



FACULTAD DE ARQUITECTURA

LICENCIATURA DE DISEÑO GRÁFICO
ESPECIALIDAD EN MULTIMEDIA

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS
DE GUATEMALA



diseño gráfico
U S A C

PROYECTO DE COMUNICACIÓN Y DISEÑO PARA ORGANIZACIONES NO LUCRATIVAS DEDICADAS AL CUIDADO INFANTIL

Estrategia y comunicación para Libre Infancia

CARLOS RIBELINO GONZÁLEZ ALVAREZ

Carnet 8913489
Previo a optar al título de
Licenciado en Diseño Gráfico

Guatemala, noviembre de 2008

**PROYECTO DE COMUNICACIÓN Y DISEÑO
PARA ORGANIZACIONES NO LUCRATIVAS
DEDICADAS AL CUIDADO INFANTIL**

ESTRATEGIA Y COMUNICACIÓN LIBRE INFANCIA

JUNTA DIRECTIVA DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA

DECANO: Arquitecto Carlos Valladares Cerezo

SECRETARIO: Arquitecto Alejandro Muñoz Calderón

VOCAL I: Arquitecto Sergio Mohamed Estrada Ruiz

VOCAL II: Arquitecto Efraín de Jesús Amaya Caravantes

VOCAL III: Arquitecto Carlos Enrique Martini Herrera

VOCAL IV: Br. Carlos Alberto Mancilla Estrada

VOCAL V: Secretaria Liliam Rosana Santizo Alva

ASESORES: Arq. Brenda María Penados Baldizón

TRIBUNAL EXAMINADOR:

Decano: Arquitecto Carlos Valladares Cerezo

Secretario: Arquitecto Alejandro Muñoz Calderón

Examinador: Arquitecto: Brenda María Penados Baldizón

Examinador: Arquitecto: Manuel Yanuario Arreola Retolazza

Examinador: Licda. María Emperatriz Pérez

Agradecimientos

A mis asesores:

*Arq. Manuel Arreola
y Licda. Emperatriz Pérez
Quienes siempre se mostraron
como mis amigos.*

A mi asesora:

*Brenda Penados
Que brindó su valioso tiempo y
dedicación desinteresada a este
trabajo. Merece aplausos de
quienes hemos recibido su
conocimiento y conocido su
enorme calidad como persona.*

Agradecimientos

A Dios mi Señor

Que me dio su misericordia, el entendimiento y grandes oportunidades.

A mis Padres Carlos y Meda

Porque supieron que el conocimiento, nos hace mejores personas y se impusieron limitaciones por darme lo mejor.

A mi esposa Grace

Por su ánimo y apoyo incondicional que siempre estuvo lleno de amor y sonrisas.

A mis hijos Andy y Gabriel

Porque su presencia me impulsa a concluir y por el ejemplo que eso representa en su futuro.

A mis amigos especiales:

Nery y Andrea, porque su compañía hizo de mis desvelos las mejores veladas.

A mis amigos y compañeros:

Con quienes compartimos las prisas, el trabajo y los buenos momentos.

*Para ti que lees:
Porque este trabajo no tendría razón si no
gozara de tu apreciado tiempo.*

La comunicación social es una herramienta para crear acciones y opiniones, decididamente es utilizada en el presente proyecto de comunicación y diseño para organizaciones no lucrativas dedicadas al cuidado infantil, para influir y crear conciencia a la población de Guatemala, de la oportunidad de ayudar a quienes más lo necesitan, especialmente a los niños que habitan y trabajan en el relleno sanitario.

La página web de la Organización Libre Infancia, pretende dar a conocer lo que un grupo de personas con gran valor humano pueden hacer por los demás y de su gran dedicación por rescatar a la niñez. Actitud que es imperativo de imitar, en estos tiempos cuando el deterioro social afecta desde los primeros años de vida a un alto porcentaje de niños.

CAPÍTULO 1

El crecimiento mundial de las comunicaciones ha permitido acelerar el desarrollo de las sociedades a pesar de la limitación económica y de distancia de muchas comunidades.

La comunicación es la base para difundir el conocimiento a través de la expresión del diseño gráfico y medios como internet, han redefinido el estándar de las culturas, la interrelación, la participación y el compartimiento de recursos en todo el globo.

Aunque el crecimiento poblacional y sus problemas es más acelerado que la cultura, internet ha marcado un paso adelante como herramienta de comunicación e información que permitirá mejorar las condiciones de vida de muchas personas.

En el presente proyecto, se observa cómo internet y sus instrumentos de publicación pueden ser utilizados de manera positiva y eficaz, para mejorar las condiciones sociales de miles de personas, que aunque carecen del acceso a este medio, reciben sus beneficios.

El usuario que posee los recursos para estar frente a un ordenador de computadora, en cualquier parte del mundo, puede ser persuadido para participar en el rescate de las sociedades que por este medio de comunicación expresan sus necesidades y su llamado de auxilio.

1.2 Antecedentes

El Estado y sus instituciones de apoyo social tienen la función de promover fuentes de trabajo, servicios básicos, seguridad, salud y educación para la población. Pero no han tenido la capacidad de establecer un plan sostenido de eliminación de un sistema negativo de vida, que afecta a más de 12,000 personas que residen dentro del relleno sanitario de la zona 3 de la ciudad de Guatemala. Razón por la cual, han nacido instituciones como Libre Infancia que apoyan desinteresadamente a las personas que sufren las consecuencias del aislamiento de oportunidades y servicios.

En alguna oportunidad, el director de Libre Infancia el Pastor Otto Alvarez, contrató los servicios del autor de este estudio para que creara un material impreso acerca de esa institución. Asimismo, planteó la posibilidad de crear otros materiales que podrían tener un costo simbólico mediante el presente proyecto de graduación.

La filosofía de Libre Infancia es ayudar al prójimo sin hacer alarde de su actividad. Aunque esta actitud es loable, la situación económica del país en general ha limitado a sus patrocinadores y su tarea de proseguir se ha tornado difícil.

En Libre Infancia funciona una guardería para cuidados integrales con capacidad para 50 niños y permite ofrecer alimentos a 100 niños más, pero la demanda aumenta cada año.

La solución que proyecta mejores resultados para dicha situación consiste en aislar definitivamente a los niños de este ambiente y ubicarlos en un edificio que albergue a

250 de ellos de manera permanente.

El proyecto en mención, tiene por nombre El Mundo de los Niños y al concretarse puede aportar grandes beneficios sociales. Para ello la institución necesita recibir los aportes para desarrollar el proyecto; por eso es urgente comunicar su labor y su plan por un medio económico, descriptivo y de gran proyección.

1.3 Problema

En el entorno del relleno sanitario de la zona 3 de la ciudad de Guatemala habitan grupos familiares que son motivo de compasión por la condición infrahumana en que viven.

Al llegar a las cercanías del lugar, lo primero que se percibe es el fétido y penetrante olor a basura.

La materia orgánica en descomposición atrae insectos, roedores, perros callejeros, aves de rapiña y además es fuente de microbios, transmisores de enfermedades.

A medida que la materia se pudre crea otros problemas, tales como la generación de ácidos orgánicos cuya emanación contamina los ríos y las fuentes subterráneas del agua.

La descomposición también favorece la producción de metano, gas presente en el efecto invernadero, responsable de calentamiento global.

Dentro de los basureros el metano a menudo provoca fuegos que son casi imposibles de extinguir hasta que vienen las lluvias.

Las personas que trabajan en los vertederos de basura a menudo son los más pobres entre los pobres, por lo cual ya enfrentan mayor riesgo de enfermedad.

Además la delincuencia, la ignorancia, la drogadicción, el hambre y muchos problemas sociales más, hacen que este lugar necesite ayuda de manera urgente.

Según la Organización Mundial del Trabajo, el trabajo en los basureros es una labor muy extendida, generalmente realizada por familias

en situación de extrema pobreza, cuyos integrantes adultos no tienen una ocupación fija e incorporan a los niños, niñas y adolescentes en esta actividad.

Libre Infancia dedica todos sus recursos para ofrecer servicios básicos, cuidados, alimentación y oportunidades a las familias y principalmente a los niños que habitan en este lugar, pero los recursos nunca son suficientes para la creciente población y sus demandas.

Aunque Libre Infancia posee la estructura y conoce el campo de acción y cómo canalizar la ayuda de manera efectiva, no cuenta con un sistema de recaudación de donaciones que le permita aumentar los servicios de acuerdo con la demanda del lugar. La única forma de mostrar su labor es comunicándola eficazmente y en forma sostenida para demostrar que colabora para rescatar a un niño de este semillero de delincuencia, posibilita la formación de un futuro adulto de bien. Como consecuencia surgirá una generación productiva para el país.

En detalle, la debilidad de comunicación puede ser dividida de la siguiente manera:

La mayoría de colaboradores y patrocinadores actuales han menguado la ayuda hacia Libre Infancia y la institución no posee los recursos para estimularlos, ni para atraer a nuevos colaboradores. Mientras, la demanda de ayuda y atención para los niños, se incrementan porque cada día más padres y madres dependen de los servicios gratuitos para sus hijos.

El material de comunicación es limitado: Actualmente poseen un logotipo, un trifoliar desactualizado y un video institucional, que no ha tenido la difusión deseada.

Existe la necesidad de crear materiales que permitan exponer al público de Guatemala y de otros países, el desarrollo del proyecto EL MUNDO DE LOS NIÑOS, sin que esto castigue el limitado presupuesto de la institución.

Esta coyuntura en que se encuentra Libre Infancia, ofrece la oportunidad de colaborar con materiales gráficos que permitan dar a conocer el detalle de sus actividades y proyecto El Mundo de los Niños. El trabajo de investigación realizado en la ciudad de Guatemala de julio a noviembre del año 2005, titulado "Proyecto de comunicación y diseño por organizaciones no lucrativas dedicadas al cuidado infantil"

1.4 Justificación

1.4.1 TRASCENDENCIA

La segregación de basura consiste en la recuperación de una gama de materiales que luego son comercializados para su reutilización o reciclaje a través de empresas en su mayoría, clandestinas.

Algunos de los niños y niñas son llevados estos lugares por sus padres, vecinos o amigos. Muchas veces se les involucra en la recolección y segregación de basura sin consultarles o a partir de la incorporación de la madre o del padre en la actividad.

En Guatemala, de una población total estimada de 11.5 millones de habitantes, 51.6% son personas de 18 años o menos. Otro dato significativo es que cerca de 6 millones del total de la población son personas pobres; y la mitad de ellos sufren de pobreza extrema. La pobreza afecta a unos más que a otros, no afecta igual a la población urbana que a la rural, a los niños y niñas que de adultos, de indígenas que de ladinos, de hombres que mujeres. En el área rural la pobreza casi se triplica (75.6%) en comparación con las ciudades (28.8%). Esto favorece la migración del campo hacia centros urbanos en búsqueda de mejores condiciones de vida.

Libre Infancia solicita la producción de un instrumento de comunicación para atraer patrocinadores que ayuden a construir El Mundo de los Niños. Esto permitirá albergar de manera permanente a 250 niños en el primer año de funcionamiento, y aumentar

cada año, de acuerdo con su capacidad y la demanda.

1.4.2 VULNERABILIDAD

Por medio de la comunicación se pretende hacer conciencia y motivar a muchas personas y organizaciones, para que aporten tiempo y recursos. De esa manera a Libre Infancia podría rescatar definitivamente a más niños y niñas que crecen en el entorno del relleno sanitario de la zona 3. Esto ha sido comprobado a través de los logros alcanzados hasta ahora.

1.4.3 FACTIBILIDAD

Dada la facilidad de medios como internet, en donde se puede presentar en forma audiovisual todo el detalle del proyecto ante un público nacional e internacional, conviene aprovechar este recurso. Además, permite conocer la cantidad de visitas y lectura por medio del reporte estadístico que genera el mismo sitio web.

En cuanto al costo, la adquisición de un sitio web se contrata anualmente con un sólo pago que varía de US\$30 a US\$100 dependiendo de su capacidad de espacio. Un sitio web permite la publicación de la información completa que Libre Infancia necesite dar a conocer. Este precio es accesible para la institución, tomando en cuenta que será el único desembolso económico durante un año de exposición.

La probabilidad de funcionamiento del sitio web www.libreinfancia.org, es completamente factible por la disponibilidad del nombre, del diseño y los elementos visuales y de investigación para su desarrollo y renovación.

1.5.1 OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO DEL DISEÑO MULTIMEDIA

Diseñar una página *web* de fácil navegación, que describa con rapidez toda la información pertinente de la institución: historia, actividades, logros, proyectos. Además, dar a conocer la manera de contactarse para colaborar.

1.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Que la página web pueda adaptarse a una presentación digital, conservando la unidad de diseño.

Construir la página web con elementos livianos, para que su navegación tenga acceso inmediato a cada sub-página

Que su diseño contenga los colores cálidos y la imagen infantil utilizados actualmente por la institución, para que transmita el interés que se tiene por el bienestar de los niños.

Que el usuario de la página *web* pueda encontrar con facilidad la solicitud más importante, la forma de colaborar y de efectuar donaciones; para ello incluirá la sección un formulario de contacto.

CAPÍTULO 2

PERFIL DEL CLIENTE Y GRUPO OBJETIVO

AUTORIDADES

Director General: Reverendo Otto Alvarez

Directora Ejecutiva: Dayrin Alvarez

Libre Infancia es una institución de naturaleza civil, no lucrativa, dedicada al rescate y transformación de los niños que crecen en el entorno del basurero de la zona 3. Sus oficinas funcionan en la iglesia Templo de Gloria ubicada en: 3a. avenida 27-52 zona 3.

2.1.1 MISIÓN

Facilitar y promover acciones sociales y educativas, que permitan elevar el estilo de vida de las personas que viven en el relleno sanitario.

2.1.2 VISIÓN

Ser el colaborador social de mayor impacto, garantizando oportunidades superiores, de manera que la vida del basurero ya no sea su única posibilidad.

2.1.3 OBJETIVOS

Eliminar el abuso infantil por medio del cuidado integral de la niñez que trabaja en el relleno sanitario.

Estimular el desarrollo educativo y de profesiones, en los padres de familia dependientes del material reciclado.

Influir en la sociedad y entidades de gobierno para eliminar el sistema manual de recolección de materiales, mediante procesos peligrosos y denigrantes.

Establecer, por medio de servicios religiosos,

la filosofía cristiana del amor personal y al prójimo. Transformar la mentalidad fatalista estimulando su autoestima y así superar la dependencia de las drogas, el narcotráfico, la delincuencia o la posibilidad de caer en ella.

2.1.4 VALORES

Libre Infancia es una institución cristocéntrica dedicada a la ayuda al prójimo y a la difusión del evangelio de Jesucristo.

Su función es no lucrativa y apolítica; y su interés es totalmente enfocado a la ayuda al prójimo, especialmente a los niños guajeros del basurero.

No representa intereses personales ni funciona como plataforma de imagen para ninguna persona o entidad.

Depende del trabajo de sus directivos, donantes y colaboradores, quienes trabajan ad-honorem.

2.1.5 ACTIVIDADES

Se inició como un sueño que a través de esfuerzo, tiempo y dedicación se ha convertido en una realidad tangible y concreta, que se refleja en un cambio en la forma de vivir de muchos niños, adolescentes y jóvenes que habitan dentro y en los alrededores del relleno sanitario o basurero de la zona 3 de la ciudad de Guatemala.

Libre Infancia nació en el año de 1995, como una asociación de atención a la niñez de este sector. Libre Infancia se ha interesado en el sector de la población de bajos recursos,

vulnerable por falta de oportunidad y por el rechazo social. Por las personas que viven en un ambiente que está por debajo de la extrema pobreza.

Durante dos años las actividades se llevaron a cabo en una escuela del sector que permitía el uso de sus instalaciones en calidad de préstamo. Durante este tiempo, las personas valoraron el beneficio que recibían de la asociación y le cedieron un terreno en el relleno sanitario. En ese lugar se construyó una guardería que tiene capacidad para atender a 50 niños de 0 a 6 años de edad.

Muchos niños han egresado de la guardería preparados para asistir a la escuela y continúan recibiendo el apoyo de Libre Infancia con refuerzo escolar, alimentación adecuada y chequeos médicos. Si estos niños no hubieran recibido cuidado apropiado no habrían podido estudiar y hoy serían personas analfabetas, desnutridas y peor aún: delincuentes involucrados en el narcotráfico o maras.

La característica principal que diferencia a Libre Infancia de otras instituciones seculares, es que los niños se les brinda un trato comprensivo y amoroso que compensa el maltrato y el desgaste emocional causado por los trabajos a los cuales son sometidos en el relleno sanitario. El trato digno que reciben fundamenta la posibilidad de un mejor estilo de vida.

MOTIVACIÓN

En Guatemala el 56.2% de la población vive

en situaciones de extrema pobreza, que les impide cubrir sus necesidades. Más del 20% de esta cifra tiene un ingreso de Q.7.00 diarios para una familia de 3 a 8 miembros.

Muestra de esta pobreza extrema es el llamado “Basurero de la zona 3” en donde diariamente se depositan más de 2,000 toneladas de basura procedente de toda la ciudad. Alrededor y dentro del basurero viven 12,500 personas de todas las edades, para quienes no es nuevo el hedor que produce la quema de la basura podrida. Antes del amanecer todas las personas se disponen a trabajar en el basurero: niños, adultos y ancianos. Los niños sueñan con ir a la escuela en vez de tener que dirigirse a su habitual trabajo, al que dedican una jornada de 14 horas diarias o más. Esa extensa y ardua jornada transcurre en las entrañas de los excrementos de la sociedad.

El trabajo de estas personas a quienes se les conoce como “guajeros” (recolectores de basura) consiste en separar de entre toneladas de basura los alimentos para cada día y recolectar papel, plástico, metal, etc. El producto de la venta de esos desechos les permite cubrir sus necesidades mínimas. Una familia que recolecta latas de bebidas gaseosas reúne un quintal en aproximadamente tres días y lo venden a Q.20.00 (veinte quetzales).

Esta es una muestra de la explotación de que son objeto por intermediarios bien vestidos, que sin vergüenza alguna, pagan apenas unos centavos por tan peligroso trabajo.

Los niños buscan su comida entre la basura, que puede ser un trozo de pizza invadido de gusanos, que se llevan a la boca con sus mugrientos deditos. Cuando se está desesperado por el hambre no importa si la pizza está podrida; no se rechaza si no fue preparada en la reciente media hora.

En un buen día, estos pequeños pueden encontrar suficientes botellas y bolsas de plástico para venderlas por Q.2.50 la libra.

Los niños padecen frecuentes infecciones en la piel, piojos, desnutrición, violaciones, maltrato, exposición a los calientes rayos del sol que les irritan la espalda cubierta sólo por camisetas andrajosas. Muchas veces ocurren deslizamientos de enormes cantidades de basura que los convierte en víctimas mortales del mundo de basura.

2.1.5.1 PROYECTOS

EL MUNDO DE LOS NIÑOS

En Guatemala existen situaciones dolorosas que no se comentan, a pesar de estar presentes a diario en muchos lugares. La explotación sexual, drogadicción y alcoholismo infantil y juvenil son algunas de ellas. Posiblemente toda la población adulta del país sabe que esos problemas existen, sin embargo, no son objeto de su atención, ni constituyen asuntos por resolver. Alrededor de esas prácticas degradantes y la explotación a personas de menor edad se guarda silencio y quizás existe complicidad social.

Es común que una situación real y concreta no se considere problema si no está definida socialmente, es decir, si no es parte de la agenda social. Esto es responsabilidad de muchas personas, de unas más que otras, pero ante todo de las autoridades de Gobierno, específicamente de quienes trabajan en favor las reivindicaciones y derechos de la niñez.

El Mundo de los Niños es un concepto integral de restauración que será construido en un terreno de 12,000 v² para los niños que viven el basurero de la zona 3.

Será para ellos como entrar en un lugar con el que únicamente han soñado. Es el proyecto más importante para Libre Infancia.

Será una pequeña ciudad donde los niños y adolescentes que viven en el basurero gozarán de este mega proyecto que les permitirá recibir capacitación y romper con el ciclo de pobreza en el que viven. Estas instalaciones contarán con las siguientes áreas:

- Educativas
- Escuela de música
- Computación
- Biblioteca
- Consejería
- Psicología
- Cocina
- Médicas
- Recreativas
- Deportivas
- Campo de foot-ball
- Cancha de basket ball
- Programas de atención

- Centro de capacitación ocupacional

Programas de atención:

- Estimulación temprana
- Niveles inicial, intermedio y avanzado
- Escuela de padres
- Aula de recursos
- Taller de computación
- Aula de integración escolar

Equipo de trabajo:

- Educadores especiales
- Terapistas del lenguaje
- Personal de apoyo (Conserjes / cocina)
- Enfermeras graduadas
- Pediatras
- Psiquiatra
- Neurólogo
- Psicólogo
- Trabajadora social
- Laboratorista
- Psicopedagoga
- Secretarías
- Niñeras
- Maestras

Terapia ocupacional

- Manualidades
- Costurería
- Carpintería
- Conserjería
- Cocina
- Herrería
- Panadería
- Otros oficios

PRIMERA FASE 2006

En la actualidad existen muchas solicitudes para recibir más niños, por lo que es necesario concretar la primera fase del mega proyecto “El Mundo de los Niños”. Ésta consiste en la construcción de un centro de cuidado para 250 niños, con el propósito de brindar ayuda a un grupo más amplio de este sector.

Atender a las necesidades de 250 niños permitirá que sean niños sanos, educados y libres de vicios y otros problemas sociales. Además, en un futuro cercano se les enviará a la segunda fase del mega proyecto que comprende primaria con talleres de capacitación y otros beneficios. De esta manera se les guiará hasta hacer de ellos hombres y mujeres de bien que lograron romper con ese ciclo de pobreza.

El Centro de Apoyo Integral estará provisto de: salas de cuidado materno infantil, aulas educativas, escuela de música, talleres de computación acorde a su edad, clínica psicológica, clínicas médicas, áreas recreativas y deportivas, estimulación temprana, comedor, cocina, talleres de padres y un aula de integración escolar.

En la actualidad a diario se presta servicio de guardería a 50 niños. Con ello se evita que acompañen a sus padres a trabajar en el basurero y que corran el riesgo de sufrir alguna tragedia.

Se les brinda cuidado infantil, desayuno, almuerzo, dos refacciones y leche para

biberones. Además de educación, vestuario y actividades de entretenimiento, salud el programa ofrece preventiva y curativa, instrucción bíblica y apoyo alimentario para las familias.

Cada colaborador que trabaja en el programa reconoce que dar a los necesitados es un acto de verdadero amor. Cada uno le brinda a los niños el amor y comprensión de un papá o una mamá.

En esta asociación laboran personas idóneas en cada una de las áreas de trabajo por ello brindan buen servicio a los niños. Algunos lo hacen de manera voluntaria como en el caso de los médicos y los psicólogos.

Los padres de familia, (en muchos casos madres solteras) se benefician con esta guardería por ser un lugar seguro para dejar a sus hijos mientras ellos van a trabajar al basurero. El funcionamiento de esta guardería lo permiten las donaciones monetarias y en especie que proveen personas altruistas, que conocen la triste realidad de estos niños.

El fin de esta guardería es lograr que los niños obtengan una mejor calidad de vida, mediante el impulso de procesos que permitan el acceso equitativo a las oportunidades de desarrollo socio económico, cultural y ambiental con un enfoque sostenible.

EDUCACIÓN PREPRIMARIA

Los niños que asisten a la guardería de Libre Infancia gozan de una educación sólida con personal capacitado comprometido en el servicio. El programa oficial se complementa con educación física y deportes, actividades extra aula y atención psicopedagógica.

PRIMARIA POR MADUREZ

La Constitución Política de la República establece que es obligación del Estado proporcionar educación a los habitantes sin discriminación alguna y declara que los habitantes tienen derecho y la obligación de recibir educación pre-primaria, primaria y básica, dentro de los límites que fija la ley. Además, que la educación impartida por el Estado es gratuita y que se promoverá la educación especial, la diversificada y la extraescolar.

Convencidos de la importancia de este postulado constitucional Libre Infancia se une a colaborar con el Gobierno al brindar este apoyo a los jóvenes trabajadores y adultos que viven en el entorno del relleno sanitario. Cuenta con el apoyo de Conalfa a través de la Fundación Emmanuel, para ofrecer el aval de los estudios que realizan. Al salir del analfabetismo esas personas contribuyen al desarrollo del país. Las clases se imparten los sábados en las instalaciones de Libre Infancia.

BÁSICOS POR MADUREZ

Los adultos y jóvenes que han egresado del nivel primario tienen oportunidad de ingresar al programa de educación básica por madurez del centro escolar de la Fundación Emmanuel. Este es un plan sabatino que dura dos años. A los estudiantes se les apoya con el pago de cuotas, y con el material de estudios. Al completar el ciclo de educación básica están preparados para iniciar el ciclo diversificado.

SALUD

Libre Infancia cuenta con un programa de acciones sociales que ofrece atención en salud preventiva y curativa a personas de todas las edades.

Este programa funciona gracias a la participación de médicos voluntarios que según programación específica realizan jornadas médicas. De esta manera es posible tratamiento a diversas enfermedades que se originan por las condiciones de vida del entorno.

Se ha contado con el apoyo de instituciones como la Asociación de Médicos Cubanos en Guatemala. Youth Challenge International es una institución de Hartford, EUA, que cada año envía personal especializado para realizar todo tipo de trabajos odontológicos, a las familias que viven en el relleno sanitario de la zona 3 capitalina.

El médico permanente de la asociación evalúa semanalmente a los niños y entrega de medicina para el tratamiento de

enfermedades. También atiende el programa de peso y talla.

Además, se provee de ayuda económica y se les refiere a clínicas afines a la institución a quienes requieran los servicios de laboratorio, rayos X, tomografías, etc. El objetivo de cada área de este programa es el de proporcionar atención integral de salud a los niños y sus familias.

Cabe mencionar el caso del joven Fernando Mazariegos, a quien se le practicará una colostomía que necesita desde hace tres años y no ha podido realizar por carecer de recursos económicos.

2.1.6 GRUPO OBJETIVO DE LA INSTITUCIÓN

Niños y niñas de uno a 15 años de edad, trabajadores del relleno sanitario, drogadictos, traficantes, delincuentes, guajeros, con alguna condición de abandono, desnutrición y sin acceso a educación.

2.1.7 NECESIDADES DE COMUNICACIÓN

2.1.7.1 PAGINA WEB

Para darse a conocer en el ámbito internacional, de manera versátil. Este medio permitirá informar ampliamente las actividades que realiza la institución. La divulgación efectuada incrementará la posibilidad de captar donaciones.

2.1.7.2 VIDEO DOCUMENTAL

Para presentarlo en ocasión de un evento caritativos, la institución requiere de un material que muestre de manera audiovisual el entorno de su labor. Aunque en este trabajo no se abordó, es una excelente oportunidad para que otro estudiante atienda este proyecto como trabajo de tesis o como práctica del Ejercicio Profesional Supervisado.

2.2.1 GRUPO OBJETIVO PRIMARIO

EMPRESAS Y ORGANIZACIONES PARTICULARES Y DE GOBIERNO

Nivel social

Tipo A y B

Con ingresos que le permitan destinar un porcentaje para ayuda social.

Perfil demográfico

Ubicados en países de habla hispana o que funcionen en países de habla inglesa pero que sus operaciones funcionen de manera bilingüe.

Perfil psicológico

Afectivo

Mentalidad altruista y con aprecio por los niños o personas que viven en situación de desventaja.

Cognoscitivo

Conscientes que la ayuda social para niños en situación de riesgo, tiene gran repercusión en el futuro.

Conductual

Entidades o empresas con facilidad para adquirir compromisos y sostenerlos por medio de un presupuesto permanente u ocasional.

2.2.2 GRUPO OBJETIVO SECUNDARIO

PERSONAS INDIVIDUALES, permanentes y constantes para los programas de ayuda social.

Nivel social:

Tipo A , B y C+

Con ingresos que le permitan destinar un porcentaje para ayuda social.

Edad de 20 a 50 años.

Perfil demográfico

Ubicados en Guatemala y el resto del mundo de habla hispana, con escolaridad media y superior, que tenga acceso a una computadora y servicio de internet.

Perfil psicológico

Afectivo

Mentalidad altruista y con aprecio por los niños o personas que viven en situación de desventaja.

Cognoscitivo

Conscientes de que la ayuda social para niños en situación de riesgo, tiene gran repercusión en el futuro.

Conductual

Personas que tienen la facilidad de adquirir compromisos y sostenerlos sin dificultad.

CAPÍTULO 3

CONCEPTOS FUNDAMENTALES

3.1.1 EXPLOTACIÓN INFANTIL EN CIFRAS GLOBALES

En el mundo existen alrededor de 40 millones de menores que trabajan en fábricas, en la agricultura, en la minería, en pequeñas industrias, en talleres de artesanía, en hotelería y tiendas o como vendedores ambulantes. En los países en vías de desarrollo, las causas esenciales de este fenómeno son el atraso económico, vinculado en algunos casos al dominio colonial que casi todos ellos sufrieron, la supervivencia de estructuras socioeconómicas arcaicas, el brusco descenso del índice de escolaridad de los niños a partir de los 11 o 12 años de edad, y el aumento de la población.

En las fábricas a menudo los niños realizan trabajos relativamente ligeros pero entre éstos se destacan algunos que presentan riesgos evidentes para su salud y seguridad. A veces los destinan a ocupaciones peligrosas: fabricación de cohetes, soplado de vidrio, transporte de vidrio incandescente, utilización de materiales tóxicos en las tintorerías, trabajos que implican la exposición al polvo y al plumón en las fábricas textiles, al calor y al frío extremos en la manufactura de ciertos productos, trabajos en fundiciones en la proximidad de hornos y de máquinas, sin que les provean equipo de protección.

En tales lugares de trabajo la iluminación, la ventilación y las condiciones sanitarias casi siempre son deficientes, y las precauciones de seguridad son mínimas. Todo ello se agrava extremadamente en el trabajo en minas.

En algunos países es usual que niños pequeños sean llevados por su familia de las zonas rurales a las urbanas, donde son prácticamente vendidos para el servicio doméstico. A menudo no se le paga a estos niños, considerados como "adoptados". Tal situación permite el trabajo excesivo, los malos tratos y la explotación. Una manera dramáticamente extrema de explotación ocurre cuando las niñas o adolescentes son vendidas a proxenetas o mafias, que las forzarán a ejercer la prostitución.

Datos globales de la encuesta mundial (2005) Esclavitud infantil disponible en FTP:Nombre del servidor:

portalplanetasedna.com.ar/esclavitud_infantil.htm

3.1.2 EXPLOTACIÓN INFANTIL EN GUATEMALA

La pobreza y la marginación obligan a que algunas familias recurran al trabajo infantil casi como única opción para sobrevivir, ya que necesitan del fruto del trabajo de sus hijos e hijas. Esa necesidad les ha hecho percibir el trabajo infantil como algo normal; y el resto de la sociedad parece verlo con la misma naturalidad que las familias afectadas. Es frecuente escuchar el argumento de que es mejor que los niños trabajen a que se conviertan en vagos y perezosos. Muy pocos, aún dentro de los sectores con mayor educación, defienden el derecho de los niños y niñas a tener educación y a ser protegidos contra formas de explotación laboral.

Como formas extremas de trabajo infantil se consideran las relaciones de esclavitud o prácticas análogas como la venta y trata de niños, el trabajo forzoso u obligatorio, comprendidas la servidumbre por deudas, la utilización de niños en actividades de prostitución o pornográficas y la participación de la niñez en todo tipo de trabajo peligroso.

3.1.3 INVESTIGACIÓN DEL TRABAJO INFANTIL EN LOS BASUREROS

Cuando en el principal basurero de Guatemala, las manos de los niños y niñas

escarban la basura, no lo hacen para jugar. Dentro del basurero, los niños y sus familias luchan por encontrar los medios para sobrevivir. Esta realidad deja al descubierto los altos niveles de pobreza y de exclusión social y política que vive la mayoría de la población. Es dentro de ese entorno que debe ubicarse el análisis de las peores formas de trabajo infantil, incluida la clasificación manual de desperdicios.

OIT- IPEC y Agencia de Cooperación Española: (2000) Informe Nacional sobre Trabajo Infantil en Guatemala. Sistema de Naciones Unidas en Guatemala.

3.1.4 MIGRACIÓN RURAL

Muchas de las personas que migran del campo a la ciudad son familias campesinas que ante la falta de oportunidades de empleo buscan ocupaciones dentro de la economía informal. Los pocos ingresos generados en actividades marginales no les permiten alquilar una vivienda, obligándolos a instalarse en casas improvisadas en laderas y barrancos. Actualmente existen en la ciudad de Guatemala entre 176 y 220 áreas marginales. En esas familias la preparación para trabajar es precaria. Así, algunas acuden directamente a habitar en el basurero, dedicándose a trabajar en las diferentes

labores asociadas con la recolección y clasificación manual de desperdicios.

3.1.5 EDUCACIÓN

Obligados por la pobreza, a trabajar desde temprana edad, los niños y niñas pierden la oportunidad de acceso a la educación, a la salud y a la recreación. El promedio de escolaridad (sin incluir los grados de preprimaria) apenas alcanza 3.5 años en todo el país. En conglomerados urbanos dicho promedio asciende a 5.3 años, pero en áreas rurales se reduce a 2.06. En regiones con amplio predominio de población indígena, las tasas de escolaridad alcanzan sus valores mínimos. Cuando sobre este panorama se hacen diferencias según género, se encuentra que de cada 8 niñas que inician la escuela primaria sólo una concluye el sexto grado.

3.1.5.1 EDUCACIÓN EN EL BASURERO

Más de la mitad de los niños y niñas entrevistados menores de 13 años (53%) manifestaron que no asistían a la escuela, este es un dato muy preocupante que se agrava conforme aumenta la edad. El 74% de los adolescentes entre 13 y 18 años dijo no asistir a la escuela. Asistir a la escuela y mantenerse en ella requiere un fuerte esfuerzo por parte de los padres y madres.

Además, para los niños y niñas guajeros esto tiene una dificultad añadida; enfrentarse a la marginación que sufren por parte de sus compañeros e incluso de sus propios maestros, ya que por su trabajo y por las condiciones de vida que tienen huelen mal y van peor vestidos que sus compañeros y su situación se agrava.

Es importante destacar que cuando las familias de estos niños y niñas cuentan con apoyo, como becas de estudio, terminan enviando a los niños y niñas a la escuela. Sin embargo, esto sólo resuelve el inicio del problema. La parte central, que consiste en proveer condiciones adecuadas para el estudio, es un obstáculo aún más difícil de superar.

Las casas de los niños y niñas guajeros no ofrecen un ambiente apropiado para estudiar. Adicionalmente, algunos niños requieren de asistencia especial para aprender y medidas que les ayuden a compensar las deficiencias creadas por su propio ambiente. Algunas ONG han intervenido exitosamente en el proceso, ofreciendo refuerzo escolar para que los niños permanezcan en la escuela.

3.1.6 SALUD EN EL PAÍS

A la par de la educación, la salud figura como uno de los principales indicadores de desarrollo humano. Guatemala sigue

registrando uno de los mayores índices de mortalidad infantil en América Latina. Datos tomados de la Encuesta de Salud Materno Infantil (ENSMI), revelan que para 1999 la tasa de mortalidad infantil fue de 45 por cada 1,000 nacidos vivos y de 59 por 1,000 en niños menores de cinco años. Las principales causas de mortalidad infantil siguen siendo enfermedades que podrían prevenirse. Entre quienes logran sobrevivir, el 46.4% de los menores de cinco años sufren desnutrición crónica.

3.5.6.1 SALUD DENTRO DEL BASURERO

En cuanto a la salud, los niños y niñas que trabajan en el basurero sufren diversas enfermedades y problemas asociados con el ambiente en el que se desenvuelven: cortes, heridas, ardor en los ojos, dolores de cabeza, picazón en el cuerpo, quemaduras, y problemas respiratorios entre otros, son los más frecuentes.

Estas condiciones comprometen el futuro de muchos niños y niñas que, desde temprana edad, ven limitadas sus posibilidades de desarrollo.

Dentro de la estructura de las exclusiones en Guatemala, las familias guajeras (que trabajan y viven de la recolección de basuras y desechos) no constituyen excepción. Estas familias forman parte de los amplios sectores

de la población que permanentemente ven reducidas sus expectativas de mejorar sus condiciones de vida. En este contexto las peores formas de trabajo infantil, como el trabajo que realizan los niños y niñas guajeras, están enraizadas en una estructura de grandes desigualdades que produce y reproduce la miseria.

INE, (1,999) cuadro 14, Página 58 Estimaciones propias con base en datos de la Encuesta Nacional de Ingresos y Gastos Familiares 1998.

3.1.7 SITUACIÓN SOCIO ECONÓMICA

Ante la escasa gestión gubernamental para enfrentar las consecuencias de la pobreza, el relleno sanitario de la ciudad de Guatemala se ha convertido en un lugar de acogida para los más pobres. Este basurero constituye una opción que, además de ofrecer un lugar donde vivir, permite generar ingresos.

Para obtener estos resultados se realizó un estudio en el que se entrevistó a 167 a niños, niñas, adolescentes y adultos que trabajaban en el Relleno Sanitario de Guatemala. Del total de personas entrevistadas el 70% tenía entre los siete y los 18 años de edad y el 30% restante un promedio de 22.6 años. Los niños y niñas más pequeños entrevistados tenían entre siete y nueve años de edad.

La mayoría de las personas entrevistadas (60%) eran originarias de la ciudad de Guatemala, el resto provenían de otros departamentos del país.

En cuanto a la pertenencia étnica esta fue identificada por los entrevistadores de acuerdo con las características físicas. Según esto el 76% de los entrevistados serían ladinos y el 23% indígenas.

3.1.8 VIVIENDA

Solo el 8% de los guajeros vive dentro del basurero. Una tercera parte, el 32% viven en los barrios vecinos al basurero y el resto, 60% en lugares más alejados. En cuanto a las viviendas, están hechas de materiales precarios como plásticos y cartones, desechos de ropa para cubrirse por ello las viviendas no tienen una estructura fuerte, ni grande para que permita su movilidad. Esta condición los obliga a vivir en hacinamiento, sin servicios básicos como letrinas, agua potable o electricidad.

Por su naturaleza, el proyecto de diseño para Libre Infancia, necesita la creación de una página web la cual será su pilar de comunicación tanto personal como para publicarse en internet. Se diseñará en programa Macromedia Flash, el más dinámico y versátil en la actualidad para crear animaciones, que se han de colocar en internet o en presentaciones digitales. Este programa permite detallar mucha información sin restricción de espacio con facilidad de actualización. Para que la visualización de una presentación digital llegue con más detalle a un grupo objetivo es vital su publicación en internet. A continuación se describe el concepto de este medio.

3.2.1 QUÉ ES INTERNET

Alvarez
(2005:/www.desarrolloweb.com/articulos/1567.php) afirma:

La Red nació en 1969 como proyecto ARPAnet del Departamento de Defensa de los EE.UU. Se trataba de una red experimental militar capaz de soportar destrozos parciales y garantizar la compatibilidad entre equipos distintos. El objetivo básico era que cada ordenador conectado pudiera comunicarse con cualquier otro que también estuviera en la red.

Apareció así una forma de sistemas abiertos: máquinas de distintos fabricantes podían dialogar entre sí. El *software* de comunicaciones desarrollado para ARPAnet fue imponiéndose, debido a presiones del mercado, sobre todo por su compatibilidad.

En los años 80, aparecen las redes locales y las estaciones de trabajo con UNIX BSD y TCP/IP. Las instituciones científicas y los fabricantes querían conectar sus redes a ARPAnet. Por este motivo se implantaron en red local sus mismos protocolos.

El acceso a la red se difundió por las Universidades y actualmente hay una serie de redes interconectadas que forman la internet (la red de redes). Y como el uso genera demanda, continuamente se añaden nuevos y más rápidos enlaces y servicios para satisfacer las crecientes necesidades.

World Wide Web paso a paso (1995: pág.42) dice: "La World Wide Web se desarrolló para el público en general alrededor de 1989/1990 a partir de un proyecto del CERN , en el que Tim Berners-Lee construyó el prototipo que dio lugar al núcleo de lo que hoy es la World Wide Web. La intención original era hacer más fácil el compartir textos de investigación entre científicos y permitir al lector revisar las referencias de un artículo mientras lo fuera leyendo. Un sistema de hipertexto enlazaría todos los documentos entre sí. El nombre original del prototipo era "*Enquire Within Upon Everything*".

La funcionalidad elemental de la web se basa en tres estándares: El *Localizador Uniforme de Recursos* (URL), que especifica cómo a cada página de información se asocia una "dirección" única en donde encontrarla; el *Protocolo de Transferencia de Hipertexto* (HTTP), que especifica cómo el navegador y el servidor intercambian información en forma de peticiones y respuestas, y el

Lenguaje de Marcación de Hipertexto (HTML), un método para codificar la información de los documentos y sus enlaces. En la actualidad Berners-Lee dirige el World Wide Web Consortium, que desarrolla y mantiene estos y otros estándares que permiten a los ordenadores de la web almacenar y comunicar todo tipo de información.

El programa inicial del CERN, "www", sólo presentaba texto, pero navegadores web posteriores, como Viola de Pei Wei (1992) añadieron la capacidad de presentar también gráficos. En 1993, Marc Andreessen de NNSA presentó un navegador web llamado "Mosaic para X" que disparó la popularidad de la Web entre principiantes. Andreessen fundó Mosaic Communications Corporation (hoy Netscape Communications), añadiendo características adicionales como contenido dinámico, música y animación que están incluidas en los modernos navegadores. A menudo la capacidad de los navegadores y servidores avanza mucho más rápido que los estándares, con lo cual es habitual que las características más nuevas no funcionen en todas las máquinas, impidiendo la accesibilidad universal.

World Wide Web paso a paso (1995: pág.20 trata acerca de los conceptos: No se debe confundir la Web con Internet, que es la red física mundial sobre la que circula la información.

Del mismo modo que se puede distinguir entre "una internet" (una inter-red) y "la Internet", uno puede referirse a "una web"

como un 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.

El imparable avance técnico de la WWW hoy permite incluso servicios en tiempo real como webcasts, radio web y webcams en directo."

3.2.2 EVOLUCIÓN

Otro avance importante fue la plataforma, de *Java de Sun Microsystems*, que permitió a las páginas web incluir pequeños programas (llamados *applets*) que se ejecutan en la máquina del cliente y mejoran la presentación y la interactividad.

La web ha crecido hasta arrinconar otras formas de comunicación anteriores, como los tableros electrónicos (BBS), los servicios de noticias (NEWS), el Gopher, los buscadores de documento (Archie) y ha mantenido cierta convivencia con el protocolo de transferencias de ficheros (FTP) y los protocolos de correo electrónico: SMTP, POP3, e INAP.

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

Alvarez(2005:/www.desarrolloweb.com/articulos/1567.php) informa acerca de la cronología del internet:

1969. Entran en funcionamiento los primeros nodos de ARPAnet, en universidades americanas seleccionadas.

1972. Primera demostración pública de ARPAnet. Se inventa el correo electrónico.

1973. Entran Noruega e Inglaterra en el proyecto.

1974. Se publica el protocolo de Control de Transferencia (TCP).

1983. TCP/IP se convierte en el protocolo estándar de ARPAnet.

1984. La responsabilidad de ARPAnet pasa a la Fundación Nacional para la Ciencia (NSF). Se define el Sistema de Nombres de Dominio (DNS).

1986. NSF establece su propia red de alta velocidad NSFnet. Se definen los protocolos de Transferencia de Noticias (NNTP).

1990. Internet se separa de ARPAnet.

1991. La Universidad de Minnesota presenta un "recopilador" de información en la red, Gopher (el topo).

1992. El CERN de Ginebra, facilita el código para enlazar información hipertextual sobre la Red (http) y se establece la malla o tela de araña mundial (*World Wide Web*, WWW). El candidato demócrata a la presidencia de USA incluye las "autopistas de información" y el fomento de las TIC en su programa electoral.

1993. Nace la "navegación" al estar disponible el primer navegador web comercial, Mosaic.

1995. A finales de este año hay conectados seis millones de servidores y cincuenta mil redes; los "internautas" se estiman en cuarenta millones. Se incorporan nuevos servicios de valor añadido, comercio electrónico, teletrabajo, teleformación... El número de servidores comerciales sobrepasa, desde entonces, al de servidores del sector educativo.

1999. A mediados de año se contabilizan más de 160 millones de usuarios.

3.2.3 RECURSO DE COMUNICACIÓN

Actualmente los sitios web ya no están únicamente enfocados para ser visualizados, sino que cada vez son más dinámicos y permiten que el visitante interactúe en ellos mediante menús que le permiten llenar encuestas, participar en votaciones, bajar información escrita, audio y video, comprar electrónicamente o hacer transacciones bancarias, reservaciones de hotel, etc.

Los sitios web, se nombran y se clasifican de acuerdo con su dominio, para dedicarse a un tema que puede ser comercial (los llamados .com)

www.desarrolloweb/articulos/8.php afirma acerca de los dominios:

.com Para empresas o en general para cualquier web que tenga carácter comercial. En un principio, quería decir que ese dominio se trataba de una compañía estadounidense, pero en la práctica toda persona tiene acceso a estos dominios que se han popularizado y se prefieren para cualquier tipo de fin.

.net Indica una red en Internet, la de un proveedor de servicios por ejemplo. Una opción que a la larga también se ha convertido en válida para cualquier propósito.

.org Destinado para organizaciones, asociaciones, fundaciones y demás entidades muchas veces con fines benéficos o sin ánimo de lucro.

.gov Es para las páginas del gobierno de Estados Unidos.

.edu Reservado para las instituciones relativas a la educación, pero solo de Estados Unidos.

.mil Se utiliza para instituciones militares de Estados Unidos.

.int Que pertenece a la Unión Internacional de Telecomunicaciones, y en el que se pueden encontrar organismos que se hayan creado con base en acuerdos internacionales, como las Naciones Unidas.

También existen dominios de primer nivel que indican el territorio de origen de la página. Estos dominios solo se otorgan a empresas o personas de los países relacionados con el dominio.

Como ejemplos de dominios territoriales se pueden podemos señalar .es para España, .fr para Francia, .mx para México y .gt para Guatemala.

Los más abundantes son de tipo comercial, sin embargo, hoy para cualquier organización es imperativo tener una dirección de internet para exponerse.

Así como los edificios o casas, los sitios web requieren de una dirección particular para que los usuarios puedan acceder a la información contenida en ellos. Estas direcciones o url (Uniform Resource Locator) están regidas por una nomenclatura mundial y por el ICANN (Internet Corporation for Assigned Names).

Un sitio web no necesariamente debe localizarse en el sistema de cómputo de un negocio. Los documentos que integran el sitio web pueden ubicarse en un equipo en otra localidad, inclusive en otro país. Este equipo de cómputo o servidor web, como se le denomina técnicamente, puede contener

más de un sitio web y atender concurrentemente a los visitantes de cada uno de los diferentes sitios.

Aunque la función de un sitio web es comunicarse con el mundo para exponer información que puede ser consultada por medio de una computadora conectada a un modem; existen excepciones, en las cuales el acceso es restringido y únicamente miembros o suscriptores pueden visualizar o hacer uso de la información contenida dentro de algunos sitios, a través de una clave de acceso.

3.2.3.1 CAPACIDADES

Dependiendo de su naturaleza, las páginas web, tienen diferentes diseños y presentaciones, sin embargo todas tienen denominadores comunes, que permiten que la navegación sea lógica y su recorrido homogéneo entre todo el universo de internet.

Dentro de un sitio se pueden ejecutar diferentes funciones para ingresar o conducirnos a cada página del sitio (textos remarcados, botones o imágenes), iniciar un mensaje de correo electrónico o transportarnos a otros sitios web totalmente diferentes a través de hipervínculos.

Los sitios web varían en su estructura según las necesidades, no existen limitantes en la cantidad y orden de páginas, la cantidad de información que se puede exponer depende de la capacidad adquirida y su velocidad de despliegue depende del peso en megabytes en la que se haya diseñado el sitio y otros

factores puramente del receptor, como la velocidad de su equipo y la disponibilidad de velocidad del proveedor del servicio de internet, el cual se mide en Megabits (Mbps)

Un megabit por segundo

(Mbps o también Mbit/s) es una unidad que se usa para cuantificar la velocidad de transmisión de información equivalente a 1.000 o 1.000.000 kilobits por segundo. Se suele expresar, para muchas aplicaciones de video, la tasa de información en Mbit/s:

- 32 Kbit/s —videoteléfono
(mínima calidad necesaria)
- 2 Mbit/s —VHS
- 8 Mbit/s —DVD
- 55 Mbit/s —HDTV

Megabyte por segundo

Otra unidad para medir la velocidad de transmisión es el Megabyte por segundo (MBps o MB/s), que corresponde a una velocidad 8 veces mayor al megabit por segundo.

$$1 \text{ megabyte/s} = 8 \text{ megabit/s}$$

Editorial Prentice Hall Hispanoamerica
World Wide Web Fácil! (1995)
*The complete idiot's guide
to world wide web.* México

3.2.4 ESTRUCTURA DE UN SITIO WEB

Aunque en diseño son ilimitadas las posibilidades en cuanto a presentación, en cuanto a orden de elementos y de información así como de color y movimiento, el patrón por seguir para su estructura es básicamente el mismo.

3.2.4.1 Introducción (intro)

Este recurso ofrece una visualización animada para introducir al receptor al sitio. La "intro" se asemeja a una película que permite obtener una visualización general, un anuncio o simplemente se utiliza para darle entretenimiento al visitante.

Desde el inicio de la animación en dos dimensiones, se ha tomado este recurso para mostrar en breve la imagen y algunos detalles al cual se dedica el sitio web, esto se puede hacer con muchos recursos, desde logotipos, figuras, fotografías y la visualización de video o fondos musicales. Para estos efectos se utiliza la herramienta Flash como se pretende en el proyecto de Libre Infancia.

No todos adoptan esta manera de presentarse debido al tráfico de visitas que manejan por el tiempo que toma y el peso de los archivos. Aunque es un recurso agradable al usuario, es recomendable en "las intros" dar la opción por medio de un botón de "evadir" o saltar la introducción y entrar directamente a la página principal o "*home*" como comúnmente se le denomina y tratar de que ésta cubra la función de presentación.

3.2.4.2 Home o página principal

También llamada página de portada, usualmente contiene el "mapa" que ubica al usuario en el contenido o enlaces.

El diseño juega un papel importante para facilitar y amenizar el acceso a cada página o vínculo, es el elemento básico de un sitio y comúnmente es el primer contacto del visitante.

Esta página contiene las generalidades, logotipo, elementos publicitarios como *banners*, *pup-ups*, etc. dependiendo de la prioridad del dueño del sitio, para que el usuario ingrese primero o le llamen la atención.

Es recomendable que la página principal contenga los *links* o enlaces para todas las páginas o por lo menos despierte la curiosidad de llegar a ellas y que sea recorrida, sin dejar información oculta, para que el visitante la aproveche al máximo de acuerdo con su interés.

3.2.4.3 Menú o Índice

No existe regla para listar el menú del sitio, aunque por la facilidad de ubicación, la mayoría los lista en barras, columnas o botones debidamente ordenados por categorías, que pueden ser clasificados por color, tamaño o tipografía. Es posible añadirles movimientos sencillos o animación, cambio de color al posicionarse o simplemente al sobrepasar el cursor sobre ellos, todo para invitar al usuario para que ingrese a la información que contienen.

3.2.4.4 Espacios publicitarios

Dentro de todas las páginas se pueden dedicar espacios publicitarios, conocidos como banners, que pueden ser de la misma institución o anuncios por encargo de otras empresas, productos o servicios que pueden contener imágenes fijas o en movimiento. Pueden contener muchos anuncios, cambiando a criterio y permitiendo *links* a otros sitios o a formularios, que pueden ser enviados.

3.2.4.5 Iconografía

Los íconos son elementos gráficos que permiten transmitir un concepto completo en tan sólo trazos simples, ayudan a la estética de toda la página y permiten aprovechar mejor el espacio y evitar la saturación tipográfica, aunque su función principal es facilitar la navegación.

3.2.4.6 Gráficos

Cada elemento de una página debe cumplir con una función de comunicación, para que todo el concepto esté ligado al contenido del sitio, además de mantener su imagen corporativa en cada una de las páginas. Mantener un sólo estilo de gráficos (caricatura, trazos libres, íconos o elementos fotográficos) ayuda a la consistencia de la identidad.

3.2.4.7 Texto

El texto es una parte importante en el diseño de un sitio, existen tipografías estandarizadas para que cualquier ordenador pueda visualizarlas, copiarlas y pegarlas en otro

documento. Con el desarrollo de las herramientas, ahora es posible utilizar fuentes con diseños especiales y cualquier ordenador es capaz de visualizarla aunque no la tenga instalada, esto se debe a que el texto tiene la opción de encapsulado. Muchos textos que contienen los botones o títulos no es posible copiarlos para editarlos como texto, porque están convertidos en imágenes.

3.2.4.8 Imágenes

Normalmente los formatos gráficos de las páginas web son JPG 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 píxeles transparentes tanto como GIF, y para imágenes con píxeles parcialmente transparentes, PNG (aunque esto no está respaldado por Internet Explorer por ejemplo).

3.2.4.9 Formularios

Los formularios que se diseñan en un sitio web tienen el propósito de recabar información de los usuarios y permiten facilitar y estandarizar bases de datos requeridas por el manejador del sitio. Existen opciones establecidas en algunos programas de diseño web que facilitan insertarlos en una página y darle algunas opciones de diseño para hacer más agradable su llenado. Por ejemplo,

consultar un catálogo, solicitar más información, comunicar su opinión, votar en una encuesta. Existen diferentes modelos de formularios; algunos simplemente se envían por correo electrónico; otros funcionan ejecutando un programa en el servidor.

3.2.5 DISEÑO DE UN SITIO WEB

Como en cualquier proyecto de diseño gráfico, es básica la participación de la institución para que exprese sus necesidades, el propósito de comunicación y el sentido que desea transmitir de manera que al diseñar logre desarrollar un concepto que satisfaga la necesidad planteada.

Arreaga (2005: pág.6) dice acerca del diseño de una página web, refiere:

El diseño gráfico y estructura para web debe considerar criterios como:

Problemas de actualización: Que a la persona encargada del buen funcionamiento del sitio, le sea fácil y rápida la forma de actualizar la información allí contenida, sin problemas de alteración en el diseño o movimientos innecesarios.

Efectos especiales: No utilizar software que en el momento del desarrollo del sitio no se haya comercializado; así se evita complicar la visualización de la página. Sin embargo; si solo es necesario un *plugin* específico, puede hacérselo saber al usuario e indicarle el lugar en que puede conseguirlo.

Reducir el tiempo de descarga: Es de vital importancia considerar que en Internet existen usuarios que se conectan a través de módem, en la mayoría de las ocasiones, esto dificulta el acceso a sitios con demasiadas imágenes, con efectos especiales muy pesados, presentaciones interactivas o dinámicas, etc. Por lo tanto es necesario estandarizar todos los elementos que se desea integrar al sitio, de modo que la mayoría de los usuarios puedan verlo sin problema.

Posibilidad de crecimiento: Tener en cuenta que así como la información puede cambiar, también puede aumentar, considerar en el diseño, espacios para información nueva sin que esto rompa con la armonía y buena distribución.

Configuración técnica oportuna: Considerar el estándar de la comunidad de Internet, en cuanto al *software* con que cuentan los usuarios tales como: *plugins*, versiones de buscadores, interpretación de lenguajes de programación, resolución de pantalla, capacidad de memoria RAM, ancho de banda, elementos gráficos, hojas de estilo y todas aquellas limitaciones que puedan perjudicar la visualización correcta de la página.

Habiendo tomado en cuenta los aspectos anteriores, el diseñador debe seguir un proceso de elaboración, como el que se presenta a continuación:

Definir el contenido informativo.

Definir el tamaño del *hosting* que se ha de comprar, cantidad de correos y nombre.

Identificar los elementos con que se constituirá o formará: textos, imágenes, gráficos, fotografías, colores, referencias, audio, las partes de la página.

Definir el aspecto visual.

Definir los recursos de interacción o de comunicación del usuario con el sistema o con otros usuarios.

Definir los nexos o vínculos. Por lo general, en sus sitios las personas colocan vínculos a sitios de su interés. También se debe incluir dentro del mismo documento a diferentes partes del sitio o a otras páginas o sitios relacionados con los contenidos de su página. También se colocan formas de correo electrónico en línea o conexiones a foros para participar en discusiones sobre temas relacionados.

Definir la estructura, organizando los contenidos, la información y los vínculos. Esta estructura se realiza con el fin de darle sentido a la página y a la información, para facilitar el uso o la búsqueda de la misma.

El aspecto de corrección y validación por parte del cliente es sumamente importante, porque él sabe qué es pertinente y si es funcional para el manejo de información que debe tener el sitio.

3.2.5.1 Implementación del sitio en la red.

Muchas veces denota algunos elementos que deben ser modificados en tamaño, efectos o color, que al funcionar dentro del sistema de la red pueden variar de cómo se planeó.

El mantenimiento del sitio es parte de la misma creación y se deben establecer las bases para que su actualización sea cómoda.

El monitoreo o actualizaciones deben obedecer a la necesidad de renovación y de opiniones vertidas por los usuarios.

Es importante, en el diseño de un sitio, situarse en el lugar del usuario para anticipar sus necesidades y definir los contenidos importantes para él. ¿Qué buscará el usuario?, ¿cómo lo buscará?, ¿qué información necesita sobre el tema de la página?. Preguntas que ayudan a definir los contenidos.

Lo ideal en cuanto a la evaluación de un sitio es el control y el seguimiento. Se lleva a cabo la implementación evaluando paralelamente los resultados, para saber si está cumpliendo con lo planeado. Monitorear, comprobar y evaluar posibles errores, involucrando a personas expertas y novatas en la navegación para tomar sugerencias, críticas y comentarios, que ayudarán a evitar y disminuir problemas presentes y futuros.

Finalmente se da seguimiento y mantenimiento preventivo y correctivo. Comprobar el estado del sitio y mantenerlo es tan importante como el proceso de elaboración.

3.2.6 SOFTWARE COMÚN PARA DISEÑAR SITIOS *WEB*

Dentro del plano nacional, para la elaboración de sitios *web*, interviene una serie de programas, cada uno tiene una función específica, que al integrar los elementos de unos programas con los de otros, forman un sitio *web* creativo y de mejor calidad. A continuación se listan algunos de los más populares.

3.2.6.1 Programas gráficos Pectorales

Freehand Macromedia
In Design
Corel Draw

3.2.6.2 Gráficos de mapa de píxel

Adobe Photoshop
Fire Fox

3.2.6.3 Animación

Flash Macromedia
After Effects
Director
Swish___
Swift 3d

3.2.6.4 Sonido

Sound Forge
Sound track
Acid Sony Music
Pro tools
Adobe Audition_(Cool Edit)

3.2.6.5 Video

After Effects
Adobe Premier
Quick Time Pro
Final Cut
Vegas

3.2.6.6 Autor de web, programación y conexión con otros programas

Dreamweaver
Front Page
Go live

3.2.7 CLASIFICACIÓN DE SITIOS WEB

Son muchas las formas en que se pueden clasificar los sitios web. Cada sitio tiene propias características y elementos colocados para cumplir sus objetivos.

En el artículo “Una web es más que código” publicado en el sitio, por el autor con seudónimo t0m/ta, se presenta una clasificación de páginas *web* basándose en aspectos que caracterizan la página.

3.2.7.1 Por su audiencia

- Públicos: son sitios web dirigidos al público general, sin restricciones de acceso en principio.
- Extranet: son sitios limitados por el tipo de usuarios que pueden acceder, por ejemplo

los proveedores de una empresa determinada, o los clientes, mediante clave.

- Intranet: son sitios cuyo acceso está restringido a una empresa u organización, normalmente funcionan dentro de redes privadas, aunque no siempre es así.

3.2.7.2 Por su dinamismo o Interacción

- Sitios interactivos: el usuario puede influir sobre el contenido del sitio que variará en función de cada usuario y de los objetivos de éste. Normalmente, las páginas se generan cuando el usuario las solicita, personalizando la información que se le ofrece.
- Sitios estáticos: los usuarios no pueden modificar o añadir nada al sitio, de cuyos contenidos se encargan exclusivamente sus diseñadores.

3.2.7.3 Por su apertura

- Estructura abierta: todos los documentos disponen de su dirección y los usuarios pueden acceder a cualquier punto del WebSide.
- Estructura cerrada: limita el acceso a unos pocos puntos de entrada (incluso a uno sólo). Un ejemplo sería un sitio que requiere un registro previo para entrar, el usuario siempre tendría que pasar primero por el registro antes de acceder al resto de la página. Como las páginas de los bancos, software, subastas. etc.
- Estructura semicerrada: obliga a los usuarios a acceder por unos puntos específicos, por ejemplo sólo la página

principal y las páginas de entrada a las secciones más importantes.

3.2.7.4 Por su profundidad

- Basada en el número de enlaces que se debe pulsar para llegar al contenido. En general los usuarios prefieren sitios poco profundos. Conviene que el usuario no tenga que pulsar más de tres enlaces para encontrar lo que busca.

3.2.7.5 Por sus objetivos

- Comerciales (institucionales): están creados para promocionar los negocios de una empresa. Su finalidad es económica. Su audiencia puede estar formada por clientes (actuales y potenciales), inversionistas (actuales y potenciales), empleados (actuales y potenciales) e incluso la competencia y los medios de comunicación. Se puede a su vez dividirlos en corporativas (informan sobre la empresa) y promocionales (promocionan productos).
- Informativos: su finalidad es distribuir información. La audiencia de estos sitios depende del tipo de información que distribuyen.
- Ocio: aunque normalmente son sitios con finalidad económica, son un caso especial. No son sitios fáciles de crear ni de mantener y a veces siguen reglas propias; puesto que a veces es más importante sorprender al usuario con innovaciones que mantener la consistencia y la estructura.

Navegación: Su finalidad es ayudar al usuario a encontrar lo que busca en Internet. Dentro de este grupo se sitúan los llamados portales, que intentan abarcar prácticamente todo dentro del propio sitio.

Artísticos: son un medio de expresión artística de su creador o creadores. Este tipo de sitios suele obviar todas las convenciones y las únicas normas a aplicar son las que el propio artista desee.

Personales: son un medio de expresión de su creador o creadores. Sus objetivos y su audiencia es variada. Dentro de este grupo puede haber de todo desde colecciones de fotos de la familia hasta tratados científicos de primer orden.

Arreaga C. (2005: pag 10)
Aplicación del diseño gráfico a sitios *web*, con animaciones en *Flash Macromedia*
Universidad Rafael Landívar, Guatemala.

3.2.8 COMPETENCIA DE FLASH

Según Arreaga (2005), para crear contenido dinámico están las siguientes opciones:

HTML: (lenguaje de marcas de hipertexto): Poco a poco cede terreno y se convierte en el esqueleto de las páginas *web*. Dentro de poco solo contendrá código de otros lenguajes más potentes.

DHTML: se creó como solución a la falta de dinamismo del HTML. Significa "HTML Dinámico". Permite crear efectos gráficos sencillos, útiles para botones y barras de

navegación. En realidad es Javascript mezclado con HTML. Si el usuario tiene desactivado el Javascript en su navegador por razones de seguridad no podrá ver lo que realice con DHTML. Lo mismo ocurre si su navegador es relativamente viejo.

JAVASCRIPT: es un lenguaje de programación similar al C pero se ejecuta en el Servidor. De este modo no accede a un disco duro, salvo que el programa lo requiera. Puede crear efectos interesantes tanto con texto como con gráficos. Aún así, se queda corto muchas veces. Tiene los mismos problemas de visualización que el DHTML.

CSS: (cascade style sheet), también llamadas Hojas de Estilo en Cascada. Su función es complementar la carencia que existe en la riqueza de las tipografías en el lenguaje HTML. No son una forma de animar la *web*, son un complemento de ella.

Tras analizar esto, se puede observar que ninguna de estas alternativas ha llegado a triunfar de un modo tan exitoso como lo ha hecho *Flash*.

Estos lenguajes o pseudo-lenguajes de programación complementan de algún modo al HTML, saber algo de Javascript es casi necesario. Solo *Flash* puede crear contenido *web* dinámico e impresionante por sí mismo.

Además, se puede considerar que *Flash*

engloba a las CSS (hojas en estilo cascada) y es perfectamente compatible con Javascript.

En una entrevista realizada por Knowledge@wharton al consejero delegado.

Se concluye que en la actualidad no existe un competidor para Flash en la actualidad, por su gran capacidad de recursos y versatilidad. Sin embargo, al hablar de tecnología puede ocurrir que en el momento en que se afirma que no existe un competidor de la misma altura, se puede estar desarrollando un programa capaz de desplazar a *Flash*.

El gigante informático está abocado al desarrollo de una herramienta conocida como "Sparkle" que competirá con Macromedia Flash y Macromedia Director.

Al contrario que Flash, Sparkle proporcionará acceso directo a todas las API (Application Programming Interfaces) de Windows. Esto significa que los desarrolladores tendrán acceso a mayor número de funciones, como la posibilidad de ejecutar varias secuencias de video simultáneamente. Asimismo, las aplicaciones creadas con el sistema le menos recursos al procesador. Aunque su salida al mercado está planeada para 2006, se cree que tendrá impacto hasta en el año 2008, cuando la herramienta cobre popularidad.

3.2.9 DESCRIPCIÓN DE TECNOLOGÍA VECTORIAL

Según Alvarez (2005), probablemente, uno de los avances más importantes en materia de diseño en el web ha sido la aparición de la tecnología desarrollada por Macromedia Flash.

Flash es la tecnología comúnmente utilizada en la *Web* que permite la creación de animaciones vectoriales. El interés en el uso de gráficos vectoriales es que éstos permiten llevar a cabo animaciones de poco peso, es decir, que tardan poco tiempo en ser cargadas por el navegador.

3.2.9.1 Dos tipos de gráficos

Los gráficos vectoriales, en los cuales una imagen es representada a partir de líneas (o vectores) que poseen determinadas propiedades (color, grosor...). La calidad de este tipo de gráficos no depende del *zoom* o de la resolución con la cual se esté mirando el gráfico. Por mucho que nos acerquemos, el gráfico no se distorsiona, ya que el ordenador traza automáticamente las líneas para ese nivel de acercamiento.

Las imágenes en mapa de *bits*. Este tipo de gráficos se asemeja a una especie de cuadrícula en la cual cada uno de los cuadrados (píxeles) muestra un color determinado. La información de estos gráficos se guardan individualmente para cada píxel y es definida por las coordenadas y color de dicho píxel.

Este tipo de gráficos son dependientes de la variación del tamaño y resolución, pudiendo perder calidad al modificar sucesivamente sus dimensiones.

Así, *Flash* se sirve de las posibilidades que ofrece trabajar con gráficos vectoriales, fácilmente redimensionables y alterables por medio de funciones, así como de un almacenamiento inteligente de las imágenes y sonidos empleados en sus animaciones por medio de bibliotecas, para optimizar el tamaño de los archivos que contienen las animaciones.

La optimización del espacio que ocupan las animaciones, combinada con la posibilidad de cargar la animación al mismo tiempo que ésta se muestra en el navegador, permite aportar elementos visuales que dan vida a una web sin que para ello el tiempo de carga de la página se prolongue hasta límites insoportables por quienes la visitan.

Además de este aspecto meramente estético, Flash introduce en su entorno la posibilidad de interactuar con el usuario. Para ello, Flash invoca un lenguaje de programación llamado *Action Script*, y permite, entre otras muchas cosas, gestionar el relleno de formularios, ejecutar distintas partes de una animación en función de eventos producidos por el usuario, saltar a otras páginas, etc.

De este modo, Macromedia dispone de una tecnología pensada para aportar vistosidad a la web al mismo tiempo que permite interactuar con el visitante. Por supuesto,

no se trata de la única opción de diseño vectorial aplicada a la *Web* pero, sin duda, se trata de la más popular y más completa de ellas.

Tecnología vectorial (2005) M. Alvarez disponible en:

<http://www.desarrolloweb.com/contacta/2.html>

CAPÍTULO 4

CONCEPTO DE DISEÑO Y BOCETAJE

Para ofrecer una respuesta a Libre Infancia es pertinente recopilar información, usando la experiencia de conocer físicamente la institución, sus objetivos, actividades, sostenimiento y necesidades. Además, visitar a las personas beneficiadas por ella y que residen en el relleno sanitario, de la zona 3 de la ciudad de Guatemala.

El concepto se deberá traducir en una propuesta gráfica que contenga de manera organizada el mensaje, las imágenes y el cúmulo de información que la institución desea comunicar. (Considerando su visión y filosofía.)

La manera de comunicar esta propuesta es a través de una página web, la cual deberá contener información amplia y detallada de su razón de ser, sus inicios, logros, proyectos, donaciones y relaciones públicas.

Plasmada la información se pretende que que el usuario pueda navegar con facilidad en los menús y en todo el recorrido de la página de manera amena, y que le permita conocer con rapidez los temas y permanecer leyendo todo el contenido de la misma.

Según Rosales (2006: pàg. 6): "Concepto creativo: Es una formulación construida para sintetizar aquellos elementos que permiten transmitir la diversidad de información que el anunciante desea establecer con su mercado.

En el papel de uso comunicativo, el concepto surge de la codificación y se fundamenta en el carácter del producto, del anunciante, del mercado y por supuesto, de la marca. Empleando el análisis de Christian Regouby, la trascendencia de los conceptos se puede establecer a partir de tres dimensiones.

La profundidad: raíces culturales del concepto.

La amplitud: aplicaciones del concepto.

La perennidad: duración del concepto.

La comunicación se vale de diferentes apelaciones: las racionales para inducir algún tipo de emoción o sentimiento entre los usuarios del sitio.

Existen dos tipos de apelaciones emocionales: positivas y negativas. En el primer caso se encuentran factores de estímulo tales como el amor, el orgullo, la libertad o la fraternidad, y en el segundo caso se ejemplifica con el temor, la vergüenza, la culpabilidad o el fracaso."

El inicio de la búsqueda del concepto será listar los atributos de la vida, de los cuales carecen los niños de este lugar. Esos que toda persona, desea y tiene derecho: como libertad, esperanza, ayuda, milagros y logros.

Para llegar a definir el camino conceptual se usan diferentes técnicas como mapas conceptuales, lluvia de ideas, observación de referencias, consulta a los entes involucrados y parrilla de ideas.

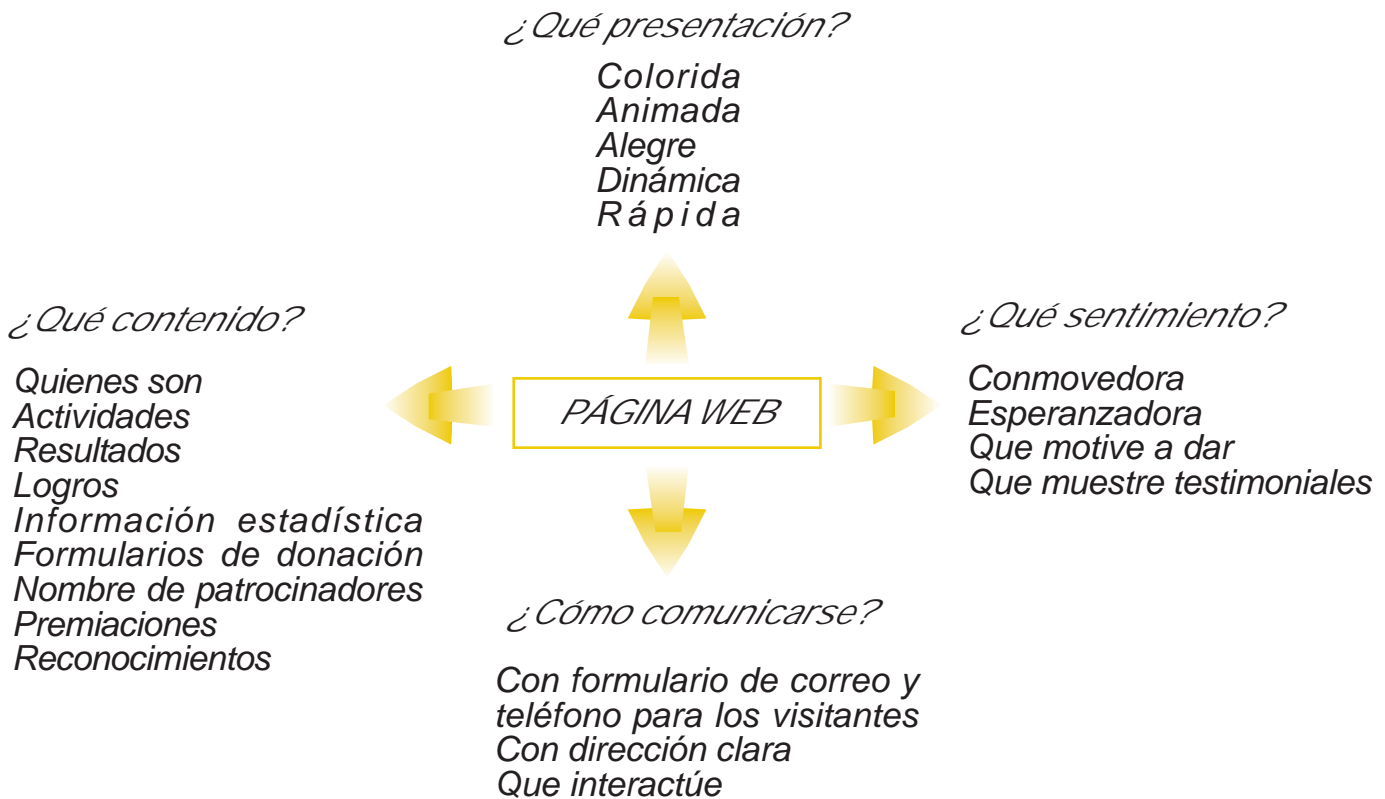
CONCEPTO CREATIVO DEL PROYECTO

Pequeñas ayudas, grandes milagros.

La elección del titular principal, es el resultado de unir la necesidad de la institución con su labor social. Las pequeñas colaboraciones de muchas personas, tienen gran trascendencia para los niños que atiende en sus programas, considerándose "milagro" cada persona que logra ser rescatada e insertada socialmente.



De acuerdo con este mapa mental, se puede determinar que el funcionamiento que permite llegar a los objetivos de Libre Infancia radica, principalmente en lo que hace y quien permite que eso suceda. Es decir, los patrocinadores, quienes deben aumentar en número y en donaciones para que la institución se desarrolle y dedique más recursos a más personas. Por lo cual se concluye que el sitio debe estar orientado principalmente al donador o al potencial donador, así como facilitarle el canal de comunicación y acceso para entrega de recursos.



Para mantener un criterio congruente de la información por implementar en la página web, se ha representado desde diferente perspectiva lo que se debe comunicar de acuerdo con la información obtenida, de las necesidades, acerca de la institución.

Bridgewater (1992 pág.20), acerca del código cromático afirma: "Es virtualmente imposible ser objetivo acerca del color, ya que todos lo usamos de manera subjetiva. Por supuesto, es muy útil, pero el tiempo empleado experimentando con él es gratificante. La teoría del color muestra por qué trabaja de esa forma, pero no cómo usarlo para crear efectos armoniosos o desastrosos".

4.1.2.1 CÓDIGO CROMÁTICO

Libre Infancia es una institución que ha manejado su imagen corporativa con una amplia gama cromática, por la naturaleza de su actividad relacionada con infantes. Sin embargo, los colores predominantes han sido los tonos cálidos, como el amarillo, complementado con el azul cyan y sus combinaciones.

De acuerdo con el cliente, se pretende manejar la comunicación web con las mismas tonalidades porque según el resultado de su apariencia ha sido notorio y agradable. www.webusable.com/coloursMean.htm sobre cromocomía dice:

Amarillo

Simboliza la luz del Sol. Representa la alegría, la felicidad, la inteligencia y la energía. Sugiere el efecto de entrar en calor, provoca alegría, estimula la actividad mental y genera energía muscular. Por esa razón refuerza el concepto creativo de mostrar un color atractivo y ameno.



100 amarillo
11% magenta
8% cyan



75% cyan
15% amarillo



Con frecuencia se asocia con la comida. Es un reclamo de atención, por ello en algunas ciudades los taxis son amarillos.

Es recomendable utilizar el amarillo para provocar sensaciones agradables, alegres.

Es adecuado para promocionar productos para niños y para el ocio.

Por su eficacia para atraer la atención, es útil para destacar los aspectos más importantes de la página web y es fácil de ver y percibir.

Azul cyan

El azul es el color del cielo y del mar, por lo que se suele asociar con la estabilidad y la profundidad.

Representa lealtad, confianza, sabiduría, inteligencia, fe, verdad y el cielo eterno.

Se le considera beneficioso tanto para el cuerpo como para la mente. Retarda el metabolismo y produce un efecto relajante.

En heráldica el azul simboliza la sinceridad y la piedad.

4.1.2.2 CÓDIGO ICÓNICO

Martínez (1997) www.ieev.uma.es, acerca del Código Icónico, dice:

Debemos partir de que para los sistemas digitales lo gráfico es un tipo de información tan maleable como lo textual o lo literario. Letra y dibujo son la misma cosa: mapas binarios. La verdadera revolución podría describirse como la fusión de letra e imagen: para un ordenador, una letra puede ser un dibujo y un texto literario una imagen. Los ordenadores están produciendo un vuelco total en los lenguajes, géneros, estilos, etc. Y, como consecuencia, también en el público.

Existen tres niveles de expresión visual: la representación que significa la particularidad; la abstracción que significa universalidad; y el simbolismo que es producto de una convención. Los tres niveles interactúan constantemente en los mensajes visuales.

Luego de elegir el concepto que cumple con la necesidad de comunicación, se buscará graficar la imagen principal con una fotografía que proyecte un sentido aspiracional de un niño viviendo en circunstancias ideales. También se incluirán imágenes del lugar y de los niños que viven en condiciones inhumanas, para despertar conciencia de la seriedad de su situación y de la urgencia de ayuda.

En el diseño *web* para Libre Infancia es imprescindible utilizar de imágenes fáciles de entender, amables, amenas para los posibles donantes, además al transmitir el sentido humano de su actividad. Se elegirán las fotografías de acuerdo con el concepto elegido para ser congruente con la comunicación.

4.1.2.3 CÓDIGO DE FORMATO

Actualmente casi todas las páginas están optimizadas para una resolución de 800 x 600 píxeles, y aunque la mayoría de equipos están configurados a dicha resolución, los monitores más antiguos no soportan más de 640 x 480 píxeles. En tanto que los equipos de última generación suelen tener configurado el monitor a 1024 x 768 píxeles, y pueden soportar hasta 1280 x 1024.

La optimización de una página a una resolución de 800 x 600 píxeles, es infuncional para monitores de 640 x 480 píxeles, e incluso puede llegar a imposibilitar la navegación cuando se desactiva la opción de *scroll* de páginas *webs* desarrolladas con *frames*.

La resolución para Libre Infancia se elegirá de acuerdo con la misma condición de los monitores en Guatemala, (800X600 píxeles) para visualizarse en pantalla completa (horizontal) por si algún monitor de menor tamaño no permitiera su acceso con facilidad.

4.1.2.4 CÓDIGO LINGÜÍSTICO

Un código es un conjunto de signos de la misma naturaleza, regidos por reglas que permiten formarlos y combinarlos. Por ello al formar una frase que cause alguna acción en el receptor, se trata de llevar a cabo probando muchas combinaciones para llegar al mejor concepto. A continuación se describe el proceso de selección del titular de la presentación del presente proyecto.

Atributos deseables

Libertad
Esperanza
Sonrisas
Futuro
Garantías
Milagros
Logros

Necesidad de donantes

Donación
Ayuda
Aporte
Dar y recibir
Siembra y cosecha
Ofrecimiento
Promesa

Combinación de frases

Sueño de libertad
Un nuevo futuro
Sonriendo al mañana
Seré tu mañana
El futuro soy yo
Sonrisas vrs. lágrimas
Sumando sonrisas
Hoy es tu día
Hoy es tu milagro
Niños milagro
Crea milagros
Construyendo futuros
Cambiando el futuro
Cambiando destinos
Futuro garantizado
Actitud de vencedor
Creemos en el futuro
Cambia futuros
Mejora futuros
Mañana será mejor
Contigo logro mis sueños
Contigo lo lograré
Tu serás mi milagro
Pequeñas ayudas
Grandes milagros

Elección de eslogan

**Pequeñas ayudas
Grandes milagros
¡Contigo lo lograremos!**

Ambas frases o eslogans elegidos refuerzan el concepto creativo porque son amables y fáciles de retener.

4.1.2.5 CÓDIGO TIPOGRÁFICO

En www.desarrolloweb.com (2007) acerca de familias tipográficas para web se lee lo siguiente:

"Las familias tipográficas disponibles en cada sistema operativo son diferentes. Aunque las versiones actuales de Internet Explorer instalan un conjunto de fuentes similar en Windows y Mac Os, hay que tener en cuenta que existen otros navegadores y otros sistemas operativos, por lo que es importante asegurarnos de que los contenidos textuales tendrán el mismo aspecto."

Fuentes disponibles en Windows y Mac Os

Windows	Mac OS
Arial	Chicago
Arial Black	Courier
Arial Narrow	Geneva
Arial Rounded MT Bold	Helvetica
Book Antiqua	Monaco
Bookman Old Style	New York
Century Gothic	Palatino
Century Schoolbook	Times
Courier	
Courier New	
Garamond	
MS Dialog	
MS Dialog Light	
MS LineDraw	
MS Serif	
MS Sans Serif	
MS SystemX	
Times New Roman	
Verdana	

La recomendación en cuanto al sitio web de Libre Infancia es que debe estar orientada a la visualización clara y destacada con una tipografía de amplia comprensión, como las utilizadas de manera estandar en la red (como el ejemplo anterior). Cuyo tamaño sea mayor a los 10 puntos, el cual se considera el tamaño mínimo de lectura.

Además del tamaño y el tipo de letra, debe considerarse el aspecto de impresión de la información, pues casi todo el material de importancia, es impreso en papel para facilitar su lectura y manipuleo. El sitio debe resultar fácil de copiar, pegar e imprimir.

La tipografía recomendada para usar en la página *web* de Libre Infancia es *arial* y *arial black* por sus rasgos sencillos y buena defición, que facilitan la lectura. La opción de negrita se recomienda para escribir los títulos.

Complementa sin competir con la tipografía infantil que se usará en los titulares.

4.2 Proceso de bocetaje

De acuerdo con las conclusiones obtenidas de los mapas mentales, se definió la intro, el contenido y los rubros de información que debe incluir la página. Además, los cintillos en donde estarán de manera animada, los patrocinadores y los formularios de comunicación.

Cada página secundaria contendrá denominadores comunes, para su fácil navegación y para conservar su aspecto. Los elementos que debe contener son: menú principal, cintillo de patrocinadores, logotipo, color y la misma tipografía de la página principal; aunque en textos o información sea diferente, mantendrá unidad de diseño.

El proceso de bocetaje definirá el diseño que se elegirá para la propuesta final, esto puede ser fácilmente apreciado en la página de inicio o *home*, que en la generalidad, define a las demás subpáginas.

Aunque en el proceso de diseño influye el criterio personal de la apariencia de la página, debe tomarse en cuenta la opinión del cliente, pues es quien tiene el conocimiento previo de los aspectos por destacar.

Sin embargo, aunque el criterio del creador de la página, coincida con el del cliente, el más importante es el usuario del grupo objetivo, quien es completamente ajeno a la percepción de los comunicadores y es a quien está dedicado el trabajo.

4.2.1 Conceptualización

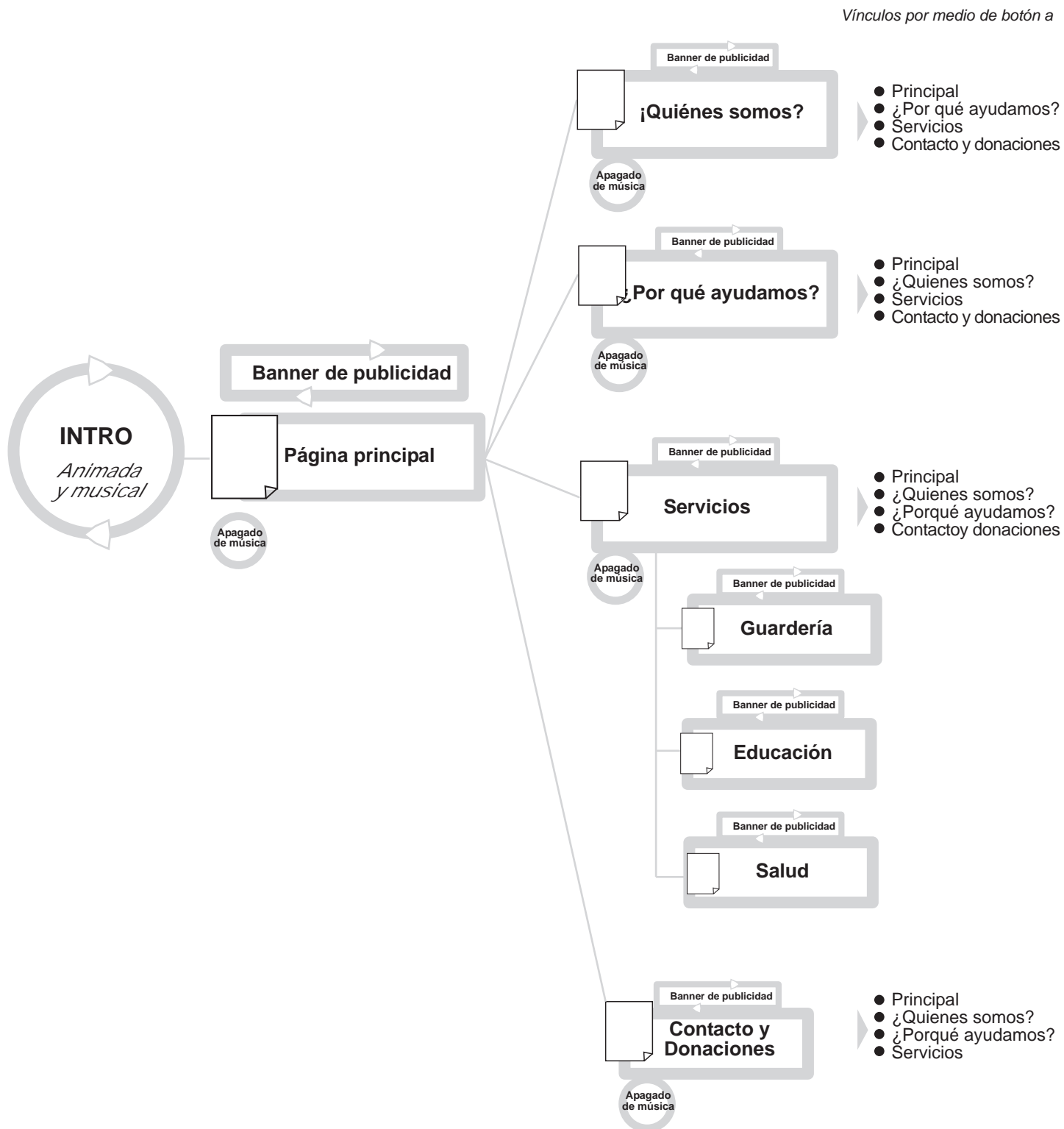
La conceptualización de la movilidad o la organización de los elementos en la página *web*, es determinante para conservar la atención del visitante y para hacer amena su navegación.

El orden coherente de los temas y el sentido común de continuidad, es lo más importante para que la comunicación sea eficiente. Avanzar o retroceder debe ser posible con rapidez, así como la localización.

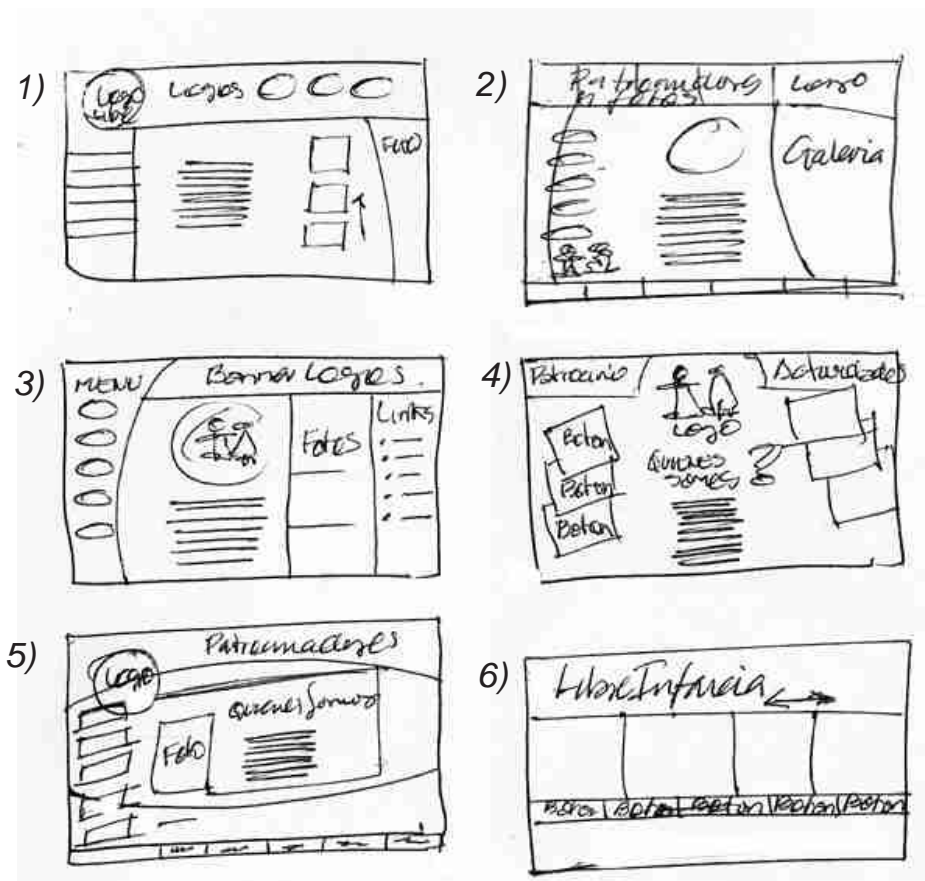
Jerarquizar el orden de aparición de la información guía e influye en cómo el sitio destaca lo más importante y lo que se lea primero. Así como el color y los contrastes atraen la vista para definir los rasgos de los elementos de la página.

Aunque ya se conocen los aspectos más relevantes, también es importante transmitir la información con armonía, procurando que cada elemento tenga un peso o espacio adecuado, para no crear competencia con otros de la página.

4.2.1.1 Mapa de Página web



4.2.1.2 Minibocetos



Bocetos borradores

Las primeras ideas, colocadas en papel, permiten decidir qué boceto tendrá futuro y cuáles son los más adecuados para desarrollar.

Dentro de la lluvia de ideas, con los elementos determinados de lo que se podría hacer, se puede decidir con mayor propiedad la distribución de elementos dentro de la página.

Se elegirán tres versiones para su desarrollo que contienen los mismos parámetros y con los mismos elementos, los cuales pueden ser, los números 2, 4 y 5, para bocetarlos y presentarlos a la elección, del cliente.

4.2.2 Bocetos

De acuerdo con la información obtenida, con ideas, códigos de diseño y minibocetos, podemos trabajar de manera digital para llegar a una propuesta cercana que sea considerada por el cliente. Luego de la presentación se elegirá una de las tres opciones por graficar y se le incluirán las observaciones o modificaciones necesarias, sugeridas por el cliente, diseñador y los usuarios potenciales.

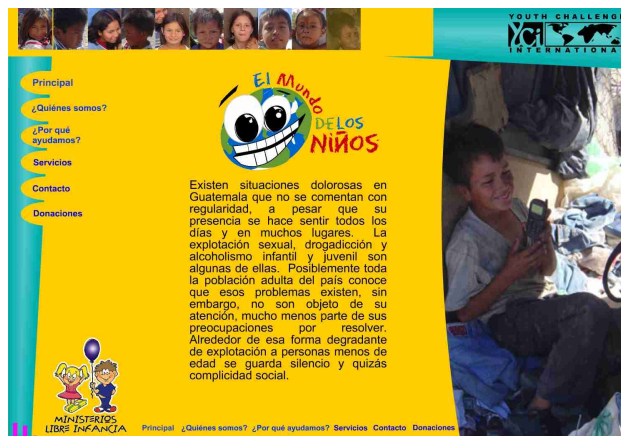
4.2.2.1 Desarrollo de bocetos

Con los parámetros de diseño ya definidos se procede a bocetar con fondo amarillo, animación fotográfica, logotipos de Libre Infancia y *Youth Challenge* en todas las páginas, además de utilizar la tipografía tradicional del sistema operativo Windows y Mac Os para que su visita y visualización, no tenga dificultades.

En este caso solamente se realizarán los bocetos del "home" o página principal elegida, de la cual se derivarán las demás páginas interiores.

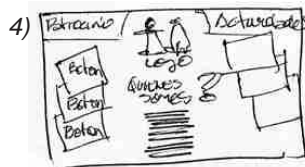
AUTORIZADO

Este boceto fue el autorizado por el cliente por adaptarse al *layout* utilizado en su papelería interna, además porque destaca la información pertinente.



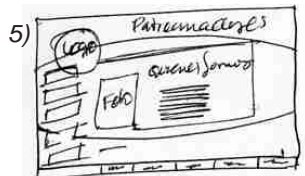
NO AUTORIZADO

Aunque fue el más atractivo en cuanto a imagen, no fue elegido, por relegar la información a un segundo plano y en las subpáginas no deja espacio para colocar la información.



NO AUTORIZADO

Aunque los botones parecieran atractivos, el *layout* y su color se asemeja mucho a la bandera de España, y por ser demasiado luminosa a la vista.



4.2.3 Bocetos por validar

Introducción (Intro)

El inicio de la página consiste en una introducción animada en la cual, uno tras otro, aparecen los cuatro elementos principales. Primero el concepto textual de la página "pequeñas ayudas, grandes milagros", esta aborda "Contigo lo lograremos", en donde aparece el rostro de un niño feliz, que representa el ideal de los niños que Libre Infancia atiende. Para introducir al "Home" del sitio se coloca final el logotipo al final.

Pequeñas Ayudas
¡Grandes
Milagros!

Saltar intro



Saltar intro

¡Contigo lo lograremos!

Saltar intro



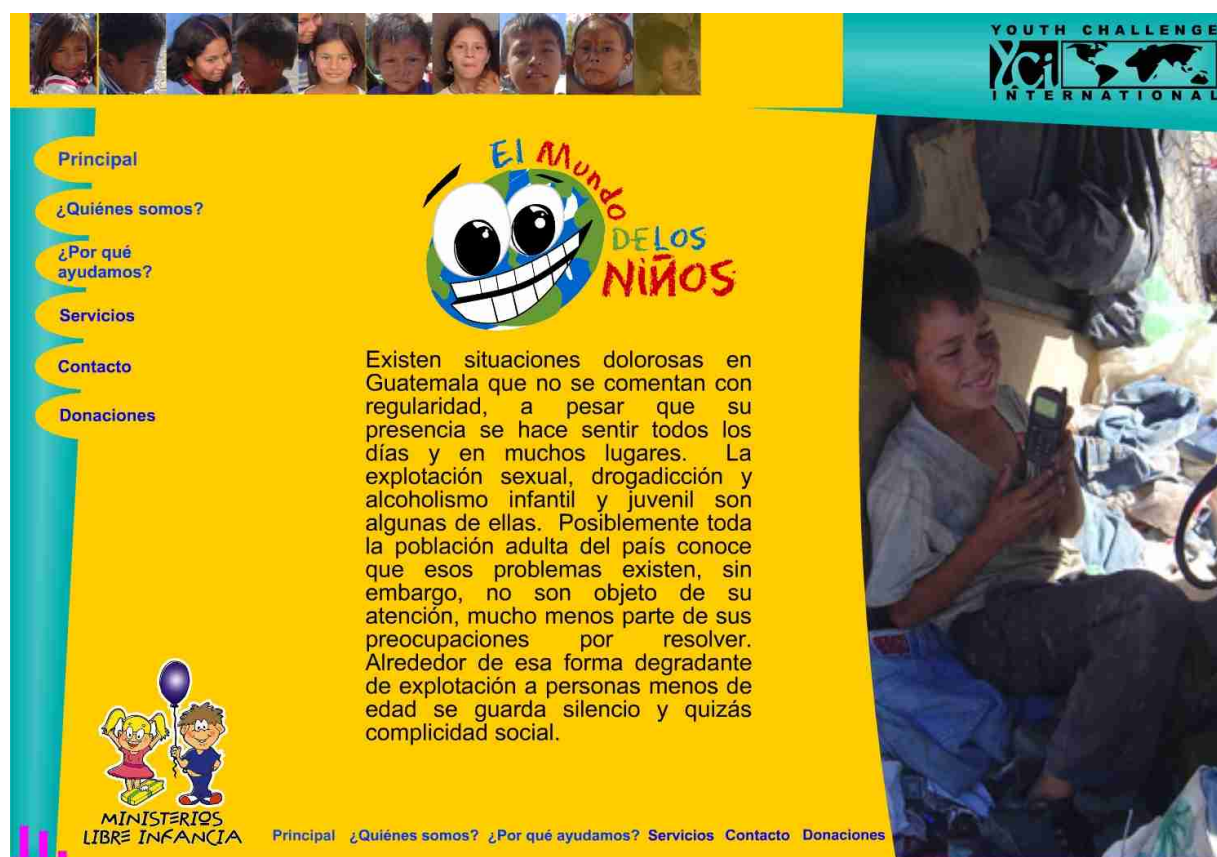
Saltar intro

HOME O PÁGINA PRINCIPAL

La presente propuesta de boceto se seleccionó en definitiva por destacar la información, por exponer una galería en movimiento, mezclada con los patrocinadores y por tener un menú discreto visualmente y fácil de usar.

Los colores se muestran balanceados y permiten que cada elemento mantenga una posición jerárquica adecuada, posee además, un menú inferior que enlaza aunque la vista se ubique al final de la lectura de cada párrafo.

Los enlaces, se describen en las siguientes páginas.



ENLACE QUIÉNES SOMOS

Este enlace pretende concientizar al visitante de que la actividad social debe ser manejada desde una entidad permanente y calificada, no con un esfuerzo aislado o esporádico.

Es la primera página que se aborda de acuerdo con el orden de los botones, en esta parte se introduce al visitante a la historia, las motivaciones y la labor de la institución. En este enlace no existe *scroll*, pues se trató de resumir la información para que el lector la lea completamente.

YOUTH CHALLENGE
Yci
INTERNATIONAL

Principal
¿Quiénes somos?
¿Por qué ayudamos?
Servicios
Contacto
Donaciones

Reverendo
Otto Álvarez
Director Ejecutivo

¿QUIÉNES SOMOS?

La Asociación Libre Infancia; se inició como un sueño; que a través de esfuerzo, tiempo y coraje se ha convertido en una realidad tangible y concreta, que se ve reflejado en un cambio en la forma de vivir de muchos niños, adolescentes y jóvenes que viven dentro y en los alrededores del relleno sanitario ó basurero de la zona 3 en Guatemala.

Libre Infancia nació en el año de 1995, en el corazón del Rev. Otto Álvarez; como una asociación de alcance a la niñez de este sector. Libre Infancia se ha interesado en el sector de bajos recursos vulnerable por su falta de oportunidad y rechazo social, personas que viven en un ambiente que está por debajo de la extrema pobreza.

Durante dos años estuvimos realizando nuestra labor en las instalaciones de una escuela del sector que nos prestaban para proveer la educación y alimentación a los niños, después de este tiempo, las personas vieron el beneficio que recibían de esta asociación, por lo que nos cedieron un terreno en el relleno sanitario, en donde se construyó la actual guardería que tiene capacidad para 50 niños de 0 a 6 años de edad.

A través de los años varios niños han egresado de la guardería preparados para asistir a la escuela y continúan siendo apoyados por Libre Infancia con refuerzo escolar y alimentación adecuada, además de sus chequeos médicos, sabemos y nos motiva la realidad que si estos niños no hubieran tenido la oportunidad de un cuidado de pequeños, no hubieran podido seguir estudiando y hoy serían niños analfabetas y desnutridos, lo que es peor delincuentes; Involucrados en el narcotráfico ó en las maras; donde mueren a temprana edad.

MINISTERIOS LIBRE INFANCIA

Principal ¿Quiénes somos? ¿Por qué ayudamos? Servicios Contacto Donaciones

ENLACE ¿POR QUÉ AYUDAMOS?

Este enlace pretende convencer y hacer conciencia en el visitante de la urgente necesidad de involucrarse en atender las solicitudes de Libre Infancia. Describe con detalle y con números la situación alarmante del deterioro de esta comunidad que también es parte de la sociedad.

En todos los enlaces, el texto permanece fijo para que su lectura sea rápida y fácil.



Principal

¿Quiénes somos?

¿Por qué ayudamos?

Servicios

Contacto

Donaciones

¿Por qué ayudamos?

En Guatemala el 56.2% de la población viven en situaciones de extrema pobreza, muy difícilmente pueden cubrir sus necesidades, más del 20% de esta cifra viven solamente con Q.7.00 diarios para toda una familia conformada por 3 a 8 personas.

Muestra de esta pobreza extrema es el llamado "Basurero de la zona 3" en donde diariamente son depositadas más de 2,000 toneladas de basura de toda la ciudad, alrededor y dentro de este basurero viven 12,500 personas de todas las edades.

Para estas personas nada es nuevo en el hedor que produce la quema de la basura podrida; antes del amanecer todas las personas se disponen a trabajar en el basurero, ya sean niñitos, adultos o ancianos. Los niños sueñan con la inalcanzable ilusión de ir a la escuela, en vez de tener que dirigirse a su habitual trabajo, al que dedican una jornada de 14 horas diarias y que los lleva hasta las entrañas de los excrementos de una sociedad.

El trabajo de estas personas a quienes se les conoce como "Guajeros" (Recolector de basura) consiste en separar de entre todas estas toneladas de basura su alimento para ese día y desechos como papel, plástico, metal, etc. Toda esta basura la recolectan para venderla y así cubrir en una forma mínima sus necesidades, toda una familia trabaja para recolectar latas de bebidas gaseosas, para recolectar un quintal tardan aproximadamente tres días y este es pagado solamente a Q.20.00 (veinte quetzales), por lo que son explotados por intermediarios bien vestidos, que sin vergüenza alguna, pagan apenas unos centavos por su trabajo.





MINISTERIO
LIBRE INFANCIA

Principal ¿Quiénes somos? ¿Por qué ayudamos? Servicios Contacto Donaciones

ENLACE SALUD

Cada una de las tres áreas que promueve la institución está en un sólo enlace, pero al colocar el *mouse* sobre cada ítem, despliega el texto de información de cada uno. En el área de salud se describe la forma en que esta necesidad se atiende entre la comunidad; además, invita a voluntarios a formar parte de ella, en especial a médicos y otros profesionales relacionados con la medicina.

Aunque su labor principal no es atender necesidades médicas, con este enlace se busca generar alianzas, para fortalecer ese servicio.

Principal

¿Quiénes somos?

¿Por qué ayudamos?

Servicios

Contacto

Donaciones

Licda.
Dayrin Alvarez
Directora Guardería
Libre Infancia

SALUD

Libre Infancia en su trabajo de facilitar, promover acciones sociales y educativas a las personas que viven en el relleno sanitario, sean sujetos de su propio desarrollo, mejorando de esta forma sus condiciones de vida. Apoya dentro del ámbito de acciones sociales a las personas con el programa de salud preventiva y curativa en todas las edades.

El funcionamiento de este programa se realiza a través de médicos voluntarios que según

GUARDERÍA EDUCACIÓN SALUD

MINISTERIOS
LIBRE INFANCIA

Principal ¿Quiénes somos? ¿Por qué ayudamos? Servicios Contacto Donaciones

YOUTH CHALLENGE
INTERNATIONAL

ENLACE GUARDERÍA

Esta es otra de las áreas en que se destaca los tres entes de ayuda, pero esta es especial tiene mayor importancia, pues Libre Infancia. Se esfuerza en atender las necesidades emocionales de los más pequeños para despertar en ellos principios que les permitan elegir un mejor modelo de vida para el futuro.

En este enlace se trata de motivar a las personas a ofrecer su ayuda mediante alimentos, ropa, dinero y trabajo voluntario.

YOUTH CHALLENGE INTERNATIONAL

Principal

¿Quiénes somos?

¿Por qué ayudamos?

Servicios

Contacto

Donaciones

Licda.
Dayrin Alvarez
Directora Guardería
Libre Infancia

GUARDERÍA

En la actualidad proveemos servicio de guardería diariamente a 50 niños, con el fin de evitar que tengan que ir con sus padres a trabajar al basurero y como consecuencia sufrir alguna tragedia para sus indefensas vidas.

Les proveemos cuidado infantil, desayuno y almuerzo con una alimentación balanceada y nutritiva, además sus dos refacciones y leche para sus pachas, educación, vestuario, actividades de entretenimiento,

GUARDERÍA EDUCACIÓN SALUD

MINISTERIOS LIBRE INFANCIA

Principal ¿Quiénes somos? ¿Por qué ayudamos? Servicios Contacto Donaciones

EDUCACIÓN

Como último, pero no menos importante, este enlace forma parte del paquete que todo niño debe recibir como parte de su formación.

Aquí se pretende promover la participación de educadores o maestros por unas horas en la guardería, motivando con diversas historias de progreso y de testimonios de voluntarios. El propósito de cada página es que motive a quien la visite a involucrarse de alguna manera en cada una de las actividades y si no pudiera ofrecer tiempo, presentarle la opción de ofrecer recursos económicos o en especie.



YOUTH CHALLENGE INTERNATIONAL

Principal
 ¿Quiénes somos?
 ¿Por qué ayudamos?
 Servicios
 Contacto
 Donaciones

Licda.
 Dayrin Alvarez
 Directora Guardería
 Libre Infancia

EDUCACIÓN

Pre primaria
 Los niños que asisten a la guardería de Libre Infancia gozan de una educación sólida con personal capacitado comprometido en el servicio, educación física y deportes, actividades extra aula para contribuir al desarrollo de nuestros niños y atención psicopedagógica.

Primaria por Madurez
 Convencidos de la importancia de la educación como lo dice La Constitución Política de la República en donde señala "Es

GUARDERÍA EDUCACIÓN SALUD

MINISTERIOS
 LIBRE INFANCIA

Principal ¿Quiénes somos? ¿Por qué ayudamos? Servicios Contacto Donaciones

ENLACE CONTACTO

Este enlace no contiene tanta información, pero si los datos vitales para hacer contacto con la institución lo cual es determinante para atraer más participantes que proporcionen ayuda.

Se ha tratado de manejar todo tipo de contacto desde la dirección física, el correo electrónico, los teléfonos y el nombre y cargo de las personas responsables de solucionar dudas o recibir cualquier ayuda.

Principal

¿Quiénes somos?

¿Por qué ayudamos?

Servicios

Contacto

Donaciones

Contacto

Ayuda a miles de niños que esperan tu aporte para su propio desarrollo, mejorando sus condiciones de vida.

- Rev. Otto Alvarez
Director Ejecutivo
- Srita. Dayrin Alvarez
Directora Guardería
Libre Infancia

info@libreinfancia.org

Tels. (502) 2471-0777
5219-5685 . 5203-7555

Guatemala 29 calle final zona 3
Asentamiento Piedra Santa

YOUTH CHALLENGE
YCI INTERNATIONAL

MINISTERIOS
LIBRE INFANCIA

Principal ¿Quiénes somos? ¿Por qué ayudamos? Servicios Contacto Donaciones

ENLACE DONACIONES

Disponer de una página web, brinda la posibilidad de que la información que contiene, llegue a personas de todas partes del mundo, sin limitaciones. Por esta razón, este enlace muestra el texto en español y además, se tradujo al Inglés, por ser ampliamente utilizado en el ámbito internacional. De esta manera se pretende que las personas que vean la página en el extranjero, tengan la oportunidad de colaborar por medio de depósito o transferencia bancaria. Cada contacto es importante pues toda persona que envía un mensaje se ingresa a una base de datos y luego se le envían informes e invitaciones para participar en la importante labor que Libre Infancia realiza.



YOUTH CHALLENGE
YCI INTERNATIONAL

Principal
¿Quiénes somos?
¿Por qué ayudamos?
Servicios
Contacto
Donaciones

Donaciones

Donations

- **If you are in texas, USA. You can deposit your contribution at:**
Sterling Bank, Account No.: 061040754, Acct. Name: Libre Infancia.
- **If you reside in Europe or other countries please send a transfer of money to bank:**
Sterling Bank, 840 Gessner RD. Houston, Texas 77024, Aba: 113005549,
Acct. No. 061040754 , Acct. Name: Libre Infancia Attn: Marlene Viera tel: (713) 507-2014
- **Si usted está en Guatemala puede depositar su donación a:**
Banco G&T Continental, Cuenta No.: 91-5001316-9, a nombre de: Libre Infancia

Usted también puede contribuir con:
ropa, zapatos, juguetes y otros

si desea enviar su donativo escribanos a:
info@libreinfancia.org


MINISTERIOS
LIBRE INFANCIA

Principal ¿Quiénes somos? ¿Por qué ayudamos? Servicios Contacto Donaciones

CAPÍTULO 5

COMPROBACIÓN Y EFICACIA Y PROPUESTA GRÁFICA FINAL

5.1.COMPROBACIÓN DE LA EFICACIA

El propósito de exponer el trabajo al grupo objetivo de la institución es para conocer la opinión sobre la experiencia en el uso de la página *web* dedicada a Libre Infancia. Los resultados obtenidos podrán ser utilizados para mejorar el diseño o la navegación del proyecto.

5.1.1 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

INVESTIGACIÓN TIPO ENCUESTA
Según Patrick B. Scott en Introducción a la investigación y evaluación educativa, pág 169 a 175.

"Mediante encuestas se puede recabar información descriptiva, asociativa y de causa y efecto. La información descriptiva indica "lo que es" es decir, "algo que existe". Se refiere a condiciones existentes, a las prácticas que prevalecen, a las actitudes, creencias y opiniones que se mantienen, a los procesos en marcha, a los efectos que se sienten y a las tendencias que se van desarrollando. La información asociativa pretende identificar la relación entre dos o más variables, sin indicar cuál (es) variable (s) es (son) la causa y cuál (es) es (son) el efecto. Generalmente, en la asociación de causa y efecto es necesario combinar los métodos de la investigación de tipo encuesta con los de la investigación experimental.

Los dos tipos principales de encuestas son el uso de cuestionarios y las entrevista. Los cuestionarios pueden enviarse por correo, o entregarse personalmente a individuos o a grupos (tales como las clases en una escuela).

Las entrevistas pueden realizarse personalmente o por teléfono.

El método utilizado en este proceso de evaluación es la encuesta tipo cuestionario. Este se llenará luego de que el grupo evaluador haya observado, usado y expuesto el sitio en su totalidad.

5.1.2 Equipo de uso para evaluación de presentación:

Computadora con características básicas: procesador de 2 gb. 256 de RAM y 80 gb. de disco duro , desde Windows XP.

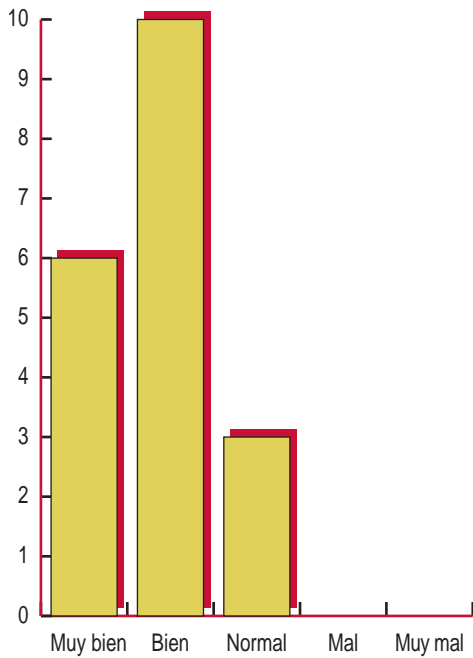
La muestra se llevó a cabo con 30 personas, profesionales y estudiantes.

5.1.3 Perfil del informante

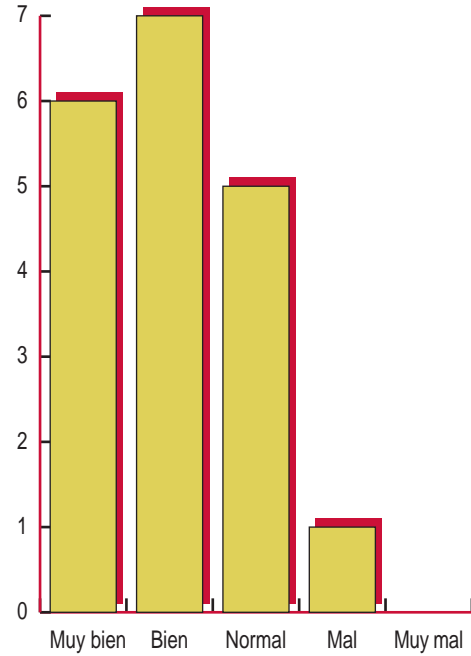
Fueron 30 personas comprendidas entre las edades de 22 a 40 años, el 50% hombres y 50% mujeres, de un grupo objetivo C+ y B. Las características socio culturales son: profesionales del diseño gráfico y mercadeo, estudiantes de las licenciatura de Diseño Multimedia de la Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Galileo.

Ubicación: salón de clases, con todas las personas simultáneamente, en un tiempo de 30 minutos, en las mismas condiciones y facilidades, con equipo de proyección para exponer el proyecto.

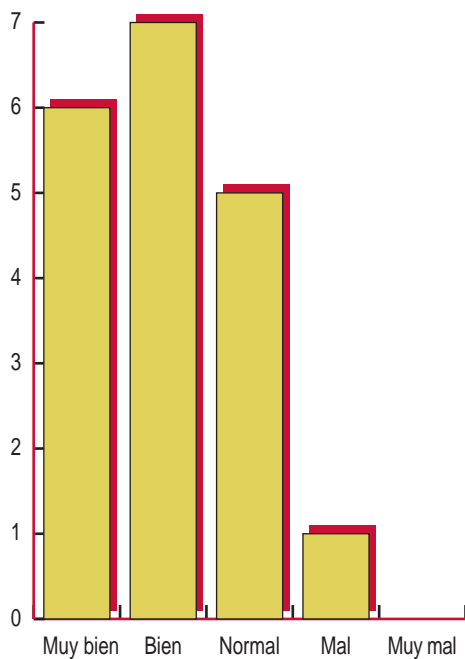
1. Con respecto a la facilidad de moverse entre sus páginas



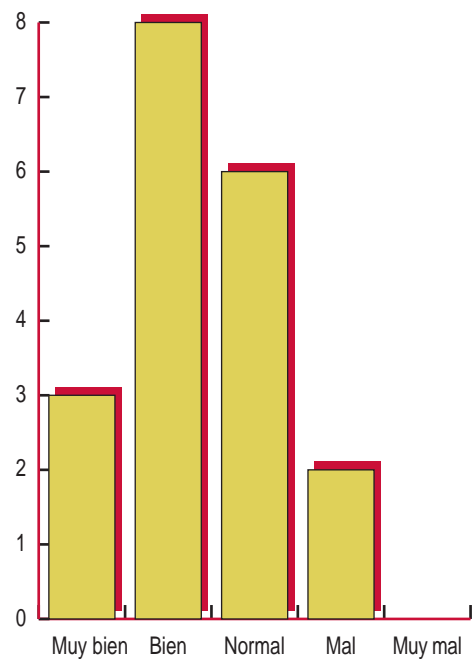
3. Desde el punto de vista estético: uso de colores, imágenes y gráficos



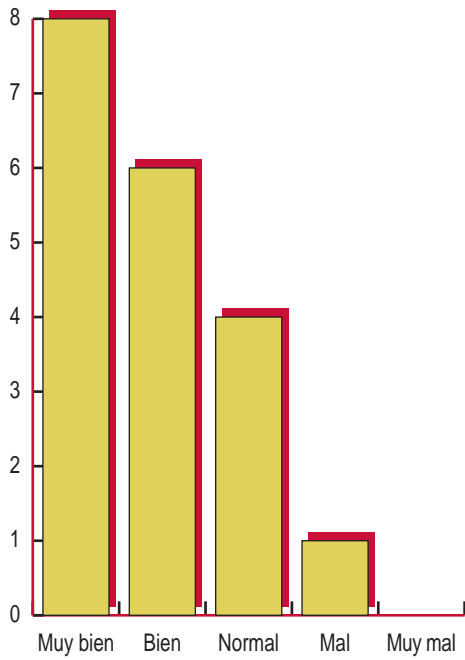
2. El formato de las páginas en su tamaño



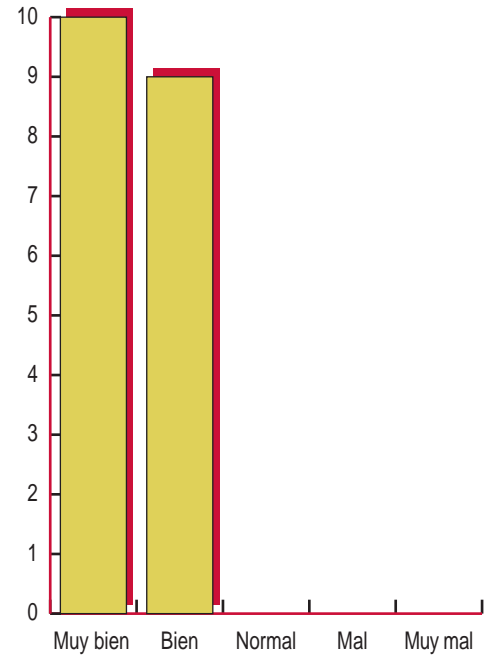
4. En relación con la visibilidad o legibilidad tu opinión es:



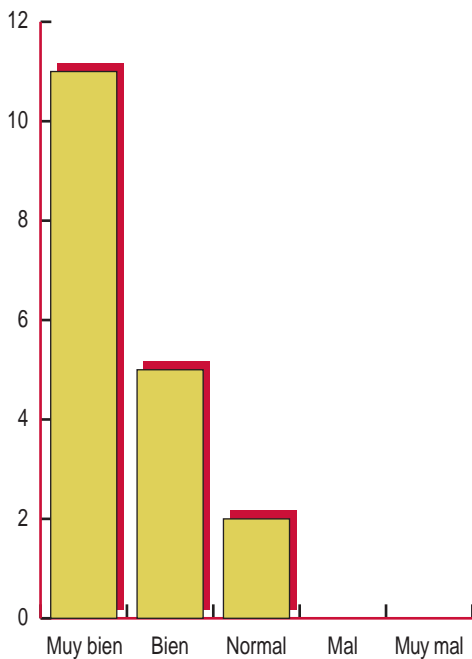
5. Con respecto a la correspondencia entre los títulos de las diferentes secciones, te parece:



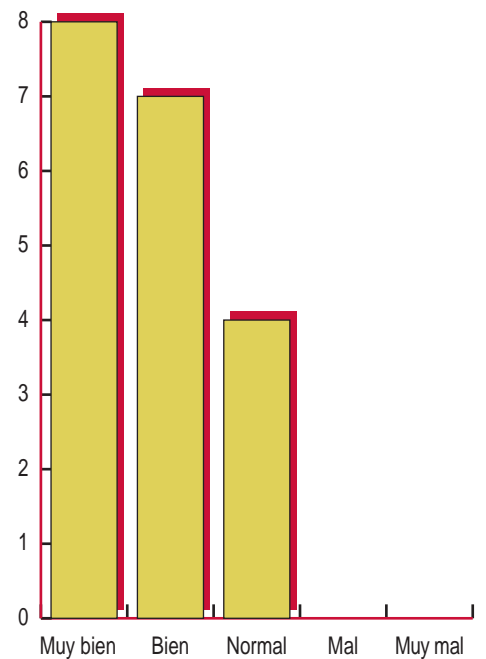
6. La forma de abordar los temas, te parece:



7. En relación con la utilidad que proporciona esta presentación opinas que es:

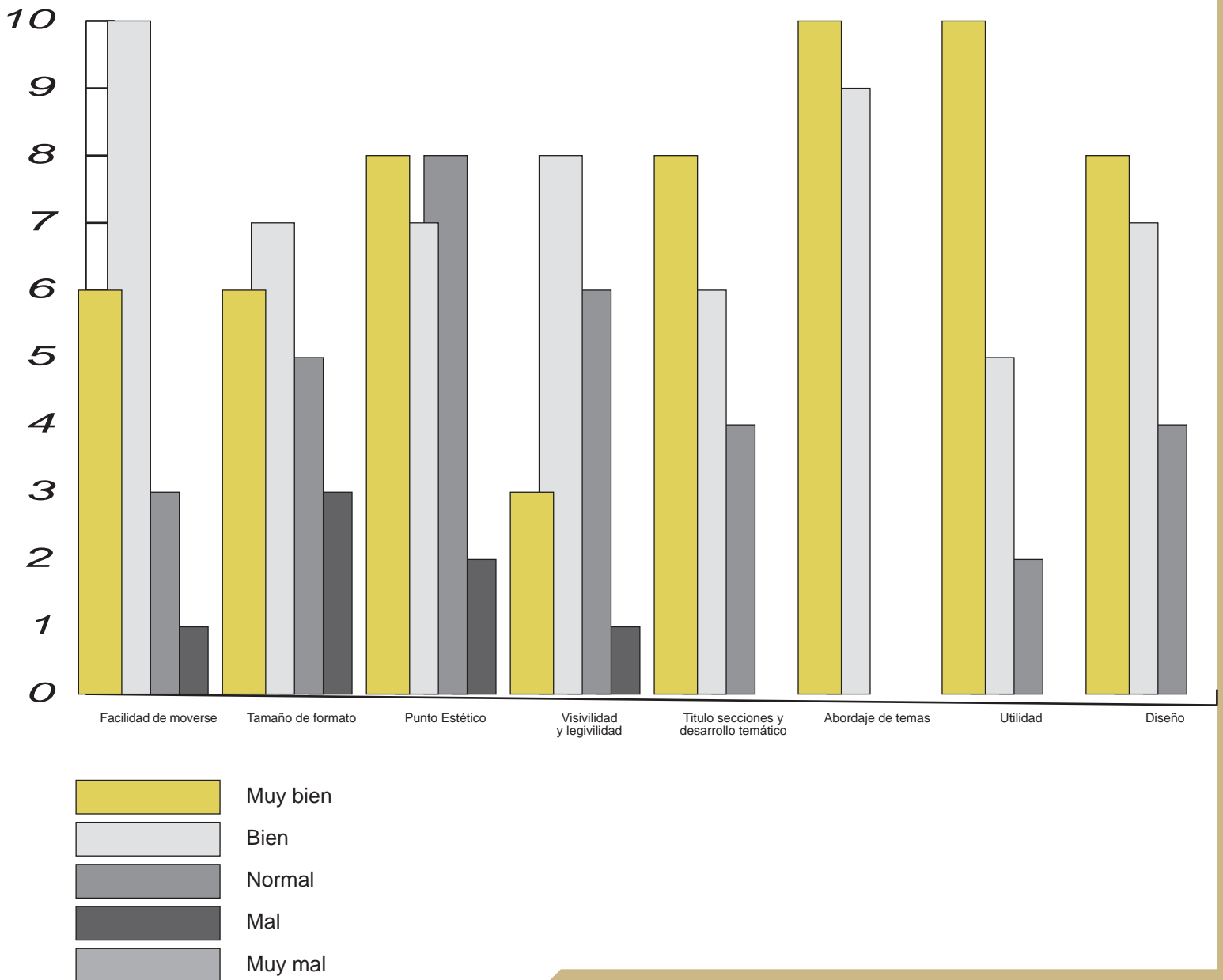


8. En general, atendiendo al diseño, contenido y utilidad, tu opinión es:



RESUMEN DE RESULTADOS

PREGUNTA	Muy mal	mal	normal	bien	muy bien
Facilidad de moverse			3	10	6
Formato en tamaño		1	5	7	6
Punto estético		3	8	7	8
Visible y legible		2	6	8	3
Títulos, secciones y desarrollo temático		1	4	6	8
Abordar temas				9	10
Utilidad de presentación			2	5	11
Diseño en general			4	7	8



5.1.5 COMENTARIOS

Los comentarios que se escucharon fueron: El formato me parece dinámico, la musicalización crea el ambiente de conciencia necesario para querer apoyar el proyecto, es una página que cumple su objetivo, aunque no precisamente tengo una medida completa en la pantalla.

Me parece un excelente trabajo para sus expectativas, felicitaciones.

Siento que el diseño tiene oportunidad de mejorar.

Creo que la página está considerablemente útil a cualquier persona que la visite. Sin embargo, a mi criterio algunas secciones y la información me parece un poco larga como para terminar de leerla, o pueda ser que el tamaño o posición de la misma sea causa de ese efecto.

El diseño puede mejorar en su aspecto, porque pueden utilizarse elementos más dinámicos y menos cuadrados.

El color es el adecuado, pero muy plano.

El tamaño de tipografía en los textos pueden ampliarse para que sean mejor visualizados.

5.1.6 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS Y POSIBLES CAMBIOS

En términos generales los comentarios son positivos pero de acuerdo a los porcentajes deben considerarse los con aspectos cuya calificación no es satisfactoria.

De acuerdo con los resultados los aspectos por mejorar son:

La cantidad de información se debe reducir.

El tamaño de la tipografía debe aumentar para mejorar la legibilidad.

El diseño debe invitar a continuar leyendo la siguiente subpágina

Mejorar el uso estético de color, imagen y gráficos.

El contraste de la página debe ser mayor.

Los colores son aceptables, pero deben tener tonos más cálidos.

Los botones pueden ser más grandes y atractivos, para que no se pierdan en el fondo.

La intro puede omitirse, para darle mayor velocidad e ingresar directamente a la información pertinente.

Uno de los principales problemas de la página fue la continuidad de los temas, pues para guiar al visitante debe llevarlo paso a paso por cada enlace. Introducirlo y atraerlo para leer el contenido y despertar el interés en el tema expuesto para lograr que permanezca más tiempo dentro del sitio.

La intención de realizar la encuesta obedece a conocer el resultado y con base en él, mejorar la propuesta diseñada mediante la aplicación de las mejoras antes de publicación.

De acuerdo con las críticas obtenidas y los resultados porcentuales de las encuestas, se modificaron aspectos de información, elementos de diseño y color para mejorar la su apariencia.

Un comentario importante fue que aunque la introducción animada es atractiva, también puede ser un elemento que reste oportunidad a las páginas que contienen información considerable.

La sugerencia acerca de los contrastes de color se relaciona directamente con el propósito de la página de mantener un sentido infantil y amigable.

Los botones, deben de mostrar mayor atractivo para invitar al visitante a entrar a cada enlace.

Aunque las modificaciones fueron bastante radicales en algunos aspectos, es innegable que obedecen principalmente a la mejora en información y atractivo del sitio.

5.2 PROPUESTA GRÁFICA FINAL

5.2.1 Fundamentación

Imagen: (*lay out*)

De acuerdo con las sugerencias obtenidas se modificó la página con el propósito de que las imágenes se aprecien de mayor tamaño y de manera circular para que, en algún

momento, se pueda convertir en galería animada de fotografía.

Con respecto al cintillo superior dedicado a los patrocinadores, se le aumentó el tamaño y se agilizó el movimiento para que permita colocar más patrocinadores y tengan mejor legibilidad .

Imagen: (*lay out*)

Botones: (enlaces)

Se definió el contorno con botones con efecto de tercera dimensión para dar idea de volumen, proyectados con sombra oscura, que les confiere una imagen más dinámica. Aparte de la forma y tratamiento tridimensional, al ser presionado, cada botón cambia de color y lo conserva mientras se consulta.

Textos

Con respecto a la visualización de los campos de textos se utilizó la parte derecha de la galería para acompañar a las fotografías insertas. El fondo con forma trapezoide para reducir el efecto cuadrado del texto, y evitar la monotonía dentro del cuerpo de la página. Gracias a las sugerencias obtenidas se redujo la cantidad de información y se comunica de manera más directa lo que la institución desea dar a conocer.

Color:

Aunque se conservan los colores institucionales, se le dio un tratamiento de degradé para abandonar la simpleza y ofrecer al visitante mayor profundidad y sobre todo que el contraste ofrezca una mejor presencia al momento de la consulta.

En cuanto a la galería se colocó un "antes y después" del estado de los niños que han sido rescatados y atendidos.

El banner de publicidad se amplió en unos milímetros, y se cambió la colocación del logotipo para que pudiera encabezar el diseño y se visualice mejor.

Las galerías se ampliaron para que tuviera mejor apreciación.

The banner features a blue and yellow background. At the top left is the logo for 'MINISTERIOS LIBRE INFANCIA' with two cartoon children. To the right, it says 'Gracias a la ayuda de Familia Altán - Darón Lemus' with logos for 'LA REY FRESCO' and 'YOUTH CHALLENGE INTERNATIONAL'. The main headline reads '¡Pequeñas ayudas, hacen grandes milagros!' and 'Novedades'. A central circular image shows a smiling child. Below the image is a navigation menu with buttons for 'Principal', '¿Quiénes somos?', '¿Por qué ayudamos?', 'Servicios', 'Contacto', and 'Donaciones'. A text block on the right discusses child exploitation in Guatemala.

Principal

¿Quiénes somos?

¿Por qué ayudamos?

Servicios

Contacto

Donaciones

Novedades

Solo una vez Somos Niños

Existen situaciones dolorosas en Guatemala que no se comentan con regularidad, a pesar que su presencia se hace sentir todos los días y en muchos lugares. La explotación sexual, drogadicción y alcoholismo infantil y juvenil son algunas de ellas. Posiblemente toda la población adulta del país conoce que esos problemas existen, sin embargo, no son objeto de su atención, mucho menos parte de sus preocupaciones por resolver. Alrededor de esa forma degradante de explotación a personas menos de edad se guarda silencio y quizás complicidad social.

Es común que una situación concretamente existente no se considere problema si no está problematizada socialmente, es decir, si no es parte de la agenda social, si no es preocupación social. La problematización social de una situación dada es responsabilidad de muchas personas, de unas más que otras, pero ante todo es responsabilidad de las autoridades o de la gente que hace gobierno. También es responsabilidad de quienes trabajamos por las reivindicaciones y derechos de la niñez.

Home | ¿Quiénes somos? | Servicios | ¿Por qué ayudamos? | Contacto | Donaciones

Se modificó el menú, no en su orden, pero sí en la presentación, color, tipografía y volumen.

Aunque conserva los mismos colores de fondo, se cambió por un tratamiento de degradado para dar un efecto menos conservador.



MINISTERIOS LIBRE INFANCIA

Principal

¿Quiénes Somos?

¿Por qué ayudamos?

Servicios

Testimonios

Contacto

Donaciones

¡Pequeñas ayudas, hacen grandes milagros!

Solo una vez Somos Niños

Existen situaciones dolorosas en Guatemala que no se comentan con regularidad, a pesar que su presencia se hace sentir todos los días y en muchos lugares. La explotación sexual, drogadicción y alcoholismo infantil y juvenil son algunas de ellas. Posiblemente toda la población adulta del país conoce que esos problemas existen, sin embargo, no son objeto de su atención, mucho menos parte de sus preocupaciones por resolver. Alrededor de esa forma degradante de explotación a personas menos de edad se guarda silencio y quizás complicidad social.

Es común que una situación concretamente existente no se considere problema si no está problematizada socialmente, es decir, si no es parte de la agenda social, si no es preocupación social. La problematización social de una situación dada es responsabilidad de muchas personas, de unas más que otras, pero ante todo es responsabilidad de las autoridades o de la gente que hace gobierno. También es responsabilidad de quienes trabajamos por las reivindicaciones y derechos de la niñez.

Home • ¿Quiénes Somos? • ¿Por qué ayudamos? • Servicios • Testimonios • Contáctenos • Donaciones

*Todos los enlaces, quedaron con el mismo *lay out* de la página principal.*

Solamente hay modificaciones en el texto e imágenes.





¡Pequeñas ayudas, hacen grandes milagros!

Principal

¿Quiénes Somos?

¿Por qué ayudamos?

Servicios

Testimonios

Contacto

Donaciones



MINISTERIOS LIBRE INFANCIA

Guardería

Salud

Educación

[Home](#) • [¿Quiénes Somos?](#) • [¿Por qué ayudamos?](#) • [Servicios](#) • [Testimonios](#) • [Contactanos](#) • [Donaciones](#)




Ellos se han unido para cumplir el sueño de miles de niños

¡Pequeñas ayudas, hacen grandes milagros!

Principal

¿Quiénes Somos?

¿Por qué ayudamos?

Servicios

Testimonios

Contacto

Donaciones



Guardería

En la actualidad proveemos servicio de guardería diariamente a 50 niños, con el fin de evitar que tengan que ir con sus padres a trabajar al basurero y como consecuencia sufrir alguna tragedia para sus indefensas vidas.

Les proveemos cuidado infantil, desayuno y almuerzo con una alimentación balanceada y nutritiva, además sus dos refacciones y leche para sus pajas, educación, vestuario, actividades de entretenimiento, salud preventiva y curativa, instrucción bíblica y apoyo alimentario a sus familias.

Los niños reciben de cada colaborador amor y comprensión porque cada uno de ellos reconoce que el dar a los necesitados es un acto verdadero de amor. Cada uno se ha convertido para los niños como un papá o una mamá.

En esta asociación laboran personas idóneas en cada una de las áreas de trabajo para brindar un buen servicio a los niños.

[Servicios](#) [Siguiente >>](#)

[Home](#) • [¿Quiénes Somos?](#) • [¿Por qué ayudamos?](#) • [Servicios](#) • [Testimonios](#) • [Contactanos](#) • [Donaciones](#)



Ellos se han unido para cumplir el sueño de miles de niños



¡Pequeñas ayudas, hacen grandes milagros!

Principal

¿Quiénes Somos?

¿Por qué ayudamos?

Servicios

Testimonios

Contacto

Donaciones

Salud



A través de los años varios niños han egresado de la guardería listos para asistir al colegio y han sido beneficiados con alimentación adecuada, además de sus chequeos médicos y cubiertas todas las demás necesidades. Sabemos y nos motiva la realidad que si estos niños no hubieran tenido la oportunidad de un cuidado de pequeños, no hubieran podido seguir estudiando y hoy serían niños analfabetas y desnutridos, lo que es peor delincuentes; Involucrados en el narcotráfico ó en las maras; donde mueren a temprana edad.

[<<Atrás](#)
[Servicios](#)

[Home](#) • [¿Quiénes Somos?](#) • [¿Por qué ayudamos?](#) • [Servicios](#) • [Testimonios](#) • [Contactanos](#) • [Donaciones](#)



Ellos se han unido para cumplir el sueño de miles de niños



¡Pequeñas ayudas, hacen grandes milagros!

Principal

¿Quiénes Somos?

¿Por qué ayudamos?

Servicios

Testimonios

Contacto

Donaciones

Educación



La educación es un elemento fundamental en el desarrollo de un país y para cada uno de los ciudadanos, Libre Infancia sabe que es necesario expandir la enseñanza hasta los conocimientos más modernos y prácticos, salvar barreras culturales e incrementar la calidad para lograr un mejor nivel de vida para cada uno de los niños del basurero.

Es por eso que Libre Infancia ha hecho esfuerzos porque los niños del basurero puedan asistir a un colegio en donde reciban una educación integral, que incluya la enseñanza tradicional y la ciencia con la clarificación de valores y actitudes positivas que brinde a las niñas, niños y jóvenes las estrategias para dejar atrás esa cultura de pobreza y miseria en la que viven. El propósito de Libre Infancia es que los niños mayores de 6 años que egresen de la guardería tengan la oportunidad de continuar su preparación en un colegio para que el trabajo se culmine cuando los niños se graduen de una carrera de diversificado.

[Servicios](#)
[Siguiente >>](#)

[Home](#) • [¿Quiénes Somos?](#) • [¿Por qué ayudamos?](#) • [Servicios](#) • [Testimonios](#) • [Contactanos](#) • [Donaciones](#)



Ellos se han unido para cumplir el sueño de miles de niños

¡Pequeñas ayudas, hacen grandes milagros!



- [Principal](#)
- [¿Quiénes Somos?](#)
- [¿Por qué ayudamos?](#)
- [Servicios](#)
- [Testimonios](#)
- [Contacto](#)
- [Donaciones](#)



Es mejor dar que recibir!

Miles de personas buscan entre toneladas de basura, su comida, ropa y material reciclable para vender, es una lucha diaria por sobrevivir. El basurero es un lugar en donde los niños se exponen a ambientes insalubres, a constantes accidentes, a la muerte y a una vida sin sueños, sin educación y sin oportunidades.

En la zona 3 de Guatemala existe un botadero de basura (Conocido como el relleno sanitario) que durante casi 50 años ha sido el destino final de los desechos producidos por los habitantes del departamento de Guatemala, dentro y alrededor de este basurero viven y trabajan familias que se encuentran bajo condiciones de extrema pobreza, sobreviviendo de lo que el resto de la sociedad desecha.

[Home](#) • [¿Quiénes Somos?](#) • [¿Por qué ayudamos?](#) • [Servicios](#) • [Testimonios](#) • [Contactos](#) • [Donaciones](#)



Ellos se han unido para cumplir el sueño de miles de niños

¡Pequeñas ayudas, hacen grandes milagros!



- [Principal](#)
- [¿Quiénes Somos?](#)
- [¿Por qué ayudamos?](#)
- [Servicios](#)
- [Testimonios](#)
- [Contacto](#)
- [Donaciones](#)



Servimos por amor

Libre Infancia enfoca su trabajo en los niños de este lugar, cree que se puede acabar con este ciclo de pobreza y darles una mejor calidad de vida, proveyéndoles herramientas y recursos para que puedan soñar con una vida mejor.

Proporcionando Oportunidades... Por medio de la dignidad y el poder de la educación Libre Infancia ha creado para los niños que viven y trabajan en el basurero una nueva opción de vida, estableciendo una guardería que comenzó con 15 niños y este año llegamos a 100 niños y niñas quienes obtienen cuidado, protección, educación, alimentación, salud, abrigo y lo mas importante... mucho amor; además Libre Infancia otorga 100 becas escolares al año para niños de 6 a 12 años, porque cree que la educación es la base para cambiar su destino y así un futuro mejor.

Libre Infancia es como un lugar de refugio en donde todo el personal da lo mejor de si para que estos niños se sientan amados y sepan que son valorados

[Siguiente>>](#)

[Home](#) • [¿Quiénes Somos?](#) • [¿Por qué ayudamos?](#) • [Servicios](#) • [Testimonios](#) • [Contactos](#) • [Donaciones](#)

MINISTERIOS LIBRE INFANCIA

Principal

¿Quiénes Somos?

¿Por qué ayudamos?

Servicios

Testimonios

Contacto

Donaciones

¡Pequeñas ayudas, hacen grandes milagros!

YOUTH CHALLENGE

Home • ¿Quiénes Somos? • ¿Por qué ayudamos? • Servicios • Testimonios • Contactos • Donaciones

MINISTERIOS LIBRE INFANCIA

Principal

¿Quiénes Somos?

¿Por qué ayudamos?

Servicios

Testimonios

Contacto

Donaciones

¡Pequeñas ayudas, hacen grandes milagros!

ABIGAIL

Después

YOUTH CHALLENGE

Home • ¿Quiénes Somos? • ¿Por qué ayudamos? • Servicios • Testimonios • Contactos • Donaciones

MINISTERIOS LIBRE INFANCIA

Principal

¿Quiénes Somos?

¿Por qué ayudamos?

Servicios

Testimonios

Contacto

Donaciones

¡Pequeñas ayudas, hacen grandes milagros!

MINISTERIOS LIBRE INFANCIA

SHIRLEY

Después

[Home](#) • [¿Quiénes Somos?](#) • [¿Por qué ayudamos?](#) • [Servicios](#) • [Testimonios](#) • [Contáctenos](#) • [Donaciones](#)

MINISTERIOS LIBRE INFANCIA

Principal

¿Quiénes Somos?

¿Por qué ayudamos?

Servicios

Testimonios

Contacto

Donaciones

¡Pequeñas ayudas, hacen grandes milagros!

MINISTERIOS LIBRE INFANCIA

JOSUE

Después

[Home](#) • [¿Quiénes Somos?](#) • [¿Por qué ayudamos?](#) • [Servicios](#) • [Testimonios](#) • [Contáctenos](#) • [Donaciones](#)

MINISTERIOS LIBRE INFANCIA

¡Pequeñas ayudas, hacen grandes milagros!

GLENDY

Después

MINISTERIOS LIBRE INFANCIA

Home • ¿Quiénes Somos? • ¿Por qué ayudamos? • Servicios • Testimonios • Contáctenos • Donaciones

The banner features a navigation menu on the left with buttons for 'Principal', '¿Quiénes Somos?', '¿Por qué ayudamos?', 'Servicios', 'Testimonios', 'Contacto', and 'Donaciones'. The main content area includes a circular logo with two cartoon children and the text 'MINISTERIOS LIBRE INFANCIA'. To the right is a testimonial for 'GLENDY' showing a child with toys, labeled 'Después'. A navigation bar at the bottom contains links: 'Home • ¿Quiénes Somos? • ¿Por qué ayudamos? • Servicios • Testimonios • Contáctenos • Donaciones'. A header image shows a collage of children's faces and a 'YOUTH CHALLENGE' logo.

MINISTERIOS LIBRE INFANCIA

¡Pequeñas ayudas, hacen grandes milagros!

ELIAS

Después

MINISTERIOS LIBRE INFANCIA

Home • ¿Quiénes Somos? • ¿Por qué ayudamos? • Servicios • Testimonios • Contáctenos • Donaciones

The banner features a navigation menu on the left with buttons for 'Principal', '¿Quiénes Somos?', '¿Por qué ayudamos?', 'Servicios', 'Testimonios', 'Contacto', and 'Donaciones'. The main content area includes a circular logo with two cartoon children and the text 'MINISTERIOS LIBRE INFANCIA'. To the right is a testimonial for 'ELIAS' showing a child with toys, labeled 'Después'. A navigation bar at the bottom contains links: 'Home • ¿Quiénes Somos? • ¿Por qué ayudamos? • Servicios • Testimonios • Contáctenos • Donaciones'. A header image shows a collage of children's faces and a 'YOUTH CHALLENGE' logo.

MINISTERIOS LIBRE INFANCIA

¡Pequeñas ayudas, hacen grandes milagros!

Principal
¿Quiénes Somos?
¿Por qué ayudamos?
Servicios
Testimonios
Contacto
Donaciones

CHITO

MINISTERIOS LIBRE INFANCIA

Después

Home • ¿Quiénes Somos? • ¿Por qué ayudamos? • Servicios • Testimonios • Contáctenos • Donaciones

MINISTERIOS LIBRE INFANCIA

Ellos se han unido para cumplir el sueño de miles de niños

¡Pequeñas ayudas, hacen grandes milagros!

Principál
¿Quiénes Somos?
¿Por qué ayudamos?
Servicios
Testimonios
Contacto
Donaciones

Aguda a miles de niños que esperan tu aporte para su propio desarrollo, mejorando sus condiciones de vida.

If you are in texas, USA. You can deposit your contribution at:
Sterling Bank, Account No.: 061040754, Acct. Name: Libre Infancia.

If you reside in Europe or other countries please send a transfer of money to bank:
Sterling Bnak, 840 Gessner RD. Houston, Texas 77024, Aba: 113005349,
Acct. No. 061040754 , Acct. Name: Libre Infancia
Attn: Marlene Viera tel: (713) 507-2014.

Si usted está en Guatemala puede depositar su donación a:
Banco G&T Continental, Cuenta No.: 91-5001316-9, a nombre de: Libre Infancia

Home • ¿Quiénes Somos? • ¿Por qué ayudamos? • Servicios • Testimonios • Contáctenos • Donaciones

CONCLUSIONES

Se ha diseñado una página web con toda la información pertinente de la institución con las imágenes descriptivas del entorno en el cual trabaja Libre Infancia. El contenido de la página *web* ha logrado, en alto porcentaje el propósito de convencer y motivar al grupo objetivo.

El material es fácilmente adaptado a una presentación digital y conserva la misma unidad gráfica.

La página *web* de Libre Infancia tiene elementos de bajo peso para que su navegación sea rápida y versátil.

La página posee dinamismo y los colores institucionales sin dejar de lado el sentido infantil, importante para que el público sepa que se trata de ayudar a niños.

PÁGINA EN LINEA

El procedimiento que se realiza luego de autorizado el diseño de una página web consiste en "subirla a la red". Este proceso inicia con la compra del *hosting* que es el espacio virtual en el cual la página será alojada durante un tiempo determinado, normalmente un año con la posibilidad de renovar el contrato.

El nombre o la dirección para que pueda ser visitada está incluido dentro del contrato de compra del espacio. El nombre es el elemento que determina la universalidad del dominio, pues no pueden haber dominios con el mismo nombre. Las diferenciaciones puede ser mínimas entre un sitio y otro que podría ser solamente una letra, o una terminación de rubro como .com, .net o como país, .us, .gt. etc.


En el caso de Libre Infancia su dirección es www.libreinfancia.org, de acuerdo con su naturaleza social y sin interés de lucro.

MANTENIMIENTO

Como en cualquier otro medio de comunicación, la información debe ser renovada constantemente para mantener la novedad del sitio.

El mantenimiento puede ser contratado de acuerdo con la necesidad del sitio para que el visitante encuentre motivante la visita.

Este puede variar de acuerdo con la actividad de la institución o empresa. A una página se le da mantenimiento por períodos que pueden ser de horas, meses o años.

		COTIZACIÓN B-0018	
FECHA :	Guatemala 22 de Octubre de 2006		
CLIENTE:	ASOCIACION LIBRE INFANCIA		
ATENCIÓN:	Lic. Fernando Portocarrero		
PROYECTO	Pagina Web		
<hr/>			
Cantidad	Descripción	Unidad	Valor
	Diseño de Página Web página principal hasta 6 páginas interiores		Q3,500.00
	Cliente ya posee hosting		
TOTAL			03,500.00
OBSERVACIONES:			
* Cliente proporciona logotipo e información			
* Forma de pago 60% anticipo y 40% al entregarse.			
* Precio incluye IVA.			
<hr/> Ribelino González Ventas		<hr/> Vo. Bo. Cliente	
10 Av. 2-14 zona 17, Colonia Lourdes - Tels: 2256-1146 , 2256-4400			

Achaerandio Zuazo. S.J., Luis
Caballeros de Mazariegos, Hilda
(2002)
Guía general para realizar trabajos
de investigación en la URL.
Editado por Vicerrectoría Académica
Universidad Rafael Landívar.

Arrega A., Celeste A
(2005)
Aplicación del diseño gráfico en la elaboración de
sitios web institucionales con animaciones en flash
macromedia
Tesis Inédita
Universidad Rafael Landívar,
Guatemala

Bridgewater, Peter
(1992)
Introducción al diseño gráfico
México.
Editorial Trillas, S.A. de C.V.

García Fernando y Duque Vilma
(Mayo 2002)
Trabajo infantil en los basureros
Una evaluación rápida Guatemala
Ginebra
Edita: OIT

Martínez-Val, Juan
(2004)
Comunicación en el diseño gráfico
Madrid, España
Ediciones del Laberinto. S.L.

Palomo Salvatierra, Juan José
(2000)
Manual de metodología de la investigación
Guatemala
Ediciones Superación

Simon & Schuster
(1995)
World wide web paso a paso
México
Editorial Prentice Hall Latinoamérica

World wide web fácil!
*The complete idiot's guide
to world wide web* (1995)
Editorial Prentice Hall Latinoamérica

OTRAS FUENTES

Entrevistas con Rev. Otto Alvarez
Director General de Libre Infancia

Entrevista con Licda. Dayrin Alvarez
Directora ejecutiva Libre Infancia

Video documental
Realidad del relleno sanitario
Libre Infancia
2004

Trifoliar informativo
LIBRE INFANCIA
2002

Alvarez, Manuel
www.desarrolloweb.com
2005

<http://es.wikipedia.org>
2005

Ciberaula
www.programación.com
2004

Monografías
www.monografías.com
2005

[/www.oit.org.pe/ipec/pagina.php?
seccion=6&pagina=173](http://www.oit.org.pe/ipec/pagina.php?seccion=6&pagina=173)

Organización Mundial del Trabajo
<http://www.oit.org.pe>
2005

Action scrip

Nombre que lleva la programación del programa Flash de Macromedia.

Actualización

Hacer que los elementos lingüísticos abstractos o virtuales se conviertan en concretos e individuales, constituyendo mensajes inteligibles.

Boceto

Proyecto o apunte general previo a la ejecución de una obra artística.

Concepto creativo

Idea que concibe o forma el entendimiento para luego ser graficado.

Configuración

Disposición de las partes que componen una cosa y le dan su peculiar forma y propiedades añejas.

Dominios

Clasificación de un espacio virtual en internet puede distinguirse por su terminación en dirección ej. .com

Encuesta

Conjunto de preguntas tipificadas dirigidas a una muestra representativa, para averiguar estados de opinión o diversas cuestiones de hecho.

Enlace

Unión, conexión de algo con otra cosa.

Guajero

Recolector de materiales reciclables, que

desempeñan su actividad en depósitos de basura o rellenos sanitarios.

HTML

Lenguaje de marcas de hipertexto.

ICONO

Representación gráfica esquemática utilizada para identificar funciones o programas.

JPG

Formato.

Javascript

Es un tipo de lenguaje de programación que se interpreta y ejecuta por parte del navegador; muy utilizado para diferentes efectos visuales, en especial los efectos de cambio de imagen al pasar el ratón por encima.

Java

El código Java está también escrito en un lenguaje de programación independiente de plataforma (válido para cualquier tipo de ordenador) que también permite diferentes efectos, interactividad, etc.

Píxel

Un píxel es una unidad de información, pero no una unidad de medida, ya que no se corresponde con un tamaño concreto. Cuando se modifica el tamaño de una imagen digital, se modifican grupos de píxeles, no los objetos o figuras que contiene, por lo que estos suelen deformarse o perder alguno de los píxeles que los definen.

Scripting

Lenguaje vectorial que permite trabajar bajo código diseño *web*.

Shockwave/Flash.

Imágenes fijas o animaciones interactivas de tipo vectorial, extremadamente compactas. Es preciso un *plug-in* para poder verlas en el navegador es preciso disponer de un *plug-in*.(Joan M 2002).

Tipografía

(del griego *typos*, forma, y de *graphein*, escribir) es el arte y técnica del manejo y selección de tipos de letra, originalmente plomo, para crear trabajos de impresión.

URL

Localizador Uniforme de Recursos.

Vector

Magnitud que consta de módulo, dirección y sentido. Entidad tal que para ser expresada necesita de *n* escalares (números); siendo *n* cualquier número natural.

W.W.W.

World Wide Web

The background features a stylized, layered geometric design. A central horizontal band is a light blue color, with a darker blue outline that has a stepped, architectural appearance. This band is set against a white background. To the right, a vertical gold-colored bar runs down the edge. At the bottom, there are more gold-colored geometric shapes, including a horizontal bar and a stepped shape that mirrors the top-left corner of the blue band.

ANEXOS

DISEÑO

1. Respecto a la facilidad para moverse entre sus páginas tu valoración es:

Muy mal Del 0 al 1
Mal Del 2 al 4
Normal Del 5 al 6
Bien Del 7 al 8
Muy bien De 9 a 10
¿Por qué? _____

2. El formato de las páginas

(por ejemplo, su tamaño) te parece:

Muy mal Del 0 al 1
Mal Del 2 al 4
Normal Del 5 al 6
Bien Del 7 al 8
Muy bien De 9 a 10
¿Por qué lo cambiarías? _____

3. Desde el punto de vista estético (por ejemplo, utilización de colores, imágenes y gráficos) de la PRESENTACION, ésta te parece:

Muy mal Del 0 al 1
Mal Del 2 al 4
Normal Del 5 al 6
Bien Del 7 al 8
Muy bien De 9 a 10
¿Qué le agregarías? _____

¿Qué cambiarías? _____

CONTENIDO

4. En relación con la visibilidad o legibilidad (por ejemplo tamaño y tipo de letra combinado con el color) tu opinión es:

Muy mal Del 0 al 1
Mal Del 2 al 4
Normal Del 5 al 6
Bien Del 7 al 8
Muy bien De 9 a 10
¿Cambiarías tamaño o tipo? _____

¿por cuál? _____

5. Respecto a la correspondencia entre los títulos de las diferentes secciones y su desarrollo temático, te parece:

Muy mal Del 0 al 1
Mal Del 2 al 4
Normal Del 5 al 6
Bien Del 7 al 8
Muy bien De 9 a 10
¿Qué le agregarías? _____

¿Qué cambiarías? _____

6. La forma de abordar los temas te parece:

Muy mal Del 0 al 1
Mal Del 2 al 4
Normal Del 5 al 6
Bien Del 7 al 8
Muy bien De 9 a 10
¿Por qué? _____

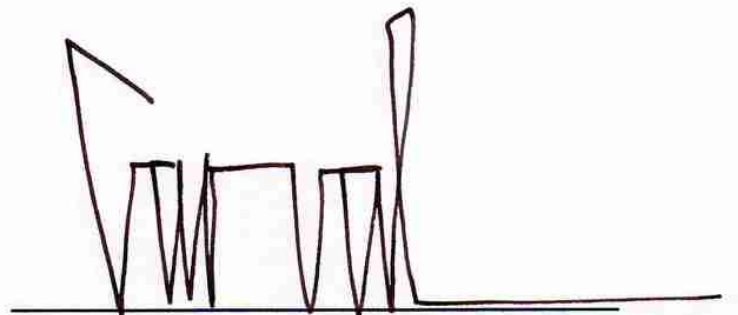
UTILIDAD

7. En relación con la utilidad que proporciona esta PRESENTACION opinas que es:

Muy mal Del 0 al 1
Mal Del 2 al 4
Normal Del 5 al 6
Bien Del 7 al 8
Muy bien De 9 a 10
¿Por qué? _____

8. En general, atendiendo al diseño, contenido y utilidad, tu opinión sobre esta PRESENTACION es:

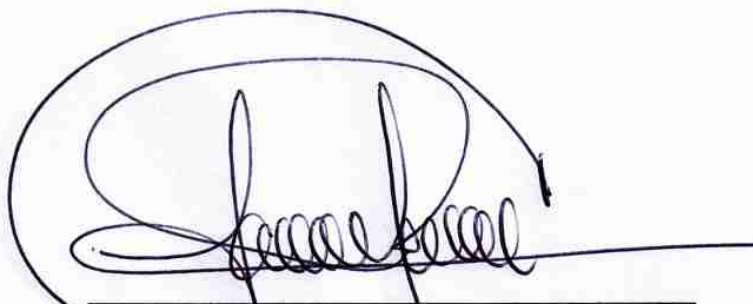
Muy mal Del 0 al 1
Mal Del 2 al 4
Normal Del 5 al 6
Bien Del 7 al 8
Muy bien De 9 a 10
¿Por qué? _____

A stylized handwritten signature in black ink, consisting of several sharp, angular strokes that form a series of peaks and valleys, ending with a long horizontal line.

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
DECANO

A handwritten signature in black ink, appearing as a cursive 'B' followed by a few loops and a vertical stroke.

Arq. Brenda Maria Penados Baldizón
ASESORA

A complex handwritten signature in black ink, featuring a large, sweeping loop at the top and several smaller loops and flourishes below, ending with a long horizontal line.

Carlos Ribelino González Álvarez
SUSTENTANTE