

Sitio web para promover la práctica del Voleibol en la República de Guatemala



diseño gráfico
U S A C



arquitectura

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico

Sergio Estuardo Zuleta Pereira

Al conferírsele el título de Lic. en Diseño Gráfico
con especialidad en Multimedia

Guatemala, Noviembre del 2008

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico

Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura

Decano: Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Vocal I: Arq. Sergio Mohamed Estrada Ruiz
Vocal II: Arq. Efraín de Jesús Amaya Caravantes
Vocal III: Arq. Carlos Enrique Martini Herrera
Vocal IV: Br. Carlos Alberto Mancilla Estrada
Vocal V: Secretaria Liliam Rosana Santizo Alva
Secretario: Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Manuel Arriola Retolaza
Director de la Escuela de Diseño Gráfico

Tribunal Examinador

Decano: Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Secretario: Arq. Alejandro Muñoz Calderón
Examinadores: Licda. Mónica Roxana Noriega
Lic. Guillermo García Letona
Lic. Erlin Renaldo Ayala



Agradecimientos

A la Federación de Voleibol, sus directivos y colaboradores, Enrique Santis, Héctor Cifuentes, Elizabeth Ocaña de Recinos, Rubén Saenz y Magnolia Escobar, por brindar tan valiosa colaboración y por su gentileza.

A los asesores Mónica Noriega, Guillermo García y Erlin Ayala por su aporte tanto de experiencia como de calidad humana.

A Edwin Barrientos y Laura Godoy, por su apoyo y colaboración incondicional.

A los profesores del Colegio Americano de Guatemala, Spencer Sights y Telma Morales de Valdez, por prestar tanto el uso de su equipo de cómputo como su valioso tiempo.





Sitio web para promover la práctica del Voleibol en la República de Guatemala

Proyecto realizado en la Ciudad de Guatemala, en el período de julio a noviembre del año 2008, en apoyo a la Federación Nacional de Voleibol de Guatemala





Índice

Capítulo I

Perfil del Cliente	
Antecedentes _____	11
Justificación _____	12
Definición del problema _____	12
Delimitación del problema _____	13
Objetivos	
Objetivo General _____	13
Objetivos Específicos _____	13

Capítulo II

Marco Referencial	
Marco contextual y análisis de la audiencia _____	14
Sobre el Contexto _____	14
Sobre el Grupo Objetivo _____	14
Perfil Demográfico _____	14
Perfil Psicográfico _____	15
Caracterización de la audiencia _____	15
Marco conceptual	
Dimensión conceptual _____	15
Dimensión ética _____	16
Dimensión funcional _____	16
Dimensión estética _____	16
Concepto Creativo _____	17
Estrategias de comunicación _____	17

Capítulo III

Propuesta Gráfica	
Primer Nivel de Graficación _____	18
Segundo Nivel de Graficación _____	19
Criterios de jerarquización y selección de la propuesta final _____	20
Fundamentación de la Propuesta _____	20
Propuesta Gráfica Final _____	21
Página principal _____	21
Quiénes Somos _____	22
Junta Directiva _____	22
Misión y Visión _____	22
Historia _____	23
Voleibol de Sala _____	23
Características del juego _____	23



Eventos	24
Voleibol de Playa	24
Características del juego	24
Eventos	25
¿Dónde Practicarlo?	25
¿Cómo Jugar?	26
Servicio o Saque	26
Saque Bajo	26
Saque alto o de tenis	27
Saque saltado	27
Recepción	28
Defensa	28
Pase	29
Ataque	29
Bloqueo	30
Contáctanos	30
Manta vinílica	31
Afiche	32
Especificaciones Técnicas	32

Capítulo IV

Validación	
Resultados de la Encuesta	33

Capítulo V

Propuesta Operativa	
Plan de Medios	39
Presupuesto	39
Conclusiones	40
Bibliografía	41
Glosario	42
Anexos	55





Presentación

El proyecto se realizó con el fin de dar a conocer el deporte Voleibol en Guatemala, ya que en nuestro país, muy poco se conoce sobre éste. Luego de haber realizado la investigación previa, creación del sitio y validación, se puede decir que el proyecto cumple con la función de informar y educar a quien tenga intereses de conocer y aprender sobre este deporte.

La propuesta gráfica que a continuación se presenta busca lograr que los jóvenes que visiten el sitio quieran aprender a jugar voleibol, y pasen a formar parte de la comunidad voleibolista, para mejorar el nivel de juego de las distintas selecciones nacionales por medio de la competencia.

Según la validación realizada, el sitio cumple con las funciones y los objetivos trazados, debido a que tiene una alta aceptación por parte del grupo objetivo.

El proyecto busca ser tanto efectivo en cuanto a sus contenidos, como funcional para la Federación Nacional de Voleibol, haciendo que sea de bajo presupuesto, pero de alto impacto para el grupo objetivo.



Capítulo I Perfil del Cliente

Nombre de la Institución

Federación Nacional de Voleibol de Guatemala

Misión

Cumplir con lo establecido en los estatutos de la Federación Internacional de Voleibol en cuanto a la promoción, divulgación y masificación del deporte del voleibol tecnificándolo en todas las ramas relacionadas, a través de impartir cursos y clínicas para atletas, árbitros, dirigentes y demás personal involucrado. Además de dotar a las Asociaciones Departamentales de Voleibol de los insumos necesarios para la práctica y enseñanza del deporte que posibilite su futura participación en los eventos nacionales.

Visión

Promover la práctica del Voleibol en todo el territorio guatemalteco para que haya altos estándares de participación en los diferentes eventos que promueve la Federación de Voleibol convocando a las Asociaciones Departamentales a que tomen participación activa dentro de este proceso de desarrollo. Además que el Voleibol Guatemalteco alcance a tomar el primer lugar en el ámbito centroamericano a nivel de selecciones en todas las categorías.

Promover la práctica de Voleibol en Guatemala por Medio de un Sitio Web

Antecedentes

La Federación Nacional de Voleibol como parte de sus objetivos contempla la promoción de la práctica del Voleibol. La mayoría de la población no conoce sobre este deporte, sus reglas, qué se necesita para practicarlo y dónde se puede practicar, incluso algunos no saben cuál es este deporte y lo confunden con Balonmano. Es uno de los deportes menos practicados comparado con el Fútbol, el Baloncesto, el Ciclismo, etc., lo que se debe en parte a que no es un deporte conocido.

Al investigar en Internet, se puede constatar que existe muy poca información del tema en Guatemala, incluso en un blog de la página <http://www.guate360.com> se pueden encontrar preguntas sobre el reglamento de voleibol, la historia del voleibol en Guatemala y las medidas de la cancha, mayormente estos comentarios son puestos por estudiantes que necesitan esta información para proyectos escolares. Al entrevistar al personal de la Federación Nacional de Voleibol de Guatemala, se encontró que algunos estudiantes acuden a la Federa-



ción a preguntar sobre el tema, y a pedir información para investigar, pero la Federación no cuenta con dicho material.

También se encontró un Sitio Web existente de la Federación Nacional de Voleibol el cual está incompleto y con datos que no han sido actualizados.

Justificación

La población que se ve afectada son personas de 13 a 25 años de ambos sexos, que no tienen información sobre el voleibol, y que a través de ella podrían llegar a interesarse en practicarlo, para mantenerse en un estado físico y mental saludable, ya que según la Facultad de Ciencias del Deporte de la Universidad de Murcia, España, i. “Una enseñanza deportiva correcta puede llegar a constituir una base sólida para la adquisición de hábitos regulares de práctica física, que incidirán positivamente en el desarrollo y mejora de la salud del sujeto” (Programa de Licenciatura en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, 2007).

Es importante que se tome en cuenta que para poder lograr que más personas practiquen voleibol es necesario que éstas conozcan sobre el, y ya que las competencias no son televisadas en el país porque no es un deporte conocido, lo que hace que personas que están interesadas busquen información sobre él para poder practicarlo de la forma correcta, para lo que se empleará la comunicación visual para resolver el problema, dotando de información a la población que esté interesada, y atraer a más personas para que practiquen voleibol.

Un sitio Web puede resolver el problema de falta de información, porque en la actualidad Internet es una de las fuentes más grandes de información, “existen más de 200 millones de usuarios en el mundo, Internet se ha convertido en el medio de comunicación más extendido en toda la historia, y constituye una fuente de recursos de información y conocimientos compartidos a escala mundial”, (Mauro Cabrera, 2007).

Tomando en cuenta que el grupo objetivo a quien va dirigido el sitio es a jóvenes, quienes son los que mayormente hacen uso de Internet como fuente de información, se dará así a conocer a quien esté interesado cómo y dónde puede practicar voleibol, así como cuándo y dónde puede presenciar espectáculos de voleibol, los cuales por lo general tienen poca afluencia de personas.

El proyecto es factible porque la Federación Nacional de Voleibol de Guatemala cuenta con un Host propio para alojar el sitio Web, el cual actualmente está incompleto.

Definición del problema

El problema encontrado es la falta de información sobre el deporte voleibol, la Federación Nacional de Voleibol no cuenta con ningún material informativo, ni un medio para dar a conocer dicha disciplina deportiva a nivel nacional, problema que será resuelto con un Sitio Web que contenga la



información necesaria para que las personas que estén interesadas puedan conocer más sobre él y puedan practicarlo.

Delimitación del problema

En el año 2008 se creará y publicará un sitio Web y material informativo digital de la Federación Nacional de Voleibol para dar a conocer las actividades que esta realiza y promover la práctica del Voleibol a nivel nacional.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar un Sitio Web y material informativo digital para la Federación Nacional de Voleibol de Guatemala para promover la práctica del Voleibol.

Objetivos Específicos

Implementar el sitio Web de la Federación Nacional de Voleibol, ya que éste ayudaría en gran parte a difundir la información necesaria para que las personas que necesiten hacer uso de esta información puedan adquirirla de una forma rápida y fácil, pudiendo de esta forma interesarse más en el Voleibol, ayudando también a que los visitantes puedan saber a donde acudir para practicar Voleibol.

Crear material informativo digital, con técnicas deportivas para poder practicar el deporte, reglamento del juego, y dónde podrán avocarse para inscripción de equipos escolares, el cual podrá ser enviado a colegios y escuelas para que practiquen Voleibol.

Crear material que atraiga a las personas para que puedan asistir a presenciar las distintas competencias organizadas por la Federación y de este modo motivar a los espectadores a aprender a jugar voleibol.





Capítulo II Marco Referencial

Marco contextual y análisis de la audiencia

Sobre el Contexto

La Federación Nacional de Voleibol de Guatemala tiene sus oficinas centrales ubicadas en el gimnasio 7 de Diciembre, Ciudad de los Deportes zona 5. Esta federación se extiende al interior del país por medio de las asociaciones departamentales de voleibol, cada asociación cuenta con su espacio físico para el desarrollo de sus actividades deportivas, tanto como entrenamientos así como competencias regionales. Cada departamento cuenta con su selección departamental que compite en los diversos torneos y campeonatos organizados tanto regional como nacionalmente. De estas selecciones regionales se elige a los mejores jugadores para conformar las selecciones nacionales, tanto femeninas como masculinas, que se conforman en los niveles: Cadetes (de 13 a 15 años de edad), Juveniles (de 16 a 18 años de edad) y Mayores (de 19 en adelante).

Cada selección participa en competencias internacionales organizadas por las autoridades competentes tanto a nivel Centroamericano como a nivel NORCECA (Norte, Centro América y el Caribe), siendo las sedes asignadas en cualquiera de los países que conforman la región, incluyendo Guatemala.

La Federación Nacional de Voleibol realiza un valioso aporte a la cultura guatemalteca, ya que por este medio se llega a competencias internacionales, en las cuales los atletas representan a nuestro país, además de dar una valiosa contribución a la sociedad por medio de la sana competencia deportiva entre los miembros de las distintas selecciones departamentales, dando cabida a la convivencia entre sus distintos atletas.

Los fondos que sustentan a la Institución provienen del Ministerio de Cultura y Deportes a través de CONFED y el Comité Olímpico Guatemalteco, los cuales son administrados por la Federación en apoyo a las distintas asociaciones y sus respectivas selecciones deportivas.

Sobre el Grupo Objetivo

Perfil Demográfico

Edad: de 13 a 25 años.

Sexo: ambos sexos.

Estado Civil: solteros.

Grupo étnico: ladinos, indígenas, garífunas.

Nivel Socioeconómico: de A, AB y B.

Escolaridad: 6to grado primaria hasta nivel universitario.

Ocupaciones: estudiantes.



Perfil Psicográfico

El grupo objetivo por su escolaridad tiene valores formados sobre disciplina, trabajo en equipo, autosuperación y competitividad. Así también, dentro de sus preocupaciones, se encuentra el sobresalir entre sus compañeros de grupo, por lo que buscan actividades en las cuales puedan triunfar, tales como el deporte. También buscan llamar la atención del sexo opuesto, un estilo de vida sano y disciplinado, se ven afectados por la presión grupal, están interesados en tendencias de comunicación actuales, tales como telefonías celulares y comunicación virtual, o Internet. Según el periódico virtual www.infobae.com, “Los jóvenes de América Latina prefieren Internet antes que la TV, acceder a Internet es incluso una de las aspiraciones máximas para los jóvenes que no tienen conexión” (www.infobae.com, 2008, Mayo 12) ; los jóvenes hacen uso de servicios de correo electrónico, mensajerías instantáneas, blogs, comunidades virtuales para conocer personas, y uso de buscadores en Internet para adquisición de información bibliográfica para sus proyectos escolares.

Caracterización de la audiencia

El grupo objetivo está conformado por jóvenes de ambos sexos de las edades comprendidas entre 13 años y 25 años de edad, con un nivel socioeconómico A, AB y B, los cuales buscan destacar y sobresalir de los demás. Su escolaridad es a partir de 6to grado primaria y son en su mayoría estudiantes en desarrollo intelectual y físico. Son muy influenciables tanto por la información que obtienen de los medios de comunicación y del grupo social al que pertenecen.

Marco conceptual

Dimensión conceptual

Se utilizarán imágenes juveniles como ganchos visuales para captar la atención del grupo objetivo. También se utilizarán modelos que provienen de las mismas selecciones juveniles, ya que el concepto es que los jóvenes estén saludables por medio de la práctica de voleibol; además de utilizar la atracción hacia el sexo opuesto y la afinidad con el mismo sexo, ya que los jóvenes imitan a otros jóvenes, logrando motivar su práctica para estar en una condición física saludable y atractiva.

Los mensajes serán instructivos, para ubicar los lugares donde se puede practicar voleibol, así como la manera en que se puede practicar dicho deporte, colocando información tanto teórica del voleibol como gráfica de las técnicas básicas del juego.

Para dicha información se recurrirá a directivos de la Federación Nacional de Voleibol, así como entrenadores capacitados quienes puedan dar la información sobre el juego y sus técnicas básicas. También se consultará en la página de la Federación Internacional de Voleibol (FIVB) y el reglamento oficial aprobado por la FIVB, en el cual se puede encontrar las medidas de la cancha e ilustraciones demostrativas.



Dimensión ética

Para la realización del mensaje es necesario tomar en cuenta que va dirigido hacia una población joven, por lo que el lenguaje a utilizar deberá ser positivo, debido a que los jóvenes son fuertemente influenciados por todo lo que ven, escuchan o leen.

i. “La juventud es una etapa marcada por la necesidad de autoafirmación combinada con un notable sentido de inseguridad. Bajo esa orientación la publicidad asume al joven como un sujeto influenciado y además vulnerable psicológicamente, por tanto la comunicación persuasiva trabaja en la construcción de la identidad juvenil concebida como insegura, cambiante, frágil y fragmentada”. (Ángela Garcés Montoya. 2006).

Se debe cuidar la imagen de la Federación Nacional de Voleibol, que es una organización que rige dicha disciplina deportiva a nivel nacional.

Como diseñador es importante comunicar un mensaje de forma clara, utilizando elementos de diseño que no utilicen mensajes en doble sentido o subliminales para lograr la atención del grupo objetivo, así como elementos eróticos que denigren la imagen de la Institución y del género. Se utilizarán modelos saludables que son miembros de la Selección Nacional de Voleibol, promoviendo que los jóvenes no traten de seguir conductas que no son saludables para ser estéticamente bellos, como lo son la mayoría de modelos. Es muy común que los jóvenes recurran a prácticas para adelgazar para sentirse bien, que los conducen a enfermedades tanto psicológicas como fisiológicas, por lo que todos los mensajes irán encaminados a mostrar que la salud física y mental es belleza.

Dimensión funcional

El proyecto es funcional, ya que sus objetivos están basados en informar debidamente a quienes estén interesados en practicar el deporte de Voleibol. Además, el acceso por medio de Internet logra darle un alcance a nivel nacional.

Para poder informar debidamente se utilizará información tanto gráfica como teórica sobre el juego, y cómo practicarlo debidamente, utilizando fotografías demostrativas de las técnicas básicas utilizadas en el juego, así como las medidas de una cancha, para que en los colegios e institutos que así lo deseen, puedan armar o construir una cancha correctamente.

Dimensión estética

El diseño se basará en imágenes y símbolos que evoquen la práctica del voleibol tales como balones o jugadores haciendo jugadas excepcionales, así como modelos juveniles de ambos sexos, para crear una sensación de afinidad con el grupo objetivo, y que éste se sienta identificado con sus contemporáneos.



En cuanto al color, se debe utilizar en su mayoría azul y blanco, por ser los colores de la bandera nacional, debido a que la Federación Nacional de Voleibol representa a nuestro país en competencias internacionales utilizando la imagen y colores patrios, como un color complementario se utilizará el color amarillo, por formar parte de los colores de un balón oficial de voleibol, siendo éste el ícono más representativo de esta disciplina deportiva.

La tipografía debe ser tanto moderna como legible, porque de otra forma no lograría el objetivo de informar o educar, ya que una persona que lee un mensaje con tipografías que se le dificulte leer, llega a aturdirse y desinteresarse en el mensaje que se le presenta.

Concepto Creativo

Nombre del concepto: Mantente saludable, practica voleibol.

El diseño debe incluir imágenes de jugadores haciendo jugadas excepcionales, ya que cada deporte al crear sus anuncios o publicidad, exhibe lo mejor que puede llegar a hacerse en dicho deporte, lo que motiva directamente a querer lograr hacer las mismas jugadas, también en la parte educativa donde se muestran las técnicas básicas de juego, se utilizarán modelos juveniles masculinos y femeninos los cuales atraerán a los jóvenes debido al interés en el sexo opuesto que manifiesta el grupo objetivo.

Estrategias de comunicación

Para poder llegar de una forma rápida y eficiente al grupo objetivo, tomando en cuenta que hace uso de la tecnología, se utilizará el Internet, desarrollando un sitio Web en el cual se muestre la información teórica y bibliográfica respecto a la disciplina deportiva del Voleibol, así como información técnica como el reglamento oficial, y técnicas básicas para practicar Voleibol.

La información será también distribuída como material digital enviado a colegios e institutos, así como también se proporcionará a cualquier persona que lo requiera de forma presencial en las instalaciones de la sede central de la Federación Nacional de Voleibol, y sus asociaciones departamentales en todo el país.

Para hacer de fácil acceso a cualquier persona que busque información sobre voleibol en Guatemala, se incluirá dicho sitio en los buscadores de Internet, utilizando palabras clave para que la persona que busque cualquier cosa relacionada con Voleibol en Guatemala encuentre rápidamente el sitio Web de la Federación Nacional de Voleibol.

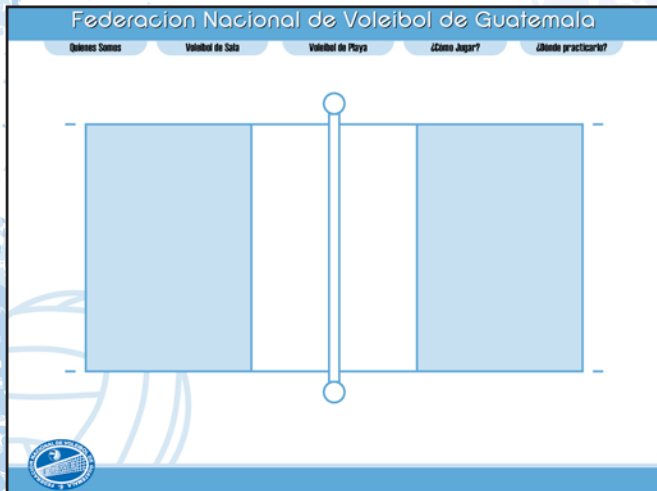
Se incluirán links directos hacia el sitio Web, desde otros sitios referentes al tema.



Capítulo III Propuesta Gráfica

Descripción del proceso de Bocetaje

Primer Nivel de Graficación: Bocetaje



Segundo Nivel de Graficación: Bocetaje



Criterios de jerarquización y selección de la propuesta final

El diseño 2 es el que más se adapta a los requerimientos, tomando en cuenta la forma dinámica de presentar los elementos e incluyendo un balón de voleibol, el cual es lo más representativo del voleibol, además de romper los esquemas rectos y verticales en los que siempre se muestra la información, ya que para atraer al grupo objetivo juvenil es necesario presentar diseños que rompan los esquemas.



Fundamentación de la Propuesta

Al presentar imágenes de jóvenes deportistas, se logra que el grupo objetivo se sienta identificado con los modelos utilizados, y por afinidad motiva a practicar dicho deporte.

Los colores utilizados son mayormente celeste y sus escalas tonales, haciendo contrastes con blanco, ya que la propuesta gráfica debe ir relacionada con los colores nacionales de Guatemala, por ser la Federación Nacional de Voleibol de Guatemala. También se incluyó el color amarillo, que aunque no forma parte de los colores de la bandera nacional, sí es parte de los colores de un balón de voleibol, siendo éste un ícono representativo de este deporte, además de romper la escala monocromática que resulta de la utilización de celeste y blanco.

La diagramación, mostrando un menú dentro de un balón de voleibol, hace que el espectador se interese en leer lo que se le muestra, ubicando como punto focal el balón y mostrándolo como un ícono del voleibol.

Las fotografías utilizadas son de jóvenes practicando voleibol, mostrando su belleza física como su salud y bienestar físico.

Dentro de los links utilizados, se encuentra la parte informativa educativa, en el link “¿Cómo jugar?”, mostrando fotografías de las técnicas básicas para



jugar voleibol y su respectiva descripción. También se incluyó el link de descargas donde se podrá descargar los reglamentos oficiales tanto de Voleibol de Sala como de Voleibol de Playa, en donde se incluye todo lo relacionado con dicho deporte de forma específica, incluyendo medidas oficiales y reglas en general, cumpliendo así el objetivo de dar a conocer el deporte voleibol a las personas interesadas en aprenderlo.

Propuesta Gráfica Final

Página principal



En el Título del sitio se utilizó el tipo de letra “Pilsen Plakat”, de color blanco con orilla negra para resaltarlo por medio del contraste, junto a un balón de voleibol con los colores de la bandera nacional de Guatemala.

Para los links del menú principal (Balón de Voleibol), se utilizó el texto “You Are Loved”, el texto tiene efecto de mancha igual que el fondo, se utilizaron fondos manchados ya que el grupo objetivo prefiere imágenes extrovertidas y dinámicas y no colores sólidos o planos.

En el menú secundario, ubicado en la parte de abajo, se utilizó el tipo de letra Verdana, que por su simplicidad ayuda a la legibilidad, debido a que este menú es más pequeño, utilizado como un complemento para poder acceder a otra parte del sitio mientras se está viendo otro vínculo, sin tener que regresar al menú principal para hacerlo.

En los demás vínculos o partes del sitio se utilizaron los mismos tipos de letra, con la variación de los títulos en color corinto para diferenciar su importan-



cia visual en la composición. En los textos internos se utilizó el tipo de letra Verdana, por ser un tipo de letra estándar de los usuarios de Internet, ya que se utilizaron textos dinámicos los cuales son seleccionables, tomando en cuenta que dicha información será utilizada con fines investigativos de jóvenes estudiantes para sus proyectos escolares.

Los colores utilizados son celeste y blanco, por representar los colores de la bandera nacional, y como complementario se utilizó el color amarillo, por ser uno de los colores del balón oficial de voleibol.

Quienes Somos

Junta Directiva



Misión y Visión



Historia



Voleibol de Sala

Características del juego



Eventos



Voleibol de Playa

Características del juego



Eventos



¿Dónde Practicarlo?



¿Cómo Jugar?

Servicio o Saque



Saque Bajo



Saque alto o de tenis



Saque saltado



Recepción



Defensa



Pase



Ataque



Bloqueo



Contáctanos



Manta vinílica

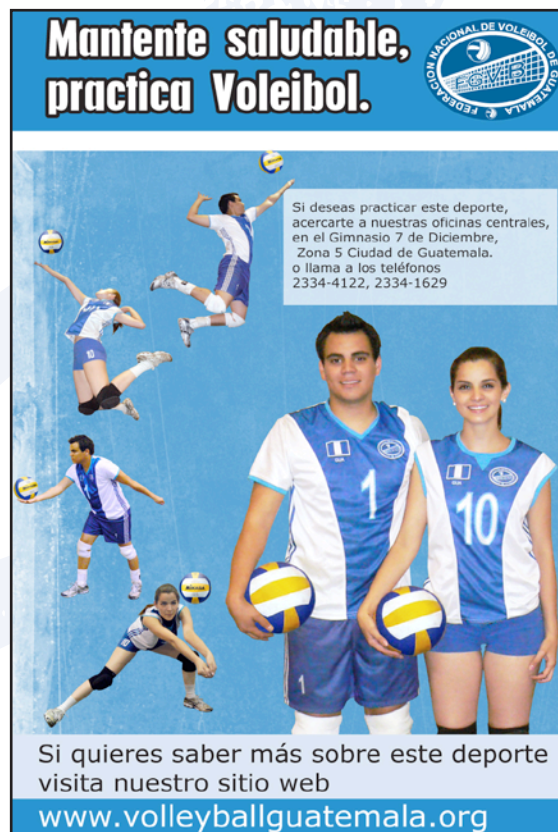
Medidas: 2x1 m



Para el texto titular se utilizó el tipo de letra “Pilsen Plakat”, en esta pieza se utilizó texto plano, ya que el espectador la ve de forma rápida no como en el sitio Web, ya que en éste el visitante está sentado y tiene más tiempo de lectura. Al poner manchas en el tipo de letra se dificultaría la lectura, se mantuvo la utilización del tipo de letra “Verdana”, por su fácil legibilidad.

Afiche

Medidas: 11x17 pulgadas



Especificaciones Técnicas

La información presentada en el sitio se incluyó de forma de texto dinámico, para que éste fuera seleccionable, de modo que quien necesite de dicha información pueda copiarla y pegarla para proyectos escolares.

El sitio fue creado en Adobe Flash CS3 y posicionado en html con Adobe Dreamweaver, puede ser visualizado en cualquier explorador de internet de una versión reciente que contenga el plugin de Flash Player o Shockwave. Los equipos de última generación ya traen incluidos estos plugins, por lo que no es necesario que el usuario los descargue para visualizar el sitio en Internet.

La programación utilizada para ubicar el sitio en html contiene etiquetas CSS, por lo que cumple con los estándares web, y puede por lo tanto ser visualizado en cualquier explorador (IE, Firefox, Netscape, Opera, etc.), para el cumplimiento de dichos estándares se utilizó el lenguaje XHTML 1.0 Transitional, de esta forma se cumplen los estándares web de la W3C, la cual es una organización que desde 1994 se dedica al desarrollo de protocolos y pautas para la estandarización web.

Para hacer que el grupo objetivo pueda encontrar el sitio web por medio de los distintos buscadores de internet, se utilizaron “Meta Tags“, los cuales dentro del código XHTML funcionan como descripciones y palabras clave, que los robots de búsqueda en internet utilizan para ubicar la información que el navegante solicita.

Tag utilizado para describir la página:

```
<meta name="description" content="Sitio web de la Federación Nacional de Voleibol de Guatemala" />
```

Tag utilizado para definir las palabras Clave:

```
<meta name="keywords" content="Voleibol, Volley, Volley Ball, Voley, Guatemala, Guate, medidas, cancha, historia, guatemalteco, juego, deporte, competencia, federación" />
```

De esta forma se logra que el sitio sea funcional en el momento de que alguien busque información en los distintos buscadores de internet.



Capítulo IV Validación

Para la validación de la propuesta se utilizaron 2 métodos, uno fue el grupo focal publicando el sitio web en el laboratorio de cómputo del Colegio Americano de Guatemala, donde los alumnos exploraron el sitio y posteriormente expresaron su opinión en las encuestas.

El segundo método utilizado fue la encuesta personal. Mostrando en una computadora laptop el sitio web a los seleccionados juveniles de voleibol de Guatemala para que posteriormente respondieran el cuestionario.

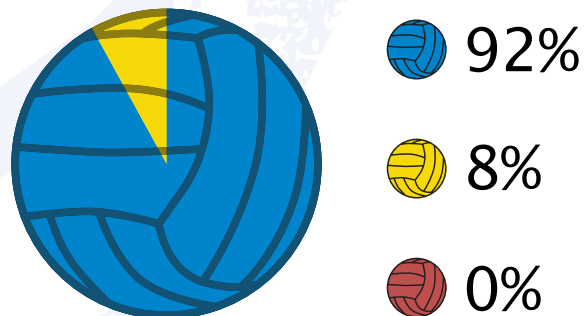
Resultados de la Encuesta

La encuesta realizada tiene 3 posibles respuestas, siendo Mucho la calificación más alta, Poco la calificación intermedia y Nada la calificación más baja.

Para una mejor visualización de los resultados, las gráficas representarán el porcentaje de las respuestas en 3 colores de ésta forma:



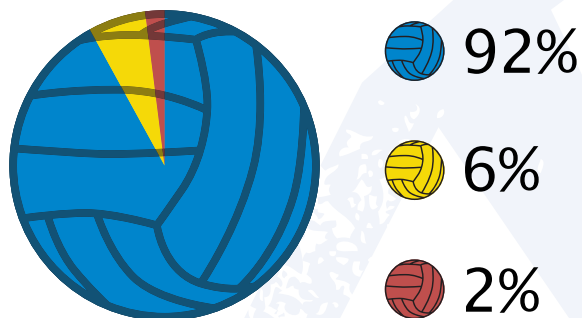
1. ¿Considera que la imagen gráfica que se presenta en el sitio representa correctamente al deporte Voleibol?



El 92% de los encuestados piensa que la imagen gráfica que se encuentra en todo el sitio da a entender claramente que el tema es voleibol, un 8% considera que es medianamente entendible que el sitio representa al deporte voleibol.

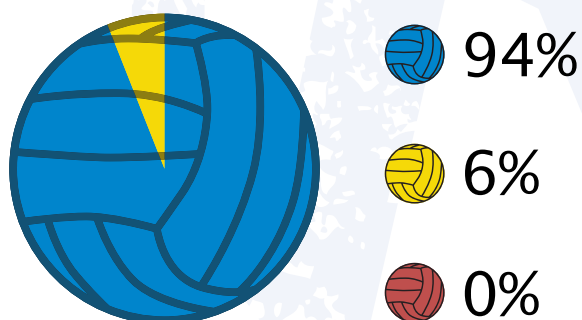


2. ¿Los botones del menú inicial son claros y accesibles?



El menú inicial, a pesar de ser poco convencional, mostrando los textos adaptados a la figura de un balón de voleibol, son claros, y no confunden a quien visita el sitio, ya que el 92% de los encuestados los considera accesibles, un 6% medianamente accesibles, y un 2% nada accesibles.

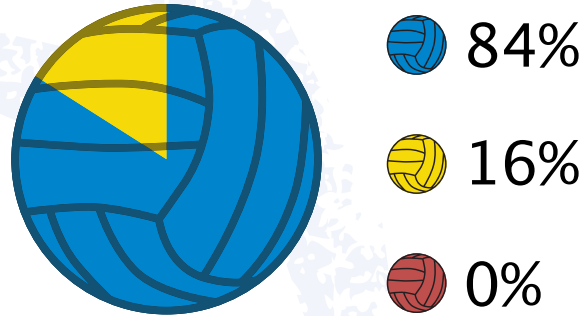
3. ¿Los encabezados o títulos de cada vínculo del sitio son legibles y entendibles?



Según los resultados, los títulos de cada vínculo son entendibles, aunque la tipografía utilizada tiene efecto de erosión, el 94% de los encuestados no tuvo dificultad en leer los encabezados o títulos, y un 6% considera que son medianamente legibles.

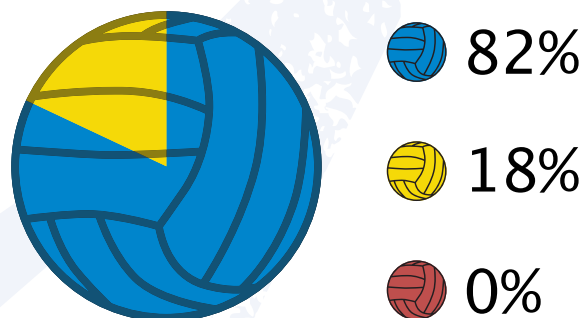


4. ¿Considera que los colores utilizados en todo el sitio son adecuados para representar al voleibol guatemalteco?



Los colores utilizados fueron altamente aceptados, tomando en cuenta que se utilizó el color amarillo como color complementario, el cual no forma parte de los colores patrios, un 84% de los encuestados aprobó los colores utilizados en todo el sitio como representativos del voleibol guatemalteco, y un 16% considera que son medianamente adecuados para representar el voleibol guatemalteco.

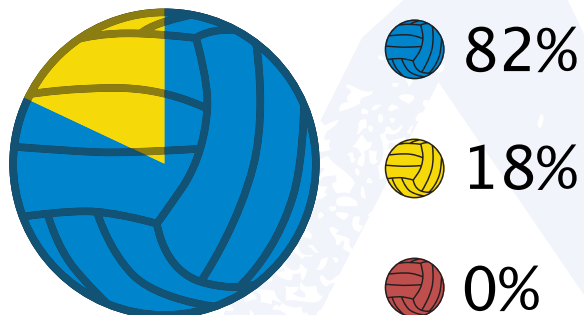
5. ¿Se siente identificado con los modelos utilizados, tomándolos como representativos juveniles?



Tomando en cuenta que los encuestados tienen un nivel socioeconómico variado, siendo A, AB y B, el 82% se siente identificado con los modelos utilizados, y el 18% se siente medianamente identificado con los modelos.

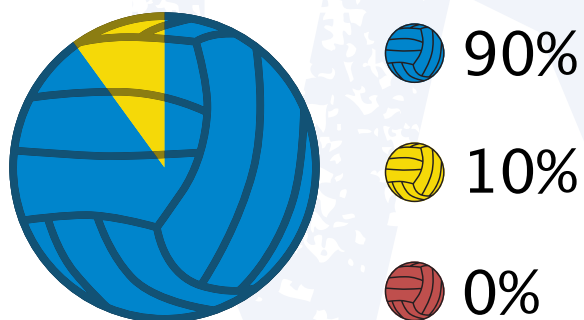


6. Si como proyecto escolar tuviera que investigar sobre el voleibol. ¿Le serían de ayuda los contenidos del sitio?



Debido a los contenidos informativos del sitio, el 82% de los encuestados considera que el sitio le sería de ayuda para realizar proyectos e investigaciones escolares con respecto al deporte voleibol.

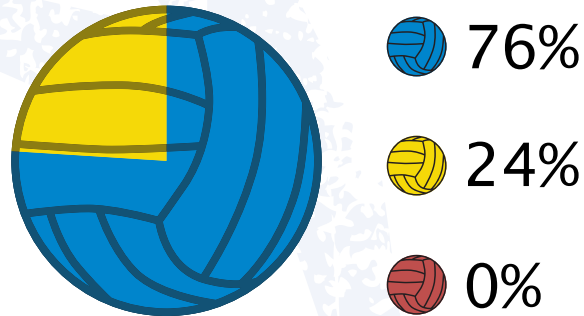
7. ¿Las ilustraciones y conceptos sobre las técnicas básicas fueron explícitas y entendibles?



Para ayudar a conocer más del voleibol, se incluyeron las técnicas básicas utilizadas para practicarlo, las cuales tanto en concepto como ilustración fueron explícitas y entendibles para el 90% de los encuestados, y medianamente entendibles para el 10% de los encuestados.

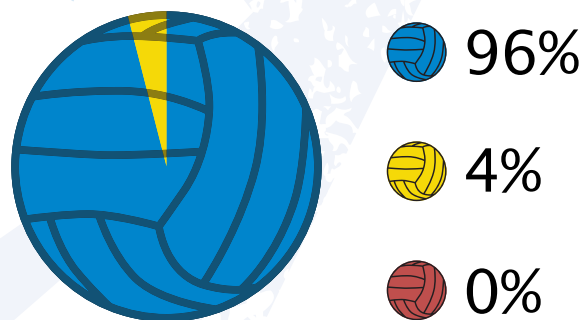


8. ¿Considera adecuados los íconos de descarga en el vínculo de “descargas”, o sea dan a entender que al presionarlo se descargará algo de internet?



Los íconos de descarga de reglamento tanto de voleibol de sala como de voleibol de playa fueron aprobados y entendidos por el 76% de los encuestados y medianamente entendidos por el 24% de los encuestados.

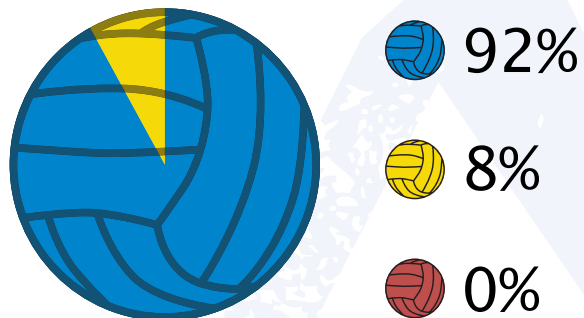
9. Si usted quisiera practicar este deporte y comunicarse con la Federación ¿Le sería de utilidad el sitio?



Debido a que el sitio contiene la información necesaria para contactar a la Federación, por medio del vínculo “Contáctenos”, y el vínculo es de fácil acceso, el 96% de los encuestados considera que el sitio sería de gran utilidad para comunicarse con la Federación Nacional de Voleibol, y un 4% considera que le sería medianamente de utilidad para contactar a la Federación Nacional de Voleibol.



10. ¿Considera que el sitio es de fácil acceso a todas sus partes (links y sublinks), o en pocas palabras, es de fácil navegabilidad?



El sitio es de fácil acceso debido a que el 92% de los encuestados considera que es de fácil navegabilidad, y un 8% considera que es medianamente navegable.

Debido a la alta aceptación del sitio, según los resultados de la encuesta, la propuesta final se mantendrá sin ningún cambio.



Capítulo V

Propuesta Operativa

Plan de Medios

Para la implementación del proyecto, se publicará el sitio en Internet, se incluirá la información necesaria para que el sitio sea incluido en los principales buscadores de internet, así como vínculos desde los sitios relacionados con el voleibol regional, siendo éstos www.norceca.org y www.afecavol.net, así como en el sitio www.comotedeje.com, que presenta información y resultados deportivos de todos los deportes confederados de Guatemala.

También para que el grupo objetivo pueda enterarse de la existencia del sitio web, no solo por medio de buscadores en internet, se distribuirán afiches para ser colocados en instituciones educativas, y una manta vinílica que será colocada en la parte exterior del gimnasio 7 de diciembre.

Presupuesto

Publicación del sitio web

Alojamiento en internet 144.00 USD
Dominio 6.99 USD

Inscripción en buscadores de internet
Gratuito

Link desde páginas www.norceca.org y www.afecavol.net
Gratuito

Link desde página www.comotedeje.com (opcional)
Q. 8,000.00 mensuales (contrato anual) Q. 96,000.00

Impresiones

Impresión de 5,000 afiches 11"x17" litografiados a full color en cartulina texcote 12 Q. 7,334.00

Impresión de lona vinílica 1x2 metros con ojetes Q. 100.00



Conclusiones

Luego de obtener los resultados de la validación, se llega a la conclusión de que el grupo objetivo tiene una gran aceptación hacia la propuesta gráfica, debido a que el 92% de los encuestados cree que la imagen gráfica representa correctamente al deporte Voleibol; también los colores utilizados fueron altamente aceptados tomando en cuenta que se utilizó un color secundario que no forma parte de los colores patrios, ya que el 84% de los encuestados considera que los colores utilizados son los adecuados para representar al voleibol guatemalteco.

El proyecto cumple con el objetivo de ser una fuente de información sobre el deporte Voleibol, debido a que se incluyó la historia internacional y nacional del Voleibol, las técnicas básicas utilizadas para practicar este deporte, las características que diferencian al Voleibol de Sala del Voleibol de Playa, y sus respectivos reglamentos oficiales. Toda esta información contribuirá en gran parte a la realización de proyectos investigativos escolares, ya que el 82% de los encuestados cree que si tuviera que realizar una investigación de este tipo, el sitio le sería de mucha ayuda y el 90% piensa que las gráficas y conceptos sobre las técnicas básicas son entendibles.

Tomando en cuenta que se utilizó un menú poco convencional, en forma de balón, el sitio tiene mucha navegabilidad, y no llega a perder al visitante, ya que el 92% de los encuestados piensa que el menú inicial es accesible, y los encabezados o titulares de cada vínculo son legibles, en conclusión todo el sitio es completamente navegable, ya que el 92% de los encuestados así lo cree.



Bibliografía

Cabrera, Mauro (2007), *La influencia de Internet en la sociedad actual*, Buenos Aires, Argentina. <http://www.monografias.com/trabajos10/herin/herin.shtml?relacionados>

F.E.V. (2007). *Reglamento del voleibol*. Madrid: Federación Española de Voleibol.

Facultad de Ciencias del Deporte. (2007). *Programa Licenciatura en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*. España, Universidad de Murcia.

Garcés Montoya, Ángela. (2006). *Juventud y Escuela. Percepciones y Estereotipos que rondan el Espacio Escolar*. Última Década. 24, 65-81. Santiago de Chile. Centro de Investigación y difusión Poblacional.

Infobae.com. (2008, Mayo 12). *Los jóvenes de América Latina prefieren Internet antes que la TV*, Extraído el 12 de Agosto 2008 del sitio Web <http://www.infobae.com/contenidos/379722-100918-0-Los-j%C3%B3venes-de-Am%C3%A9rica-Latina-prefieren-internet-antes-que-la-TV>

Ramón Sopena, S.A. (Ed.) (1978). *Diccionario Enciclopédico Ilustrado Sopena* (1a. Ed., Vol. 1). Barcelona.



Glosario

A

Adobe Dreamweaver

Adobe Dreamweaver® (Dw) Es una aplicación en forma de estudio (Basada por supuesto en la forma de estudio de Adobe Flash®) pero con más parecido a un taller destinado para la construcción y edición de sitios y aplicaciones Web basados en estándares. Creado inicialmente por Macromedia (actualmente producido por Adobe Systems). Es el programa de este tipo más utilizado en el sector del diseño y la programación web, por sus funcionalidades, su integración con otras herramientas como Adobe Flash y, recientemente, por su soporte de los estándares del World Wide Web Consortium.

Hasta la versión MX, fue duramente criticado por su escaso soporte de los estándares de la web, ya que el código que generaba era con frecuencia sólo válido para Internet Explorer, y no validaba como HTML estándar. Esto se ha ido corrigiendo en las versiones recientes.

Se vende como parte de la suite Adobe Creative Suite 3

La gran base de este editor sobre otros es su gran poder de ampliación y personalización del mismo, puesto que este programa, sus rutinas (como la de insertar un hipervínculo, una imagen o añadir un comportamiento) están hechas en Javascript–C lo que le ofrece una gran flexibilidad en estas materias. Esto hace que los archivos del programa no sean instrucciones de C++ sino, rutinas de Javascript que hace que sea un programa muy fluido, que todo ello hace, que programadores y editores web hagan extensiones para su programa y lo ponga a su gusto.

Las versiones originales de la aplicación se utilizaban como simples editores WY–SIWYG, sin embargo, versiones más recientes soportan otras tecnologías web como CSS, JavaScript y algunos frameworks del lado servidor.

Dreamweaver ha tenido un gran éxito desde finales de los 90 y actualmente mantiene el 90% del mercado de editores HTML. Esta aplicación está disponible tanto para la plataforma MAC como Windows, aunque también se puede ejecutar en plataformas basadas en UNIX utilizando programas que implementan las API's de Windows, tipo Wine. Como editor WYSIWYG que es, Dreamweaver oculta el código HTML de cara al usuario, haciendo posible que alguien no entendido pueda crear páginas y sitios web fácilmente.

Algunos desarrolladores web critican esta propuesta ya que crean páginas HTML más largas de lo que solían ser al incluir mucho código inútil, lo cual va en detrimento de la ejecución de las páginas en el navegador web. Esto puede ser especialmente cierto ya que la aplicación facilita en exceso el diseño de las páginas mediante tablas. Además, algunos desarrolladores web han criticado Dreamweaver en el pasado porque creaba código que no cumplía con los estándares del consorcio Web (W3C). No obstante, Adobe ha aumentado el



soporte CSS y otras maneras de diseñar páginas sin tablas en versiones posteriores de la aplicación.

Dreamweaver permite al usuario utilizar la mayoría de los navegadores Web instalados en su ordenador para previsualizar las páginas web. También dispone de herramientas de administración de sitios dirigidas a principiantes como, por ejemplo, la habilidad de encontrar y reemplazar líneas de texto y código por cualquier tipo de parámetro especificado, hasta el sitio web completo. El panel de comportamientos también permite crear JavaScript básico sin conocimientos de código.

Adobe Flash

Adobe Flash® (FL) es una aplicación en forma de estudio de animación que trabaja sobre “Fotogramas” destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para diferentes audiencias alrededor del mundo sin importar la plataforma. Es actualmente escrito y distribuido por Adobe Systems, y utiliza gráficos vectoriales e imágenes ráster, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio bidireccional (el flujo de subida sólo está disponible si se usa conjuntamente con Macromedia Flash Communication Server). En sentido estricto, Flash es el entorno y Flash Player es el programa de máquina virtual utilizado para ejecutar los archivos generados con Flash.

Los archivos de Flash, que tienen generalmente la extensión de archivo SWF, pueden aparecer en una página web para ser vista en un navegador, o pueden ser reproducidos independientemente por un reproductor Flash. Los archivos de Flash aparecen muy a menudo como animaciones en páginas Web y sitios Web multimedia, y más recientemente Aplicaciones de Internet Ricas (RIA, del Inglés Rich Internet Application). Son también ampliamente utilizados en anuncios de la web.

En versiones anteriores, Macromedia amplió a Flash más allá de las animaciones simples, convirtiéndolo en una herramienta de desarrollo completa, para crear principalmente elementos multimedia e interactivos para Internet.

Fue hasta 2005 perteneciente a la empresa Macromedia conocido hasta entonces como Macromedia Flash® y adquirido por Adobe Systems (desde entonces conocido como Adobe Flash) ampliando con ello su portafolio de productos dentro del mercado.

B

Balón

Una pelota o balón es un bola elástica utilizada esencialmente en deportes y otros juegos. Las pelotas normalmente son esféricas, pero pueden poseer otras formas, como las pelotas de rugby. En la actualidad las pelotas de muchos deportes son infladas con aire, por lo que son también muy livianas en relación a su tamaño.



La pelota de cuero fue inventada por los chinos en el siglo IV antes de Cristo. Los chinos rellenaban estas pelotas con cerdas. Esto surgió, cuando uno de los cinco grandes gobernantes de China en la antigüedad, Fu-Hi, apasionado inventor, apelmazó varias raíces duras hasta formar una masa esférica a la que recubrió con pedazos de cuero crudo. Acababa de inventar la pelota. Lo primero que se hizo con ella fue sencillamente jugar a pasarla de mano en mano. No la utilizaron en campeonatos. Las culturas mesoamericanas fueron las primeras en usar las pelotas que rebotan, pues ellos inventaron las pelotas de caucho y látex.

Los antiguos egipcios, griegos, romanos y los Mayas en América jugaban juegos de pelota.

Buscadores de internet

Un Buscador de Internet o motor de búsqueda es un sistema informático que indexa archivos almacenados en servidores web. Un ejemplo son los buscadores de Internet (algunos buscan sólo en la Web pero otros buscan además en noticias, servicios como Gopher, FTP, etc.) cuando se pide información sobre algún tema. Las búsquedas se hacen con palabras clave o con árboles jerárquicos por temas; el resultado de la búsqueda es un listado de direcciones Web en los que se mencionan temas relacionados con las palabras clave buscadas. Se pueden clasificar en dos tipos:

- **Índices temáticos:** Son sistemas de búsqueda por temas o categorías jerarquizados (aunque también suelen incluir sistemas de búsqueda por palabras clave). Se trata de bases de datos de direcciones Web elaboradas “manualmente”, es decir, hay personas que se encargan de asignar cada página web a una categoría o tema determinado.
- **Motores de búsqueda:** Son sistemas de búsqueda por palabras clave. Son bases de datos que incorporan automáticamente páginas web mediante “robots” de búsqueda en la red.

Como operan en forma automática, los motores de búsqueda contienen generalmente más información que los directorios. Sin embargo, estos últimos también han de construirse a partir de búsquedas (no automatizadas) o bien a partir de avisos dados por los creadores de páginas (lo cual puede ser muy limitante). Los buenos directorios combinan ambos sistemas.

Hoy en día el Internet se ha convertido en una herramienta, para la búsqueda de información, rápida, para ello han surgido los buscadores que son un motor de búsqueda que nos facilita encontrar información rápida de cualquier tema de interés, en cualquier área de las ciencias, y de cualquier parte del mundo.



C

Cancha

Llamada también campo de juego, el campo donde se juega al voleibol es un rectángulo de 18 m de largo por 9 m de ancho, dividido en su línea central por una red que separa a los dos equipos. En realidad el juego se desarrolla también en el exterior, en la zona libre, a condición de que el balón no toque suelo ni ningún otro elemento. La zona libre debe ser al menos de 3 m, mínimo que en competiciones internacionales se aumenta a 5 m sobre las líneas laterales y 8 m para las líneas de fondo. El espacio libre sobre la pista debe tener una altura mínima de 7 m que en competiciones internacionales sube a 12,5 m.

A 3 m de la red, una línea delimita en cada campo la zona de ataque, zona donde se encuentran restringidas las acciones de los jugadores que se encuentran en ese momento en papeles defensivos (zagueros y líbero). Estas líneas, se extienden al exterior del campo con trazos discontinuos, y la limitación que representan se proyecta igualmente en toda la línea, incluso más allá de los trazos dibujados. Las líneas tienen todas 5 cm de ancho.

El contacto de los jugadores con el suelo es continuo, utilizando habitualmente protecciones en las articulaciones. La superficie no puede ser rugosa ni deslizante.

CONFED

Confederación Deportiva Autónoma de Guatemala

CSS

Las hojas de estilo en cascada (Cascading Style Sheets, CSS) son un lenguaje formal usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML o XML (y por extensión en XHTML). El W3C (World Wide Web Consortium) es el encargado de formular la especificación de las hojas de estilo que servirán de estándar para los agentes de usuario o navegadores.

La idea que se encuentra detrás del desarrollo de CSS es separar la estructura de un documento de su presentación.

D

Deporte

El deporte es toda aquella actividad que se caracteriza por: tener un requerimiento físico o motriz, estar institucionalizado (federaciones, clubes), requerir competición con uno mismo o con los demás y tener un conjunto de reglas



perfectamente definidas. Como término solitario, el deporte se refiere normalmente a actividades en las cuales la capacidad física del competidor son la forma primordial para determinar el resultado (ganar o perder); por lo tanto, también se usa para incluir actividades donde otras capacidades externas o no directamente ligadas al físico del deportista son factores decisivos, como la agudeza mental o el equipamiento. Tal es el caso de, por ejemplo, los deportes mentales o los deportes de motor. Los deportes son un entretenimiento tanto para quien lo realiza como para quien lo ve.

Aunque frecuentemente se confunden los términos deporte y actividad física, en realidad no significan exactamente lo mismo. La diferencia radica en el carácter competitivo del primero, en contra del mero hecho de la práctica del segundo.

Descarga

Descargar es la acción informática por la cual un archivo que no reside en la máquina de un usuario pasa a estarlo mediante una transferencia a través de una red desde otra computadora que sí lo alberga; la acción se denomina download en inglés. En español también se usa la palabra bajar.

La duración del proceso variará en función del tamaño del fichero, de la velocidad de envío de la máquina que lo alberga y de la velocidad de descarga del que lo recibe.

Generalmente los archivos se descargan de un servidor (o Host) mediante Descarga directa; en donde el que recibe el archivo se conoce como Cliente. El proceso contrario (enviar un archivo a otro ordenador) se conoce como subir (upload en inglés). Para efectuar la transferencia existen múltiples modos, según el protocolo que hablen las dos máquinas implicadas. Lo más común es usar el protocolo HTTP, utilizado por los navegadores para visualizar las páginas web, pero también podemos usar FTP si lo que queremos es buscar un archivo concreto dentro de una carpeta remota, o protocolos específicos para compartir archivos entre muchas personas (redes P2P); también se realiza mediante P2M.

De hecho, cuando un usuario visualiza una página web ya está efectuando una descarga, sólo que el navegador realiza este proceso de modo transparente para el usuario. Dicho navegador solicita todos los archivos que forman la página web (código, fotos, multimedia...) y, conforme van llegando va reconstruyendo la imagen de la página web en la pantalla de cliente.

Las descargas se suelen componer de dos fases, en la primera el cliente se pone en contacto con el servidor y le indica qué archivo requiere, en la segunda si el servidor dispone del archivo le comienza a enviar el archivo en pequeños bloques, si por el contrario no lo tiene le indica a éste que no puede enviárselo.



Dominio

Un dominio de Internet es un nombre base que agrupa a un conjunto de equipos o dispositivos y que permite proporcionar nombres de equipo más fácilmente recordables en lugar de una dirección IP numérica. Permiten a cualquier servicio (de red) moverse a otro lugar diferente en la topología de Internet, que tendrá una dirección IP diferente. Técnicamente, es un recurso nemotécnico que se asocia a nodos de la red Internet con el objeto de facilitar su identificación, constituido por expresiones alfanuméricas concatenadas en varios niveles organizados de forma jerárquica.

Llamamos Dominio al nombre de un sitio web, por ejemplo www.google.com.

E

Explorador de Internet

Explorador o navegador web (del inglés, web browser) es una aplicación software que permite al usuario recuperar y visualizar documentos de hipertexto, comúnmente descritos en HTML, desde servidores web de todo el mundo a través de Internet. Esta red de documentos es denominada World Wide Web (WWW). Cualquier navegador actual permite mostrar o ejecutar gráficos, secuencias de vídeo, sonido, animaciones y programas diversos además del texto y los hipervínculos o enlaces.

La funcionalidad básica de un navegador web es permitir la visualización de documentos de texto, posiblemente con recursos multimedia incrustados. Los documentos pueden estar ubicados en la computadora en donde está el usuario, pero también pueden estar en cualquier otro dispositivo que esté conectado a la computadora del usuario o a través de Internet, y que tenga los recursos necesarios para la transmisión de los documentos (un software servidor web). Tales documentos, comúnmente denominados páginas web, poseen hipervínculos que enlazan una porción de texto o una imagen a otro documento, normalmente relacionado con el texto o la imagen.

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

F

FIVB

La Federación Internacional de Voleibol (FIVB) es el organismo mundial que se dedica a regular las normas del voleibol a nivel competitivo, así como de celebrar periódicamente competiciones y eventos en sus dos disciplinas.

Fue fundada el 18 de abril de 1947 en París por 14 países y tiene desde 1984 su sede en Lausana (Suiza).



Actualmente la FIVB realiza competiciones en dos disciplinas, Voleibol y Voleibol de playa

Flash Player

Adobe Flash Player es una aplicación en forma de reproductor multimedia creado inicialmente por Macromedia y actualmente distribuido por Adobe Systems. Permite reproducir archivos SWF que pueden ser creados con la herramienta de autoría Adobe Flash, con Adobe Flex o con otras herramientas de Adobe y de terceros. Estos archivos se reproducen en un entorno determinado (en un sistema operativo tiene el formato de aplicación del sistema, mientras que si el entorno es un navegador, su formato es el de un Plug-in u objeto ActiveX). También es utilizado para mejorar la calidad de video sobre todo de internet; cada nueva versión que sale de este producto hace que la carga de video sea más óptima y más rápida los efectos en el video serán mejores, videos más nítidos con disminución en el pixelado (cuadrados grandes en el video).

Incluye un lenguaje de programación denominado ActionScript.

G

Grupo Objetivo

Target (en español objetivo) es un anglicismo también conocido por público objetivo, grupo objetivo, mercado objetivo o mercado meta. Este término se utiliza habitualmente en publicidad para designar al destinatario ideal de una determinada campaña, producto o servicio. Tiene directa relación con el Marketing.

H

Host

El término host (equipo anfitrión) en informática o computación puede referirse a:

- Aquel dispositivo de la red que ofrece servicios a otros ordenadores conectados a dicha red.
- A una máquina conectada a una red de ordenadores y que tiene un nombre de equipo (en inglés, hostname). Es un nombre único que se le da a un dispositivo conectado a una red informática. Puede ser un ordenador, un servidor de archivos, un dispositivo de almacenamiento por red, una máquina de fax, impresora, etc. Este nombre, ayuda al administrador de la red a identificar las máquinas sin tener que memorizar una dirección IP para cada una de ellas.

Por extensión, a veces también se llama así al dominio del equipo (Un dominio es la parte de una URL por la que se identifica al servidor en el que se aloja)



HTML

Siglas de HyperText Markup Language (Lenguaje de Marcas de Hipertexto), es el lenguaje de marcado predominante para la construcción de páginas web. Es usado para describir la estructura y el contenido en forma de texto, así como para complementar el texto con objetos tales como imágenes. HTML se escribe en forma de “etiquetas”, rodeadas por corchetes angulares (<, >). HTML también puede describir, hasta un cierto punto, la apariencia de un documento, y puede incluir un script (por ejemplo Javascript), el cual puede afectar el comportamiento de navegadores web y otros procesadores de HTML.

HTML también es usado para referirse al contenido del tipo de MIME text/html o todavía más ampliamente como un término genérico para el HTML, ya sea en forma descendida del XML (como XHTML 1.0 y posteriores) o en forma descendida directamente de SGML (como HTML 4.01 y anteriores).

Por convención, los archivos de formato HTML usan la extensión .htm o .html.

I

Ícono

Un icono o ícono (del griego εἰκών, eikon: “imagen”) es una imagen, cuadro o representación; es un signo o símbolo que sustituye al objeto mediante su significación, representación o por analogía, como en la semiótica.

En el campo de la informática, un icono es un pequeño gráfico en pantalla que identifica y representa a algún objeto (programa, comando, documento o archivo), usualmente con algún simbolismo gráfico para establecer una asociación. Por extensión, el término icono también es utilizado en la cultura popular, con el sentido general de símbolo; por ejemplo, un nombre, cara, cuadro e inclusive una persona que es reconocida por tener una significación, representar o encarnar ciertas cualidades.

Internet

Es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas, que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California y una en Utah, EE. UU. Uno de los servicios que más éxito ha tenido en Internet ha sido la World Wide Web (WWW, o “la Web”), hasta tal punto que es habitual la confusión entre ambos términos. La WWW es un conjunto de protocolos que permite, de forma sencilla, la consulta remota de archivos de hipertexto. Ésta fue un desarrollo posterior (1990) y utiliza Internet como medio de transmisión.



L

Link o Vínculo

Un hiperenlace (también llamado enlace, vínculo, hipervínculo o link) es un elemento de un documento electrónico que hace referencia a otro recurso, por ejemplo, otro documento o un punto específico del mismo o de otro documento. Combinado con una red de datos y un protocolo de acceso, un hiperenlace permite acceder al recurso referenciado en diferentes formas, como visitarlo con un agente de navegación, mostrarlo como parte del documento referenciador o guardarlo localmente.

Los hiperenlaces son parte fundamental de la arquitectura de la World Wide Web, pero el concepto no se limita al HTML o a la Web. Casi cualquier medio electrónico puede emplear alguna forma de hiperenlace.

M

Meta Tags

Los meta tags son unos caracteres pertenecientes al HTML que se deben de escribir dentro del tag general <head> y que lo podemos definir como líneas de código que indican a los buscadores que le indexan por qué términos debe ser encontrada la página. Dependiendo de la utilización, caracterización y objetividad de dichos meta, se puede conseguir una excelente posición en el listado resultante de una búsqueda.

N

NORCECA

Organización que regula las competencias de voleibol internacional del área Norteamérica, Centroamérica y el Caribe.

P

Plugin

Un Complemento (o plug-in en inglés) es una aplicación que se relaciona con otra para aportarle una función nueva y generalmente muy específica. Esta aplicación adicional es ejecutada por la aplicación principal e interactúan por medio de la API.

El primer plugin se diseñó en 1987 para el programa HyperCard de Macintosh.

Actualmente existe como una forma de expandir programas de forma modular, de manera que se puedan añadir sin afectar a las ya existentes ni complicar el desarrollo del programa principal.



S

Shockwave

Adobe Shockwave (o simplemente Shockwave) es un plugin para navegadores web que permite la reproducción de contenidos interactivos como juegos, presentaciones, aplicaciones de formación, etc, anteriormente llamado Macromedia Shockwave. A menudo es confundido con el plugin de la misma casa Adobe Flash Player. Esto se debe a una agresiva campaña publicitaria lanzada al final de los noventa. Shockwave es el primer plugin desarrollado por Macromedia (absorbida después por Adobe) y el que, relativamente, ha obtenido menos éxito. En un intento por aumentar su presencia en el mercado y ayudar a promover otros formatos multimedia, todos los players de Macromedia empezaron a utilizar 'Shockwave' en su nombres, como en Shockwave Flash. Esto llevó a que la línea de cada producto se confundiera.

Aunque Flash Player es ahora mismo el más extendido, popular y sobre el que más se desarrolla, Shockwave mantiene una fuerte posición por el número de ordenadores donde está instalado. El motor 3D de Shockwave es todavía el líder indiscutible en su mercado, y hacen que este plugin sea muy popular con un gran número de desarrolladores de juegos online y de jugadores. Los archivos Flash (SWF) pueden ser ejecutados en Shockwave, pero no a la inversa. Otras características no incorporadas por Flash incluyen un motor de render mucho más rápido, junto con aceleración 3D por hardware, acceso directo a pixel en imágenes bitmap, diferentes modos de filtrado para composiciones en capas de los gráficos y soporte para diversos protocolos de red, incluido Internet Relay Chat. Además, a través de los Xtras, los desarrolladores pueden ampliar la funcionalidad de Shockwave con aplicaciones hechas a medida.

Sitio Web

Un sitio web (en inglés: website) es un conjunto de páginas web, típicamente comunes a un dominio de Internet o subdominio en la World Wide Web en Internet. Una página web es un documento HTML/XHTML accesible generalmente mediante el protocolo HTTP de Internet, todos los sitios web públicamente accesibles constituyen una gigantesca "World Wide Web" de información.

A las páginas de un sitio web se accede desde un URL raíz común llamado portada, que normalmente reside en el mismo servidor físico. Los URL organizan las páginas en una jerarquía, aunque los hiperenlaces entre ellas controlan cómo el lector percibe la estructura general y cómo el tráfico web fluye entre las diferentes partes de los sitios. Algunos sitios web requieren una suscripción para acceder a algunos o todos sus contenidos. Ejemplos de sitios con suscripción incluyen muchos sitios de noticias, sitios de juegos, foros, servicios de correo electrónico basados en web y sitios que proporcionan datos de bolsa en tiempo real.

Los sitios web están escritos en HTML (Hyper Text Markup Language), o dinámicamente convertidos a éste y se acceden usando un software llamado na-



vegador web, también conocido como un cliente HTTP. Los sitios web pueden ser visualizados o accedidos desde un abanico de dispositivos con disponibilidad de Internet como computadoras personales, computadores portátiles, PDAs y teléfonos móviles.

Un sitio web está alojado en una computadora conocida como servidor web, también llamada servidor HTTP, y estos términos también pueden referirse al software que se ejecuta en esta computadora y que recupera y entrega las páginas de un sitio web en respuesta a peticiones del usuario. Apache es el programa más comúnmente usado como servidor web (según las estadísticas de Netcraft) y el Internet Information Services (IIS) de Microsoft también se usa comúnmente.

V

Voleibol

El voleibol, vóleibol, balonvolea o simplemente vóley, es un deporte donde dos equipos se enfrentan sobre un terreno de juego liso separados por una red central, tratando de pasar el balón por encima de la red hacia el suelo del campo contrario. El balón puede ser tocado o impulsado con golpes limpios, pero no puede ser parado, sujetado, retenido o acompañado. Cada equipo dispone de un número limitado de toques para devolver el balón hacia el campo contrario. Habitualmente el balón se golpea con manos y brazos, pero también con cualquier otra parte del cuerpo. Una de las características más peculiares del voleibol es que los jugadores tienen que ir rotando sus posiciones a medida que van consiguiendo puntos.

Existen diversas modalidades. Con el nombre de voleibol se identifica la modalidad que se juega en pista de interior, pero también es muy popular el vóley playa que se juega sobre arena. El voleibol sentado, es una variante con creciente popularidad entre los deportes para discapacitados y la práctica del cachibol está extendida en las comunidades de mayores. La comunidad ecuatoriana repartida por el mundo practica la variante local, el ecuavóley. La comunidad china de Norteamérica mantiene una liga de voleibol nueve (nine man volleyball). Con carácter más informal existen otras variantes que son practicadas de forma popular en verano, en playas y zonas turísticas, como el futvóley, el water vóley o el bossaball.

El voleibol es uno de los deportes donde mayor es la paridad entre las competiciones femeninas y masculinas, tanto por el nivel de la competencia como por la popularidad, presencia en los medios y público que sigue a los equipos.

Voleibol de Playa



El vóley o voleibol de playa (también voleibol playero y vóley playero), es una variante de voleibol que se juega sobre arena, generalmente en la playa, aunque son muy populares los torneos en localidades del interior con campos artificiales. Al éxito del vóley playa contribuyen Sol, música DJ y trajes

de baño que completan el espectáculo deportivo y están presentes incluso en las competiciones oficiales y olímpicas. Todo esto hace que sea también un deporte muy atractivo para fines publicitarios.

Aparte de la superficie de juego, y de que se practique al aire libre, la otra variación más visible con el voleibol es el número de componentes del equipo. El reglamento que se aplica en competiciones oficiales establece equipos de dos jugadores sin opción a ningún cambio; pero su gran popularidad hace que el vóley playa se juegue de manera informal en cualquier parte, y es muy habitual en los torneos populares establecer equipos de cuatro jugadores.

W

WWW

En informática, World Wide Web (o la “Web”) o Red Global Mundial es un sistema de documentos de hipertexto y/o hipermedios enlazados y accesibles a través de Internet. Con un navegador Web, un usuario visualiza páginas web que pueden contener texto, imágenes, vídeos u otros contenidos multimedia, y navega a través de ellas usando hiperenlaces.

La Web fue creada alrededor de 1989 por el inglés Tim Berners-Lee y el belga Robert Cailliau mientras trabajaban en el CERN en Ginebra, Suiza, y publicado en 1992. Desde entonces, Berners-Lee ha jugado un papel activo guiando el desarrollo de estándares Web (como los lenguajes de marcado con los que se crean las páginas Web), y en los últimos años ha abogado por su visión de una Web Semántica.

X

XML™

Son las siglas de Lenguaje de Etiquetado Extensible , fórmándose la palabra como acrónimo de la expresión inglesa ‘eXtensible Markup Language’.

XHTML

XHTML es una familia de módulos y tipos de documentos que reproduce, engloba y extiende HTML 4.0 [HTML]. Los tipos de documentos de la familia XHTML están basados en XML, y diseñados fundamentalmente para trabajar en conjunto con aplicaciones de usuario basados en XML.

XHTML™ 1.0

XHTML 1.0 (esta especificación) es el primer tipo de documento de la familia XHTML. Es una reformulación de las tres definiciones de tipo de documento HTML 4.0 como aplicaciones de XML 1.0



Anexos



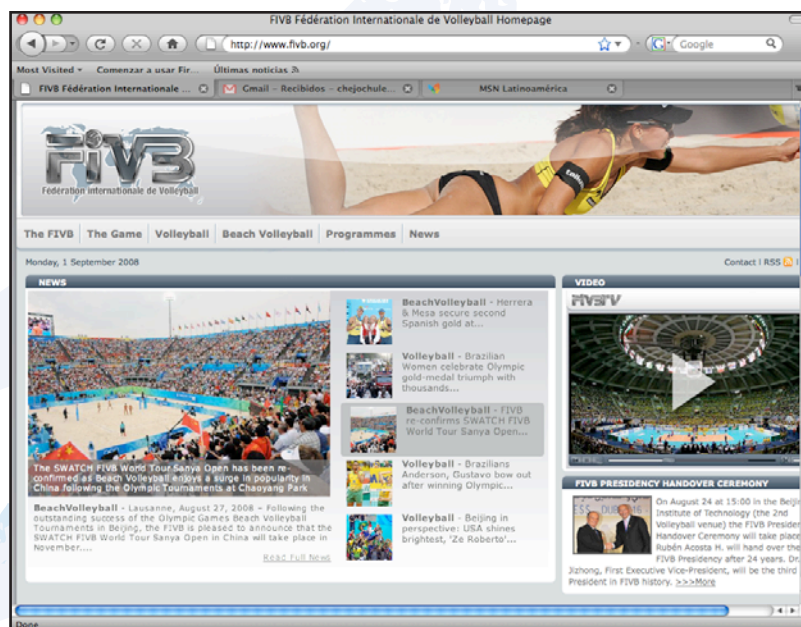
Sobre la Temática

En sitios Web de otras federaciones internacionales se encuentra información sobre voleibol pero enfocada a reportar las actividades realizadas, y no tanto de información sobre el deporte, pero se debe tomar en cuenta que el Voleibol tiene un mayor auge en otros países, donde incluso se televisan los eventos, y se tienen ligas profesionales, siendo un deporte muy popular, en el caso del problema a resolver no es únicamente dar a conocer las actividades que realiza la Federación Nacional de Voleibol, sino tener un medio de adquisición de información que ayude al aprendizaje y correcta práctica del deporte, debido al poco o ningún conocimiento de esta disciplina deportiva.

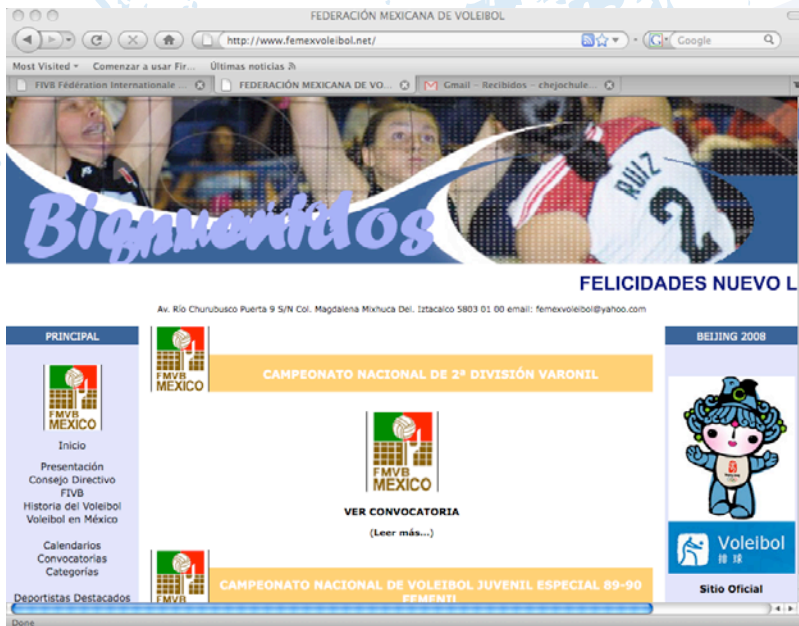
En el sitio Web de la Fédération Internationale de VolleyBall (FIVB), se encuentra información sobre el Voleibol como reglamento oficial, y una breve descripción del juego, con los movimientos o técnica básica utilizada, como “servicio”, “voleo”, “Ataque”, “Recepción”, “Bloqueo” y “Defensa”. Lastimosamente la información se encuentra únicamente en inglés, y carece de gráficos demostrativos para que alguien que esté interesado pueda aprender o informarse, esto se debe a que la FIVB no busca proporcionar información sino ser un ente regulador y organizador de las competencias internacionales, y su educación hacia el deporte se basa en la capacitación de instructores y entrenadores a nivel internacional quienes puedan enseñar el deporte.

La mayoría de sitios de voleibol de distintas federaciones u organizaciones regionales, tales como NORCECA o FIVB, basan sus sitios en noticias deportivas.

Sitio Web de la Federación Internacional de Voleibol



Sitio Web de la Federación Mexicana de Voleibol



Sitio Web de NORCECA, Norte Centro América y El Caribe



Sitio Web de la Federación Estadounidense de Voleibol



Sitio Web de la Federación Brasileña de Voleibol



Revista VolleyWorld de la FIVB





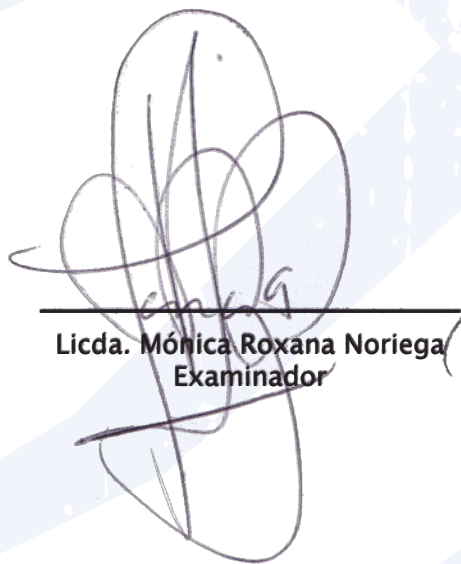
Playeras serigrafiadas



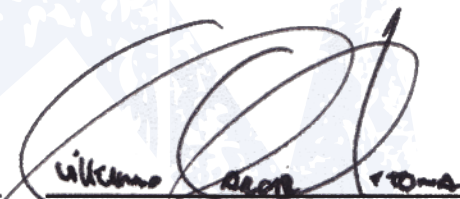
Imprímase



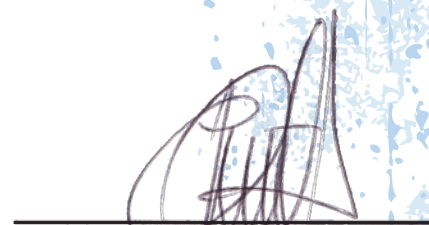
Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano



Licda. Mónica Roxana Noriega
Examinador



Lic. Guillermo García Letona
Examinador



Lic. Erlin Renaldo Ayala
Examinador



Sergio Estuardo Zuleta Pereira
Sustentante





arquitectura

Sergio Estuardo Zuleta Pereira

Al conferírsele el título de Lic. en Diseño Gráfico
con especialidad en Multimedia