "color amigable", esta combinación hace que el visitante se sienta cómodo con lo que está viendo.

Además, por ser un color cálido, consigue el equilibrio al contrastar con los fríos: azul y verde oscuro.

Blanco, para facilitar la visión y lectura del visitante y porque es un color que transmite la sensación de limpieza y pureza, conceptos y sensaciones estrechamente relacionadas con el agua.

Predomina la armonía, puesto que esta manera de combinar los colores está dirigida a personas sofisticadas o con un alto nivel educativo o cultural.

FOTOGRAFÍAS

Las fotografías elegidas representan hechos pasados o presentes de la Intitución. Algunas corresponden a actividades realizadas y otras pocas a acciones que realiza la insitución, como por ejemplo en el caso de la página de la visión de la intitución, donde se colocaron fotografías que figuran hechos cotidianos de coordinación.

Estas fotografías no fueron trabajadas de manera considerable con efectos o filtros puesto que deben ser claras y por la animación aplicada a las mismas, era necesario dejar los bordes rectos, enfatizando así también la fortaleza y constancia de la institución.

ANIMACIÓN

La animación generalizada se encuentra en los botones del menú principal donde cada enlace de color verde claro, al posicionarse sobre él, tiene un efecto de agrandarse un poco y se oscurece discretamente de izquierda a derecha, esta simulación tiene como fin evocar la idea de las olas, de la luz reflejada en el agua, del movimiento de ésta. La animación que presenta en los botones, no solamente es estética, sino, funcional al suceder en un espacio aproximado de dos segundos, lo que es receptivo al ojo y cumple con la normativa de atraer a los usuarios sin ocupar mucho de su tiempo en los sitios web.



Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

Directorio (Menú)

El directorio presenta un diseño asimétrico con mayor peso de lado izquierdo para dar más énfasis y relevancia a los logotipos de la institución.

La composición es horizontal para evocar la sensación de paz y serenidad que se percibe en el horizonte del mar, lagos, ríos y lagunas.

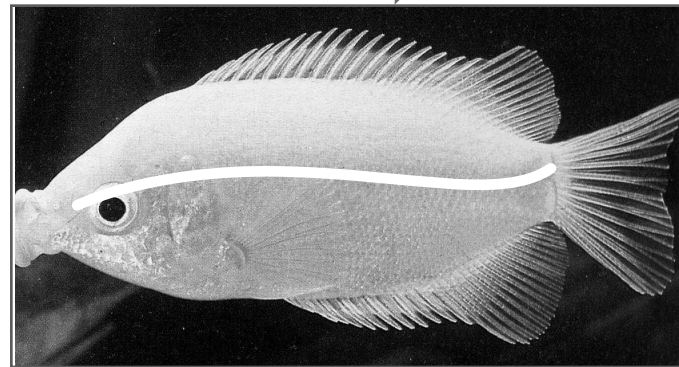
Primeramente, de izquierda a derecha, aparece el logotipo del MAGA que es el Ministerio al que pertenece UNIPESCA, a lado derecho del logo de MAGA aparecen los logos del Gobierno actual (administración Berger, 2004-2007) y, el de UNIPESCA abajo de aquel. Se ha hecho más notorio el logotipo de MAGA porque es el ministerio al que pertenece el sitio-domino donde será incluido el sitio trabajado en este proyecto.

La forma del directorio es, predominantemente, recta en posición horizontal, con una variante curva en la parte inferior que simula el movimiento de olas del agua y la forma simplificada del cuerpo de un pez.

Con letras transparentes y en un tono más opaco, está la palabra DIRECTORIO escrita en mayúsculas para conseguir unidad en tamaño y obtener mayor impacto visual. Se escribió la palabra directorio siguiendo las



*Directorio.
La flecha muestra la comparación entre la fotografía del pez y la forma curva del directorio.*



recomendaciones dadas respecto a la funcionalidad del sitio web y la facilidad de navegación, para el visitante. Sobre esta palabra están colocados los eslabones, botones, hacia las páginas que brindarán información acerca de la institución.



Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

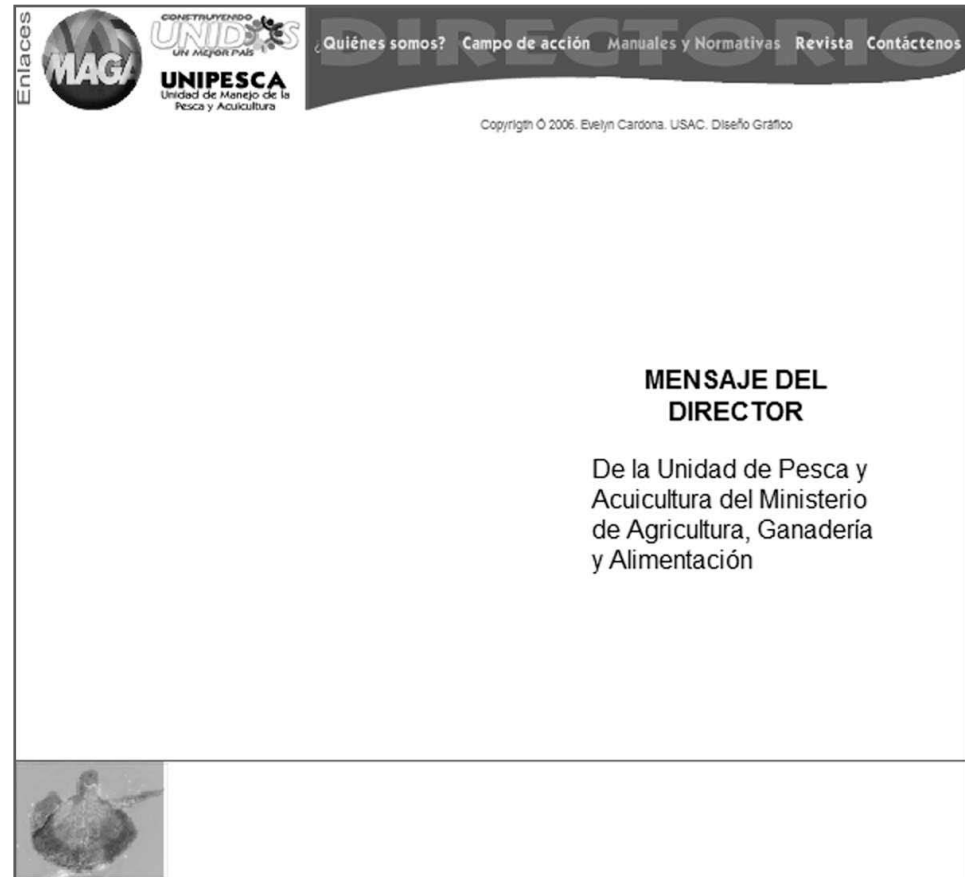
Página "Index"

Este es el index del sitio web de UNIPESCA, no tiene fotografía ni el mensaje del director, puesto que la institución solicitó colocarlo ellos mismos.

En esta imagen, en la parte inferior se observa uno de los tres anuncios animados de UNIPESCA, este aparecerá 10 segundos después de haber sido cargada la página.

Se colocó este para enfatizar sobre la institución desde el inicio, en la primera página que se presente al visitante.

La línea que limita al anuncio, que fue colocada al rededor, es color verde para reforzar el mensaje de salud y vida, lo que busca que los ojos del visitante se posen fácilmente en él, está colocado en la parte inferior de la página para lograr el equilibrio y evitar la saturación de la misma.





Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

Página ¿Quiénes somos?

Las fotografías están colocadas a la izquierda mientras que los textos a la derecha, debido a que la institución solicitó que el texto tuviera más peso de en la página, aunque este fuera poco; así que se utilizó el recurso de colocarlo a la derecha, ya que, es hacia ese lado donde la vista se posiciona, primeramente, al ubicarse sobre una imagen o composición.

Los botones secundarios, de las páginas "¿Quiénes somos? y Campo de acción", son de color azul 000066 para enfatizar la presencia visual de elementos que evoquen al agua y hagan recordar de qué tipo de institución se está tratando.

Los textos presentan una alineación justificada que se consigue una mejor lectura y crea bloques simétricos.

La animación de los botones secundarios -misión, visión, objetivo y organización-, aparecen en gradación de tamaño y color en forma simultánea, al iniciar a cargar cada página. Este efecto simula que algo nuevo aparece y es importante.

Las animaciones de las fotografías se presentan como si se levantara una hoja y diera paso a la ilustración que está abajo. Esto con el fin de hacer amena la presentación al visitante, a la vez que se logra enviar mensaje que UNIPESCA antes no estaba presente electrónicamente, pero ahora sí. Las líneas verticales tienen como

fin agregar un filete ornamental que sirve como separador o delimitador de los cuerpos gráficos, de los tipográficos.

Dentro de esta página se incluyen las siguientes páginas: misión, visión, objetivos y organización, las que siguen los lineamientos generales del sitio web.

Esta es la página "¿Quiénes somos?"

La fotografía elegida muestra a personas de UNIPESCA informando a un grupo. Siendo que está a orillas de un lago, muestra o enfatiza las acciones de la institución





Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

A la derecha se muestra la secuencia de la animación utilizada en las imágenes de las páginas: ¿Quiénes somos?, misión, visión, objetivo y organización.





Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

Página "misión"

En el directorio, el botón "¿Quiénes somos?" se muestra en un tono verde más claro, para hacer referencia a la página que se está visitando.

Los botones "misión, visión, objetivo y organización", se presentan en color azul con zoom in y fade in simultáneamente -una animación en gradación que a la vez cambia de blanco a azul-.

El botón "misión" se presenta en un color azul tenue, puesto que hace referencia a la página visitada. Este recurso fue utilizado para facilitar la navegación.

Para que el visitante sepa, exáctamente, dónde se ubica, se ha colocado el nombre de la página sobre la fotografía, está en color verde por la legibilidad y para poner énfasis en el aspecto de la salud, a través del color.

La fotografía busca mostrar que las personas en UNIPESCA están dedicadas a cumplir la misión trazada. Presenta el filete que se utilizó en la página "¿quienes somos?", como ya se mencionó, como elemento visual y separador entre la imagen y el texto.





Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

Página "visión"

Siguiendo el esquema de diseño del sitio, la página "visión" utiliza una animación en la fotografía.

También así, los botones secundarios: misión, visión, objetivo y organización. Entran al cargar la página con zoom in y fade in. Luego, aparecen en color azul para reforzar el mensaje de agua, salud y vida.

Estos botones secundarios son textos, para que el visitante los encuentre con rapidez y facilidad. Están escritos en letras minúsculas porque como lo menciona Eva Paz en su manual de Normas Tipográficas (pág. 73), la letra minúscula indica conversación, frase, charla.

Igualmente, se puede ver el nombre de la página visitada, colocado al centro y por encima de la fotografía, agrega una anomalía, gratuitamente visible en el diseño asimétrico.

La fotografía presentada muestra más interacción entre los participantes, da la idea que estas personas están trazando planes o tomando decisiones importantes.

Esta página contiene, también, uno de los anuncios, el correspondiente a Tilapia.

Enlaces

MAGA

CONSTRUYENDO UNIDAD CON UN ALGORITMO

UNIPESCA
Unidad de Manejo de la Pesca y Acuicultura

Quiénes somos? Campo de acción Manuales y Normativas Revista Contáctenos

misión visión objetivo organización

visión

Establecer reglas claras y precisas para promover el crecimiento sostenido, el incremento y la diversificación de la producción pesquera y acuícola para consumo nacional y de las exportaciones, con la participación de todo el sector hidrobiológico, de una manera equitativa y equilibrada.

+ proteínas



Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

Página "objetivo"

Los botones secundarios -misión, visión, objetivo y organización- vuelven a aparecer aquí para que se pueda acceder a esas páginas desde la que está siendo visitada.

La fotografía que aquí aparece muestra más actividad de campo, puesto que se habla de las acciones que toma la institución para poder cumplir con su misión y con su visión. A esta se le han aplicado los efectos: zoom in y fade in, para presentarla. También, tiene la aplicación del filete delimitador entre la imagen y los textos.

Los cuerpos de los textos tienen aplicación de letra tipo Arial por su fácil legibilidad y porque el tipo de letra debe ser reconocido por cualquier navegador de internet, en cualquier computadora y Arial es un estándar tipográfico en los medios electrónicos. Estos están en color azul para evocar a la mente la sensación de agua, vida y salud.

Debido a que existe gran cantidad de texto en esta parte, éste se presentó en diferentes páginas para que el visitante no se canse con la lectura.

Por el mismo motivo, se colocó un botón de texto que indica con las palabras: "siguiente y anterior" hacia dónde hay más texto explorado o por explorar. Este botón es verde para lograr contraste de tonos y que sea claramente visible.

Enlaces

MAG/ UNIPESCA Unidad de Manejo de la Pesca y Acuicultura

CONSTRUYENDO UN MEJOR PAÍS

Quiénes somos? Campo de acción Manuales y Normativas Revista Contáctenos

misión **visión** **objetivo** **organización**

objetivo

Evaluar, considerar y dictaminar acerca de otorgar, denegar, cancelar y prorrogar las licencias.

Acreditar a profesionales, empresas o entidades no gubernamentales para proveer los servicios que el Ministerio establezca como delegables.

Participar en foros, reuniones, seminarios y convenciones que se realicen en el ámbito nacional e internacional, en materia de recursos hidrobiológicos.

[<anterior](#) [siguiente>](#)



Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

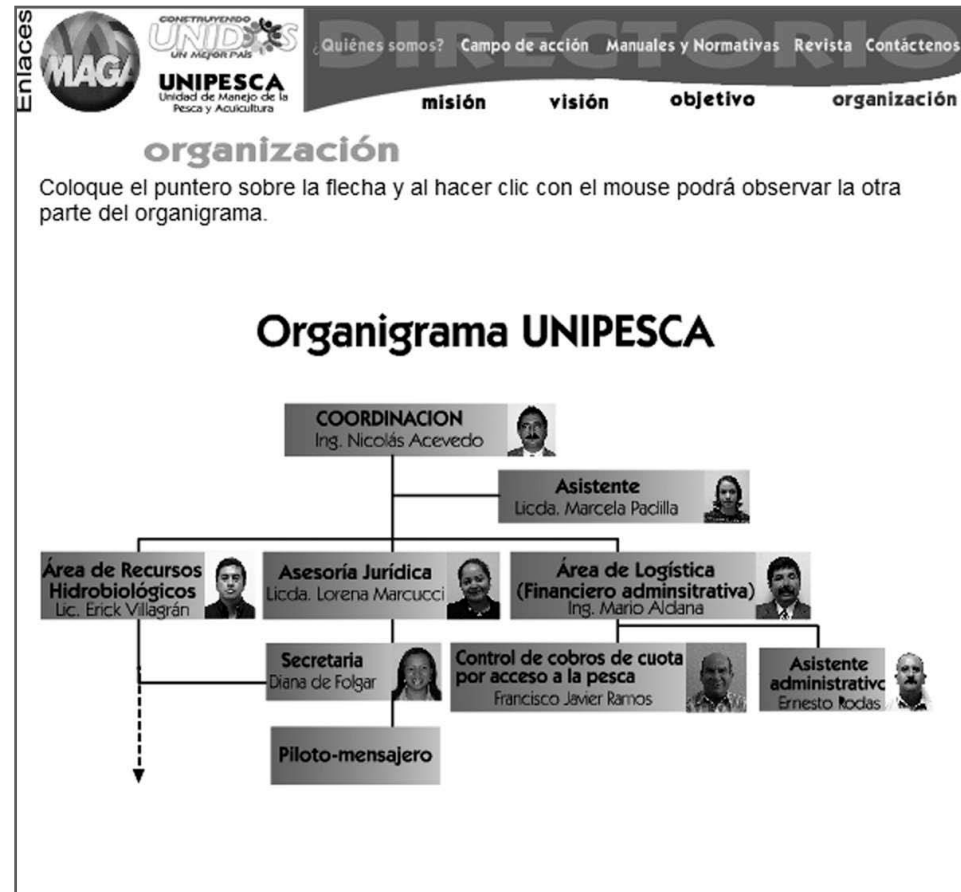
Página "organización"

La página de la organización presenta variaciones. Aunque sigue la línea de diseño en el área del directorio y enlaces.

Aquí se hizo un diseño de organigrama donde a la derecha de los cuadros, se colocaron las fotografías de las autoridades con el fin de hacerlo más personalizado. Se presentan los nombres, cargos y fotografías de las personas para que el visitante interesado en contactar a cualquiera de ellos, sepa con quién se avocará y, si en caso llegara a la institución, lo ubique con facilidad.

Este organigrama se desarrolló en dos partes. Tomando en cuenta que el área de recursos hidrobiológicos es la más amplia, esta se colocó en continuidad, pero en otra página web.

Así que en en la primera parte del organigrama se muestran las principales autoridades y al pinchar sobre la flecha -indicación que se da dentro de la página-, el organigrama se corre y da paso a la otra parte del mismo. Esta animación tiene el fin de hacerlo dinámico y presentarlo más desplegado.



Esta es la página: organización, aquí se presenta la primera parte del organigrama. Al pinchar la flecha, este se desplaza hacia arriba y da paso a la otra parte del mismo.



Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

Página "organización"

En la segunda parte del organigrama se muestra el área de Recursos hidrobiológicos.

Sigue la línea de diseño con las fotografías, los nombres y los puestos.

El cuadro donde se muestran los nombres y cargos, es de color verde en gradación a blanco de izquierda a derecha. Esta aplicación de color se utilizó para lograr equilibrio, puesto que la fotografía tenía más peso visual de lado derecho y al aplicar un color más intenso a lado izquierdo se logra equilibrio.

El tipo de letra utilizado para los nombres y cargos es Kabel BT, esta pertenece a la familia de palo seco y sugiere industria, actualidad; lo que resulta adecuado para las sensaciones que desea enviar la institución, las cuales son personas trabajadoras y que se mantienen actualizadas en el área hidrobiológica.



Aquí se presenta la segunda parte del organigrama, para volver a la primera parte, basta con pinchar la flecha.



Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

Página "Campo de acción"

Aquí se trata el tema de las áreas en las que mayormente trabaja UNIPESCA y dónde tiene sedes o instituciones con las que participa.

Esta página presenta botones secundarios, al igual que la página "¿Quiénes somos?".

Los botones secundarios en esta página son: inspectorías, granjas camaroneras y granjas acuícolas. Estos botones, también, tienen aplicado un zoom in y un fade in.

Con el propósito de ubicar al usuario en la página que visita, se ha colocado en un tono verde más claro que el resto de los botones, el que corresponde a "Campo de acción".

Para enfatizar esta ubicación dentro del sitio, también, se colocó el nombre de la página visitada, en la parte superior externa de la fotografía que se muestra en ella.

La fotografía está colocada a la izquierda mientras que los textos a la derecha, tomando muy en cuenta que es a la derecha donde se posa primeramente la vista.

Esta fotografía presenta la animación que se aplicó en "¿Quiénes somos?", con el filete divisor entre la imagen y el texto.

Enlaces

MAGA

CONSTRUYENDO UN MEJOR PAÍS

UNIPESCA
Unidad de Manejo de la Pesca y Acuicultura

Quiénes somos? Campo de acción Manuales y Normativas Revista Contáctenos

Inspectorías granjas camaroneras granjas acuícolas

Campo de acción

UNIPESCA atiende a:

Pescadores

- Artesanales
- Mediana Escala
- Gran Escala

Acuicultores

- Pequeña y Mediana Escala para Mercado Nacional
- Escala Industrial para Exportación

Consultores Nacionales y Extranjeros que realicen trabajos sobre Manejo de Recursos Naturales Hidrobiológicos y del Medio Ambiente.

Tilapia

La fotografía presenta la misma animación que las de la página "¿Quiénes somos?". La imagen utilizada aquí está ligada a la frase: Campo de acción puesto que muestra a una persona en el oficio de aquellos a quienes principalmente atiende la institución.



Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

Página "inspectorías"

Este es la página: inspectorías
En el mapa se pueden ver los números que al rededor tienen el mencionado efecto de radar, -formas concéntricas circulares-

En esta página se presenta un mapa que muestran dónde se encuentran las inspectorías. Se ha colocado un número a cada inspectoría en el mapa, este coincide con el número con el que se presenta el texto a la derecha. Los números tienen una animación de círculos que va en gradación concéntrica de pequeño a grande, cuando se hace grande se desvanece de blanco a transparente. La animación simula un radar, el que se utiliza para buscar ubicaciones específicas en un mapa electrónico, de allí el por qué de la animación.

A diferencia de las páginas presentadas, anteriormente, esta no tiene filete en las imágenes puesto que el texto es mucho menor y, claramente, visible.

Se colocaron fotografías en la parte inferior izquierda, con una animación que combina varias fotografías presentándonos una imagen, luego esta tiene un fade out y simultáneamente la siguiente imagen tiene un fade in, por lo que crean un efecto grato de superposición para cambiar de imagen sin brusquedad.

Las fotografías elegidas son de Base Naval, Livingston y Sipacate. Estas muestran actividad pesquera, donde aplican las inspectorías.

Enlaces

MAGA

CONSTRUYENDO UN MEJOR PAÍS

UNIPESCA
Unidad de Manejo de la Pesca y Acuicultura

Quiénes somos? Campo de acción Manuales y Normativas Revista Contáctenos

Inspectorías granjas camaroneras granjas acuícolas

inspectorías de pesca

1. Champerico
2. Buena Vista
3. Sipacate
4. Base Naval
5. Las Lisas
6. Livingston





Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

Página "granjas camaroneras"

Esta página hace referencia a los laboratorios donde se crían camarones.

El efecto de las fotografías mostradas es similar a las de la anterior, 3 fotografías que cambian en fade in y fade out. Se eligieron las que se presentan aquí, porque hacen alusión al tema que se plantea.

También, se colocó uno de los anuncios, el de la revista. Siendo que esta página tiene poco texto, será más visible el anuncio.



The screenshot shows the website interface for 'granjas camaroneras'. At the top, there is a navigation bar with the following items: 'Quiénes somos?', 'Campo de acción', 'Manuales y Normativas', 'Revista', and 'Contáctenos'. Below this, there are three main categories: 'Inspectorías', 'granjas camaroneras', and 'granjas acuícolas'. The main content area features the heading 'granjas camaroneras' and a large image of a shrimp. To the right of the image, under the heading 'Laboratorios', there is a list of names: 'Mayasal.', 'El Rincón.', 'Larvas.', and 'Industrias Marítimas Buena Vista.'. At the bottom of the page, there is a large banner for the 'Revista electrónica de UNIPESCA'.



Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

Página "granjas acuícolas"

Aquí se presenta, también, un mapa, al igual que en las inspectorías de pesca.

Los mapas fueron adquiridos a través del programa "ArtMap" que el MAGA pone a disposición de difernetes usuarios, estos muestran los recursos hidrobiológicos de Guatemala, -ríos, lagos, lagunas y océanos-. De esa manera fue más facil orientar al visitante en cuanto a la ubicación de las granjas e inspectorías.

Aquí se aplicó una animación igual a la de la página inspectorías, en rededor de los números de ubicación.

La disposición de elementos es igual que la mencionada, -inspectorías-.

Las fotografías se presentan en una animación con fade out y fade in, para que al cambiar de una a otra parezcan fusionarse. Se eligieron las fotografías correspondientes a: El Remate, San Jerónimo y Sabana Grande. Las imágenes están relacionadas con las actividades acuícolas, tanto en estanques ocmo en agua corriente.

Enlaces

MAGA

CONSTRUYENDO UN MEJOR PAÍS

UNIPESCA
Unidad de Manejo de la Pesca y Acuicultura

Quiénes somos? Campo de acción Manuales y Normativas Revista Contáctenos

Inspectorías granjas camaroneras granjas acuícolas

granjas acuícolas

1. El Remate, Petén.
2. San Jerónimo, Baja Verapaz.
3. La Lucha, Retalhuleu.
4. Sabana Grande, Escuintla.
5. La Fragua, Zacapa





Página "Manuales y normativas"

El diseño del encabezado sigue el esquema de las páginas anteriores y sucesivas, con los botones principales del menú: ¿Quiénes somos?, Campo de acción, Manuales y Normativas, Revista, Contáctenos.

También, contiene los enlaces de MAGA, Gob. de Guatemala y UNIPESCA (que lleva al index o página principal)

De igual manera, se le indica al visitante en qué página se encuentra, colocando en un tono más claro de verde el botón de la página visitada y el nombre de la misma bajo el directorio.

Más abajo del nombre, aparecen las instrucciones para el aprovechamiento de la página. Estas instrucciones están en un bloque de texto sin columnas, para el aprovechamiento del espacio y la fluidez de la lectura y por el mismo motivo se ha utilizado el tipo de letra Arial, en color azul para enfatizar la relación con agua y salud, a la vez que ayuda descansar la vista mientras se lee.

Siendo que el contenido es de varios documentos en formato pdf -de acrobat reader- se creó una animación a manera de libro, este se encuentra a la derecha de la página y se colocaron los nombres de los documentos a la izquierda, los nombres a la vez son botones de acceso.

Esta es la página: manuales y normativas, para ver la animación del libro, es necesario ubicarse sobre el nombre del documento, esta instrucción se da en la página misma.



Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

Los botones de los documentos están en color azul para enfatizar la relación con el agua y la salud, la vida y la confianza. La letra inicial mayúscula es, además, en negrita para dar mayor peso y destacarla. Al colocar el cursor sobre el nombre del documento, el libro levanta su tapa y muestra información sobre el documento en su primera página.

Esta animación evita que la página sin mucho contenido visual, llegue a ser aburrida. El libro se eligió en virtud de que contiene documentos para ser consultados, como si se tratara de una biblioteca digital.

El color utilizado en la tapa del libro es el verde amarillo (CCFF33) porque es un color cálido y consigue llamar de inmediato la atención del visitante, despertando su curiosidad.

Cuando está en reposo, el libro se mantiene cerrado y al frente tiene la oración: "Resumen del contenido de los documentos".

Una vez abierta la tapa del libro, mostrará un resumen del contenido del documento y en la esquina inferior derecha en un tipo de letra Arial de 8 puntos, contendrá información referente a: título, autor, fecha, cantidad de páginas.

Mientras el libro está abierto y el cursor sobre el nombre del documento, el botón cambia a un color azul claro, para dar referencia al usuario del documento que está consultando.

Enlaces

CONSTRUYENDO UN MEJOR PAÍS
MAGA
UNIPESCA
Unidad de Manejo de la Pesca y Acuicultura

Quiénes somos? Campo de acción Manuales y Normativas Revista Contáctenos

Manuales y Normativas

Coloque el puntero sobre los nombres y podrá ver un resumen de su contenido. Al presionar click sobre él, el documento se abrirá en una ventana aparte, con formato pdf.

- D**ecreto 80-2002
- P**olíticas
- C**ódigo de conducta FAO
- C**ultivo en jaulas
- C**ultivo de Tilapia
- M**anual práctico
- B**oletín de pesca
- B**oletín de investigación de pesca
- B**oletín de concesión de acuicultura
- B**oletín de solicitud, investigación acuícola
- P**rocedimiento solicitud de concesiones
- A**sociaciones del Pacífico
- A**guas Continentales
- S**electividad con redes de arrastre

Decreto 80-2002

Ley general de pesca y acuicultura

Congreso de la República de Guatemala, 20 páginas



Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

Página "revista"

La misma no fue incluida en el proyecto de graduación, actualmente, la institución trabaja en el diseño y creación de ésta, solicitando que se incluyera el link para que fuera parte desde ya, del sitio web.

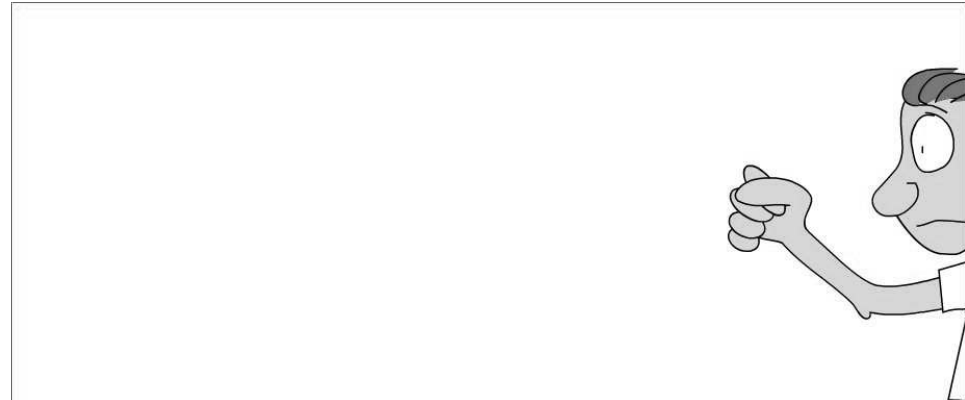
En esta página se incluyó una animación en caritacura flash, como parte del diseño. Esta animación agrega movimiento e involucra más activamente al visitante. Se trata de un corredor con corbata que se dirige a la "meta", la metáfora visual radica en que el corredor viste de corbata porque es un "editor" o trabajador de la revista, este está corriendo para llegar a la "meta", para lograr el objetivo.



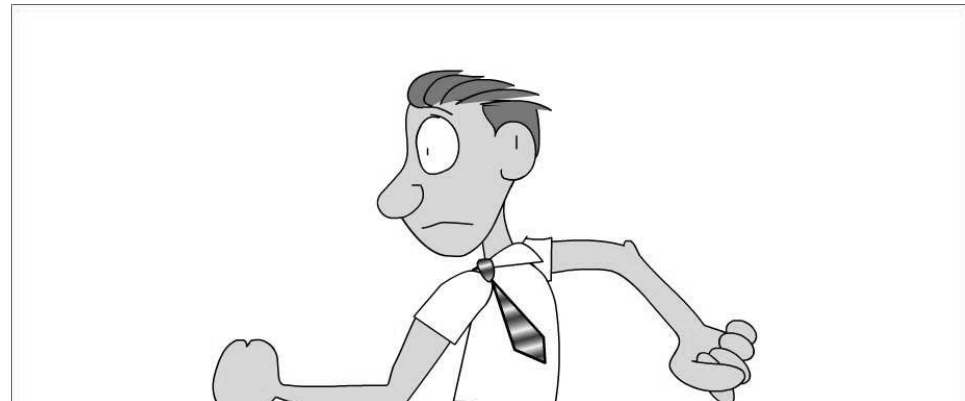


Diseño y creación de un sitio web para **UNIPESCA-MAGA**

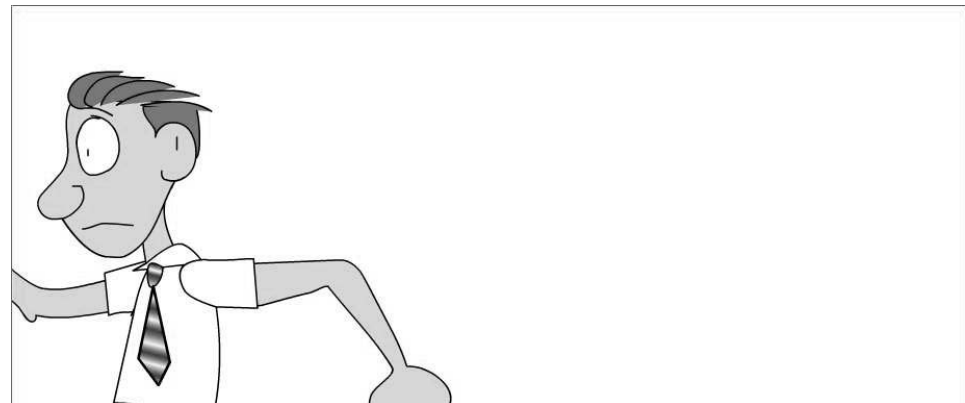
Un corredor entra a cuadro por el lado derecho.
En un plano medium shot



A la mitad del cuadro se ve al corredor vestido
con camisa blanca y corbata. Se hizo de esta
manera para imitar el vestuario de los editores
o personal que trabaja con la revista.



El corredor sale de cuadro por la izquierda. Su
movimiento fue de derecha a izquierda, imitando
un movimiento de cámara: paneo.





Diseño y creación de un sitio web para **UNIPESCA-MAGA**

Luego de un corte se presenta "la meta", con efectos que buscan imitar movimientos de cámara. Un "tilt up" que muestra en primer plano la banda que cruza el ganador de la carrera, así como parte de la manta donde está escrita la palabra: meta.



Zoom back que permite apreciar el área de la manta de "meta"



Zoom in para detenerse finalmente y mostrar la frase: "¡Ya casi llegamos a la primera edición!", escrita con un estilo coloquial guatemalteco para enfatizar la idea de una comunicación más cercana con el visitante.





Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

Página "Contáctenos"

Siguiendo la norma de las otras páginas, ésta, también, presenta los textos al lado derecho y las ilustraciones al izquierdo.

También, se colocó el botón de la página visitada, en color verde claro para que hiciera contraste con el resto de botones del directorio y fuera fácilmente visible.

En la página, en la parte superior de las fotografías se ve el nombre de la página visitada, para ubicar al usuario

Se eligieron ilustraciones que estuvieran de la mano con cada punto mostrado:

- en dirección, una animación con fotografías del edificio donde se ubica la institución;
- en teléfono; una persona hablando por teléfono móvil;
- en correo electrónico: la animación del símbolo de arroba.

Los textos se están escritos en tipo Arial, a 10 puntos, en color azul para su fácil legibilidad y para enfatizar las sensaciones de agua que este color transmite.

Al pinchar sobre el correo electrónico, se abre una ventana de microsoft outlook o el gestor de correo electrónico predeterminado y entonces se podrá enviar un mensaje a la institución.



Esta es la página: contáctenos.

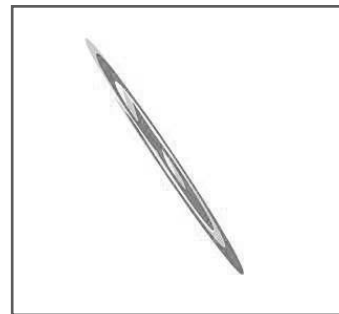
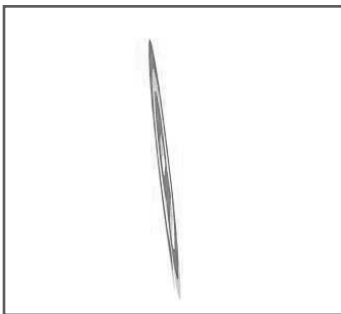
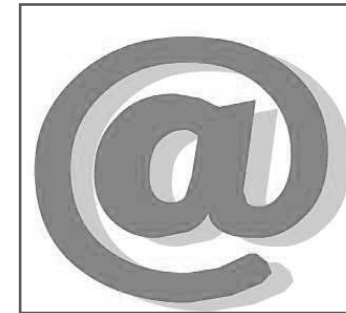
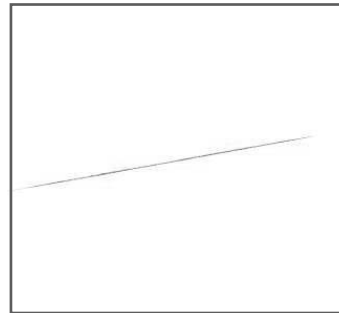
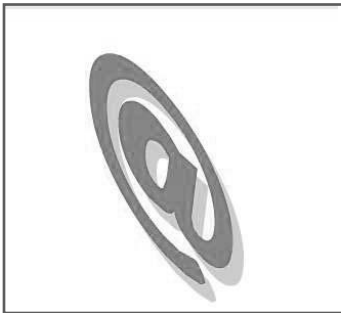
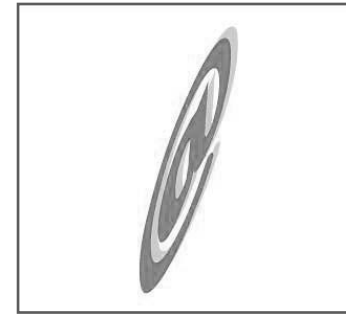
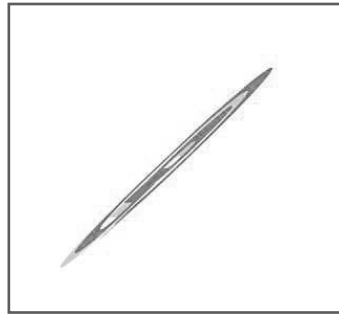
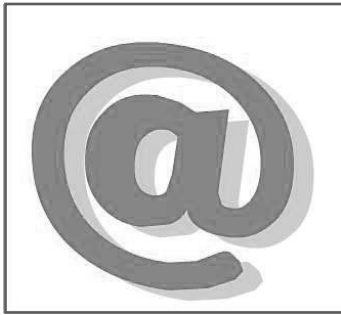
Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA



Estas son las imágenes que se muestran en la animación de la página contáctenos. La animación muestra diferentes vistas del edificio "La Ceiba", del MAGA, donde se ubica UNIPESCA.



Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA



Aquí se muestra la animación del símbolo arroba (@) que representa icónicamente al enunciado de dirección electrónica.



Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

Anuncio No. 1

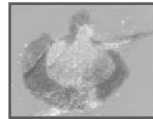
Presenta primero una tortuga, la que se eligió para transmitir el mensaje de la vida marina y para que se tome en cuenta que UNIPESCA, también, atiende otras áreas de vida marina, no solamente peces.



Esta imagen de la tortuga cambia de colores con corte de negro a gris, luego de gris a verde neón para pasar a azul, esto crea una presentación dinámica que atrae la vista del visitante.



Luego, se mueve de izquierda a derecha, el movimiento pretende dar dinamismo y con eso atrae al visitante. Simultáneamente, con el movimiento va apareciendo un texto.



Cuando termina de aparecer el texto se lee: "Vida en el agua", este termina de aparecer mientras la imagen de la tortuga se mueve hacia la izquierda. Está en color azul para reforzar el concepto de "agua".



**Vida en
el agua**



Cuando la tortuga se ubica, completamente, en el lado izquierdo y se queda estática, la frase cambia de dos líneas a una.

Vida en el agua





Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

Posteriormente, la frase se empieza a transformar en otra, con un efecto de cambio de forma.

Vida 



La frase "Vida en el agua" se transforma entonces en la frase: "Vida desde el agua".

Vida desde el agua



Posteriormente, aparece la imagen de unos pescadores, estaba de pequeña a grande sobre la imagen de la tortuga, el mensaje que transmite lo enlaza con la frase, puesto que los pescadores atrapan los peces desde el agua. El efecto de la imagen, también, busca reforzar el mensaje "desde".

Vida desde el agua



Entonces, la imagen de los pescadores se mueve en forma de derecha a izquierda con un fade out a blanco.

Vida desde el agua



Tras desaparecer la imagen, donde ésta se ubicaba, empieza a aparecer otro elemento, mientras la frase "vida desde el agua" se desvanece de oscuro a claro.



Vida desde el agua

Empieza a aparecer la palabra "UNIPESCA", por letras, cada una cambia de verde a azul, con un efecto en gradación de pequeño a grande y simultáneamente en perspectiva a plano de frente.

UNIPESCA

Aparece la frase: " Vida a través del agua", el concepto de diseño utilizado. Esta aparece en verde para enfatizar la vida y la salud, mientras el nombre de la institución aparece en azul para enfatizar el agua y la confianza.

UNIPESCA

Vida, a través del agua



Anuncio No. 2

Aparece primero la palabra "actualidad" en gradación de blanco a rojo, simultáneamente, se hace grande, el color se aplicó puesto que es captador natural de la atención y refleja calor, movimiento, agilidad, rapidez; esto porque la actualidad es, así, cambiante, rápida, en constante movimiento.

Esta palabra es desplazada por la palabra "información", ésta en azul para reforzar el concepto de confianza y peso. La información no presenta mucha animación por ser un concepto de mayor seriedad.

Mientras la palabra "actualidad" desaparece, moviéndose hacia la izquierda, la palabra "información" entra a cuadro de derecha a izquierda.

La palabra "información" se ubica en el centro del cuadro, se permanece allí por tres segundos.

Aquí la palabra "alcance" aparece de abajo hacia arriba, haciéndose grande y desplazando la palabra "información".

actualidad

actualidad

actualidadinform

dad inform

información

información
alcance



El movimiento transmite la sensación de que la reciente palabra va alcanzando a la anterior. La palabra alcance está en color verde para enfatizar el concepto de salud y vida.

información
alcance

La palabra se ubica en el centro y permanece allí dos segundos para ser vista, para, luego, desaparecer por corte.

alcance

Posteriormente, aparece la frase: "Revista electrónica" Está en rojo porque este transmite sensaciones de movimiento, energía, fuerza. El efecto es como si cada palabra estuviera alargada y luego va tomando su lugar, esto para agregar dinamismo, como lo tendrá la revista que se actualizará, trimestralmente.

Re
electrónica

**Revista
electrónica**

Tras dos segundos, empieza a aparecer la frase: "de UNIPESCA". Unas letras aparecen ya en cuadro, otras entran desde arriba y otras desde abajo. La intención de este movimiento es que como un rompecabezas, cada pieza vaya casando en su lugar, como sucederá con la revista.

**Revista
electrónica** e _ _ N ' P _ S ' A

Las letras de la frase: "de UNIPESCA" son en color azul para reforzar los conceptos de agua.

**Revista de UNIPESCA
electrónica**



Anuncio No. 3 (Tilapia)

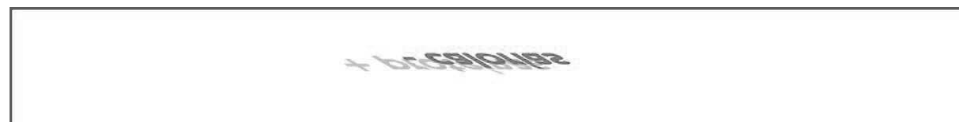
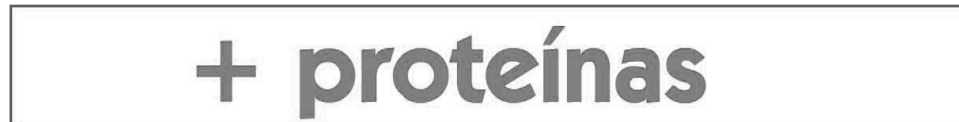
Con una gradación de blanco a rojo y de perspectiva a frente, aparece la palabra "+ proteínas".

Está en color rojo porque este está asociado al movimiento, la energía, la fuerza y las proteínas nos ayudan a procesar la energía en nuestros cuerpos.

Con el mismo efecto con el que entró a cuadro, sale de él, este movimiento tiene la intención de mostrar un movimiento ágil, ligero, como nos hacen ser las proteínas.

El tipo de letra utilizada es Kabel, de la familia Palo Seco, con efecto de negrilla. Este tipo de tratamiento transmite confianza y fuerza, además de fácil legibilidad.

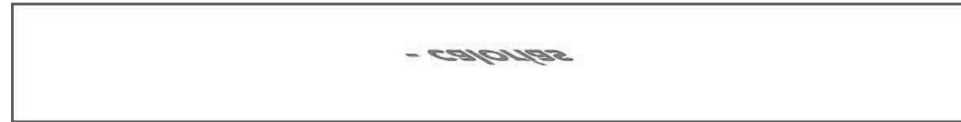
Posteriormente, con el mismo efecto, aparece la frase "-calorías". Las calorías son importante fuente de energía para nuestros cuerpos, pero en cantidades elevadas suele ser perjudicial. Por eso, se utiliza la frase "-calorías" porque enlazada con la frase anterior, ya empieza a indicar a la mente que lo que se presentará es nutritivo y apropiado para la salud.



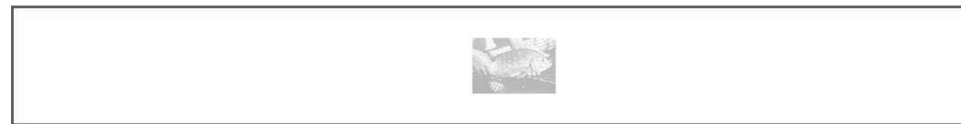


Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

Desaparece la frase “-calorías” con efecto de gradación de grande a pequeño y en perspectiva.



Aparece la fotografía de una Tilapia que es sostenida por un apersona. Esta imágen entra en fade in y en gradación de menos a más, en el centro del cuadro.



La fotografía, entonces, se desplaza hacia la izquierda y en corte, aparece la palabra “Tilapia” con color azul que transmite sensaciones de agua y confianza.



La palabra “Tilapia” entonces se transforma en “Vida, a través del agua” El movimiento refuerza el mensaje puesto que la Tilapia se trasforma en vida al proveernos de alimento y llega a nosotros a través del agua.



La frase “Vida, a través del agua” aparece en color verde que apela a las sensaciones de salud y vida.





Conclusiones

- Con el sitio web, la institución tendrá presencia electrónica en el sitio del MAGA.
- El sitio web de UNIPESCA reducirá, considerablemente, el problema de acceso que presentaba ante el mercado al que atiende, puesto que estará en el servidor las 24 horas del día para brindar información básica a los visitantes.
- Se creó un sitio web dinámico a través de las animaciones, el uso de color y el diseño bien estructurado y a la vez funcional, fácil y grato para la navegación del visitante, como lo demostró el 90% de los informantes.
- El sitio web brindará información más precisa, exacta, extensa y, visualmente, grata al mercado al que atiende e instituciones que colaboran con UNIPESCA., como lo mostró el 83% de los informantes. Con los manuales al alcance del visitante y la información presentada en las páginas, hace mucho más fácil ingresar al sitio desde diferentes lugares y horarios flexibles.
- Los anuncios insertados en el sitio, son de corta duración y despiertan curiosidad e interés en el visitante al presentar un tema hidrobiológico, con pocas palabras e imágenes, el 87% de los informantes mostraron interés en visitar el sitio y obtener más información sobre UNIPESCA.



Lineamientos

El medio de difusión elegido para este proyecto es el internet. El sitio web será puesto en el servidor por la unidad de apoyo tecnológico del MAGA, encargada de administrar el sitio web de este ministerio, donde será incluido el sitio web de UNIPESCA. Esta institución de apoyo se llama **Parpa**. A través de internet, los usuarios o el grupo objetivo, tendrán acceso al proyecto que dio solución al problema de alcance y acceso.

No requiere inversión económica por ser dependencia del estado y tener su propio servidor de internet, se ha trabajado de la mano con el MAGA que es la entidad que administra y regula los sitios web de sus dependencias.

El sitio que forma este proyecto es el conjunto las especificaciones del MAGA, las necesidades expresadas por el cliente y las propuestas del diseñador, para dar una solución eficaz y puntual al problema planteado.

El proyecto será entregado con sus archivos fuente, para que pueda ser modificado en el momento en que sea necesario.

Su sugiere que su actualización sea anual -en cuanto a plantillas y diseño-; pero la actualización de información queda a criterio

de las autoridades de UNIPESCA, según vaya necesitándolo.

En cuanto a la revista, será actualizada trimestralmente con la nueva edición.

Se hace entrega de los archivos .htm, los cuales son los que serán colocados en el servidor, la base de cada página web. Las animaciones elaboradas en el programa Flash será entregadas con archivo fuente (.fla) y el archivo .swf el que es puesto en el servidor. El tamaño de cada página es de: 600 x 530 dpi, que se apega a la solicitud de MAGA sobre el tamaño para que se agregue al portal del ministerio mencionado.

La imágenes son tipos: jpg y gif. Los archivos fuente de éstas serán entregados en formato tif, en capas.

Todo este material estará contenido en un CD y será entregado a Parpa, para que quede a responsabilidad de esta unidad la publicación del sitio de UNIPESCA en el Host de MAGA.

A continuación, se presenta un presupuesto.



Diseño y creación de un sitio web para **UNIPESCA-MAGA**

Se adjunta el presupuesto para calcular el costo que tendría publicar el sitio web en otro servidor.

Los datos presentados son anuales y en dólares

Presupuesto:

Dominio (.com) \$ **15.00**

Hosting \$ **82.00**

Incluye:

configuración de servicio;
300 MB de espacio en disco;
3,000 MB de transferencia mensual;
cuentas de e-mail ilimitadas;
respuestas automáticas;
bases de datos;
horde (webmail);
bloqueo de dirección;
inscripción en buscadores;
directorios protegidos.

Total \$ **97.00**



Bibliografía

Impresos

Fernández, Federico

2001 "Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual" Barcelona: Editorial Paidós. Páginas utilizadas: 67, 68, 79, 84-87, 158.

Paz, Eva

1998 Manual de técnicas gráficas y aplicación creativa de la letra. Guatemala. Páginas utilizadas: 38, 72

Swann, Alan

1993 ¿Cómo diseñar Retículas? España: Ediciones G. Gili, S.A. de C.V. 2da. edición. Páginas utilizadas: 44, 47

Valle, Otto

2005 "Guías para el proyecto de graduación" Guatemala: USAC.

2003 "Las técnicas para la comprobación de la eficacia de las piezas" Guatemala: USAC (material de apoyo para el curso: Seminario de graduación) Páginas utilizadas: 3-5

Mentor-Enciclopedia temática estudiantil

1997 España: Océano. 1049 páginas Páginas utilizadas: 195, 723-724, 731-732, 833.

Documentos electrónicos:

Amipci y Select

Hábitos de los usuarios de internet en México 2005 50 páginas. Páginas utilizadas: 12-17

UNIPESCA

2004a "Presentacion Vice (MARN, CONAP) Julio 2004"

2004b "Presentacion UNIPESCA (Info) Reunion CIMA"

Nombre de los archivos, presentaciones power point sobre la institución, su alcance, proyectos, proyección, etc.

Referencias electrónicas

Aida.info

aida.info: Usabilidad, diseño web fácil de usar http://www.aida.info/evolucion_perfil.html

Arpe

Red de Acuicultura Rural en Pequeña Escala www.red-arpe.cl - Taller ARPE, FAO-UCT, 09 al 12 Noviembre 1999.)

Auladeletras

José María Serna Sanchez, Sintáxis de la imagen <http://www.auladeletras.net/material/sintimg.pdf>. San José de la Rda., Sevilla: IES Carmen Laffón 21 páginas.



Biblioteca de Consulta Microsoft ® Encarta ®
2005. ©
1993-2004 Microsoft Corporation.

Consumer.es Eroski
<http://www.consumer.es/web/es/tecnologia/internet/2003/05/14/61411.php?page=2>

Garbage Collector
http://www.error500.net/garbagecollector/archives/categorias/apuntes/concepto_de_algoritmo.php

Hosting LMI - FAQ y Manuales cPanel
<http://manuales.hostinglmi.es/idx/8/008/Email/article/Horde-Webmail-de-cPanel.html>

Iteso
Psicología del color
<http://iteso.mx/~dn44589/index.htm>

Metrópolis Internet
<http://www.metropolisinternet.com/horde.html>

Microsoft
centro para empresas y profesionales
http://www.microsoft.com/spain/empresas/guias/usabilidad/usuarios_internet.msp

a Maritza Guaderrama, Resistencias y barreras
http://www.microsoft.com/spain/empresas/internet/internet_barreras.msp

b Maritza Guaderrama, *Usabilidad y negocio*
http://www.microsoft.com/spain/empresas/tecnologia/uso_internet.msp

Panamacom
http://glosario.panamacom.com/?id_c=19

Wikipedia, La enciclopedia Libre
<http://es.wikipedia.org/wiki/Buscadorelos>



Glosario

A

Abandonar: dejar, desamparar a alguien o algo. Dejar una ocupación, un intento, un derecho, etc., emprendido ya. Dejar un lugar, apartarse de él. Descuidar los intereses o las obligaciones.

Acceder: (Del lat. accedere, acercarse) consentir en lo que alguien solicita o quiere. Ceder en el propio parecer, conviniendo con un dictamen o una idea de otro, o asociándose a un acuerdo. Tener acceso a una situación, condición o grado superiores, llegar a alcanzarlos.

Acertar: (De a-1 y el lat. certum, cosa cierta) dar en el punto a que se dirige algo. Hallar el medio apropiado para el logro de algo. Dar con lo cierto en lo dudoso, ignorado u oculto. Suceder impensadamente o por casualidad.

Acrónimo: tipo de sigla que se pronuncia como una palabra; p. ej., o(bjeto) v(olante) n(o) i(dentificado).

Vocablo formado por la unión de elementos de dos o más palabras, constituido por el principio de la primera y el final de la última, p. ej., ofi(cina infor)mática, o, frecuentemente, por otras combinaciones, p. ej., so(und) n(avigation) a(nd) r(anging), Ban(co) es(pañol) (de) (crédi)to.

Actualizar: poner al día. Poner en acto, realizar.

Algoritmos: por algoritmo se entiende "una lista de instrucciones donde se especifica una sucesión de operaciones necesarias para resolver cualquier problema de un tipo dado". Los algoritmos son modos de resolución de problemas, cabe aclarar que no sólo son aplicables a la actividad intelectual, sino también a todo tipo de problemas relacionados con actividades cotidianas.

Podemos definir algoritmo como un conjunto de pasos o instrucciones finito que se deben seguir para realizar una determinada tarea.

Aludir: (Del lat. alludere). intr. mencionar a alguien o algo o insinuar algo.

Artesano: persona que ejercita un arte u oficio meramente mecánico. Modernamente para referirse a quien hace por su cuenta objetos de uso doméstico imprimiéndoles un sello personal, a diferencia del obrero fabril.

Aseverar: afirmar o asegurar lo que se dice.

Asimétrico: que carece de simetría, esta última es la correspondencia exacta en forma, tamaño y posición de las partes de un todo.

Atribución: cada una de las facultades o poderes que corresponden a cada parte de una organización pública o privada según las normas que las ordenen.



B

Base de datos: es un conjunto de datos que pertenecen al mismo contexto almacenados sistemáticamente para su uso posterior. En la actualidad, y gracias al desarrollo tecnológico de campos como la informática y la electrónica, la mayoría de las bases de datos tienen formato electrónico, que ofrece un amplio rango de soluciones al problema de almacenar datos.

C

Carapacho: Ccaparazón de las tortugas, los cangrejos y otros animales.

Cavidad: espacio hueco dentro de un cuerpo cualquiera. Zool. Espacio prácticamente cerrado, formado por un repliegue libre del manto de los moluscos, donde se sitúan las branquias.

Cibernético: estudio de las analogías entre los sistemas de control y comunicación de los seres vivos y los de las máquinas; y en particular, el de las aplicaciones de los mecanismos de regulación biológica a la tecnología.

Cliente: persona que utiliza con asiduidad los servicios de un profesional o empresa.

Códigos: conjunto de normas legales sistemáticas que regulan unitariamente una materia determinada.

Colaboradores: compañero en la formación de alguna obra, especialmente literaria.

Composición: Esc. y Pint. arte de agrupar las figuras y accesorios para conseguir el mejor efecto, según lo que se haya de representar.

Computadora: la computadora ha sido definida como una máquina capaz de realizar y controlar a gran velocidad cálculos y procesos complicados que requieren una toma rápida de decisiones.

Es una máquina capaz de procesar o tratar automáticamente, siguiendo las instrucciones de un programa, la información que se le suministra, la cual puede estar formada indistintamente por números, letras o símbolos.

Concebir: comprender, encontrar justificación a los actos o sentimientos de alguien. Formar idea, hacer concepto de algo.

Conexión: enlace, atadura, trabazón, concatenación de una cosa con otra.

Consultores: persona experta en una materia sobre la que asesora profesionalmente.

Correo Electrónico (e-mail): gracias a que internet es una red de ámbito mundial, el correo electrónico (e-mail) se convierte en una herrameinta de gran importancia, ya que permite que una persona se comuniquen con otra que esté en los antípodas, con la ventaja de un coste mínimo (muy inferior a una llamada de teléfono convencional), de forma casi



instantánea y con la ventaja añadida de que no es necesario asegurarse de que el receptor está adelante de la computadora; el mensaje se guarda en el servidor al que se está conectado y, cuando un usuario entra en internet, el servidor le refresca su correo trasmitiéndole los mensajes que haya recibido.

Crustáceos: se dice de los animales artrópodos de respiración branquial, con dos pares de antenas, cubiertos por un caparazón generalmente calcificado, y que tienen un número variable de apéndices.

Cuenta POP3: el diseño de POP3 y sus predecesores permite que los usuarios con conexiones intermitentes (tales como las conexiones dialup) descarguen su e-mail cuando se encuentren conectados de tal manera que puedan ver y manipular sus mensajes sin necesidad de permanecer conectado. Cabe mencionar que la mayoría de los clientes de correo incluyen la opción de dejar los mensajes en el servidor, de manera tal que, un cliente que utilice POP3 se conecta, obtiene todos los mensajes, los almacena en la computadora del usuario como mensajes nuevos, los elimina del servidor y finalmente se desconecta. En contraste, el protocolo IMAP permite los modos de operación conectado y desconectado.

D

Denso: compacto, apretado, espeso. Que contiene mucha masa con respecto a su volumen.

Difuminar: desvanecer o esfumar las líneas o colores con el difumino. Hacer perder claridad o intensidad.

Difundir: propagar o divulgar conocimientos, noticias, actitudes, costumbres, modas, etc.

Digital: referente a los números dígitos y en particular a los instrumentos de medida que la expresan con ellos.

Direcciones de internet: las direcciones que permiten acceder a los servidores contactados a las redes de comunicación tienen una grafía concreta en la cual cada elemento desempeña un papel de vital importancia. Así, si se quiere acceder al servidor de una gran empresa de software, Microsoft, se debe teclear: <http://www.microsoft.com.us>.

http Son las siglas de HyperText Transfer Protocol o protocolo de transferencia de hipertexto.

www las siglas de World Wide Web.
microsoft es el nombre de la empresa, institución, servicio, etc., al que se desea acceder.

com es la extensión que indica que Microsoft es una empresa del campo COMercial. Otras extensiones usuales son gov, para las agencias de servicios gubernamentales, o edu, para las universidades y otras instituciones EDUCativas.

us corresponde en este caso a Estados Unidos. El distintivo de Guatemala es: gt



Disponer: colocar, poner algo en orden y situación conveniente. Deliberar, determinar, mandar lo que ha de hacerse.

Divulgar: publicar, extender, poner al alcance del público algo.

E

Electrónico: sistema de comunicación por ordenador a través de redes informáticas.

Enlace: unión, conexión de algo con otra cosa.

Estructurar: articular, distribuir, ordenar las partes de un conjunto.

Etiqueta: marca, señal o marbete que se coloca en un objeto o en una mercancía, para identificación, valoración, clasificación, etc.

Evaluar: estimar, apreciar, calcular el valor de algo.

Evocar: traer algo a la memoria o a la imaginación.

Explotación: sacar utilidad de un negocio o industria en provecho propio.

F

Ficheros: conjunto organizado de informaciones almacenadas en un soporte común.

Formato: tamaño de un impreso, expresado en relación con el número de hojas que comprende cada pliego, es decir, folio, cuarto, octavo, dieciseisavo, o indicando la longitud y anchura de la plana.

Fotografía: arte de fijar y reproducir por medio de reacciones químicas, en superficies convenientemente preparadas, las imágenes recogidas en el fondo de una cámara oscura.

Funcional: se dice de todo aquello en cuyo diseño u organización se ha atendido, sobre todo, a la facilidad, utilidad y comodidad de su empleo.

G

Gif: GIF (Graphics Interchange Format) es un formato gráfico utilizado ampliamente en la World Wide Web, tanto para imágenes como para animaciones.

Creado en 1987 para dotar de un formato de imagen a color para la áreas de descarga de ficheros, sustituyendo su temprano formato RLE en blanco y negro. Imágenes de gran tamaño podían ser descargadas en un razonable periodo de tiempo, incluso con modems muy lentos. GIF es un formato sin pérdida de calidad, siempre que partamos de imágenes de 256 colores o menos. Una imagen de alta calidad, como una imagen de color verdadero (profundidad de color de 24 bits o superior) debería reducir literalmente el número de colores mostrados



para adaptarla a este formato, y por lo tanto existiría una pérdida de calidad.

Grupo Objetivo: target (en español objetivo) es un anglicismo también conocido por grupo objetivo u objetivo de mercado, habitualmente utilizado en publicidad para designar al público objetivo de una determinada campaña, producto, servicio o bien. Tiene directa relación con el marketing.

Conocer las actitudes de un target frente a los medios hace más fácil contactarlos y llegar con un mensaje al mejor costo y mayor eficacia. También puede traducirse en informática como destino. Por ejemplo target platform o target database es la plataforma destino o la base de datos de destino respectivamente.

H

Horde: horde es un potente paquete de herramientas destinadas a mejorar la productividad y la comunicación tanto en el ámbito empresarial como en el personal.

Horde es un programa gestor de correo IMAP para ser usado con un navegador, que está disponible en todas las cuentas y todos los servidores.

IMAP es un acrónimo inglés de Internet Message Access Protocol. Protocolo de red de acceso a mensajes electrónicos almacenados en un servidor. Mediante IMAP se puede tener acceso al correo electrónico desde cualquier equipo

que tenga una conexión a Internet. Una vez configurada la cuenta IMAP, puede especificar las carpetas que desea mostrar y las que desea ocultar, esta característica lo hace diferente del protocolo POP.

Hosting

El servicio de Web Hosting consiste en el almacenamiento de datos, aplicaciones o información dentro de servidores diseñados para llevar a cabo esta tarea. Los servidores a su vez se deben colocar en edificios o estructuras denominadas data centers, con su debida planta eléctrica, seguridad y conectividad con los mayores proveedores de telecomunicaciones (backbones) del mundo, para poder ofrecer buen ancho de banda.

HTTP (Hypertext Transfer Protocol)

HTTP es un protocolo con la ligereza y velocidad necesaria para distribuir y manejar sistemas de información hipermedia. Es un protocolo genérico orientado al objeto, que puede ser usado para muchas tareas como servidor de nombres y sistemas distribuidos orientados al objeto, por extensión de los comandos, o métodos usados. Una característica de HTTP es la independencia en la visualización y representación de los datos, permitiendo a los sistemas ser contruídos independientemente del desarrollo de nuevos avances en la representación de los datos. HTTP ha sido usado por los servidores World Wide Web desde su inicio en 1993.



I

Icono: signo que mantiene una relación de semejanza con el objeto representado; p. ej., las señales de cruce, badén o curva en las carreteras.

Imperceptible: que no se puede percibir.-- Recibir por uno de los sentidos las imágenes, impresiones o sensaciones externas. Comprender, conocer algo.

Imprescindible: necesario, obligatorio.

Industria: Conjunto de operaciones materiales ejecutadas para la obtención, transformación o transporte de uno o varios productos naturales.

Informática: conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de ordenadores.

Inherente: que por su naturaleza está de tal manera unido a algo, que no se puede separar de ello.

Intensivo: Más intenso, enérgico o activo que de costumbre.

Internet Explorer -también conocido como IE o MSIE- es un navegador de Internet gratuito producido por Microsoft para su plataforma Windows y más tarde para Apple Macintosh. Fue creado en 1995 tras la adquisición por parte de Microsoft del código fuente de Mosaic, un

navegador desarrollado por Spyglass. El navegador fue renombrado a Internet Explorer para competir con Netscape Navigator.

J

Jpg: Joint Photographic Experts Group) es un algoritmo diseñado para comprimir imágenes con 24 bits de profundidad o en escala de grises. JPEG es también el formato de fichero que utiliza este algoritmo para comprimir imágenes. Éste sólo trata imágenes fijas, pero existe un estándar relacionado llamado MPEG para videos. El formato de archivos JPEG se abrevia frecuentemente JPG debido a que algunos sistemas operativos sólo aceptan tres letras de extensión.

L

Link o enlace: unión, conexión de algo con otra cosa.

Lógico: dicho de una consecuencia: Natural y legítima.

Logística: conjunto de medios y métodos necesarios para llevar a cabo la organización de una empresa, o de un servicio, especialmente de distribución.



M

Macromedia Flash o Flash: se refiere tanto al programa de edición multimedia como a Macromedia Flash Player, utiliza gráficos vectoriales e imágenes de mapa de bits, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio bidireccional (el flujo de subida sólo está disponible si se usa conjuntamente con Macromedia Flash Communication Server). Los archivos de Flash, que tienen generalmente la extensión de archivo SWF , pueden aparecer en una página web para ser vista en un navegador, o pueden ser reproducidos independientemente por un reproductor Flash. Los archivos de Flash aparecen muy a menudo como animaciones en páginas Web y sitios Web multimedia, y más recientemente Aplicaciones de Internet Ricas. Son también ampliamente utilizados en anuncios de la web.

Macromedia Dreamweaver: es un editor WYSIWYG de páginas web, creado por Macromedia. Es el programa de este tipo más utilizado en el sector del diseño y la programación web, por sus funcionalidades, su integración con otras herramientas como Macromedia Flash y, recientemente, por su soporte de los estándares del World Wide Web Consortium. Tiene soporte tanto para edición de imágenes como para animación a través de su integración con otras herramientas

Muestra: parte o porción extraída de un conjunto por métodos que permiten considerarla como representativa de él.

Multimedia: significa esencialmente, disponer de dos o más medios convencionales de las tecnologías de la comunicación como, por ejemplo, los textos, las imágenes fijas o en movimiento, los sonidos (ya sean registros de la voz humana o fragmentos de música), así como de una Desplazarse a través de una red informática.mayor capacidad

N

Navegabilidad: desplazarse fácilmente a través de una red informática. El seguimiento de enlaces de una página a otra, ubicada en cualquier computadora conectada a la Internet, se llama navegación; que es de donde se origina el nombre de navegador. Por otro lado, hojeador es una traducción literal del original en inglés, browser, aunque su uso es minoritario.

Navegador: hojeador o web browser es una aplicación software que permite al usuario recuperar y visualizar documentos de hipertexto, comúnmente descritos en HTML, desde servidores web de todo el mundo a través de Internet. Los navegadores actuales permiten mostrar o ejecutar: gráficos, secuencias de vídeo, sonido, animaciones y programas diversos además del texto y los hipervínculos o enlaces.



O

Obtener: alcanzar, conseguir y lograr algo que se merece, solicita o pretende.

Ordenador: una computadora (en España ordenador) es un sistema digital con tecnología microelectrónica capaz de procesar datos a partir de un grupo de instrucciones denominado programa. La estructura básica de una computadora incluye microprocesador (CPU), memoria y dispositivos de entrada/salida (E/S), junto a los buses que permiten la comunicación entre ellos.

La característica principal que la distingue de otros dispositivos similares, como una calculadora no programable, es que puede realizar tareas muy diversas cargando distintos programas en la memoria para que los ejecute el procesador.

P

Pantalla: superficie en la que aparecen imágenes en ciertos aparatos electrónicos. Persona o cosa que, puesta delante de otra, la oculta o le hace sombra.

Pauta: instrumento o norma que sirve para gobernarse en la ejecución de algo.

PDF: (del inglés Portable Document Format, Formato de Documento Portátil) es un formato de almacenamiento de documentos. Está

especialmente ideado para documentos susceptibles de ser impresos, ya que especifica toda la información necesaria para la presentación final del documento, determinando todos los detalles de cómo va a quedar. Cada vez se utiliza también más como especificación de visualización, gracias a la gran calidad de las fuentes utilizadas y a las facilidades que ofrece para el manejo del documento, como búsquedas, hiperenlaces, etc.

Es multiplataforma, es decir, puede ser presentado por los principales sistemas operativos (Windows, Linux o Mac), sin que se modifiquen ni el aspecto ni la estructura del documento original.

Perspectiva: sistema de representación que intenta reproducir en una superficie plana la profundidad del espacio y la imagen tridimensional con que aparecen las formas a la vista.

PNG: PNG (Portable Network Graphics) es un formato gráfico basado en un algoritmo de compresión sin pérdida para bitmaps no sujeto a patentes. Este formato fue desarrollado en buena parte para solventar las deficiencias del formato GIF y permite almacenar imágenes con una mayor profundidad de color y otros importantes datos.

Portal: un portal de Internet es un sitio que recibe un alto tráfico y que está dirigido a resolver necesidades específicas de un grupo de personas. Tiene gran contenido publicitario.



Un portal de Internet puede ser un Centro de Atención a los clientes y prospectos de venta de su empresa, estos se pueden complementar con herramientas que le ayuden a levantar pedidos, atender los problemas de sus clientes, ofrecer cotizaciones, brindar correos electrónicos, motores de búsqueda, evaluaciones en línea, dar capacitación a distancia, etc.

Los portales normalmente tienen programación que requiere muchos recursos computacionales y por su alto tráfico generalmente se hospedan en servidores dedicados.

Un portal de Internet es un sitio web cuyo objetivo es ofrecer al usuario, de forma fácil e integrada, el acceso a una serie de recursos y de servicios, entre los que suelen encontrarse buscadores, foros, compra electrónica, etc.

Precisión: determinación, exactitud, puntualidad, concisión. Concisión y exactitud rigurosa en el lenguaje, estilo, etc.

Presencia: asistencia o estado de una cosa que se halla delante de otra u otras o en el mismo sitio que ellas.

Promover: iniciar o impulsar una cosa o un proceso, procurando su logro.

Proporcionar: poner en aptitud o disposición las cosas, a fin de conseguir lo que se desea.

Propuesta: proposición o idea que se manifiesta y ofrece a alguien para un fin.

Prorrogar: continuar, dilatar, extender algo por un tiempo determinado.

Proteínica: perteneciente o relativo a las proteínas. Sustancia constitutiva de las células y de las materias vegetales y animales. Es un biopolímero formado por una o varias cadenas de aminoácidos, fundamental en la constitución y funcionamiento de la materia viva, como las enzimas, las hormonas, los anticuerpos, etc.

R

Recopilar: juntar en compendio, recoger o unir diversas cosas, especialmente escritos literarios.

Recorrer: registrar, mirar con cuidado, andando de una parte a otra, para averiguar lo que se desea saber o hallar.

Red: aparejo hecho con hilos, cuerdas o alambres trabados en forma de mallas, y convenientemente dispuesto para pescar, cazar, cercar, sujetar, etc.

Conjunto de ordenadores o de equipos informáticos conectados entre sí que pueden intercambiar información.

Registrar: transcribir o extractar en los libros de un registro público las resoluciones de la autoridad o los actos jurídicos de los particulares.



Rellenar: volver a llenar algo. Cubrir con los datos necesarios espacios en blanco en formularios, documentos, etc.

Retícula: placa de cristal dividida en pequeños cuadrados, generalmente de un milímetro de lado, que se usa para determinar el área de una figura

S

Scripts: los lenguajes interpretados forman un subconjunto de los lenguajes de programación, que incluye a aquellos lenguajes cuyos programas son habitualmente ejecutados en un intérprete en vez de compilados. Sin embargo, la definición de un lenguaje de programación es independiente de cómo se ejecuten los programas en él escritos, ya sea mediante una compilación previa o a través de un intérprete.

Secuencia de comandos que se le dan a un módem con el propósito de configurarlo (velocidad, compresión de datos, etc) o para realizar tareas específicas -llamar al proveedor, colgar, etc-. A veces es necesario modificar un script o cadena de inicio la cual establece las condiciones iniciales del módem (por ejemplo cambiar ATDT que establece una línea telefónica por tonos a ATDP que indica una línea telefónica por pulsos, etc.).

Sede: lugar donde tiene su domicilio una entidad económica, literaria, deportiva, etc.

Sgml: SGML. Las siglas de "Standard Generalized Markup Language" o "Lenguaje de Marcación Generalizado". Consiste en un sistema para la organización y etiquetado de documentos. La Organización Internacional de Estándares (ISO) ha normalizado este lenguaje en 1986. El lenguaje SGML sirve para especificar las reglas de etiquetado de documentos y no impone en sí ningún conjunto de etiquetas en especial. El lenguaje HTML está definido en términos del SGML. XML es un nuevo estándar con una funcionalidad similar a la del SGML aunque más sencillo, y de creación posterior.

La industria de la publicación de documentos constituye uno de los principales usuarios del lenguaje SGML. Empleando este lenguaje, se crean y mantienen documentos que luego son llevados a otros formatos finales como HTML, Postscript, RTF, etc.

Solución: satisfacción que se da a una duda, o razón con que se disuelve o desata la dificultad de un argumento.

Sostenible: dicho de un proceso: Que puede mantenerse por sí mismo, como lo hace, p. ej., un desarrollo económico sin ayuda exterior ni merma de los recursos existentes.

Spider: araña - el más conocido es Google aunque también se encuentran aquí Altavista, Alltheweb, Mamma, MetaCrawler y otros. Cada uno consiste en un software y miles de servidores que rastrean toda la Internet bajando y guardando todas las páginas que encuentran. El texto de cada página es "desarmado" y alojado



Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

en una base de datos relacional. En un proceso obviamente mucho más complejo que lo ahora explicado, se correlaciona cada palabra (o grupos de palabras) con las direcciones [URL's] de las páginas. Cuando el navegante pregunta mediante una o varias palabras, los servidores del spider ubican dichas palabras en sus bases de datos e informan el listado de URL's que responden a la consulta. O sea que esto equivale a una búsqueda en el texto completo de la página almacenada. Todo se hace electrónicamente. Ya sea encontrar, bajar y desarmar las páginas como luego encontrar e informar las coincidencias. Para que el navegante pueda conocer de qué se trata un cierto link, el spider le muestra una "descripción" que es un trozo de texto cortado de la página en los alrededores de las palabras clave que se han utilizado en la búsqueda.

Spyware: son aplicaciones que recopilan información sobre una persona u organización sin su conocimiento. La función más común que tienen estos programas es la de recopilar información sobre el usuario y distribuirlo a empresas publicitarias u otras organizaciones interesadas, pero también se han empleado en círculos legales para recopilar información contra sospechosos de delitos, como en el caso de la piratería de software. Además pueden servir para enviar a los usuarios a sitios de internet que tienen la imagen corporativa de otros, con el objetivo de obtener información importante. Pueden tener acceso por ejemplo a: el correo electrónico y el password; dirección IP y DNS; teléfono, país; páginas que se visitan, que

tiempos se está en ellas y con que frecuencia se regresa; que software está instalado en el equipo y cual se descarga; que compras se hacen por internet; tarjeta de crédito y cuentas de banco.

Los programas espía pueden ser instalados en un ordenador mediante un virus, un troyano que se distribuye por correo electrónico, como el programa Magic Lantern desarrollado por el FBI, o bien puede estar oculto en la instalación de un programa aparentemente inocuo. Los programas de recolección de datos instalados con el conocimiento del usuario no son realmente programas espías si el usuario comprende plenamente qué datos están siendo recopilados y a quién se distribuyen. Los cookies son un conocido mecanismo que almacena información sobre un usuario de internet en su propio ordenador, y se suelen emplear para asignar a los visitantes de un sitio de internet un número de identificación individual para su reconocimiento subsiguiente. Sin embargo, la existencia de los cookies y su uso generalmente no están ocultos al usuario, quien puede desactivar el acceso a la información de los cookies. Sin embargo, dado que un sitio Web puede emplear un identificador cookie para construir un perfil del usuario y éste no conoce la información que se añade a este perfil, se puede considerar a los cookies una forma de spyware. Por ejemplo, una página con motor de búsqueda puede asignar un número de identificación individual al usuario la primera vez que visita la página, y puede almacenar todos sus términos de búsqueda en una base de datos con su número de identificación como



clave en todas sus próximas visitas (hasta que el cookie expira o se borra). Estos datos pueden ser empleados para seleccionar los anuncios publicitarios que se mostrarán al usuario, o pueden ser transmitidos (legal o ilegalmente) a otros sitios u organizaciones.

Algunos ejemplos de programas espía conocidos son Gator, Kazaa o Bonzi Buddy. Existen programas especializados en eliminar spyware como Spybot Search & Destroy, Ad-Aware, Spyware Doctor o SpywareBlaster.

Para GNU/Linux no se requieren antispyware debido a su seguridad.

T

Tiff: (Tagged Image File Format) es un formato de archivo de imágenes.

La denominación en inglés Tagged Image File Format (formato de archivo de imágenes con etiquetas) se debe a que los ficheros TIFF contienen, además de los datos de la imagen propiamente dicha, "etiquetas" en las que se archiva información sobre las características de la imagen, que sirve para su tratamiento posterior.

U

URL: acrónimo de Uniform Resource Locator. Localizador Uniforme de Recurso. Es el sistema de direcciones en Internet. El modo estándar de escribir la dirección de un sitio específico o parte de una información en el Web. El URL está

conformado por:

- a) El protocolo de servicio (<http://>);
- b) El nombre de la computadora (www.panamacom.com); y
- c) El directorio y el archivo referido.

URL significa Uniform Resource Locator, es decir, localizador uniforme de recurso. formación es su dirección en internet, la cual permite que el navegador la encuentre y la muestre de forma adecuada. El URL combina el nombre del ordenador que proporciona la información, el directorio donde se encuentra, el nombre del fichero y el protocolo a usar para recuperar los datos. Y reemplaza la dirección numérica o ip de los servidores haciendo de esta manera mas fácil la navegación, si no de otra forma se tendría que hacer bajo direcciones del tipo <http://148.210.01.7> en vez de <http://www.pagina.com>

Usabilidad: la usabilidad de un sitio web puede definirse como la capacidad del sitio para ser usado por un público objetivo determinado con la finalidad de cumplir sus objetivos con el mayor grado de efectividad, eficiencia y satisfacción posible en un contexto de uso especificado.

Usuario: persona que tiene una cuenta en una determinada computadora por medio de la cual puede acceder a los recursos y servicios que ofrece una red. Puede ser tanto usuario de correo electrónico como de acceso al servidor en modo terminal. Un usuario que reside en una determinada computadora tiene una dirección única de correo electrónico.



V

Visita: recorrido que un usuario o un internauta hace por un sitio web dado. Dicho recorrido puede ser corto o largo en el tiempo, accediéndose a una o más páginas del sitio web visitado y pudiendo ser controlado desde éste por medio de cookies, lo que significa un riesgo para la intimidad del usuario. Desde el punto de vista publicitario el concepto de visita y su medición es de gran importancia.

W

WYSIWYG es un acrónimo de What You See Is What You Get (en inglés, "lo que ves es lo que obtienes"). Se aplica a los procesadores de texto y otros editores de texto con formato (como los editores de HTML) que permiten escribir un documento viendo directamente el resultado final, frecuentemente el resultado impreso. Se dice en contraposición a otros procesadores de texto, hoy en día poco frecuentes, en los que se escribía sobre una vista codificada del formato del texto. En el caso de editores de HTML este concepto se aplica a los que permiten escribir la página sobre una vista preliminar similar a la de un procesador de textos, ocupándose en este caso el programa de generar el código fuente en HTML.

Ejemplos de editores HTML tipo WYSIWYG son: Dreamweaver, Quanta Plus, NVU, Amaya, Microsoft Frontpage, Writer (de OpenOffice.org), y las versiones de Composer de Netscape y Mozilla.

X

Xhtml, acrónimo inglés de eXtensible Hypertext Markup Language (lenguaje extensible de marcado de hipertexto), es el lenguaje de marcado pensado para sustituir a HTML como estándar para las páginas web. Tiene, básicamente, las mismas funcionalidades. Su objetivo es avanzar en el proyecto del World Wide Web Consortium de lograr una web semántica, donde la información, y la forma de presentarla estén claramente separadas. En este sentido, XHTML serviría únicamente para transmitir la información que contiene un documento, dejando para hojas de estilo y JavaScript su aspecto y diseño en distintos medios (ordenadores, PDAs, teléfonos móviles, impresoras).

XML -eXtensible Markup Language (Lenguaje Extensible de Marcado) Lenguaje desarrollado por el W3 Consortium para permitir la descripción de información contenida en el WWW a través de estándares y formatos comunes, de manera que tanto los usuarios de Internet como programas específicos (agentes) puedan buscar, comparar y compartir información en la red. El formato de XML es muy parecido al del HTML aunque no es una extensión ni un componente de éste.



Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

Anexos

Licenciatura en Diseño Gráfico, con énfasis en Multimedia
Programa de Diseño Gráfico
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala



Comprobación de la eficacia del sitio web creado para UNIPESCA-MAGA, con el fin de tener más alcance y presencia electrónica en el MAGA.
Material diseñado durante el período de julio a noviembre de 2005

Instrucciones: Observe detenidamente las páginas del sitio web que se le presentará y responda a las preguntas marcando con una **X** dentro del círculo, su respuesta.

- a) ¿Vive en el departamento de Guatemala? Si No
- b) Rango de edad: 18-25 26-33 34-41 42-49 50 o más
- c) Sexo: Masculino Femenino
1. ¿Le agradan los colores utilizados en este sitio web? Si No
2. ¿Le agrada la forma en que están colocados los textos, animaciones y fotografías? Si No
3. A su criterio ¿Hay mucho texto en las páginas? Si No
4. Es suficiente la información para enterarse del tema tratado? Si No
5. ¿Se visualizan con claridad las animaciones? Si No
6. ¿Cómo califica este sitio web, respecto a las animaciones flash?
mucha animación suficiente animación poca animación
7. A su criterio ¿Hay exceso de imágenes en este sitio web? Si No
8. ¿Se visualizan con claridad las imágenes? Si No
9. ¿Tiene este sitio web un orden lógico de página a página? Si No
10. ¿Tiene dificultad para ir de un link a otro? Si No
11. ¿Son notorios los anuncios de la revista y UNIPESCA? Si No
12. ¿Puede leerlos con facilidad? Si No
13. Tras visitar el sitio web ¿Desearía saber más acerca de UNIPESCA?
14. ¿Volvería a visitar este sitio web con sus actualizaciones periódicas? Si No

Proyecto de Graduación: Diseño y Creación del sitio web de UNIPESCA, del Ministerio de Agricultura, Ganadería y Alimentación

Se adjuntan: una boleta en blanco utilizada para la encuesta.



Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

Estas son las vistas de las cotizaciones para el hoting.

Desear algo más económico? **NUESTROS PLANES DE HOSTING** [Planes desde Q10 mensuales](#)

SIELG	SIEL-A	SIEL-B	SIEL-C	SIEL-D	SIEL-E
Precios					
Total Anual (Pagos anuales)	Q550	Q650	Q900	Q1200	Q1500
Configuración del servicio	Gratis!	Gratis!	Gratis!	Gratis!	Gratis!
Mensual (Pagos Mensuales)	Q60	Q75	Q110	Q130	Q150
El pago mensual aplica sólo si no paga anualmente. Pago anual=más económico.					
Cuotas					
Espacio en disco (MB)	200	300	500	750	1,000
Transferencia mensual (MB)	2,000	3,000	5,000	7,500	10,000
Cuentas de Email	ilimitadas	ilimitadas	ilimitadas	ilimitadas	ilimitadas
Cuentas de Redirección	ilimitadas	ilimitadas	ilimitadas	ilimitadas	ilimitadas
Respuestas Automáticas	ilimitadas	ilimitadas	ilimitadas	ilimitadas	ilimitadas
Listas de Correo (Mailman)	5	10	15	22	33
Bases de Datos	ilimitadas	ilimitadas	ilimitadas	ilimitadas	ilimitadas
Usuarios de Bases de Datos	ilimitados	ilimitados	ilimitados	ilimitados	ilimitados
Parqueo de Dominios	5	10	10	15	25
Subdominios	5	10	10	15	25
Cuentas FTP	ilimitadas	ilimitadas	ilimitadas	ilimitadas	ilimitadas



Diseño y creación de un sitio web para UNIPESCA-MAGA

INFORMACIÓN DE TODOS LOS PLANES

01	cPanel 10.0	20	Horde (webmail)
02	CGI Bin, Perl y PHP	21	Bloqueo de Direcciones
03	Panel de control en español	22	Spam Assassin
04	MySQL	23	Agora Shopping Cart
05	phpMyAdmin	24	Inscripción en Buscadores
06	Extensiones Frontpage	25	CGI Scripts
07	Acceso FTP	26	Fantastico (Sistemas gratis)
08	Acceso POP3	27	Protec. Directorios con Clave
09	Soporta Flash	28	Págs de Error personalizadas
10	MX Entry Modification	29	Admin. de Archivos en Línea
11	Webalizer Website Stats	30	ServerSideIncludes SSI/shhtml
12	Analog Website Stats	31	Scripts CGI Pre-Instalados
13	AwStats Site Statistics	32	Utilidades para Backup
14	Acceso SMTP	33	Directorios Protegidos
15	Acceso IMAP	34	Cron Jobs
16	Acceso Webmail	35	Streaming Audio & Video (Via HTTP)
17	Buzón por Defecto	36	Soporte Técnico (web)
18	NeoMail (webmail)	37	Monitoreo 24x7
19	SquirrelMail (webmail)	38	Estabilidad 99%

www.enmiguate.com

Trámite de Servicio -||- Guía de Información que le recomendamos publicar -||- Contáctenos

www.gtsitiosgt.net



Domain Names

.COMs starting at \$15.00!*

FREE with every domain: [See Details](#)

- FREE! Change of Registration
- FREE! Parked Page w/ Domain
- FREE! Domain Name Locking
- FREE! Total DNS Control

**COMPARE
OUR
PRICES!**

[Click Here!](#)

Start Your Domain Name Search Here!

Enter a Domain Name:

www. .com

More Great Deals!

Risk Free Transfers - Includes a 1-year extension. **Only \$9.75!**

Private Registrations - No spam, scams, or prying eyes! **Only \$8.95/yr!**

Bulk Domains - Save when you register or transfer 50+ domains with **special bulk pricing!**

	1 yr	2 yrs	5 yrs	10 yrs
.com*	\$15.00	\$15.00	\$15.00	\$13.00
.net*	\$15.00	\$15.00	\$15.00	\$13.00
.org*	\$15.00	\$15.00	\$15.00	\$13.00
.info*	\$15.00	\$15.00	\$15.00	\$13.00
.tv	\$43.69	\$43.19	\$43.13	\$43.12

* Plus ICANN fee of 25 cents per domain name year. Certain TLD's only.

More Services & Products

GTsitiosGT

www.GTsitiosGT.net

Qué es GTsitiosGT?

Red de Proveedores de Sitios de internet. Integra profesionales en distintas partes de la República de Guatemala para proporcionar asesoría, soporte, las herramientas y servicios necesarios para publicar sitios de internet a precios competitivos mundialmente.

Ventajas:

Una robusta y actualizada infraestructura tecnológica, políticas, procedimientos y precios congruentes con la realidad de Guatemala, seguridad e inmediata resolución de imprevistos. Los clientes cuentan con un centro superior de resolución de conflictos con cualquiera de los proveedores miembros de la red.

G T S I T I O S G T

B U S I N E S S



Secure your site. Boost response and customer confidence with an affordable **Turbo or High-Assurance** Secure SSL Certificate. From just \$27.95/yr! **Tell me more!**

Hot Deals &



**Diseño y creación de un sitio web para
UNIPESCA-MAGA**

Imprímase

"Creación y diseño de un sitio web para UNIPESCA-MAGA"

Decano Facultad de Arquitectura

ARO. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Asesor Proyecto de Graduación

ARO. Felipe Hidalgo

Ejercicio Profesional Supervisado (EPS)

LIC. Fernando Fuentes Ríos

Tercer Asesor para el Proyecto de Graduación

LIC. Alberto Paguaga

Sustentante

DG. Evelyn Dolores Cardona de Paz

Carnet No. 9812601

Licenciatura en Diseño Gráfico con Énfasis Informático Visual
Id y enseñad a todos
Guatemala, noviembre de 2006

Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura - USAC