

Universidad San Carlos de Guatemala · Facultad de
Arquitectura · Escuela de Diseño Gráfico · Licenciatura en
Diseño Gráfico con énfasis Informático Visual · Multimedia



TÍTULO

**DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA
COMUNIDAD VIRTUAL**

CASO

**ESCUELA DE FORMACIÓN CRISTIANA
SAN ANTONIO MARÍA CLARET**

Paola Elfriede Gómez de Álvarez, carné No. 9812517, previo a optar el título
de Licenciada en Diseño Gráfico con énfasis Informático Visual (Multimedia)

Guatemala, Agosto de 2009



DISEÑOgrafico

NOMINA DE AUTORIDADES

Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano

Arq. Sergio Mohamed Estrada Ruiz
Vocal I

Arq. Efraín de Jesús Amaya Caravantes
Vocal II

Arq. Carlos Enrique Martini Herrera
Vocal III

Br. Carlos Alberto Mancilla Estrada
Vocal IV

Secretaria Liliam Rosana Santizo Alva
Vocal V

Arq. Alejandro Muñoz Calderón
Secretario

Directores

Licenciada Emperatriz Pérez
Director de la Escuela de Diseño Gráfico

Tribunal Examinador

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano

Arq. Alejandro Muñoz Calderón
Secretario

Lic. Alberto José Paguaga
Examinador

Lic. Sandra Carolina Rojas
Examinadora

Lic. Erlin Renaldo Ayala Ramos
Examinador

Asesores del Proyecto

Lic. Alberto José Paguaga

Lic. Sandra Carolina Rojas



.....● **TÍTULO**

**DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA
COMUNIDAD VIRTUAL**

.....● **CASO**

**ESCUELA DE FORMACIÓN CRISTIANA
SAN ANTONIO MARÍA CLARET**

.....●
Paola Elfriede Gómez de Álvarez, carné No. 9812517, previo a optar el título de Licenciada en Diseño Gráfico con énfasis Informático Visual (Multimedia)

Guatemala, Agosto de 2009

.....●



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	9
1.1. ANTECEDENTES	9
1.2. Definición del Problema	10
1.3. Justificación	10
1.3.1. Magnitud	10
1.3.2. Trascendencia	10
1.3.3. Vulnerabilidad	10
1.3.4. Factibilidad	10
1.4. Objetivos	11
1.4.1. Objetivo General	11
1.4.2. Objetivos Específicos	11
2. PERFIL DEL CLIENTE Y GRUPO OBJETIVO	15
2.1. Perfil del Cliente y el servicio que brinda, Descripción breve de la organización	15
2.1.1. Perfil del Cliente	15
2.1.1.1. Junta Directiva	15
2.1.2. Propósito y Actividades principales de la Institución	16
2.1.2.1. Datos sobre números de personas	16
2.1.2.2. Ubicación Geográfica	16
2.1.2.2.1. Extensión	16
2.1.2.2.2. Sectorización	16
2.1.2.2.3. Población	16
2.2. Grupo Objetivo	17
2.2.1. Demográfico	17
2.2.2. Psicográfico	18
2.2.3. Conductual	18
3. CONCEPTOS FUNDAMENTALES DEL TEMA Y DE DISEÑO	23
3.1. Comunicación	23
3.1.1. La Semiótica	24
3.1.1.1. Índices indicios	24
3.1.1.2. Iconos	24
3.1.1.3. Símbolos	25
3.2. Organización	25
3.2.1. Organización Civil	25
3.3. Escuela	26
3.3.1. Escuela y concepción de vida	26
3.3.2. La Escuela en la Sociedad Actual	27
3.3.3. Escuela Católica	27
3.3.3.1. Síntesis entre fe y cultura	28
3.3.3.2. Síntesis entre fe y vida	29
3.3.3.3. La Escuela Católica como servicio eclesial y social	30
3.4. Personal Administrativo	30
3.5. Docente	30
3.6. Alumno	31
3.7. Agente Pastoral	33
3.8. San Antonio María Claret	33
3.9. Escuela de Formación Cristiana San Antonio María Claret	35
3.10. Página Web	36
3.11. World Wide Web www	36
3.12. Internet	36
3.13. HTML	37
3.14. Hiper enlace o Link	37
3.14.1. Comportamiento de los enlaces en los navegadores Web	37
3.15. Java	38
3.16. Plugin	38
3.17. Pixel	38

3.18. Navegador Web	39
3.19. Realidad Virtual	39
3.19.1. Herramientas de la Realidad Virtual	40
3.20. Software	40
3.21. Hardware	40
3.22. Portal	41
3.23. Comunidad Virtual	41
3.23.1. Características	44
3.23.2. Tipos	45
3.24. Diseño	45
4. CONCEPTO DE DISEÑO Y BOCETAJE	51
4.1. Concepto Creativo “De lo Profundo”	51
4.1.1. Código Cromático	51
4.1.2. Código Lingüístico	54
4.1.3. Código Tipográfico	54
4.1.4. Código Icónico	54
4.2. Proceso de Bocetaje	54
4.2.1. Fase de Diseño	55
4.2.1.1. Diseño de conceptualización	55
4.2.1.2. Desarrollo del flujo de pantallas y el modelo de navegación	55
4.2.1.3. Realizar revisiones de conceptos de diseño	56
4.2.1.4. Diseño con papel y lápiz	60
4.2.1.5. Elaborar prototipos “low fidelity”	60
4.2.1.6. Organizar tests de usabilidad sobre los prototipos “low fidelity”	63
4.2.1.7. Elaborar prototipos detallados “high fidelity”	63
4.2.1.8. Pruebas de usabilidad sobre los prototipos “high fidelity”	68
4.2.1.9. Elaboración de documentación de estándares y directrices de las especificaciones de diseño	68
4.2.1.9.1. Tipografía	68
4.2.1.9.2. Imágenes e íconos	69
4.2.1.9.3. Colores	70
5. COMPROBACIÓN DE EFICACIA Y PROPUESTA GRÁFICA FINAL	75
5.1. Comprobación de la eficacia de las piezas de diseño	75
5.1.1. Descripción Metodológica	75
5.1.2. Perfil del Informante	75
5.1.3. Análisis e interpretación de resultados	76
5.2. Propuesta gráfica final	80
5.2.1. Cambios a realizarse con base de la Validación	80
5.2.2. Diseño Final de la Comunidad Virtual	81
5.2.3. Fundamentación de formatos y programas utilizados para la realización del diseño de la Comunidad Virtual EFC	82
Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta	87
CONCLUSIONES	87
Presupuesto del trabajo de diseño de la Comunidad Virtual	88
BIBLIOGRAFÍA	89
GLOSARIO	90
ANEXOS	95
No.1	95
No.2	95
No.3	96
No.4 Encuesta de Validación de las piezas de diseño	96

AGRADECIMIENTOS

A mis asesores, Licenciada Sandra Carolina Rodas y Licenciado Alberto Paguaga por su atención y dedicación, en especial a este último por su insistencia, paciencia y por creer en mi capacidad en la realización de este Proyecto de Graduación.

A la Escuela de Formación Cristiana San Antonio María Claret por darme todo su apoyo y confianza en la realización de este proyecto, por creer conmigo que este proyecto les ayuda a facilitar muchos procesos ya existentes en la escuela, así como el beneficio que trae al hacer la comunicación más eficiente dentro de la escuela.

A mi esposo, por toda su paciencia, apoyo a lo largo de toda la licenciatura y en este proyecto en particular, por todas las noches de desvelo y los fines de semanas y fiestas sacrificadas.

A mis papás y amigos por enterder que este es un paso importante en mi vida la cual la única manera de ayudarme era sacrificando el tiempo que podían pasar conmigo.

DEDICATORIA

A Dios

Por darme la vida, la inteligencia y la voluntad para lograr las metas que me he propuesto en mi vida.

A mis Papás, Romeo y Carmen

Por ser mi mayor ejemplo y por todo el apoyo que me han dado a lo largo de mi vida, por siempre recordarme que debo seguir adelante aún cuando haya fallado.

A mi Esposo Tito

Por hacerme más fácil el camino, por apoyarme en todo momento y por creer en mi y hacerme inmensamente feliz.

A mi Hermana Tatiana y su Familia

Por quererme como me quieren y hacerme tan feliz, en especial a mis tres sobrinos Pablo (Chino), Ricardo (Pucho) y Rodrigo.

A mi Segunda Familia, Doña Anabella, Lucia y Alicia Eugenia

Porque siempre nos ha empujado a luchar lo que queremos

A todos los Diseñadores Gráficos

Que quieran profundizar en el tema de Comunidades Virtuales y Social Network.

PRESENTACIÓN

En el mundo de hoy, la tecnología ha tomado un rol muy importante, donde las personas ya no perciben su mundo sin tener acceso al Internet en sus empresas incluso en sus hogares. Esta tecnología es esencial en la vida de las personas.

El Internet ha facilitado de muchas maneras el acceso a la comunicación acortando las distancias y el tiempo. Permite que personas separadas por el tiempo o el espacio logren comunicarse entre sí, e incluso que se vean por medio de cámaras de video. Ha evolucionado tanto que ahora ya se han creado alternativas más dinámicas para facilitar la comunicación e información, tales como las redes sociales y las comunidades virtuales.

Las redes sociales en Internet han ganado su lugar de una manera vertiginosa convirtiéndose en promisorios negocios para empresas y sobretodo en lugares para encuentros humanos.

En las redes sociales en Internet tenemos la posibilidad de interactuar con otras personas aunque no las conozcamos, el sistema es abierto y se va construyendo obviamente con lo que cada miembro a la red aporta, cada nuevo miembro que ingresa transforma al grupo en otro nuevo. La red no es lo mismo si uno de sus miembros deja de ser parte de ella.

Intervenir en una red social empieza por el encuentro de otros con quienes compartir nuestros intereses, preocupaciones o necesidades. Y aunque no sucediera más que eso, ya es mucho porque rompe el aislamiento que suele aquejar a la gran mayoría de las personas.

Las redes sociales en Internet suelen posibilitar que variedad y comunidad se conjuguen y allí quizás esté gran parte de toda la energía que le da vida a los grupos humanos que conforman esas redes. Las redes sociales dan al anónimo popularidad, al discriminado integración, al diferente igualdad, al malhumorado educación y así muchas cosas más.

Es de todo esto de donde nace la idea de hacer un proyecto como el presente, el crear un espacio abierto de interacción e intercambio de información para las personas de la EFC que los ayude a crecer, convivir más allá de lo que lo hacen en la escuela. Es extender la escuela a su vida cotidiana, el hacer que tengan contacto con ella no sólo un día a la semana.

Sin dejar pasar por alto los beneficios que le trae a la humanidad y a la conservación de nuestro planeta tener una herramienta como ésta, ya que permite que el desperdicio de material impreso se reduzca grandemente.

CAPÍTULO 1

.....
INTRO

DUCCIÓN

CAPÍTULO 1 • INTRODUCCIÓN

TÍTULO

Diseño y desarrollo de una Comunidad virtual
Caso: Escuela de Formación Cristiana San Antonio María Claret

1. INTRODUCCIÓN

1.1 ANTECEDENTES

La escuela de Formación Cristiana San Antonio María Claret, nació por la ineludible necesidad de tener una manera formal y técnica de formación Cristiana, que diera a conocer los aspectos básicos de la vida cristiana, la doctrina de la Iglesia y su praxis pastoral, con el fin de favorecer la conversión personal y crear un mayor compromiso de los fieles como agentes transformadores de sus familias, de sus comunidades y de la sociedad.

Entre las necesidades detectadas se encuentran: La importancia de brindar información sobre los cursos de estudios de los diferentes ciclos, así como los contenidos de cada curso. Acceso fácil a la consulta de material de interés para los estudiantes. Sistema ágil y cómodo de interacción entre catedrático y alumno por medio de Internet. Ingreso práctico y seguro a la información. Sistema de resolución de dudas de estudiantes y de consulta hacia los catedráticos. Poseer una cartelera que promueva las diversas actividades de la Escuela. Foros de debates para resolver dudas y o ampliar los temas vistos dentro del curso o las clases semanales. Cartelera de las noticias y eventos resientes. Calendario de Fechas especiales o de eventos por informar. Mantener informados a los estudiantes y catedráticos de dichos eventos.

Se llegó a la conclusión que hay una amplia gama de materiales por desarrollar, pero por el momento es más importante desarrollar una estrategia de comunicación interna, específicamente una comunidad virtual que apoye la interacción entre las personas.

Se detectó que en ninguna de las universidades del país existe un proyecto que tenga la dinámica de una comunidad virtual, que apoye instituciones como la EFC. Sin embargo, en otros países de Latinoamérica sí se han realizado proyectos como éste, tal es el ejemplo de es.catholic.net, uno de los más completos que existe hasta el momento, www.escuela.acolitos.com y jovenes-mundonuevo.blogspot.com.

1.2 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Por la expansión en número de alumnos y por el acceso que se tiene ahora a la tecnología y los beneficios que se pueden obtener por la misma, la Escuela de Formación Cristiana tiene la necesidad de tener un sitio Web, que sirva como material de apoyo a sus alumnos, y personas que estuvieran relacionadas con el que hacer de la escuela.

La Escuela de Formación Cristiana de la Parroquia San Antonio María Claret no cuenta con un espacio virtual donde pueda brindar diversos servicios a estudiantes, catedráticos y personal administrativo.

Con base en las necesidades de la Escuela, se llegó a la conclusión de que el medio más adecuado para la satisfacción de dichas necesidades es diseñar, desarrollar y divulgar una Comunidad virtual que sirva como herramienta para facilitar la comunicación interactiva entre alumnos, docentes y personal administrativo, ayudando a resolver dudas, realizar consultas, promocionar las diferentes actividades y fortalecer la imagen de la EFC, realizándolo en el periodo de julio a octubre del año 2008.

1.3 JUSTIFICACIÓN

1.3.1 MAGNITUD

Es la población estudiantil de la E.F.C y catedráticos de la misma, aunque de la población total sea específicamente sólo un 70% de ella, ya que son las que posiblemente tengan acceso a Internet. Siendo un universo de 252 personas, distribuida en jornada matutina, nocturna y sabatina, según la comisión para la elaboración del perfil, Agentes de Pastoral, 2006.

1.3.2 TRASCENDENCIA

Es importante que la Escuela pueda brindar servicios al estudiante que agilicen la comunicación entre participantes, así como tener una retroalimentación de los temas estudiados durante la semana y/o el curso. En el cambiante mundo globalizado es necesario que instituciones educativas como la Escuela de Formación Cristiana se mantengan al día en la tecnología y comunicaciones. La tecnología actual permite mantener una comunicación más abierta con catedráticos y compañeros por medio de correo electrónico y foros de consulta. Así como también el cumplimiento de los objetivos planteados en este proyecto.

1.3.3 VULNERABILIDAD

El problema de comunicación puede ser resuelto al diseñar, desarrollar y divulgar la comunidad virtual por medio de un trabajo profesional y un compromiso por parte del diseñador para hacer una propuesta eficaz conforme al problema planteado y del compromiso de la institución para facilitar los recursos necesarios para la realización del proyecto.

1.3.4 FACTIBILIDAD

La resolución del problema es factible de realizar ya que la junta directiva de la Escuela de Formación Cristiana ve la necesidad de implementar la comunidad virtual lo antes posible, ya que la mayoría de la población estudiantil y docente cuenta con acceso a Internet y regularmente busca recursos de tipo cristiano en este medio.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar y desarrollar una Comunidad virtual que posea un diseño visualmente agradable y representativo, con una estructura intuitiva que lo haga útil y fácil de navegar y de comprender; que facilite la comunicación entre personal administrativo, docentes y alumnos, organizaciones y personas en general, interesadas en el qué hacer de la EFC.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Informar sobre las fechas de actividades importantes como: inscripción y pagos, eventos especiales, exámenes, etc.
-
- Facilitar el acceso a la información sobre consulta de notas y el pênsum de las diferentes cursos, a través de páginas con vínculos a cada uno de sus cursos, donde se indicará el contenido y material de consulta.
-
- Agilizar los trámites de inscripción y pago de semestre, por medio de páginas programadas especialmente para este fin.
-
- Fomentar la comunicación entre todo el personal, docentes y alumnos de la Escuela.
-
- Interrelacionar a docentes y alumnos de la Escuela de Formación Cristiana San Antonio María Claret a través de vínculos hacia sus correos electrónicos, así como foros para poder consultar dudas a los catedráticos de las diferentes áreas.
-
- Fomentar la investigación por medio de la página especial de consulta de los archivos digitales.
-
- Promover la comunidad virtual mediante acciones de Relaciones Públicas.

CAPÍTULO 2

.....
PERFIL DEL CLIENTE

Y GRUPO

OBJETIVO

2. PERFIL DEL CLIENTE Y GRUPO OBJETIVO

2.1 PERFIL DEL CLIENTE Y EL SERVICIO QUE BRINDA, DESCRIPCIÓN BREVE DE LA ORGANIZACIÓN

2.1.1 PERFIL DEL CLIENTE

El nombre de la Escuela de Formación Cristiana San Antonio María Claret se identifica con las siglas EFC, y está situada en manzana P, Sector B1, Parque Francés Zona 8 de Mixco, Ciudad San Cristóbal. Funciona en sus propias instalaciones dentro de la Parroquia San Antonio María Claret de Ciudad San Cristóbal.

Es una organización docente, católica, no lucrativa y basada en las enseñanzas del Magisterio de la Iglesia. Constituida por misioneros claretianos del Centro Claret y laicos comprometidos.

Las autoridades directas de esta organización son el señor Arzobispo de Guatemala: CARDENAL Rodolfo Quezada Toruño, el Párroco P. José Luís Asenjo y el consejo Parroquial.

2.1.1.2 JUNTA DIRECTIVA

La Junta Directiva es el órgano ejecutor de la E.F.C y está integrada por:

PUESTO	NOMBRE
Párroco	P. José Luis Asenjo
Coordinador(a)	Aída de Farfán
Sub-coordinador(a) General	Connie de Wittig
Coordinadores(as) Académicos(as) Diurno y Nocturno	Grace de Richter, Claudia Ma. Lara Galo, Dinno Zaghi
Coordinadores(as) Administrativos(as)	Julie de Guzmán, Edgar Guzmán
Encargado(a) de Relaciones Públicas Y Recursos Humanos	Patricia de la Rosa

El consejo académico es el órgano decisivo de la EFC está integrado por:

- Junta Directiva, los anteriormente mencionados
- Catedráticos y Auxiliares
- Asesores
- Asistentes de Grado
- Encargado(a) de Biblioteca/Librería
- Alumno representante de cada grado (cuando lo amerite)

La comisión Académica es el órgano evaluativo del proyecto docente de la EFC, esta integrado por:

- Asesores
- Coordinadores(as) Académicos(as) Diurno y Nocturno
- Coordinador(a) General o Sub-coordinador(a) General

2.1.2 PROPÓSITO Y ACTIVIDADES PRINCIPALES DE LA INSTITUCIÓN

MISIÓN

Ayudar a los fieles cristianos, mediante un proceso sistemático, continuo y gradual de formación, a que conozcan mejor a Jesús de Nazareth, para que le reconozcan como el Mesías, el Hijo de Dios, y crean en Él, y para que creyendo en Él, tengan vida eterna. (cf. Jn. 20,31)

VISIÓN

Ofrecer a la Iglesia y a la sociedad: creyentes (laicos/laicas) formados e informados, que sirvan en las tareas pastorales de su parroquia y en la edificación del Reino.

2.1.2.1 DATOS SOBRE NÚMEROS DE PERSONAS

Ver gráfica en anexo No. 1

2.1.2.2 UBICACIÓN GEOGRÁFICA

2.1.2.2.1 EXTENSIÓN

La EFC es parte de una parroquia que abarca gran extensión de terreno del municipio de Mixco, y engloba una población que posiblemente supera las 60,000 (sesenta mil) personas. Todo San Cristóbal cuenta con 17,000 familias (diecisiete mil).¹

2.1.2.2.2 SECTORIZACIÓN

La Comunidad Parroquial de Claret, por razón de su extensión, está distribuida a su vez en seis SECTORES (Balcones, Campanero, Claret, Panorama, Pinares y Valle Dorado) administrados por sus respectivos Consejos. Cada uno de estos sectores dispone de un templo en torno al cual se desarrolla buena parte de la labor de vida cristiana familiar y actividad pastoral.²

2.1.2.2.3 POBLACIÓN

San Cristóbal cuenta con 17,000 familias.

1 Datos recopilados por la comisión para la elaboración del perfil y la revisión del currículo del programa de formación de agentes de pastoral de la Escuela de Formación Cristiana San Antonio María Claret - EFC-, año 2006.

2 Datos recopilados por la comisión para la elaboración del perfil y la revisión del currículo del programa de formación de agentes de pastoral de la Escuela de Formación Cristiana San Antonio María Claret - EFC-, año 2006.

2.1.2.3 NIVELES DE ESCOLARIDAD

Ver gráfica en anexo No. 2

2.1.2.4 DISTRIBUCIÓN POR SEXO

Ver gráfica en anexo No. 3

2.1.3 NECESIDADES DE LA COMUNICACIÓN

Existe la necesidad de ampliar la comunicación entre todas las personas involucradas en la E.F.C, ya que es necesario informar de las últimas noticias y eventos; mostrar información a usuarios registrados; mantener un catálogo actualizado de temas relacionados para fortalecer la enseñanza de las materias; publicar documentos que luego se puedan descargar desde la Web; ofrecer foros de opinión o comunicación interna y externa; etc. Es decir, se hace necesaria una serie de servicios que permitan transmitir información y crear espacios de comunicación abiertos y dinámicos con los que ofrecer servicios de valor agregado a los estudiantes, catedráticos y personal administrativo.

2.2 GRUPO OBJETIVO

2.2.1 DEMOGRÁFICO

Edad	A partir de 18 años
Sexo	Masculino y femenino
Ciclo de vida familiar	Joven, soltero; joven casado con hijos; joven, casado, hijo menor de 6 años; mayor casado con hijos
Ingreso	No aplica
Ocupación	Profesionales y técnicos, gerentes, comerciantes y propietarios, oficinistas, agentes de ventas, artesanos, operadores, jubilados, estudiantes, amas de casa, desempleados.
Educación	Escuela primaria, estudios universitarios, algunos con maestría y doctorado (la minoría)
Religión	Católica
Raza	Multirracial

2.2.2 PSICOGRÁFICO

Clase Social	Baja alta, clase trabajadora, clase media, media alta, alta baja, alta alta.
Estilo de vida	Buscan una espiritualidad profunda, sinceros, tienen una experiencia de Dios Padre, Hijo y Espíritu Santo, buscan una formación integral, intentan llevar una vida coherente con la fe de la Iglesia Católica, integran una comunidad, afectuosos y obedientes a sus sacerdotes, deseosos de profundizar en las enseñanzas del Magisterio de la Iglesia.
Personalidad	Amable, sencillo, honesto, servicial, tolerante, puntual, responsable, Constante, perseverante, curioso, con deseo de aprender, comprometido, dedicado, trabajador, con voluntad e interés, deseo de proyectarse y trabajar.

3

2.2.3 CONDUCTUAL

Beneficios buscados	Ser agentes de pastoral, creyentes, laicos y laicas formados e informados, que sirvan en las tareas pastorales de su Parroquia y en la edificación del Reino.
Tasa de uso	Frecuente.
Estatus de lealtad	Sólida, absoluta.
Etapas de disposición	Informado, interesado, deseoso, dispuesto a estar en la EFC.
Actitud hacia el servicio	Entusiasta, positiva.

4

3 Datos recopilados por la comisión para la elaboración del perfil y la revisión del currículo del programa de formación de agentes de pastoral de la Escuela de Formación Cristiana San Antonio María Claret - EFC-, año 2006.

4 Datos recopilados por la comisión para la elaboración del perfil y la revisión del currículo del programa de formación de agentes de pastoral de la Escuela de Formación Cristiana San Antonio María Claret - EFC-, año 2006.

CAPÍTULO 3

.....
CONCEPTOS
FUNDAMENTALES

DEL TEMA
Y DISEÑO

3. CONCEPTOS FUNDAMENTALES DEL TEMA Y DE DISEÑO

3.1. COMUNICACIÓN

Peter Heinemann (1980) lo define como proceso dinámico entre individuos y/o entre grupos, que mediante un intercambio informativo sirve para establecer la comprensión o un estado de comunidad. La estructura de este proceso es expresión de las relaciones que median entre los participantes de la comunicación.

Fernando Glez Rey (2006) dice que es el proceso de comunicación es una vía esencial del desarrollo de la personalidad, que tiene su especificidad con relación a la actividad objetiva y concreta, tanto por sus características como por la forma en que el hombre se incluye en calidad de sujeto en uno u otro proceso. La significación de la comunicación depende de las características de los sujetos implicados en ella; a su vez, las características de los sujetos determinan el proceso de comunicación.

Lucas Morea (2006) define la comunicación como un proceso por medio del cual una persona se pone en contacto con otra a través de un mensaje y espera que esta última dé una respuesta, sea una opinión, actitud o conducta. Es una manera de establecer contacto con los demás por medio de ideas, hechos, pensamientos, conductas, buscando una reacción al comunicado que se ha enviado.

El funcionamiento de las sociedades humanas es posible gracias a la comunicación. Ésta consiste en el intercambio de mensajes entre los individuos.

Desde un punto de vista técnico se entiende por comunicación el hecho de que un determinado mensaje originado en el punto A llegue a otro punto determinado B, distante del anterior en el espacio o en el tiempo. La comunicación implica la transmisión de una determinada información. La información como la comunicación supone un proceso; los elementos que aparecen en el mismo son:

Código. Es un sistema de signos y reglas para combinarlos, que por un lado es arbitrario y por otra parte debe de estar organizado de antemano.

- El proceso de comunicación que emplea ese código precisa de un canal para la transmisión de las señales. El Canal sería el medio físico a través del cual se transmite la comunicación.
Ej.: El aire en el caso de la voz y las ondas Herzianas en el caso de la televisión.
- En tercer lugar debemos considerar el Emisor. Es la persona que se encarga de transmitir el mensaje. Esta persona elige y selecciona los signos que le convienen, es decir, realiza un proceso de codificación; codifica el mensaje.
- El Receptor será aquella persona a quien va dirigida la comunicación; realiza un proceso inverso al del emisor, ya que descifra e interpreta los signos

.....

elegidos por el emisor; es decir, descodifica el mensaje.

- Naturalmente tiene que haber algo que comunicar, un contenido y un proceso que con sus aspectos previos y sus consecuencias motive el Mensaje.

- Las circunstancias que rodean un hecho de comunicación se denominan Contexto situacional (situación), es el contexto en que se transmite el mensaje y que contribuye a su significado.

Ej.: Un semáforo en medio de una playa no emite ningún mensaje porque le falta contexto.

La consideración del contexto situacional del mensaje es siempre necesario para su adecuada descodificación.

En el esquema clásico de Jakobson aparece el referente que es la base de toda comunicación; aquello a lo que se refiere el mensaje; la realidad objetiva.

Todos estos elementos que forman el esquema de la comunicación tienden a conseguir la eficacia de la información.

3.1.1. LA SEMIÓTICA

La semiótica o semiología es la ciencia que trata de los sistemas de comunicación dentro de las sociedades humanas.

Saussure fue el primero que habló de la semiología y la define como: Una ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social; añade inmediatamente: *Ella nos enseñará en qué consisten los signos y cuáles son las leyes que lo gobiernan...*

El americano Peirce (considerado el creador de la semiótica) concibe igualmente una teoría general de los signos que llama semiótica. Ambos nombres basados en el griego *Semenion* (significa signo) se emplean hoy como prácticamente sinónimos.

En la semiótica se dan corrientes muy diversas y a veces muy dispares por lo que más que una ciencia puede considerarse un conjunto de aportaciones por la ausencia del signo y el análisis del funcionamiento de códigos completos.

El fundador de la semiótica, Peirce estableció diversas calificaciones de signo, entre las cuales está la basada en el tipo de vínculo que une al signo con su referente. Y así distingue:

3.1.1.1. ÍNDICES INDICIOS

Son signos que tienen conexión física real con el referente, es decir, con el objeto al que remiten; la conexión puede consistir en la proximidad, la relación causa efecto o en cualquier tipo o conexión. Son índices los signos que señalan un objeto presente o la dirección en que se encuentran (una flecha indicativa, un dedo señalando algo...); Los signos que rotulan a los objetos designado en otro código (el título escrito debajo de un cuadro, un pie de foto...); Los signos naturales producidos por objetos o seres vivos también son índices (la huella de unas pisadas, el humo como indicativo de fuego, el cerco de un vaso, la palidez de una persona...).

3.1.1.2. ICONOS

Son signos que tienen semejanza de algún tipo con el referente. La semejanza puede consistir en un parecido en la forma o afectar a cualquier cualidad o propiedad del objeto. Son signos icónicos: Los cuadros, las esculturas figurativas, las fotografías, los dibujos animados, las caricaturas, las onomatopeyas o imitaciones del sonido, mapas, planos, gráficos que visualizan proporciones. Evidentemente la iconicidad es cuestión de grado: una fotografía en color de un gato es más icónica que una silueta esquemática del mismo.

3.1.1.3. SÍMBOLOS

Son signos arbitrarios, cuya relación con el objeto se basa exclusivamente en una convención. El símbolo no tiene que parecerse ni guardar relación con lo que designa. Los alfabetos, la anotación clínica, los signos matemáticos, las banderas nacionales. A esta categoría pertenece el signo lingüístico.

3.2. ORGANIZACIÓN

Según Agustín Reyes Ponce (1960) organización es la estructura de las relaciones que deben existir entre las funciones, niveles y actividades de los elementos materiales y humanos de un organismo social, con el fin de lograr su máxima eficiencia dentro de los planes y objetivos señalados.

Según Koontz & O'Donnell (1991) organizar es agrupar las actividades necesarias para alcanzar ciertos objetivos, asignar a cada grupo un administrador con autoridad necesaria para supervisarlos y coordinar tanto en sentido horizontal como vertical toda la estructura de la empresa.

Y Joseph L. Massie (1969) dice que es la estructura y asociación por lo cual un grupo cooperativo de seres humanos, asigna las tareas entre los miembros, identifica las relaciones e integra sus actividades hacia objetivos comunes.

3.2.1. ORGANIZACIÓN CIVIL

La organización civil es un conjunto agrupaciones o asociaciones, de carácter ciudadano y no gubernamental, surgidas con la finalidad de estructurar algún ámbito de la sociedad o cubrir alguna necesidad de ésta.

La diferencia entre las organizaciones civiles y las gubernamentales estriba en el sujeto del que parte la iniciativa. Mientras que en el caso de una organización gubernamental es el propio Estado el que la crea para llevar a cabo una tarea social, en las organizaciones civiles esta iniciativa parte de un individuo o colectivo que, a título personal, asume la necesidad de resolver algún problema social agrupándose con otras personas y trabajando para conseguir un fin común. Este fin deseado puede ser propio de los integrantes de la organización, como sería en el caso de los sindicatos, o ajeno, como ocurre en numerosas asociaciones de carácter benéfico.

El término organización civil está estrechamente unido al de asociacionismo, y por ello se pueden incluir dentro de este apartado a organizaciones tan dispares como los partidos políticos, los sindicatos, las agrupaciones recreativas, las deportivas y religiosas, etc. Con el paso del tiempo, y tras el proceso de institucionalización social que muchas de estas organizaciones han seguido, el concepto ha ido estrechándose sobre un determinado grupo de organizaciones civiles centradas en la mejora de la calidad de vida de las

capas de población menos favorecidas y en la defensa de los derechos y las libertades de los individuos.

La oposición entre iniciativa ciudadana y gubernamental se hace perfectamente patente con la acuñación de las siglas ONG (Organización No Gubernamental) para designar a toda esta serie de asociaciones que trabajan independientemente de la Administración pública. Frente a las organizaciones de tipo gubernamental, estos organismos tienen la ventaja de una mayor flexibilidad para detectar los nuevos problemas que surgen en la sociedad, y para darles una respuesta rápida que la Administración en ocasiones no puede ofrecer por su vasto y complejo funcionamiento. Estas características son aprovechadas por el Estado para buscar interlocutores en su política social, por lo que desde la Administración pública se fomenta y apoya la creación de organizaciones civiles por medio de subvenciones. (“Organización Civil”, 2006)

3.3. ESCUELA

La congregación de la educación Católica (1977) define la escuela como lugar de formación integral mediante la asimilación sistemática y crítica de la cultura. La escuela es verdaderamente un lugar privilegiado de promoción integral mediante un encuentro vivo y vital con el patrimonio cultural.

Esto supone que tal encuentro se realice en la escuela en forma de elaboración, es decir, confrontando e insertando los valores perennes en el contexto actual. En realidad, la cultura para ser educativa debe insertarse en los problemas del tiempo en el que se desarrolla la vida del joven. La escuela debe estimular al alumno para que ejercite la inteligencia, promoviendo el dinamismo de la clarificación y de la investigación intelectual, y explicitando el sentido de las experiencias y de las certezas vividas. Una escuela que no cumpliera esta función, sino que, por el contrario, ofreciera elaboraciones prefabricadas, por el mismo hecho se convertiría en obstáculo para el desarrollo de la personalidad del alumno.

3.3.1. ESCUELA Y CONCEPCIÓN DE VIDA

De lo dicho se desprende la necesidad de que la escuela confronte su propio programa formativo, sus contenidos y sus métodos, con la visión de la realidad en la que se inspira y de la que depende su ejercicio.

La referencia, implícita o explícita, a una determinada concepción de la vida (Weltanschauung) es prácticamente ineludible, en cuanto que entra en la dinámica de toda opción. Por esto es decisivo que todo miembro de la comunidad escolar tenga presente tal visión de la realidad, aun cuando sea según diversos grados de conciencia, por lo menos para conferir unidad a la enseñanza. Toda visión de la vida se funda, de hecho, sobre una determinada escala de valores en la que se cree y que confiere a maestros y adultos autoridad para educar. No se puede olvidar que en la escuela se enseña para educar, es decir, para formar al hombre desde dentro, para liberarlo de los condicionamientos que pudieran impedirle vivir plenamente como hombre. Por esto, la escuela debe partir de un proyecto educativo intencionalmente dirigido a la promoción total de la persona.

Constituye una responsabilidad estricta de la escuela, en cuanto institución educativa, poner de relieve la dimensión ética y religiosa de la cultura, precisamente con el fin de activar el dinamismo espiritual del sujeto y ayudarlo a alcanzar la libertad ética que presupone y perfecciona a la psicológica. Pero

no se da libertad ética sino en la confrontación con los valores absolutos de los cuales depende el sentido y el valor de la vida del hombre. Se dice esto, porque, aun en el ámbito de la educación, se manifiesta la tendencia a asumir la actualidad como parámetro de los valores, corriendo así el peligro de responder a aspiraciones transitorias y superficiales y perder de vista las exigencias más profundas del mundo contemporáneo.

3.3.2. LA ESCUELA EN LA SOCIEDAD ACTUAL

Si se prestan oídos a las exigencias más profundas de una sociedad caracterizada por el desarrollo científico y tecnológico, que podría desembocar en la despersonalización y en la masificación, y si se quiere darles una respuesta adecuada, resulta evidente la necesidad de que la escuela sea realmente educativa; o sea, que se halle en grado de formar personalidades fuertes y responsables, capaces de hacer opciones libres y justas. Característica ésta que, todavía más fácilmente, se puede deducir de la reflexión sobre la escuela considerada como institución en la cual los jóvenes se capacitan para abrirse progresivamente a la realidad y formarse una determinada concepción de la vida.

Así configurada, la escuela supone no solamente una elección de valores culturales, sino también una elección de valores de vida que deben estar presentes de manera operante. Por eso, ella debe realizarse como una comunidad en la cual se expresen los valores por medio de auténticas relaciones interpersonales entre los diversos miembros que la componen y por la adhesión, no sólo individual, sino comunitaria, a la visión de la realidad en la cual ella se inspira.

3.3.3. ESCUELA CATÓLICA

La congregación de la educación Católica (1977) lo que la define en este sentido a la escuela católica es su referencia a la concepción cristiana de la realidad. Jesucristo es el centro de tal concepción.

En el proyecto educativo de la Escuela Católica, Cristo es el fundamento: El revela y promueve el sentido nuevo de la existencia y la transforma capacitando al hombre a vivir de manera divina, es decir, a pensar, querer y actuar según el Evangelio, haciendo de las bienaventuranzas la norma de su vida. Precisamente por la referencia explícita, y compartida por todos los miembros de la comunidad escolar, a la visión cristiana -aunque sea en grado diverso- es por lo que la escuela es «católica», porque los principios evangélicos se convierten para ella en normas educativas, motivaciones interiores y al mismo tiempo metas finales.

De este modo la Escuela Católica adquiere conciencia de su empeño por promover al hombre integral porque en Cristo, el Hombre perfecto, todos los valores humanos encuentran su plena realización y, de ahí, su unidad. Este es el carácter específicamente católico de la escuela, y aquí se funda su deber de cultivar los valores humanos respetando su legítima autonomía, y conservándose fiel a su propia misión de ponerse al servicio de todos los hombres. Jesucristo, pues, eleva y ennoblece al hombre, da valor a su existencia y constituye el perfecto ejemplo de vida propuesto por la Escuela Católica.

Si la Escuela Católica, como todas las demás escuelas, tiene por fin la comunicación crítica y sistemática de la cultura para la formación integral de la persona, persigue este fin dentro de una visión cristiana de la realidad «mediante la cual, la cultura humana, adquiere su puesto privilegiado en la vocación integral del hombre». Consciente de que el hombre histórico es el

que ha sido salvado por Cristo, la Escuela Católica tiende a formar al cristiano en las virtudes que lo configuran con Cristo, su modelo, y le permiten colaborar finalmente en la edificación del reino de Dios.

Estas premisas permiten indicar las tareas y explicitar los contenidos de la Escuela Católica. Las tareas se polarizan en la síntesis entre cultura y fe, y entre fe y vida; tal síntesis se realiza mediante la integración de los diversos contenidos del saber humano, especificado en las varias disciplinas, a la luz del mensaje evangélico, y mediante el desarrollo de las virtudes que caracterizan al cristiano.

3.3.3.1. SÍNTESIS ENTRE FE Y CULTURA

Al proponerse promover entre los alumnos la síntesis entre fe y cultura a través de la enseñanza, la Escuela Católica parte de una concepción profunda del saber humano en cuanto tal, y no pretende en modo alguno desviar la enseñanza del objetivo que le corresponde en la educación escolar.

En este contexto se cultivan todas las disciplinas con el debido respeto al método particular de cada una. Sería erróneo considerar estas disciplinas como simples auxiliares de la fe o como medios utilizables para fines apologéticos. Ellas permiten aprender técnicas, conocimientos, métodos intelectuales, actitudes morales y sociales que capaciten al alumno para desarrollar su propia personalidad e integrarse como miembro activo en la comunidad humana. Presentan, pues, no sólo un saber que adquirir, sino también valores que asimilar y en particular verdades que descubrir.

A la luz de tal concepción global de la misión educativa de la Escuela Católica, el maestro se encuentra en las mejores condiciones para guiar al alumno a profundizar en la fe y, al mismo tiempo, para enriquecer e iluminar el saber humano con los datos de la fe. La enseñanza ofrece numerosas ocasiones para elevar al alumno a perspectivas de fe, pero aparte de tales circunstancias, el educador cristiano sabe descubrir la válida aportación con que las disciplinas escolares pueden contribuir al desarrollo de la personalidad cristiana. La enseñanza puede formar el espíritu y el corazón del alumno y disponerlo a adherirse a Cristo de una manera personal y con toda la plenitud de una naturaleza humana enriquecida por la cultura.

Además, la escuela considera el saber humano como una verdad que hay que descubrir. En la medida en que las diversas materias se cultivan y se presentan como expresión del espíritu humano que, con plena libertad y responsabilidad busca el bien, ellas son ya en cierta manera cristianas, porque el descubrimiento y el reconocimiento de la verdad orienta al hombre a la búsqueda de la verdad total. El maestro, preparado en la propia disciplina, y dotado además de sabiduría cristiana, trasmite al alumno el sentido profundo de lo mismo que enseña y lo conduce, trascendiendo las palabras, al corazón de la verdad total.

El patrimonio cultural de la humanidad comprende otros valores que están más allá del ámbito específico de lo verdadero. Cuando el maestro cristiano ayuda al alumno a captar, apreciar y asimilar tales valores, lo orienta progresivamente hacia las realidades eternas. Tal dinamismo hacia su fuente increada explica la importancia de la enseñanza para el crecimiento de la fe.

Es evidente que semejante orientación de la enseñanza no depende tanto de la materia o de los programas, sino principalmente de las personas que los imparten. Mucho dependerá de la capacidad de los maestros el que la

enseñanza llegue a ser una escuela de fe, es decir, una trasmisión del mensaje cristiano. La síntesis entre cultura y fe se realiza gracias a la armonía orgánica de fe y vida en la persona de los educadores. La nobleza de la tarea a la que han sido llamados reclama que, a imitación del único Maestro Cristo, ellos revelen el misterio cristiano no sólo con la palabra sino también con sus mismas actitudes y comportamiento. Se comprende así la fundamental diferencia que existe entre una escuela en la cual la enseñanza estuviera penetrada del espíritu cristiano y otra que se limitara a incluir la religión entre las otras materias escolares.

3.3.3.2. SÍNTESIS ENTRE FE Y VIDA

Fundada en la asimilación de los valores objetivos, la enseñanza, en su dimensión apostólica, no se limita a la síntesis entre fe y cultura, sino que tiende a realizar en el alumno una síntesis personal entre fe y vida.

La Escuela Católica asume como misión específica -y con mayor razón hoy frente a las deficiencias de la familia y de la sociedad en este campo- la formación integral de la personalidad cristiana. Para lograr la síntesis entre fe y vida en la persona del alumno, la Iglesia sabe que el hombre necesita ser formado en un proceso de continua conversión para que llegue a ser aquello que Dios quiere que sea. Ella enseña a las personas a dialogar con Dios en las diversas situaciones de su vida personal. Los estimula a superar el individualismo y a descubrir, a la luz de la fe, que están llamados a vivir, de una manera responsable, una vocación específica en un contexto de solidaridad con los demás hombres. La trama misma de la humana existencia los invita, en cuanto cristianos, a comprometerse en el servicio de Dios en favor de los propios hermanos y a transformar el mundo para que venga a ser una digna morada de los hombres.

La Escuela Católica enseña a las personas a interpretar la voz del universo que les revela al Creador y, a través de las conquistas de la ciencia, a conocer mejor a Dios y al hombre. En la vida diaria del ciclo escolar, el alumno aprende que a través de su obrar en el mundo él está llamado a ser un testimonio vivo del amor de Dios entre los hombres, porque él mismo forma parte de una historia de salvación que recibe su último sentido de Cristo salvador de todos los hombres.

Consciente de que no basta ser regenerados por el bautismo, para ser cristianos, sino que es necesario vivir y obrar conforme al Evangelio, la Escuela Católica se esfuerza por crear en el ámbito de la comunidad escolar un clima que ayude al alumno a vivir su fe de una manera cada día más madura, y a adquirir gradualmente una actitud pronta para asumir las responsabilidades de su bautismo. En la educación tiene presente el puesto insustituible que la doctrina católica da a las virtudes, como orientación permanente y profunda, que deben instaurarse gradualmente en la conciencia. Las virtudes teologales las asumen para sublimarlas en la caridad, que viene a ser, por así decirlo, el alma que transforma al hombre virtuoso en cristiano. Por tanto, el centro de la acción educativa es Cristo, modelo según el cual el cristiano debe configurar la propia vida. En esto, la Escuela Católica se diferencia de toda otra escuela que se limita a formar al hombre, mientras que ella se propone formar al cristiano y a hacer conocer a los no bautizados, por su enseñanza y su testimonio, el misterio de Cristo que supera todo conocimiento.

Aunque la específica acción educativa de la Escuela Católica se desarrolla junto con la de otras instituciones educativas (como son, además de la familia, las comunidades cristianas y parroquiales, las asociaciones juveniles, culturales,

deportivas, etc.), existen también muchas otras esferas sociales que constituyen, de múltiples formas, una fuente de información y de participación cultural. Frente a esta «escuela paralela», se impone la presencia activa de la escuela que, mediante una educación sistemática y crítica, prepare a los alumnos a un autocontrol, que los capacite para hacer opciones libres y conscientes frente a los mensajes que le presentan los medios de comunicación social. Es necesario enseñarles a someter tales mensajes a un juicio crítico personal, a ordenarlos en buenas síntesis y a integrarlos en su cultura humana y cristiana.

3.3.3.3. LA ESCUELA CATÓLICA COMO SERVICIO ECLESIAL Y SOCIAL

De esta manera la comunidad escolar presta un insustituible servicio no sólo a la persona de los alumnos y de cuantos por diverso título la integran, sino también a la sociedad que hoy, particularmente dividida entre aspiraciones a la solidaridad y el surgir de formas siempre nuevas de individualismo, puede por lo menos, hacerse consciente de la posibilidad de dar vida a auténticas comunidades, que llegan a serlo gracias a la convergente tensión hacia el bien común. Además, la Escuela Católica asegurando institucionalmente, a la sociedad pluralista de hoy, una presencia crítica en el mundo de la cultura y de la enseñanza, revela con su misma existencia las riquezas de la fe, presentándola como respuesta a los grandes problemas que oprimen a la humanidad. Sobre todo, la Escuela Católica está llamada a prestar un humilde y amoroso servicio a la Iglesia haciéndola presente en el campo educativo escolar en beneficio de la familia humana.

Así es como ella desarrolla un «auténtico apostolado». Dedicarse, pues, a este apostolado «significa cumplir una tarea eclesial insustituible y urgente».

3.4. PERSONAL ADMINISTRATIVO

El personal administrativo incluye el personal de apoyo y operativo no comprendido en otras áreas, como son: secretarías, auxiliares administrativos, intendentes, mensajeros y vigilantes, entre otros. (“Personal Administrativo”, 2008)

3.5. DOCENTE

Cruz Yolanda Estanga (2004) expresa que tradicionalmente la escuela preparaba para la integración social, ofrecía información, conocimientos, valores, actitudes que se corresponden con el desempeño de roles sociales jerarquizados. Con el desarrollo industrial y económico se ha suscitado un cambio en la actuación personal del ser humano para adaptarse, no sólo por la competencia técnica, sino que intrínsecamente las motivaciones de los ciudadanos demandan una atención más individualizada. De tal forma que esta función de integración social de la escuela para reproducir y mantener el status quo, debe redefinirse.

Según Tedesco (1998), es necesario un cambio de actitud de la familia y de los diferentes actores que intervienen en la formación de los niños y niñas

.....

para la promoción e integración social sobre la base del consenso que permita incorporar estrategias que faciliten la sistematización en la formación de la personalidad (solidaridad, pensamiento creativo, capacidad de resolver problemas, capacidad para el trabajo en equipo, entre otras) que no se logran con el sólo hecho de adquirir informaciones y conocimientos. Esto significa, que la escuela deberá tender a asumir característica de una institución de socialización. Podría definir su espacio en el ámbito de lo público, es decir de lo global y lo universal, promover el vínculo entre los diferentes actores, la discusión, el diálogo y el intercambio.

En este nuevo papel, la escuela debe definir cómo promover el deseo de saber frente a la sobre información circulante en la sociedad y cómo formar los marcos de referencia para procesar la información disponible. Desde el punto de vista del nuevo papel que debe desempeñar la escuela, se hace necesario que quien asuma el rol de formador, se asuma a sí mismo como sujeto de la producción del saber y tener pleno convencimiento de que el acto de enseñar, no sólo es transferir conocimiento, sino ofrecer al educando la posibilidad de la elaboración de alternativas.

Es decir, el rol del docente se amplía y su participación en el juego social de las instituciones que es como se entiende la combinación de esfuerzos individuales, debe ser adaptada hasta donde lo reclamen los principios del desarrollo.

De tal manera, el espacio institucional se concibe como un espacio donde se redefinan claramente los canales formales útiles a la difusión, sin desconocer los informales. Pero, no sólo clarificar los procesos comunicacionales sino también abrir la escuela a toda la comunidad. Es preciso desarrollar acciones que transmitan una cultura participativa, cuyo eje sean las actitudes y valores como contenidos esenciales. Una pedagogía participativa que desde la gestión, contribuya a definir el carácter del espacio institucional.

Freire (1997), expresa: enseñar exige respeto a los saberes de los educandos y por eso mismo impone al profesor y a la escuela, el deber de respetar no sólo a los saberes socialmente construidos en la práctica comunitaria, sino también la razón de ser de esos saberes en relación con los contenidos. El mismo autor plantea que un educador problematizador es un ser democrático, quien no puede negarse el deber de estimular la capacidad crítica del educando, su curiosidad y su insumisión.

Un educador autor es un docente que interpreta el libreto educativo y reflexiona sobre el mismo, hace ajustes y adaptaciones de acuerdo al contexto donde se desenvuelve, confrontando la teoría con las situaciones principales que se gestan en el espacio escolar y fuera de él, dándole importancia a las experiencias informales en la calle, plazas, patios de recreo, entre otros.

Otro elemento importante que caracteriza a un docente autor es su liderazgo para coordinar acciones, asesorar a sus compañeros de trabajo y a otros actores claves de la comunidad, al igual que la asunción del compromiso con las actividades. Es un liderazgo creador, transformador, en el cual el líder no crea propiamente la norma de acción de la comunidad, sino que se fundamenta en la necesidad que tiene el hombre de una razón de ser, de sentir la necesidad de trascender a través de la superación de obstáculos para una mejor convivencia.

3.6. ALUMNO

WITTROCK en Investigación en la enseñanza (Paidós) presenta un resumen sobre la temática que ha tratado el pensamiento del alumno, en el que incluye:

- *Percepciones y expectativas
- *Problemas de aprendizaje, atención y adquisición de conocimiento.
- *Estrategias, aprendizaje y procesos metacognitivos.

La expectativa del profesor influye en el alumno en la medida en que éste la percibe. La percepción que el alumno tiene de las expectativas del profesor sobre él influyen en él, fundamentalmente porque significa un refuerzo en su comportamiento y una información para la adecuación del comportamiento a lo que se espera de él.

Ésta información se extiende al grupo de iguales que la recibe de manera diferencial, es decir, en este juego de percepciones y expectativas, el alumno interpreta los objetivos instruccionales del profesor y sus exigencias sobre contenidos, método, etc. ¿Está profundizando? ¿Está interesándose sólo por procesos mecánicos?

Esto va a influir en la construcción de estrategias de aprendizaje.

WITTROCK: Las regularidades que existen entre enseñanza y rendimiento incluyen las transformaciones cognitivas realizadas por los estudiantes en la instrucción que reciben, es decir, no todos los profesores se sitúan del mismo modo en esta dinámica interactiva frente a cada alumno.

Un estudio realizado con muestras de alumnos de diferentes situaciones escolares (EPO, ESO, Universidad) concluye en que los estudiantes evalúan a los profesores de manera distinta:

- Se valora peor a los mayores y menos atractivos, lo que quiere decir que tanto la edad como la apariencia física influyen en las expectativas de los alumnos.
- Influye también la reputación del profesor.

Parece ser que en la interacción con el estudiante, el profesor percibe mejor a los alumnos que tienen rasgos semejantes a él.

La variable más influyente es la edad del alumno: cuanto más niño es, la relación es más afectiva; cuanto mayor es, más importancia se da a la relación entre iguales.

BELTRÁN concluye en un trabajo sobre las expectativas del profesor en que existe un perfil del estudiante ideal que busca todo profesor. El alumno de altas expectativas tiene un perfil con alta imagen de sí, reflexivo, tranquilo, popular, conocedor de los sentimientos de los compañeros hacia él, inteligente, de alto impacto social, transmisor de ambiente familiar democrático, autónomo y acogedor.

El alumno de bajas expectativas es impulsivo, ansioso, poco popular, rechazado por el grupo, peor imagen de sí, educado en una ambiente familiar autoritario o sobreprotegido o rechazante.

Diferencias en el proceso de aprendizaje entre los alumnos de altas y bajas

expectativas:

Los alumnos de altas expectativas: Reciben más oportunidades de respuesta, presentan mayor número de respuestas correctas, son interrogados sobre cuestiones más difíciles, reciben más alabanzas.

Los alumnos de bajas expectativas: Dan más respuestas incompletas, reciben más críticas después de estas respuestas incorrectas, reciben más críticas en las interacciones privadas con el profesor.

3.7. AGENTE PASTORAL

Según el P. Mario Borello (2005) el Agente Pastoral es un profeta y un testigo que anuncia partiendo del centro del Kerigma: Cristo es el Mesías, muerto y resucitado y aprobado por el Padre. Poco a poco amplía su anuncio al misterio trinitario, al acontecimiento de Pentecostés, al misterio de la comunidad eclesial, a la peregrinación de la humanidad entera hacia el Reino definitivo en el encuentro con el Padre. Se trata del Credo bautismal.

3.8. SAN ANTONIO MARÍA CLARET

José Gros y Raguer (2006) describe en la biografía que nació en Sallent, diócesis de Vich y territorio de la que hoy es provincia de Barcelona, el 23 de diciembre de 1807. Sacerdote diocesano, popularísimo misionero, arzobispo de Santiago de Cuba y posteriormente confesor y director espiritual de la reina Isabel II. Murió en el destierro, en el monasterio cisterciense de Fontfroide (Francia), el 24 de octubre de 1870. Fue el fundador de la Congregación de Misioneros Hijos del Inmaculado Corazón de María. - Fiesta: 23 de octubre. Misa propia.

En un siglo como el nuestro, en que las preocupaciones humanas y materiales exigen demasiada atención, se corre el peligro de perder una gran virtud sumamente necesaria para la vida cristiana y para el apostolado: el espíritu de lucha por los valores sobrenaturales. En San Antonio María Claret, se tiene al gran adalid de esta causa; el mundo con el cual tuvo que enfrentarse no era mejor que el nuestro. Su vida preciosa, pues, puede estimular mucho.

Antonio Claret, a sus cinco años comenzó a frecuentar la escuela del pueblo, y era el orgullo de su maestro por su aprovechamiento. Ya por entonces declaró que quería ser sacerdote, pero las circunstancias económicas de su familia no permitieron los gastos del Seminario. Por mandato de sus padres empieza a trabajar en la pequeña fábrica de tejidos que poseían en Sallent.

A fines de 1825 es enviado por su padre a Barcelona para perfeccionarse. Hizo grandes progresos en la fabricación, por la cual sentía vivo interés, de forma que cuando acudía a la iglesia, a menudo “tenía más máquinas en la cabeza que santos había en el altar”, como después decía él mismo.

Pero era llegada la hora de Dios: duros golpes le despertaron del sueño de ilusiones que transitoriamente le habían alucinado. Zozobras interiores, un amigo desleal, varios peligros de muerte...

Debidamente orientado, decide entrar en el Seminario de Vich. Fue ordenado sacerdote el 13 de junio de 1835, en la Capilla del Palacio Episcopal de Solsona.

.....

Recién ordenado, es nombrado vicario de Sallent; y al poco recibe el nombramiento de ecónomo de la Parroquia, cargo que encerraba especial dificultad por las circunstancias políticas de entonces.

En Sallent es la admiración de todos por su gran prudencia y celo por las almas. Pero los límites de su Parroquia eran estrechos para las ansias gigantes de apostolado de Claret.

En septiembre de 1839, parte camino de Roma. Practica los Ejercicios bajo la dirección de un padre jesuita que le aconseja entrar en la Compañía de Jesús. Dificultades posteriores, ajenas a su voluntad, no permitieron su permanencia en la misma.

Vuelto a España, Claret es nombrado regente de Viladrau, dando comienzo a sus famosas misiones, llamando poderosamente la atención por el gran fruto espiritual conseguido y por sus numerosas curaciones de enfermos.

Desligado de su cargo parroquial, se lanza por toda Cataluña, que entonces ardía en guerras y adolecía de un fuerte decaimiento moral, señalando las huellas de un gran movimiento religioso.

Todas las diócesis catalanas escucharon la voz ardiente del apóstol, que obtenía grandes triunfos en la obra de la santificación de las almas. Trasladado a Canarias, cosecha idénticos frutos. Los pueblos se sienten arrastrados por el gran misionero...

Entre tanto, un gran ideal brillaba en su mente. Palpaba por doquier la necesidad de predicadores y misioneros. En una celda del antiguo Seminario de Vich funda la Congregación de Misioneros Hijos del Inmaculado Corazón de María.

Poco tiempo, sin embargo, pudo vivir con aquella incipiente comunidad. Él mismo nos dice: "El día 4 de agosto, al bajar del púlpito, me mandan ir a Palacio. Y, al llegar allí, el señor Obispo me da el nombramiento para arzobispo de Santiago de Cuba. Quedé aplanado, desconcertado, con la noticia. Dije que de ninguna manera aceptaba. Espantado del nombramiento no quise aceptar, por considerarme indigno y por no abandonar la Congregación que acababa de nacer. Entonces el Nuncio de Su Santidad y el Ministro de Gracia y Justicia se valieron de mi prelado, a quien tenía la más ciega obediencia. Éste me mandó formalmente que aceptara".

Lamentable era el estado de Cuba, cuando se hizo cargo de ella el Arzobispo Claret. El clero, escaso y deficiente; frecuente el comercio de esclavos negros; la inmoralidad, especialmente entre los dirigentes europeos, general.

Ésta era la viña que había de trabajar aquel prelado misionero durante los cortos años que permaneció allí.

Trabajó incansablemente, sin arredrarle el sinfín de dificultades de todo orden que a cada paso se oponían a su apostólica labor; perseguido constantemente por los enemigos de la Religión y de la Patria.

En la ciudad de Holguín un asesino le descargó, con una navaja de afeitar, un terrible golpe que le rasgó la mejilla hasta el hueso y le hirió en el brazo.

"Cuando salí de la iglesia -es el propio Santo quien lo cuenta- se me acercó

.....

un hombre, como si quisiera besarme el anillo, pero, al instante, alargó el brazo armado con una navaja de afeitar y descargó el golpe con todas sus fuerzas..”.

Restablecido milagrosamente, consiguió el indulto para su desgraciado verdugo y, más aún, le pagó el viaje para que pudiera regresar a su tierra.

El llamamiento de la reina Isabel II a Madrid le apartó para siempre de su Diócesis; Su Majestad lo llamaba para nombrarle confesor y director de su alma.

Muchos inconvenientes le advinieron al Arzobispo de este nombramiento, pero todos los resistió y los superó heroicamente.

A la entrada del Padre Claret en la Corte siguió un notable mejoramiento en las costumbres. Él educó a toda la real familia. Supo infundir en todos sus dirigidos una formación cristiana recia.

El 18 de septiembre de 1868, es destronada Isabel II y proclamada la República. Claret, desterrado con la Corte, pasa a Francia; poco después se despide de la reina y marcha a Roma.

Interviene brillantemente en el Concilio Vaticano I, siendo uno de los grandes defensores del dogma de la infalibilidad pontificia.

El 25 de febrero de 1934 el Papa Pío XI le declaraba Beato y el 7 de mayo de 1950 Pío XII le elevaba al supremo honor de los altares. Su mejor semblanza, la que de él hizo Pío XII en unas palabras pronunciadas horas después de la canonización: “Alma grande, nacida como para ensamblar contrastes, pudo ser humilde de origen y glorioso a los ojos del mundo; pequeño de cuerpo, pero de espíritu gigante; de apariencia modesta, pero capaz de imponer respeto incluso a los grandes de la tierra; fuerte de carácter, pero con la suave dulzura de quien conoce el freno de la austeridad y de la penitencia; siempre en la presencia de Dios, aun en medio de su prodigiosa actividad exterior; calumniado y admirado, festejado y perseguido. Y entre tantas maravillas, como luz suave que todo lo ilumina, su devoción a la Divina Madre..”..

Es considerado Patrón de los tejedores.

3.9. ESCUELA DE FORMACIÓN CRISTIANA SAN ANTONIO MARÍA CLARET

Según la Escuela de Formación Cristiana (2006) es una escuela que sirve para dar a conocer los aspectos básicos de la vida cristiana, la doctrina de la Iglesia Católica y su praxis pastoral, con el fin de favorecer la conversión personal y un mayor compromiso de los fieles como agentes transformadores de su familia, de su comunidad y de la sociedad.

Esta escuela está dirigida a todo cristiano, hombre o mujer, que quiera profundizar en su fe y cimentarla, mediante un mejor y más auténtico conocimiento de Cristo y su Iglesia, para amar y servir mejor.

En la EFC tiene la capacitación adecuada para madurar en la fe y ejercer con competencia la misión evangelizadora.

Esta formación Integral refiere áreas elementales de la vida cristiana tales como espiritual y humana, teológica-pastoral, bíblica y eclesiológica y social, así como algunos métodos y técnicas de evangelización.

3.10. PÁGINA WEB

Una página Web es un documento de la World Wide Web (que intenta ser estandarizada por el World Wide Web Consortium, también llamada W3C), normalmente en formato HTML que proviene del estándar SGML o XHTML que proviene del estándar XML.

Una página Web típicamente, incluye texto, imágenes y enlaces hacia otros documentos de la red, pudiendo además contener animaciones, sonidos, programas en Java, y cualquier otro tipo de documento, por medio de plugins y otras tecnologías.

Actualmente las páginas Web ya no están únicamente enfocadas para ser visionadas, sino que cada vez son más dinámicas permitiendo que el visitante participe en ellas mediante menús interactivos, encuestas, votaciones, etc. Normalmente los formatos gráficos de las páginas Web son JPEG para fotografías y GIF o PNG para otras imágenes como diagramas, dibujos, gráficos, etc. Los dos últimos formatos también se pueden usar para fotografías pero no son tan convenientes para ese propósito como JPEG (JPEG es un formato con pérdida, mientras que GIF y PNG son sin pérdida). Para animaciones se suele utilizar GIF, para imágenes con pixels transparentes tanto GIF como PNG, y para imágenes con pixels parcialmente transparentes, PNG (aunque dicha característica no está soportada por navegadores que no admiten los estándares W3C, tales como Internet Explorer). (“Página Web”, 2006)

3.11. WORLD WIDE WEB WWW

Www es un sistema de navegador Web para extraer elementos de información llamados “documentos” o “páginas Web” referirse a “un(a) Web” como una página, sitio o conjunto de sitios que proveen información por los medios descritos, y “la Web”, que es la enorme e interconectada Web disponible prácticamente en todos los sitios de Internet. (“World wide web”, 2006)

3.12. INTERNET

Internet es una red mundial de computadoras interconectadas con un conjunto de protocolos, el más destacado, el TCP/IP. Aparece por primera vez en 1960. También se usa este nombre como sustantivo común y por tanto en minúsculas para designar a cualquier red de redes que use las mismas tecnologías que Internet, independientemente de su extensión o de que sea pública o privada.

Cuando se dice red de redes se hace referencia a que es una red formada por la interconexión de otras redes menores.

Al contrario de lo que se piensa comúnmente, Internet no es sinónimo de World Wide Web. Ésta es parte de aquélla, siendo la World Wide Web uno de los muchos servicios ofertados en la red Internet. La Web es un sistema de

información mucho más reciente (1995) que emplea Internet como medio de transmisión.

Algunos de los servicios disponibles en Internet aparte de la Web son el acceso remoto a otras máquinas (SSH y telnet), transferencia de archivos (FTP), correo electrónico (SMTP), boletines electrónicos (news o grupos de noticias), conversaciones en línea (IRC y chats), mensajería instantánea, transmisión de archivos (P2P, P2M, Descarga Directa), etc. (“Internet”, 2006)

3.13. HTML

Html es el acrónimo inglés de HyperText Markup Language (lenguaje de marcas hipertextuales), es un lenguaje de marcación diseñado para estructurar textos y presentarlos en forma de hipertexto, que es el formato estándar de las páginas Web. Gracias a Internet y a los navegadores del tipo Internet Explorer, Opera, Firefox o Netscape, el HTML se ha convertido en uno de los formatos más populares que existen para la construcción de documentos y también de los más fáciles de aprender.

HTML es una aplicación de SGML conforme al estándar internacional ISO 8879. XHTML es una re formulación de HTML 4 como aplicación XML 1.0, y que supone la base para la evolución estable de este lenguaje. Además XHTML permite la compatibilidad con los agentes de usuario que ya admitían HTML 4 siguiendo un conjunto de reglas. (“HTML”, 2006)

3.14. HIPER ENLACE O LINK

Un hiperenlace (o simplemente enlace), también llamado vínculo, hipervínculo o liga, es una referencia en un documento de hipertexto a otro documento o recurso. Combinado con una red de datos y un protocolo de acceso, se puede utilizar para acceder al recurso referenciado. El cual se puede guardar, ver, o mostrar como parte del documento referenciador.

Un enlace tiene dos extremos, denominados anclas, y una dirección. El enlace comienza en el ancla origen y apunta al ancla destino. Sin embargo, el término enlace a menudo se utiliza para el ancla origen, mientras que al ancla destino se denomina enlace de destino (link target).

El enlace de destino más común es un URL, utilizado en la World Wide Web. Puede invocar a un documento, por ejemplo una página Web, a otro recurso, o a una posición determinada en una página Web.

Cuando los enlaces de destino invocan, además de texto, elementos multimedia (audio, video, imágenes, etc.), puede decirse que estamos navegando en un espacio hipermedia, un ámbito de interacción humana que intensifica la densidad de los mensajes, dentro de la gama exhaustiva de supuestos funcionales que aporta la Red, como por ejemplo: comunicación en tiempo real y en tiempo diferido, comunicación de una persona a una persona, de varias a una, de una a varias, de varias a varias, etc.

3.14.1. COMPORTAMIENTO DE LOS ENLACES EN LOS NAVEGADORES WEB

Un navegador Web normalmente muestra un hiperenlace de alguna forma

.....

distintiva, por ejemplo en un color, letra o estilo diferente. El comportamiento y estilo de los enlaces se puede especificar utilizando lenguaje CSS.

El puntero del ratón también puede cambiar a forma de mano para indicar el enlace. En muchos navegadores, los enlaces se muestran en texto azul subrayado cuando no han sido visitados, y en texto púrpura subrayado cuando han sido visitados. Cuando el usuario activa el enlace (por ejemplo pinchando sobre él con el ratón) el navegador mostrará el destino del enlace. Si el destino no es un archivo HTML, dependiendo del tipo de archivo y del navegador y sus plugins, se puede activar otro programa para abrir el archivo. (“Link”, 2006)

3.15. JAVA

Java es un lenguaje de programación orientado a objetos desarrollado por James Gosling y sus compañeros de Sun Microsystems al inicio de la década de 1990. A diferencia de los lenguajes de programación convencionales, que generalmente están diseñados para ser compilados a código nativo, Java es compilado en un bytecode que es ejecutado (usando normalmente un compilador JIT), por una máquina virtual Java.

El lenguaje en sí mismo toma mucha de su sintaxis de C y C++, pero tiene un modelo de objetos mucho más simple y elimina herramientas de bajo nivel como punteros.

Java está sólo lejanamente emparentado con JavaScript, aunque tengan nombres similares y compartan una sintaxis al estilo de C algo parecida. (“Java”, 2006)

3.16. PLUGIN

Plugin es un programa de ordenador que interactúa con otro programa para aportarle una función o utilidad específica, generalmente muy específica. Este programa adicional es ejecutado por la aplicación principal. Los plugins típicos tienen la función de reproducir determinados formatos de gráficos, reproducir datos multimedia, codificar/descodifican emails, filtrar imágenes de programas gráficos...

En la actualidad están muy extendidos, pero el primer plugin se diseñó en 1987 para el programa HyperCard de Macintosh.

Se utilizan como una forma de expandir programas de forma modular, de manera que se puedan añadir nuevas funcionalidades sin afectar a las ya existentes ni complicar el desarrollo del programa principal. (“Plugin”, 2006)

3.17. PIXEL

El pixel (del inglés picture element, o sea, “elemento de la imagen”) es la menor unidad en la que se descompone una imagen digital, ya sea una fotografía, un fotograma de vídeo o un gráfico.

Al ampliar fuertemente una imagen digital (zoom), por ejemplo en la pantalla de un ordenador, pueden observarse los píxeles que componen la imagen. Los píxeles aparecen como pequeños cuadrados en color, en blanco o en negro, o en matices de gris. Las imágenes se forman como una matriz rectangular de

.....

píxeles, donde cada pixel forma un punto diminuto en la imagen total.

En las imágenes de mapa de bits o en los dispositivos gráficos cada pixel se codifica mediante un conjunto de bits de longitud determinada (la llamada profundidad de color), en las imágenes de color verdadero, se suelen usar tres bytes para definir un color, es decir, en total podemos representar un total de 2 elevado a 24 colores diferentes (16,777,216 de colores).

Para poder transformar la información numérica que almacena un pixel en un color hemos de conocer, además de la profundidad de color (el tamaño en bits del pixel), el modelo de color que estamos usando. Por ejemplo, el modelo de color RGB (Red-Green-Blue) permite crear un color componiendo tres colores básicos: el rojo, el verde y el azul. De esta forma, en función de la cantidad de cada uno de ellos que usemos veremos un resultado u otro. En el modelo RGB es frecuente que se usen 8 bits para representar la proporción de cada una de las tres componentes primarias. De esta forma, cuando una de las componentes vale 0, significa que esta no interviene en la mezcla y cuando vale 255 significa que interviene aportando el máximo de ese tono.

La mayor parte de los dispositivos que se usan con un ordenador (monitor, escáner, ...) usan el modelo RGB. ("Pixel", 2006)

3.18. NAVEGADOR WEB

Un navegador Web, hojeador o 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) o Telaraña Mundial. Los navegadores actuales permiten 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. Otra denominación es explorador Web inspirada en uno de los navegadores más populares el Internet Explorer. ("Navegador Web", 2006)

3.19. REALIDAD VIRTUAL

Realidad virtual es un sistema o interfaz informático que genera entornos sintéticos en tiempo real, representación de las cosas a través de medios electrónicos o representaciones de la realidad, una realidad ilusoria, pues se trata de una realidad perceptiva sin soporte objetivo, sin red extensa, ya que existe sólo dentro del ordenador. Por eso puede afirmarse que la realidad

.....

virtual es una pseudorrealidad alternativa, perceptivamente hablando.

La virtualidad establece una nueva forma de relación entre el uso de las coordenadas de espacio y de tiempo, supera las barreras espacio temporales y configura un entorno en el que la información y la comunicación se nos muestran asequibles desde perspectivas hasta ahora desconocidas al menos en cuanto a su volumen y posibilidades.

La realidad virtual puede ser de dos tipos: inmersiva y no inmersiva. Los métodos inmersivos de realidad virtual con frecuencia se ligan a un ambiente tridimensional creado por un ordenador, el cual se manipula a través de cascos, guantes u otros dispositivos que capturan la posición y rotación de diferentes partes del cuerpo humano. La realidad virtual no inmersiva utiliza medios como el que actualmente nos ofrece Internet, en el cual podemos interactuar en tiempo real con diferentes personas en espacios y ambientes que en realidad no existen sin la necesidad de dispositivos adicionales al ordenador.

La realidad virtual no inmersiva ofrece un nuevo mundo a través de una ventana de escritorio. Este enfoque no inmersivo tiene varias ventajas sobre el enfoque inmersivo como son el bajo coste y fácil y rápida aceptación de los usuarios. Los dispositivos inmersivos son de alto coste y generalmente el usuario prefiere manipular el ambiente virtual por medio de dispositivos familiares como son el teclado y el ratón que por medio de cascos pesados o guantes.

3.19.1. HERRAMIENTAS DE LA REALIDAD VIRTUAL

Las herramientas para el desarrollo de la Realidad Virtual, en tanto que en su mayor parte software han venido en todo momento subordinadas a las posibilidades del soporte hardware.

Una tecnología precursora no basada en el soporte digital podría ser la máquina Sensoram, de Morton Heilig, dispositivo multisensorial desarrollado en 1962. Estimulaba los sentidos visual, táctil, auditivo y olfativo del usuario, utilizando técnicas de inmersión analógicas. (“Realidad Virtual”, 2006)

3.20. SOFTWARE

Se denomina software (también programática o equipamiento lógico) a todos los componentes intangibles de un ordenador o computadora, es decir, al conjunto de programas y procedimientos necesarios para hacer posible la realización de una tarea específica, en contraposición a los componentes físicos del sistema (hardware). Esto incluye aplicaciones informáticas tales como un procesador de textos, que permite al usuario realizar una tarea, y software de sistema como un sistema operativo, que permite al resto de programas funcionar adecuadamente, facilitando la interacción con los componentes físicos y el resto de aplicaciones. (“Software”, 2006)

3.21. HARDWARE

Se denomina hardware o soporte físico al conjunto de elementos materiales que componen un computador. Hardware también son los componentes físicos de una computadora tales como el disco duro, dispositivo de CD-Rom,

disquetera, etc.. En dicho conjunto se incluyen los dispositivos electrónicos y electromecánicos, circuitos, cables, tarjetas, armarios o cajas, periféricos de todo tipo y otros elementos físicos. (“Hardware”, 2006)

3.22. PORTAL

Un portal de Internet es la página de inicio que permite el acceso a las distintas secciones de un sitio Web. (“Portal”, 2006)

3.23. COMUNIDAD VIRTUAL

Según Dalith Colordo Prutsky (2006) en el amplio mundo de la red se repiten y recrean situaciones de nuestra vida cotidiana. Una de ellas es la formación (más o menos espontánea) de grupos de personas.

A pesar de que también se les designa como “congregaciones electrónicas” “comunidades en línea” “comunidades electrónicas” ; el término más usado es el de comunidad virtual y está compuesto por dos nociones: la de “comunidad” y “virtual”. De allí que, en aras de aproximarnos a su definición es necesario analizar por separado el concepto de estos dos términos.

Etimológicamente, Foster (1997) afirma que el término comunidad tiene un linaje directo con la palabra comunicación y a su vez, Merrill y Loewenstein (1979) plantean que este último “proviene del latín communis (común) o communicare (el establecimiento de una comunidad o comunalidad)” (Foster, 1997 pág.. 24). En este respecto, el autor advierte que aún cuando la comunicación es la base de la comunidad, ambos términos no deben confundirse, ya que un individuo puede comunicarse con otro sin que formen parte de una misma comunidad.

Wilbur (1997) menciona que el término también deriva de la noción de lo común y por consiguiente, su esencia reside en que se refiere a un grupo de personas que comparten en común objetos como ideas, propiedades, identidades, cualidades, etc. Todo dentro de un espacio común.

Es así como, la mención del término de comunidad evoca una noción espacial de la ubicación geográfica en la cual residen el grupo de personas que la integran. El autor hace la distinción entre este uso coloquial del término y su significado etimológico, alegando que una comunidad no se refiere al espacio físico en el cual sus miembros se reúnen sino más bien a la cualidad de estas congregaciones de compartir objetos en común.

Desde el punto de vista histórico Wilbur (1997) afirma que la palabra virtual data de la edad media y se originó a partir de la palabra “virtud”. Durante esta era, se usaba el término virtual para calificar el poder divino, porque tenía la “virtud” de ser real aun cuando no se pudiera observar en el mundo material. Ésta es la primera vertiente semántica del término: lo virtual es algo “ que tiene virtud para producir un efecto”.

Posteriormente, la física tomó el término para designar la imagen óptica que se refleja en el espejo, en este sentido lo virtual “dícese del foco en que concurren las prolongaciones de los rayos luminosos reflejados por un espejo convexo o refractados por una lente cóncava” (Sopena, Diccionario Enciclopédico Ilustrado, 1965, pág.. 3697).

La acepción actual del término deriva, por consiguiente, de estas dos raíces semánticas (la virtud de producir un efecto y la de imagen especular)

.....

definiéndose como “ algo que tiene existencia aparente y no real” (Barsa, Lexipedia, 1984, pág.. 1189).

A partir de las definiciones anteriores se puede distinguir como hilo común que la noción de lo virtual establece dos dicotomías: una entre lo real/irreal y otra entre la representación del objeto y el objeto representado. En virtud de esto, se vislumbra una tercera vertiente: que lo virtual es una simulación de lo real. Es así como formulo la siguiente definición del término virtual : lo virtual es la cualidad de aparentar lo real al simular sus efectos, pero sin serlo. En otras palabras, lo virtual es la cualidad de lo hiperreal.

Las nociones de “comunidad” y “virtual”, plantean la tentativa de definir una comunidad virtual como “una congregación de cibernautas que integran una comunidad que aparenta ser real al simular los efectos de las congregaciones sociales humanas reales o tradicionales, pero sin llenar todas las características de éstas”.

Sin embargo, el establecimiento de una definición universal del término va mas allá de la simple unión de las raíces semánticas o etimológicas de las palabras que lo componen. Dado el carácter eminentemente incipiente del cuerpo teórico que describe las comunidades virtuales, hay poco acuerdo entre sus investigadores en torno al establecimiento de un concepto definitivo, o por lo menos, genérico.

Entre éstos, Rheingold define las comunidades virtuales como: “agregados sociales que emergen en la Red [Internet] cuando suficientes personas llevan a cabo discusiones públicas por suficiente tiempo y con suficiente sentimiento humano, para formar nexos de relaciones personales en el ciberespacio”.

El autor formuló este concepto a partir de la descripción fenomenológica de una serie de comunidades virtuales en las cuales había sido miembro, al igual que en la recopilación de información y el contacto superficial con otras. Su visión de la posición de las comunidades virtuales dentro del contexto de la Internet la explica a través de la siguiente metáfora: “imaginemos que el ciberespacio es como una cápsula de Petri social, la Red [Internet] es el medio agar, y las comunidades virtuales, con toda su diversidad, son las colonias de microorganismos que crecen en cápsulas de Petri. Cada una de las pequeñas colonias de organismos -las comunidades de la Red[Internet]- es un experimento social que nadie planeó, pero que aún así se está llevando a cabo”.

Su explicación de las raíces de la formación de comunidades virtuales se basa en la necesidad innata del hombre en llenar el vacío social que dejan las sociedades actuales, e incluso alude a su carácter hiperreal: “ las comunidades virtuales ofrecen un semblante de comunidad, pero carecen de algún requerimiento fundamental para ser una verdadera comunidad”.

No obstante, tal vez el mejor resumen descriptivo de su trabajo es el título de su obra: “Comunidades Virtuales: Hospedándonos en la Frontera Electrónica”, donde las metáforas de “frontera electrónica” y “hospedándonos” reseña” como una serie de pioneros están conquistando un nuevo terreno de la experiencia humana: la colonización del ciberespacio.

Aun cuando Rheingold no es el primero en investigar sobre el tema, sí existe una clara tendencia en la literatura revisada en señalarlo a él como el creador del primer concepto genérico de comunidad virtual. Es así como la gran mayoría de las elaboraciones teóricas erigidas posteriormente en torno a este fenómeno refieren a Rheingold de una u otra manera.

Wilbur (1997), por ejemplo, cuestiona la exactitud de su concepto de comunidad virtual aludiendo que categorías como “suficientes personas”, “suficiente

tiempo”, “suficiente sentimiento humano” son difíciles de determinar y delimitar. Además, plantea la imposibilidad de crear un concepto a partir de las raíces etimológicas y semánticas de las palabras que lo componen, dado que el linaje “memético” (término análogo a “genético”, donde el “gen” equivale al “meme”, unidad elemental hereditaria en la estructura del lenguaje) impide que la acepción de los términos que lo componen representen la realidad compleja y parcialmente desconocida del fenómeno. En vista de esto, el autor propone varias definiciones alternas del término, sobre las cuales reconoce que no solucionan el problema “es una experiencia de compartir una comunicación con un otro no visto.” ,” Es una ilusión de comunidad.”, “ es una simulación de comunidad.” Entre otros.

En otro orden de ideas, Foster plantea que “la noción de comunidad encontrada en la Internet tiene que ser, insisto, necesariamente virtual pero puede no ser suficientemente comunal” (1997, pág. 24). A partir de este esquema de pensamiento, el autor plantea cómo el concepto de Rheingold no distingue entre dos tipos fundamentales de comunidad:

A) La Gemeinschaft, que es el tipo de comunidad cuyo embrión se encuentra entre los grupos de individuos que comparten nexos de parentesco y cuya caracterización lleva implícita una serie de relaciones sociales, voluntarias y recíprocas que están unidas por un “sentimiento-de-nosotros” (we-feeling). Este tipo de comunidad es equiparable a la que Rheingold refiere en su concepto, con la categoría de “suficiente sentimiento humano”.

B) La Gesselchaft, que es la relación impersonal caracterizada por el sentimiento utilitario de la vida urbana moderna e industrial. En términos más específicos, Walls (1993) la concibe como una “entidad que emerge del compromiso mutuo, involucramiento mutuo, responsabilidad mutua y respeto mutuo entre una sociedad y sus miembros individuales” (Foster, 1997, pág. 25). Esta clase de comunidad está signada por un carácter impersonal que no entra dentro del acercamiento emocional al que alude Rheingold en su definición.

Foster argumenta que un elemento común entre los dos tipos de comunidad es que hay un flujo de información “relevante-para-nosotros” (we-relevant information) donde “él nosotros o la identidad colectiva resultante está estructurada en torno al otro, que es percibido como similar al yo” (1997, pág. 25). En este sentido, el autor empieza a perfilar la noción de comunidad virtual basándose en el rango dentro del cual se mueve esta información, es decir, el contenido de la CMC (comunicación mediada por computador) que estructura este tipo de comunidades. A tal respecto, el autor hace una adaptación del modelo de Graham (1995) para representar esquemáticamente los ejes en torno a los cuales está estructurada la información que se maneja en las comunidades virtuales.

Como se puede observar, en este debate lo único establecido es el hecho de que no hay acuerdo entre los investigadores acerca de los parámetros y elementos a tomar para llegar a una definición representativa de la comunidad virtual. Mi intención al reseñar esta pequeña muestra de los puntos de vista teóricos que caracterizan el fenómeno no es más que reflejar el incipiente estado en que se encuentra la ciencia a este respecto. La realidad social de estas comunidades es compleja y poco estudiada, aún queda mucho que investigar y describir por parte de la Antropología, la Sociología y la Psicología Social.

De allí la necesidad de establecer definiciones y caracterizaciones tentativas del fenómeno de las comunidades virtuales que, lejos de servir como postulados universales o genéricos, sirvan como construcciones orientadores hacia nuevas formas de visualización del fenómeno.

En este sentido, se propone la siguiente caracterización del fenómeno, tomando en cuenta los puntos de vista antes señalados y de la experiencia propia del autor en el contacto con algunas comunidades virtuales:

Es un objeto hiperreal en tanto que simula ser una comunidad real pero carece de algunas características de ésta.

Está integrada por una serie de cibernautas que se identifican y comparten el contexto, valores y normas de la comunidad y han desarrollado un sentido de pertenencia hacia la misma.

Está ubicada en una parcela o zona del ciberespacio compartida y frecuentada por sus miembros y en cuyo lugar éstos establecen un contacto social a través de la CMC (comunicación mediada por computador).

Es manifiesto un contenido que gira en torno al proceso de inclusión al grupo por medio de la tarea y de la satisfacción de necesidades emocionales y en torno al alcance del contexto en que se lleva a cabo la comunicación.

Sus miembros se relacionan con el otro a partir del desarrollo de una identidad dentro del medio, la identidad virtual.

Aunque parezca paradójico, a pesar del desacuerdo entre los investigadores con relación a la definición del término, si existe un consenso relativo en lo que se refiere a los tipos de congregaciones electrónicas que son, o por lo menos tienen el potencial de ser, calificadas como comunidades virtuales.

3.23.1. CARACTERÍSTICAS

Estos grupos así constituidos tendrán por un lado características propias de cualquier grupo, y por otro, características inherentes a su condición de virtualidad. Al decir que los grupos de internet son virtuales, se está haciendo referencia a que su existencia no supone ocupar un lugar en el espacio. Consecuentemente, las distancias que separan a sus miembros son irrelevantes.

En primera instancia, podemos dividir a esos cibergrupos o comunidades virtuales, en dos grandes categorías: aquellos que existen en el mundo físico y sus actividades a través de medios electrónicos son sólo una extensión de su relación “cara a cara”, y aquellos otros cuyo funcionamiento se limita solo al ciberespacio.

Entre los primeros podemos pensar en grupos de teletrabajo o, en general, en miembros de cualquier organización que eventualmente se comunican por computadora.

Entre los segundos, las listas de interés constituyen el caso paradigmático, si bien no debe obviarse la existencia de los chats, grupos de discusión cuya característica diferencial es la comunicación Online, o sea en tiempo real, a diferencia de las anteriores donde las comunicaciones son diferidas.

Si bien son varios los aspectos que pueden indagarse acerca del funcionamiento de los cibergrupos (sólo a título de ejemplo pueden citarse la cohesión grupal, la interacción entre los miembros, el liderazgo, la afectividad, etc.), En líneas generales, esta indagación ha sido obviada por los psicólogos de habla hispana, pudiendo hallarse en cambio, algunos trabajos realizados por profesionales provenientes del campo de la Sociología. Sería de particular interés que la investigación de estos fenómenos fuera abordada desde un nivel psicológico. Si quisiéramos definir fenoménicamente a un grupo, tendríamos que incluir una serie de características:

- Un conjunto de personas
- Reunidas por un interés común
- Que siguen ciertas reglas
- Que mantienen su relación en el tiempo

Si revisamos ahora lo propio de un cibergrupo vemos que se cumplen todas las características enunciadas anteriormente con una particularidad: ese conjunto de personas mantiene exclusivamente una comunicación mediatizada por computadoras (CMC), resultando éste el rasgo característico y definitorio de las comunidades virtuales.

3.23.2. TIPOS

Aoki (1994) clasificó las comunidades virtuales en “1) aquellas que se superponen totalmente con comunidades físicas reales, 2) aquellas que se superponen en algún grado con estas comunidades de la “vida real” y 3) aquéllas que están totalmente separadas de comunidades físicas” (Foster, 1997, pág. 24). Esta clasificación toma como único criterio el grado en que las comunidades virtuales se entrecruzan con comunidades reales paralelas; categoría que, a mi juicio, no describe la totalidad de la realidad en torno a la cual se dividen. Sin embargo, es importante en el sentido que permite visualizar la posibilidad de que los miembros de una comunidad virtual establezcan paralelamente un contacto directo, cara a cara, en una comunidad de la “vida real”.

En otro orden de ideas, la clasificación de Rheingold (1993) de las comunidades virtuales goza de mayor aceptación y difusión en la literatura revisada y está relacionada a la naturaleza y cualidades del tipo de CMC que estructura a la comunidad en cuestión.

3.24. DISEÑO

Alejandro Rodríguez Musso (2006) lo define como un factor del bienestar humano porque contribuye a la calidad de los productos y servicios en los que se integra, desde los procesos productivos hasta los de comercialización, formando parte de la vida cotidiana e integrando en ella valores de uso y valores simbólicos que constituyen la cultura contemporánea.

Para el desarrollo de su trabajo, el diseñador considera factores productivos, tecnológicos, materiales, ecológicos, humanos, preceptuales, culturales, artísticos y de innovación, entre otros elementos para generar el espacio artificial en el que se desenvuelve el ser humano.

Por lo mismo los diseñadores no diseñamos objetos, sino las formas en que las personas se relacionan entre sí, que son el resultado de las dimensiones simbólicas del diseño. El diseño es entonces una estrategia cultural, que comunica identidad y se manifiesta como un valor constitutivo de los productos, servicios y organizaciones. En efecto, el diseño es un valor constitutivo y no un valor agregado, como generalmente se le presenta, porque forma parte del ser de los productos y servicios desde el momento de su creación.

En el mundo global en que el intercambio de productos y servicios crece, para los países emergentes, el diseño debe formar parte del discurso político

.....

del desarrollo, es decir, que cuando se hable de desarrollo, la palabra diseño debe estar presente. Principalmente porque los productos que se integran al intercambio internacional deben ser capaces de comunicar identidad y deben adquirir sentido desde lo local, para tener una oportunidad en el mundo global que busca lo único, lo diferente, lo que puede crear identidad para quien lo usa.

Al igual que la palabra ecología se reconoce hoy como un factor cultural es necesario que la sociedad en su conjunto (particularmente de países emergentes o en desarrollo) comprenda y valore el diseño como un componente fundamental de la cultura, de su calidad de vida y de la calidad de sus productos. Para ello es necesario que los diseñadores seamos capaces de crear un discurso que permita instalar el valor del diseño en la esfera cultural de nuestras comunidades nacionales.

Hacer conciencia que el diseño es una disciplina transversal que utilizada sistémicamente articula y da sentido a las acciones cotidianas y permite el desarrollo estratégico de las organizaciones, las empresas, las instituciones y cualquier grupo humano que demande identidad y requiera un desarrollo inteligente.

Al analizar cómo las grandes corporaciones utilizan el diseño en sus estrategias de comunicación y producto, nos damos cuenta de lo poderosa que puede ser la creación de un sistema producto coherente con la marca y con las estrategias de marketing.

Los diseñadores latinoamericanos hemos sido un importante factor de modernización de nuestros países al integrar inteligencia en el desarrollo de productos y servicios, y contribuir en la creación de discursos formales y estéticos, coherentes y significativos, que aportan identidad y calidad a bienes y servicios, generando condiciones para el desarrollo cultural y mejorando las condiciones de vida de nuestros pueblos.

CAPÍTULO 4

.....

CONCEPTO DE DISEÑO Y PROCESO DE BOCETAJE

4. CONCEPTO DE DISEÑO Y BOCETAJE

4.1. CONCEPTO CREATIVO “DE LO PROFUNDO”

El concepto creativo es: la idea base o general de la cual se derivarán todo el resto de ideas. Es la base para todos los diseños de este proyecto. Este concepto es el que le dará unidad a todo y a su vez le brindará de cierta manera la personalidad y hará más interesante el proyecto. El tener un concepto creativo ayuda a crear un mundo alrededor del proyecto ya que de este concepto creativo pueden nacer una infinidad de ideas más, para proyectos alternos a éste. El conceptualizar un proyecto ayuda para poder tener esa base de donde surge todo, ya que se está pensando más en fondo que en forma.

Después de realizar el respectivo brainstorming para definir cual era la vertiente para el concepto creativo de la comunidad virtual de la Escuela de Formación Cristiana San Antonio María Claret, surgieron tantas ideas dentro de la lluvia de ideas: celestial, trascendental, irreal, humano, divino, accesible, amable, serio, amigable, integral, Cristo, María, educación, escolar, resplandeciente, crecer, angelical, respuesta, ayuda, feliz, motivador, moderno. Pero todas éstas aún estaban muy alineadas con todo lo que ya sabemos, aun se estaba en el ámbito del pensamiento lineal y por lo mismo el resultado de la conceptualización era literal, lo cual no era lo que se busca. Después se siguió pensado en esta conceptualización hasta llegar a establecer la Profundidad como el concepto creativo para este proyecto, colocándolo de una manera más directa, siendo entonces el concepto creativo: De lo profundo.

Se empezará por definir profundidad para dar a entender este concepto, denominando profundidad como la distancia de un elemento con respecto a un plano horizontal de referencia, cuando dicho elemento se encuentra por debajo de la referencia. Cuando ocurre lo contrario se denomina elevación, nivel o simplemente altura.

Es allí donde está la conceptualización de la comunidad virtual de San Antonio María Claret, es darle a las personas una sensación de que la escuela es todo aquello que está debajo de su vida (plano horizontal), aquellas bases que van a hacer que su vida sea diferente, llena de buenas ideas, profundas que les va a ayudar a tener criterio para poder manejar todo aquello que está por encima del plano horizontal, la escuela es todo aquel conocimiento que está por debajo que nadie ve literalmente, pero si se ve reflejado en la vida de la persona que puede tomarse como la superficie.

Los elementos de este concepto serán descritos uno a uno a continuación, con su respectiva explicación y fundamentación. Regularmente para transmitir este concepto se utilizan unos códigos específicos que hacen que la transmisión del mensaje sea integral, directa y efectiva.

4.1.1. CÓDIGO CROMÁTICO

El código cromático comprende los colores que se utilizaron en las piezas de diseño ayudando así a reforzar el concepto creativo. La Comunidad Virtual es a color, ya que se presentarán de forma digital, por medio de cañonera o en el monitor de la computadora.

Los colores que se usan para establecer el concepto o la imagen de un diseño deben escogerse con mucho cuidado. Sus poderes de sugerencia tienen un profundo papel en la comunicación correcta del mensaje. Si se aplica mal, este sensible ingrediente del diseño deteriorará la intención original. Cada color que se escoja debe ser adecuado para el diseño.

Para este proyecto se buscaron colores que refuerzan el mensaje de paz, serenidad, humanidad y esperanza, basándose en la naturaleza propia, buscando representar la profundidad de la tierra. Los

Colores base que se eligieron para la comunidad virtual están la gama de colores café, verde, celeste y amarillo, representando metafóricamente la vida de una persona.

La selección del color se basó tanto en la psicología y connotaciones del color, como en que resultan armoniosos con el diseño en general. Es bueno establecer 2 colores base (verde, café) para que ayuden a que la persona haga esa conexión mental, persona-proyecto, y el mismo sea recordado. También es necesario tener una gama extra (celeste, amarillo, naranja) que ayude a reforzar a los colores base para hacer, como ya se decía anteriormente, una conceptualización integral y eficiente.

A continuación, se describe con más detalle las características de los colores elegidos.



VERDE

Es el color de la naturaleza por excelencia. Representa armonía, crecimiento, exuberancia, fertilidad y frescura. Tiene una fuerte relación a nivel emocional con la seguridad. El color verde tiene un gran poder de curación. Es el color más relajante para el ojo humano y puede ayudar a mejorar la vista. El verde sugiere estabilidad y resistencia. En heráldica el verde representa el crecimiento y la esperanza. Es allí donde está la importancia de haber escogido este color, ya que es uno de los ideales de las personas que visitarán la comunidad virtual: crecer espiritualmente y obtener la esperanza de tener un mundo mejor.

CAFÉ

El color café como tal es una mezcla en la que predominan el rojo y el verde, pudiendo obtenerse por desaturación del naranja o por mezcla de este color con el negro, por lo que en diferentes tratados sobre el color aparecen asociados ambos colores, siendo su paleta de variaciones la misma. Es un color masculino, severo, confortable, evocador del ambiente otoñal, y da la impresión de gravedad y equilibrio. Es el color realista, tal vez porque es el color de la tierra que pisamos y sugiere edad, cosas viejas, madera, ladrillo, piel, cuero, hogar.

En las páginas Web da buenos resultados, ya que es un color suave, agradable a la vista, cómodo, que genera una gama extensa de colores aprovechables.

CELESTE

El celeste es una variación del azul, también es conocido como azul claro y en el mundo de las artes gráficas como cian. Por lo mismo que el celeste es de la familia de la gama de los azules, daremos el significado del azul. El azul es el color del cielo y del mar, por lo que se suele asociar con la estabilidad y la profundidad. Representa la lealtad, la confianza, la sabiduría, la inteligencia, la fe, la verdad y el cielo eterno. Se le considera un color beneficioso tanto para el cuerpo como para la mente. Retarda el metabolismo y produce un efecto relajante. Es un color fuertemente ligado a la tranquilidad y la calma.

En heráldica el azul simboliza la sinceridad y la piedad. Es muy adecuado para presentar productos relacionados con la limpieza (personal, hogar o industrial), y todo aquello relacionado directamente con: El cielo (líneas aéreas, aeropuertos), el aire (acondicionadores paracaidismo), el mar (cruceros, vacaciones y deportes marítimos)

o el agua (agua mineral, parques acuáticos, balnearios). Es adecuado para promocionar productos de alta tecnología o de alta precisión.

Al contrario de los colores emocionalmente calientes como rojo, naranja y amarillo, el azul es un color frío ligado a la inteligencia y la consciencia. El azul es un color típicamente masculino, muy bien aceptado por los hombres, por lo que en general será un buen color para asociar a productos para éstos. Sin embargo se debe evitar para productos alimenticios y relacionados con la cocina en general, porque es un supresor del apetito.

Cuando se usa junto a colores cálidos (amarillo, naranja), la mezcla suele ser llamativa. Puede ser recomendable para producir impacto, alteración. El azul claro se asocia a la salud, la curación, el entendimiento, la suavidad y la tranquilidad, el azul oscuro representa el conocimiento, la integridad, la seriedad y el poder.

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, estimula la actividad mental y genera energía muscular. Con frecuencia se le asocia a la comida. El amarillo puro y brillante es un reclamo de atención, por lo que es frecuente que los taxis sean de este color en algunas ciudades. En exceso, puede tener un efecto perturbador, inquietante. Es conocido que los bebés lloran más en habitaciones amarillas.

Cuando se sitúan varios colores en contraposición al negro, el amarillo es en el que primero se fija la atención. Por eso, la combinación amarillo y negro es usada para resaltar avisos o reclamos de atención. En heráldica el amarillo representa honor y lealtad. En los últimos tiempos al amarillo también se le asocia con la cobardía, es recomendable utilizar amarillo para provocar sensaciones agradables, alegres. Es muy adecuado para promocionar productos para los niños y para el ocio, Por su eficacia para atraer la atención, es muy útil para destacar los aspectos más importantes de una página Web.

Los hombres normalmente encuentran el amarillo como muy desenfadado, por lo que no es muy recomendable para promocionar productos caros, prestigiosos o específicos para hombres. Ningún hombre de negocios compraría un reloj caro con correa amarilla. El amarillo es un color espontáneo, variable, por lo que no es adecuado para sugerir seguridad o estabilidad. El amarillo pálido es lúgubre y representa precaución, deterioro, enfermedad y envidia o celos y el amarillo claro representa inteligencia, originalidad y alegría.

NARANJA

Combina la energía del rojo con la felicidad del amarillo. Se le asocia a la alegría, el sol brillante y el trópico. Representa el entusiasmo, la felicidad, la atracción, la creatividad, la determinación, el éxito, el ánimo y el estímulo. Es un color muy caliente, por lo que produce sensación de calor. Sin embargo, el naranja no es un color agresivo como el rojo.

La visión del color naranja produce la sensación de mayor aporte de oxígeno al cerebro, produciendo un efecto vigorizante y de estimulación de la actividad mental. Es un color que encaja muy bien con la gente joven, por lo que es muy recomendable para comunicar con ellos. Color cítrico, se asocia a la alimentación sana y al estímulo del apetito. Es muy adecuado para promocionar productos alimenticios y juguetes.

Es el color de la caída de la hoja y de la cosecha. El color naranja tiene una visibilidad muy alta, por lo que es muy útil para captar atención y subrayar los aspectos más destacables de una página Web.

El naranja oscuro puede sugerir engaño y desconfianza. El naranja rojizo evoca deseo, pasión sexual, placer, dominio, deseo de acción y agresividad y el dorado produce sensación de prestigio, sabiduría, claridad de ideas, riqueza y alta calidad.

4.1.2. CÓDIGO LINGÜÍSTICO

El código lingüístico es el conjunto de unidades de toda lengua que se combina de acuerdo con ciertas reglas y permite la elaboración de mensajes. El emisor y el receptor deben utilizar el mismo código para que la comunicación sea posible.

Teniendo en cuenta esta base en cuanto que es el código lingüístico puede decirse que el que se utilizará para comunicarse en la comunidad virtual básicamente será el código lingüístico escrito. Básicamente está basado en textos realizados propiamente por la Escuela de Formación Cristiana San Antonio María Claret con un estilo coloquial, con un contexto informal, familiar, sencillo, coherente y distendido, con vocablos caracterizados por su uso común, frecuente y directo que se alejan de todo tipo de retórica.

4.1.3. CÓDIGO TIPOGRÁFICO

El tener una clasificación tipográfica en estas épocas nos ayuda a dirigir el mensaje de una mejor manera para que la comunicación sea más directa. En el caso de la Comunidad virtual se necesita reflejar la cercanía que dispone tener la escuela por medio de la comunidad virtual, para apoyar esta noción se utilizó un contraste entre tipografía de tipo Serif y Palo Seco.

Se escogió una tipografía con Serif para los titulares, ya que la utilidad del Serif es facilitar

la lectura creándole al ojo la ilusión de una línea horizontal por la que se desplaza la vista al leer. Regularmente este tipo de letra es utilizado para revista, periódico o libros así como aplicación de texto extenso. En este caso en específico se utilizó la tipografía Georgia que está diseñada para ser vista en pantalla al igual que la tipografía Verdana.

Ante la aparición de los medios electrónicos, las letras de palo seco se han convertido también en el estándar para la edición en la Web y los formatos electrónicos ya que por la baja resolución de los monitores las serifas terminan distorsionando la fuente. Esto se debe a que las curvas pequeñas son muy difíciles de reproducir en los píxeles de la pantalla.

Considerando lo anterior se utilizará un tipo de letra Palo Seco para el texto de la página, específicamente la tipografía Arial.

4.1.4. CÓDIGO ICÓNICO

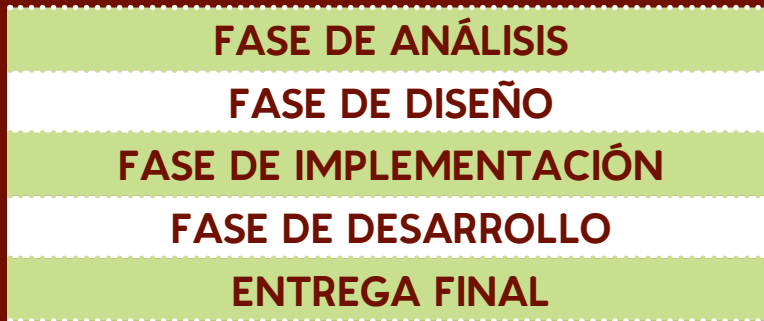
El código icónico predominante en el proyecto es la naturaleza en sí. Usando al árbol, y la grama como representación gráfica de lo fecundo y lo fuerte que pueden llegar a crecer, siendo resultado de una buena tierra que ayuda a que las raíces del árbol sean fuertes. El sol resplandeciente, los pájaros y la representación de un buen día es el resultado de lo que está por debajo, lo que está implícito en una tierra fecunda.

4.2. PROCESO DE BOCETAJE

El proyecto de graduación será realizado con una metodología de trabajo para el ciclo de vida completo, desde la concepción hasta las pruebas finales y puesta en producción de un sitio Web, que garantice máximos niveles de usabilidad del producto final. Esta metodología de trabajo es basada en el flujograma de Usability Professionals Association, "Designing the User Experience". Específicamente en éste capítulo se estará desarrollando profundamente la Fase de diseño por ser un proyecto de esta índole.

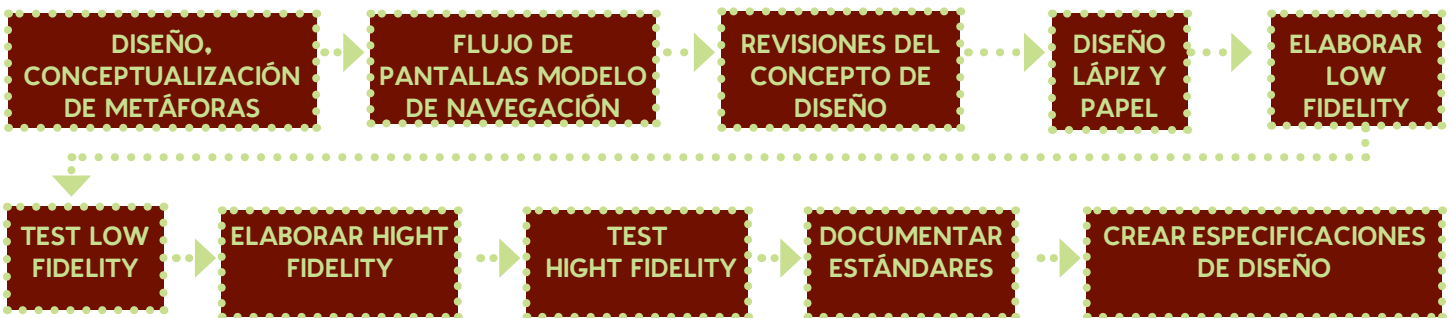
Se incluye sólo a nivel de referencia todo el proceso para que el lector se percate que el diseño sólo es una fase del proceso y el proceso en sí con todas sus fases involucran a un grupo multidisciplinar de profesionales, desde administradores de empresas, mercadólogos, diseñadores gráficos e ingenieros, etc.

EL PROCESO COMPLETO CONTIENE LAS SIGUIENTES FASES:



4.2.1. FASE DE DISEÑO

El siguiente flujograma que nos ejemplifica las etapas por las cuales debe de pasar esta fase de diseño.



4.2.1.1. DISEÑO DE CONCEPTUALIZACIÓN

METÁFORAS

El método que se utilizó para esta fase del proceso de diseño es el brainstorming. La lluvia de ideas realizadas se hizo para obtener un concepto de la página, para definir el punto de partida para el diseño, a continuación la lluvia de ideas:

Inteligencia	Corazón	Literatura
Misión	Evangelizar	Amor
Humildad	Obediencia	Cruz
Subir de nivel	Escalar	Más que humano
Integral	Celestial	Amigable
Angelical	Irreal	Cristo
Ayuda	Divino	Educación
Motivador	Amable	Resplandeciente

Entre los conceptos más destacados dentro de esta lluvia de ideas está celestial, trascendental y humano, esa es la razón del concepto creativo de este proyecto: La esperanza de llegar al cielo de esas personas que van en la búsqueda de la trascendencia y esto sólo lo encuentran en la profundidad que hagan de esa búsqueda, dentro de su ser y su exterior.

4.2.1.2. DESARROLLO DEL FLUJO DE PANTALLAS Y EL MODELO DE NAVEGACIÓN

Para el desarrollo del flujo de pantallas también se realizó un brainstorming de posibles secciones a incluir dentro de esa comunidad virtual.

EFC	Institucional
Eventos	Cursos
Documentos	Reseña de eventos
Directorio de escuela	Evangelio del día

Se realizó un segundo ejercicio, haciendo un

flujograma para ya definirlo y hacerlo más extenso.

directorio, debates.

EVENTOS:

Calendario, fechas especiales, feriados, eventos de parroquia, oraciones, entrega de tareas.

DOCUMENTOS:

Primer año, segundo año, tercer año, cuarto año, reflexiones, archivo de artículos.

Ver gráfica en anexo No. 4

SECCIÓN EFC:

Definición	Estatutos
Reglamentos	Organigrama
Junta directiva	Consejo académico

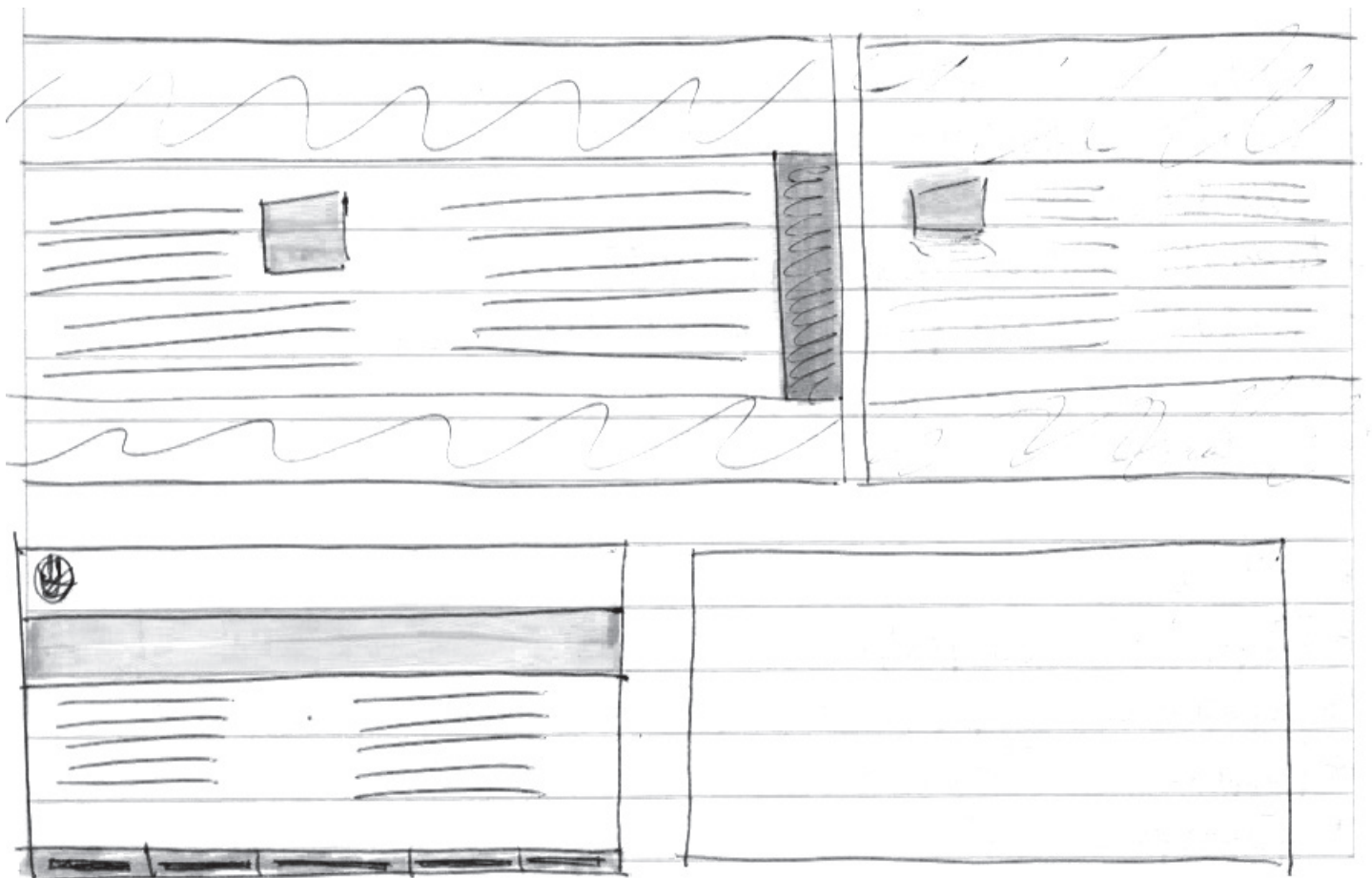
4.2.1.3. REALIZAR REVISIONES DE CONCEPTOS DE DISEÑO

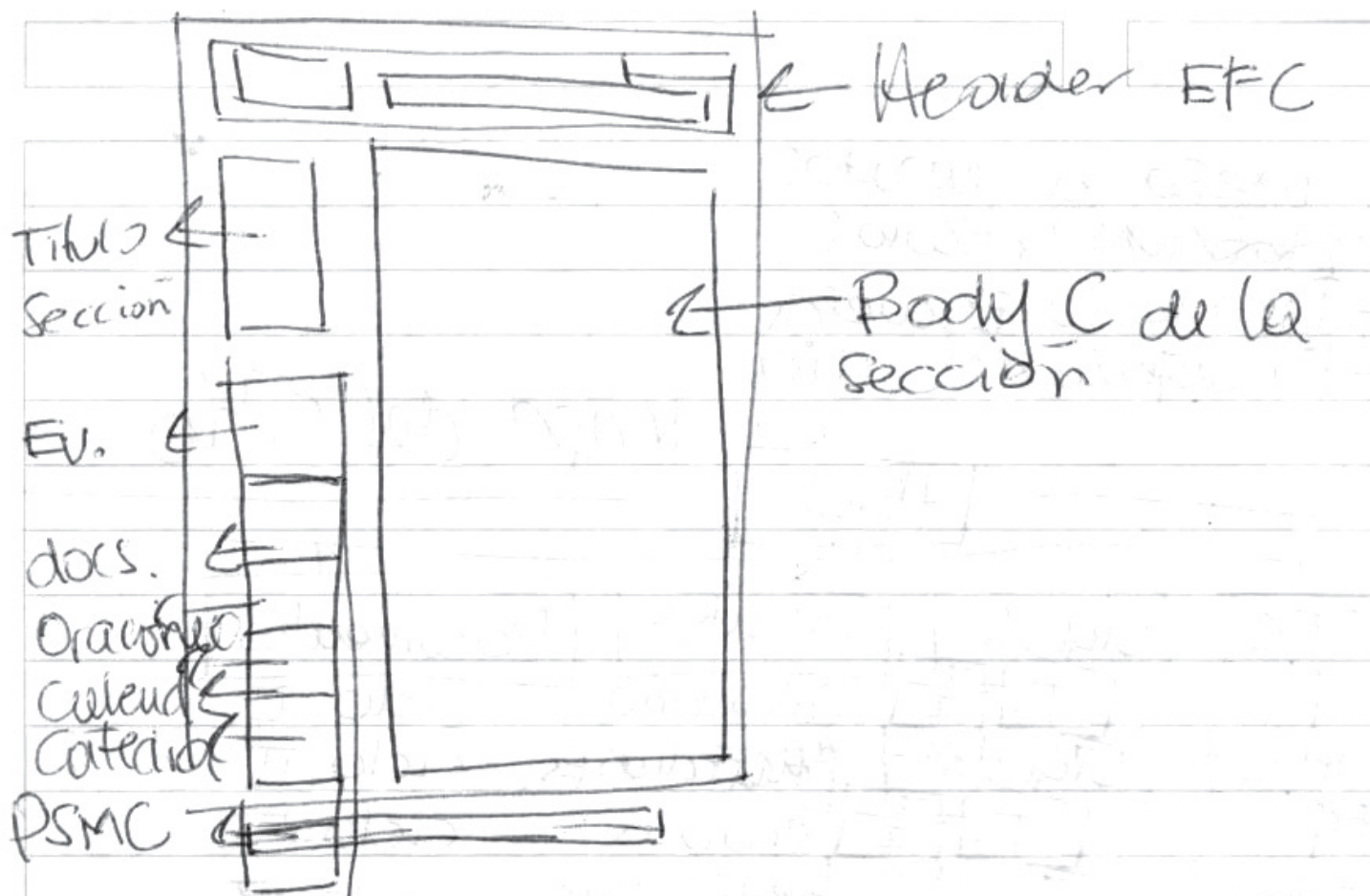
Discutiendo el tema con el cliente, escuchado el objetivo de estar en la Web y los objetivos de la escuela concluimos que el concepto de diseño es adecuado para las funciones de la escuela de Formación Cristiana San Antonio María Claret.

SECCIÓN CICLOS:

Primer año, I semestre, II semestre; segundo año, III semestre, IV semestre; tercer año, V semestre, VI semestre; cuarto año, VII semestre, VIII semestre;

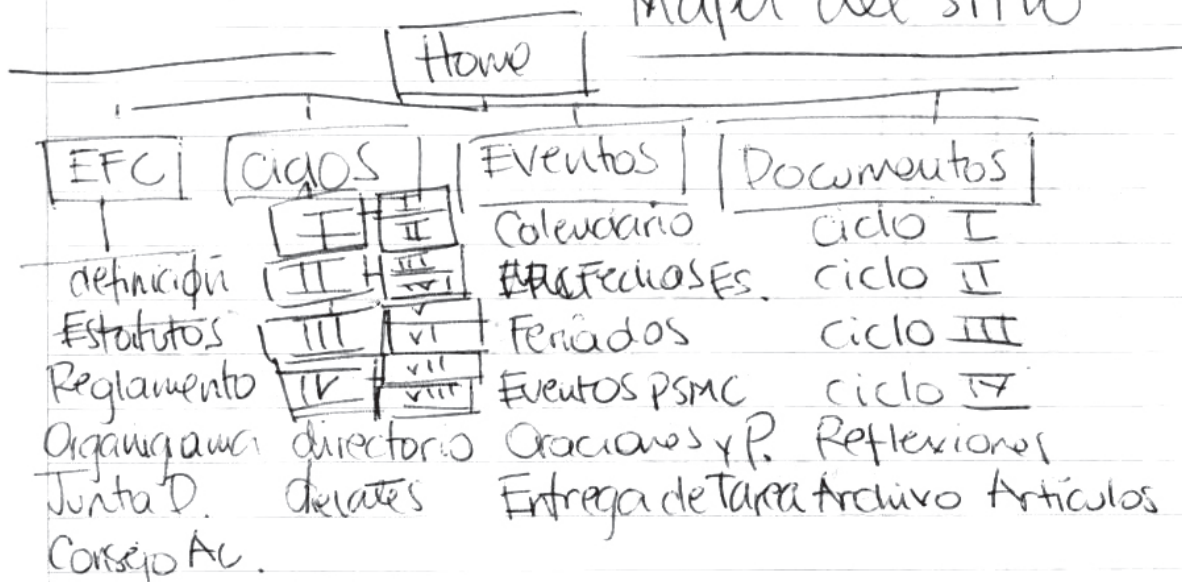
4.2.1.4. DISEÑO CON PAPEL Y LÁPIZ

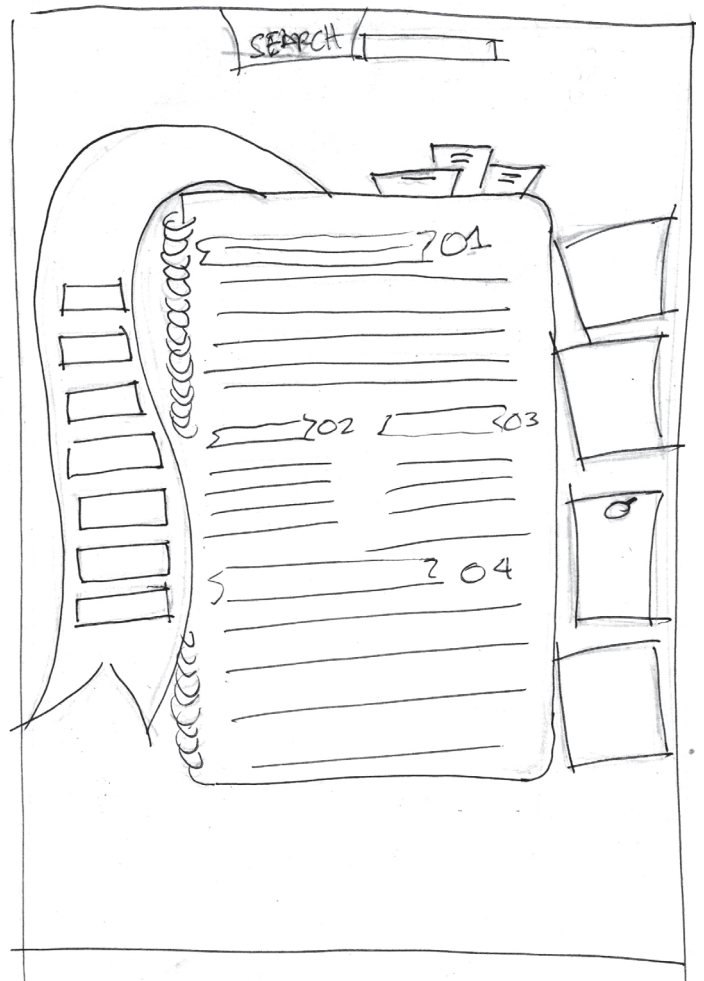
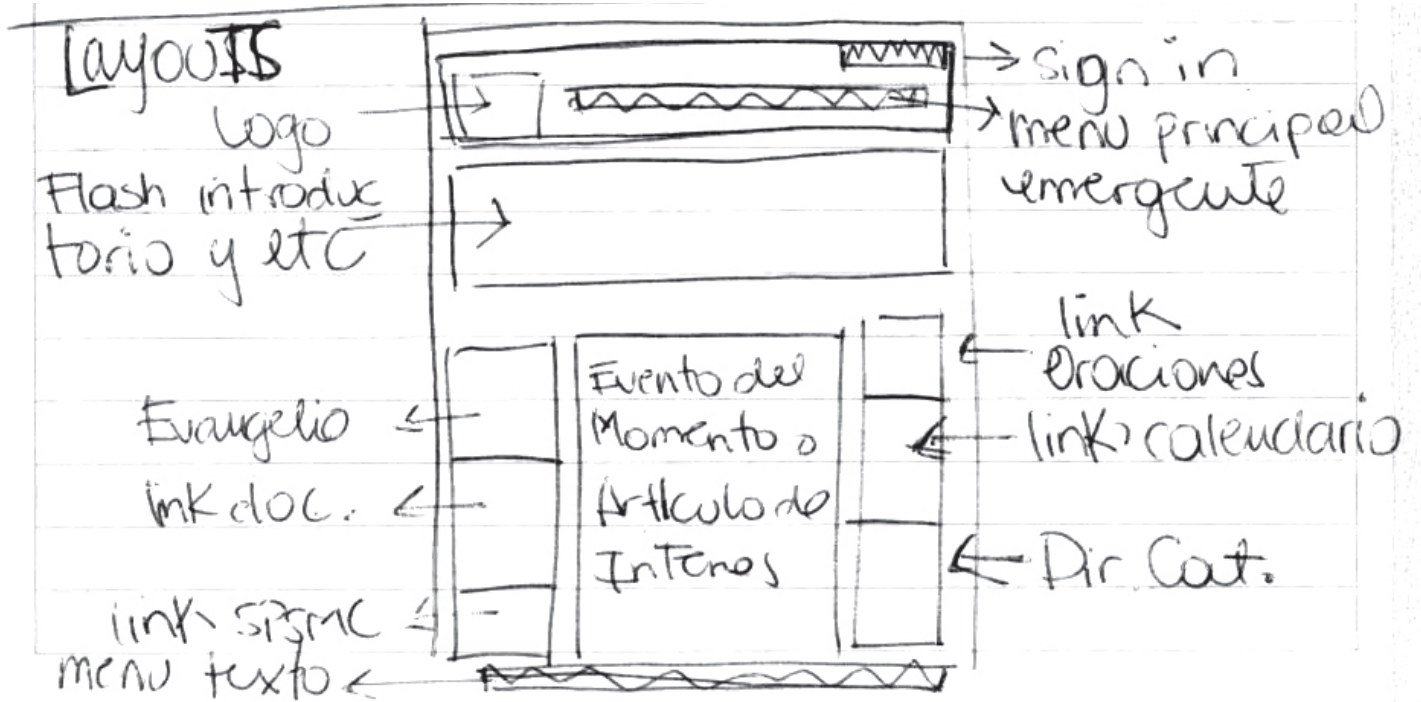


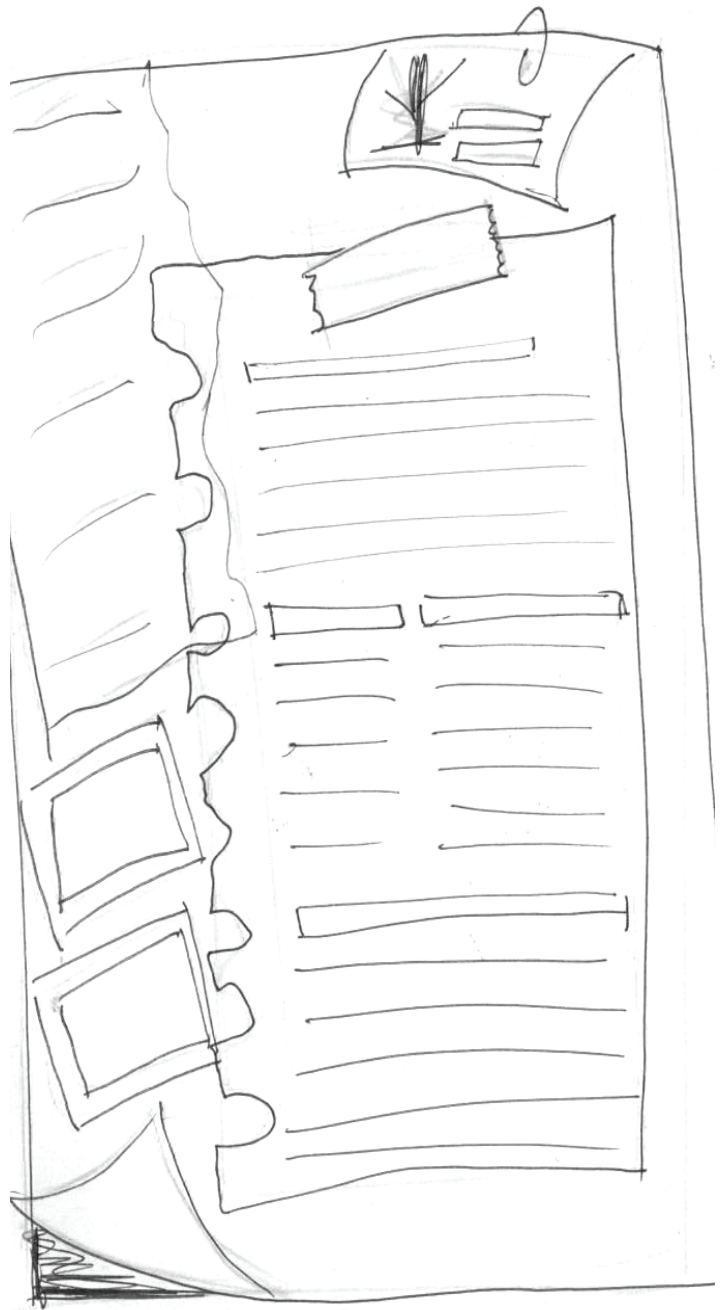


- Hoja de eventos
- Noticias Artículos
- Directorio Escuela
- Evangelio del día

Mapa del sitio







4.2.1.5. ELABORAR PROTOTIPOS "LOW FIDELITY"

EFC
ESCUELA DE FORMACIÓN CRISTIANA
SAN ANTONIO MARÍA CLARET

Ingresar

EFC • Ciclos • Eventos • Documentos

Al final, lo que importa no son los años de vida,
sino la vida de los años.

Evangelio del día

**«Hijos en el cielo»,
cuando muere sangre de la propia sangre**

ROMA, viernes, 3 noviembre 2006 (ZENIT.org).- Hijos en el cielo es una asociación, una «escuela de fe y de oración», que ofrece un camino de fe y de esperanza para superar el dolor por la pérdida prematura de un hijo y reencontrarlo en el cielo, es decir en el misterio de Dios.

Ha fundado y anima esta asociación Andreana Bassanetti, psicóloga y psicoterapeuta de Parma, Italia, que no logró salvar del suicidio a su hija de veintinueve años, Camilla.

Frente a este dolor por la muerte de su hija, Andreana tras seis meses en los que no lograba levantarse de la cama, logró salir de casa y encontró una iglesia abierta. Entró con la sensación de que alguien la esperaba desde hacía tiempo y desde aquel día, atraída por una fuerza desconocida, durante ocho meses, volvió a arrodillarse diariamente en aquellos bancos.

Leyendo los salmos, relata la psicóloga, «sentí una voz interior que pronunciaba palabras de amor. Más que una voz era un soplo caliente, intensísimo, como una melodía, un canto de palabras difuminadas, que me penetraba y me llenaba y me deshacía interiormente: lograba percibir confusamente sólo la palabra amor».

Bassanetti cuenta que «todo duró sólo una decena de segundos pero tuvo un efecto grandioso, milagroso, me liberó de la pesada mole que me paralizaba», y añade: «Sobre el monte el Señor provee, Dios me había dado un corazón nuevo. Me di cuenta de que estaba llorando: silenciosamente, lágrimas calientes me regaban el rostro. ¿Cómo se puede resistir a un amor tan grande?».

encuentra aquí el documento que necesitas

Únete a las actividades Parroquiales

Oramos por tí

Calendario

Catedráticos encuéntralos

acerca de nosotros | efc | Ciclos | Eventos | Documentos | contacto | links

Diseño con una estructura totalmente simétrica, con juego de colores y fotografía, su concepto base es esa misma simetría.



EFC

EFC

Jornadas

Eventos

Documentos

EFC

- ¿Quiénes Somos?
- Junta Directiva
- Consejo Académico
- Junta Directiva
- Estatutos

ESCUELA DE FORMACIÓN CRISTIANA SAN ANTONIO MARÍA CLARET

ROMA, viernes, 3 noviembre 2006 (ZENIT.org).- Hijos en el cielo es una asociación, una «escuela de fe y de oración», que ofrece un camino de fe y de esperanza para superar el dolor por la pérdida prematura de un hijo y reencontrarlo en el cielo, es decir en el misterio de Dios.

Ha fundado y anima esta asociación Andreana Bassanetti, psicóloga y psicoterapeuta de Parma, Italia, que no logró salvar del suicidio a su hija de veintiún años, Camilla.



EVENTOS

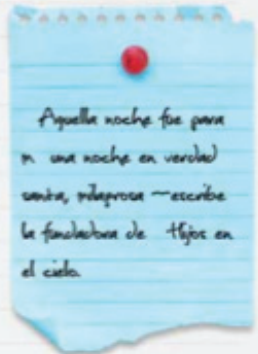
Frente a este dolor por la muerte de su hija, Andreana tras seis meses en los que no lograba levantarse de la cama, logró salir de casa y encontró una iglesia abierta. Entró con la sensación de que alguien la esperaba desde hacía tiempo y desde aquel día, atraída por una fuerza desconocida, durante ocho meses, volvió a arrodillarse diariamente en aquellos bancos.

Leyendo los salmos, relata la psicóloga, «sentí una voz interior que pronunciaba palabras de amor. Más que una voz era un soplo caliente, intensísimo, como una melodía, un canto de palabras difuminadas, que me penetraba y me llenaba y me deshacía interiormente: lograba percibir confusamente sólo la palabra amor».

Bassanetti cuenta que «todo duró sólo una decena de segundos pero tuvo un efecto grandioso, milagroso, me liberó de la pesada mole que me paralizaba», y añade: «Sobre el monte el Señor provee, Dios me había dado un corazón nuevo. Me di cuenta de que estaba llorando: silenciosamente, lágrimas calientes me regaban el rostro. ¿Cómo se puede resistir a un amor tan grande?».

«Aquella noche fue para mí una noche en verdad santa, milagrosa --escribe la fundadora de «Hijos en el cielo»--. Volví a casa transformada, con el corazón lleno de gratitud, sellando en lo profundo las palabras del salmo 39: «Aquí estoy, Señor, para hacer tu voluntad».

Así lo cuenta a Zenit Andreana Bassanetti en esta entrevista.



« Septiembre 2008 »

Do	Lu	Ma	Ju	Vi	Sá	
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				



Un diseño muchísimo más fresco y moderno, el concepto base que se toma para este diseño es "la escuela" tomando como recurso gráfico todos los elementos que usamos para estudiar. El color verde de fondo ayuda a reforzar el concepto de la imagen de la escuela, esa esperanza de llegar al cielo. Este diseño está inspirado en los mismos conceptos de la imagen de la escuela.

Ayudando a reforzar muchísimo más ese concepto. Si bien el árbol con letras refleja, a la persona llenándose de sabiduría que se está formando con la esperanza de llegar al cielo.

Se reforzarán esos conceptos con este diseño, usando como recurso gráfico todo lo que está debajo de ese árbol de donde viene el concepto: “De lo Profundo”, la grama, la tierra, las raíces

fuerzas que crecen hacia abajo para que el árbol esté siempre seguro, fortalecido para que cada vez crezca más hacia el cielo, haciendo relación a que toda la información que se les va a proporcionar en este sitio les va a ayudar a fortalecer su vida y su crecimiento espiritual.

Quienes Somos | Estatutos | Links | FAQ | Bookmark | Contacto |

EFC

Quienes somos
Junta directiva
Consejo académico
Estatutos

▼ **Jornadas**
Eventos

▼ **Documentos**

Evangelio del día | Documentos | Comentarios | Eventos paraguayos | Oración por ti

**Escuela de Formación
Cristiana San Antonio María Claret**

10 de Febrero, 2008 en: **Eventos**

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book. It has survived not only five centuries [...]

→ continue reading

Nueva Jornada Sabatina

10 de Febrero, 2008 en: **Eventos**

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book. It has survived not only five centuries [...]

→ continue reading

Jornada matutina

Jornada nocturna

Jornada Sabatina

SEPTIEMBRE

Do Lu Ma Mi Ju Vi Sa

1 2 3 4 5 6

7 8 9 10 11 12 13

14 15 16 17 18 19 20

21 22 23 24 25 26 27

28 29 30

Vamos por todo el mundo y predicamos El Evangelio. ¡Men de misiones!

Anuncios Google

[Entradas Museos Vaticanos](#)
Reserva OnLine de Entradas Vaticano
Disfrute de su Visita Sin Colas
[www.vatican-museum.com/tes](#)

[aprenda a invertir](#)
Gane minimo un 18% mensual Regístrese ahora, es Gratis
[www.uk-commodities.com](#)

[Fotos y Videos](#)
Relájate y mira un Video!
Y mucho más. Sin registro
[4gh.com/Videos](#)

[Biblia del Joven Católico](#)
La Biblia Católica para Jovenes 900 Comentarios y 300 Ilustraciones
[www.BibliaParaJovenes.org](#)

Quienes Somos | Estatutos | Links | FAQ | Bookmark | Contacto |

4.2.1.6. ORGANIZAR TESTS DE USABILIDAD SOBRE LOS PROTOTIPOS "LOW FIDELITY"

Al hacer la respectiva revisión con la junta directiva de la EFC, se llegó a la conclusión de que el diseño está adecuado con la imagen que desean proyectar de la Escuela, ya que está dirigido para diferentes tipos de personas, con un rango de edades muy amplio. El comentario de mayor peso de la junta directiva fue cambiarle en fondo a la página ya que la mayoría de personas son mayores y necesitan que sea más legible, se hicieron los respectivos cambios y quedó de la siguiente manera.



4.2.1.7. ELABORAR PROTOTIPOS DETALLADOS "HIGH FIDELITY"

En esta fase propiamente lo que se hace es incluir todas las secciones de la página, integrarle el diseño a todas estas secciones para que se puedan observar una unidad en toda la comunidad virtual. Preparar todo para que sea puesto en línea y se puedan hacer las respectivas pruebas de la comunidad virtual. A continuación vemos los ejemplos High-fidelity:



Página de Inicio, sin estar registrado en la comunidad virtual.

Página de inicio, estando registrado en la comunidad virtual, se puede notar en el lado izquierdo de la página ya que da más opciones en el menú.



Vista de la página Mi perfil, lugar donde el usuario tendrá la oportunidad de compartir información personal a los miembros de la comunidad, en esta sección el usuario tiene la libertad de compartir lo que para él considere importante.



En la sección de grupos el usuario tendrá la oportunidad de crear, administrar grupos de interés, con temas en común, usuarios del mismo ciclo donde están estudiando, o pastorales donde están trabajando.



La comunidad virtual EFC cuenta también con un centro de documentación donde todos los usuarios tendrán acceso tanto a bajar documentos propios de la escuela y de la iglesia, como también tendrán la oportunidad de compartir los documentos que ellos posean en sus computadoras.

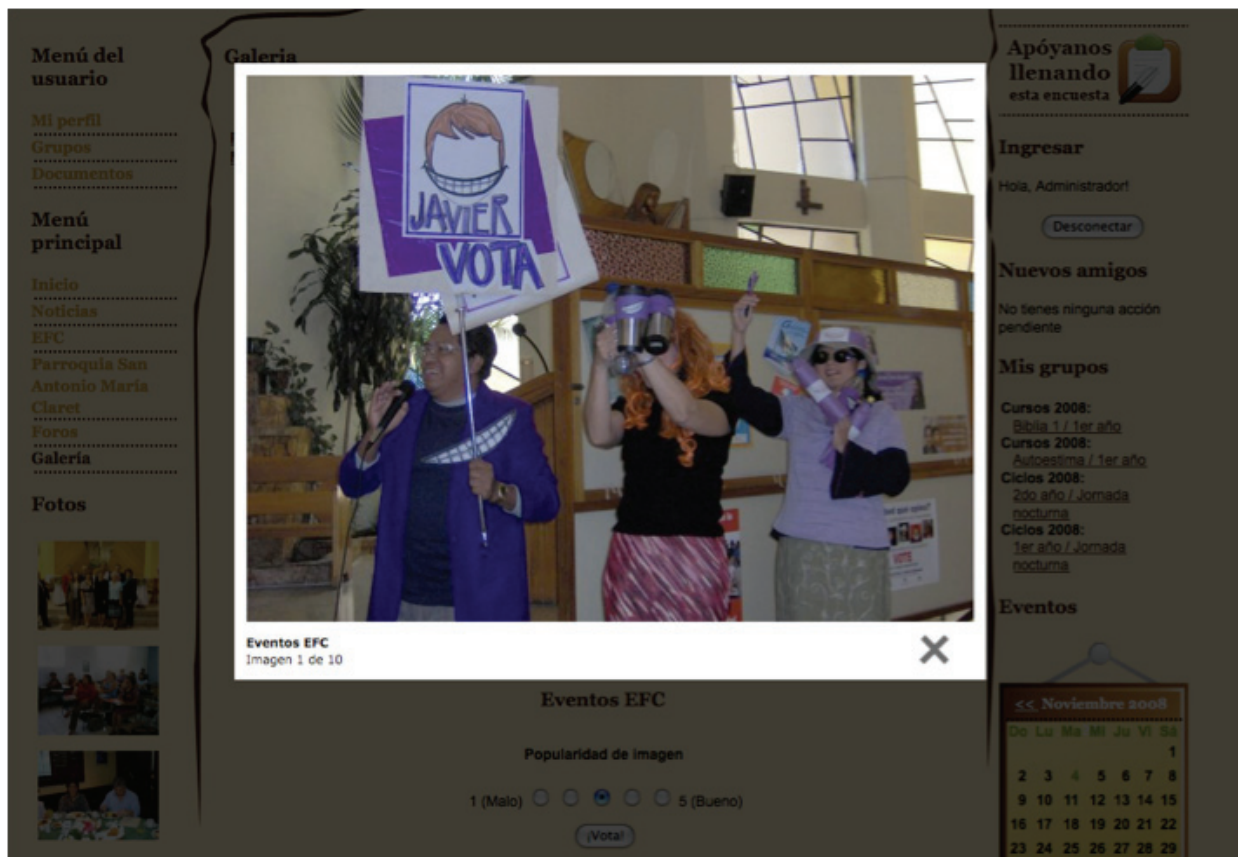


Otra sección interesante la cual incluye la EFC es el área de foros que están también categorizado por las diferentes materias que se posee en cada ciclo, en este espacio el usuario tendrá la oportunidad de poner temas en discusión con un grupo de personas de la sección de grupos, es como tener una sección de mesa redonda virtual.



Como bien ya sabemos una comunidad está para compartir cosas, entonces por lo mismo no podíamos dejar de un lado tener una sección donde los usuarios compartan las fotos que ellos deseen, ya sean de actividades que han tenido en la escuela o bien de su vida privada.







El usuario tendrá acceso al calendario de actividades de la parroquia, de la EFC y también del calendario específico del ciclo que esté cursando.

Al darle clic al día que está marcado le enlista las actividades de ese día, lugar y hora para poder asistir, también este calendario tiene la capacidad de mandarle al usuario un e-mail para recordarle al usuario que debe asistir a un evento específico.

4.2.1.8. PRUEBAS DE USABILIDAD SOBRE LOS PROTOTIPOS "HIGH FIDELITY"

Estas pruebas fueron realizadas de dos maneras: una por medio de una observación de la forma de operar de los usuarios con el sistema bajo análisis su propio entorno, la EFC, con usuarios de la jornada matutina y nocturna. La otra manera de realizar la prueba fue por medio de e-mail enviándoles a los usuarios el link de la comunidad virtual para que la usaran y luego nos llenaron un cuestionario de evaluación de la comunidad. Los resultados estarán descritos en el siguiente capítulo.

4.2.1.9. ELABORACIÓN DE DOCUMENTACIÓN DE ESTÁNDARES Y DIRECTRICES DE LAS ESPECIFICACIONES DE DISEÑO

Es necesario, para el mantenimiento de la comunidad virtual de la EFC, que queden una serie de guías para poder seguir desarrollando más contenido a futuro. Ya que la estructura de esta comunidad virtual fue creada por medio de CSS (Cascading Style Sheets), con una plantilla general fuente de donde nace todo el estilo de la comunidad virtual, a continuación se describe específicamente los elementos básicos a respetar en el diseño.

4.2.1.9.1. TIPOGRAFÍA

Para los titulares, se utilizó una tipografía con serif, ya que la utilidad del Serif es facilitar la lectura creándole al ojo la ilusión de una línea horizontal por la que se desliza la vista al leer. En este caso en específico se utilizó la tipografía Georgia:

Georgia Regular
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstu vwxyz1234567890

Georgia Bold
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstu vwxyz1234567890

Para el texto de la información general, textos que acompañan pies de páginas se utilizó un tipo de letra Palo Seco, la tipografía Arial.

Arial Regular
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstu vwxyz1234567890

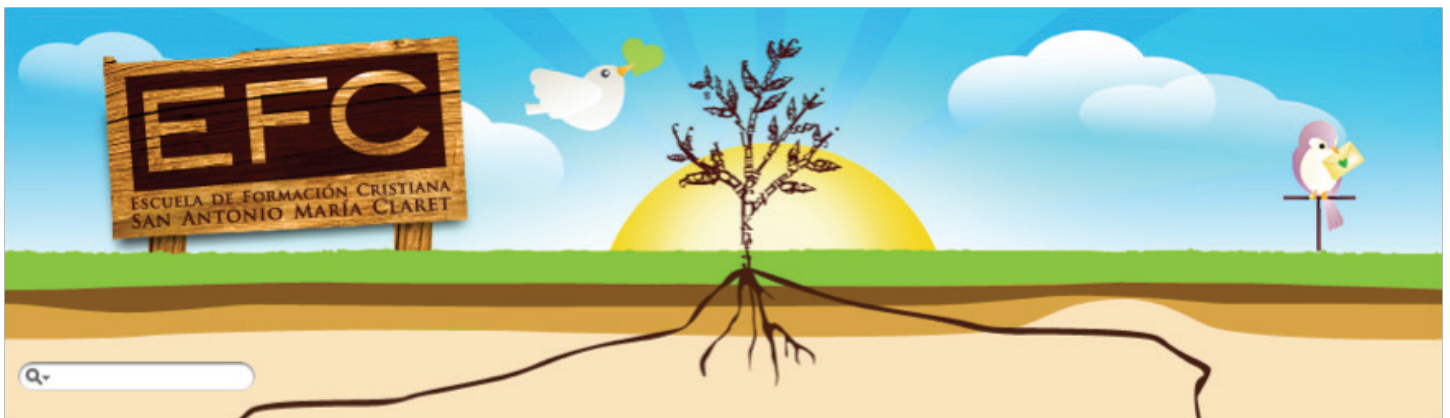
Arial Bold
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ



4.2.1.9.2. IMÁGENES E ÍCONOS

Lo que tiene que tener como característica fundamental todo tipo de imagen o ícono que se utilice en la Comunidad Virtual EFC son todas aquellas que nos den sentimientos de prosperidad, felicidad, cercanía, armonía, que nos hagan sentir bien, de preferencia que tengan predominancia de verde y café para que nos ayuden a reforzar también los colores base de la EFC. Los íconos a utilizar también de preferencia que tengan bordes redondos, para que no den la sensación de rigidez. Si por alguna razón aparecen ilustraciones de personas es necesario que tengan actitudes positivas de preferencia felices.

A continuación un ejemplo de los íconos y de algunas imágenes utilizadas.



Los títulos de todas las secciones siempre deben de ir acompañados de una línea punteada en la parte de arriba y en la parte de abajo, para resaltar la importancia del tema, aunque no es necesario que estas líneas sean colocadas en los subtítulos. Como por ejemplo:

Escuela de Formación Cristiana

Escrito por Administrador EFC

Es una organización docente, católica, no lucrativa; basada en las enseñanzas del Magisterio de la Iglesia. Fue constituida por misioneros claretianos y laicos comprometidos de la parroquia San Antonio María Claret.

Misión

Ayudar a los fieles cristianos, mediante un proceso sistemático, continuo y gradual de formación, a que conozcan mejor a Jesús de Nazareth, para que le reconozcan como el Mesías, el Hijo de Dios, y crean en Él, y la para que creyendo en Él, tengan vida eterna. (cf. Jn. 20,31)

Visión

Ofrecer a la Iglesia y a la sociedad: creyentes (laicos/laicas) formados e informados, que sirvan en las tareas pastorales de su parroquia y en la edificación del Reino.

[Leer más...](#)

4.2.1.9.3. COLORES

Los colores base que se eligieron para la comunidad virtual son la gama de colores café, verde, celeste y amarillo, representando metafóricamente la vida de una persona. Los códigos de color escogidos son los siguientes: Color de fondo para la Comunidad Virtual



Color para los textos generales



Color de fondo para los titulares y el menú activo



Color de menú inactivo

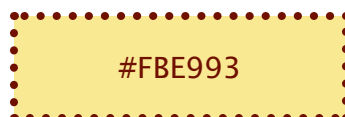


Color de link activo



Colores complementario para resaltar algo

especial en alguna página:



CAPÍTULO 5

.....
COMPROBACIÓN
DE EFICACIA
Y PROPUESTA
GRÁFICA FINAL

5. COMPROBACIÓN DE EFICACIA Y PROPUESTA GRÁFICA FINAL

5.1. COMPROBACIÓN DE LA EFICACIA DE LAS PIEZAS DE DISEÑO

5.1.1. DESCRIPCIÓN METODOLÓGICA

La metodología utilizada para esta validación fue basada en el flujograma de Usability Professionals Association, “Designing the User Experience” y sus técnicas respectivas para evaluar la efectividad de Comunidad Virtual EFC.

Estas pruebas fueron realizadas de dos maneras: una por medio de una observación de la forma de operar de los usuarios con el sistema, bajo análisis de su propio entorno, la EFC, (técnica de sondeo, Observación de Campo). La otra manera de realizar la prueba fue por medio de e-mail, enviándoles a los usuarios el link de la comunidad virtual para que la usaran y luego llenaran un cuestionario de evaluación de la Comunidad Virtual (técnica de sondeo, Cuestionario).

Se utilizaron estas dos técnicas, ya que ayudarán a tener un estudio integral de concepto, diseño y funcionalidad de la Comunidad Virtual EFC.

Se trabajó directamente con el grupo objetivo: estudiantes, catedráticos y personal administrativo de la Escuela de Formación Cristiana, San Antonio María Claret, específicamente de la Jornada Matutina y Nocturna. La muestra para hacer esta validación fue de 39 personas de las jornadas anteriormente mencionadas, se utilizó el tiempo que ellos asisten a clases, colocando un laboratorio con 2 computadoras, invitando a los alumnos de las diferentes clases a probar el funcionamiento de la página y luego a llenar el cuestionario que está incluido en la Comunidad virtual, EFC.

5.1.2. PERFIL DEL INFORMANTE

Los informantes fueron los estudiantes, catedráticos y personal administrativo de la Escuela de Formación Cristiana, San Antonio María Claret de Guatemala de las Jornadas Matutina y Nocturna.

Son hombres y mujeres de 18 años en adelante, jóvenes y adultos solteros y casados, ya sean profesionales y técnicos, gerentes, comerciantes y propietarios, oficinistas, agentes de ventas, artesanos, operadores, jubilados, estudiantes, amas de casa, desempleados, etc. (Para mayor información del informante, ver el Capítulo II: Perfil de Cliente y grupo Objetivo).

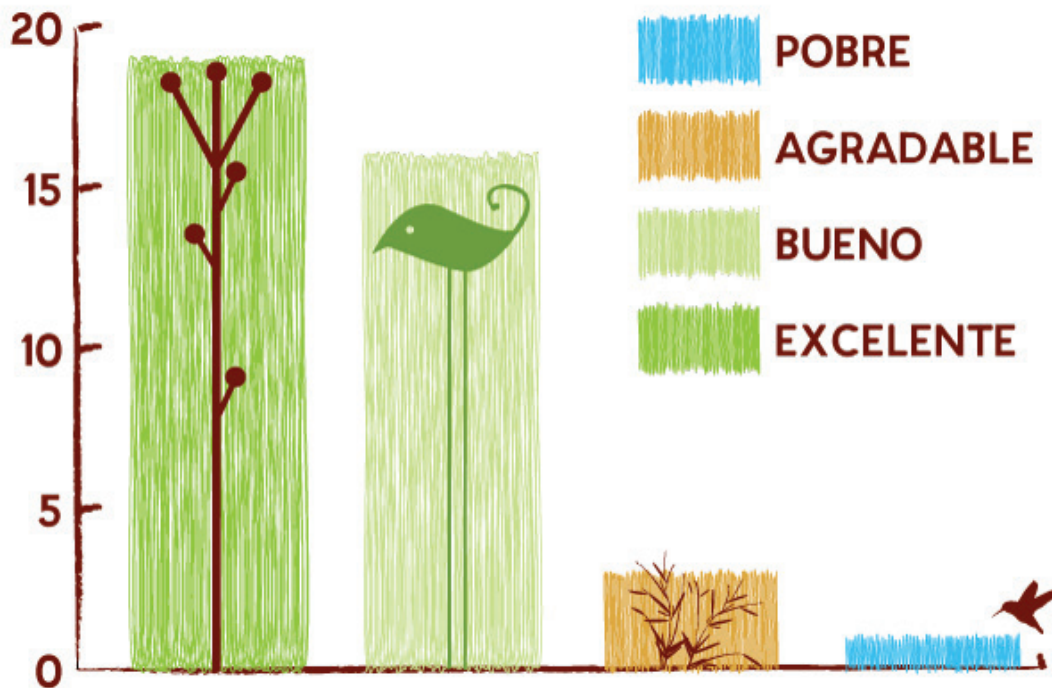
5.1.3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Los resultados obtenidos luego de la validación de la Comunidad Virtual, EFC fueron los siguientes:



1. En general, ¿qué opinas del diseño de la Comunidad Virtual?

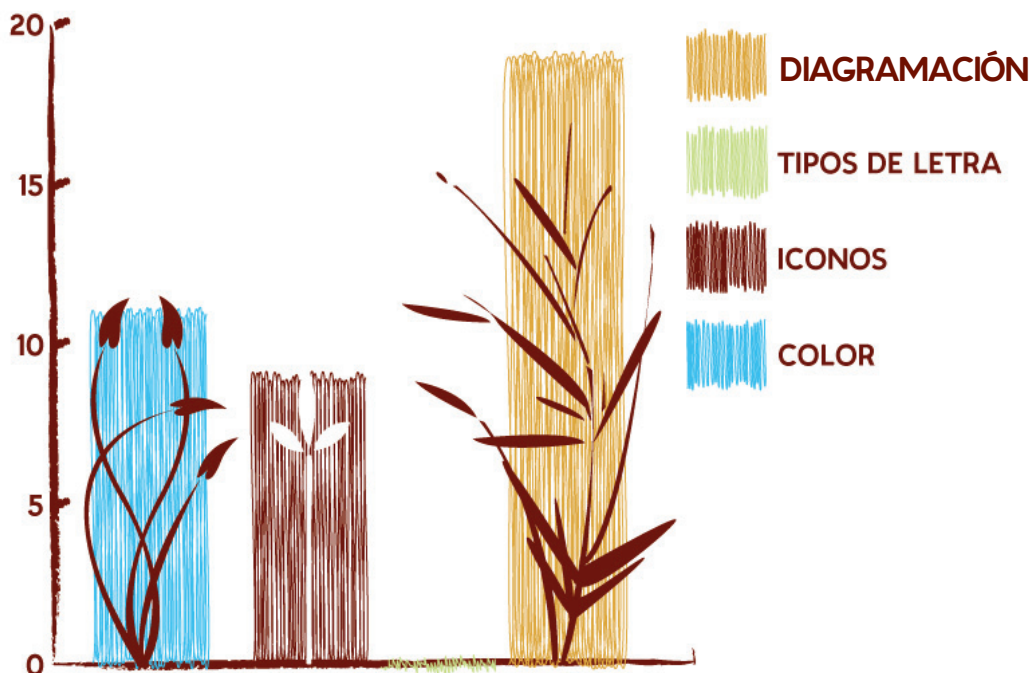
(Color, el tipo de letra, imágenes, etc)



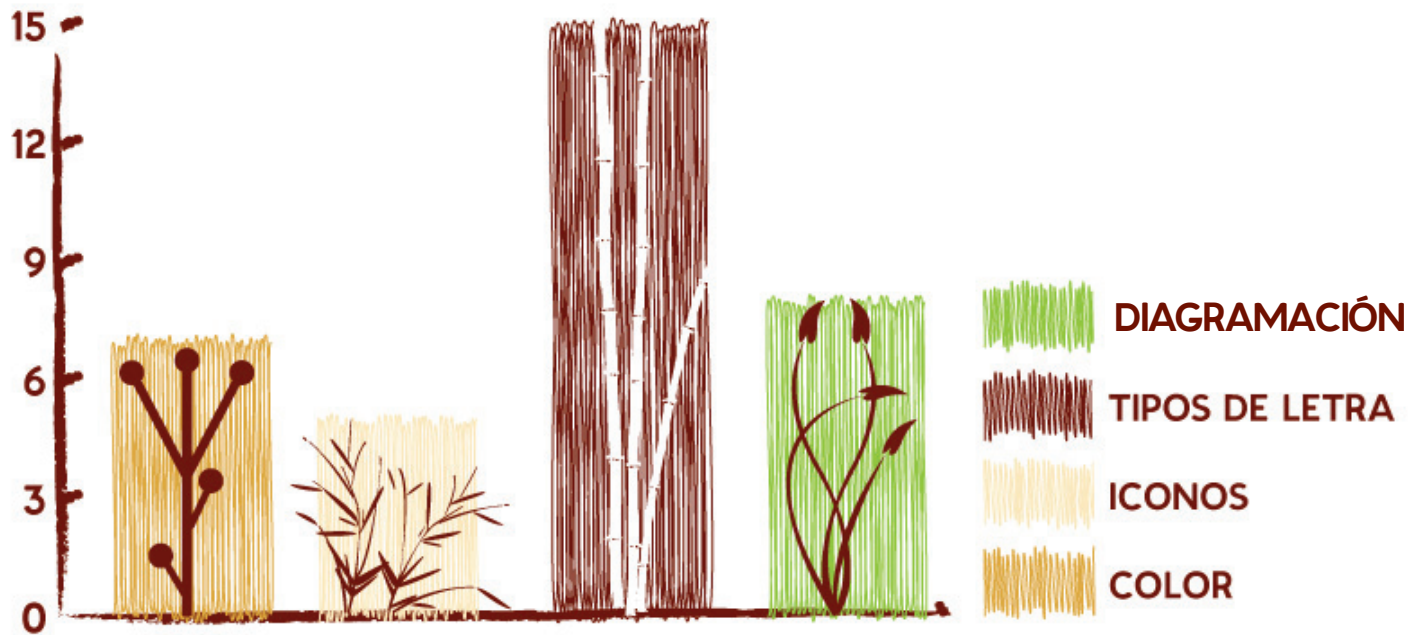
2. ¿Qué característica del diseño te gusto más?



Los usuarios determinaron que la diagramación es lo que más les gusta de la Comunidad Virtual, ya que es amigable, fácil de usar, accesible a cualquier persona aun si no sabe de computación.

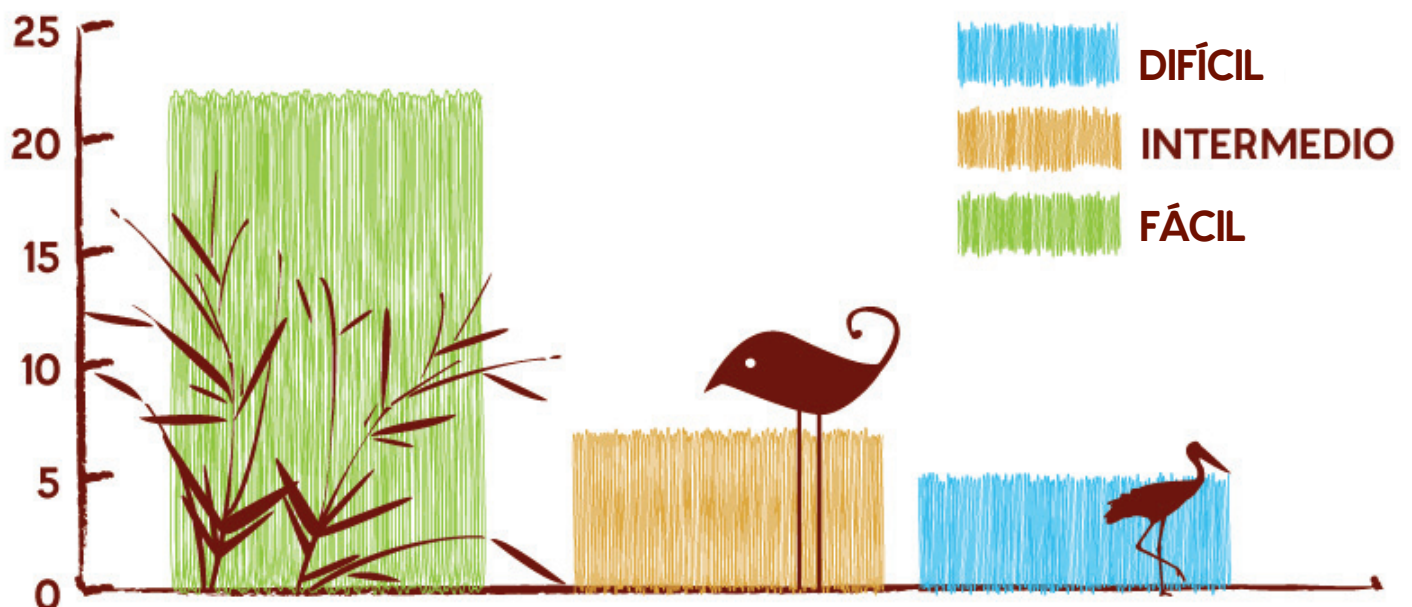


3. ¿Qué característica del diseño te gustó menos?

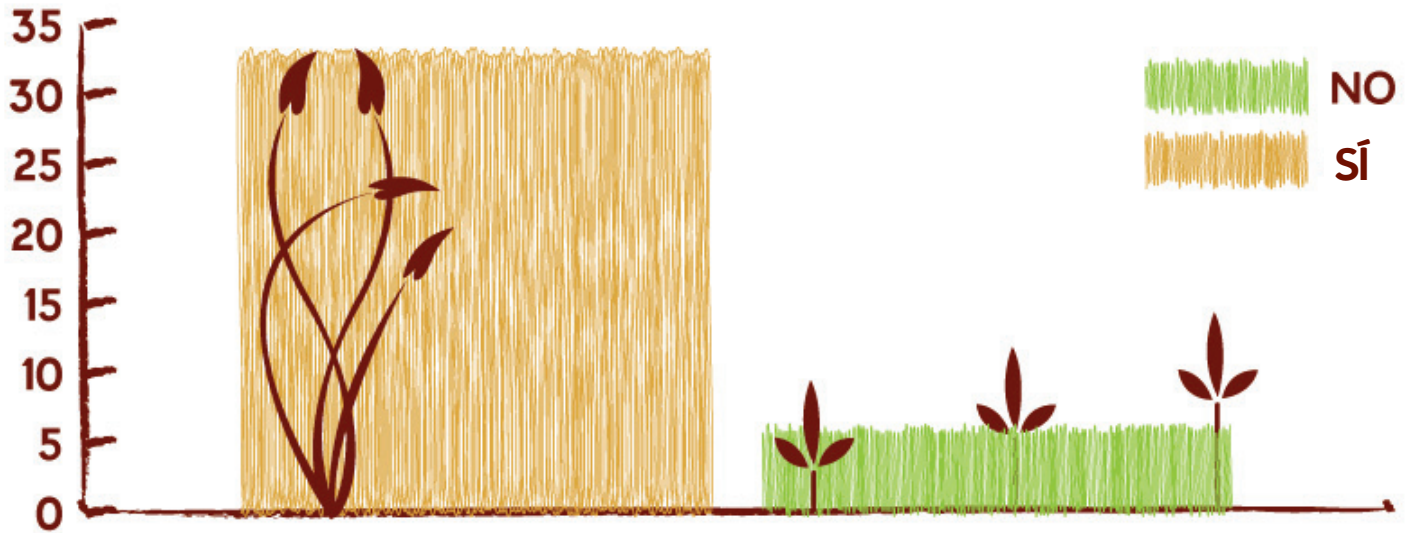


Los usuarios no les agradó del todo el tipo de letra utilizado para los títulos, ya que lo percibían muy formal, convencional y que no va acorde con el diseño en sí, quisieran que fuera un tipo de letra más moderno también porque está muy pequeña y se les dificulta la lectura de la información.

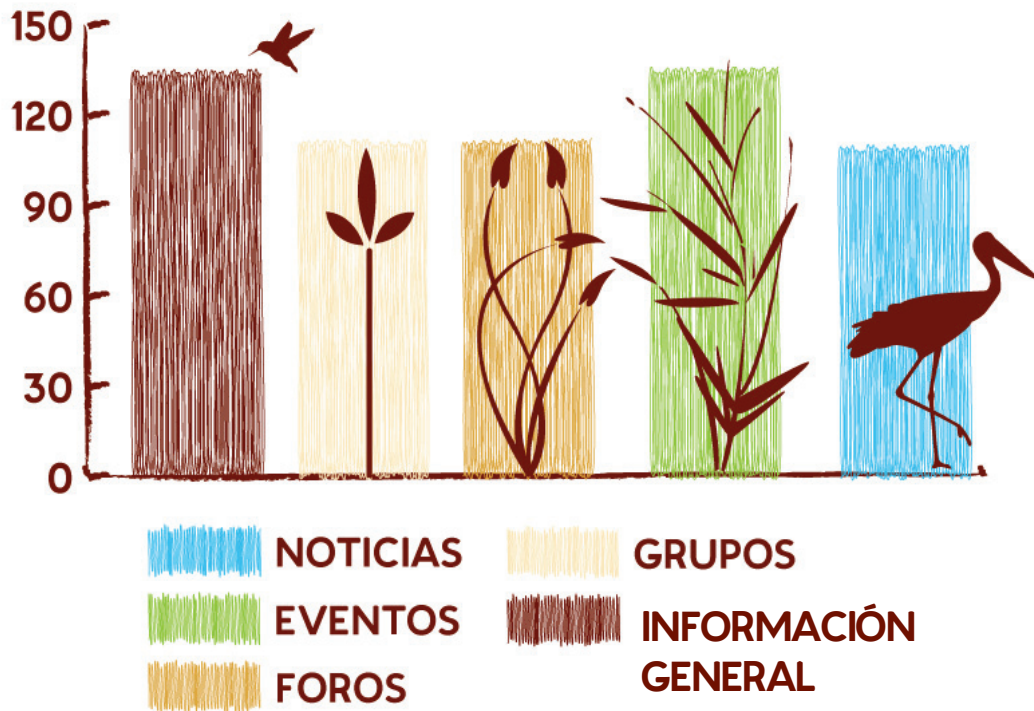
4. Por favor califica qué tan sencillo es navegar dentro de la comunidad virtual (ej. Navegar de tema en tema y regresar a la página de inicio).



5. ¿Te queda siempre claro en qué parte de la Comunidad estás?



Los usuarios identificaron que esta claro en que parte de la comunidad están.



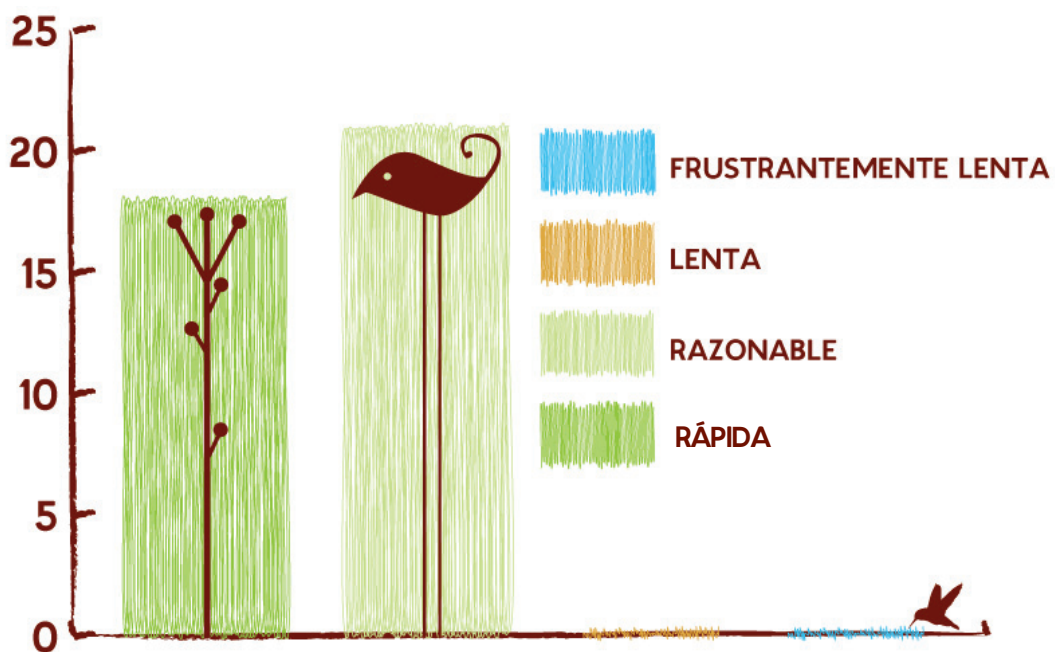
6. Nombra las cinco secciones que consideras más importantes de la Comunidad Virtual. (1 = la más importante a 5 = la menos importante)

Es interesante la percepción de los usuarios en cuanto a esta pregunta y me ayuda a reafirmar que la estructura central de la Comunidad Virtual está bien conceptualizada, ya que como lo pueden notar, los usuarios en general le dieron importancia a todas las áreas de la Comunidad Virtual, nada de lo que se les está presentando en ella es menos importante.

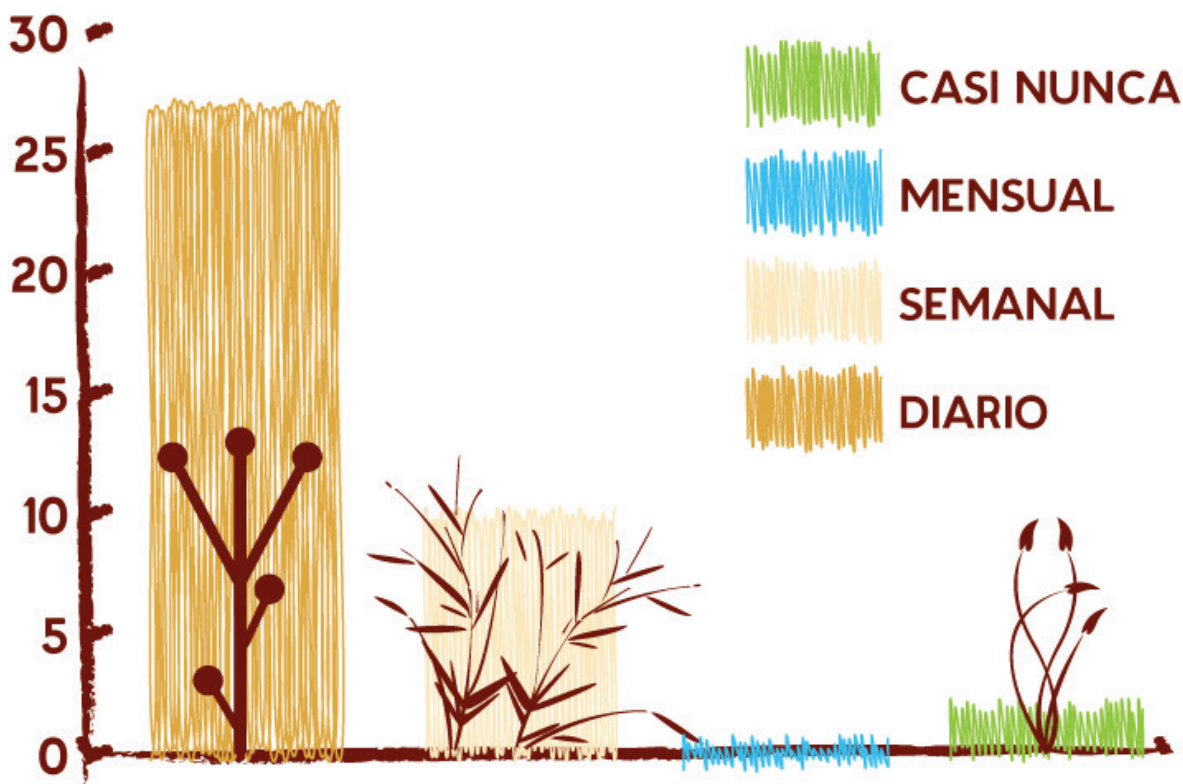
7. ¿Qué tipo de documentos te gustaría ver más?



8. Con relación a las páginas en que has navegado, describe la velocidad de la Comunidad Virtual en general:



9. ¿Qué tan seguido navegas en Internet?



10. Pregunta abierta: ¿Qué otras áreas del contenido consideras que deberían de estar incluidas en la Comunidad Virtual?

Los usuarios consideraron de suma importancia tener información, actividades de las Pastorales de la Iglesia, área de sugerencias y recomendaciones tanto para la escuela como para los catedráticos que imparten las clases. Recomendaron que se incluya la bibliografía a utilizar según el curso a recibir.

Incluir las citas bíblicas de todos los días, calendario de celebraciones litúrgicas, mantener noticias y mensajes del Papa, etc.

5.2. PROPUESTA GRÁFICA FINAL

5.2.1. CAMBIOS A REALIZARSE CON BASE DE LA VALIDACIÓN

Después de realizar el análisis correspondiente a las consideraciones hechas por los usuarios en la encuesta, estudiar detalladamente el diseño de la Comunidad Virtual EFC e investigar en internet cuáles eran las posibles alternativas de tipografía, se concluyó lo siguiente: Por cuestiones de universalidad y compatibilidad entre los diferentes sistemas operativos (Mac, PC), las tipografías utilizadas son las únicas reconocidas y soportadas por ambos sistemas; aunque el 40% de los usuarios consideraron que el tipo de letra es muy formal, convencional y que no va acorde

con el diseño en sí. Este cambio no será realizado ya que puede ocasionar diferencia en el diseño final de la EFC, al momento de navegar en Mac o PC se notaría una leve diferencia, la cual restaría uniformidad y unidad en el diseño, la razón es que la máquina automáticamente pondría otra tipografía alternativa. Con respecto al concepto creativo y el diseño de la Comunidad Virtual se obtuvieron muy buenos resultados, lo cual hace pensar que está acorde al grupo objetivo, por lo mismo no se hará en la Comunidad Virtual más cambio.

5.2.2. DISEÑO FINAL DE LA COMUNIDAD VIRTUAL

A continuación se presenta el diseño final de la comunidad virtual, ésta también puede ser visitada en efc.claret.org.gt

Términos de Uso | Políticas de Privacidad | Contacto

EFC
ESCUELA DE FORMACIÓN CRISTIANA
SAN ANTONIO MARÍA CLARET

Q buscar...

Menú principal

- Inicio
- Noticias
- EFC
- Parroquia San Antonio María Claret
- Foros
- Galería

Fotos

Escuela de Formación Cristiana

Escrito por Administrador EFC

Es una organización docente, católica, no lucrativa; basada en las enseñanzas del Magisterio de la Iglesia. Fue constituida por misioneros claretianos y laicos comprometidos de la parroquia San Antonio María Claret.

Misión

Ayudar a los fieles cristianos, mediante un proceso sistemático, continuo y gradual de formación, a que conozcan mejor a Jesús de Nazareth, para que le reconozcan como el Mesías, el Hijo de Dios, y crean en Él, y la para que creyendo en Él, tengan vida eterna. (cf. Jn. 20,31)

Visión

Ofrecer a la Iglesia y a la sociedad: creyentes (laicos/laicas) formados e informados, que sirvan en las tareas pastorales de su parroquia y en la edificación del Reino.

[Leer más...](#)

Objetivos

Escrito por Administrador EFC

Atribuciones del Personal de la Escuela de Formación Cristiana San Antonio María Claret

Apóyanos llenando esta encuesta

Ingresar

Usuario
admin

Contraseña

Recuérdame

Entrar

Perdiste tu Usuario/Contraseña?
¿Todavía no tienes tu cuenta? [Regístrate](#)

Eventos

<< Noviembre 2008

5.1.1 FUNDAMENTACIÓN DE FORMATOS Y PROGRAMAS UTILIZADOS PARA LA REALIZACIÓN DEL DISEÑO DE LA COMUNIDAD VIRTUAL EFC

La Comunidad Virtual EFC, como su nombre lo dice, es una comunidad en línea la cual debe de ser totalmente interactiva con el usuario para hacerle sentir ese sentido de comunidad que ya vive dentro de la Escuela de Formación Cristiana, San Antonio María Claret. Por lo mismo consta con una serie de secciones indispensables para que el usuario experimente el sentirse parte de esa comunidad. Lo especial que puede tener el usuario por experimentar es el poder tener acceso a una comunidad viva que se mantiene es constante movimiento, teniendo a su alcance foros de discusión, creación de grupos de estudio o de temas de interés, noticias de la Escuela de Formación Cristiana, Pastorales y de la Parroquia.

Una sección especial de biblioteca virtual compartida donde todos los usuarios inscritos en la Comunidad tendrán acceso a consultar los documentos, así como también podrán alimentar esa biblioteca virtual, tanto como el administrador de la Comunidad le dé acceso.

El usuario también tendrá acceso a mostrarle a sus compañeros en línea, por medio de la página de su perfil, las ideas que tiene. Podrá compartir documentos, pensamientos, eventos, galerías de fotos; tendrá acceso a invitar a personas de la escuela o a los que estén incluidos dentro de su grupo a eventos especiales que tenga dentro de la escuela o a sus eventos personales.

Como no puede faltar en ningún Sitio Web, esta

comunidad también tiene su sección especial de información administrativa, donde podrán informarse de temas de interés con respecto a la Escuela de Formación Cristiana, San Antonio María Claret.

La comunidad Virtual fue trabajada por medio de varios programas. El diseño en sí fue realizado en Adobe Photoshop CS3; al tener el prototipo low fidelity aprobado por el cliente, se pasó a la siguiente fase elaborando la plantilla general high fidelity del diseño de la comunidad virtual en Dreamweaver, hablo de una plantilla general ya que se utilizó el paradigma Web 2.0, este estilo involucra elementos como el Div y el formato por medio de archivos CSS.

La plataforma de Software sobre la cual trabaja la Comunidad Virtual es Joomla! 1.0, es un sistema de administración de contenidos de código abierto construido con PHP bajo una licencia GPL. Este administrador de contenidos se usa para publicar en Internet e intranets utilizando una base de datos. En Joomla! Se incluyen características como: hacer caché de páginas para mejorar el rendimiento, indexamiento Web, feed RSS, versiones imprimibles de páginas, flash con noticias, blogs, foros, polls (encuestas), calendarios, búsqueda en el sitio Web, e internacionalización del lenguaje.

CONCLUSIONES,

.....

**LINEAMIENTOS
PARA LA PUESTA
EN PRÁCTICA Y
PRESUPUESTO**

CONCLUSIONES

La Comunidad Virtual EFC posee un diseño visualmente agradable y una gama de colores representativos de la Escuela Formación Cristiana San Antonio María Claret, con una estructura intuitiva que según los usuarios es útil y fácil de navegar y de comprender; facilita la comunicación entre personal administrativo, docentes y alumnos, organizaciones y personas en general, interesadas en el qué hacer de la EFC.

La plataforma de navegación de la comunidad virtual EFC ofrece al usuario un sitio donde poder interactuar libremente con otros usuarios, permitiéndole poder recibir y compartir información.

La dinámica interacción que presenta la comunidad facilita la comunicación que puedan tener los alumnos con los catedráticos o con el personal docente, también entre ellos mismos.

Puede llegar a ser una fuente de documentación enorme de mucha utilidad para los estudiantes o para cualquier persona que esté interesada en el tipo de información que será presentada en esta comunidad.

Fomenta la investigación y formación de personas con criterio por medio de un espacio de foros de discusión que pueden organizarse entre alumnos y catedráticos.

La comunidad Virtual brinda una solución al problema planteado, ya que en sí es la herramienta eficaz que apoya las actividades de la Escuela de Formación Cristiana San Antonio María Claret, de una manera integral y dinámica, con una plataforma fácil de utilizar. Es una herramienta que además ayuda a la Escuela a contribuir a la conservación del medio ambiente, ya que ayuda a reducir el uso de papel para la comunicación interna.

Tanto la EFC como la Parroquia ven a la comunidad virtual como un proyecto prometedor y de gran alcance para la evangelización en el país, dando como resultado el hecho de presentar este proyecto como propuesta para su puesta en práctica en la parroquia completa y las escuelas de formación cristiana de otros países, tal como lo han sugerido en el encuentro regional en Honduras.

Al momento de que la EFC tomó en consideración y evaluó el beneficio que les proporciona el proyecto a su comunidad, ven la necesidad de implementar un laboratorio de computación en la Escuela, para facilitar el acceso a la comunidad virtual a las personas que no tienen el alcance de poder hacerlo por sus propios medios; dicho laboratorio ya está en construcción, al igual que las negociaciones para hacer posible este laboratorio.

LINEAMIENTOS PARA LA PUESTA EN PRÁCTICA DE LA PROPUESTA

El material realizado para este proyecto, prácticamente usa un medio único para su difusión: el Internet, por medio de la visita a la comunidad virtual y por el envío de e-mails a los miembros de la Escuela de Formación Cristiana, San Antonio María Claret.

La comunidad virtual está disponible en línea en la siguiente dirección: <http://efc.claret.org.gt>. El único costo que tiene esta comunidad virtual es la del hospedaje del dominio el cual la Escuela de Formación Cristiana ya está haciendo la gestiones pertinentes para obtenerlo, en una reunión que se tuvo con el padre Asenjo nos comentaba que ese dominio será comprado junto con el de la Parroquia para que tengan una asociación directa.

Los estudiantes, catedráticos, personal docente y organizaciones pueden acceder a la comunidad virtual desde cualquier máquina con acceso de Internet, sin distinción de navegador.

La plataforma de software utilizada en este proyecto da la oportunidad de que cualquier página sea alimentada desde cualquier máquina con acceso de Internet, lo que ayuda a que la actualización de la comunidad virtual sea más rápido y constante. De igual manera la Escuela de Formación Cristiana ya cuenta con la persona encargada para la actualización de la información de la comunidad virtual.

PRESUPUESTO DEL TRABAJO DE DISEÑO DE LA COMUNIDAD VIRTUAL

Este presupuesto está basado en precios reales del mercado de Sitios Web del año 2008. El cambio a la fecha es de Q.7.60 x \$1.00. El proyecto de la Comunidad Virtual EFC es gratuito, pero es pertinente hacer ver que un proyecto de esta magnitud tiene el siguiente valor:

COSTOS PARA DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN WEB EFC

COSTOS FIJOS

OFICINA	PORCENTAJE DE PROYECTO	TOTAL MES	TOTAL
Alquiler	20%	\$ 125.00	\$ 25.00
Parqueo	20%	\$ 65.00	\$ 13.00
Luz	20%	\$ 100.00	\$ 20.00
Internet	20%	\$ 72.00	\$ 14.40
Administración	20%	\$ 1,100.00	\$ 220.00
Misceláneos	20%	\$ 200.00	\$ 40.00
TOTAL COSTOS FIJOS			\$ 332.40

COSTOS VARIABLES

RUBRO	HORAS AL DÍA	PERSONAL	DÍAS ON SITE	DÍAS TOTAL	HORAS TOTAL	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
HONORARIOS							
Diseñador	8	1	2	10	80	\$ 10.00	\$ 800.00
Programador	8	1	2	10	80	\$ 10.00	\$ 800.00
Soporte	4	1	4	4	16	\$ 5.00	\$ 80.00
TRANSPORTE							
Gasolina					8	\$ 5.00	\$ 40.00
SUBTOTAL COSTOS VARIABLES							\$ 1720.00
TOTAL COSTOS							
GANANCIA		23%				\$ 472.05	\$ 2524.45
ISR		5.00%				\$ 126.22	\$ 2650.57
IVA Y TOTAL		12.00%				\$318.08	\$2,968.76

Se considera importante hacer la aclaración que en este tipo de proyecto no aplica hacer una tabla de medios de reproducción, ya que el único medio a utilizar es el Internet y la comunicación interna que se hará en su debido momento dentro de la Escuela de Formación Cristiana, San Antonio María Claret, ya que de momento no quiere dársele la exposición a cualquier persona, entonces no es necesario hacer publicidad de la misma.

BIBLIOGRAFÍA

Alejandro Rodríguez Musso. **Diseño como estrategia cultural**, [en línea]. Octubre 2006, disponible en: http://foroalfa.org/A.php/El_diseno_como_estrategia_cultural/59

BIBLIOTECA ELECTRÓNICA CRISTIANA -BEC- VE MULTIMEDIOS™. VE MULTIMEDIOS - VIDA Y ESPIRITUALIDAD. **San Antonio María Claret**, [en línea]. © Copyright 2002, disponible en: www.multimedios.org

Cruz Yolanda Estanca de Rivas. **Docencia**, [en línea]. Enero 2004, disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos15/docencia/docencia.shtml#TEORICO>

Congregación para la educación Católica. **La Escuela Católica**, [en línea]. Roma 1977, disponible en: www.multimedios.org

Dalith Colordo Prutsky. **Comunidades Virtuales**, [en línea]. 2006, disponible en: www.monografias.com

Escuela de Formación Cristiana San Antonio María Claret. **Estatutos EFC**, 2006

Lucas Morea. **Comunicación**, [en línea]. 2006, disponible en: <http://www.monografias.com>

P. Mario Borello. **Jornada Nacional Del Área Eclesial**, Noviembre 2005

Wikipedia, Wikimedia Foundation, Inc. **Organización Civil**, [en línea]. Septiembre 2006, disponible en: <http://es.wikipedia.org>

Wikipedia, Wikimedia Foundation, Inc. **Página Web**, [en línea]. Septiembre 2006, disponible en: <http://es.wikipedia.org>

Wikipedia, Wikimedia Foundation, Inc. **World Wide Web**, [en línea]. Septiembre 2006, disponible en: <http://es.wikipedia.org>

Wikipedia, Wikimedia Foundation, Inc. **Internet**, [en línea]. Septiembre 2006, disponible en: <http://es.wikipedia.org>

Wikipedia, Wikimedia Foundation, Inc. **HTML**, [en línea]. Septiembre 2006, disponible en: <http://es.wikipedia.org>

Wikipedia, Wikimedia Foundation, Inc. **Hiper enlace o Link**, [en línea]. Septiembre 2006, disponible en: <http://es.wikipedia.org>

Wikipedia, Wikimedia Foundation, Inc. **Java**, [en línea]. Septiembre 2006, disponible en: <http://es.wikipedia.org>

Wikipedia, Wikimedia Foundation, Inc. **Plugin**, [en línea]. Septiembre 2006, disponible en: <http://es.wikipedia.org>

Wikipedia, Wikimedia Foundation, Inc. **Pixel**, [en línea]. Septiembre 2006, disponible en: <http://es.wikipedia.org>

Wikipedia, Wikimedia Foundation, Inc. **Navegador Web**, [en línea]. Septiembre 2006, disponible en: <http://es.wikipedia.org>

Wikipedia, Wikimedia Foundation, Inc. **Realidad Virtual**, [en línea]. Septiembre 2006, disponible en: <http://es.wikipedia.org>

Wikipedia, Wikimedia Foundation, Inc. **Software**, Septiembre 2006, disponible en: <http://es.wikipedia.org>

Wikipedia, Wikimedia Foundation, Inc. **Hardware**, [en línea]. Septiembre 2006, disponible en: <http://es.wikipedia.org>

Wikipedia, Wikimedia Foundation, Inc. **Portal**, [en línea]. Septiembre 2006, disponible en: <http://es.wikipedia.org>

GLOSARIO

BLOG

Foro virtual. Espacio de comunicación en línea, donde se plantean dudas abiertamente que pueden ser respondidas por cualquiera de los cibernautas conectados.

BRAINSTORMING

Conocido también como lluvia de ideas, es una técnica utilizada para generar una cantidad considerable de ideas.

CHAT

Plática interactiva que se realiza a través una dirección electrónica en la red en forma instantánea. Puede contener mensajes escritos, fotografías, audio, transferencia de documentos, video conferencias, etc.

CSS

Cascading Style Sheets son un gran descubrimiento en el diseño Web porque ayuda a los implementadores de páginas controlar el estilo y diagramación de una gran cantidad de páginas a la vez.

DIAGRAMACIÓN

También llamada maquetación, es un oficio del Diseño editorial que se encarga de organizar en un espacio, contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales (multimedia) en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios y revistas.

DIV

Representa una sección de diferentes elementos Web.

EFC

Escuela de Formación Cristiana.

GPL

La Licencia Pública General de GNU o más conocida por su nombre en inglés GNU General Public License o simplemente su acrónimo del

inglés GNU GPL, es una licencia creada por la Free Software Foundation a mediados de los 80, y está orientada principalmente a proteger la libre distribución, modificación y uso de software. Su propósito es declarar que el software cubierto por esta licencia es software libre y protegerlo de intentos de apropiación que restrinjan esas libertades a los usuarios.

HYPERLINK

Conector electrónico que provee acceso directo de un lugar específico en un hyper texto o documento a otro en el mismo o diferente documento.

HIGH FIDELITY

Prototipado de Alta Fidelidad, la maqueta se diseña de forma que sea lo más parecido al producto final en términos de aspecto, interacción y tiempos.

INTRANET

Una Intranet es un conjunto de contenidos compartidos por un grupo bien definido dentro de una organización. Como señala Steven L. Telleen, presumiblemente el que acuñó dicho término en 1998. Se trata de un concepto relativo al acceso del contenido, por ello sería lo opuesto al término Web (World Wide Web) formado por contenidos libremente accesibles por cualquier público.

JOOMLA!

Joomla! Es un sistema de administración de contenidos de código abierto construido con PHP bajo una licencia GPL. Este administrador de contenidos se usa para publicar en Internet e intranets utilizando una base de datos MySQL.

LOW FIDELITY

Prototipado de Baja Fidelidad, la maqueta se diseña con lápiz y papel acompañándose de las oportunas explicaciones. El aspecto no tiene mucho que ver con el producto final, pero es rápido y barato.

LINK

Estructura de conexión. Elemento conector. Una unidad en un sistema de comunicación.

Identificador (palabra) en un elemento en un sistema, que sirve para indicar o permitir la conexión con otro elemento similar.

PHP

PHP es un lenguaje de programación interpretado, diseñado originalmente para la creación de páginas Web dinámicas. Es usado principalmente en interpretación del lado del servidor (server-side scripting) pero actualmente puede ser utilizado desde una interfaz de línea de comandos o en la creación de otros tipos de programas incluyendo aplicaciones con interfaz gráfica usando las bibliotecas Qt o GTK+.

PROTOTIPO

Un prototipo o prototipado puede ser un modelo del ciclo de vida del Software, tal como el desarrollo en espiral o el desarrollo en cascada. Éstos permiten testar el objeto antes de que entre en producción, detectar errores, deficiencias, etcétera. Cuando el prototipo está suficientemente perfeccionado en todos los sentidos requeridos y alcanza las metas para las que fue pensado, el objeto puede empezar a producirse.

RSS

Es una familia de formatos de fuentes Web codificados en XML. Se utiliza para suministrar a suscriptores de información actualizada frecuentemente. El formato permite distribuir contenido sin necesidad de un navegador, utilizando un software diseñado para leer estos contenidos RSS (agregador). A pesar de eso, es posible utilizar el mismo navegador para ver los contenidos RSS.

SERIF

Las gracias, serifas o remates son pequeños adornos ubicados generalmente en los extremos de las astas de los caracteres tipográficos.

USABILIDAD

El modelo conceptual de la usabilidad, proveniente del diseño centrado en el usuario, no está completo sin la idea utilidad. En inglés, utilidad + usabilidad es lo que se conoce como usefulness. Jakob Nielsen definió Usabilidad como el atributo de calidad que mide lo fáciles que son de usar las interfaces Web.

WEB

Del inglés red, telaraña. La red en internet.

WEB 2.0

El término Web 2.0 fue acuñado por Tim O'Reilly en 2004 para referirse a una segunda generación en la historia de la Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs, los wikis o las folcsonomías, que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios.

WWW

Del inglés "World Wide Web". Siglas con las que se inicia toda dirección en la red mundial del internet.

WEB SITE

Función: *sustantivo*

Un grupo de páginas de la *World Wide Web* que usualmente contienen hyperlinks a otras y hacen disponible información en línea sobre un individuo, empresa, institución educativa, gobierno u otro tipo de organización.

ANEXOS

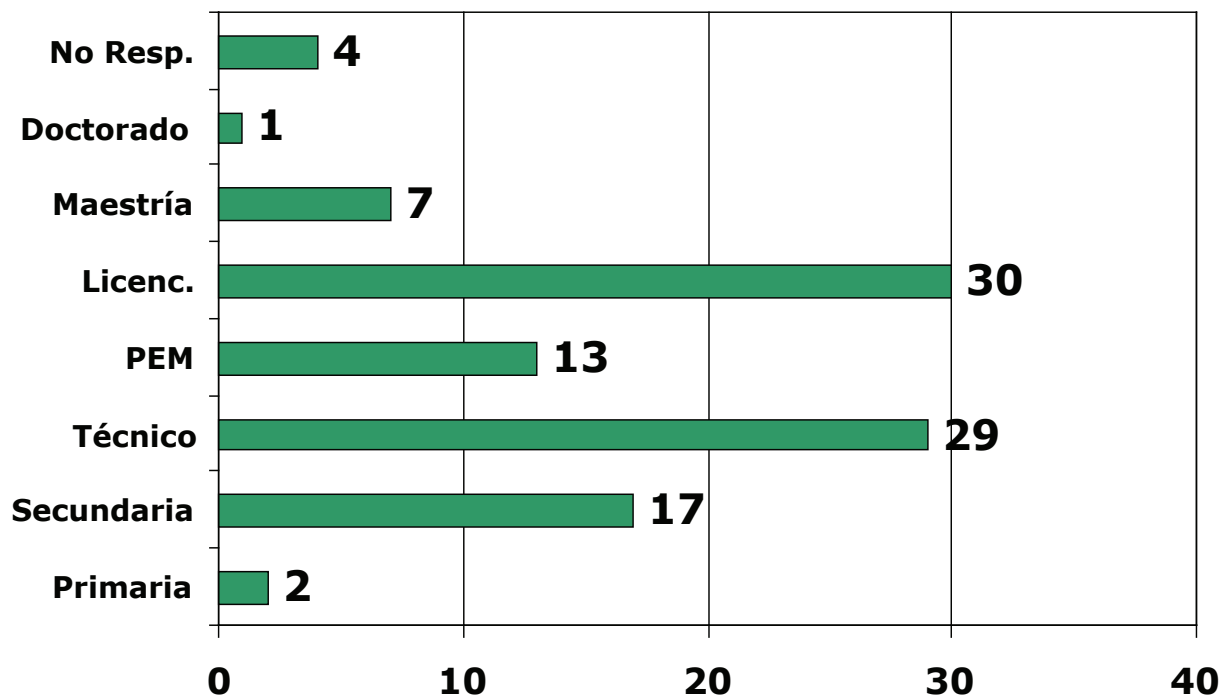


ANEXOS

NO.1

AÑO	MATUTINA			NOCTURNA			TOTALES
	Mujeres	Hombres	Total	Mujeres	Hombres	Total	
1ero	39	2	41	33	28	61	102
2ndo	37	3	40	21	14	35	75
3ero	23	1	24	7	10	17	41
4to	16	0	16	10	8	18	34
	115	6	121	71	60	131	252

1



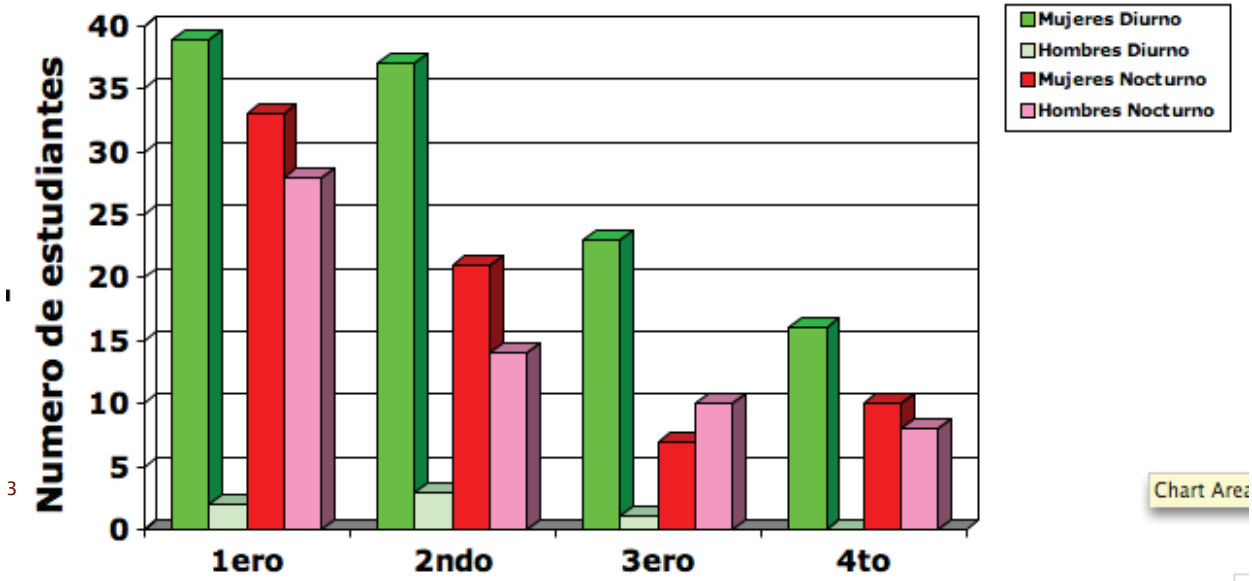
NO.2

2

1 Datos recopilados por la comisión para la elaboración del perfil y la revisión del currículo del programa de formación de agentes de pastoral de la Escuela de Formación Cristiana San Antonio María Claret - EFC-, año 2006.

2 Datos recopilados por la comisión para la elaboración del perfil y la revisión del currículo del programa de formación de agentes de pastoral de la Escuela de Formación Cristiana San Antonio María Claret - EFC-, año 2006.

NO.3



³ Datos recopilados por la comisión para la elaboración del perfil y la revisión del currículo del programa de formación de agentes de pastoral de la Escuela de Formación Cristiana San Antonio María Claret - EFC-, año 2006.

NO4. ENCUESTA DE VALIDACIÓN DE LAS PIEZAS DE DISEÑO

Ayudemos a la EFC respondiendo éstas preguntas
El diseño de la Comunidad Virtual EFC

1. En general, ¿Qué opinas del diseño de la Comunidad Virtual? (Color, el tipo de letra, imágenes, etc)

Excelente Bueno Agradable Pobre

2. ¿Qué característica del diseño te gusto más?

Color Iconos Tipos de letra Diagramación

¿Por qué?

3. ¿Qué característica del diseño te gustó menos?

Color Iconos Tipos de letra Diagramación

¿Por qué?

Navegación en la Comunidad Virtual

4. Por favor califica que tan sencillo es navegar dentro de la comunidad virtual (ej.. Navegar de tema en tema y regresar a la página de inicio):

Fácil Intermedio Difícil

5. Te queda siempre claro, ¿En qué parte de la Comunidad estas? Si No

Si no, por favor explica por qué te sientes perdido dentro de la comunidad y si te es posible sugiere cómo podríamos evitar eso:

Contenido

6. Nombra las cinco secciones que consideras más importantes de la Comunidad Virtual. (1 = la más importante a 5 = la menos importante)

Información General Grupos Foros Eventos Noticias

.....
Explica por favor brevemente, por qué es tu opción más importante y menos importante.

7. ¿Qué otras áreas del contenido consideras que deberían de estar incluidas en la Comunidad Virtual?

8. ¿Qué tipo de documentos te gustaría ver más?

Texto Imágenes Video Audio Documentos descargables

Otros

9. Con relación a las páginas que has navegado, describe la velocidad de la Comunidad Virtual en general.

Rápida Razonable Lenta Frustrantemente lenta

10. ¿Qué tan seguido navegas en Internet?

Diario Semanal Mensual Casi nunca



IMPRÍMASE

ARQUITECTO CARLOS ENRIQUE VALLADARES CEREZO
Decano

LICENCIADO EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS, ALBERTO PAGUAGA
Asesor del Proyecto de Graduación

PAOLA ELFRIEDE GÓMEZ GÓMEZ
Sustentante