



Universidad San Carlos De Guatemala  
Facultad de Arquitectura  
Programa de Diseño Gráfico  
Licenciatura en Multimedia



Mei Lan León Quiñones  
Carné: 200015342  
“previo a optar al título de: Licenciado en Diseño Gráfico en Multimedia”  
Guatemala noviembre del 2006



Campaña de Medios Interactivos  
Para: La Red de Atención Integral a la Niñez de Cero a Seis Años  
RECOAINI



# INDICE

<b>CAPITULO I: INTRODUCCIÓN</b>	<b>8</b>
1.1 ANTECEDENTES	8
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
1.3 JUSTIFICACIÓN	11
1.4 OBJETIVOS DE DISEÑO	13
<b>CAPÍTULO II: PERFIL DEL CLIENTE Y GRUPO OBJETIVO</b>	<b>14</b>
2.1 PERFIL DE CLIENTE Y SERVICIO QUE BRINDA	14
2.2 ¿QUE ES FUNDAESPRO?	18
2.3 ESTUDIO DE LA COMPETENCIA	19
2.4 GRUPO OBJETIVO	21
2.5 NECESIDAD DE COMUNICACIÓN GRÁFICA	21
<b>CAPITULO III: CONCEPTOS FUNDAMENTALES</b>	<b>23</b>
3.1 Medios Alternativos Interactivos	23
3.2 Campaña de Medios Alternativos Interactivos	24
3.3 EJES DE DESARROLLO INTEGRAL DE LA NIÑEZ	35
3.4 Medios Que abarca La Campaña de Medios Alternativos Interactivos	37
<b>CAPITULO IV: CONCEPTOS DE DISEÑO</b>	<b>42</b>
4.1 CONCEPTO CREATIVO	42
4.2 MÉTODO DE DISEÑO	42
4.3 MÉTODO DE DISEÑO	44
4.4 PROCESO DE BOCETAJE	47
<b>CAPITULO V: COMPROBACIÓN DE LA EFICACIA Y PROPUESTA GRÁFICA FINAL</b>	<b>61</b>
5.1 Método de Evaluación	61
5.2 PERFÍL DEL EVALUADOR	61
5.2 Diseño de la entrevista	63
5.3 FUNDAMENTACIÓN DE	66
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>90</b>
<b>LINEAMIENTOS PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME</b>	<b>93</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>96</b>
<b>GLOSARIO</b>	<b>98</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>101</b>



## NÓMINA DE AUTORIDADES

### JUNTA DIRECTIVA

<b>DECANO</b>	Arq. Carlos Enrique Valladares
<b>VOCAL I</b>	Arq. Jorge Arturo González Peñate
<b>VOCAL II</b>	Arq. Raúl Estuardo Monterroso Juárez
<b>VOCAL III</b>	Arq. Jorge Escobar Ortiz
<b>VOCAL IV</b>	Bach. Poll Enrique Polanco Betancourt
<b>VOCAL V</b>	Bach. Hedí Alberto Popa Ixcot
<b>SECRETARIO</b>	Arq. Alejandro Muñoz Calderón

### ASESORES DEL PROYECTO

Lic. Zoila Angélica López  
Lic. Erlin Renaldo Ayala  
Arq. Edgar León González

### TERNA EXAMINADORA

Lic. Zoila Angélica López  
Lic. Erlin Renaldo Ayala  
Arq. Edgar León González

Arq. Alejandro Muñoz Calderón, **Secretario**  
Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo, **Decano**



## DEDICATORIA A:

- Dios, quien me motiva cada día ha seguir adelante en todo lo que me propongo.
- Mis padres de quienes he recibido todo el apoyo y cariño
- Mis compañeros por su solidaridad en el transcurso de esta carrera
- Mis Asesores por guiarme en este camino.
- La Fundación Esfuerzo y Prosperidad por brindar apoyo en este proyecto y facilitarme la comunicación con los miembros de RECOAINI.
- RECOAINI por abrirme sus puertas
- Mi mejor amiga por estar con migo siempre
- Mis abuelos, por su apoyo y cariño.



# PRESENTACIÓN

**G**uatemala soporta, actualmente, una problemática económico-político-social muy compleja; situación que se manifiesta claramente en los **indicadores de desarrollo**. En el universo de la población guatemalteca, existen grupos **vulnerables**, tales como: los ancianos, las mujeres, y niñez.

El presente Trabajo de Graduación denominado **Campaña de Medios Interactivos Para La Red de Atención Integral a la Niñez de Cero a Seis Años -RECOAINI-** orienta su apoyo a la niñez del país en la etapa de vida que marca un cambio definitivo, en el aprovechamiento de oportunidades que contribuyen a su desarrollo integral, si estas oportunidades no se niegan y se garantiza el goce pleno de sus derechos y, por ende, a la posibilidad de ser mejores ciudadanos dentro de una cultura de paz.

Debido a que Guatemala posee un 65% de población en pobreza y un 15% en extrema pobreza y, ya que, un 49% de la población está conformada por niños y niñas menores de 17 años; se puede ver, claramente, que más de cuatro millones de habitantes del país son niños y niñas. Por ello, la niñez enfrenta tantas carencias que obstaculizan su pleno desarrollo.

Como las carencias son tan grandes y diversas, mucho se ha hecho énfasis en la necesidad de lograr la participación de todas las Instituciones gubernamentales, no gubernamentales, municipales, comunales, iniciativa privada en especial de las familias guatemaltecas. También, se ha abordado, la necesidad de contar con Planes de mediano y largo plazo y contar, a la vez, con **Políticas Públicas** a favor de los infantes.



Desde hace años se ha trabajado para establecer alianzas estratégicas, pero, hasta hoy, las redes institucionales que trabajan con la niñez, son débiles, principalmente, porque se desconoce su trabajo, carecen de recursos materiales, económicos y, a veces el personal técnico es insuficiente, requieren del apoyo de las instituciones de gobierno central y local y de otros actores de la Sociedad Civil.

**La Campaña de Medios Interactivos Para La Red de Atención Integral a la Niñez de Cero a Seis Años**, viene a llenar un vacío que enfrenta RECOAINI: la carencia de materiales adecuados para dar a conocer la Visión y Misión, lo cual orienta sus Programas a favor de la niñez. Por otra, parte RECOAINI, como red, necesita desarrollar un trabajo fuerte, apoyándose en materiales interactivos que contribuyeran a generar conciencia social acerca de la problemática de los niños y las niñas, unir esfuerzos para promover y apoyar iniciativas de políticas públicas que beneficien a este grupo, captar recursos materiales, económicos y técnicos.

El proyecto Campaña de Medios Interactivos Para La Red de Atención Integral a la Niñez de Cero a Seis Años -RECOAINI- Se inició debido a la necesidad impostergable de desarrollar materiales que generen conciencia en la sociedad guatemalteca, orientada a la atención integral de la niñez. La necesidad, también, insoslayable, de fomentar la participación de diversas organizaciones nacionales e internacionales en las tareas de RECOAINI.

Los alcances de esta campaña son el diseño de una página Web, la cuál facilitará la difusión de la existencia de RECOAINI, sus actividades y objetivos. La imagen desarrollada enfatiza la pluriculturalidad guatemalteca y la seriedad de la red, a través de elementos sobrios y actuales. También, presenta 2 banners que poseen un vínculo a la página Web para cualquier visitante potencial interesado en conocer la red, estos se desarrollaron mediante una imagen más sencilla y con mensajes cortos para una rápida percepción. Además, se creó una presentación flash que contiene la información de la red y de su planificación estratégica, la cuál facilitará



durante el desarrollo de foros y presentaciones un material portable y atractivo, el cual enfatiza su imagen. El último material consiste en un correo-e, carta de presentación con información de la red que puede enviársele a una cantidad masiva de interesados, pues no es un archivo pesado y puede poseer un link a la página Web de RECOAINI.

El presente proyecto sin lugar a duda, mejorará la calidad de difusión de RECOAINI, pues los materiales multimedia ayudarán a que la red alcance su objetivo de una niñez atendida de forma integral, facilitando la búsqueda de apoyo y la integración de nuevos miembros.



# CAPITULO I: INTRODUCCIÓN

## 1.1 ANTECEDENTES

**G**uatemala es un país netamente joven, con un 49% de menores de 17 años, y un 65% menores de 25 años (ODHAG 2004). A pesar de esto, la niñez guatemalteca enfrenta la situación de vivir en un país excluyente, el cual muestra indicadores muy desfavorables de salud, educación, nutrición y acceso a servicios básicos, además de ser víctimas vulnerables de la violencia social. Cada vez, se ve más distante la posibilidad de la existencia de una cultura de paz en Guatemala, incluyente diversa y justa.

La niñez guatemalteca vive un panorama desalentador de exclusión y maltrato. Los guatemaltecos viven en un marco de desesperanza, con altos índices de pobreza y pobreza extrema, con bajos niveles de ética social, lo que plantea tendencias no muy alentadoras y optimistas, donde no existen muchas opciones que promuevan el desarrollo social.

A pesar de valorar la niñez como: “El capital Humano para el futuro”, la misma vive su presente, es un integrante social activo, quien diariamente contribuye al funcionamiento social y económico de Guatemala. Aun, cuando en esta etapa de la vida, debieran brindársele oportunidad para forjar sus cualidades y capacidades, sin negar el derecho a ser niños integrales, en un marco lúdico que alimente sus sueños, potenciando su futuro como personas.

Es claro que una problemática tan grande y de origen multicausal, no puede ser resuelta tan solo por un sector de la sociedad. Por otra parte, son tantas las



carencias y necesidades de nuestros niños y niñas que se requiere de un fuerte apoyo político, financiero; así como la participación activa de varias instituciones del gobierno central, de los gobiernos municipales, de las instancias locales, Comités Comunales de Desarrollo COCODES, los Comités Municipales de Desarrollo COMUDES de la iniciativa privada, ONG's, iglesias y otros sectores.

En Guatemala, existe debilidad en cuanto al establecimiento de verdaderas alianzas estratégicas que permitan trabajar en el corto, mediano y largo plazo a favor de la niñez. Aún existen algunas brechas que separan a las instituciones y casos donde se trabaja de forma aislada. No se promueve compartir experiencias, estudios o documentos sobre el tema en cuestión.

Desde años atrás, existe la iniciativa de construir redes, las cuales consoliden recursos en este sentido. Tanto materiales como humanos y financieros, pero, sobre todo, compartiendo el capital intelectual que aporta ideas creativas, tendientes a cambiar la situación de la infancia.

Es importante mencionar la participación de RECOAINI "Red de Cooperación para la Atención Integral a la Niñez de 0 a 6 años" integrada por varias organizaciones, las cuales intercambian: conocimientos, experiencias, estrategias y alianzas institucionales con el objetivo de optimizar recursos para generar un cambio, proveer a la niñez atención integral, consistente en atender los diferentes aspectos, como lo son: educación, salud, nutrición, protección y cariño, sobre todo, la lucha por la defensa de los derechos de los niños y las niñas.



## 1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La problemática de la niñez requiere una intervención multidisciplinaria, donde los medios gráficos son de gran utilidad para fortalecer las iniciativas del conjunto de instituciones que trabajan en la red, tal es el caso de resolver la necesidad de publicitar “el qué hacer” de las organizaciones participantes a fin de facilitar el funcionamiento de dicha instancia. Para el caso específico de RECOAINI, se detectó la necesidad de elaborar una **“Campaña de Medios Alternativos Interactivos para la Red de Cooperación para la Atención Integral a la Niñez de cero a seis años”** dirigido al grupo objetivo, conformado por instituciones nacionales e internacionales durante el periodo de julio a noviembre del 2005. La finalidad es dar a conocer RECOAINI, su misión, visión, objetivos, programas, actividades, a favor de la niñez guatemalteca, específicamente la incidencia en la formulación de políticas dentro del Estado, las cuales permitan una correcta solución a la problemática de la niñez, generar conciencia social al respecto y, principalmente, por este medio lograr la integración del grupo objetivo a la Red. Se pretende, por este medio, conseguir apoyo financiero y técnico a los proyectos de RECOAINI.

La Red de Cooperación para la Atención Integral a la Niñez de cero a seis años RECOAINI se encuentra integrada por más de 30 instituciones que se dedican a contribuir a crear mejores condiciones que coadyuven a mejorar la atención integral de los niños y las niñas de cero a seis años. Uniéndose para integrar esfuerzos, evitar la duplicidad de trabajo, así como para intercambiar experiencias, sensibilizar a otros sectores de la sociedad guatemalteca, así como construir propuestas de políticas públicas en beneficio de nuestra niñez. RECOAINI posee poco tiempo de haberse conformado (2001) por lo que aun no poseen materiales publicitarios que le den reconocimiento y, sobre todo, aquellos que le permitan participación y apoyo de



nuevas instituciones, tanto nacionales como extranjeras, logrando cumplir con su objetivo de llevar una mejor atención y cumplimiento de los derechos de la niñez.

### 1.3 JUSTIFICACIÓN

**Y**a se ha mencionado anteriormente, que la problemática de la niñez es de origen multicausal y diversa, pero, principalmente, obedece a que el 65% de la población del país habita en pobreza y el 15% en pobreza extrema. Esta es la razón por la que Guatemala se encuentra dentro del listado de países, cuyos indicadores de desarrollo humano son, gravemente, desfavorables en Latinoamérica.

Al frente de ésta problemática se encuentra RECOAINI, con ánimo de mejorar las condiciones de vida de la niñez guatemalteca. Ha conformado comisiones de trabajo, las cuales operan de acuerdo a un plan estratégico. Pertenece a RECOAINI, la Fundación Esfuerzo y Prosperidad, FUNDAESPRO, la cual proporciona apoyo al proyecto: **“Campaña de Medios Alternativos Interactivos para la Red de Cooperación para la Atención Integral a la Niñez de cero a seis años”**.

La necesidad cardinal del proyecto consiste en sensibilizar a las instituciones de gobierno, organizaciones nacionales e internacionales, respecto a la gravedad de la problemática, lograr el apoyo, mediante la implementación de políticas de estado, que favorezcan a la niñez guatemalteca. Además, sensibilizar a diferentes sectores cooperantes, de la iniciativa privada, alcaldías y otros, para que proporcionen recursos que contribuyan a la ejecución de los proyectos propuestos en el marco del Plan Estratégico de la red.



Los beneficios que generará la campaña, con el desarrollo de materiales alternativos interactivos, son múltiples, tales como: promocionar la misión y visión de la Red, dar a conocer su trabajo y sus logros, persuadir al grupo objetivo y obtener su colaboración. En síntesis, lograr el desarrollo integral de la niñez sin exclusiones. Es necesario acortar la brecha que diferencia la calidad de vida de nuestros niños, respecto a los niños de otros países latinoamericanos.

Este proyecto es vulnerable, ya que, si no se cuenta con una adecuada estrategia de promoción y cabildeo, RECOAINI continuará gestionando con lentitud el apoyo interinstitucional y social, ayuda que comprende: apoyo político, técnico, financiero, también, el intercambio de conocimientos, metodologías y otros. Aquí radica la importancia de la **“Campaña Publicitaria para la Red de Cooperación para la Atención Integral a la Niñez de 0 a seis años”**, pues, con la utilización de materiales alternativos interactivos, dichas tareas se verán fortalecidas.

La factibilidad del proyecto de publicidad, por medios alternativos interactivos está sustentada en la experiencia de ejecución de proyectos ya desarrollada por RECOAINI los cuales se han realizado con fondos proporcionados por las mismas instituciones que la integran y, además, por UNICEF, en algunos rubros. Por aparte FUNDAESPRO “Fundación Esfuerzo y Prosperidad”, organización integrante, capta algunos recursos provenientes de donantes o contrapartes. No obstante a la fecha RECOAINI, no posee materiales publicitarios que faciliten su reconocimiento.



## 1.4 OBJETIVOS DE DISEÑO

### 1.4.1 Objetivo general

- Generar una “Campaña de Medios Alternativos Interactivos para la Red de Cooperación para la Atención Integral a la Niñez de 0 a seis años” para dar a conocer a RECOAINI, ya que así se logrará la participación y apoyo de instituciones nacionales e internacionales que puedan integrarse a la red.

### 1.4.2 Objetivos específicos

- Promocionar a RECOAINI en la Web a través de una página, para su apoyo y reconocimiento.
- Facilitar el reconocimiento de RECOAINI en foros e intercambios por medio de una presentación interactiva para el mejoramiento de su imagen.
- Realizar publicidad que invite a visitar la página del RECOAINI a través de baneres emergentes logrando que más usuarios conozcan la Red.
- Enviar correo-E para informar a posibles patrocinadores y a interesados en ser miembros de RECOAINI



## CAPÍTULO II: PERFIL DEL CLIENTE Y GRUPO OBJETIVO

### 2.1 PERFIL DE CLIENTE Y SERVICIO QUE BRINDA

#### ANTECEDENTES

**E**n el año 2,000, principió el Convenio de apoyo entre UNICEF y la Unidad de Educación Infantil del MINEDUC, para lograr la transformación curricular y el fortalecimiento del Proyecto de Atención Integral a la Niñez menor de seis años. Durante el desarrollo de este convenio, surgió la idea de conformar una Comisión Nacional de Educación Infantil, para que acompañara el proceso de transformación y lograr la intersectorialidad entre las instituciones de Educación Infantil.

A partir del año 2,001, UNICEF propuso la iniciativa de impulsar a través de PAIN, la conformación de una Red con todas las instituciones que trabajan con la niñez de cero a seis años de edad, con el fin de apoyar y coordinar esfuerzos en la búsqueda de un objetivo común: el mejoramiento de la atención integral a la niñez.

A finales del año 2,002, principió el proceso de planificación estratégica de la red para los próximos cinco años, el cual concluyó en este año. Durante el desarrollo de la planificación estratégica, el nombre inicial de la red, cambió, quedando, finalmente, como: Red de cooperación para la atención integral a la niñez de cero a seis años de edad.

RECOAINI ha desarrollado foros e intercambios de información y materiales respecto de la niñez. Sin embargo, aun no ha desarrollado la imagen publicitaria



para darse a conocer, sólo posee materiales aislados que publicitan a las organizaciones integrantes. Aún no existe el desarrollo de una campaña que pudiera generar un impacto en nuestro grupo objetivo.



## RECOAINI

**T**iene por **“Misión”**: atender, en forma integral, a niños y niñas guatemaltecos, de infancia temprana, comprendidos en cero a seis años de edad, con calidad y equidad, sumando el esfuerzo intersectorial. Con la **“Visión”**, de integrar a las instituciones gubernamentales, no gubernamentales y entidades de cooperación nacional e internacional en una red, con el propósito de optimizar recursos para la atención de la niñez temprana, e incidir en las políticas de Estado dirigidas a este grupo etareo de la población nacional.

**RECOAINI** está conformada, actualmente, por 22 organizaciones que coordinan la ejecución de programas y proyectos en la atención de la niñez.

Estas entidades en su conjunto brindan atención a éste grupo de población, en las siguientes áreas: salud, bienestar social, nutrición, educación, derechos humanos, y otros.



## INSTITUCIONES CONFORMAN RECOAINI

- Asociación de Amigos del País –AAP-
- Escuela Normal de Párvulos
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia - UNICEF
- Fundación Pediátrica
- Fundación Esfuerzo y Prosperidad - FUNDAESPRO
- Hogares Comunitarios/SOSEP
- Niños Refugiados del Mundo
- Oficina Reguladora de Centros de Cuidado Infantil - ORCCID/ Secretaria de Bienestar Social
- Procuraduría de Derechos Humanos/Dirección General de Educación
- Sociedad Protectora del Niño
- Unidad de Educación Especial/SIMAC/DICADE/MINEDUC
- Unidad de Educación Infantil/SIMAC/DICADE/MINEDUC
- Unidad de Formación Inicial/SIMAC/DICADE/MINEDUC
- Visión Mundial
- Plan Internacional
- ASODECI
- Procuraduría de los Derechos humanos –PPH-
- Secretaría de Asuntos Sociales de la Municipalidad de Guatemala
- Fundación del Café -FUNCAFE-



## **OBJETIVOS DE RECOAINI**

### **GENERAL**

- Promover la atención oportuna con calidad y equidad a niñas y niños de cero a seis años de edad, a través de acciones articuladas que contribuyan a su desarrollo integral.

### **ESPECÍFICOS**

- Incidir en las políticas y leyes de estado a través de estrategias, para asegurar y ampliar cobertura en la atención integral de niños y niñas de cero a seis años de edad.
- Velar por el cumplimiento de las políticas y leyes a favor de la niñez de cero a seis años de edad.
- Promover el intercambio de información, la socialización de experiencias y la coordinación de acciones que permitan la optimización de recursos y esfuerzos, para lograr una atención integral oportuna con calidad y equidad a la niñez de cero a seis años de edad.
- Consolidar una red de cooperación y coordinación, integrada por instituciones y entidades que ejecutan programas y proyectos para la atención integral a la niñez de cero a seis años de edad.
- Promover la investigación para el desarrollo integral de la niñez de cero a seis años de edad.



## 2.2 ¿QUE ES FUNDAESPRO?

Es una de las organizaciones integrantes de RECOAINI. FUNDAESPRO son las siglas de la Fundación esfuerzo y prosperidad, organización comunitaria conformada por mujeres de las áreas precarias que trabaja por La salud y la educación de niños y adultos.

**FUNDAESPRO** trabaja cuatro ejes que son los siguientes

- **SALUD**

Participación voluntaria de mujeres en programas de prevención de enfermedades en 18 áreas comunitarias del área metropolitana de la ciudad de Guatemala.

- **EDUCACIÓN**

Atiende a niños menores de 7 años con atención integral en los centros infantiles, educa a padres beneficiados, alfabetiza a niños trabajadores y jóvenes.

- **DESARROLLO ECONÓMICO**

Proporciona a las áreas precarias: medicamentos, atención médica, psicológica, dental y jurídica.

- **INFRAESTRUCTURA**

Localidades comunitarias obtenidas en coordinación con los comités municipales.

### **MISIÓN**

Fortalecer las capacidades organizativas y de participación de las comunidades que permita generar un proceso de desarrollo humano de calidad, a través de la puesta en marcha de proyectos autogestionarios”.



## **VISIÓN**

“Recocer la capacidad de las pobladoras como sujetos capaces de generar procesos de desarrollo a través del auto cuidado y la autogestión”.

## **2.3 ESTUDIO DE LA COMPETENCIA**

### **MOVIMIENTO SOCIAL POR LA NIÑEZ, ADOLESCENCIA Y JUVENTUD - MSNAJ -**

Es una red formada por más de 60 organizaciones, las cuales coordinan para favorecer a la niñez guatemalteca. A diferencia de RECOAINI, el MSNAJ trabaja un grupo más amplio y popular, ya que está dirigida a niños, niñas adolescentes y jóvenes.

Como red ha constituido un espacio amplio e incluyente, de articulación, de diversas organizaciones, sectores sociales, coordinadoras redes, sindicatos, otros movimientos sociales que generan propuestas y demandas a favor de la niñez, adolescencia y juventud, en el marco de la convención de Derechos del niño y la legislación interna.

Puesto que el grupo de población que atiende es amplio, su trabajo incluye también a la prevención de ITS -infecciones de transmisión sexual- educación sexual, embarazo, drogas, erradicación de los niños de la calle. A diferencia de RECOAINI que se dedica al desarrollo de materiales educativos de niños y niñas de 0 a 6 años, orientados a mejorar la calidad de su atención.

El MSNAJ trabaja por los niños, niñas, adolescentes y jóvenes que, en ciertos casos, ya han sido violados sus derechos y que tiene que ser rescatados y



reintegrados, socialmente, y RECOAINI trabaja por los niños que todavía se puede evitar estos abusos.

El MSNAJ posee bastante material publicitario, mientras que RECOAINI, por ser una Red, recientemente, conformada no posee material promocional.



## 2.4 GRUPO OBJETIVO

**E**l grupo objetivo abarca: organizaciones que trabajan por la Niñez en Guatemala y el mundo. Entidades nacionales e internacionales, que puedan apoyar en diversas formas: coordinando con La Red, proporcionando apoyo económico, intercambio de materiales apoyo mutuo, participando en el mejoramiento de leyes y políticas en favor de la niñez y principalmente aportando financiamiento a los proyectos de la Red.

## 2.5 NECESIDAD DE COMUNICACIÓN GRÁFICA

**J**unto a la necesidad imprescindible de desarrollar materiales que generen conciencia social respecto: al cumplimiento de los derechos de la niñez guatemalteca, la necesidad de mejorar la calidad de vida de estos niños, de proveer atención integral, es imprescindible fomentar la participación de la sociedad guatemalteca y lograr el apoyo de diversas organizaciones nacionales e internacionales a las tareas de RECOAINI.

Es, por lo tanto, necesario para alcanzar los propósitos anteriores, desarrollar una campaña promocional de RECOAINI, mediante medios alternativos interactivos, a saber: página Web, presentación flash, banners publicitarios y publicidad por correo electrónico, por su factibilidad económica, capacidad de amplia difusión y por su riqueza multimedia.

Medios alternativos interactivos, son los medios visuales, y auditivos que permitirán la interacción de las organizaciones y entidades, que participen en la red seleccionando las alternativas que se le muestran para entrar en contacto con RECOAINI.



La riqueza de Multimedia radica en la posibilidad de transportar información como: texto, audio, gráficos, animación, video, e interactividad, en general cualquier material que sea digitalizado. Es importante que estos medios informáticos de la modernidad son de gran utilidad en la constitución de redes de comunicación, siendo RECOAINI una red, explicar su gran utilidad, no es necesario.



# CAPITULO III: CONCEPTOS FUNDAMENTALES

## 3.1 Medios Alternativos Interactivos

Se refiere al desarrollo de materiales que abarcan los medios visuales, y auditivos a través de una interacción del usuario o espectador el cual puede participar seleccionando las alternativas que se le muestran para conocer o entrar en contacto con el cliente.

En el caso de RECOAINI, sus piezas a trabajar: página Web, presentación interactiva, banners emergentes y correo electrónico directo.

### Multimedia

Para iniciar con una campaña interactiva es importante tomar en cuenta el término multimedia, ya que esta ligado a todo medio interactivo. Se refiere ciertas aplicaciones de computación que implican la integración de diversos medios - [www.laopinion.com](http://www.laopinion.com)- que se utiliza para transportar información como: texto, audio, gráficos, animación, video, e interactividad -[es.wikipedia.org](http://es.wikipedia.org)-, lo cual proporciona el beneficio de dar a conocer a nuestro cliente de una forma rica y amplia. Para ello, estos medios deben ser digitalizados.

También, se define como la capacidad de los ordenadores de manejar información en múltiples formas, -[usuarios.lycos.es/Resve/diccioninform](http://usuarios.lycos.es/Resve/diccioninform)-.



Por eso este medio resulta más efectivo a RECOAINI pues se tiene la capacidad de utilizar gran variedad de medios para enviar un mensaje de un modo económico y accesible.

### **3.2 Campaña de Medios Alternativos Interactivos**

Una Campaña en Medios Alternativos interactivos se refiere a medios no tradicionales. Las grandes diferencias que los medios interactivos presentan contra los tradicionales y la diversidad de canales disponibles, para interactuar con su público en Internet, hacen de la planeación de medios interactivos una disciplina que se reinventa constantemente y en la que la experiencia en Internet juega un papel crucial.

Uno de sus objetivos es mejorar el rendimiento de la inversión publicitaria, optimizando la efectividad de la campaña, creando conexiones diversas que maximicen la relación empresa-cliente mediante campañas creativas enfocada en resultados. Analizando los puntos de presencia ideales para su público meta, el target, alcance y frecuencia además de un plan de medios adecuado al presupuesto.

“Planear un proyecto de comunicación utilizando medio digitales, exige considerar y definir una serie de factores que se afectan mutuamente. Estos elementos pueden agruparse en cuatro grandes áreas:

- área de redacción
- área de Producción
- área técnica
- área artística



## ÁREA DE REDACCIÓN

Se establecen reuniones con el cliente para esclarecer dudas acerca de sus servicios y actividades que brinda.

Se inicia el estudio de necesidades y objetivos que alcanzará esta Campaña. En el área de redacción se definen los conceptos básicos del proyecto, se establece su identidad y se justifica su adecuación a los medios digitales. Para el proyecto de RECOAINI primero se entrevistó a los clientes, quienes fueron brindando el material informativo a través de documentos impresos y digitales.

### Objetivos

Hay que esclarecer el propósito o finalidad del proyecto, su utilidad o sentido. La definición del objetivo no debe presuponer su adecuación al mundo digital, sino más bien exige justificarla. Como ocurre con cada uno de los medios tradicionales, aquí también es necesaria la adecuación entre contenidos, soporte, y público. “El objetivo de esta campaña, como ya se había establecido, anteriormente, es dar a conocer La Red con la finalidad de que otras organizaciones puedan integrarse o dar aporte mejorando la calidad de vida y atención integral a la niñez”.

### Género

Aunque no existan tipologías estables ni consensuadas, es necesario situar el proyecto en un marco de referencia para encontrar los códigos expresivos, comunicativos y estéticos más adecuados para su elaboración y para facilitar al usuario su identificación en el mercado.

Como en otros sistemas expresivos, aquí también el género contribuye a establecer el llamado "pacto de lectura", ese acuerdo implícito entre una propuesta de comunicación y su público, en virtud del cual se orientan las expectativas y se



facilita su comprensión y valoración. A título indicativo, y sin la pretensión de constituir una taxonomía completa, se sugieren a continuación una serie de ámbitos en los cuales puede resultar útil situar a los proyectos, en función de sus objetivos<sup>1</sup>.

## Tipos de Webs

**Personales:** cuyo propósito suele ser difundir información recopilada por los titulares del espacio y, generalmente, dar a conocer su currículum.

**Corporativos:** de empresas que quieren difundir su imagen corporativa y muchas veces también ofrecer sus productos y servicios.

**Institucionales:** que suelen informar de sus actividades y proporcionar información y servicios del interés de determinados colectivos.

**De grupos** -colectivos, asociaciones - cuyo propósito fundamental es facilitar información de interés para los miembros del grupo y ofrecerles canales de comunicación interpersonal.

**De interés educativo,** utilizados como medio para llevar a cabo ciertos aprendizajes, recursos didácticos a las personas.

“Para la red se propuso una pagina Web institucional, para reflejar la imagen y reconocimiento de la misma”.

## Contenidos

Es la información con que se pretende comunicar, hay que formularla de modo conciso. Por otra parte, se trata de establecer el origen o la fuente de la información.

---

<sup>1</sup> [www.imageandart.com](http://www.imageandart.com)



“Aquí se sugirió trabajar lo que es quienes somos, misión, visión, integrantes, contáctenos”.

## **Navegación**

Una vez establecidos los contenidos del proyecto, se procede a diseñar la estructura de la información, es decir, cómo será articulada para facilitar la interactividad de los usuarios. Se trata de construir los contenidos como un hipertexto, y una vez más será la propia naturaleza del tema, así como el perfil de los usuarios, lo que sirva como criterio para tal propósito.

Diseñar la navegación de los usuarios, una vez construida la estructura hipertextual, exige construir el modo en el que se les comunicará esa estructura, y tal es la función de la interfaz. La interfaz es la definición funcional y gráfica de la estructura hipertextual del proyecto, consistente en elementos, tales como metáforas, botones, íconos, áreas interactivas y/o mapas.

Para para facilitar la navegación dentro de la página Web RECOAINI se establecieron cuáles iban a ser las páginas que contendría, luego, se designó un área específica para el menú de botones flash. Este menú se hace a través de un frame para que siempre sean cargados en todas sus subpáginas. Además, cada página posee un pequeño menú debajo hecho sólo con texto, por si no cargara bien los botones flash del frame.

## **Enlace**

En palabras sencillas, como están interconectadas las páginas. Es el sistema básico de articulación de los distintos nodos, así como de la información dentro de cada uno. En relación a la estructura de hipertexto los tipos de enlaces son<sup>2</sup>:

---

<sup>2</sup> Idem.



## **Búsqueda**

“Un sistema de búsqueda propio que facilite la navegación del usuario, haciendo más eficaz el tiempo que dedica a la aplicación. Las tres modalidades más comunes son:

- búsqueda por palabra clave -key word searching-;
- búsqueda por temática, por categorías;
- búsqueda por zonas, áreas o nodos de la aplicación.

En esta campaña se utilizará una búsqueda por palabra clave, o sea palabras que se relacionen con la actividad que lleva a cabo RECOAINI. Como le es: niñez, derechos de la niñez, organizaciones que trabajan por la niñez, educación y otros.

Para un mejor desempeño es mejor contratar compañías de búsqueda eficiente y de mayor reconocimiento como lo es google, alta vista.

## **ÁREA DE PRODUCCIÓN**

Corresponde al Área de Producción adecuar el proyecto interactivo al mercado, estudiar su viabilidad y establecer, tanto el modo de desarrollado, como las estrategias para su difusión.

Aquí se puede mencionar que todo el enfoque de la estrategia está dirigido al grupo objetivo el cual está compuesto por miembros de organizaciones que apoyan proyecto para la niñez, manejando una imagen pluricultural.

## **Cliente – Patrocinador**

El cliente es quién encarga el trabajo o acepta un proyecto propuesto, el cual en caso de financiarlo, coincide con el patrocinador, si bien, normalmente, serán



instancias distintas. Es necesario establecer cuáles son los argumentos que pueden motivarle, normalmente: eficacia, prestigio, rentabilidad y competencia.

Hay que plantearse que target -público objetivo- le resultará más atractivo, cómo identificarlo y cómo acceder a él, ya que, el diseño global del interactivo dependerá en una medida muy importante del perfil de los usuarios a los que se dirija.

### **Usuario**

El usuario es, en los medios tradicionales denominado el público o la audiencia en este caso, se trata también de las personas para las cuales se ha diseñado específicamente la aplicación, quienes van a operar con ella.

Los usuarios potenciales que manejaran esta Web no poseerán problemas de manejo pues son personas que tiene conocimientos básicos de computación y están acostumbrados a estos medios.

### **Presupuesto**

En la fase de diseño del proyecto, previo a un presupuesto detallado de producción, es necesario al menos plantearse con toda la claridad posible qué recursos humanos, materiales, técnicos, artísticos, u otros. Se requieren, así como una estimación de sus respectivos costos.

Este estudio preliminar de costos debería contemplar, también, opciones viables de financiación, determinando el porcentaje del presupuesto que será cubierto por el patrocinador, el cual se recuperará, en su caso, por venta directa, el cual referirá financiación externa, etc<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> [www.imageandart.com](http://www.imageandart.com)



## **Marketing y Distribución**

“La viabilidad del proyecto debe contemplar el estudio acerca de cómo se dará a conocer al usuario la existencia del interactivo, así como del modo en el que está previsto el acceso de los usuarios a la aplicación.

Es muy importante considerar la complementariedad entre los soportes digitales off-line y on-line, e integrar a los medios de comunicación tradicionales en las estrategias de comercialización.

En función de lo que se ha apuntado, ya en relación a los soportes, se desprende que el concepto de distribución afectará, solamente, a los interactivos producidos en soportes off-line, al tiempo, por lo que viene siendo práctica habitual en el mercado, el marketing de esos productos se apoyará en buena medida en estrategias de comercialización y venta basadas en la propia red.

En esta campaña se aprovecharán los medios interactivos que pueden difundirse a través de la red como baneres, correo electrónico y también una presentación flash para darse a conocer con el grupo objetivo de forma directa.

## **Plan de trabajo**

Una vez definidos el concepto y el perfil del proyecto, ha de elaborarse una relación de las tareas y objetivos intermedios a desarrollar para llevarlo a buen fin. El plan de trabajo consistirá en la disposición temporal de esas tareas. El diseño del plan de trabajo y el control de su seguimiento son tareas específicas del director del proyecto.<sup>4</sup>

El plan de trabajo de esta campaña abarca tres etapas: divergencia, transformación y convergencia.

---

<sup>4</sup> Idem.



## ÁREA TÉCNICA

Los responsables del área técnica estudian y resuelven los aspectos del proyecto asociados a su implementación material en un medio digital, desde las primeras maquetas o prototipos, pasando por las versiones de prueba -Alfa: pruebas iniciales para evaluar la funcionalidad y, Beta: pruebas finales con usuarios en situaciones reales-, hasta su producción final.

### Soporte

Debe definirse el soporte más adecuado para el proyecto en función de su tema, contenidos y usuarios, así como la eventual complementariedad entre diversos soportes. Estas decisiones han de tener en cuenta las ventajas e inconvenientes de los soportes on line -en línea- y off line -fuera de línea- en términos de: transporte, almacenamiento, actualización, transparencia, velocidad de reproducción de la información, facilidad de acceso, coste de difusión y posibilidad de feedback y de comunicación entre los usuarios.

En caso de que existiera predisposición o condicionamiento del cliente o patrocinador hacia alguno de los soportes, el diseño del proyecto debería adecuarse a sus características para maximizar su eficacia.

### Formatos

Partiendo de la base de que lo que define fundamentalmente a la comunicación digital es su carácter interactivo, y no su eventual dimensión multimedia, será necesario discernir, en función del contenido, usuario y soporte del proyecto, cuáles son los formatos de información -texto, audio, imagen, video y animaciones- más adecuados.



Se trata de utilizar aquellos que mejor contribuyan a transmitir los contenidos del proyecto facilitando la navegación de los usuarios.

Ha de tenerse en cuenta que las decisiones acerca de soporte y formatos se afectan mutuamente y que, en cualquier caso, la utilización desmedida de video, audio e imágenes de gran tamaño restringe la capacidad disponible de los soportes offline y ralentiza el acceso de los usuarios en el caso de los soportes on line.

### **Maqueta**

A los efectos de validar el diseño general, la navegación del proyecto y su estilo, así como para facilitar la búsqueda de financiación, suele elaborarse un prototipo o maqueta interactiva de la aplicación que contiene sólo desarrollos parciales.

Deberá decidirse qué zonas o elementos del interactivo conviene desarrollar para la maqueta, en función de su propósito específico y, al igual que para la producción final, deberán determinarse los recursos, costes y tiempo necesarios para su implementación<sup>5</sup>.

### **Tipología**

La tipología utilizada para RECOAINI es Arial, ya que, este tipo de letra que posee simpleza y limpieza que permiten una lectura ágil y sin complicaciones, su aspecto es moderno, uno de los objetivos de RECOAINI es estar actualizado y generar nuevas acciones que propicien una mejor atención a la niñez.

La tipología para medios alternativos interactivos, tiene que ser una fuente de las que posee por default cualquier computadora porque si no podrá visualizarse la información sin que se pixedee.

---

<sup>5</sup> [www.imageandart.com](http://www.imageandart.com)



## Color

El color es un factor clave del éxito de un diseño. Existen una infinidad de colores y matices para escoger en un proyecto gráfico. Todos los estudios respecto de percepción y comunicación evidencian que un correcto uso del color hace la información más atractiva, permite que se capte más rápidamente y mejor, con una mejor comprensión y retención. Uso correcto del color: básicamente usarlo para una función determinada, como por ejemplo destacar selectivamente las partes esenciales del mensaje o evocar una sensación determinada (alegría, frescor, seriedad, calidad...)<sup>6</sup>

## Sistemas de definición del color

Para definir los colores con los que trabaja un programa determinado, existen tres modelos principales: color RGB, color HSV y CMYK. Además, existen sistemas comerciales de definición de colores, como el sistema Pantone.

En el sistema **RGB**, el color se define en términos de luz cromática: es decir, una mezcla de luz roja, verde y azul que, en combinación, da todos los colores-luz como los de la pantalla o los focos de un escenario. Combinando los tres valores obtenemos todos los colores posibles. Un valor de (0,0,0,0,00) supone negro, el máximo valor en cada uno da luz blanca.

El color aplicado a los materiales debe ser RGB ya que si fuese CMYK al quererlo pasar al formato Web, cambiaría totalmente la tonalidad por otra diferente. En el caso de las fotografías no se permite la importación si no vienen en color CMYK

---

<sup>6</sup> [http://platea.pntic.mec.es/~jmas/manual/html/el\\_mundo\\_del\\_color.html](http://platea.pntic.mec.es/~jmas/manual/html/el_mundo_del_color.html)



## Imagen

Una imagen - del latín imago - es una representación visual de un objeto mediante técnicas diferentes de diseño, pintura, fotografía, video - [es.wikipedia.org/wiki/Imagen](http://es.wikipedia.org/wiki/Imagen)- Puede ser una representación mental de un objeto, una persona o un acontecimiento ([ceril.cl/abc\\_f.htm](http://ceril.cl/abc_f.htm)).

En computación. Todo conjunto de puntos o píxeles de colores o no, los cuales integrados forman a veces algo coherente. Puede ser de cualquier tamaño y resolución. Una imagen puede ser gráfica o fotográfica. El conjunto de imágenes seguidas forman una animación o un video. Existen diferentes formatos de imágenes dependiendo de la calidad, de la compresión, etc.

A nivel publicitario es la idea o concepto con que se le representa a cierta empresa o un producto a un grupo objetivo. Imagen corporativa de una empresa se refiere a las normativas utilizadas como color, tipo de letra, logotipo, personaje, uniforme,

Infraestructura, empaques u otros que, de alguna forma, faciliten el reconocimiento de dicha empresa.

Las imágenes, por lo general, se trabajan en formato jpg, png, gif e imágenes vectoriales realizadas en flash o programa compatible.



### **3.3 EJES DE DESARROLLO INTEGRAL DE LA NIÑEZ**

RECOAINI trabaja con niños la atención preventiva en salud, nutrición y desarrollo psicosocial; con los jóvenes, organización de grupos infantiles, apoyo en su socialización, formación en valores.

#### **Derechos de la niñez**

Se busca el apoyo para la creación de políticas de estado en favor de la niñez para garantizar su protección.

También, se busca la participación de la sociedad civil respecto a la prevención y defensa de los derechos de la niñez.

#### **Valores**

Fomentación de valores, en la niñez para hacer de ellos ciudadanos responsables Educándolos hacia una valorización de la vida, en la búsqueda de una mejor convivencia entre seres humanos. “El valor moral perfecciona al ser humano en su voluntad, y su razón”, [www.monografias.com/](http://www.monografias.com/).

#### **Protección**

Eje fundamental ya que la niñez para lograr desarrollarse es necesario tomar en cuenta que debe ser atendida de manera prioritaria

#### **Crianza con Cariño**

Como una alternativa de enseñanza en la formación del niño, que aumenta el concepto positivo de sí mismo y la autoestima. respetando todos los seres vivientes. Siendo su principal foco es construir empatía entre todos los seres humanos y miembros de la familia, [www.safechildnc.org/espanol](http://www.safechildnc.org/espanol).



### **Educación**

Como un medio que estimula su desarrollo intelectual, físico y emocional. Se enfoca en el desarrollo de materiales educativos dirigidos a la niñez y a educadores, que sean de un fácil manejo en un lenguaje sencillo y popularizado.

### **Higiene**

Muchas enfermedades, pueden evitarse mediante buenas prácticas de higiene como lavarse las manos, lavarse los dientes, bañarse, usar adecuadamente los servicios sanitarios, lavar los alimentos, asear la casa y otros. Los cuales pueden

Fomentarse y fortalecerse en la niñez. Por lo que la principal labor no sólo es el desarrollo del niño en un entorno higiénico con las condiciones adecuadas sino enseñar al niño a practicarlas.

### **Salud**

Como un medio preventivo y no curativo, como lo es la vacunación, nutrición. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), la salud no solo es la ausencia de enfermedad, sino el completo bienestar físico, mental y social de las personas, [www.monografias.com](http://www.monografias.com).

### **Recreación**

A través de la recreación se estimula el desarrollo del niño de una forma adecuada, el juego es parte indispensable en el niño(a)

### **Nutrición**

Consumo y utilización de alimentos nutritivos necesarios para el desarrollo, crecimiento, y desempeño en la vida mediante la determinación de una dieta optima, [es.wikipedia.org](http://es.wikipedia.org).



### **3.4 Medios Que abarca La Campaña de Medios Alternativos Interactivos**

Los medios que esta campaña abarcará para difundir las actividades y servicios de RECOAINI brinda a la niñez son los siguientes.

#### **CD de Presentación Interactivo**

Desarrollo y diseño de presentaciones que pueden ser apoyadas con imagen, texto, animación, música y video. Con el objetivo de hacer mas amena e interesante la presentación de la información.

Los soportes digitales posibilitan la comercialización y divulgación de productos y servicios de una forma novedosa y atractiva. Se puede personalizar los discos y su contenido en un soporte reducido, fácil de guardar, enviar y transportar, [www.ideasymedios.com](http://www.ideasymedios.com).

Se colocará información respecto de la misión, visión y objetivos de RECOAINI para darse a conocer ante diversas entidades nacionales e internacionales con el objetivo de conseguir financiamiento y apoyo.

#### **Ventajas del material:**

- este es un material muy económico, su costo de reproducción es bajo;
- puede colocársele bastante información y a un buen tamaño, fotos, tablas, sonido, animaciones y otros;
- es un material efectivo:
- atractivo;
- portátil ;
- este material va dirigido a un grupo objetivo muy específico



## PÁGINA WEB

Es un medio cómodo y elegante, basado en multimedia e hipertexto, para publicar información en la red. Inicial y básicamente se compone del protocolo http y del lenguaje html, <http://www.lawebdelprogramador.com/>.

Concibiéndose como la edición, la preparación, creación, mantenimiento y ampliación de páginas Web que incorporen toda la riqueza de gráficos, componentes y servicios que componen una Web, <http://platea.cnice.mecd.es>.

Se define por sitio Web a un conjunto de páginas Web interrelacionadas mediante enlaces hipertextuales o programas al efecto -realizados con lenguajes tipo Java, JavaScript-, que se muestran a través de Internet con unos propósitos concretos: presentar información sobre un tema, hacer publicidad, distribuir materiales e instruir sobre un tema determinado.

Para RECOAINI se aplicará un tipo de Web Institucional, ya que, informará de sus servicios a ciertos grupos de interés, invitando su participación y apoyo. También, aplicará cierta imagen corporativa desde el punto de vista de su promoción y reconocimiento ante su grupo objetivo.

Desarrollo de una página informativa permitirá ser un espacio donde el trabajo de RECOAINI pueda ser conocido.



## Ventajas del material

- tiene una Amplia difusión;
- puede colocársele información variada, fotos, tablas, sonido, animaciones y otros. mientras no sea un tamaño compacto;
- efectivo;
- atractivo;
- puede dirigirse a grupos múltiples y variados de público;
- su costo anual es realmente bajo en comparación de otros materiales publicitarios.

## Banner

Son espacios publicitarios en las páginas los cuales describen un Web o sólo te dan una idea de lo que hay al otro lado si te atreves a pinchar en ellos, <http://www.lawebdelprogramador.com/>.

Los banners, son banderines que se colocan dentro de una página Web con el objetivo de publicitar una empresa, ya sea invitar a visitar el sitio, realizar una votación u opinión.

El objetivo del banneres publicitarios para RECOAINI es colocarse en sitios que posean similitud al tema o sea donde se encuentre temas de niñez y que al presionar el rotulo establezca un link con la página Web.

De estos baneres se realizará 2 uno horizontal y otro vertical, para asegurar con seguir el mejor espacio para publicitarse.



### **Correo Directo**

El mercadeo por correo electrónico -con autorización- es uno de los métodos más poderosos para hacer rentable cualquier negocio en Internet. El uso adecuado del correo electrónico -con autorización- es una de las claves que determinan que un negocio en Internet sea productivo o no. Se puede manejar una lista de ilimitada de contactos, mantenerse comunicados con ellos tan frecuente como se desee y hacer campañas ilimitadas.

El correo-e es, sin duda, la herramienta más poderosa y efectiva que nos provee la Red, no solo desde el punto de vista de las características que nos brinda - velocidad, confiabilidad, economía y automatización de ciertas tareas- sino también, que de ser empleado, en todo su potencial, se convierte en la herramienta de mercadeo más efectiva jamás inventada. Aquí, también, se puede realizar de muchas formas:

1. colocar un jpg. Adjunto;
2. hacer un vínculo hacia una página Web donde se despliega la información que deseen transmitirle al usuario.



## **VENTAJAS DEL CORREO-E**

### **Velocidad**

“El correo-e nos permite comunicarnos instantáneamente con cualquier persona que tenga acceso al Internet en cualquier parte del mundo, en fracción de segundos. Lo anterior significa que podemos proveer la información a nuestros clientes potenciales cuando aun el interés esta en un punto alto.

### **Confiabilidad**

Por el correo tradicional, la correspondencia se puede perder, ser robada, destruida, enviada a la dirección errónea. Eso no ocurre con el correo-e, ya que en cuestión de segundos llega a su destino final en cualquier parte del mundo. Aun cuando no es infalible, es muy confiable. Si por algún motivo el correo-e no puede ser tramitado, automáticamente regresara a su buzón e indicara que no pudo ser enviado con éxito.

### **Economía**

Es posible enviar un mismo mensaje a varias personas localizadas en cualquier parte del mundo sin tener que gastar tiempo o el dinero para establecer llamadas telefónicas o envíos de fax incurriendo en costos de larga distancia telefónica, papelería, estampillas, tinta de impresora, sobres, llevarlo a la oficina postal, etc”,  
Álvaro Mendoza, MercadeoGlobal.com.



# CAPITULO IV: CONCEPTOS DE DISEÑO

## 4.1 CONCEPTO CREATIVO

El concepto creativo de la Campaña de Medios Alternativos Interactivos está enfocada hacia a las actividades que realiza la red para proporcionar una imagen organizacional. Busca brindar a la niñez una atención completa mediante la satisfacción de las diferentes áreas que integran su desarrollo, como educación, salud, amor, protección, recreación, estimulación, nutrición. A través de una imagen formal, seria, y responsable.

## 4.2 MÉTODO DE DISEÑO

Para la creación de la propuesta se realizaron dos métodos, uno, la lluvia de ideas y, dos el método de tres etapas.

### Lluvia de ideas

Una lluvia de ideas es una conversación en la que todas las ideas contribuyan libremente, y donde la crítica esta excluida.

La lluvia de ideas ayuda a comprender con qué elementos se cuenta para realizar esta Campaña de Medios Alternativos Interactivos y además, es un soporte para la etapa de transformación en el método de tres etapas.



- Colores formales –corporativos-
- Seriedad
- Tipografía sencilla y moderna
- Uso de imágenes en donde se atiende a los niños
- Su diseño será mas que todo institucional
- Crecimiento
- No destacar más un área que otra -buscar el equilibrio-
- Utilizar elementos que generalicen
- Enfocar en que un niño no se desarrolla solo se desarrolla en un entorno integrado
- No destacar mas una organización que otra, ya que, todas conforman un equipo
- Resaltar precisamente que el trabajo se realiza en equipo
- Salud: esta área de preferencia, enfocada a la salud preventiva no curativa
- Educación: una educación completa en la que se desarrolla materiales adecuados a este grupo etarea
- Valores: el respeto sin la exclusión de ninguna persona
- Amor: como una alternativa de crianza que estimula el desarrollo de los niños y las niñas
- Recreación: que también es indispensable para su crecimiento y aprendizaje
- Protección: enfatizar que en cualquier caso los niños deben ser atendidos prioritariamente.



## 4.3 MÉTODO DE DISEÑO

### Método de tres etapas

Estas pueden definirse en simples palabras como “dividir el problema en partes”, “colocar las piezas en otro orden” y “ponerlo a prueba para descubrir sus consecuencias de la nueva organización en práctica”, Asinow, 1962; Watts, 1966.

### Divergencia

Es útil considerar la investigación divergente como un análisis de estabilidad o inestabilidad de todo lo que abarca el problema. El objetivo de la investigación divergente es la destrucción del orden inicial mientras se identifican las características de la situación de diseño que permitirá un grado valorable y factible, Tórtola Julio, 2000: 38.

En la divergencia se olvida todo lo preconcebido a cerca de RECOAINI y se recopila información: quiénes son, cuáles son sus objetivos, el grupo de población que atiende, actividades que realiza.

Antecedentes de comunicación gráfica, en general, no ha existido, ya que, todos los materiales son compartidos por las diferentes entidades que son miembros de La Red.

Se determina cuál es el problema de investigación y el entorno guatemalteco de la atención a la niñez.



## **Transformación**

Etapa de elaboración de un modelo de carácter general, considerado como adecuado aunque sin posibilidades de comprobación, Tórtola Julio, 2000: 39.

La información recopilada, se compara con datos, se jerarquiza y organiza todos los componentes. Aquí todos los elementos recopilados se utilizan para fundamentar la nueva propuesta y concepto de diseño. Se experimentan los colores más adecuados para realizar la imagen corporativa de RECOAINI. Se prueban nuevas formas de diagramación, sonido e imágenes.

Se trata de no limitar las alternativas. Es la etapa creativa del bocetaje de RECOAINI. En búsqueda de la mejor propuesta.

## **Convergencia**

La convergencia es la reducción de la gama de opciones a un único diseño -Tórtola Julio, 2000: 40- Es decir, el diseño es puesto a prueba en espera de una validación.

En esta etapa se analizará, detalladamente, cada elemento de las piezas gráficas o de los Medios Alternativos Interactivos, evaluando el nivel de respuesta de los posibles usuarios, utilizando una muestra representativa mediante entrevistas, se descartan los elementos que no ayudan a comunicar o que distraen. Se concentra la atención en lograr el nivel de comunicación esperado.

Aquí, también, existe la posibilidad de que algún material sea rechazado y pueda volver a iniciar las tres etapas o ser aceptado por el cliente.



Los elementos a evaluar pueden ser los siguientes:

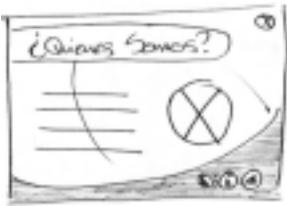
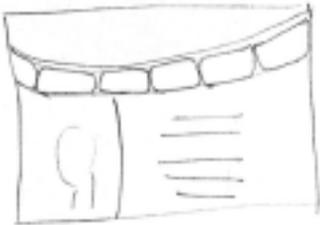
A nivel gráfico: color, tipo de letra, tamaño, imágenes, sonido, diagramación, color, animaciones, unidad de las piezas, y respeto de imagen corporativa.

A nivel comunicación: sencillez, aceptación, el mensaje, significado de los elementos o símbolos, que sea adecuado al grupo objetivo y que cumpla el objetivo establecido.



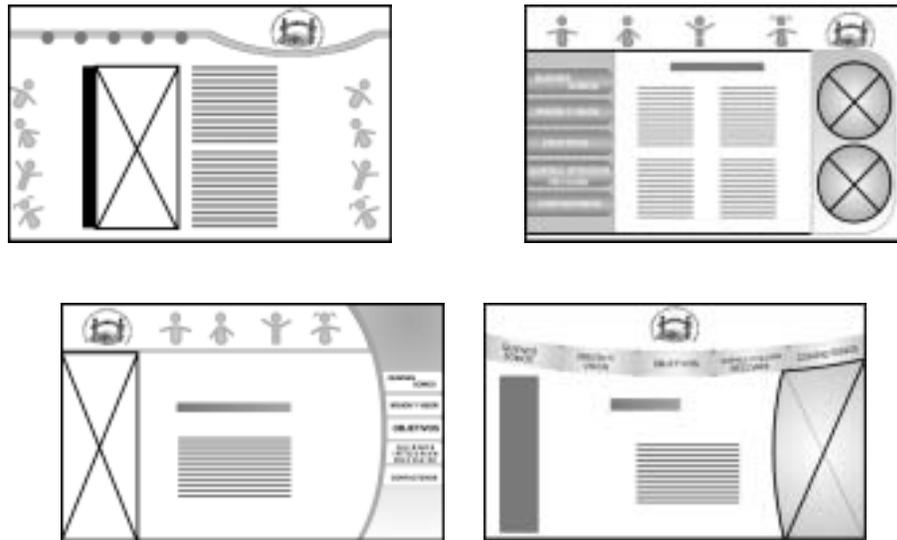
# 4.4 PROCESO DE BOCETAJE

## PROCESO DE BOCETAJE DE LA PÁGINA PARA RECOAINI PRIMERA FASE





## PROCESO DE BOCETAJE DE LA PÁGINA PARA RECOAINI SEGUNDA FASE



## PROCESO DE BOCETAJE DE LA PÁGINA PARA RECOAINI PRIMERA FASE





3 Detecon, Manual de Flash, Tutorial de Flash, Multicrifa, Microsoft Internet Explorer [Trabajar sin conexión]

Archivos Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

C:\Documents and Settings\Me\documentos\proyecto de graficacion\carpetal\Detecon, Manual de Flash, Tutorial de Flash, Multicrifa.htm

RECOAINI

QUIENES SOMOS VISION MISION OBJETIVOS CONTACTENOS

RED PARA LA ATENCION INTEGRAL A LA NIÑEZ DE CERO A SEIS AÑOS DE EDAD

**VISION**

Integrar a instituciones gubernamentales, no gubernamentales y de cooperación internacional en una red, para realizar acciones que optimicen recursos para la atención de niños y niñas de cero a seis años, con calidad y equidad a nivel en los Centros de Salud dirigidos a este grupo-etario.

3 Detecon, Manual de Flash, Tutorial de Flash, Multicrifa, Microsoft Internet Explorer [Trabajar sin conexión]

Archivos Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

C:\Documents and Settings\Me\documentos\proyecto de graficacion\carpetal\Detecon, Manual de Flash, Tutorial de Flash, Multicrifa.htm

RECOAINI

QUIENES SOMOS VISION MISION OBJETIVOS CONTACTENOS

RED PARA LA ATENCION INTEGRAL A LA NIÑEZ DE CERO A SEIS AÑOS DE EDAD

**MISION**

NIÑOS Y NIÑAS DE CERO A SEIS AÑOS DE EDAD, atencidos integral e intersectorialmente, con calidad y equidad en Guatemala.



Detalles: Manual de Flash, Tutorial de Flash, WebGalle... Microsoft Internet Explorer... [Trabajar sin conexión]

Archivo Editar Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Inicio

C:\Documents and Settings\Héctor\My Documents\proyecto de grado\Maestra carol\objetivos\_Manual de Flash\_Tutorial de Flash\_WebGalle.htm

RECOAINI

QUIENES SOMOS VISION MISION OBJETIVOS CONTACTENOS

RED PARA LA ATENCIÓN INTEGRAL A LA NIÑEZ DE CERO A SEIS AÑOS DE EDAD

**OBJETIVOS**

**GENERAL**  
Promover la atención oportuna con calidad y equidad a niños y niñas de cero a seis años de edad a través de acciones articuladas que contribuyan a su desarrollo integral.

**ESPECÍFICOS**  
Trabajar en las prácticas y tipos de servicio a través de estrategias, para asegurar y ampliar cobertura en la atención integral de niños y niñas de cero a seis años de edad.

Velar por el cumplimiento de las políticas y leyes a favor de la niñez de cero a seis años de edad.

Promover el intercambio de información, la socialización de experiencias y la actualización de recursos que permitan la optimización de recursos y esfuerzos, para lograr una atención integral oportuna con calidad y equidad a la niñez de cero a seis años de edad.

Conseguir una red de cooperación y coordinación, integrada por instituciones y entidades que ejecuten programas y proyectos para la atención integral a la niñez de cero a seis años de edad.

Promover la investigación para el desarrollo integral de la niñez de cero a seis años de edad.

Inicio

Detalles: Manual de Flash, Tutorial de Flash, WebGalle... Microsoft Internet Explorer... [Trabajar sin conexión]

Archivo Editar Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Inicio

C:\Documents and Settings\Héctor\My Documents\proyecto de grado\Maestra carol\objetivos\_Manual de Flash\_Tutorial de Flash\_WebGalle.htm

RECOAINI

QUIENES SOMOS VISION MISION OBJETIVOS CONTACTENOS

RED PARA LA ATENCIÓN INTEGRAL A LA NIÑEZ DE CERO A SEIS AÑOS DE EDAD

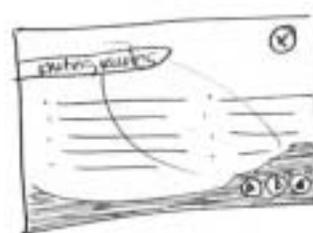
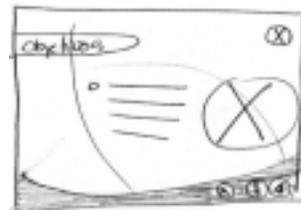
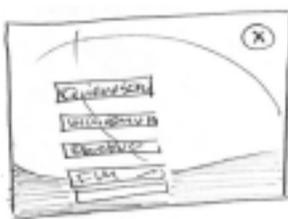
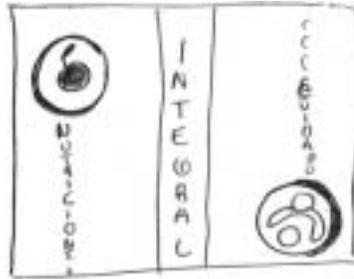
**CONTACTENOS**

Dirección: 3ra calle 2-75 zona 1  
Teléfono: 2250-0021, 2251-1228, 2251-1227  
E-mail: arripino@guate.net.gt

Inicio

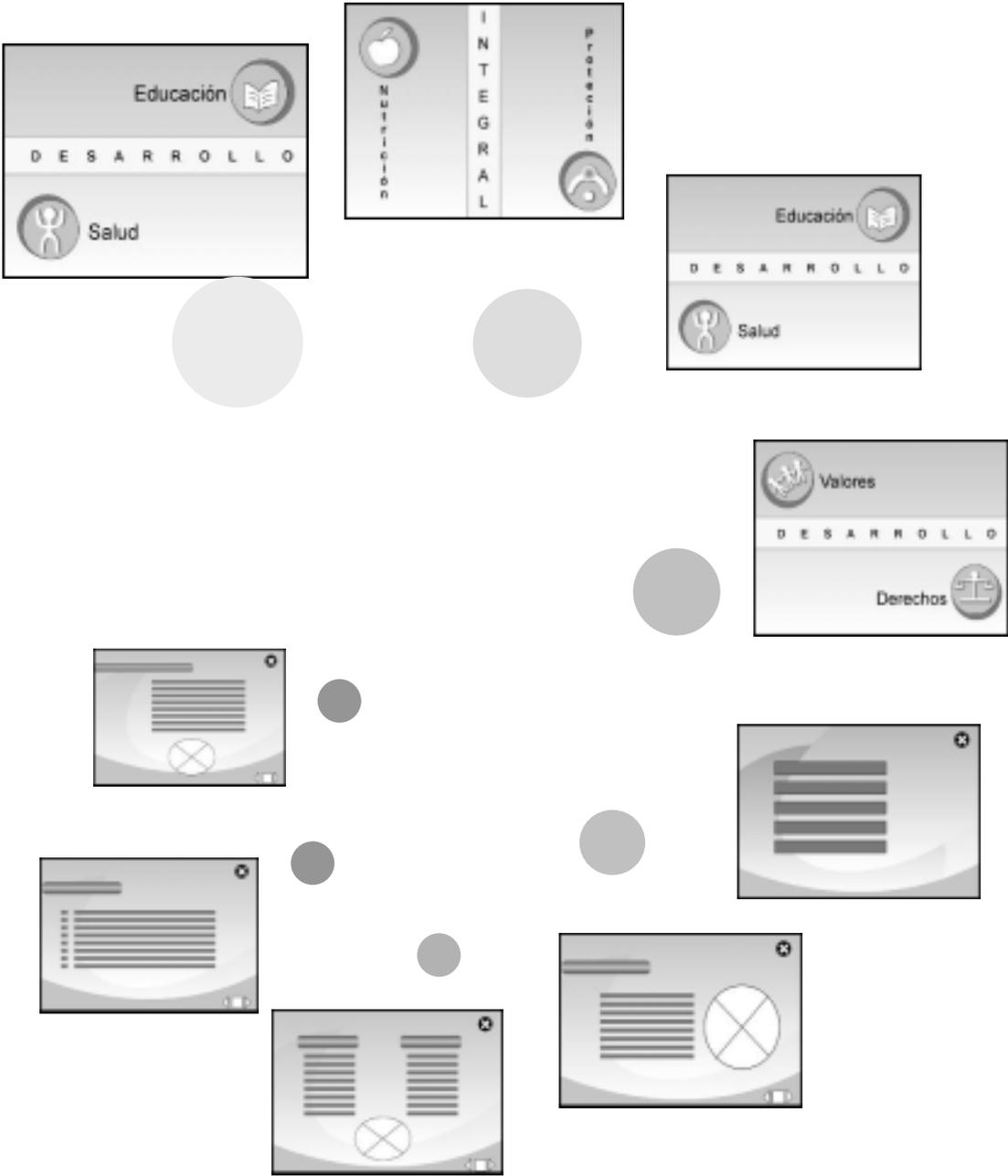


# PROCESO DE BOCETAJE DE LA PRESENTACIÓN PRIMERA FASE





# PROCESO DE BOCETAJE DE LA PRESENTACIÓN SEGUNDA FACE



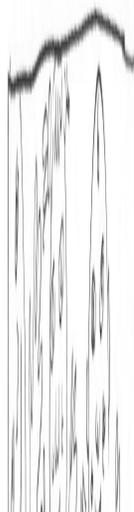


## PROCESO DE BOCETAJE DE LA PRESENTACIÓN TERCERA FACE

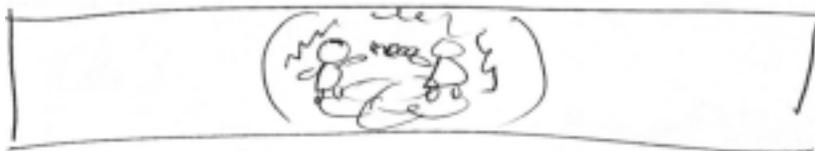
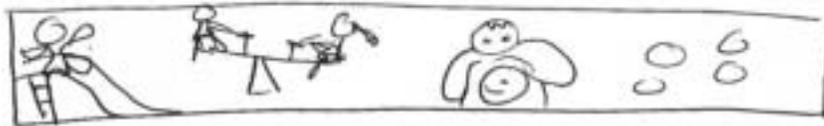




**PROCESO DE BOCETAJE  
DE LOS BANERES  
PRIMERA FACE**



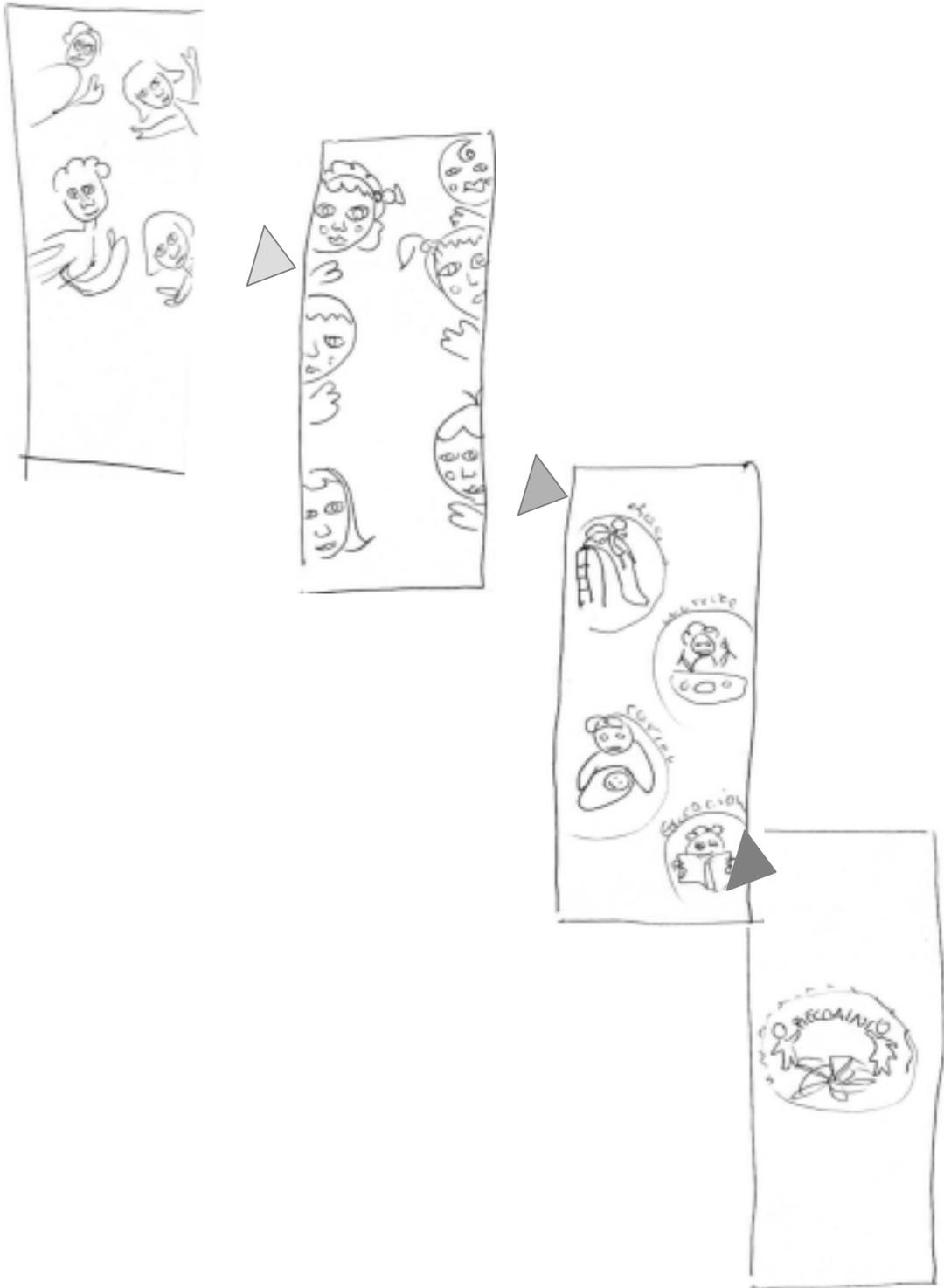
EL FUTURO DE LA NIÑEZ ES TRABAJO DE TODOS



Pulsa aqui para poder visitarnos



**PROCESO DE BOCETAJE  
DE LOS BANERES  
PRIMERA FACE**





**PROCESO DE BOCETAJE  
DE LOS BANERES  
SEGUNDA FACE**

LA EL FUTURO DE LA NIÑEZ ES TAREA DE TODOS
PULSA AQUÍ PARA VISITARNOS

			PULSA AQUÍ PARA VISITARNOS
--	--	--	-------------------------------------



**PROCESO DE BOCETAJE  
DE LOS BANERES  
TERCERA FACE**



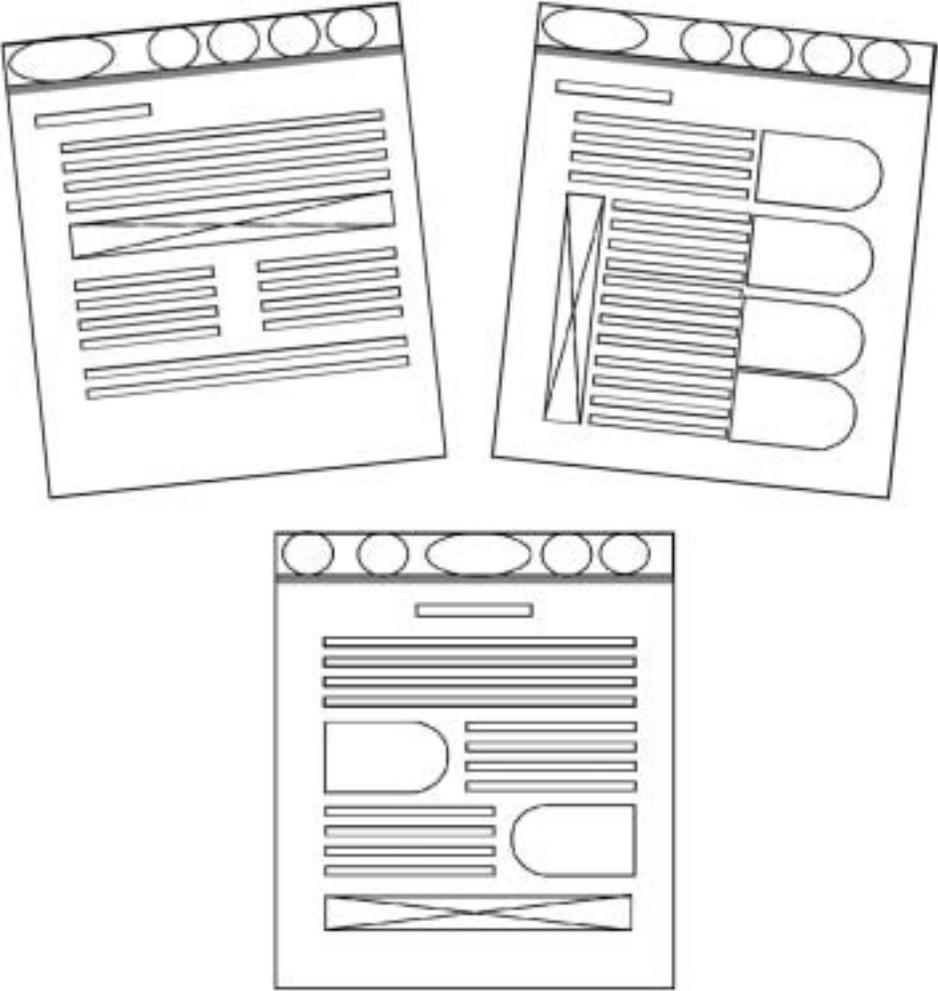


**PROCESO DE BOCETAJE  
DEL CORREO ELECTRÓNICO  
TERCERA FACE**





**PROCESO DE BOCETAJE  
DEL CORREO ELECTRÓNICO  
SEGUNDA FACE**





# PROCESO DE BOCETAJE DEL CORREO ELECTRÓNICO TERCERA FACE



**Quiénes Somos:**  
La Red de Cooperación para la Atención Integral a la Niñez de cero a seis años de edad está conformada por organizaciones gubernamentales, no gubernamentales y de cooperación nacional e internacional, que coordinan entre sí para ejecutar programas y proyectos de promoción para una atención integral para la niñez, en un ambiente participativo de compromiso.

Las organizaciones que conforman la Red brindan atención a este grupo etario, en las siguientes áreas: salud, bienestar social, nutrición, educación, derechos humanos, y otros.

**Visión:**  
Integrar a instituciones gubernamentales, no gubernamentales y de cooperación nacional e internacional en una red, para realizar acciones que optimicen recursos para la atención de niños y niñas de cero a seis años, con calidad y equidad e incidir en las Políticas de Estado dirigidas a este grupo etario.

**Misión:**  
Niños y niñas de cero a seis años de edad, atendidos integral e intersectorialmente, con calidad y equidad en Guatemala.

**Objetivo:**  
Promover la atención oportuna con calidad y equidad a niñas y niños de cero a seis años de edad, a través de acciones articuladas que contribuyan a su desarrollo integral.



[VISITAR PÁGINA](#)



# CAPITULO V: COMPROBACIÓN DE LA EFICACIA Y PROPUESTA GRÁFICA FINAL

## 5.1 Método de Evaluación

**P**ara la comprobación de la eficacia de las piezas, se llevó a cabo una entrevista, ya que, esta es el proceso por medio del cuál dos o más personas entran en estrecha relación verbal, con el objeto de obtener información fidedigna y confiable, sobre todo, o, en algún aspecto del fenómeno que se estudia.

La entrevista tiene un carácter personal, por cuanto para realizarse deben estar presentes las personas que en ella participa, una frente a la otra. Una es la persona entrevistada, quien conoce el fenómeno y otra es la persona que entrevista quien se encarga de recopilar la información.

El tipo de entrevista que se utilizó fue una entrevista dirigida, ya que esta nos provee de datos comparativos, con una estructura lógica, ayudando a corregir errores de diseño.

## 5.2 PERFIL DEL EVALUADOR

### 1. MIEMBRO ARTICULADOR DE LA RED

son los mismos que se encargan de velar por los intereses de RECOAIN está integrado por uno o dos miembros representantes de instituciones integrantes, su interés por el material es que este cumpla su finalidad o utilidad para las actividades que realiza RECOAINI y, también, su interés se enfoca hacia la imagen que se debe reflejar.

### 2. PERFIL DEL EXPERTO

Este evaluador, se encargará de chequear las todo lo relacionado a la funcionalidad, o sea que el material no posea defectos de diseño, esta persona se encargará de encontrar los detalles que no son observados a simple vista por el cliente, pero que pueden generar un fallo más adelante. En este caso, el evaluador experto seleccionado fue el Licenciado José Monrroy, quien conoce el área de diseño Web.



## Evaluación de la Propuestas por el Especialista

A este evaluador se le presentó las piezas de una forma más directa y con preguntas abiertas:

1. ¿Cómo le pareció el material? Su funcionamiento esta bien, pero falta organizar los archivos por carpetas ya que las fotografías y los botones no pueden ir juntos.
2. ¿Cómo observa el manejo del espacio? Lo elementos están bien pero el tamaño hay que configurarlo o dar la indicación de que se trabajó en 1024 x 768 para su uso correcto.
3. ¿El material es fácil de entender? Colocar el nombre o título de la página para que sepan respecto que es.
4. ¿Cree que el materia cargue bien? depende de donde vaya a ser colocada y del usuario, si en tal caso no carga bien lo más recomendable es hacer unos botones sencillos en la parte inferior y si las fotos no cargan colocarle un nombre a las fotos.
5. ¿Cómo se observa la parte de integrantes? es recomendable agregarle links de quienes tengan correo y página Web.
6. ¿Cree que se entienden los botones e icono de de la presentación? para que los botones sean más entendibles se coloca en estado de over el nombre de que es el botón.
7. ¿Considera adecuada la animación de introducción? si sólo hay que colocarle un botón de saltar intro, porque no siempre las personas quieren ver la introducción.
8. ¿Cree que las fotos de la presentación son agradables? Hay que colocarlas de mejor calidad porque se ven pixeleadas y necesita ponerle nombre a los vinculos de las fotos por si no las carga bien o se pierden.
9. ¿Considera que los banners están adecuados? Revisar, en este caso, es en qué portal se van anunciar porque los tamaños varían según el portal.
10. ¿Cree que esté adecuado el diseño del correo-E? siempre busque si la información es la adecuada o necesaria para este medio



## 5.2 Diseño de la entrevista

### Evaluación de la Propuesta de Página Web Para RECOAINI

1. Los colores manejados en el diseño de la página le parecen adecuados  
Si                      No
2. Las Imágenes que se utilizan en la página le parecen adecuadas o expresan los diferentes componentes que deben expresarse para alcanzar el desarrollo integral en la niñez.  
Si                      No
3. Considera adecuada la información presentada según los requerimientos de RECOAINI  
Si                      No
4. Las animaciones le parecen adecuadas reflejan la atención integral.  
Si                      No
5. Si tiene sugerencias para alguna de las preguntas planteadas anteriormente escríbala aquí:

---

---

---

### Evaluación de la Propuesta de Presentación Flash para RECOAINI

1. Los colores manejados en el diseño de la presentación le parecen adecuados  
Si                      No
2. Las Imágenes que se utilizan en la presentación le parecen adecuadas o expresan los diferentes componentes que deben expresarse para alcanzar el desarrollo integral en la niñez.  
Si                      No
3. Considera adecuada la información presentada según los requerimientos de RECOAINI  
Si                      No
4. Las animaciones le parecen adecuadas reflejan la atención integral.  
Si                      No
5. Si tiene sugerencias para alguna de las preguntas planteadas anteriormente escríbala aquí:

---

---

---



### Evaluación de la Propuesta de Banner 1 para RECOAINI

1. Le parece Adecuado El mensaje que invita a visitar el sitio Web  
Si No
2. Son agradables las imágenes que se utilizó para este banner  
Si No
3. Considera que los colores reflejen la imagen de RECOAINI  
Si No
4. El tipo de letra que se utilizó es adecuado  
Si No
5. La animación es atractiva  
Si No
6. Si tiene sugerencias para alguna de las preguntas planteadas anteriormente  
escríbala aquí:

---

---

---

### Evaluación de la Propuesta de Banner 2 para RECOAINI

1. Le parece Adecuado El mensaje que invita a visitar el sitio Web  
Si No
2. Son agradables las imágenes que se utilizó para este banner  
Si No
3. Considera que los colores reflejen la imagen de RECOAINI  
Si No
4. El tipo de letra que se utilizó es adecuado  
Si No
5. La animación es atractiva  
Si No
6. Si tiene sugerencias para alguna de las preguntas planteadas anteriormente  
escríbala aquí:

---

---

---



### Evaluación de la Propuesta de Correo-E para RECOAINI

1. Le parece Adecuado La información comunica en forma breve el trabajo que la red lleva a cabo

Si                      No

2. Son agradables las imágenes que se utilizó para mensaje de correo

Si                      No

3. Considera que los colores reflejen la imagen de RECOAINI

Si                      No

4. El tipo de letra que se utilizó es adecuado

Si                      No

5. Si tiene sugerencias para alguna de las preguntas planteadas anteriormente escríbala aquí:

---

---

---



## 5.3 FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA GRÁFICA FINAL

### EL LOGOTIPO

Este es el que siempre ha usado La Red representación de dos niños tomados de las manos.



### COLOR

Se utilizó el color corporativo de RECOAINI azul y para complementar la composición se usó amarillo. Ya que el uso de un color cálido junto con uno frío, suele ser una mezcla llamativa.

#### Azúl

Se utilizó para lograr el reconocimiento de su imagen entre su grupo objetivo. El azul se asocia estabilidad y la profundidad. Representa la lealtad, la confianza, la sabiduría, la inteligencia, la fe, la verdad y el cielo eterno.<sup>7</sup>

AZUL 2728 PANTONE CVC



#### Amarillo

El amarillo simboliza la luz del sol. Representa la alegría, la felicidad, la inteligencia y la energía. El amarillo sugiere el efecto de entrar en calor, provoca alegría,

<sup>7</sup> [http://www.webtaller.com/maletin/articulos/significado\\_de\\_los\\_colores.php](http://www.webtaller.com/maletin/articulos/significado_de_los_colores.php).)



estimula la actividad mental y genera energía muscular. Es recomendable utilizar amarillo para provocar sensaciones agradables, alegres. Es muy adecuado para promocionar productos para los niños y para el ocio.<sup>8</sup>

### AMARILLO 142 CVC



#### TIPO DE LETRA

Se utilizó un tipo de letra palo seco su simplicidad, modernidad y su formalidad tamaño 3 para la página Web y Presentación interactiva.

#### Arial

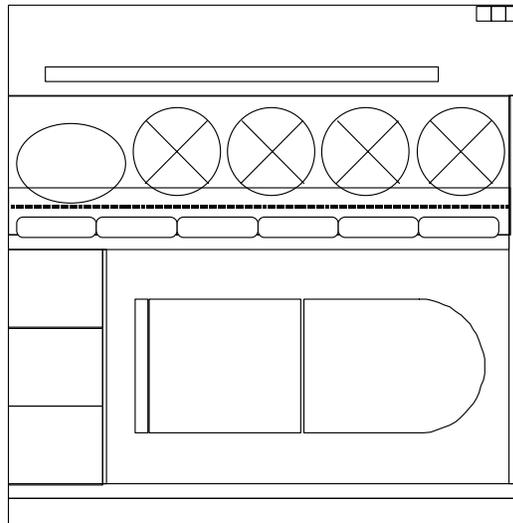
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890!  
".\$%&/()=?¿\*^+

#### Diagramación

Equilibrio oculto, que rompe con la simetría de los elementos, y se colocó elementos variados que para compensar las fuerzas, del diseño.

---

<sup>8</sup> ([http://www.webtaller.com/maletin/articulos/significado\\_de\\_los\\_colores.php](http://www.webtaller.com/maletin/articulos/significado_de_los_colores.php).)



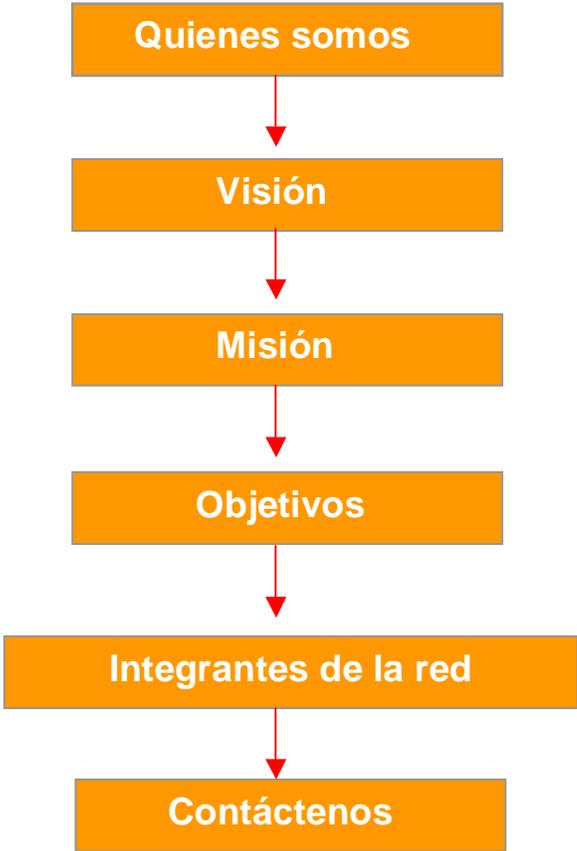
### Imágenes

Uso de fotografías, por su carácter realista en formatos: jpg y png, que son bastante compactos, para que la página sea cargada completa. Todas ellas en conjunto expresan la pluriculturalidad de Guatemala y la atención integral que reciben los niños de RECOAINI.





**Estructura de la página Web**





Se colocó poca información para que el público capte de forma eficiente el mensaje.

### Quienes somos:

about:blank - Microsoft Internet Explorer - [Trabajar sin conexión]

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Dirección: about:blank

Canon Easy-WebPrint Imprimir Imprimir a alta velocidad Vista previa Opciones

RECORAINI  
LA RED DE COOPERACIÓN PARA LA ATENCIÓN INTEGRAL A LA NIÑEZ DE CERO A SEIS AÑOS DE EDAD

QUIENES SOMOS VISION MISION OBJETIVOS ACTIVIDADES DE LA RED CONTACTENOS

La Red de Cooperación para la Atención Integral a la Niñez de Cero a Seis Años de Edad

**R  
E  
C  
O  
R  
A  
I  
N  
I**

La Red de Cooperación para la Atención Integral a la Niñez de Cero a Seis Años de Edad está conformada por organizaciones gubernamentales, no gubernamentales y de cooperación nacional e internacional, que coordinan entre sí para ejecutar programas y proyectos de promoción para una atención integral para la niñez.

Las organizaciones que conforman la Red brindan atención a este grupo etario, en las siguientes áreas: salud, bienestar, social, nutrición, educación, derechos humanos y otros.

Listo Internet 05:24 p.m.



## Visión

about:blank - Microsoft Internet Explorer - [Trabajar sin conexión]

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Atrás Atrás Atrás Búsqueda Favoritos Multimedia

Dirección about:blank

Canon Easy-WebPrint Imprimir Imprimir a alta velocidad Vista previa Opciones

LA RED DE COOPERACIÓN PARA LA ATENCIÓN INTEGRAL A LA NIÑEZ DE CERO A SEIS AÑOS DE EDAD

QUIENES SOMOS VISION MISION OBJETIVOS SERVICIOS DE LA RED CONTACTENOS

La Red de Cooperación para la Atención Integral a la Niñez de Cero a Seis Años de Edad

**V I S I O N**

Integrar a instituciones gubernamentales, no gubernamentales y de cooperación nacional e internacional en una red, para realizar acciones que optimicen recursos para la atención de niños y niñas de cero a seis años, con calidad y equidad e incidir en las Políticas de Estado dirigidas a este grupo etáreo.

Internet

Inicio 05:24 p.m.



## Misión

about:blank - Microsoft Internet Explorer - [Trabajar sin conexión]

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Atrás Atrás Atrás Búsqueda Favoritos Multimedia

Dirección about:blank

Canon Easy-WebPrint Imprimir Imprimir a alta velocidad Vista previa Opciones

La Red de Cooperación para la Atención Integral a la Niñez de Cero a Seis Años de Edad

QUIENES SOMOS VISION MISION OBJETIVOS

La Red de Cooperación para la Atención Integral a la Niñez de Cero a Seis Años de Edad

**MISION**

Niños y niñas de cero a seis años de edad, atendidos integral e intersectorialmente, con calidad y equidad en Guatemala.

Internet 05:24 p.m.



## Objetivos

about:blank - Microsoft Internet Explorer - [Trabajar sin conexión]

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Atrás Búsqueda Favoritos Multimedia

Dirección about:blank

Canon Easy-WebPrint Imprimir Imprimir a alta velocidad Vista previa Opciones

OBJETIVOS

La Red de Cooperación para la Atención Integral a la Niñez de Cero a Seis Años de Edad

### OBJETIVO GENERAL

"Promover la atención oportuna con calidad y equidad a niñas y niños de cero a seis años de edad, a través de acciones articuladas que contribuyan a su desarrollo integral"

### OBJETIVOS ESPECIFICOS

- "Incidir en las políticas y leyes de estado a través de estrategias, para asegurar y ampliar cobertura en la atención integral de niños y niñas de cero a seis años de edad."
- "Velar por el cumplimiento de las políticas y leyes a favor de la niñez de cero a seis años de edad."
- "Promover el intercambio de información, la socialización de experiencias y la coordinación de acciones que permita la optimización de recursos y esfuerzos, para lograr una atención integral oportuna con calidad y equidad a la niñez de cero a seis años de edad."
- "Promover la investigación para el desarrollo integral de la niñez de cero a seis años de edad."
- "Consolidar una red de cooperación y coordinación, integrada por instituciones y entidades que ejecutan programas y proyectos para la atención integral a la niñez de cero a seis años de edad."

Internet 05:24 p.m.



## Integrantes de La Red

about:blank - Microsoft Internet Explorer - [Trabajar sin conexión]

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Dirección: about:blank

Canon Easy-WebPrint - Imprimir Imprimir a alta velocidad Vista previa Opciones

La Red de Cooperación para la Atención Integral a la Niñez de Cero a Seis Años de Edad

QUIÉNES SOMOS VISIÓN MISIÓN OBJETIVOS CONTACTENOS

**ORGANIZACIONES INTEGRANTES**

1. Asociación de Amigos del País -AAP-
2. Escuela Normal de Párvulos
3. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia - UNICEF
4. Fundación PedMérica
5. Fundación Esfuerzo y Prosperidad - FUNDESPRO
6. Hogares Comunitarios/BOSEP
7. Niños Refugiados del Mundo
8. Oficina Reguladora de Centros de Cuidado Infantil - ORCOD/ Secretaría de Bienestar Social
9. Procuraduría de Derechos Humanos/Dirección General de Educación
10. Sociedad Protectora del Niño
11. Unidad de Educación Especial/SIMAC/DICADE/MNEDUC
12. Unidad de Educación Infantil/SIMAC/DICADE/MNEDUC
13. Unidad de Formación Inicial/SIMAC/DICADE/MNEDUC
14. Visión Mundial
15. Plan Internacional
16. ASODECI
17. Procuraduría de los Derechos humanos -PPH-
18. Secretaría de Asuntos Sociales de la Municipalidad de Guatemala
19. Fundación del Café -FUNCAFE-

Inicio 05:24 p.m.



## Contáctenos

about:blank - Microsoft Internet Explorer - [Trabajar sin conexión]

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Atrás - Búsqueda Favoritos Multimedia

Dirección about:blank

Canon Easy-WebPrint - Imprimir Imprimir a alta velocidad Vista previa Opciones

REGORIN  
LA RED DE COOPERACIÓN PARA LA ATENCIÓN INTEGRAL A LA NIÑEZ DE CERO A SEIS AÑOS DE EDAD

QUIÉNES SOMOS VISIÓN MISIÓN OBJETIVOS CONTACTENOS

La Red de Cooperación para la Atención Integral a la Niñez de Cero a Seis Años de Edad

**CONTACTENOS**

Dirección 9na calle 2-75 zona 1

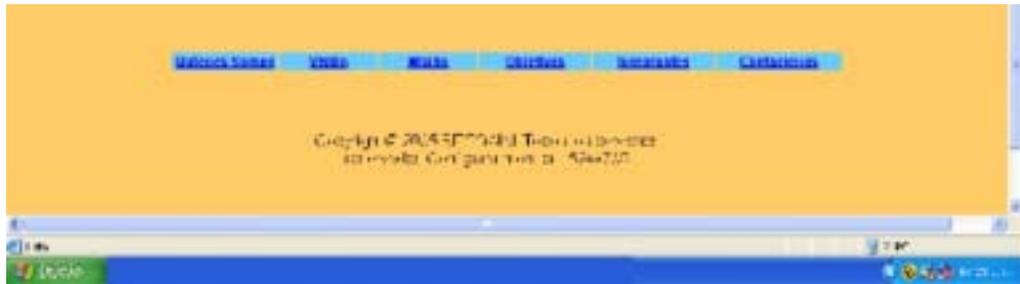
Teléfono 2250-00218-19 251-1228 2251-1227

E-mail amigos@guate.net.gt

Listo Internet 05:24 p.m.



## Botones sencillos



Se diseñó unos botones sencillos para facilitar la navegabilidad de la página cuando no logré cargar los botones flash.

## Manejo de símbolos

Utilizó símbolos ya que así los usuarios encontrarán de manera sencilla la información



1. **Quienes somos:** Se utilizó un icono de persona que representa quienes son.
2. **La visión:** un larga vistas símbolo de visión a largo plazo.
3. **Misión:** un cheque significa las acciones que se deben ejecutar
4. **Objetivos:** es un bloquecito de notas que expresa poner atención a lo dicho.
5. **Integrantes:** este es un símbolo de multitudes para denotar que es un grupo grande.
6. **Contáctenos:** simbolizado por un sobre que puede



## ESTADO DE LOS BOTONES



**UP:** el botón se mantiene azul mientras no sea tocado por el puntero.

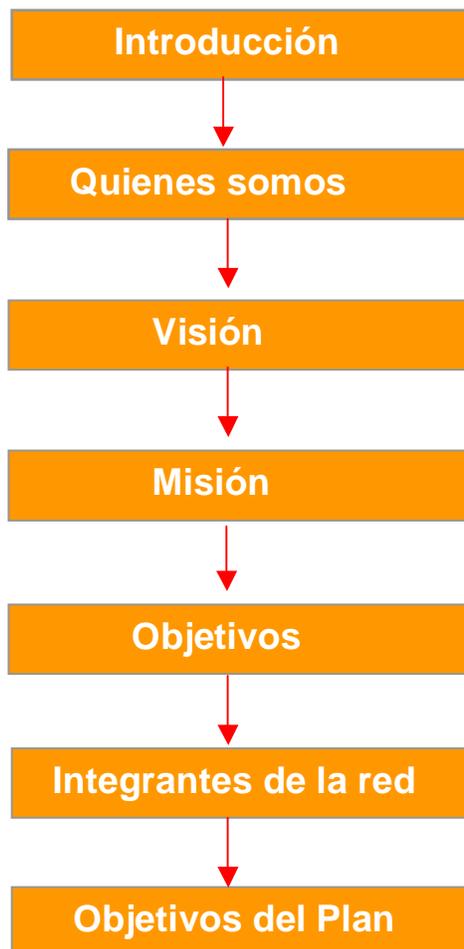


**OVER:** el botón cambia a color gris cuando el puntero pasa sobre él.



**DOWN:** el botón cambia a color amarillo cuando el puntero presiona y activa el botón.

## ESTRUCTURA DE LA PRESENTACIÓN INTERACTIVA





**Introducción:** Manejó de colores opuestos a la presentación, para mantener un balance del color.

**Tipo de letra**

Se utilizó una letra Arial, para mantener unidad del diseño, y una letra Century Gothic para aquellos espacios grandes son rótulos con importancia.

**Century Gothic**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890!  
".\$%&/()=?¿\*^+

**Fotografía**

Se utilizó diversas que abarcaran el tema de desarrollo integral, como salud, educación, derechos, recreación, nutrición



**Color**

Se manejo una predominancia del azul aqua, por ser más suave que el azul puro y también se manejo el amarillo.

PANTONE 3115 CVC 

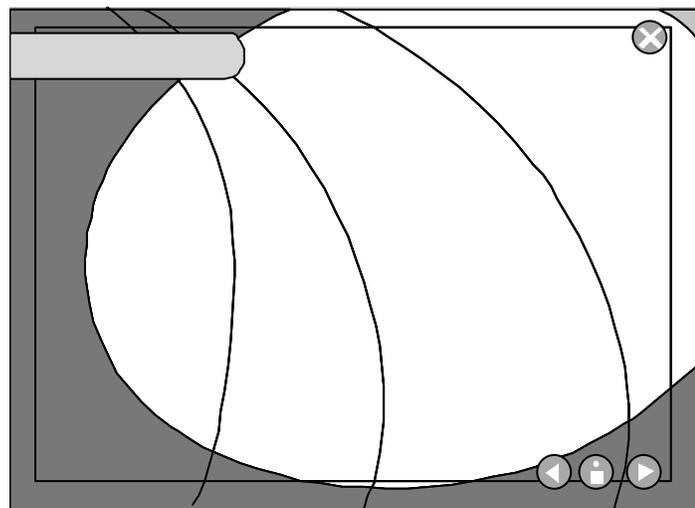
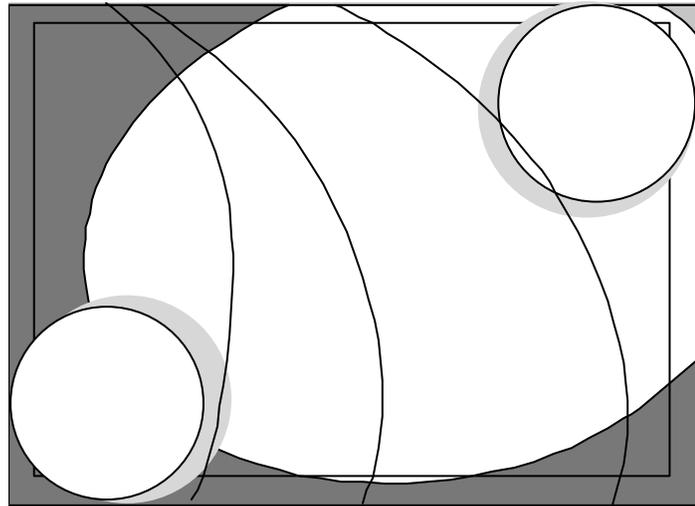
AZUL PANTONE 2728 CVC 

AMARILLO PANTONE 142 CVC 



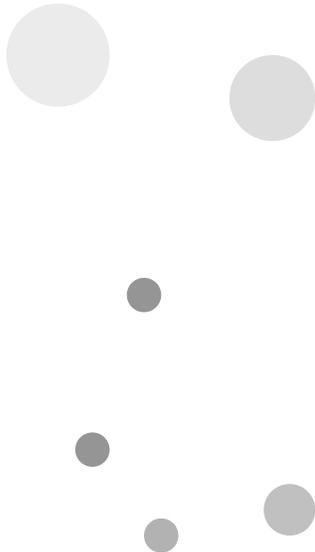
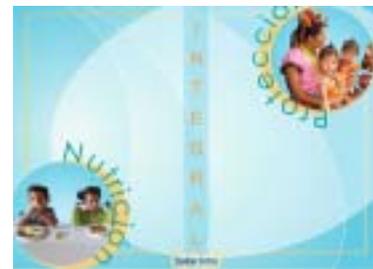
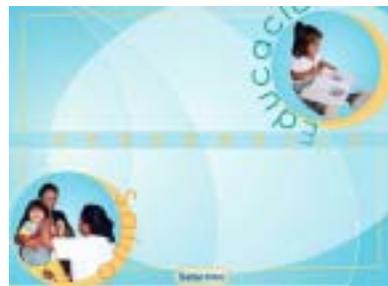
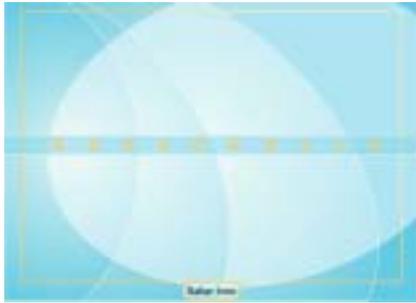
## Diagramación

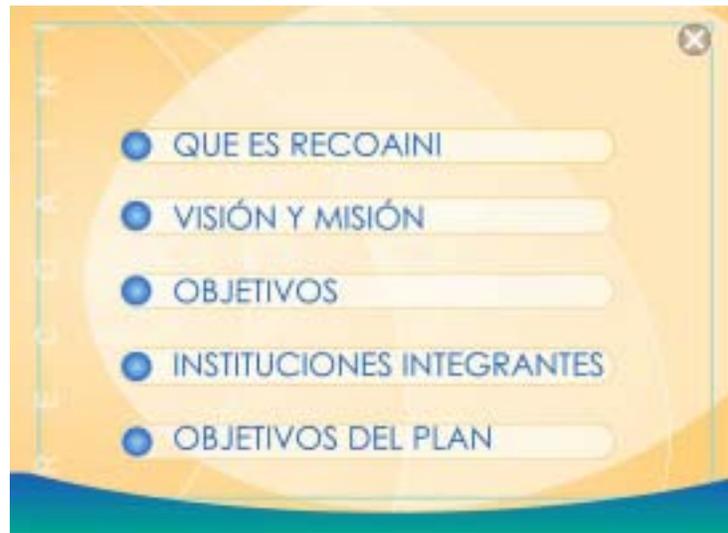
Equilibrio oculto, para que las formas redondas y cuadradas armonizaran sin competir.





# INTRODUCCIÓN





### Menú principal

Botones sencillos que acceden al tema mencionado.

### Colores

Son precisamente los opuestos a la presentación ya que aquí predomina el amarillo, por ser un color calido que ayuda a concentrar la atención sobre los objetos.

### QUE ES RECOAINI



Imagen del logotipo para presentar por primera vez a RECOAINI.



## MISIÓN Y VISIÓN

Uso de imágenes que ejemplifican cada punto y completa la información presentada

**RECOAINI**

**VISIÓN:**

Integrar a instituciones gubernamentales, no gubernamentales y de cooperación nacional e internacional en una red, para realizar acciones que optimicen recursos para la atención de niños y niñas de cero a seis años, con calidad y equidad e incidir en las Políticas de Estado dirigidas a este grupo etario.

**MISIÓN:**

Niños y niñas de cero a seis años de edad, atendidos integral e interseccionalmente, con calidad y equidad en Guatemala.



RECOAINI

## OBJETIVOS

**OBJETIVOS**

**GENERAL**

Promover la atención oportuna con calidad y equidad a niñas y niños de cero a seis años de edad, a través de acciones articuladas que contribuyan a su desarrollo integral.

RECOAINI



## INSTITUCIONES INTEGRANTES

**ORGANIZACIONES INTEGRANTES**

- Sociedad Protectora del Niño
- Hogares Comunitarios/ SOSEP
- Fundación Esfuerzo y Prosperidad FUNDAESPRO
- Fundación Pediátrica Guatemalteca
- Plan Internacional Guatemala
- FUNCAFE
- Procuraduría de los Derechos Humanos
- Asociación de Amigos del País
- UNICEF
- Niños Refugiados del Mundo
- Unidad del Nivel Inicial y Preprimario DICADE-MINEDUC
- DGERMINEDUC
- SHARE DE GUATEMALA
- Unidad de Educación Especial-MINEDUC-
- Vozes Mundiales Guatemala
- PRODI-Programas y Proyectos de Desarrollo Integral
- Escuela Nacional de Niños/as "Dr. Alfredo Camilo Ramírez"
- Unidad de Formación Inicial MINEDUC
- Municipalidad de Guatemala
- ASOCEDI - Asociación de Centros de Cuidado Infantil
- Atención Integral a la Niñez y Adolescencia - Ministerio de Salud
- Ministerio de Seguridad Alimentaria y Nutricional / MAGA
- COBATPLAN
- DPS/OMS
- Secretarías de Asuntos Sociales, Municipales

## OBJETIVOS DEL PLAN

**DESARROLLO DEL PLAN**



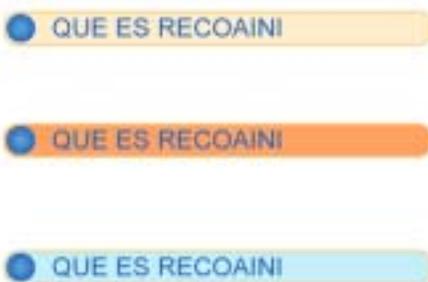
### Los Botones



**Up:** se mantiene de color blanco con orilla amarilla

**Over:** cambia a gris la orilla cuando el Mouse pasa sobre el botón

**Down:** cuando se presiona pasa a color azul con orilla blanca



**UP:** el botón se mantiene blanco transparente mientras no sea tocado por el puntero.

**OVER:** el botón cambia a color naranja transparente cuando el puntero pasa sobre él.

**DOWN:** el botón cambia a color azul transparente cuando en puntero presiona y activa el botón.

Salir



Atrás



Inicio



Adelante





## Banner

### Dimensión del Banner

150 x 256 píxeles. Consiste básicamente en un botón animado que estará publicado en un portal donde se tendrá acceso a la página Web.

### Color

Azul predominantemente, ya que transmite paz, tranquilidad, descanso.

### Imágenes

Se utilizó caricaturas, para que le dieran cierto carácter de simplicidad al diseño.

### Animación

Posee 3 estados:

1. caricatura
2. nombre de la Red
3. invitación a visitar la página

### Diagramación

La lectura, posee un eje vertical de arriba hacia abajo, y sus elementos están distribuidos del centro para afuera.





## PERSONAJES



Niña  
Representante  
del grupo  
Indígena Maya



Niño  
Representante  
del grupo  
Garífuna



Niño  
Representante  
del grupo Xinc



Niña  
Representante  
del grupo Ladin



Niño  
Representante  
del grupo Maya



**EL FUTURO DE LA NIÑEZ ES TRABAJO DE TODOS**



**Red de Cooperación para la Atención Integral a la Niñez de Cero a Seis Años**





### **Dimensión del Banner**

1024 x 100 píxeles. Consiste básicamente en un botón animada que estará publicado en un portal donde se tendrá acceso a la página Web.

### **Color**

Azul predominantemente, ya que transmite paz, tranquilidad, descanso.

### **Imágenes**

Se utilizó caricaturas, para que le dieran cierto carácter de simplicidad al diseño

### **Animación**

Posee 4 estados:

1. fotos
2. logotipo
3. nombre de la red
4. invitación a visitar la página

### **Diagramación**

La lectura, posee un eje vertical de arriba hacia abajo, y sus elementos están distribuidos del centro para afuera. Este botón tiene 4 estados con los cuales presenta a RECOAINI TE INVITA A VISITAR LA PÁGINA



**Quiénes Somos:**  
La Red de Cooperación para la Atención Integral a la Infancia de Cero a Seis Años de Edad está conformada por organizaciones gubernamentales, no gubernamentales y de cooperación nacional e internacional, que coordinan entre sí para ejecutar programas y proyectos de promoción para una atención integral para la niñez, en un ambiente participativo de compromiso.

Las organizaciones que conforman la Red brindan atención a este grupo étnico, en las siguientes áreas: salud, bienestar social, nutrición, educación, derechos humanos, y otros.

**Visión:**  
Integrar a instituciones gubernamentales, no gubernamentales y de cooperación nacional e internacional en una red, para realizar acciones que optimicen recursos para la atención de niños y niñas de cero a seis años, con calidad y equidad e incidir en las Políticas de Estado dirigidas a este grupo étnico.

**Misión:**  
Niños y niñas de cero a seis años de edad, atendidos integral e intersectorialmente, con calidad y equidad en Guatemala.

**Objetivo:**  
Promover la atención oportuna con calidad y equidad a niñas y niños de cero a seis años de edad, a través de acciones articuladas que contribuyan a su desarrollo integral.

[VISITAR PÁGINA](#)

## Dimensión del correo-E

### Diagramación

posee un equilibrio oculto y su lectura está dispuesta de arriba hacia abajo.

### Tipo de Letra

Se utilizó predominantemente Arial tamaño 14. Por su simplicidad, modernidad y su formalidad.

### Color

Se utilizó, 2 colores predominante, el azul y el amarillo, el azul se aplicó por ser el color institucional de RECOAINI y amarillo por se análogo del azul.

### Imágenes

Se utilizaron fotografías, por su carácter real. En formatos jpg y png, los cuales son bastante compactos, para que la página sea cargada completa.



## CONCLUSIONES

- La campaña diseñada para RECOAINI, requirió de un trabajo de investigación y autoformación en todo lo relativo a las características y nuevos conocimientos sobre especificidades para la preparación de campañas interactivas que requieren de la integración visual e informática, así como la preparación de diversos elementos -botones, gráficos, tablas, letras, links, fotos- de fácil manejo. En este proceso de investigación se establecieron, claramente, las diferencias entre una campaña difundida por medio tradicionales tales como prensa, radio, televisión a los medios interactivos. Así, de esta forma, se llegó a la conclusión de integrar el conjunto de elementos interactivos a través de: una página Web, presentación interactiva, 2 banners y el correo-e. Para lograr los objetivos de esta campaña interactiva, verdaderamente, funcional y eficiente, se tuvieron presentes: a) el género; o sea el tipo de Web a diseñar, b) la compatibilidad de los formatos con html tales como: jpg, png, swf, gif, mp3. c) el diseño: logrando el desarrollo de una composición que facilite la navegabilidad de los usuarios. Todo este análisis y aplicación de conocimientos dieron como resultado una serie de material sencillo y manejable para el visitante que en su conjunto constituyen esta campaña.
- Generar una propuesta de campaña implicó la aplicación de conceptos de diseño gráfico, tales como: manejo de color, tipografía, fotografía, diagramación y creatividad. logrando crear una **imagen corporativa interinstitucional** la cual verdaderamente reflejará el quehacer de RECOAINI, en su calidad de ser una red que se ha impuesto la tarea de trabajar a favor de la niñez guatemalteca contribuyendo en desarrollo integral y que, por lo tanto, se ve obligada a abarcar todos los campos



que inciden en el desarrollo, tales como: educación, salud, higiene, nutrición, derechos, crianza con cariño, cimentación de valores, estimulación temprana adecuada hasta la concientización y la construcción de propuestas de políticas públicas a favor de la niñez; Presentando a los visitantes del sitio Web, el rol y trabajo de esta red, para, así, lograr su reconocimiento ayudando a que mas instituciones interesadas se unan a participar y crear nuevas coordinaciones a nivel nacional e internacional.

- Crear una campaña medios alternativos interactivos para RECOAINI, representa un aporte de fundamental importancia para la sociedad y el desarrollo de la niñez guatemalteca; ya que, la misma fue desarrollada para fomentar participación del grupo objetivo y otros miembros de la sociedad guatemalteca hacia La Red, generando conciencia y la aportación mayores recursos humanos, técnicos y financieros a través del trabajo de equipo e intercambio de conocimientos en materia del desarrollo integral de nuestra niñez. El concepto de la campaña es: “El futuro de la niñez es trabajo de todos”, enfocándose al trabajo en equipo, pues, esta es la mejor herramienta que se posee para mejorar las condiciones actuales, incidir sobre las posturas gubernamentales, desarrollando, propuestas de políticas públicas, que puedan ser tomadas en cuenta en el futuro próximo; puesto que cada institución integrante de La Red, ha trabajado experiencias concretas donde se demuestra que las condiciones desfavorables para los niños y las niñas, logran cambiar. Estas son lecciones que pueden y deben ser aprendidas por todos. La campaña esta conformada por página Web, presentación interactiva, 2 banners y el correo-e., permite llegar a muchos sin la necesidad de audiencias, de colas institucionales y de una forma rápida que puede ser ampliada, modificada acorde a las necesidades y los logros alcanzados.



- Por medio de la presentación interactiva RECOAINI se está comunicando en foros y eventos interinstitucionales. Informa acerca de su quehacer, de manera eficiente y económica. El diseño que se elaboró resultó ser aceptado y aprobado por La Red, todo esto se logró, ya que, en la etapa de creación de la propuesta hasta la entrega de la misma se seleccionó el material informativo y gráfico en coordinación con el cliente. También, resultó una alternativa económica, por lo que desde la propuesta de materiales de la campaña se le dio prioridad a materiales que estuvieran dentro de la factibilidad económica de RECOAINI. Actualmente, resulta ser más eficiente presentar a una organización a través de medios digitales, pues, estos no pierden calidad, el costo de reproducción del CD es mínima, puede llegar a costar desde Q.5.00 hasta Q.35.00 la unidad si incluye impresión, teniendo la posibilidad de proyectarlo innumerables veces.



## LINEAMIENTOS PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME

### PRESUPUESTO

---

#### **Costo del Dominio**

Dominio.org (22.00 US \$ /año)

#### **Costo del Web Hosting**

Pago anual: 155.00 US \$

- 300 Mb de espacio y 4 Gb de transferencia total a distribuir entre Web, correo y bases de datos.
- Panel de Control: gestiona todos los servicios de forma sencilla y eficaz.
- Cuentas FTP ilimitadas.
- Carpetas con acceso independiente via FTP.
- Bases de datos ilimitadas Mysql 4.0.15.
- Soporte HTML, Javascript, Applets de Java, Flash, XML, PHP 5.0.3 / 4.3.10, Perl 5.8, C, Python, SSI, streaming (Real Audio, Real Video, Mp3).
- Extensiones Microsoft Frontpage.
- Backup Diario completo.
- Posibilidad de acceso mediante SSH.
- Acceso a servidor SSL: Ejecuta las páginas con una encriptación de 128 bits, con lo que aumentas la seguridad en las comunicaciones.
- 100 Cuentas de Correo. Gestionables con cualquier programa (tipo Outlook) o desde sistema de correo vía Web (Webmail).



### **Precio de Actualización de Página**

Precio por modificación \$45.00

### **Publicación de Banner**

Publicación de banner en portal cada 6 meses \$43.00

### **Precio de reproducción de 50 CDS interactivo**

Incluye quemado del disco impresión en el disco y portada \$60.00

<b>Presupuesto</b>	
Dominio.org	
Web Hosting precio anual	Q176.00
Web Hosting precio mensual	Q1240.00
Actualización de la página (precio por modificación)	Q150.00
Costo por publicación de banner en portal cada 6 meses	Q.360.00
Precio de reproducción de 50 CDS interactivo	Q.344.00
	Q.480.00



## Lineamientos para la puesta en práctica de la página Web

- Actualizar información una vez cada seis meses como mínimo para mantener la atracción del público
- Pagar el servicio anual del Web Hosting para mantenerla activa
- Renovar y actualizar la imagen de la página 1 vez al año
- Suscribirse a un buscador para lograr mejor efectividad de búsqueda
- Contratar Servicio de Internet para poder comunicarse por correo electrónico

## Lineamientos de la puesta en práctica de la Presentación Flash

- Reproducir la presentación en Discos MINICD, CDCARDS O BUSSINES CARDS por su compactibilidad y portabilidad
- Poseer un mínimo de 156 de memoria RAM
- Un monitor de 256 colores
- Windows 98 como Mínimo
- Instalar Flash Player
- Poseer un CD Room de 52X

## Lineamientos Para La Puesta En Práctica De Los Banners

- Actualizar los diseño mínimo cada tres meses
- Hacer Banners animados para atraer al público
- Para su publicación usar portales bastante visitados como Terra
- Colocar información condensada para que en poco tiempo el usuario capte el mensaje

## Lineamientos Para La Puesta En Práctica del Correo-E

- Crear otros correos con información actualizada donde se coloque los últimos alcances ya que este también puede mantener informado a los miembros como a futuras organizaciones
- Actualizarla según la necesidad que se desee alcanzar



- Chequear constantemente cuantos usuarios han respondido al mensaje.

## **BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES CONSULTADAS**

### **INFORMES ESTADÍSTICOS CONSULTADOS**

- Informe ODHAG 2004. Organización De Los Derechos Humanos del Arzobispado Guatemalteco

### **PLANES INSTITUCIONALES**

- Plan Estratégico 2003-2007 Para LA Red de Cooperación para La Atención Integral a la Niñez de Cero a Seis Años

### **LEYES CONSULTADAS**

- Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia. Congreso de la República de Guatemala, Decreto Número 27-2003
- Convención Sobre Los Derechos del Niño. UNICEF

### **LIBROS CONSULTADOS**

- Gabriel Alfredo Piloña Ortiz. Guía Práctica Sobre Métodos y Técnicas de Investigación Documental y de Campo. 2ª Edición Guatemala 2000.
- Tórtola Navarro, Julio Roberto. Métodos del Diseño Para Diseñadores Gráficos. 2ª Edición Agosto 2000. Guatemala.



## REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

- [apuntes.rincondelvago.com](http://apuntes.rincondelvago.com)
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Logotipo>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>
- <http://platea.cnice.mecd.es/~jmas/manual/html/creacion.html>
- <http://diccionarios.elmundo.es>
- [usuarios.lycos.es/Resve/diccioninform.htm](http://usuarios.lycos.es/Resve/diccioninform.htm)
- [www.activamente.com/eM\\_medios](http://www.activamente.com/eM_medios)
- [www.alegsa.com.ar/Diccionario/diccionario.php](http://www.alegsa.com.ar/Diccionario/diccionario.php)
- [www.fac.org.ar/cvirtual/help/glosario/glosaesp.htm](http://www.fac.org.ar/cvirtual/help/glosario/glosaesp.htm)
- [www.ideasymedios.com](http://www.ideasymedios.com)
- [www.imageandart.com](http://www.imageandart.com)
- [www.lawebdelprogramador.com](http://www.lawebdelprogramador.com)
- [www.laopinion.com/glossary/m.html](http://www.laopinion.com/glossary/m.html)
- [www.MercadeoGlobal.com](http://www.MercadeoGlobal.com)
- [www.monografias.com](http://www.monografias.com)
- [www.recursoseparanegocios.com](http://www.recursoseparanegocios.com)
- [www.safechildnc.org/espanol](http://www.safechildnc.org/espanol)
- [www.sitographics.com/dicciona](http://www.sitographics.com/dicciona)
- [http://platea.pntic.mec.es/~jmas/manual/html/el\\_mundo\\_del\\_color.html](http://platea.pntic.mec.es/~jmas/manual/html/el_mundo_del_color.html)



## GLOSARIO

**Articulado:** 1. Organizar diversos elementos para lograr un conjunto coherente y eficaz. Articular proyectos políticos regionales. || 2. Pronunciar las palabras clara y distintamente.

**Atención temprana:** entretenimiento infantil con fines didácticos o meramente recreativos. Actualmente se considera que ayudan al desarrollo emocional, social, mental y físico de los niños

**Desarrollo humano:** indicador del nivel de vida es el Índice de Desarrollo Humano (IDH). Creado por el PNUD (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo) en 1990, determina el nivel de vida teniendo en cuenta, además del PIB per cápita, el grado de alfabetización de la población adulta y la esperanza de vida, por lo que refleja, hasta cierto punto, la calidad de vida de la población en estudio.

**Cabildeo:** acción y efecto de cabildear. Sinónimo de conferencia, reunión, consejo.

**Consensuado:** (del lat. consensus). m. acuerdo producido por consentimiento entre todos los miembros de un grupo o entre varios grupos.

**Soportes:** (de soportar). m. apoyo o sostén. 2. Telecom. Material en cuya superficie se registra información, como el papel, la cinta de vídeo o el disco compacto.

**hipertextual:** en informática, método de presentación de la información que permite hacer una lectura no secuencial de la misma. Trata de emular el modo



en que el cerebro humano almacena y recupera la información, por medio de asociación de ideas, y no en el orden en el que los sucesos ocurrieron. Hipertexto es el modo en que se escriben los documentos multimedia y los documentos Web; en ellos, las palabras clave suelen aparecer subrayadas. Estos enlaces se denominan hiperenlaces o hipervínculos y, en la mayor parte de los documentos, además de textos, enlazan con imágenes, sonidos u otros elementos que contenga el documento; gracias a ellos, el usuario puede examinar los distintos temas, independientemente del orden de presentación de los mismos.

**Informática:** conjunto de conocimientos científicos y de técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de computadoras. La informática combina los aspectos teóricos y prácticos de la ingeniería, electrónica, teoría de la información, matemáticas, lógica y comportamiento humano. Los aspectos de la informática cubren desde la programación y la arquitectura informática hasta la inteligencia artificial y la robótica.

**Desarrollo Integral:** modalidad educativa que contribuye al pleno desarrollo de sus capacidades humanas.

**Interactividad:** desarrollo de las tecnologías de la comunicación a través de todas las formas de expresión

**Intersectorialidad:** Relativo o perteneciente a múltiples sectores

**Multicausal:** de Muchas Causas

**Nodo:** en informática y redes de área local, un dispositivo conectado a la red capaz de comunicarse con otros dispositivos de la misma



**Ordenadores:** en informática, término que suele utilizarse para indicar un grupo de equipos estructurados en torno al mismo microprocesador o a una serie de microprocesadores, y que comparten significativas características de diseño. En la actualidad, se utilizan dos tipos principales de ordenadores: analógicos y digitales. Sin embargo, el término ordenador o computadora suele utilizarse para referirse exclusivamente al tipo digital. Los ordenadores analógicos aprovechan la similitud matemática entre las interrelaciones físicas de determinados problemas y emplean circuitos electrónicos o hidráulicos para simular el problema físico.

**Psicosocial:** estudio de la conducta humana a través de la interacción social.



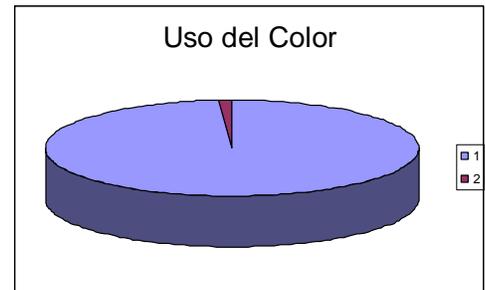
## ANEXOS

### TABULACIÓN DE LAS ENTREVISTAS

1. Los colores manejados en el diseño de la página le parecen adecuados

Si= 10

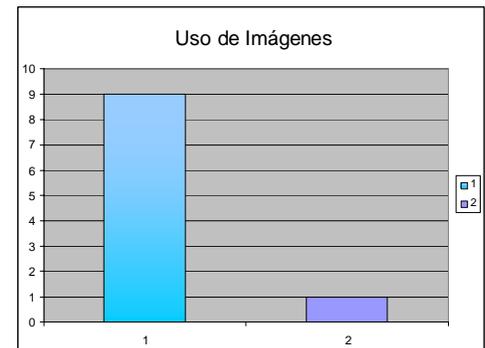
No= 0



2. Las Imágenes que se utilizan en la página le parecen adecuadas o expresan los diferentes componentes que deben expresarse para alcanzar el desarrollo integral en la niñez.

Si=9

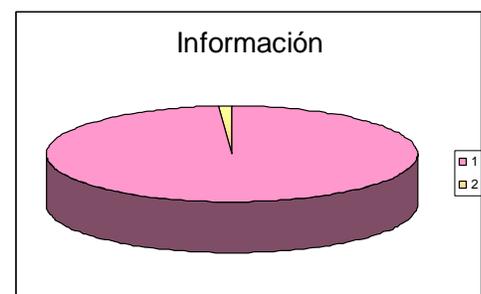
No=1



3. Considera adecuada la información presentada según los requerimientos de RECOAINI

Si=10

No=0



Los miembros articuladores estuvieron de acuerdo con la información presentada

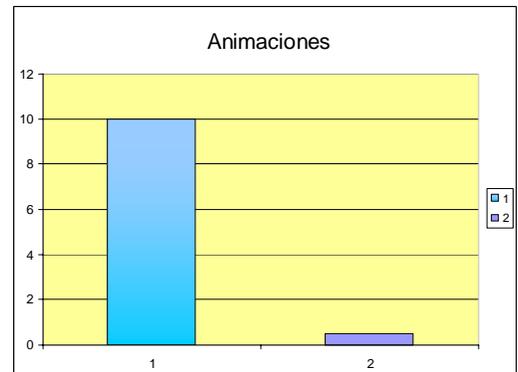


4. Las animaciones le parecen adecuadas reflejan la atención integral.

Si=10

No=0

Los miembros articuladores estuvieron de acuerdo con las animaciones.



5. Si tiene sugerencias para alguna de las preguntas planteadas anteriormente escríbala aquí:

*Agregar niños de las cuatro étnias*

---

### Evaluación de la Propuesta de Presentación Flash para RECOAINI

1. Los colores manejados en el diseño de la presentación le parecen adecuados

Si=10

No=0

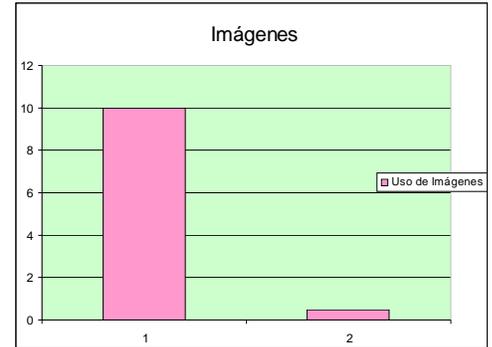




2. Las Imágenes que se utilizan en la presentación le parecen adecuadas o expresan los diferentes componentes que deben expresarse para alcanzar el desarrollo integral en la niñez.

Si=10

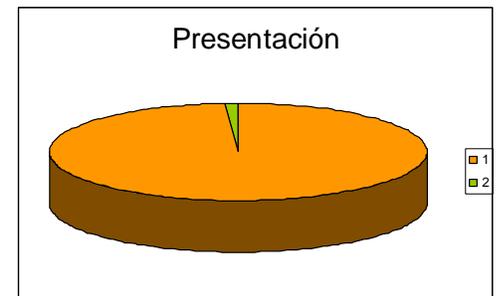
No=0



3. Considera adecuada la información presentada según los requerimientos de RECOAINI

Si=10

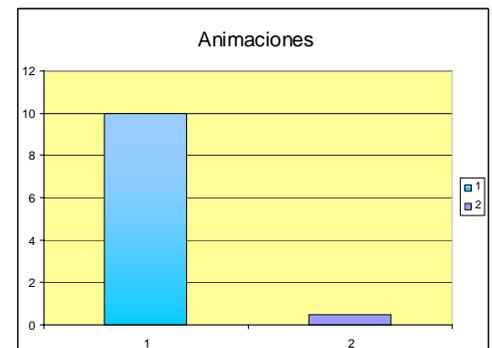
No=0



4. Las animaciones le parecen adecuadas reflejan la atención integral.

Si=10

No=0



5. Si tiene sugerencias para alguna de las preguntas planteadas anteriormente escríbala aquí:

*Colocar el logotipo con la corrección*

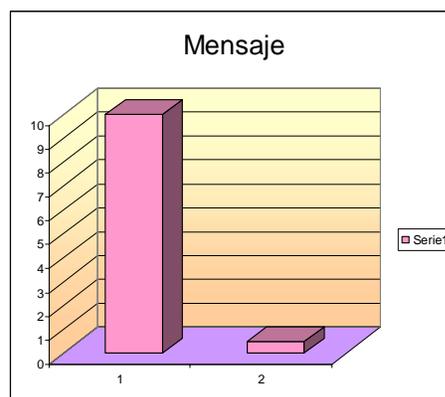


## Evaluación de la Propuesta de Banner 1 para RECOAINI

1. Le parece Adecuado El mensaje que invita a visitar el sitio Web

Si=10

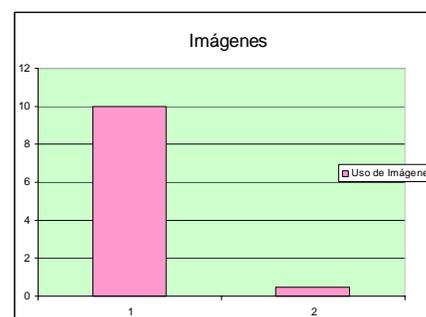
No=10



2. Son agradables las imágenes que se utilizó para este banner

Si=10

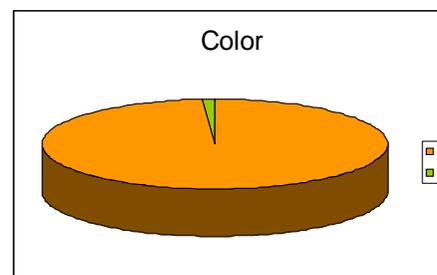
No=0



3. Considera que los colores reflejen la imagen de RECOAINI

Si=10

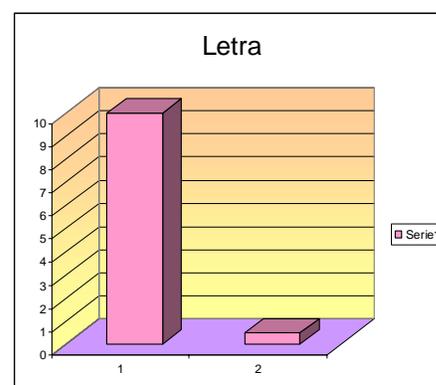
No=0



4. El tipo de letra que se utilizó es adecuado

Si1=10

No=0

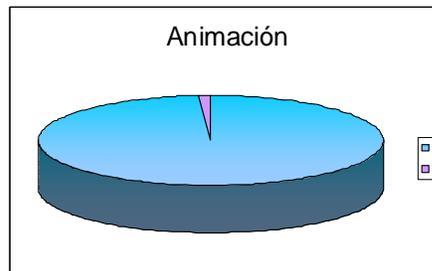




5. La animación es atractiva

Si=10

No=10



Si tiene sugerencias para alguna de las preguntas planteadas anteriormente escribala aquí: \_\_\_\_\_

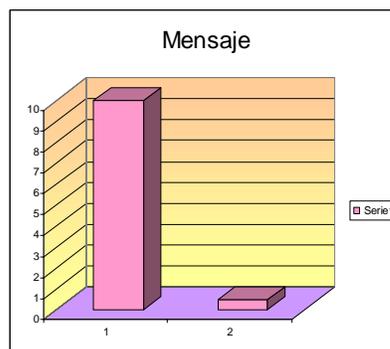
---

Evaluación de la Propuesta de Banner 2 para RECOAINI

1. Le parece Adecuado El mensaje que invita a visitar el sitio Web

Si=10

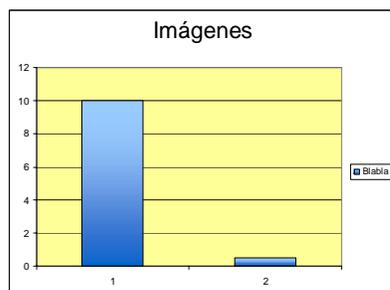
No=0



2. Son agradables las imágenes que se utilizó para este banner

Si=10

No=0





3. Son agradables las imágenes que se utilizó para este banner

Si=10

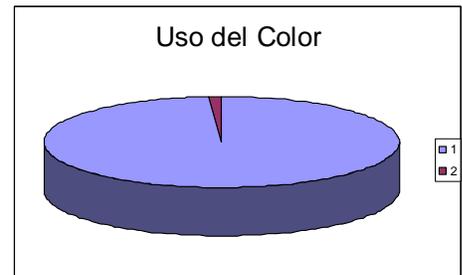
No=0



4. Considera que los colores reflejen la imagen de RECOAINI

Si=10

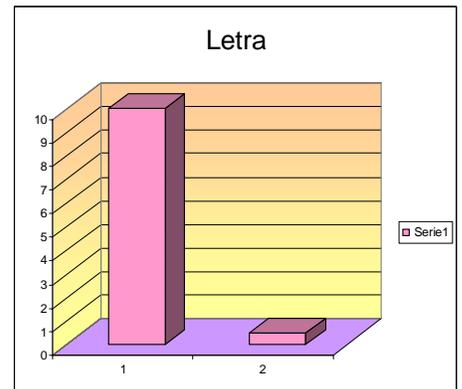
No=0



5. El tipo de letra que se utilizó es adecuado

Si=10

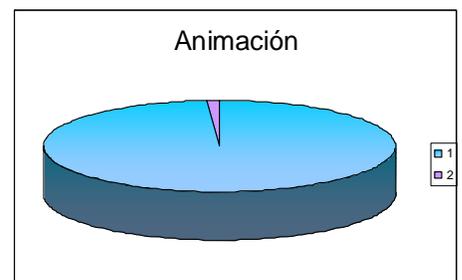
No=0



6. La animación es atractiva

Si=10

No=0



7. Si tiene sugerencias para alguna de las preguntas planteadas anteriormente escríbala aquí:

*Agregar niños de las 4 etnias*

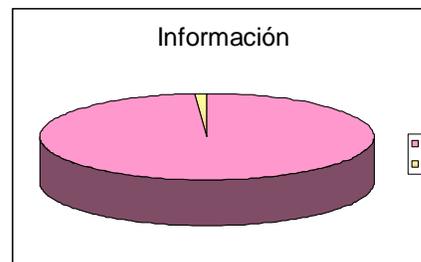


## Evaluación de la Propuesta de Correo-E para RECOAINI

1. Le parece Adecuado La información comunica en forma breve el trabajo que la red lleva a cabo

Si=10

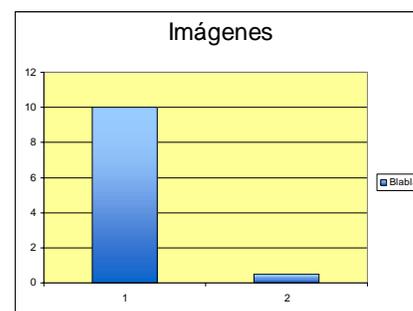
No=0



2. Son agradables las imágenes que se utilizó para mensaje de correo

Si=10

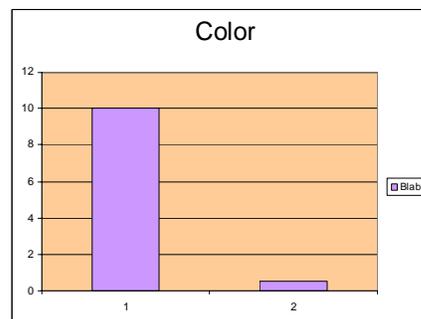
No=0



3. Considera que los colores reflejen la imagen de RECOAINI

Si=10

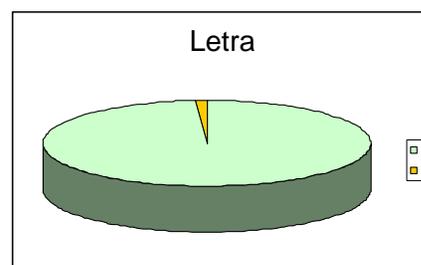
No=0



4. El tipo de letra que se utilizó es adecuado

Si=10

No=0



5. Si tiene sugerencias para alguna de las preguntas planteadas anteriormente escríbala aquí: \_\_\_\_\_



# IMPRIMASE

Arq. Carlos Enrique Valladares  
Decano

Mei Lan León Quiñones  
Sustentante

Lic. Zoila Angélica López  
Asesora

Lic. Erlin Renaldo Ayala  
Asesor

Arq. Edgar León González  
Asesor