



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DEL SITIO WEB OFICIAL DE LA ASOCIACIÓN MOVIMIENTO CUARTO MUNDO GUATEMALA

Presentado por: Walter Alejandro Aguilar Monterroso

Previo a optar al título de Licenciado en Diseño Gráfico con Énfasis en Multimedia

Guatemala, Noviembre de 2006

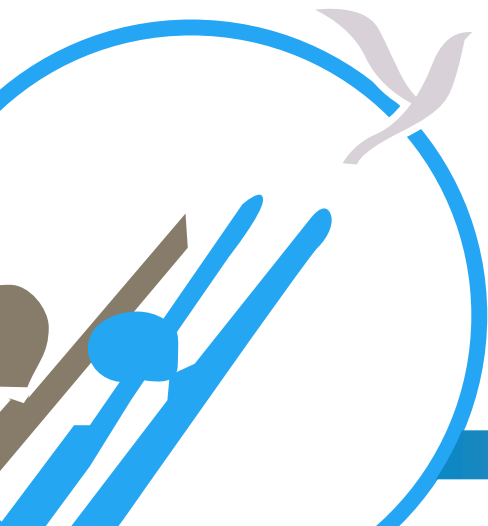


JUNTA DIRECTIVA

Decano:	Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Vocal I:	Arq. Sergio Mohamed Estrada Ruiz
Vocal II:	Arq. Efraín de Jesús Amaya Caravantes
Vocal III:	Arq. Carlos Enrique Martini Herrera
Vocal IV:	Maestra Sharon Yanira Alonzo Lozano
Vocal V:	Br. Juan Diego Alvarado Castro

TRIBUNAL EXAMINADOR

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Arq. Alejandro Muñoz Calderón
Licda. Carolina Rojas
Lic. Alberto Paguaga
Lic. Guillermo García Letona





DEDICATORIA

Dedico de todo corazón este proyecto:

A Dios, de quien recibo la fortaleza y confianza para cumplir mis metas en la vida.

A mis padres, Edwin Aguilar Samayoa y Rosa Monterroso de Aguilar, por invertir sus vidas para que hoy, yo esté aquí alcanzando esta meta.

A mis hermanos, Beatriz, Edwin y Moises, con quienes he tenido la bendición de contar en cada momento de mi vida.

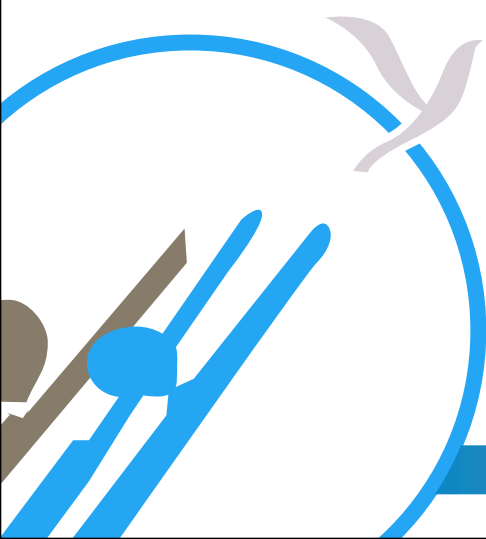
A mis queridas tías, Raquel, Doris y Tita, no tengo palabras para agradecer su amor incondicional.

A Ana Lucrecia, el amor de mi vida y mi inspiración.

A mis familiares y a amigos cercanos quienes han sido una bendición para mi vida.

A mis compañeros de clase y amigos de la universidad, por su apoyo y lealtad durante nuestros años de estudios.

A la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, por darme el privilegio de una formación educativa superior. En especial a cada uno de mis maestros en la Escuela de Diseño Gráfico.





PRESENTACIÓN

Vivimos tiempos de bonanza tecnológica, la informática y las telecomunicaciones han madurado para dar un nuevo impulso al desarrollo de la humanidad. Vemos cómo la computadora nunca más será igual, pues ha tomado la forma de pequeños y variados aparatos que se utilizan para tareas tan comunes como la comunicación, entretenimiento y educación.

Paralelo y como complemento de esta explosión de las tecnologías se ha abierto un gran panorama para los profesionales del Diseño Gráfico, en especial, para el campo de la experiencia visual interactiva. Está en las manos de mentes creativas el hacer que la tecnología sea amigable, fácil de comprender y usar.

Tal es el caso de los diseñadores de sitios web que han transformado el Frankenstein de la Internet en una hermosa creación de la que cada día más y más personas hacen uso en su diario vivir. La Internet vino para quedarse, y ahora más que nunca es tiempo de adaptarse al cambio.

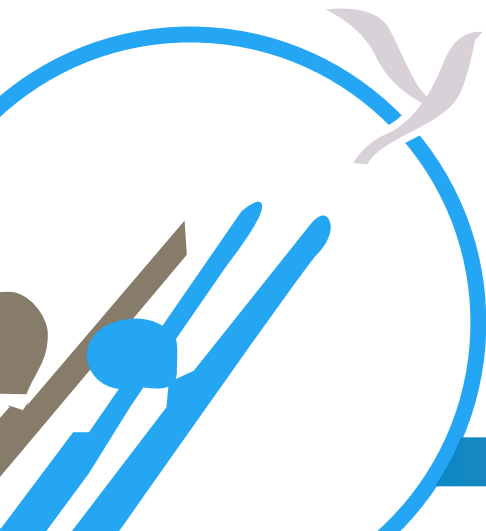
Esto lo han comprendido muy bien los líderes de la Asociación Movimiento Cuarto Mundo Guatemala, una organización que lucha por disminuir la pobreza extrema en nuestro país a través de programas de desarrollo integral, dentro del marco de tres ejes de acción fundamentales: acceso a la educación y el saber, espacios de expresión y diálogo, y la promoción de una cultura de lucha contra la miseria.

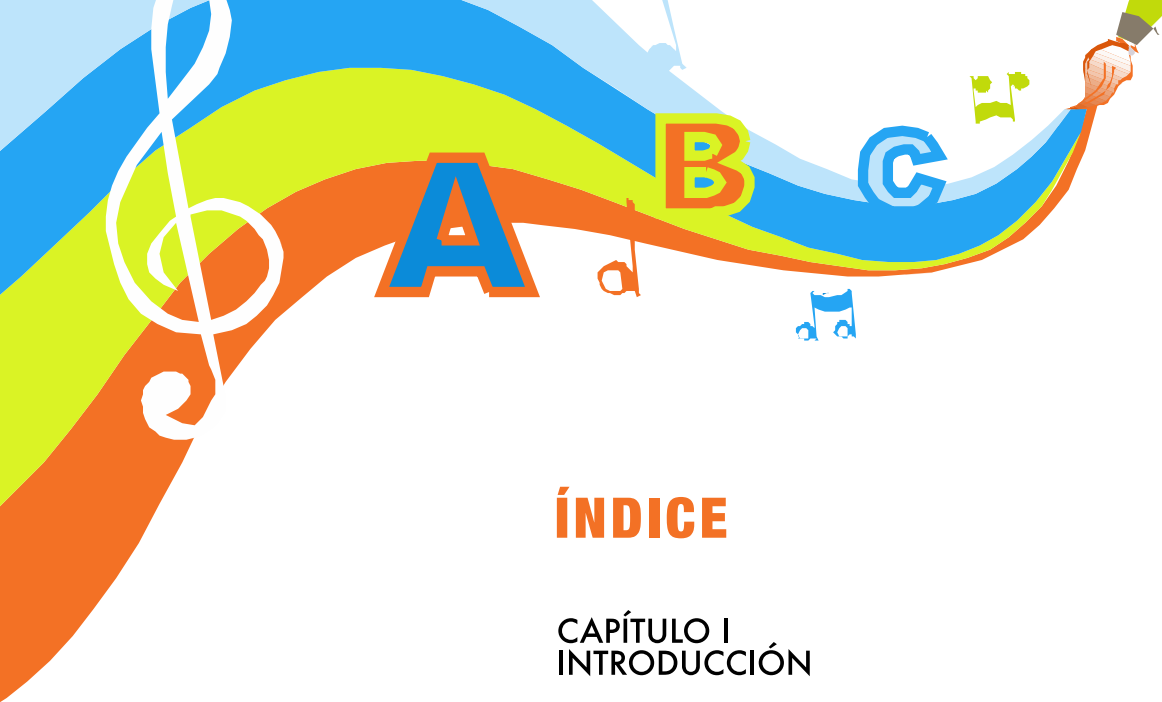
El presente informe describe el proceso de planificación y desarrollo del sitio web oficial de la Asociación Movimiento Cuarto Mundo Guatemala, creado para beneficiar tanto a sus integrantes como a la población atendida por la organización. También se presenta la propuesta gráfica final en su versión de alta calidad con una detallada explicación de cada decisión tomada en el proceso creativo que dio vida al proyecto.

Posteriormente fue puesta a prueba con una muestra de las audiencias metas establecidas para el proyecto. En este documento podrá leer los resultados obtenidos a través del método de encuesta en Internet.



**DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DEL SITIO WEB OFICIAL
DE LA ASOCIACIÓN MOVIMIENTO CUARTO MUNDO GUATEMALA**





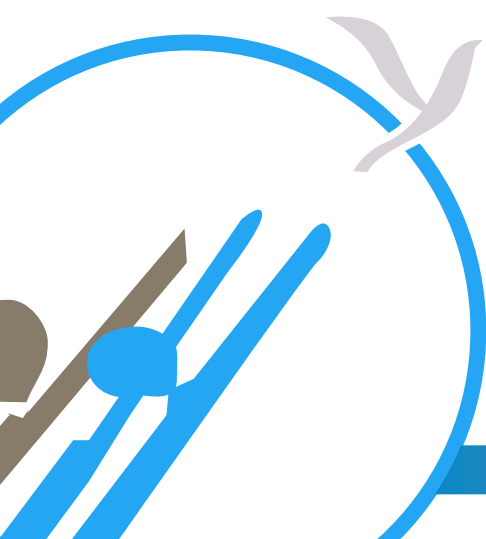
ÍNDICE

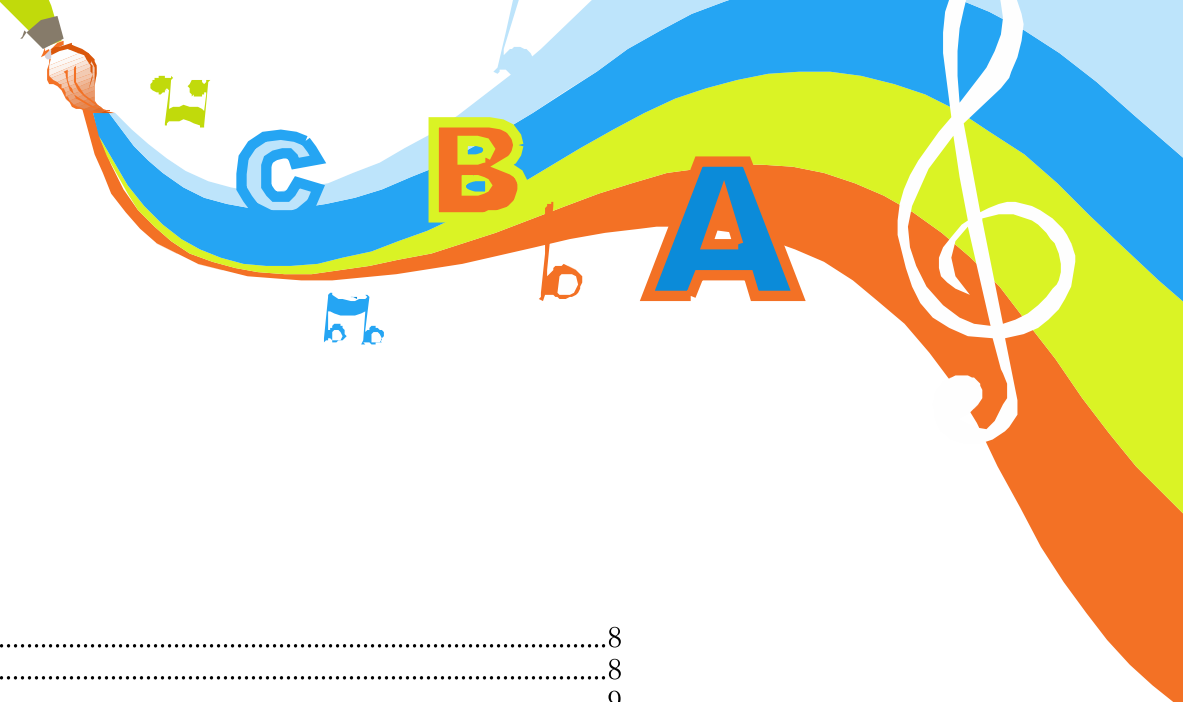
CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

1.1	Antecedentes	1
1.2	Problema	2
1.3	Justificación	2
1.3.1	Magnitud.....	2
1.3.2	Trascendencia	3
1.3.3	Vulnerabilidad.....	3
1.3.4	Factibilidad	4
1.4	Objetivos	4
1.4.1	Objetivo General.....	4
1.4.2	Objetivos Específicos.....	4

CAPÍTULO II PERFIL DEL CLIENTE Y GRUPO OBJETIVO

2.1	Perfil del Cliente	5
2.1.1	Datos Generales de la Institución	5
2.1.2	Propósito y Actividades	5
2.1.2.1	Visión	5
2.1.2.2	Misión	5
2.1.2.3	Acciones o Programas.....	6
2.1.3	Población que Atiende	7
2.1.4	Necesidades de Comunicación	7

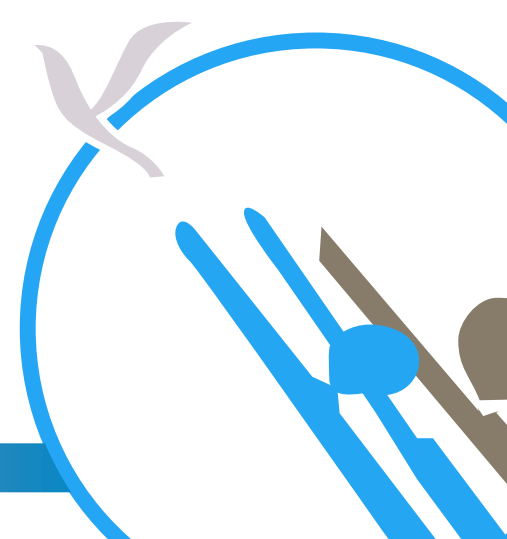




2.2	Grupo Objetivo	8
2.2.1	Perfil Geográfico	8
2.2.2	Perfil Demográfico	9
2.2.3	Perfil Psicográfico	9
2.2.4	Perfil Conductual	9

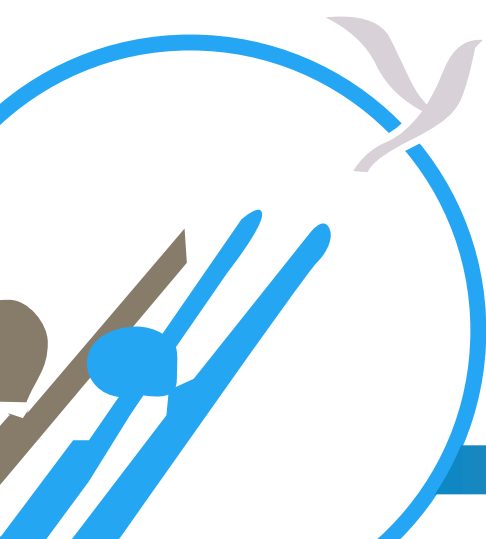
CAPÍTULO III CONCEPTOS FUNDAMENTALES

3.1	Pobreza	10
3.1.1	Pobreza Extrema	11
3.1.2	Calidad de Vida	12
3.1.3	Marginación	13
3.1.4	Educación en Contexto de Pobreza Extrema	13-15
3.2	Educación	15
3.2.1	Desigualdad Económica ante la Necesidad de Educación	15-16
3.3	Organización	16
3.3.1	Organizaciones No Gubernamentales	17
3.3.2	Asociación	17
3.3.3	Asociaciones que Combaten la Pobreza	17-19
3.4	La Internet	19
3.4.1	World Wide Web	19-20
3.4.2	Sitio Web	20
3.4.3	Página Web	20-21
3.4.4	Hiperenlace	21





3.4.4.1	Forma del Hiperenlace.....	21-22
3.4.4.2	Rótulo o Etiqueta	22
3.4.4.3	Caracterización del Hiperenlace	22
3.4.5	Navegador Web.....	22-23
3.4.6	Servidor Web.....	23
3.5	Arquitectura de la Información.....	24
3.5.1	Usabilidad	24
3.5.2	Encontrabilidad.....	25
3.6	Diseño Gráfico para la Internet.....	25-26
3.6.1	Lógica y Jerarquía Visual.....	26-27
3.6.2	Tipografía.....	27
3.6.2.1	Tipografía en la Internet.....	27
3.6.2.2	Tipografía como Imagen	28-29
3.6.3	Hojas de Estilos CSS.....	29
3.6.3.1	Cómo Funcionan las Hojas de Estilos	29-30
3.7	Imágenes para la Internet.....	30
3.7.1	Formatos de Archivos Gráficos	30
3.7.1.1	Formato GIF	30-32
3.7.1.2	Formato JPEG.....	32
3.8	Uso del Color en la Internet.....	32-33
3.8.1	Modelo de Color Aditivo.....	33
3.8.2	Colores Análogos	34
3.8.3	Colores Complementarios.....	34



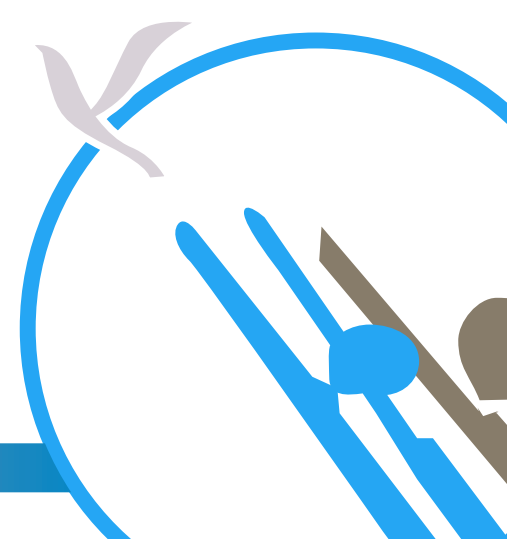


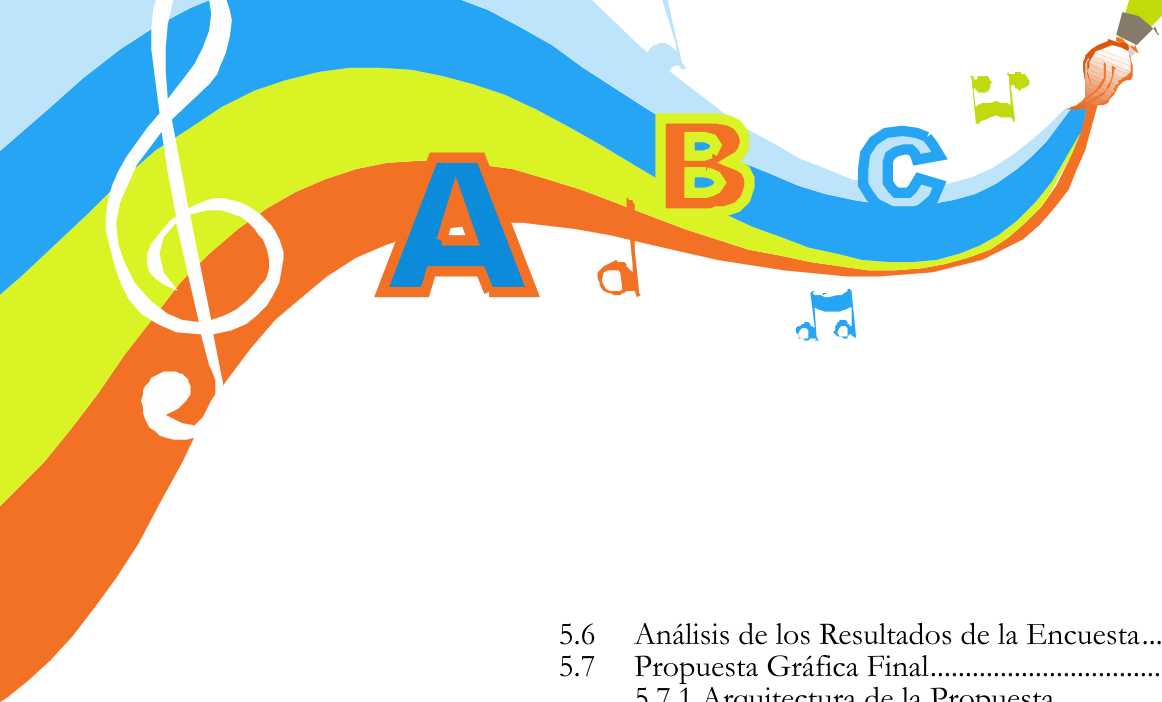
CAPÍTULO IV CONCEPTO DE DISEÑO Y BOCETAJE

4.1	Concepto Creativo.....	35-36
4.1.1	Formas Básicas.....	37
4.1.2	Imágenes.....	37
4.1.3	Color.....	37-38
4.1.4	Tipografía.....	39
4.2	Proceso de Bocetaje.....	40
4.2.1	Boceto 1.....	40
4.2.2	Boceto 2.....	41
4.2.3	Boceto 3.....	42
4.2.4	Boceto 4.....	43
4.2.5	Boceto 5.....	44
4.2.6	Boceto 6.....	45
4.2.7	Boceto 7.....	46

CAPÍTULO V COMPROBACIÓN DE EFICACIA Y PROPUESTA GRÁFICA FINAL

5.1	Método de Recopilación de Datos.....	47
5.2	Objetivo General de la Encuesta.....	47
5.3	Objetivos Específicos de la Encuesta.....	47
5.4	Selección y Descripción de la Muestra.....	47
5.5	Perfil del Informante.....	48





5.6	Análisis de los Resultados de la Encuesta.....	48-62
5.7	Propuesta Gráfica Final.....	63
5.7.1	Arquitectura de la Propuesta.....	63
5.7.2	Estructura del Sitio Web.....	64-65
5.7.3	Diagramación y Prototipos Básicos.....	66-69
5.7.4	Códigos Cromáticos.....	70
5.7.5	Códigos Icónicos.....	71
5.7.5.1	Imágenes.....	71
5.7.5.2	Logotipo.....	71
5.7.5.3	Diseño Vectorial.....	71
5.7.6	Códigos Tipográficos.....	72
5.7.6.1	Tipos y Tamaños de Letra.....	72
5.7.7	Códigos Lingüísticos.....	73
5.7.7.1	Tono de los Mensajes Lingüísticos.....	73
5.7.8	Prototipos en Alta Calidad.....	74-89
	Conclusiones.....	90-92
	Lineamientos para la Puesta en Práctica de la Propuesta.....	93-94
	Presupuesto.....	95
	Bibliografía y Fuentes Consultadas.....	96
	Glosario.....	97-102
	Anexo I.....	103-104
	Anexo II.....	105-106





CAPITULO I



INTRODUCCIÓN

1.1 Antecedentes

La Asociación Movimiento Cuarto Mundo es una organización nacional, privada, sin fines de lucro que forma parte del Movimiento Internacional ATD Cuarto Mundo, una red de asociaciones con presencia en más de 30 países alrededor del mundo.

Su trabajo en Guatemala inició en 1979, en el municipio de San Jacinto, Chiquimula. Para el año 2002 establecieron una sede en el departamento de Escuintla, donde trabajan con familias en pobreza extrema alrededor de la línea del ferrocarril. Además desarrollan programas permanentes con familias de la Colonia Arenera, ubicada cerca del vertedero de la zona 3 en la ciudad capital. Están conformados por 8 voluntarios permanentes, más de 80 miembros activos y 250 aliados, según lo informado por Lorenzo Ganau, director del proyecto web. El señor Ganau explicó que a través de los años se han documentado experiencias y conocimientos en variados formatos, imágenes y videos, disponibles para consulta de las personas

interesadas. Dicha información es muy valiosa, y puede ser aprovechada de mejor manera al ponerla a disposición de las personas en un medio que trasciende las barreras de la distancia. También es importante dar a conocer la organización a nivel nacional, hacerla accesible a la sociedad, crear las condiciones que permitan la interacción y fomentar la participación de voluntarios, obtener recursos materiales y apoyo financiero, entre otros.

Se consideraron las diversas opciones que ofrece la tecnología actual en cuanto a medios de comunicación, publicación y distribución de información, espacios de interacción y participación, llegando a concluir que a través de un sitio web se alcanzarán tanto el aprovechamiento de la información disponible, como aquellos objetivos que se planteen con la finalidad de apoyar a las familias y la comunidad de voluntarios aliados y amigos que componen la organización. Son incontables las historias de éxito de organizaciones que ya están aprovechando la Internet, tal es el caso del Movimiento Internacional ATD Cuarto Mundo

que utiliza su sitio web para darse a conocer y presentar información de actualidad. El sitio ofrece, espacios multimedia en los que se muestran fotografías, videos y audios de las actividades. Se puede visitar el sitio web en la dirección <http://www.movimiento-cuartomundo.org>.

Otro caso de éxito es la organización MuJER (Mujeres por la Justicia, Educación y el Reconocimiento) que también está utilizando su sitio web como un medio de información, sin embargo su enfoque es diferente. MuJER publica información de interés para sus donantes actuales y potenciales a quienes se presentan contenidos que fortalecen su credibilidad. El sitio web de MuJER se puede visitar en la dirección <http://www.mujer.cfsites.org>.

Sin duda, el sitio web juega un papel muy importante en las actividades de comunicación e información. La junta directiva de la Asociación Cuarto Mundo expresó de forma unánime una visión optimista de la propuesta, aportó ideas y ofreció dar el apoyo necesario al proyecto.

1.2 Problema

La Asociación Movimiento Cuarto Mundo en la actualidad no cuenta con un sitio web para dar a conocer su labor en Guatemala, y aprovechar la tecnología de la Internet para crear contenidos ricos en imágenes, videos y audios como medios de sensibilización de nuestra sociedad, y de promover la participación activa y permanente en las actividades que la organización realiza.


1.3 Justificación

1.3.1 Magnitud

La creación del sitio web para la Asociación Movimiento Cuarto Mundo Guatemala beneficiará a más de 100 familias en pobreza extrema, atendidas de manera regular, según lo expresó el señor Lorenzo Ganau, comisionado del proyecto por parte de la Asociación, ya que este fomentará, entre otros, el compromiso de la sociedad guatemalteca en la erradicación de la pobreza extrema y la obtención de recursos.

1.3.2 Trascendencia

En la actualidad contar con un sitio web es casi imprescindible. Tener una visión amplia de la trascendencia de un proyecto de este tipo implica apoyar el alcance de los objetivos que la Asociación Movimiento Cuarto Mundo ha tenido desde su fundación.



Si bien es cierto que en Guatemala la penetración del uso de la Internet es apenas un 9% de la población total, según la estadísticas publicadas por Internet World Stats, éste tiene un crecimiento exponencial que le ha permitido en poco tiempo ser parte importante de la cultura mundial. El cambio se está dando en la medida que esta tecnología se abre camino a través del sistema de educación y se divulga en medios de comunicación masiva. Es así que sabemos que el uso de la Internet y en particular el de los sitios web está en constante crecimiento y transformación, que permite que cada sociedad la adopte según sus necesidades.

Para la Asociación Movimiento Cuarto Mundo Guatemala es sumamente importante tener presencia en la Internet y sobre todo dar a la comunidad de voluntarios, aliados y amigos un medio que facilite el acceso a la información, la comunicación, el aprendizaje y la sensibilización de la población guatemalteca en general.

1.3.3 Vulnerabilidad

La creación del sitio web de la Asociación Movimiento Cuarto Mundo Guatemala establecerá una base sólida sobre la cual se puede desarrollar una mejor comunicación, disminuyendo en buena medida la brecha ocasionada por la distancia y por la limitada capacidad de medios tradicionales como la telefonía y los sistemas de envío de correspondencia. Habrá acceso permanente al conocimiento técnico, a las experiencias y testimonios entre otros; lo cual dará como resultado la capacitación individual y colectiva de la población interesada en el ámbito de los derechos humanos; además se fortalecerá la credibilidad y la presencia de la organización a nivel nacional e internacional.

1.3.4 Factibilidad

La Asociación Movimiento Cuarto Mundo tiene una filosofía que apoya el uso de la tecnología. Esto favorece el logro de sus objetivos en beneficios de las familias en pobreza extrema. Al realizar el análisis de factibilidad se han encontrado puntos a favor del proyecto, entre ellos se encuentra la asignación de presupuesto para los pagos anuales de hospedaje y dominio del sitio web, y la disponibilidad de computadoras para la producción y mantenimiento del mismo. Sobre todo se conformará un equipo de personas encargado del Proyecto Web.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Crear el sitio web oficial de la Asociación Movimiento Cuarto Mundo Guatemala para dar a conocer su labor y fomentar el compromiso de la sociedad guatemalteca en la lucha contra la pobreza extrema.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Crear las páginas del sitio web, el diseño visual y la funcionalidad que permitirá a los visitantes explorar los contenidos publicados.
- Diseñar elementos visuales y de animación que promuevan la participación de nuestra sociedad en la lucha contra la pobreza.
- Dar a conocer la Asociación Movimiento Cuarto Mundo a través del sitio web presentando a los visitantes información completa que describe e ilustra de manera clara quiénes son y en qué consiste su labor.
- Crear las aplicaciones web necesarias que permitan publicar los contenidos del sitio web de manera efectiva.
- Llevar a cabo las evaluaciones necesarias del sitio web que permitan tener una apreciación objetiva de su efectividad.



CAPITULO II



PERFIL DEL CLIENTE Y GRUPO OBJETIVO

2.1 Perfil del Cliente

2.1.1 Datos Generales de la Institución

El Movimiento Internacional ATD Cuarto Mundo se originó en Francia en el año 1956, fundada por Joseph Wrésinski. En la actualidad tiene presencia en más de 30 naciones alrededor del mundo. Su sede en Guatemala se fundó en 1979 y se denomina Asociación Movimiento Cuarto Mundo Guatemala, está ubicada en la 9a Avenida 2-45 zona 12, Apartado postal 1084. Se les puede contactar al número telefónico 2471-5081 o a través del correo electrónico cmundo@turbonett.com.

2.1.2 Propósito y Actividades

Cuarto Mundo existe para dar un espacio de interacción entre todas las personas e instituciones que quieren acabar con la miseria, asociándose con las familias que la viven para permitirles abrir puertas y encontrar una salida de las situaciones que les oprimen. Actúa para llegar a una sociedad donde la igual dignidad de cada ser humano es reconocida

y desaparecen la pobreza extrema y la exclusión social. En esta perspectiva, la Asociación Movimiento Cuarto Mundo Guatemala ha optado por la prioridad de los más pobres entre los pobres.

2.1.2.1 Visión

La miseria retrocede allí donde los hombres se unen para destruirla. La miseria no es una fatalidad. No es una maldición de la humanidad contra la cual los hombres no pueden hacer nada. La miseria es obra humana y solo los hombres pueden destruirla. Joseph Wrésinski

2.1.2.2 Misión

Promover la participación libre e integral de las personas, de los grupos y de los sectores más desfavorecidos en la sociedad para permitir que, con ellos, se construya una sociedad donde no haya más miseria, donde nadie sufra la humillación y el dolor del hambre, de las iniquidades, de la mendicidad, de la violencia, de la ruptura de su familia y de la violación de sus derechos fundamentales. Eso se puede realizar con el compromiso de personas a todos los niveles de la sociedad.

2.1.2.3 Acciones o Programas

En el marco filosófico de la organización se desarrollan una serie de acciones que parten del acompañamiento a cada una de las familias para crear espacios de desarrollo integral. En concreto estas acciones son:

Bibliotecas de Calle. Las Bibliotecas de Calle tienen como objetivo llegar justo donde están los niños más excluidos para descubrir con ellos el placer de leer un libro y desarrollar en ellos su curiosidad.

Primera Infancia. Consiste en apoyar a padres de familia muy pobres en la estimulación de sus hijos menores de 7 años a través de juegos, canciones, manualidades y dinámicas para la motricidad y socialización de los niños.

Arte para Todos. Introducido en 1992, es un espacio de creación artística, de belleza en distintas disciplinas, que permite a los niños o jóvenes expresar lo mejor de sí mismos, expresar su dignidad y talento.


Encuentros en familia. Constituyen un espacio de acercamiento entre las familias, los jóvenes, los amigos, la comunidad y la sociedad guatemalteca. Se trata de un acercamiento desde la reflexión, la expresión de ideas, experiencias y proyecciones. Permite a todos y cada uno el ejercicio de tomar la palabra, escuchar a otros, intercambiar ideas y tomar conciencia de nuestra responsabilidad común de lucha contra la miseria.

17 de Octubre. Es la jornada mundial del rechazo a la miseria, este día es fundamentalmente un momento en el que personas de diferentes creencias, orígenes sociales y culturales, se pueden reunir en paz, para recordar el sufrimiento y las esperanzas de las personas que viven en la miseria y los esfuerzos que unos y otros hacen para romper el círculo que les encierra.

Festival del Saber. Es un tiempo en que reúnen a personas de todos los medios, edades y ocupaciones para ir a compartir su alegría, su dinamismo y habilidades con los niños y las

familias que de igual manera están ansiosos de aprender y compartir lo que saben.

2.1.3 Población que Atiende



Cuarto Mundo trabaja con aproximadamente 100 familias que podríamos categorizar como de clase “C-” que viven en áreas marginales de la Ciudad de Guatemala, Escuintla y San Jacinto. Estas personas enfrentan día a día el reto de obtener lo básico para sobrevivir y su entorno es difícil de imaginar para la mayoría de personas. Es una población relativamente joven comprendida entre los 5 y los 45 años, con muy pocas posibilidades de acceso a la educación. Según la experiencia de la organización, muchos hombres y mujeres mayores de edad en estos sectores nunca han asistido a la escuela y los niños abandonan los estudios en el segundo año de primaria para dedicarse a trabajar. Se ha podido observar que en estas comunidades por lo general quienes salen a trabajar son los hombres, ya que en Guatemala hay una mejor oferta de empleo para ellos que para sus esposas, quienes se ocupan de la casa y de los hijos

Por lo mismo, siempre es mayor la participación de las mujeres en las actividades del Movimiento, en la búsqueda del cumplimiento de los derechos humanos de sus miembros y en expresar su situación.

2.1.4 Necesidades de Comunicación

Para comprender cuáles son las necesidades de comunicación específicas de la Asociación Cuarto Mundo Guatemala es sumamente importante conocer su naturaleza, los principios y propósitos que definen su visión y su razón de ser. De ahí se parte a la relación directa de los voluntarios con las familias en pobreza extrema. La experiencia percibida con los cinco sentidos deja ver cuadros impactantes con imágenes difusas por el humo asfixiante del basurero de la zona 3, el hedor ya insospechado por la gente del lugar que quizá ha olvidado el aroma de una flor y que por la costumbre de nacer, crecer y morir en ese ambiente, ha sido privada de conocer un mundo colorido donde se respeta la dignidad y los derechos inalienables de cada individuo. A todo esto inquieta el cuestionamiento, ¿para qué un sitio web, cómo

este puede de alguna manera cambiar o mejorar la realidad de las familias en pobreza extrema?

En el análisis realizado previo a la formulación de la propuesta de diseño del sitio web, se determinó que es posible tener mejor provecho de los recursos de conocimientos y experiencias vividas juntamente con las familias en beneficio de las mismas, de la asociación y en general de la población guatemalteca. Ahora es evidente la necesidad de abrir un espacio virtual a través del cual sea amplificadas la voz de los más necesitados para que ellos mismos comuniquen al mundo su realidad y testimonio de su vida. Así también se ha considerado apoyar a los voluntarios, poniendo a su disposición una herramienta de uso conveniente para estar informados de la actualidad de la asociación y de fácil entrega a los medios de información especializada para que sean sensibles a brindar apoyo no permitiendo que aquellos que sufren sean ignorados

2.2 Grupo Objetivo

El sitio web oficial de la Asociación Movimiento Cuarto Mundo se creará para satisfacer las necesidades de información, servicios y comunicación de diversas audiencias meta que van del nivel económico medio en adelante y organizaciones e instituciones que pueden aportar recursos humanos, financieros, etcétera, en beneficio de las familias que viven en situación de pobreza extrema y que son atendidas por la organización. Estas audiencias comparten una serie de variables determinantes para llegar a ellas a través del sitio web, entre las que se cuentan las siguientes:

2.2.1 Perfil Geográfico

En general, personas que viven en la República de Guatemala y que tienen acceso a la Internet.

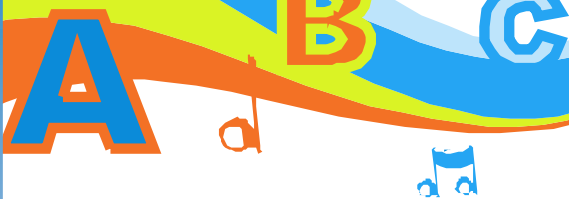
Unidades Geográficas:

Región Global: Latinoamérica

Nación: Guatemala

Tamaño de ciudades: Metropolitana

Densidad de poblaciones: Urbana, suburbana



2.2.2 Perfil Demográfico

Son personas de sexo femenino y masculino, mayores de 11 años, con un nivel económico medio en adelante, educación media o más y que hablan el idioma español.

2.2.3 Perfil Psicográfico

Las audiencias meta del sitio oficial de la Asociación Movimiento Cuarto Mundo son en general personas relativamente jóvenes que se interesan por actividades de índole social y, por lo tanto son sensibles a las necesidades humanas, lo que los impulsa a buscar espacios de participación y desarrollo personal en el campo social, educación, derechos humanos, política y comunicación. Tienen un particular interés por el arte, actividades culturales, los niños, la amistad, tiempos de convivencia y solidaridad.

2.2.4 Perfil Conductual

Por lo general las personas que se espera visiten el sitio web son por definición usuarios regulares de internet que tienen acceso en su lugar de oficina y hogar principalmente,

aunque no se descartan aquellas personas que lo hacen desde restaurantes y cybercafés. El principal uso que estas personas dan a la Internet es el correo electrónico y realizar investigaciones.



CAPITULO III



CONCEPTOS FUNDAMENTALES

3.1 Pobreza

La pobreza ha sido, es y será un tema de actualidad. Es difícil pensar en una sociedad de la que se pueda decir no hay pobreza. Un síntoma que se refleja en las calles, al detenerse en un semáforo, escenario de pequeños niños con rostros medio pintados que hacen maromas queriendo ser vistos como trabajadores dignos de un “salario” llamado caridad. Un momento en que quizá viene a nuestra mente un sentimiento de enojo contra aquellos padres anónimos o ausentes a quienes sólo podemos atribuir falta de responsabilidad. Pero nosotros únicamente conocemos de manera superficial la situación de pobreza que nos rodea; desde una posición de espectadores somos críticos y acusadores que señalamos a los supuestos culpables sin realmente conocer las verdaderas causas.

El informe No. 24221 titulado *La Pobreza en Guatemala*, desarrollado por el Banco Mundial, describe la pobreza de la siguiente manera: *La pobreza es un fenómeno multidimensional en términos de su definición, medición, sus manifestaciones, causas y*

soluciones. En el caso de Guatemala, se sabe que la magnitud de la pobreza es considerable. Según este informe, la tasa de pobreza y desigualdad en este país se ubican entre las más altas de América Latina y el Caribe. En cuanto a desnutrición, ostenta el peor índice de la región y entre los peores del mundo. Esto refleja un mal desempeño en cuanto a educación, salud y cobertura de servicios básicos.

Por tanto, la pobreza es un tema complejo, relativo, subjetivo y cambiante, por lo cual se hace difícil tener una definición absoluta y general. Al hacer un análisis se deben considerar muchos factores circunstanciales, temporales y específicos para cada individuo, grupo, sociedad o nación, como la situación socioeconómica y política y la cultura entre otros. Tomemos por ejemplo el nivel y la calidad de vida promedio en Guatemala para un profesional, sus ingresos y poder adquisitivo. Al trasladarlo a un contexto de “primer mundo” este sería comparable a una persona que hace servicios de limpieza o trabajos de mano de obra que no requieren mayor conocimiento o preparación técnica. Entonces, son

diversas las fuerzas que se han manifestado a través de la historia de los pueblos que son sometidos a permanecer al margen del desarrollo.

3.1.1 Pobreza Extrema

Wikipedia, la popular enciclopedia de uso libre en Internet, describe la pobreza como *un amplio rango de circunstancias asociadas con la dificultad al acceso y carencia de recursos para satisfacer las necesidades básicas que inciden en un deterioro del nivel y la calidad de vida de las personas*. En otra definición menos técnica pero más humana, Joseph Wrésinski fundador del Movimiento Internacional ATD Cuarto Mundo dice al respecto: *La miseria no es una fatalidad. No es una maldición de la humanidad contra la cual los hombres no pueden hacer nada. La Miseria es obra humana y solo los hombres pueden destruirla*. Wrésinski deja de lado los argumentos elaborados y las tesis académicas para introducir un concepto básico de responsabilidad personal. Salomón, el escritor de Salmos en la Biblia dice en la cita 9:20 *conozcan las naciones que no son sino hombres*. Quizá esto nos permita entender que los

económicos y políticos que se dice producen marginación son simplemente personas tomando decisiones, por lo tanto es humano actuar para encontrar soluciones. La Declaración de Milenio firmada el 8 de septiembre de 2000 por las Naciones Unidas, Inciso III dice: *No escatimaremos esfuerzos para liberar a nuestros semejantes, hombres, mujeres y niños, de las condiciones abyectas y deshumanizadoras de la pobreza extrema, a la que en la actualidad están sometidos más de 1.000 millones de seres humanos. Estamos empeñados en hacer realidad para todos ellos el derecho al desarrollo y a poner a toda la especie humana al abrigo de la necesidad*.

Según información proporcionada por el Banco Mundial, en el año 2,000 Guatemala contaba con 11 millones de habitantes y con uno de los menores índices de desarrollo humano (0.631) en América Latina, por lo que ocupó el puesto 120 de 173 países a nivel mundial. En este año, sólo la agricultura aportó un 23% del PIB (Producto Interno Bruto). Entre los pobres, el 46% se clasificaba en ese mismo año como población económicamente activa (PEA) y el

57% se dedicaba a la agricultura, 15% a la industria manufacturera y 13% al comercio. Esta información refleja que la población que genera el mayor porcentaje de PIB es precisamente la que vive en pobreza. ¿Por qué sabiendo que la agricultura juega un papel tan importante en nuestra economía y consecuentemente en la calidad de vida de los ciudadanos, no se invierte en mejorar las condiciones laborales de los campesinos, en su capacitación para el máximo aprovechamiento de las tierras de una manera sostenible? En nuestro caso, la falta de voluntad política y visión a largo plazo ha ocasionado que gran parte de nuestra población económicamente activa no logre un nivel y calidad de vida digno.

3.1.2 Calidad de Vida

La calidad de vida es también un concepto propio de cada individuo, se relaciona con un estado de bienestar, felicidad y satisfacción en un momento determinado. Esta le permite a la persona desenvolverse y crecer en su entorno. Según la Organización Mundial de la Salud, *la calidad de vida es la*

percepción que un individuo tiene de su lugar en la existencia, en el contexto de la cultura, y del sistema de valores en los que vive y en relación con sus objetivos, sus expectativas, sus normas, sus inquietudes. Se trata de un concepto muy amplio que está influido de modo complejo por la salud física del sujeto, su estado psicológico, su nivel de independencia, sus relaciones sociales, así como su relación con los elementos esenciales de su entorno.

Al considerar estos conceptos podemos pensar en la calidad de vida de los guatemaltecos, viviendo una terrible situación de inseguridad con más de 10 personas que mueren diariamente, miles de casos sin investigar y los índices de pobreza extrema que incluyen a un alto porcentaje de la población. Y más aún, personalmente podemos considerar nuestra propia situación, ¿cómo está nuestra salud mental?, ¿nos sentimos fuertes emocionalmente, motivados y con fe en el presente y futuro? O por lo contrario, ¿nuestra percepción es negativa acerca de nuestro lugar de vivienda, lugar de trabajo, estudios y otros? Pues esta percepción forma parte de nuestra calidad de vida.

3.1.3 Marginación

La marginación se produce como efecto de prácticas explícitas de discriminación. Por ejemplo y quizá de manera simplista, la popular clasificación VIP (Very Important People) que excluye a la mayoría según el poder adquisitivo, además de connotar un supuesto estatus o estilo de vida privilegiado. Ahora consideremos un caso mucho más importante como lo es el acceso a la educación, pilar del desarrollo humano.

¿Qué pasa cuando un individuo es privado del conocimiento y simplemente es llevado a la marginación social? Por su falta de estudios únicamente será capaz de desenvolverse en trabajos de obrero mal remunerados y de mucho esfuerzo físico. Quizá su capacidad de soñar será mermada y se conformará con subsistir. Si vamos más allá, proyectándonos en su futuro, ¿qué le espera a sus descendientes?, ¿se repetirá el patrón? La enciclopedia en la Internet Wikipedia dice: *La discriminación marginal es un fenómeno vinculado a la estructura*

social, y está asociado con rezagos que se originan en patrones históricos y el desarrollo de un territorio determinado, sus efectos implican repercusiones de tipo cultural, social, educacional, laboral y económicas, entre otros.

3.1.4 Educación en Contexto de la Pobreza Extrema

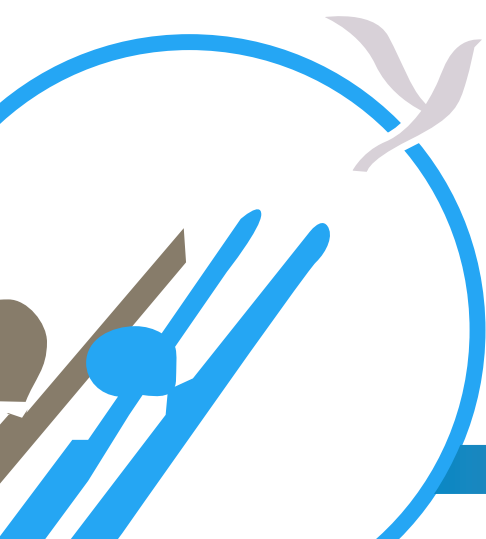
Como he mencionado anteriormente, la educación es pilar en la vida de un individuo y del desarrollo mismo de una nación. En Guatemala ésta es gratuita y obligatoria desde los 7 años de edad, así lo establece la Constitución de la República. Sin embargo, en muchos casos los padres pagan cuotas por una u otra razón, violándose así lo establecido por la Ley del país. Podríamos justificar este hecho pensando que el Estado no proporciona los recursos necesarios a las escuelas para que estas cubran sus necesidades, y que quizá lo que se cobra es una cantidad insignificante. Y puede tener sentido para aquellos que contamos con un salario, pero esta no es la realidad de las familias en pobreza extrema, ellos trabajan para comer y no siempre logran satisfacer esa necesidad. Es entonces una violación de sus derechos y



CAPITULO III

una manera de disminuir sus oportunidades de desarrollo en la vida, esta es una de las varias limitantes, pero hay otras.

El informe No. 24221 antes mencionado señala que una porción significativa de los niños en Guatemala retrasan el ingreso a la escuela primaria, principalmente los niños pobres, indígenas y aquellos que viven en las áreas rurales.



En la práctica, muchos de ellos se matriculan después de la edad oficial. Otro aspecto importante de mencionar es la calidad de la educación, la cual está por debajo de la que reciben los niños no pobres. Mediante pruebas estándar de rendimiento se han revelado desigualdades importantes en la calidad del sistema de educación primaria, en particular los estudiantes en zonas rurales e indígenas han dado los resultados más bajos. Las evaluaciones también muestran que las escuelas del área urbana cuentan con maestros mejor calificados, mejor infraestructura y más libros. El Informe explica que existen restricciones de oferta y demanda y que los principales obstáculos para aumentar la matriculación en las escuelas primarias parecen ser del lado de la demanda,

en lugar de la falta de escuelas. Decir que hay escuelas tiene sentido y se comprueba al comparar el porcentaje de niñas no matriculadas 24% contra un 19% en los varones. Los porcentajes son mayores en el caso de poblaciones indígenas. La explicación de este problema la encontramos en las campañas sobre la educación de la niña. Es un asunto cultural, en el que se ubica al varón como el que trabaja y a la mujer como la ama de casa. De aquí el pensamiento *“para qué va a estudiar la niña si de todos modos se tiene que casar”*. A pesar de que estos estudios dan información importante para la toma de decisiones por parte del gobierno, hay que considerar otros puntos de vista que dan testimonio de la situación desde adentro, conviviendo con las familias más pobres, tal es el caso de la Asociación Movimiento Cuarto Mundo Guatemala que durante años ha podido conocer las dificultades que se viven.

Ellos expresan que hay gran preocupación por parte de las familias, ya que la falta de acceso a la educación o el fracaso de los niños pobres en la escuela es una violación del

derecho a la educación y una pérdida de oportunidad mayor para ellos; que al final afecta a toda la sociedad. A través de la experiencia de los voluntarios del Movimiento, ha sido evidente que la falta de recursos económicos o la falta de motivación son factores muy importantes en cuanto a la decisión de continuar estudiando o no. Se dan mucho los casos en que para los padres es de más provecho poner a trabajar a los niños que enviarlos a la escuela, ya que se convierten en medios de adquirir dinero para cubrir sus necesidades básicas.

3.2 Educación

La Enciclopedia Encarta nos da la siguiente definición de educación: *presentación sistemática de hechos, ideas, habilidades y técnicas a los estudiantes*. Es así como el hombre construye su desarrollo y logra avances en las diversas ramas del conocimiento. Es también un proceso al que nos sometemos con la intención de adquirir los conocimientos y habilidades para el desarrollo de nuestra vocación, al menos así debería ser, pues de esta depende nuestra realización personal. Otra

definición importante la encontramos en la Enciclopedia Wikipedia que dice al respecto: *La educación puede definirse como el proceso bi-dimensional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar. La educación no solo se produce por la palabra, está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes*. Aquí la definición va más allá de la práctica en la interacción formal maestro-alumno dentro de la infraestructura educacional del país y sus limitaciones. Esta llega al lugar donde se inicia la educación, a mi parecer la más importante por ser clave para el individuo, es la educación que se recibe en el hogar, la que se aprende de los padres.

3.2.1 Desigualdad Económica ante la Necesidad de Educación

Contar con un empleo en el que podemos encontrar una plena satisfacción y un sentido de autorealización es algo a veces difícil de lograr. Sin embargo en muchos casos podemos decir que tenemos un salario digno que nos permite satisfacer nuestras necesidades básicas e incluso

darnos algunos gustos o privilegios, como ir al cine o comer en un restaurante de comida rápida. Esto es suficiente para decir que nuestro nivel de vida es relativamente bueno.

Lamentablemente, esta no es la historia de la mayoría de la población guatemalteca. Según datos proporcionados por el Instituto Nacional de Estadísticas, casi la mitad de los 11 millones de habitantes son indígenas y pertenecen a 23 grupos etnolingüísticos, 21 de los cuales son de origen Maya. Partiendo de la conquista y la colonización, la guerra civil, que fué una de las más prolongadas de América Latina, dicha diversidad ha sido despojada de sus tierras, violentada y excluida hasta nuestros días.

Por lo mismo es común que las poblaciones indígenas en casi todo el mundo suelen ser las más pobres. La desigualdad en los ingresos es altísima, con un coeficiente Gini de 57. Mientras el quintil más pobre de la población recibe sólo el 3% del ingreso total de Guatemala, el quintil superior recibe el 62%. La agricultura juega un papel muy importante

en la economía de nuestro país, sin embargo la población que realiza el trabajo es la menos favorecida. Las personas pobres, sobre todo quienes viven en pobreza extrema, parecen carecer de oportunidades fuera del sector agrícola, lo que genera ingresos relativamente bajos. Así que frente a la necesidad de estudiar, para la gran mayoría de pobladores, principalmente en las zonas rurales y las comunidades indígenas, se antepone la necesidad económica: ganar el sustento a costa de la educación y por ende un bienestar a largo plazo.

3.3 Organización

Según la Enciclopedia Wikipedia, las organizaciones son sistemas para lograr metas y objetivos por medio de los recursos humanos y de otro tipo. Las Organizaciones se diferencian unas de otras por su finalidad o propósito y por las actividades que realizan para lograrlo. En particular me enfocaré en las de tipo no gubernamental.

3.3.1 Organizaciones No Gubernamentales

Las Organizaciones No Gubernamentales u ONG son entidades de carácter privado, con fines y objetivos definidos por sus integrantes, independientes de los gobiernos locales, regionales y nacionales. Jurídicamente adoptan diferentes estatus, tales como asociación, fundación, cooperación y cooperativa, entre otras. A las ONG se les denomina como sector voluntario, sector no lucrativo, sector solidario, economía social, entre otras. Su campo de acción puede ser a nivel local o internacional. Pueden abarcar una gran variedad de temas relacionados con ayuda humanitaria, salud pública, investigación, desarrollo económico, desarrollo humano, cultura, derechos humanos, etcétera. Dentro de las ONG juegan un papel fundamental los voluntarios. Ellos realizan el trabajo, en muchos casos sin recibir una compensación económica. Estas se sostienen a través de diversas fuentes, que pueden ser donativos de personas particulares, Estados, Organizaciones lucrativas y no lucrativas entre otras.

3.3.2 Asociación

Según el diccionario de la Real Academia Española, una Asociación es: *Un conjunto de los asociados para un mismo fin y, en su caso, persona jurídica por ellos formada.* Una Asociación es un tipo de organización sin ánimo de lucro que se caracteriza por estar dotada de persona jurídica. Es decir, desde su fundación es una persona distinta del resto de socios, que cuenta con su propio patrimonio del cual hace uso para el logro de su finalidad.


Éstas pueden realizar actividades que se consideran empresariales siempre y cuando los beneficios de tales actividades sean utilizados para alcanzar sus objetivos.

3.3.3 Asociaciones que Combatien la Pobreza

Al considerar los datos generados por los estudios en cuanto a la situación de pobreza en Guatemala, se hace obvio pensar que es un campo de trabajo para las ONG. La



CAPITULO III



complejidad del problema requiere de soluciones para lograr progresos significativos a través del tiempo y espacio en un contexto dinámico. Requiere un esfuerzo conjunto: El Estado, la Sociedad Civil y cada individuo puede hacer un aporte significativo. En particular, el trabajo de una ONG enfocada en combatir la pobreza abarca un amplio abanico de temáticas relacionadas. Hablamos no solo de la economía del hogar o el individuo, sino del clima político y económico del país; lo relativo a la educación, el acceso a la salud, el respeto a los Derechos Humanos, la cultura, etcétera. Joseph Wrésinski, fundador del Movimiento Internacional ATD Cuarto Mundo, dice al respecto: *La miseria me enseñó a aprovechar la oportunidad que se presenta: podemos hacer muchas cosas si estamos atentos a los acontecimientos, si aprovechamos las circunstancias y si encontramos gente con quien vivir el momento que se nos ofrece.* Él experimentó en carne propia la vida en miseria, sin embargo, salió adelante en gran parte gracias a la fortaleza de su madre quien a pesar de estar sola, supo darles a él y sus tres hermanos, una identidad fuerte ante su circunstancia de pobreza. Tenemos

mucho que aprender de su historia, de la manera en que afrontó la vida, logrando trascender aún después de su muerte. Hoy en día su labor se sigue realizando en más de 30 países alrededor del mundo, incluida Guatemala. Estas Organizaciones se establecen como un canal que hace posible que personas en pobreza extrema tengan acceso a la educación, la salud, el trabajo y consecuentemente un nivel y calidad de vida dignos. Así que cualquier persona que se interese por el trabajo social puede y debe compartir sus conocimientos y habilidades a quien por diversas circunstancias no puede adquirirlos. Lamentablemente, el voluntariado es muchas veces lo más difícil de encontrar. Por lo general las ONG no cuentan con un presupuesto que incluya un plan de publicidad permanente para dar a conocer sus acciones y la manera en que la sociedad puede involucrarse a corto, mediano o largo plazo. Y sí, es común saber de ciertas actividades que se divulgan con la intención de recaudar fondos, como las loterías o la teletón, pero es importante que los integrantes de estas organizaciones busquen maneras creativas de sensibilizar e involucrar a más personas en el camino hacia acciones concretas.

3.4 La Internet

La Internet es un medio de interconexión de computadoras implementado en un paquete de protocolos denominados TCP/IP, que garantizan que redes heterogéneas funcionen como una red única. En términos populares se puede definir como una red mundial de computadoras interconectadas, que permite la interacción entre personas, consultar o compartir diversos recursos como imágenes, audios, videos, entre otros. En sus inicios, fue una tecnología creada para satisfacer necesidades básicas de comunicación militar. En la actualidad ha llegado a convertirse en un poderoso medio para diversos usos, llegando a ser parte de la cultura moderna. Muchos de nosotros la hemos encontrado e incorporado a nuestro diario vivir. Las nuevas generaciones la han adquirido de manera muy natural y hoy en día suena anticuado ir a la biblioteca, y tener que llenar una ficha de consulta. No apoyo la idea de que podemos prescindir de los libros, pero sí creo que el medio más oportuno de consulta está a unos clicks en la Internet.

3.4.1 World Wide Web

Dentro del mundo que conocemos como la Internet, destaca la conocida World Wide Web. Esta se caracteriza por presentar información rica en interacción y medios audiovisuales que se despliegan a través de escribir direcciones web. En la enciclopedia Wikipedia se define la World Wide Web como *un sistema de navegador web para extraer elementos de información llamados documentos o páginas web siendo uno de los muchos servicios que ofrece la red Internet*. La World Wide Web se ha convertido en la nueva manera de hacer muchas cosas: conocer gente y hacer amigos, ir de compras, entretenerse, controlar las cuentas del banco, en general, escuchamos y vemos buena parte de nuestro mundo a través de pantallas de computadoras. Otra manera de entender qué es la World Wide Web es pensar en ésta como el área comercial en una ciudad, donde la gente acude para realizar diversas actividades. De igual manera acudimos a ella para hacer, por ejemplo, la compra de un suéter. Se han realizado estudios y obtenido cálculos estadísticos que indican que existe un alto porcentaje de la población mundial

que hace uso del World Wide Web de manera regular. Nos comunicamos a través del messenger y enviamos cartas electrónicas que llegan a sus destinatarios en cuestión de segundos. Así que contamos con una herramienta que puede ayudarnos a ganar mucho tiempo.

3.4.2 Sitio Web

Un sitio web puede ser definido como una página o un conjunto de páginas web por medio de las cuales se presentan contenidos de información, productos o servicios. Para que un sitio web pueda ser visualizado en internet, necesita tener asignada una dirección web, para lo cual se requiere de los servicios de un proveedor de servicios de internet conocidos como: Nombre de dominio (la dirección Web) y el alojamiento (el espacio en que se guardan las páginas publicadas).

La creación de un sitio web conlleva una serie de pasos que inician con la planificación del mismo. Momento en que se definen los objetivos, las audiencias meta, los contenidos,

recursos, etcétera. Es un proceso multidisciplinario que requiere de conocimientos teóricos y prácticos sobre Arquitectura de la Información, Publicidad y Mercadeo, Diseño Gráfico, Ingeniería, Redacción, Tecnología, por mencionar los más importantes. Patrick J. Lynch y Sarah Horton en su libro Manual de Estilo Web dicen: *Un grupo de personas desarrolla un sitio web para satisfacer las necesidades de otro grupo de personas.* Lamentablemente, en demasiadas ocasiones los proyectos web tienden a tratarse exclusivamente como un problema tecnológico.

3.4.3 Página Web

Una página web por lo general se refiere al contenido que visualizamos en el navegador de internet al escribir una dirección web o al hacer click en un hipervínculo. Es muy habitual escuchar avisos comerciales en los que se indica visitar la página web del anunciante. Realmente se refiere al sitio web compuesto de más de una página web que incluyen por ejemplo: Quiénes somos, Catálogos, Contáctenos, etcétera. Según Wikipedia, esta información

se presenta generalmente en formato HTML, acrónimo inglés de Hyper Text Markup Lenguaje (lenguaje de marcas hipertextuales), afortunadamente no necesitamos entender la complejidad interna de una página web para hacer uso de ella, de hecho, existe toda una formación profesional orientada a crear páginas web bajo estándares de Accesibilidad y Usabilidad con un enfoque orientado al usuario.

3.4.4 Hiperenlace

También conocido como enlace, es la referencia de un punto a otro dentro de un medio electrónico como lo puede ser una página web o un producto multimedia no necesariamente publicados en el World Wide Web. Yusef Hassan Montero en su artículo titulado Enlace, Función y Forma dice: *Los enlaces, en la actual Web, tienen la función de representar un vínculo o conexión unidireccional entre dos nodos web.* Son la unidad básica de interacción de los sistemas hipertexto, por lo que la interacción en la Web comúnmente es conocida como Navegación. Para que el usuario dentro de nuestro

sitio web experimente una navegación eficiente, fácil y satisfactoria, los enlaces no sólo tendrán que conectar nodos con contenidos verdaderamente relacionados, sino además presentarse de tal forma que él/ella entienda sin ambigüedades que se trata de un enlace, comprendiendo consecuentemente su función.

Yusef hace una interesante descripción de lo que es un enlace, vale la pena enfatizar la importancia del enlace, el cual puede orientar o desalentar a un usuario. A ninguno nos gusta tener la sensación de estar perdidos o confundidos, al contrario, agradecemos tener las suficientes ayudas visuales que nos permitan cumplir nuestro cometido al visitar un sitio web.

3.4.4.1 Forma del Hiperenlace

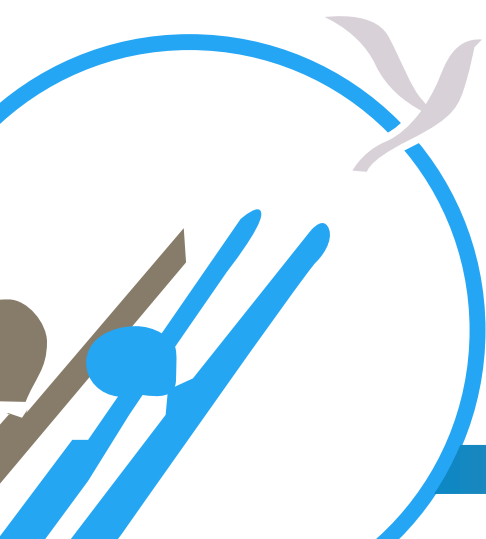
La forma original de Hiperenlace es un texto subrayado, pero también es icónica o mixta. Aunque los encontramos en todas partes dentro de un contenido electrónico, se destacan aquellos que pertenecen al sistema de navegación

del sitio web, los que nos permiten llegar a las diferentes secciones.

3.4.4.2 El Rótulo o Etiquetado

El rótulo es muy importante a la hora de crear los enlaces, estos son el término que describe el contenido al nodo que enlaza. Debe ser significativo y contener el número mínimo de términos necesario para cumplir dicha tarea. También es importante considerar el contexto en que se encuentra el hiperenlace.

3.4.4.3 Caracterización del Hiperenlace



En cuanto a la caracterización del hiperenlace nos referimos a su aspecto previo a la interacción del usuario y por consecuencia de la misma. Yusef explica que dicha caracterización engloba la fuente y su color, el efecto tipográfico empleado, la localización del enlace en la interfaz web y los eventos visuales que produzcan interactuar con el enlace. Por ejemplo: el enlace de color azul y subrayado es una caracterización estándar con la que el usuario siempre

reconocerá al enlace como tal. Con la experiencia hemos aprendido la regla generalmente aceptada para diferenciar un hiperenlace del que no lo es, sobrevolando el elemento con el puntero del ratón, esperamos que cambie de una flecha a una mano señalando con el dedo. En su artículo titulado Escritura Hipertextual, Francisco J. Martín Fernández dice: *cuando introduzcamos enlaces en nuestra web, debemos asegurarnos de que el usuario va a reconocer claramente que se trata de un enlace. La forma más correcta y sencilla es utilizar el enlace normal o estándar.* Personalmente, me gusta hacer uso de las hojas de estilos CSS (Cascading Style Sheet) que básicamente se refiere a un conjunto de instrucciones que dan formato a un documento web, facilitan mantener la unidad y acelera el proceso de actualización.

3.4.5 Navegador Web

Un Navegador Web es un tipo de software utilizado para visualizar contenidos de la World Wide Web. Entre los más usados se encuentran: Internet Explorer, Firefox y Opera. Son una manera conveniente de visualizar gráficos,

secuencias de video, sonidos, animaciones y programas diversos. Muchas empresas están migrando sus sistemas convencionales a lo que se denomina tecnología web, haciendo accesible su información a través de un navegador web. Han establecido redes remotas privadas llamadas Extranets y redes locales Intranets que utilizan dicha tecnología para usos muy variados como lo son los sistemas informáticos de administración y finanzas, la comunicación, las ventas, etcétera. Un Navegador Web, utiliza el protocolo HTTP para comunicarse con el Servidor Web, el cual hospeda los sitios web. Ahora podemos comprender por qué en una dirección web lo primero que indicamos al navegador es el Protocolo que utilizaremos.

3.4.6 Servidor Web

Según Wikipedia, el Servidor Web *es un programa que implementa el protocolo HTTP (hypertext transfer protocol) lo que hace posible transferir hipertextos, páginas web o HTML*. Un servidor web se encarga de mantenerse a la espera de peticiones HTTP realizadas por clientes HTTP que solemos conocer como

Navegadores Web. Cuando escribimos una dirección web en nuestro navegador, este envía la petición al Servidor Web, el cual se encarga de gestionarla y enviar de vuelta el código HTML que es interpretado por el navegador y mostrado en nuestras pantallas como textos, imágenes, videos y demás tipos de contenidos. Un usuario promedio no requiere tener conocimientos sobre este tipo de programas para disfrutar la Internet. No así, los que formamos parte en el proceso de desarrollo de sitios web. Conocer mejor nuestro contexto de trabajo, nos permitirá aprovechar mejor el potencial de esta tecnología. Entre los servidores web más usados se encuentran APACHE e Internet Information Server.

Cuando un servidor web recibe la petición de procesar un contenido dinámico PHP, que es un lenguaje muy popular para el desarrollo de aplicaciones web, este requiere de un programa especializado llamado “Servidor de Aplicaciones” que es capaz de realizar esa tarea. Existen muchas ventajas al desarrollar aplicaciones web dinámicas, sin embargo el grado de especialización es mayor.

3.5 Arquitectura de la Información

En un concepto amplio, Richard Saul Wurman define la Arquitectura de la Información (AI) como: *El estudio de la organización de la información con el objetivo de permitir al usuario encontrar su vía de navegación hacia el conocimiento y la comprensión de la información.* Louis Rosenfeld y Peter Morville, en su libro *Information Architecture for the World Wide Web 2nd Edition*, nos ofrecen una definición en el campo de la Web: *El arte y la ciencia de estructurar y clasificar sitios web e intranets con el fin de ayudar a los usuarios a encontrar y manejar la información.*

La AI es una etapa fundamental en el desarrollo de proyectos web. Nos ayuda a definir los contenidos basandonos en las necesidades del usuario y en el logro de los objetivos que persigue el proyecto. Según el sitio web especializado “www.nosolousabilidad.com”, ésta comprende los sistemas de organización y estructuración de los contenidos, los sistemas de rotulado o etiquetado de dichos contenidos, y los sistemas de recuperación de información y navegación

que provea el sitio web. La AI posee una gran similitud teórico-práctica con las Ciencias de la Documentación como la Biblioteconomía y Documentación. De hecho, los primeros Arquitectos de Información provienen de estas disciplinas.

3.5.1 Usabilidad

Yusef Hassan Montero, en su artículo titulado *Introducción a la Usabilidad*, la describe como una disciplina que estudia la forma de diseñar sitios web para que los usuarios puedan interactuar con ellos de la forma más fácil, cómoda e intuitiva posible. Yusef explica que la mejor forma de crear un sitio web usable es realizando un diseño centrado en el usuario, diseñado para y por el usuario, en contraposición a lo que podría ser un diseño centrado en la tecnología o uno centrado en la creatividad u originalidad. Dentro de este concepto, se anidan muchos conceptos relacionados semánticamente que también debemos manejarlos.

3.5.2 Encontrabilidad

La Encontrabilidad (Recuperabilidad) es otro de esos términos con los que nunca pensamos encontrarnos. Esta característica ayudará a nuestros usuarios a encontrar lo que buscan en nuestros sitios web. Se refiere a la posibilidad de que determinada información sea encontrada, localizada, o recuperada. Yusef explica que la Usabilidad de un sitio web está estrechamente relacionada con la Encontrabilidad, ya que cuanto más sencillo resulte para el usuario navegar por un sitio web, mayores posibilidades tendrá de encontrar lo que busca.

3.6 Diseño Gráfico para la Internet

Sin lugar a duda, hoy en día el diseño gráfico es una de las carreras con mayor despliegue profesional. Su aplicación práctica la encontramos en los libros, los avisos publicitarios al andar por las calles y en los productos que consumimos día a día. Como lo expresan Gavin Ambrose y Paul Harris en su libro Fundamentos del Diseño Creativo, *El diseño gráfico se encuentra en una especie de edad de oro*. Según Ambrose

y Harris nunca antes habíamos tenido medios tan amplios, la tecnología está democratizando el diseño creativo y facilitando que los no profesionales del diseño puedan generar obras con credibilidad; por lo que resulta vital tener una base sólida de los fundamentos del diseño creativo para producir diseños efectivos que a la vez sirvan de cimiento sobre el que se apoye una floreciente labor creativa. Sin importar las circunstancias en las que se encuentra el diseño gráfico, éste tiene sus fundamentos dentro del concepto de comunicación, seguimos procurando poner en práctica el modelo Emisor, Mensaje y Receptor. Allan Swann, autor del libro Bases del Diseño Gráfico, dice al respecto: *La función del diseñador consiste en resolver problemas de comunicación relativos a productos, conceptos, imágenes y organizaciones, y hacerlos de forma original y precisa*.

Entonces, en cuanto al Diseño Gráfico dentro del campo web, éste sigue manteniendo su naturaleza, es decir, comunicar. Según lo expresan Patrick J. Lynch y Sarah Horton en su libro Manual de Estilo Web *El Diseño Gráfico*

es básicamente la gestión visual de información; utiliza herramientas como la composición, la tipografía y la ilustración para guiar el ojo del lector a través de la página.

3.6.1 Lógica y Jerarquía Visual

En su libro Manual de Estilo Web, Lynch y Horton explican que el diseño gráfico genera una lógica visual y persigue un óptimo equilibrio entre el estímulo visual y la información gráfica. Sin el impacto visual de las formas, el color y el contraste, las páginas pueden ser aburridas y no motivar al usuario. También se debe tomar en cuenta la manera en que los usuarios web leen una página, lo cual es muy diferente a leer un libro impreso. El usuario web lee haciendo un barrido por toda la página y sin ningún orden en particular. Simplemente, aquello que tenga el suficiente poder de atracción, llamará su atención simultáneamente. Es por eso que la labor del diseñador debe ayudar al usuario en su viaje a través de las páginas web, de tal manera que encuentre lo que busca, o lo que en términos técnicos se conoce como Encontrabilidad.

Por su parte, la Jerarquía Visual es una tarea muy importante para el diseñador, es un concepto que compartimos con el mundo editorial, cuya aplicación es básicamente la misma en la Internet. Su objetivo es enfatizar elementos importantes y organizar los contenidos de forma lógica. Lynch y Horton explican que lo primero que el lector percibe es una página con grandes masas de forma y color, con unos elementos en primer plano en contraste con los del fondo. Sólo en un segundo momento empieza a descifrar y seleccionar la información; primero las imágenes o los gráficos para después empezar a analizar gramaticalmente el texto y a leer cada una de las palabras y las frases.

La Jerarquía Visual se logra a través de un perfecto equilibrio entre los elementos contenidos dentro de la página. Sabemos que una imagen tiene un enorme poder de atracción, sin embargo en un segundo instante, el usuario necesitará información concreta sobre el asunto que ha visualizado gráficamente. Un diseño eficaz le dará al usuario una medida

adecuada de textos, enlaces e imágenes; al mismo tiempo que será de fácil acceso sin mayor demora, pues ninguno soportará una larga espera de más de 8 segundos.

El Diseñador tiene que hacer un buen uso del contraste para atraer al usuario hacia los contenidos. Recordemos que no solo existe una manera de contraste, las posibilidades son muy diversas, por ejemplo: el contraste de tipografía, contraste de color, formas, etcétera.

3.6.2 Tipografía

Gavin Ambrose y Paul Harris definen la tipografía como *el medio por el que se da una forma visual a una idea escrita*. La selección de la forma visual puede afectar de forma dramática a la legibilidad de la idea escrita. Para los medios impresos contamos con tantas opciones, de hecho, son miles de familias tipográficas de donde escoger, lo que hace de esta una tarea difícil. No así, cuando se trata de las tipografías para la Internet, la cual se limita a unas cuantas opciones.

3.6.2.1 Tipografía en la Internet

La gama de tipografías con las que contamos en la actualidad tienen su origen en diseños creados en épocas antiguas, y aunque seguimos usando estándares del siglo XV, la tipografía evoluciona constantemente. La Internet utiliza las reglas tipográficas de los documentos impresos convencionales, sin embargo tiene características sustancialmente distintas. Lynch y Horton explican las razones en su libro *Manual de Estilo Web*, *la pantalla de un ordenador reproduce las fuentes a una resolución muy inferior a la que encontramos en cualquier libro o revista*. Otra razón según estos autores, es la variabilidad; explicado sencillamente, la disponibilidad de una determinada tipografía varía de ordenador en ordenador. No podemos garantizar que la tipografía que hemos aplicado a nuestro sitio web esté disponible en cada computadora que descargue nuestro contenido en un navegador.

Este es un problema de raíz, pues en su concepción inicial la Internet únicamente atendía las necesidades básicas de intercambio de documentos, nunca hubo una preocupación

por la apariencia visual. Realmente el HTML únicamente proporciona una serie de Etiquetas (H1, H2, etc) las cuales cumplen el propósito de establecer una jerarquía entre entre los titulares o cabeceras de los documentos. Estas etiquetas por lo general no son utilizadas por la mayoría de los diseñadores gráficos, aunque esto no debe ser así.

3.6.2.2 Tipografía como Imagen

La tipografía es un elemento muy poderoso dentro del mundo del diseño, como lo expresan Gavin Ambrose y Paul Harris en su libro Fundamentos del Diseño Creativo, *la tipografía además de su función principal de comunicar palabras a través de las letras, también se utiliza como símbolo o ícono que, a través de su representación visual, comunica algo más*. Es sabido por todos en la industria del diseño que la tipografía puede ser aprovechada más allá de su uso básico general. La cuestión es cómo hacer uso de este poder dentro del medio web. He mencionado anteriormente las restricciones de la aplicación de tipografía en la Internet, el HTML únicamente cuenta con un conjunto de tipos "seguros" para la

visualización precisa en la pantalla de nuestros usuarios. Es decir, si seleccionamos una de esas fuentes misceláneas que tanto nos gustan, un usuario únicamente podrá apreciar nuestro buen gusto si cuenta con dicha tipografía en su computadora, lo cual es poco probable. Una manera segura de utilizar tipografías especiales en nuestro diseño web, es utilizar tipografías como imagen. Contamos con algunas opciones de formato de imagen para mostrar tipografías, los más populares: Gif (Graphic Interchange Format) o JPEG (Joint Photographic Experts Group o Estándar del Grupo de Expertos Fotográficos).

Por fortuna, existen muchas herramientas de edición de imagen que nos permiten utilizar tipografías con realce y efectos compatibles con la Internet. Lo importante es saber aprovechar al máximo las cualidades que ofrecen cada uno de estos formatos, pues por lo general haremos uso de al menos estos dos. En mi experiencia personal he podido conocer que el formato Gif es una buena alternativa cuando se trata de objetos con poco detalle, como el caso de las

tipografías con color sólido. Por su parte el formato JPEG da un excelente resultado con fotografías, a la vez que se mantiene un tamaño óptimo en pixeles. Recordemos que el medio requiere baja resolución, no mayor de 72 ppp, (la resolución de la mayoría de monitores actualmente).

3.6.3 Hojas de Estilos CSS (Cascading Style Sheets)

Una excelente complemento del HTML es la utilización de hojas de estilos conocidas por sus siglas en inglés CSS (Cascading Style Sheets). Estas aumentan el control sobre el estilo y la consistencia en la lógica visual de las páginas dentro de un sitio web, al mismo tiempo que nos permiten realizar cambios con gran rapidez. Funcionan bajo el principio de separación del diseño y el contenido.

3.6.3.1 ¿Cómo Funcionan las Hojas de Estilos?

Las hojas de Estilo son una manera práctica de dar formato a los documentos Web. Básicamente se trata de las instrucciones que caracterizan los titulares, bloques de texto, listas, marcos, tablas, etc. Estas instrucciones son llamadas

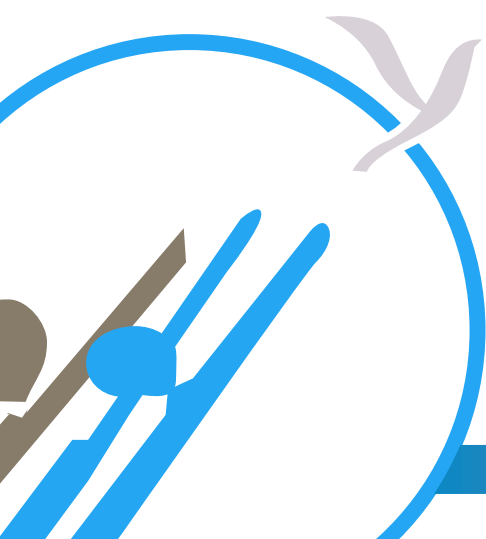
reglas, y están disponibles en el documento actual o para todos los documentos del sitio web a través de un archivo único el cual vinculamos de manera explícita a través instrucciones de programación.

El libro Manual de Estilo Web de Lynch y Horton nos da las siguientes ventajas en el uso de Hojas de Estilos:

- Independencia entre contenidos y diseño. Las Hojas de Estilo aportan al creador de un sitio web lo mejor de las dos herramientas: poder etiquetar los contenidos para que éstos reflejen la estructura lógica de la información y además, la libertad de poder especificar cómo se visualizará de forma exacta cada una de estas etiquetas HTML.
- Un control eficaz de grandes conjuntos de documentos. Las implementaciones más eficaces de las CSS permitirán al diseñador de un sitio web controlar la apariencia de miles de páginas al mismo tiempo, modificando un solo documento maestro de hoja de estilo.

El diseñador de un sitio debe hacer un buen uso de sus hojas de estilo, dar al lector alta legibilidad. El esquema y contraste global serán determinantes en la primera impresión del usuario.

3.7 Imágenes para la Internet



En sus primeros años la Internet era un medio que únicamente ofrecía información de textos. El esfuerzo de sus creadores respecto a la apariencia de los documentos no pasó de la creación de etiquetas estándar para encabezados en diversos tamaños. Hoy en día, con el avance de la tecnología informática, nos encontramos en una época de bonanza de recursos; se han incrementado exponencialmente los anchos de banda de navegación, los espacios de almacenamiento, y en general la World Wide Web y la tecnología de computadoras ha extendido sus alas y remontado el vuelo más allá de los 256 colores de los monitores de generaciones pasadas. Hoy podemos disfrutar de páginas web con contenidos ricos en medios audiovisuales con gran nitidez de color. Por tal razón, conocer los formatos

de imagen puede marcar la diferencia en cuanto al desempeño.

3.7.1 Formatos de Archivos Gráficos para Web

Lynch y Horton explican en su libro Manual de Estilo Web que los formatos de archivos gráficos deben estar comprimidos por necesidad, debido a los problemas de ancho de banda, y también a causa de la gran cantidad de información que este tipo de archivo contiene. Existen dos formatos principales de archivos gráficos especiales para uso en Web: los de extensión JPG (Joint Photographic Experts Group) y los de extensión GIF (Graphic Interchange Format) ambos ofrecen un tipo de compresión que ayuda a optimizar los gráficos para su uso en una página web y se cuenta con una gran variedad de herramientas de edición para estos formatos.

3.7.1.1 Formato GIF

Según Lynch y Horton, en los años ochenta el Servicio de Información de CompuServe popularizó el formato GIF

como una forma eficaz de transportar imágenes a través de redes de datos. Aproximadamente diez años más tarde los diseñadores del World Wide Web lo adoptaron por su eficacia y extendida popularidad.

El formato GIF utiliza un sistema de compresión propietario muy sencillo (Lempel Zev Welch, o LZW) que elimina los datos no necesarios sin perder información ni distorsionar la imagen. Esta compresión funciona muy bien con imágenes que contienen grandes zonas de color homogéneo; pero es menos eficaz con imágenes complejas con muchos colores y texturas diferentes. El diseñador web apreciará el uso del formato GIF al conocer sus limitaciones y fortalezas. Lo primero que debe saber es que únicamente cuenta con un máximo de 256 colores, que en el caso de aplicar a una imagen de alta resolución, significa una reducción de la calidad de la misma. Al mismo tiempo en cierto tipo de imagen será ventajoso poder limitar el número de colores de los 256 hasta un mínimo de dos colores, blanco y negro. el Libro Manual de Estilo Web de Lynch y Horton explica:

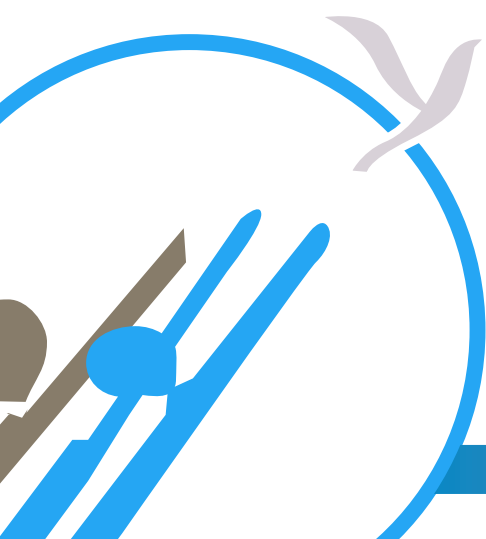
cuantos menos colores tenga una imagen, mejor funcionará el esquema de compresión LZW.

Una gran mejora que ha tenido el formato GIF es el Interlanced (Entrelazado) que básicamente consiste en permitir a los navegadores compatibles con este tipo de formato, el construir una versión en baja resolución mientras se descarga la versión definitiva. El GIF entrelazado es ideal para imágenes con gran cantidad de color como ilustraciones y fotografías. Otra característica del formato GIF es que permite definir colores que se quieren convertir en transparentes, para lo cual se utiliza un programa de tratamiento de imagen como Photoshop entre muchos otros.

El diseñador web puede aprovechar este formato con los pequeños elementos gráficos para la navegación, botones y otros componentes de la interfaz de usuario. Lynch y Horton dicen: *La compresión de imagen en el formato de archivo GIF es menos eficiente que la compresión en JPEG.* Sin embargo,

las ventajas que ofrece la compresión JPEG no son demasiado pertinentes en imágenes de tamaño pequeño o medio (digamos menos de 200x200 px). A estos tamaños, el formato GIF es generalmente sólo un poco más grande que el JPEG. Con imágenes mayores de 200x200, las ventajas de la compresión en formato JPEG se hacen más obvias.

3.7.1.2 Formato JPEG



El formato JPEG (Joint Photographic Experts Group: estándar del grupo de expertos fotográficos) está siendo muy usado por profesionales del diseño gráfico, fotógrafos y artistas modernos. A diferencia del formato GIF, el formato JPEG permite imágenes a full color de 32 bits o "color verdadero". Según el libro Manual de Estilo Web de Lynch y Horton, la compresión JPEG utiliza una sofisticada técnica matemática denominada transformación discreta de cosenos, para reducir una escala de compresión gráfica en varios niveles. Con una herramienta de edición de imagen podemos aumentar o disminuir el nivel de compresión de la imagen, a mayor compresión, menor calidad de imagen.

El diseñador web debe procurar obtener un buen balance entre calidad y tamaño de imagen para obtener los menores tiempos de espera.

Lynch y Horton explican que el logaritmo JPEG se ideó principalmente para optimizar la compresión de imágenes fotográficas convencionales y también funciona en el tratamiento de ilustraciones complejas. Es por eso que cuando utilizamos este formato para comprimir imágenes vectoriales como las que muchas veces creamos para interfaz web, estas muestran un efecto de ruido alrededor de los bordes. Por lo general se recomienda utilizar este formato de imagen para fotografías, la mayoría del público las verá a todo color y sin distorsiones.

3.8 Uso de Color en la Internet

Muchas de las limitaciones de los inicios de la Internet han quedado atrás gracias a los avances de la ciencia informática. Hoy podemos tener en casa sin mayor costo una computadora que cumple con los requisitos para mostrar

los contenidos publicados en la Internet o algún otro medio multimedia, pero no existe una buena excusa para el mal uso del color, el empirismo causado por la filosofía de “hágalo usted mismo” ha causado que la World Wide Web esté inundada de sitios web alejados del entendimiento de los fundamentos teóricos del color.

Un diseñador web debe estar familiarizado con el vocabulario del color. Betty Edwards en su libro *El Color*, explica que dicho vocabulario básico, derivado de la teoría del color, consta de menos de doce términos esenciales. Según estudios realizados por Edwards, los términos técnicos que definen la similitud y el contraste del color son, respectivamente, Colores Análogos (los contiguos o adyacentes en la rueda de color) y Colores Complementarios (los pares opuestos en la rueda de color) añade que para entenderlos primero tenemos que identificar los tres conjuntos básicos de colores que forman la rueda de los doce colores: los primarios, los secundarios y los terciarios.

3.8.1 Modelo de Color Aditivo

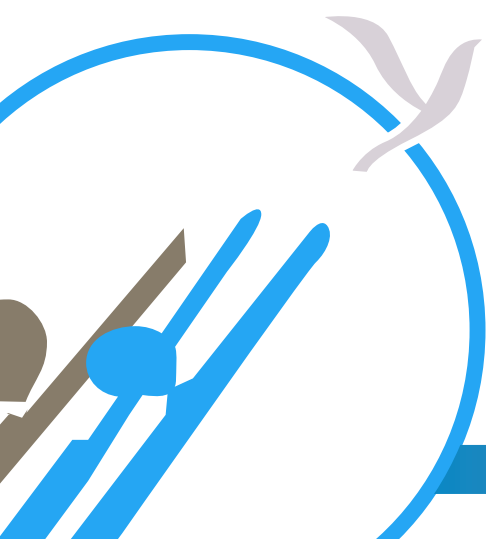
En su libro *Fundamentos del Diseño Creativo*, Gavin Ambrose y Paul Harris se refieren a la teoría del color explicando que la reproducción del color se basa en los principios fundamentales que utiliza el ojo humano para percibir los tres colores básicos. Los colores primarios de la luz: rojo, verde y azul llamados también primarios por adición, porque si se suman producen la luz blanca. Estos bienen a conformar los primeros colores en la paleta del diseñador web, pues esta base teórica conforma el principio del modelo aditivo de color RVA: rojo, verde, azul o RGB: red, green, blue. Utilizado por las computadoras para desplegar color.

Para un pintor, la construcción de su paleta de color parte de los colores amarillo, rojo y azul equidistantes en la rueda de color. En este medio, son llamados primarios porque hay que tenerlos para comenzar. No se pueden obtener estos colores mezclando ningún otro pigmento.

3.8.2 Colores Análogos

Betty Edwards nos dice que una gran ventaja del círculo de color de Newton fue que reveló las relaciones entre los colores. De estos estudios y teorías se desprende el concepto de Colores Análogos, que son los que están contiguos en la rueda de color, como el naranja, rojo-naranja y el rojo. Según explica Edwards, los colores análogos son naturalmente armoniosos porque reflejan ondas de luz que son similares. Normalmente se limitan a tres.

3.8.3 Colores Complementarios



Los pares ubicados opuestos uno del otro en la rueda de color se conocen como colores complementarios. Según Edward en su libro El Color, el término complemento significa que completan y perfeccionan el papel fundamental de los colores primarios como los primogénitos teóricos de todos los demás. Cualquier par de complementarios contiene el trío completo de primarios. En su uso práctico utilizamos colores complementarios para obtener contraste entre elementos dentro de un diseño. El mayor contraste

lo encontramos en los complementarios en su estado más puro y podemos obtener un sinfín de variantes disminuyendo o aumentando la propiedad de valor del color o aumentando o disminuyendo su pureza o saturación.



CAPITULO IV



CONCEPTO DE DISEÑO Y BOCETAJE

4.1 Concepto Creativo

La Asociación Movimiento Cuarto Mundo Guatemala tiene una perspectiva propia de la pobreza y de la manera en que debe ser afrontada. Esta perspectiva ha sido expresada durante muchos años a través de las palabras de su fundador Joseph Wrésinsky de la siguiente manera: *La miseria no es una fatalidad, sino que es obra humana, por tanto las personas pueden destruirla.* Con esta idea en mente, y con la ayuda de miembros clave de la organización, se concluyó en los siguientes lineamientos para la formulación del concepto creativo y de diseño:

- Debe transmitir movimiento, acción, alegría, frescura con un sentido artístico y cultural.
- Que sea una propuesta positiva en la lucha contra la pobreza extrema.

- Un llamado al compromiso permanente de cada individuo, con acciones y apoyo económico.

Los dirigentes de la organización consideraron importante no utilizar la persuasión emocional a través de imágenes de impacto negativas, como se ve en mucha de la publicidad que se utiliza en esta temática, porque se deseaba dar a conocer otra realidad importante, es que las familias rechazan la miseria y son ellas las primeras en procurar tener acceso a sus derechos.

Para la definición del concepto creativo se utilizó la técnica del pensamiento lateral tomando en cuenta los lineamientos establecidos para su formulación. A continuación se presenta la puesta en práctica de dicha técnica de creatividad.

Paso 1: Ideas que se dan por sentadas respecto a la pobreza extrema:

- La pobreza extrema es culpa de los gobiernos.
- Vivir en pobreza extrema produce violencia.
- Las personas muy pobres necesitan ayuda económica.
- Una persona en pobreza extrema pide limosna.
- Algunas personas muy pobres se vuelven ladronas.
- La pobreza extrema ocasiona muerte.
- La pobreza extrema produce hambre.

Paso 2: Seleccionar una idea que se da por sentada e intentar crear una provocación por medio de la negación o anulación de la misma.

PO: Vivir en pobreza extrema produce paz.

Ahora imagino un mundo donde la pobreza extrema produce paz, Guatemala sería uno de los países más pacíficos. Aunque vivir en paz significaría pasar hambre, tener pocos recursos económicos y no tener acceso a la educación, entre otros.

Ideas resultantes:

Ante la pobreza extrema, actuamos como si ésta produce paz a los que la padecen.

No luchar contra la pobreza extrema, es negarse a vivir en paz.

Las ideas resultantes son un paso para intentar llegar a un concepto útil. Ahora puedo trasladar estas ideas a un concepto positivo.


Concepto creativo generado:

Únete al movimiento que nos lleva a la paz.

4.1.1 Formas básicas

Las formas básicas como elementos de la composición se utilizan tomando en cuenta la idea de “movimiento”. Así que el proceso de bocetaje fue la búsqueda de la sensación del dinamismo sin caer en una compleja relación de formas. El resultado de este proceso es el desplazamiento de figuras irregulares que se entrelazan en una especie de corriente de río que transporta educación, música, arte.

4.1.2 Imagen



Las imágenes se integran en la composición como un vistazo al interior del Movimiento Cuarto Mundo. Son una apelación emocional positiva e ilustran ideas sobre participación y compañerismo de tal manera que complementan el mensaje que se desea transmitir. Son un acercamiento visual a la experiencia que se vive en las actividades, a quienes participan en ellas y sobre todo expresan de manera espontánea emociones intensas.

Las imágenes tienen un gran valor jerárquico, pues se ubican dentro del área que los expertos consideran de impacto inmediato en la pantalla. Estas varían según la sección en que el usuario se ubica y cumplen la función de ilustrar de qué trata el contenido.

Otro aspecto importante en la elección de las fotografías es su valor de representación e identificación del usuario, ya sea por la edad del mismo, por sus ideales y aspiraciones como por su experiencia con el Movimiento Cuarto Mundo. Se debía lograr empatía con las audiencias principales a través de fotografías inclusivas y multitemáticas, lo que hacía de ésta, una tarea compleja.

4.1.3 Color

Sin duda, un elemento fundamental en la composición propuesta para el sitio web de Movimiento Cuarto Mundo ha sido la elección de una armonía de color que aporte un atractivo especial y que sea acorde a la manera en que los líderes de la organización desean ser percibidos.

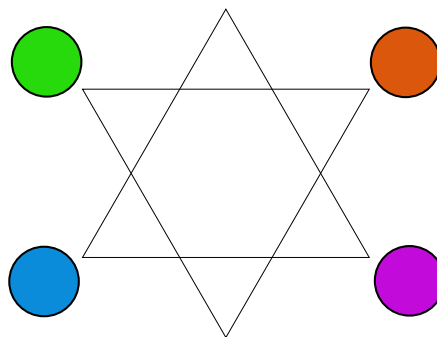
Cabe aquímencionar que Cuarto Mundo es una organización integrada en su mayoría por personas jóvenes. Sin embargo los adultos de mediana edad y de la tercera edad juegan un papel fundamental y de gran estima y respeto.

Por tal razón, la armonía de color a utilizar debería expresar ese equilibrio, y reforzar la idea del compromiso. La composición elegida es una tetrada con los siguientes colores:

Azul	R11,G140,B218
Naranja	R219,G87,B11
Verde	R38,G218,B11
Violeta	R194,G11,B218

La tetrada está formada por cuatro colores equidistantes en la rueda de color que a la vez son dos pares de complementarios. Este fue mi punto de partida para la creación de colores armónicos en diversos valores e intensidades. He basado mi aplicación del color en la teoría propuesta por Betty Edwards en su libro El Color. Betty

propone como regla básica, combinar colores con el mismo valor (oscuridad o claridad) o con la misma intensidad (viveza o amortiguamiento). Lo que da como resultado la sensación de equilibrio del color.



4.1.4 Tipografía

Otro papel importante en la propuesta del sitio web lo cumple la tipografía. Utilizada para establecer jerarquía visual en la diagramación. Después de explorar las posibilidades que la tecnología web ofrece en el uso de Tipografías, tomé la decisión de utilizar el tipo VENTANA que es una fuente del sistema en variaciones de color, tamaño y grosor.

Las ventajas importantes en las tipografías del sistema, sobre todo en beneficio de la accesibilidad del usuario, son por ejemplo, que generalmente están disponibles en la mayoría de sistemas, y la velocidad de presentación del contenido, aspecto muy importante para conexiones relativamente lentas como lo son las utilizadas en nuestra región.

Tipografía tipo VENTANA: pertenece a la familia de PALO SECO y por lo general es útil para expresar tecnología y actualidad. Con un interlineado adecuado, favorece la

legibilidad pero es especialmente útil para titulares y párrafos cortos. ¿Porqué no utilizar tipografías especiales en formato de imagen (JPEG o GIG) entre otras? Bueno, en realidad eso hubiese marcado una gran diferencia en los tiempos de descarga de las páginas, lo cual según el sondeo realizado en las etapas iniciales del proyecto, es relativamente innecesario para las audiencias meta.

4.2 Proceso de Bocetaje

4.2.1 Boceto No. 1

Este es el primer boceto que podía considerar importante, es una composición bastante sencilla que presenta al observador un recorrido visual de lo que es la Asociación Movimiento Cuarto Mundo Guatemala.

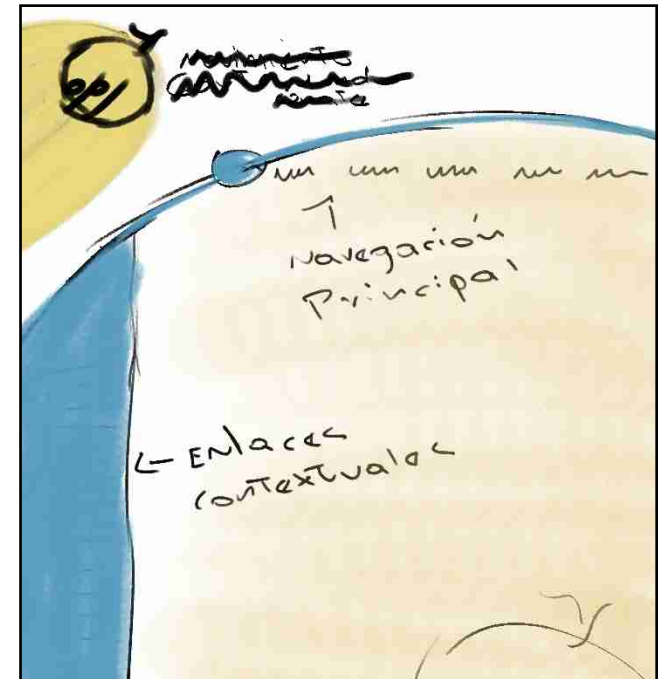
Hice varios intentos para lograr la forma adecuada, que permitiera integrar fotografías y otros elementos que conformarían la página web. Procuré obtener un buen equilibrio entre el diseño y la funcionalidad del mismo, ya que por tratarse de tecnología web, los estándares de dimensiones en pixeles y tamaño en bytes influyen en la velocidad de visualización.



4.2.2 Boceto No. 2

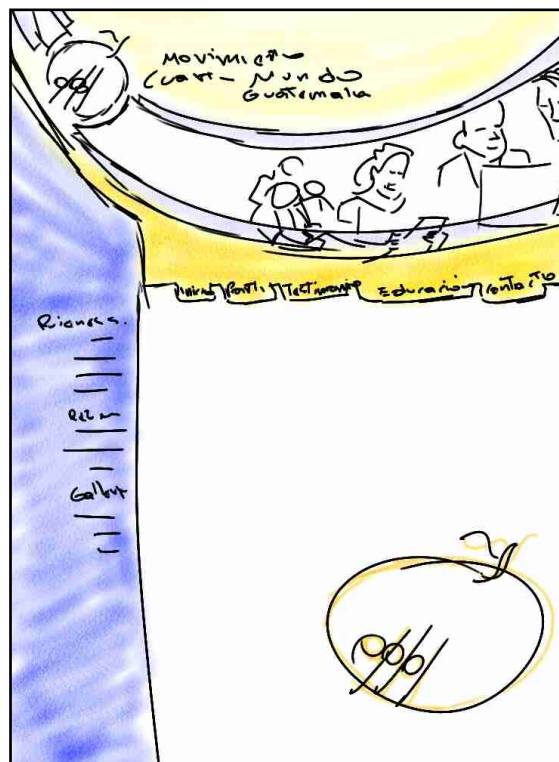
El siguiente boceto es una propuesta diferente que incluye una dinámica de curvas que suavizan la composición en general. El Logotipo ocupa los primeros píxeles del encabezado. Ubiqué los botones de navegación principal cerca del borde del óvalo principal siguiendo su recorrido al borde derecho de la página. Lo complicado en esta propuesta es la producción de la página plantilla, ya que requiere de mayores áreas de imagen.

Quería que esta fuera una propuesta con tonos menos brillantes, más bien apagados y translúcidos como si fueran acuarelas. La idea era darle un Look artístico, rústico.



4.2.3 Boceto No. 3

Como se puede observar en este boceto, se mantiene el espíritu dinámico de la primer propuesta, y en mi opinión se logra una mayor eficiencia en el uso de áreas de imagen. Los cambios notables en este boceto son la forma que contiene las imágenes del encabezado con una curvatura más abierta y la variación del grosor que va de izquierda a derecha saliendo en el lado derecho de la página. Los botones de navegación principal se integran a la composición en la forma de pestañas que marcan el final del encabezado y el inicio del área de contenidos.



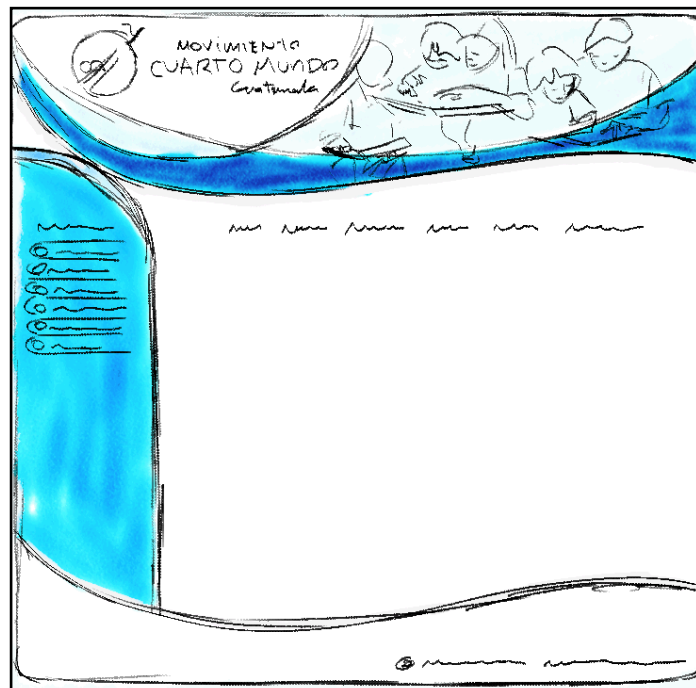
4.2.4 Boceto No. 4

La siguiente propuesta integra los botones de navegación principal inmediatamente bajo el encabezado de página. Sin embargo, para facilitar la etapa de producción estos botones no se apegan al movimiento de la forma curva, sino que en línea horizontal recta. Los enlaces de navegación contextual se ubicarían en la columna izquierda.



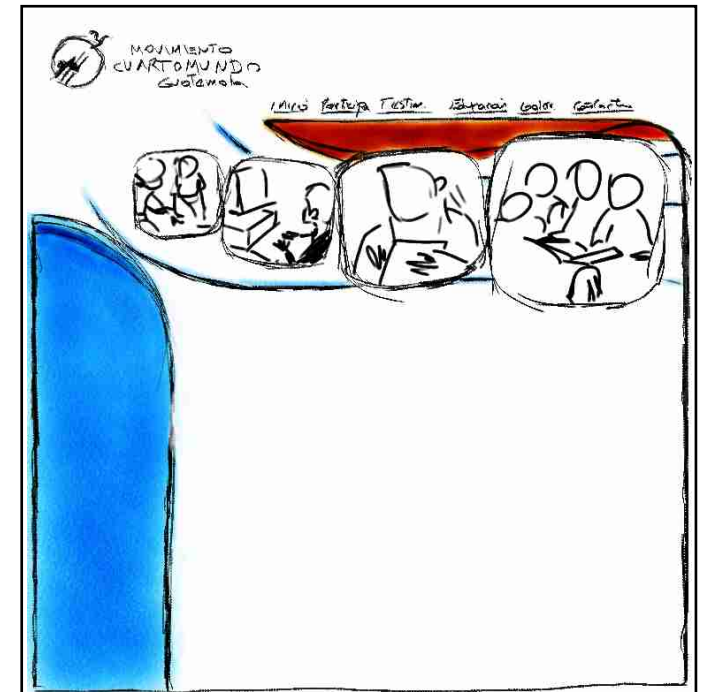
4.2.5 Boceto No. 5

Esta nueva propuesta en la que se presentarían contenidos dentro de un marco, es una forma rectangular con esquinas redondeadas que contendría el resto de componentes de la página. Particularmente me gustó mucho la manera en que podían conjugarse los colores, por contraste o analogía se lograban buenas combinaciones. Pero no estaba satisfecho con la manera en que se integraba el logotipo, y las fotos perdían mucho valor al reducir las de tamaño y ajustarlas a las formas del diseño.



4.2.6 Boceto No. 6

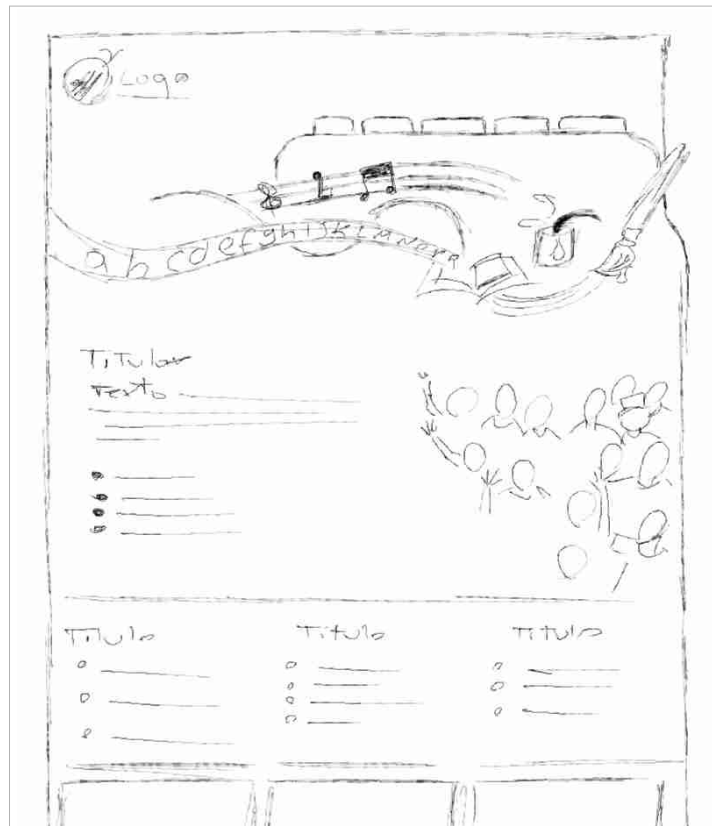
Tomando como base la propuesta anterior realicé este boceto. El primer cambio importante fue romper la forma base para hacer la entrada de una serie de imágenes contenidas en módulos en gradación de tamaño y movimiento de izquierda a derecha, lo que sería el encabezado. Coloqué el logotipo en la parte superior izquierda fuera del marco principal. Este diseño conservaría el valor de las imágenes pero eliminaría considerablemente la sensación instantánea de movimiento de las propuestas anteriores. El objetivo de hacer este intercambio era tratar de generar un diseño que agradara tanto a jóvenes como a los adultos mayores de 30 años. Al completar la propuesta, incluía la navegación principal en forma de Hiperenlaces sobre el lado superior del rectángulo base de la página. También tendría su espacio reservado en la columna izquierda para los enlaces contextuales.



4.2.7 Boceto No. 7

Este boceto surge de la evolución de algunas de las propuestas anteriores con la intención de abarcar un abanico de conceptos para tener afinidad con las diversas audiencias meta de la organización. Conceptos que incluyen educación, las artes y el dinamismo y participación de jóvenes y adultos.

El logotipo tiene una posición prioritaria para ser observado con claridad. Los botones de navegación principal se integran al diseño en forma de pestañas convenientemente colocadas para facilitar el acceso a todos los contenidos del sitio web. Elaboré una ilustración vectorial para expresar la sensación de movimiento y fluidez, son formas onduladas que se entrelazan y objetos fácilmente reconocibles como lo son el libro, la música, la pintura y las letras. La retícula base divide la página en tres columnas y cuatro filas principales.





CAPITULO V



COMPROBACIÓN DE LA EFICACIA Y PROPUESTA GRÁFICA FINAL

5.1 Método de Recopilación de Datos

La recopilación de datos se realizó a través de la técnica de encuestas vía Internet con preguntas tipo cerradas para obtener datos más confiables sobre la evaluación del sitio web. La puesta en marcha de esta etapa de evaluación inició con una invitación formal a miembros activos de la organización a visitar el sitio web para posteriormente tener la posibilidad de opinar a través de la encuesta disponible de manera visible a través de un enlace. Adicionalmente se enviaron invitaciones a personas de diversas edades y ocupaciones, ajenas a la Asociación Cuarto Mundo. Las respuestas de los participantes se almacenaron en una base de datos especialmente creada para la encuesta.

5.2 Objetivo General de la Encuesta

Evaluar la eficacia del sitio web desde la perspectiva del usuario meta respecto a la calidad del diseño, los contenidos y la percepción de los mensajes transmitidos a través de elementos multimedia.

5.3 Objetivos Específicos de la Encuesta

- Evaluar la utilidad del sitio web en la realización de las principales tareas.
- Evaluar el alcance de la comunicación a través de los mensajes visuales y escritos.
- Evaluar aspectos formales del diseño de las páginas del sitio, tales como: composición, diagramación, etcétera.

5.4 Selección y Descripción de la Muestra

Para la selección de la muestra se utilizó el muestreo de estratos por cuotas, que como lo explica Gabriel Baca Urbina en su libro Evaluación de Proyectos, es un tipo de muestreo donde el encuestador está en libertad de seleccionar, antes de la encuesta, un estrato determinado de la población, según convenga a sus objetivos. En este caso en particular se decidió evaluar a hombres y mujeres usuarios regulares de internet, de diversas edades y ocupaciones en un 50% por igual del total de encuestados.

5.5 Perfil del Informante

Hombres y Mujeres

Edad: 18 a 60 años

Usuarios de internet

Nivel económico C (clase media)

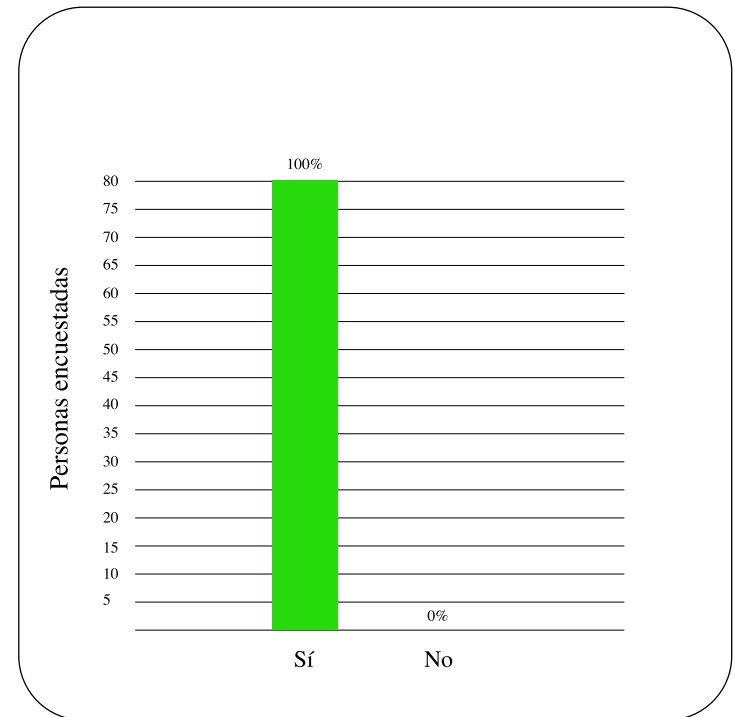
Nivel académico de diversificado en adelante.

5.6 Análisis de los Resultados de la Encuesta

En las siguientes páginas se presentan los resultados de la encuesta. Las preguntas realizadas a los participantes y las gráficas correspondientes, así como un análisis sintético de las gráficas estadísticas en formato de barras.

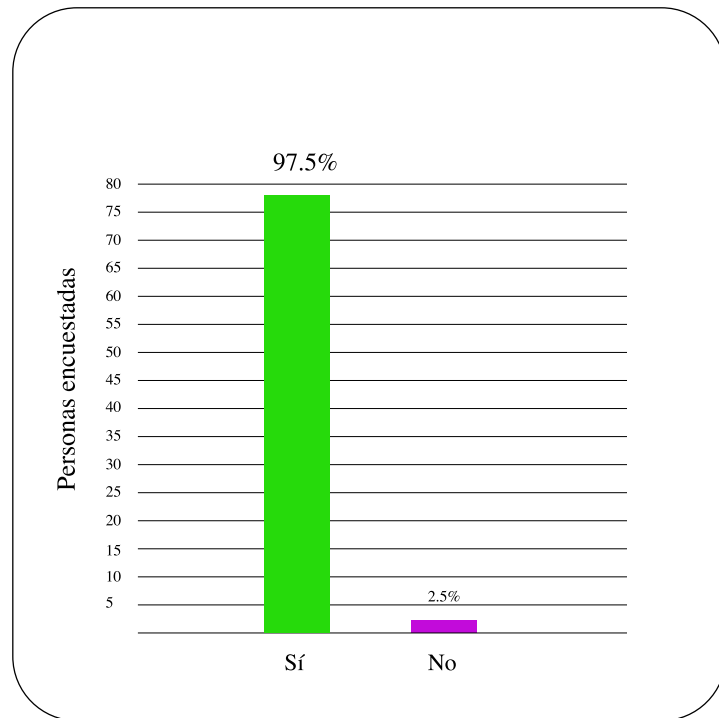
1. ¿El sitio web muestra claramente la identidad de la organización, nombre y logotipo a través de todas las páginas?

El 100% de los encuestados consideró que el sitio web muestra claramente la identidad de la organización.



2. ¿Visualmente, considera atractivo el sitio web?

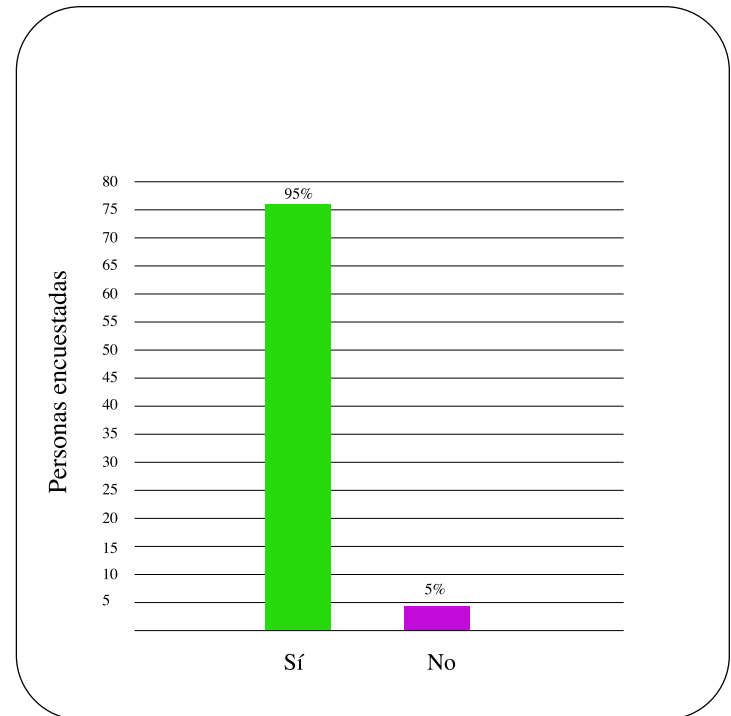
Esta gráfica muestra un 97.5% de personas encuestadas que encuentra atractivo el sitio web contra un 2.5% que no, lo que significa un gran acierto, considerando las variables de edad y nivel académico.



3. ¿Le parece agradable la combinación de colores utilizada?

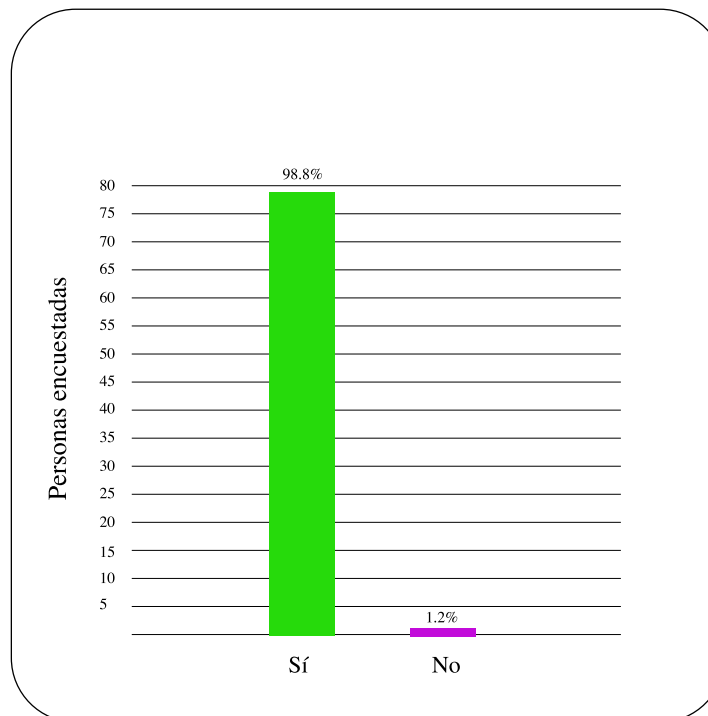
En cuanto a la combinación de color, la gráfica muestra un 95% de aceptación.

Este es un logro importante dado que el color tiene una gran variedad de configuraciones y puede ser difícil agradar a todos los gustos.



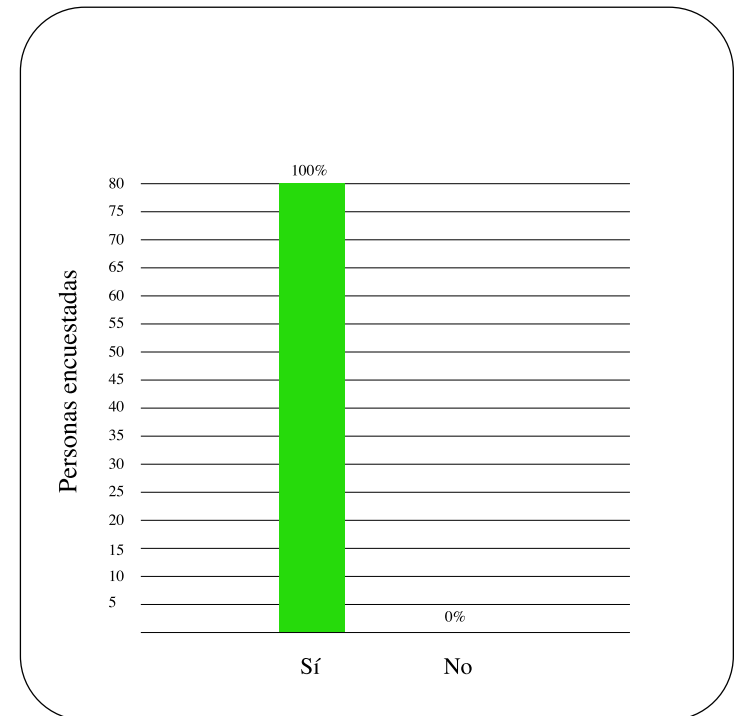
4. ¿En su opinión, el contraste de color entre letras y fondo favorece la lectura?

Otro aspecto importante alcanzado que refleja esta gráfica, es respecto a la legibilidad de los textos. Los resultados muestran que el 98.8% considera que el contraste de color entre letras y fondo favorece la lectura, contra un 1.2% que equivale a una persona.



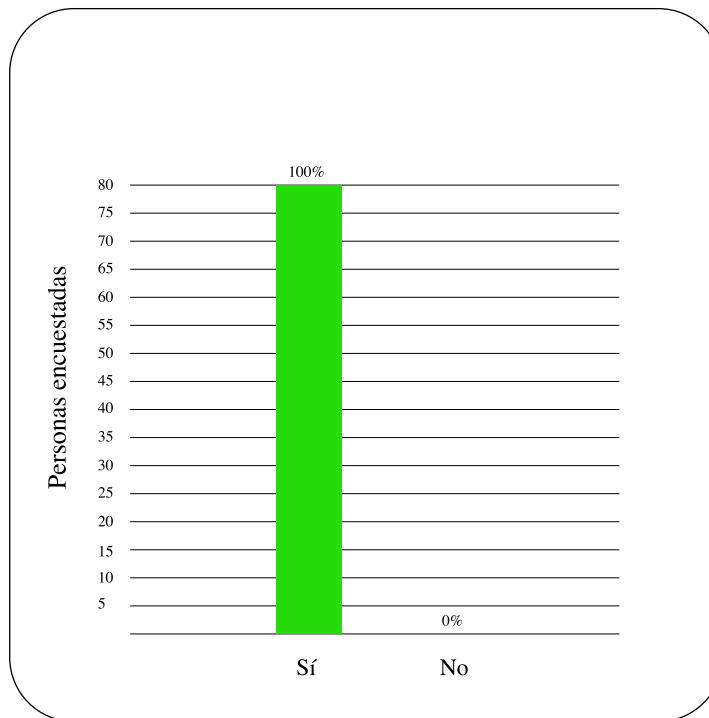
5. ¿Considera usted que el tipo y tamaño de letra es adecuado para la lectura?

El 100% de personas encuestadas consideró adecuado para la lectura el tamaño y tipo de letra.



6. ¿Las fotografías son comprensibles y tienen buen tamaño y resolución?

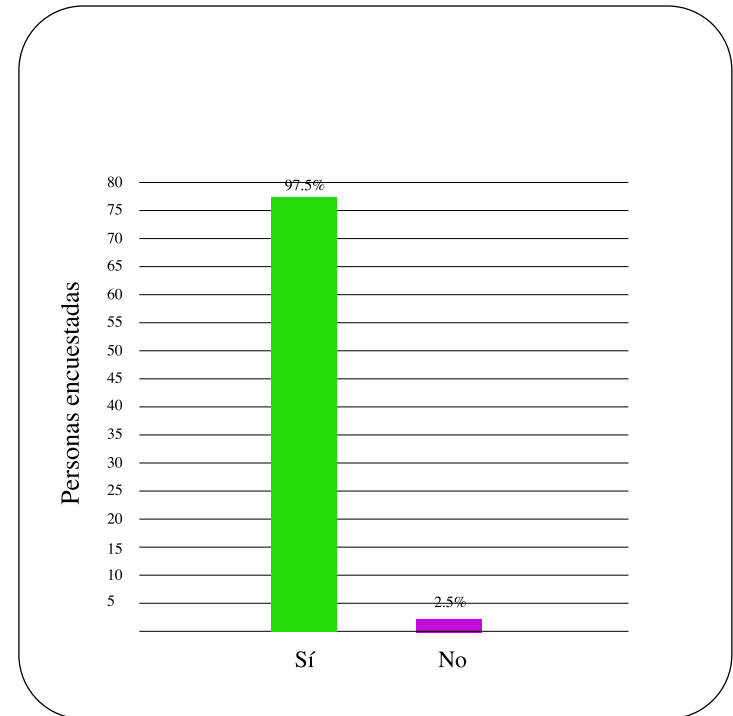
Las fotografías fueron otro elemento aprobado por los encuestados, la gráfica muestra un 100% de aceptación.



7. ¿Cree usted que el uso de imágenes y animaciones proporcionan un tipo de valor agregado?

Las respuestas obtenidas respecto al valor cualitativo de las imágenes y animaciones expresan un alto porcentaje de aceptación. El 97.5% de respuestas positivas y 2.5% negativas.

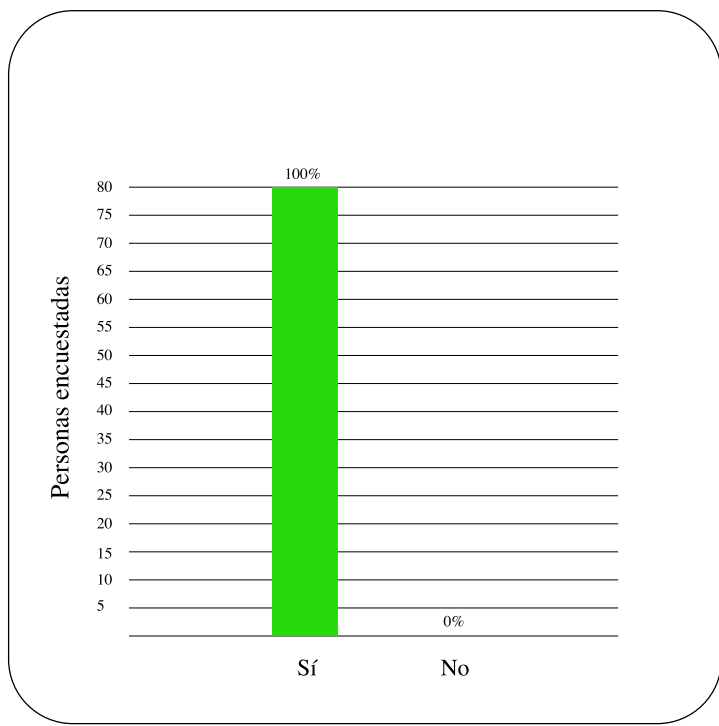
Esto significa que las imágenes complementan los contenidos de texto y no causan redundancia.



8. ¿Los enlaces de las secciones principales son representativos de sus contenidos?

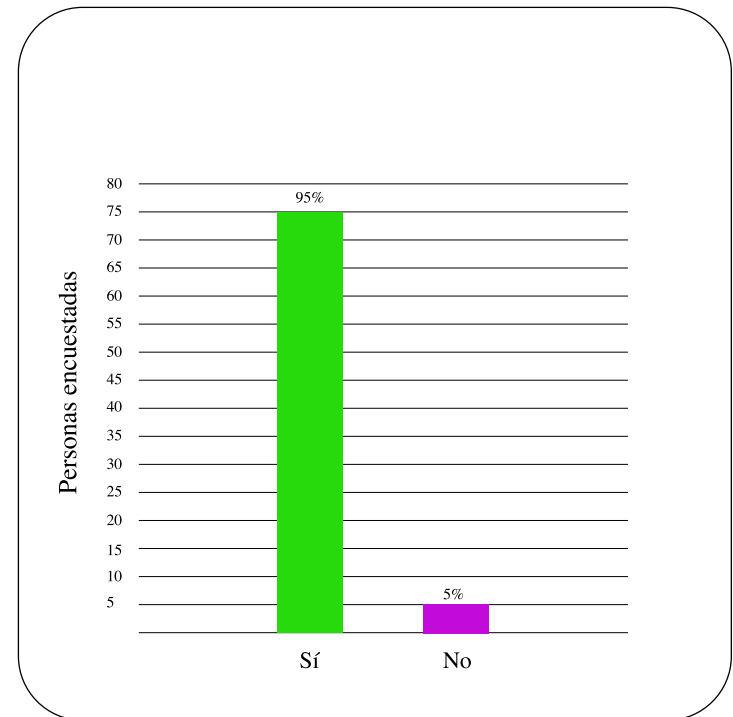
Esta es una pregunta muy importante, ya que es indicador de qué tan bien estructuradas y etiquetadas están las secciones del sitio.

Las respuestas muestran un 100% de aprobación, es decir, las personas entienden las etiquetas y la encuentran representativas.



9. ¿El sitio web ofrece enlaces de navegación que facilitan su uso?

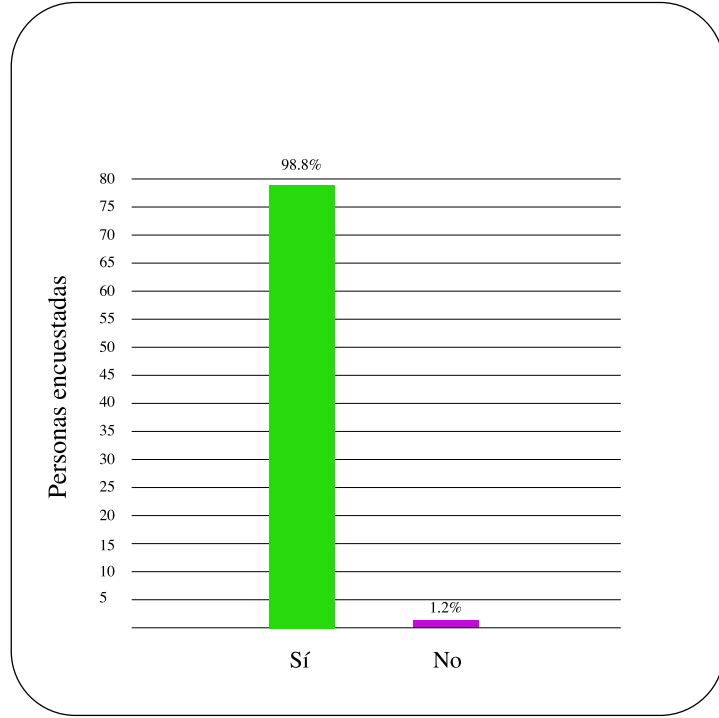
Con un 95% de usuarios satisfechos con los enlaces de navegación del sitio web, se considera que éste es altamente accesible y funcional.



10. ¿El sitio web explica de manera adecuada las actividades que realiza la organización?

El 98.8% de los encuestados afirma que el sitio web ofrece una explicación y descripción adecuadas de las actividades que realiza la organización.

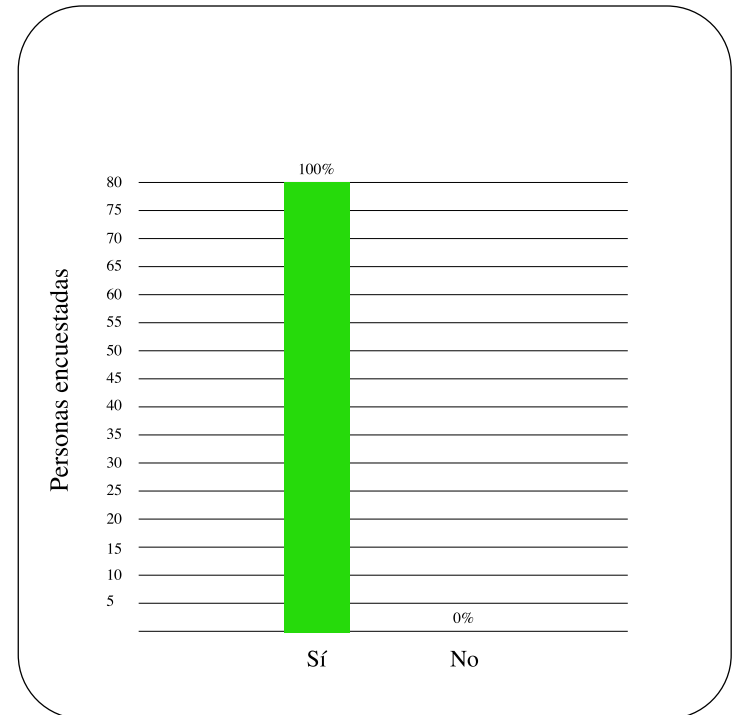
Solamente el 1.2% no lo encuentra adecuado.



11. ¿El sitio web ofrece un medio adecuado para contactar a la organización?

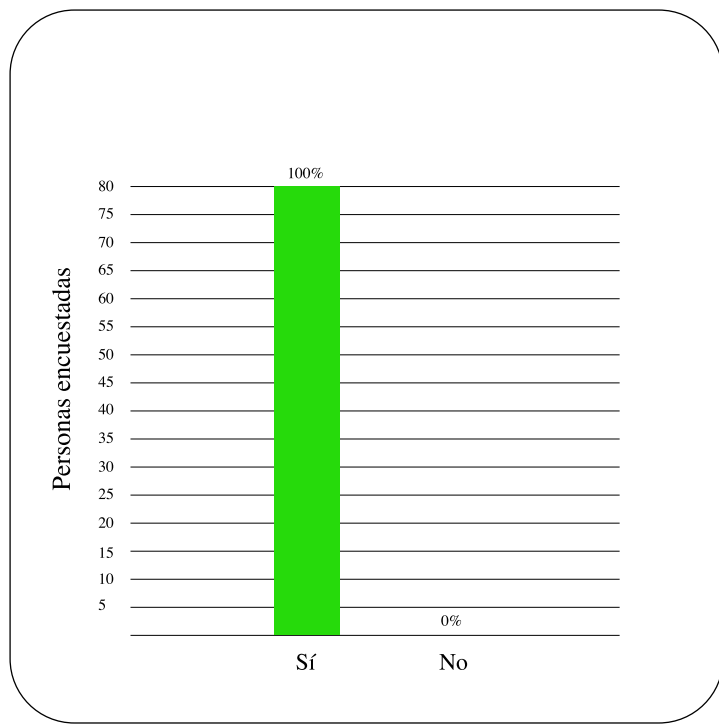
El 100% de las personas considera que el sitio ofrece una manera adecuada de contactar a la organización.

Esto confirma que es adecuado utilizar elementos estándar ampliamente reconocidos como lo es el enlace llamado “Contáctanos”.



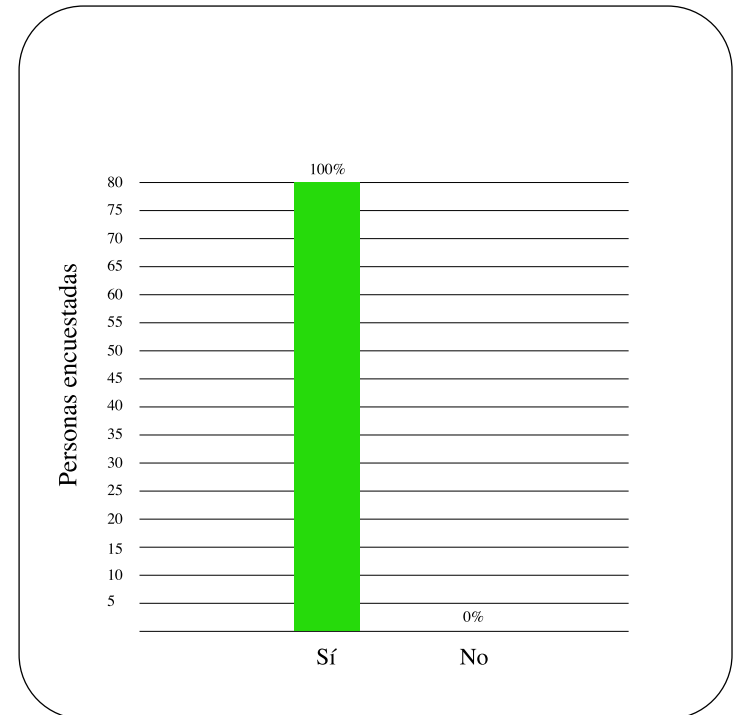
12. ¿Se entiende claramente cuál es el propósito de la organización?

Después de utilizar el sitio web por unos minutos, el 100% de las personas que participaron en la encuesta comprende cuál es el propósito de la organización y puede explicarlo sin mayor problema.



13. ¿Considera usted que el sitio web le ayuda a comprender mejor la situación de pobreza en Guatemala?

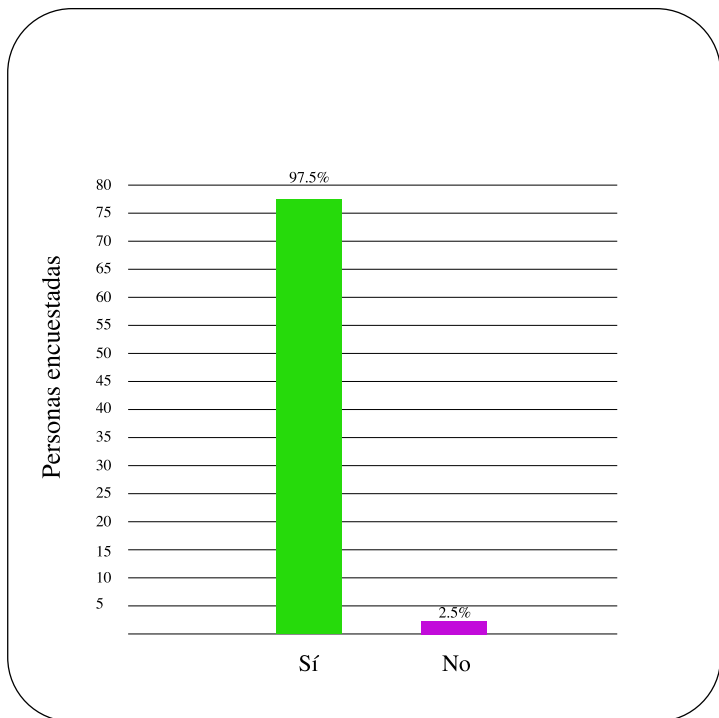
Esta pregunta refleja parte del alcance de los mensajes elaborados a través de todo el sitio. Los resultados obtenidos son bastante aceptables con un 85% de respuestas positivas contra un 15% que cree que el sitio no ayuda a comprender mejor la situación de pobreza en Guatemala.



14. ¿Cree usted que la información e imágenes contenidas en el sitio web le motivan a involucrarse en las actividades?

Medimos el nivel de motivación producido por los mensajes visuales y la información textual presentada en el sitio web.

El resultado obtenido es un 97.5% que sí se siente motivado a participar en actividades de la organización, mientras que el 2.5% dice que no.



5.7 Propuesta Gráfica Final

La propuesta final de diseño del sitio web de la Asociación Movimiento Cuarto Mundo se basa en un extenso trabajo de investigación que incluye las características de la organización, la población que atiende y las necesidades de comunicación que surgen de la interacción con familias que viven en pobreza extrema. Cada uno de esos elementos proporcionó información valiosa respecto a las características visuales y la funcionalidad requerida para alcanzar los objetivos del proyecto.

5.7.1 Arquitectura de la Propuesta

La propuesta se caracteriza por una arquitectura sencilla con cinco secciones principales:

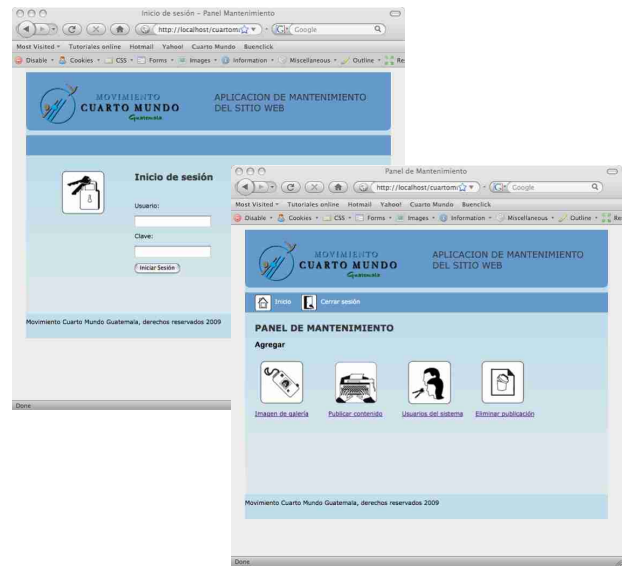
Inicio,
Participa,
Testimonios,
Galerías y
Contáctanos.

Además, cuenta con una sesión de mantenimiento privada, no disponible al visitante, lo que se conoce en el medio como CMS (Content Manage System) por sus siglas en inglés, que traducido es Sistema de Administración de Contenidos. El CMS del sitio web le permitirá a Cuarto Mundo ahorrar en costos de mantenimiento y disminuir considerablemente la necesidad de soporte técnico para tareas de publicación habituales como podrían ser publicación de noticias y artículos en general, actualización de imágenes de galería, etc.

La estructura del CMS es la siguiente:

Pantalla de inicio de sesión por clave y contraseña,
Pantalla de Panel de Mantenimiento,
Editor de Publicaciones,
Pantalla para Agregar Imágenes de Galería,
Pantalla para Eliminar Publicaciones y
Pantalla para Agregar o Eliminar Usuarios.

Junto al CMS se ha incluido un Manual de Mantenimiento que explica con claridad cómo utilizar las pantalla del sistema. Dicho Manual está incluido en este documento en la sección de Anexos II.

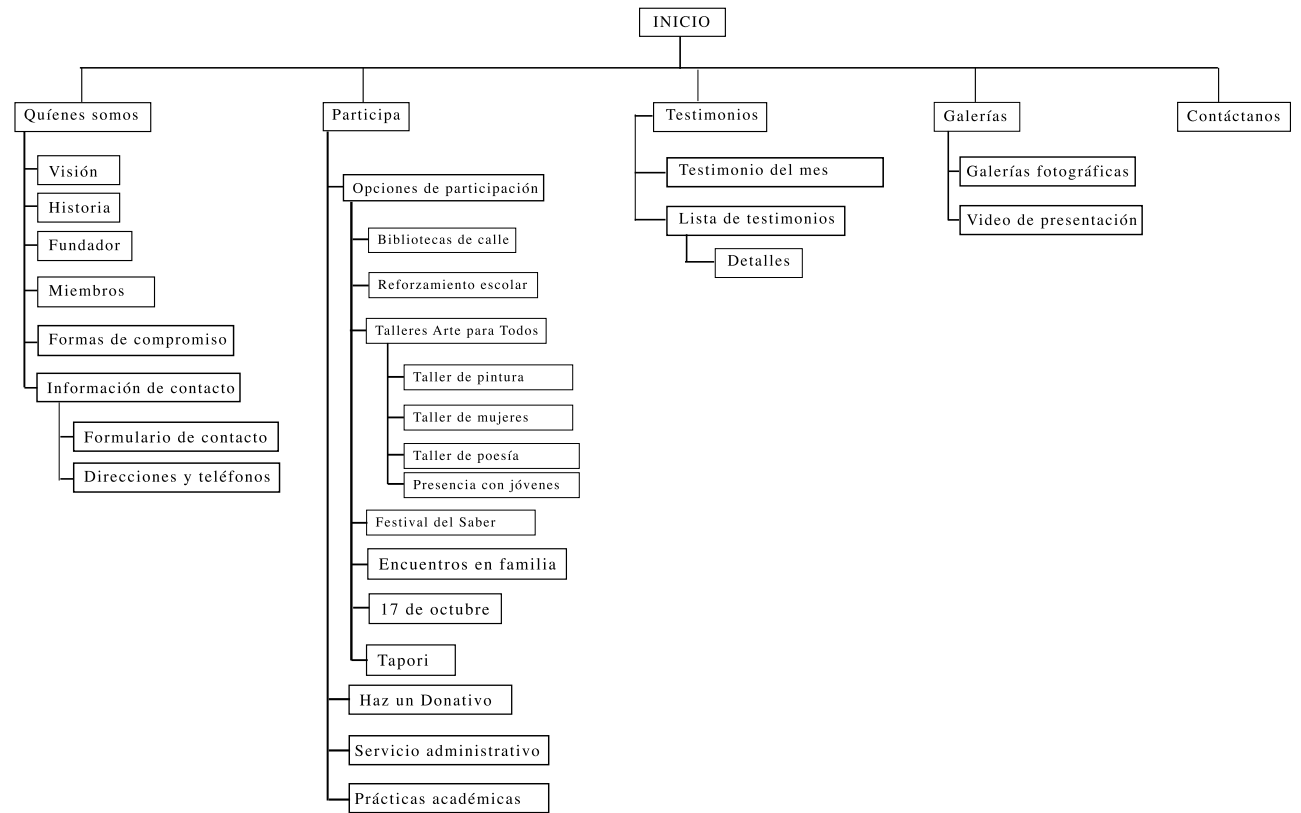


En general, la arquitectura de información se realizó a través de procedimientos propios del desarrollo web, por ejemplo el Inventario de Contenidos que consiste en una lista de ideas de contenido propuestas tanto por la organización como por las audiencias meta del Sitio Web. También está la técnica de Card Sorting que es una dinámica en la que se le pide a varias personas que agrupen los contenidos propuestos en el inventario de acuerdo a ciertas categorías, para así obtener un mapa mental de los usuarios en cuanto a la manera en que organizan la información. De esta forma se logró identificar las principales áreas de contenido y los etiquetados (títulos de las secciones) representativos.

5.7.2 Estructura del Sitio Web

Ya con los contenidos y las etiquetas establecidas, se pasó a crear un modelo conceptual de lo que sería la estructura del sitio, la que se presenta en un tipo jerárquico piramidal que parte de una página inicio que da acceso a todas y cada una de las secciones.

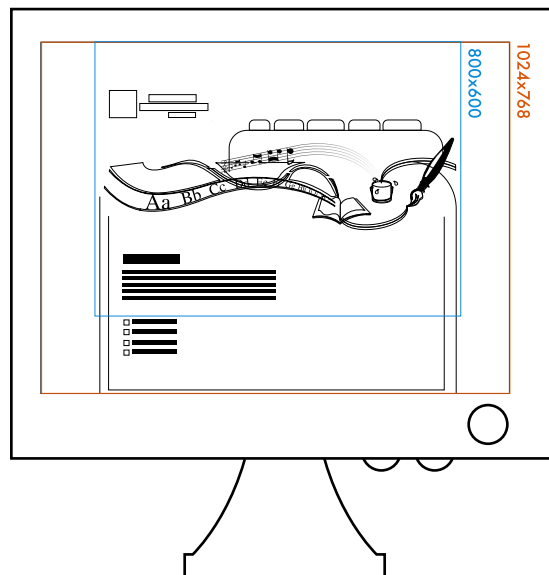
CAPITULO V



5.7.3 Diagramación y Prototipos

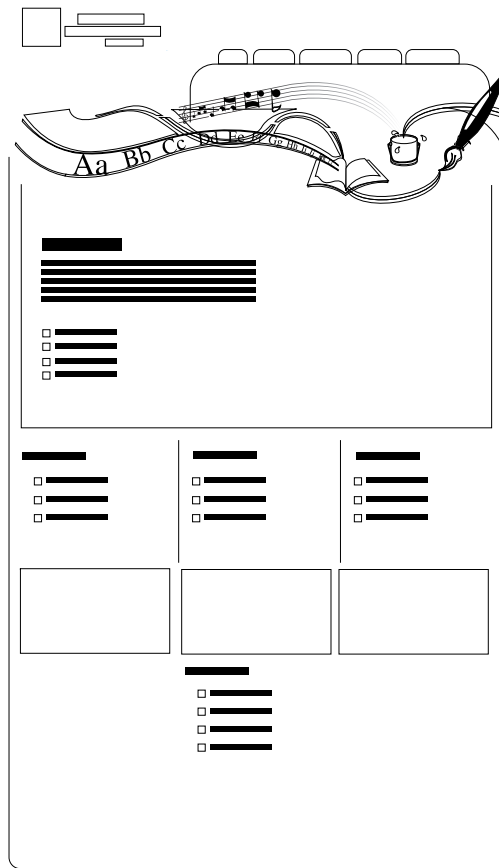
La diagramación del sitio web abarca dos niveles de desarrollo, el primero corresponde a la plantilla base. En dicha plantilla se distribuyó el espacio en las áreas de encabezado, cuerpo principal y pie de página. Es importante mencionar que la diagramación fue probada en resoluciones de pantalla de 1024x768 y 800x600, como se muestra en la ilustración a la derecha, el usuario puede utilizar el sitio sin dificultad. El segundo nivel de desarrollo consistió en disponer del área principal dividido en un máximo de tres columnas, disponibles para la diagramación de contenidos en la etapa de construcción del grueso de páginas. De esta manera fue posible integrar imágenes y textos en una composición equilibrada.

Previo a pasar a la etapa de producción se realizaron los prototipos que permitieron previsualizar las áreas principales del sitio y la funcionalidad del sistema de navegación y los enlaces. A continuación se presentan los principales prototipos:

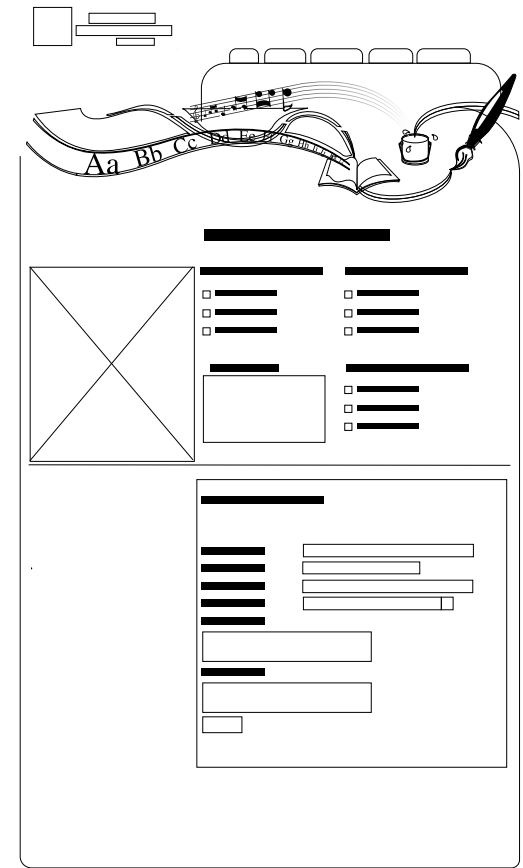


CAPITULO V

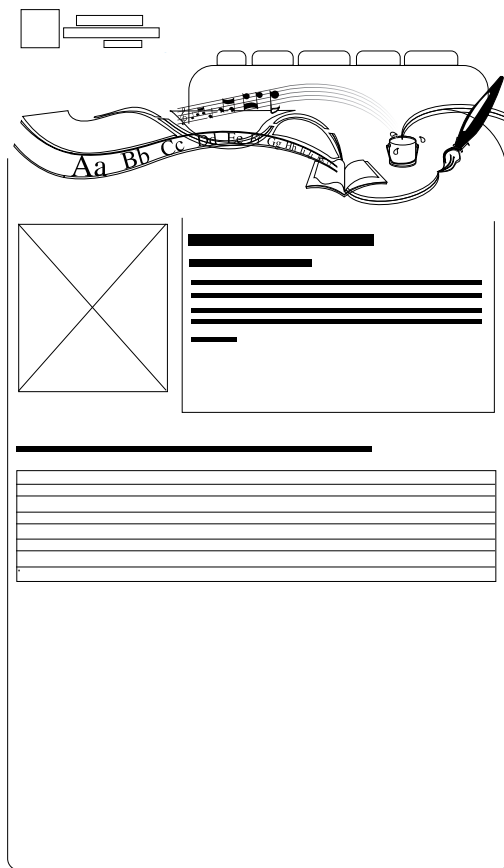
Prototipo de página Home



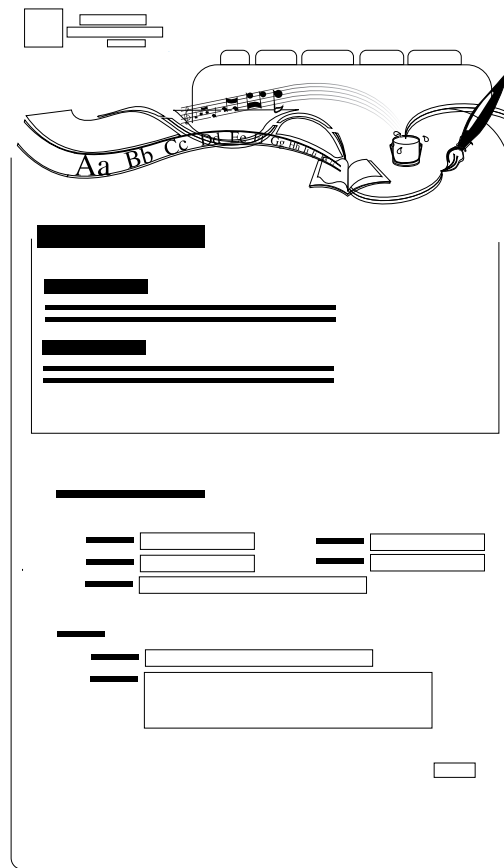
Prototipo de página Participa



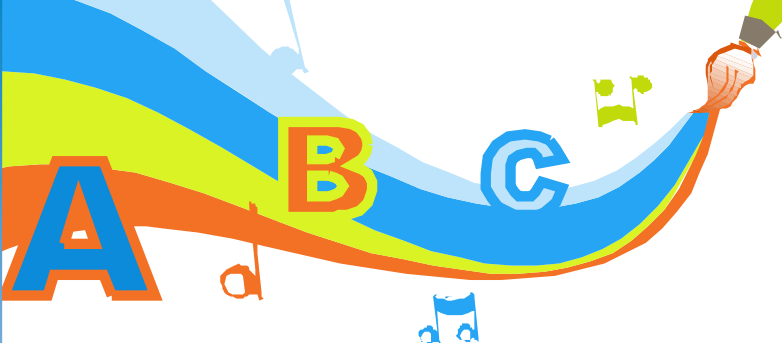
Prototipo de página Testimonios



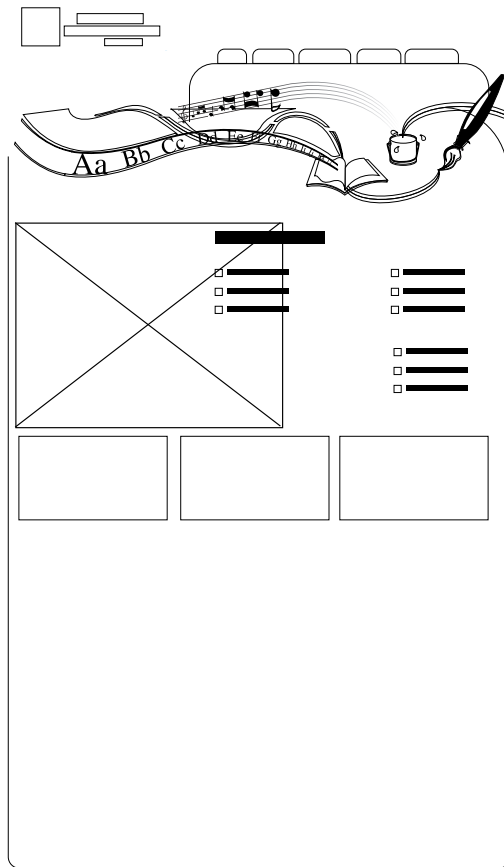
Prototipo de página Contáctanos



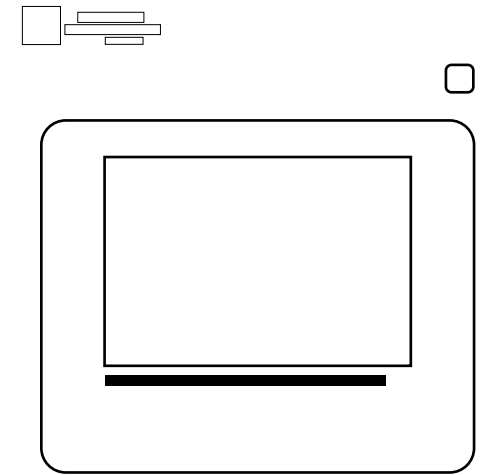
CAPITULO V



Prototipo de página Galerías



Prototipo de visor de Galerías



5.7.4 Códigos Cromáticos

La selección de color se realizó considerando en qué manera éste sería congruente con la imagen de la organización a la vez que favorecería el logro de otros objetivos planteados. Aunque en realidad, la apreciación del color es sumamente subjetiva y no se espera satisfacer al 100% el gusto de cada persona que visite el sitio web, se espera que el uso de una composición de color equilibrada proporcione una gama aceptable a la mayoría. Por tal razón se utilizó una tetrada de color que incluye el verde y su complementario y el azul y su complementario. La saturación y brillantez se establecieron en valores medios para mentener una temperatura fresca del color y para evitar contrastes muy altos, lo que es perjudicial para la vista del usuario y la legibilidad de las páginas.

Respecto al valor simbólico y significado que se le atribuye a los colores seleccionados, según Betty Edwards escritora del libro *El Color*, se destacan los siguientes:



Verde: Entre los expertos en color hay acuerdo general en que el verde es el color del equilibrio y la armonía, y simboliza la primavera y la juventud, la esperanza y la alegría.



Azul: El azul evoca el vacío o enormes distancias, es sereno y puro, como el mar. En sus colores más oscuros, el azul representa la autoridad, y en el significado simbólico de los sueños, el azul significa éxito.



Naranja: El naranja se relaciona con el calor y el fuego, pero sin los intensos sentimientos atribuidos al rojo, tal vez significa energía sin agresividad.



Violeta: Es el color de la templanza, de la lucidez y la reflexión. Es místico, melancólico y puede también representar la introversión.

5.7.5 Códigos Icónicos

5.7.5.1 Imágenes

Las imágenes empleadas se caracterizan por su valor informativo. Permiten al visitante tener una idea clara de las acciones y las personas que participan en ellas.



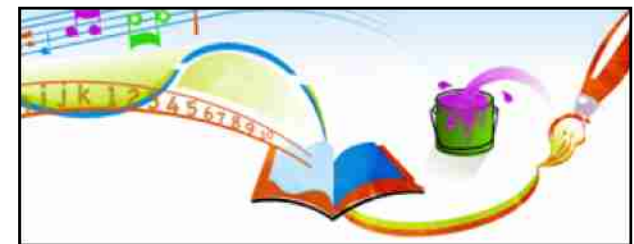
5.7.5.2 Logotipo

La ubicación del logotipo en la esquina superior izquierda garantiza que los visitantes del sitio web tengan presente la identidad institucional en todas las páginas del sitio web logrando la unidad requerida.



5.7.5.3 Diseño Vectorial

Se diseñó una especie de corriente de río abstracta utilizando la técnica de vectores. En ella se integran elementos visuales representativos de música, educación y arte, que son parte esencial del contenido de los programas de la Asociación Movimiento Cuarto Mundo Guatemala.



5.7.6 Códigos Tipográficos

5.7.6.1 Tipos y Tamaños de Letra

La tipografía elegida para títulos principales es el tipo *Sophie*, la secundaria es el tipo **Ventana**, esta última está disponible en la mayoría de sistemas operativos, además de ser una tipografía con buena legibilidad. Esto nos garantiza que las páginas tendrán la apariencia deseada.

Tipografía primaria:

Sophie

Tipografía secundaria:

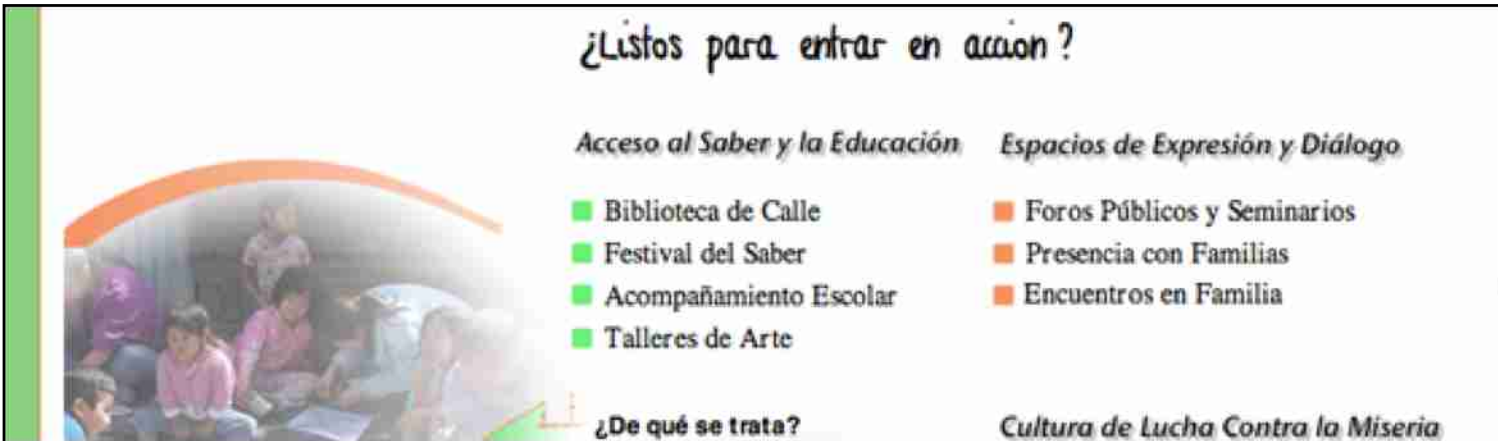
Ventana



5.7.7 Códigos Lingüísticos

5.7.7.1 Tono de los mensajes lingüísticos

Se trató de entablar una comunicación amigable, de confianza, por tal razón el trato en los mensajes es tuteando al visitante, además de tratar de eliminar lo más posible el uso de lenguaje técnico.

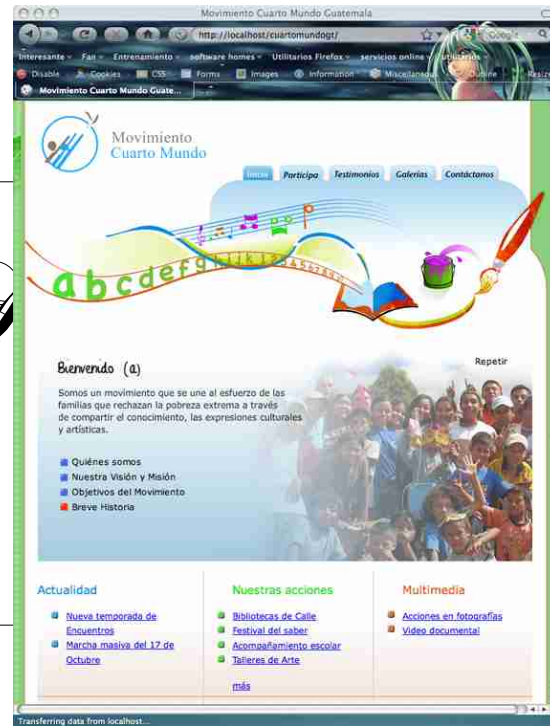
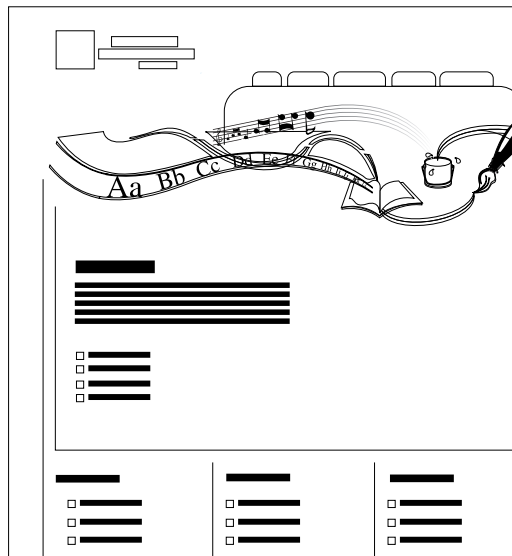


¿Listos para entrar en acción?

<i>Acceso al Saber y la Educación</i>	<i>Espacios de Expresión y Diálogo</i>
<ul style="list-style-type: none"> ■ Biblioteca de Calle ■ Festival del Saber ■ Acompañamiento Escolar ■ Talleres de Arte 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Foros Públicos y Seminarios ■ Presencia con Familias ■ Encuentros en Familia
<i>¿De qué se trata?</i>	<i>Cultura de Lucha Contra la Miseria</i>

5.7.8 Prototipos en Alta Calidad

A continuación se presentan los prototipos de la propuesta final en su más alta calidad de presentación, las páginas tal y como serán visualizadas en el navegador web.



CAPITULO V

Página Home



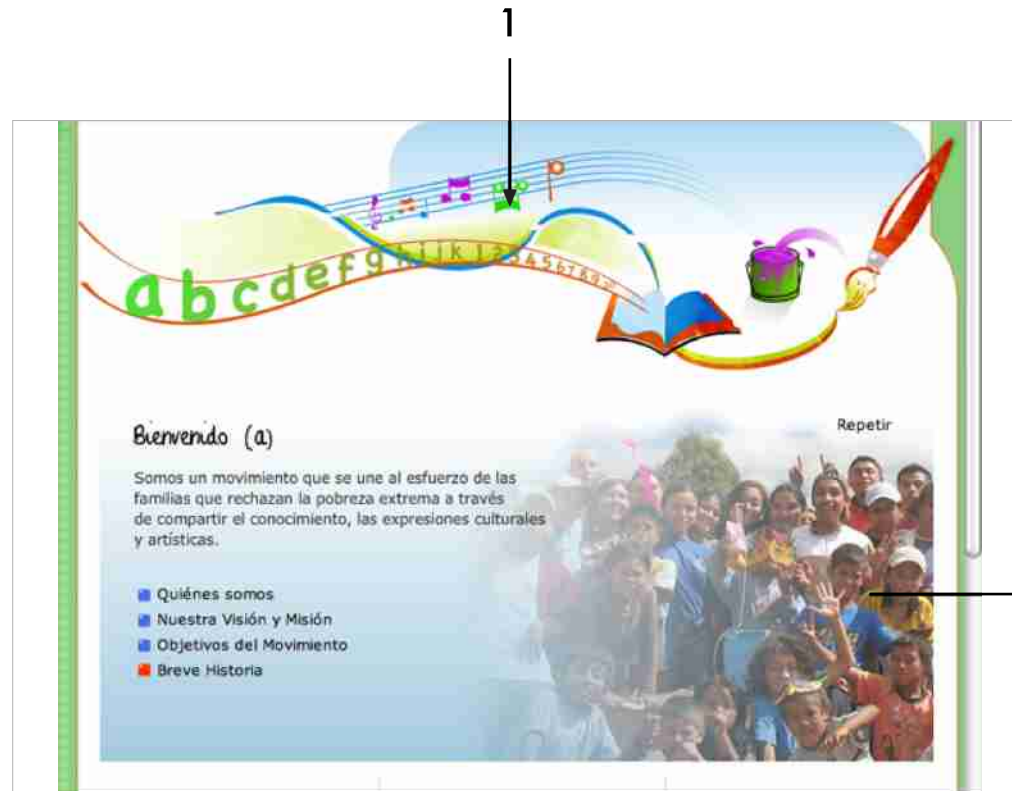
1. La posición del logotipo identifica claramente a la Organización.
2. El sistema de navegación principal facilita explorar el sitio web con etiquetas comprensibles y un cambio de color para indicar al usuario en qué sección se encuentra.
3. La ilustración del encabezado representa los principales temas tratados por la organización.



CAPITULO V



1. Los visitantes reciben una calurosa bienvenida al sitio. Esta es una pequeña animación que expresa la razón de ser de la organización y da acceso a la información institucional básica.
2. A continuación se presentan enlaces a otras áreas importantes del sitio: Enlaces de actualidad, un adelanto de las acciones y la invitación a experimentar el espacio multimedia del sitio.



Página Participa



CAPITULO V

A B C

La página “Participa” da acceso a las acciones que realiza la Organización, sin embargo a través de este menú los usuarios obtienen información básica inmediatamente:

1. Una imagen representativa de cada acción, que cambia al colocar el puntero del ratón sobre el texto.
2. Una pequeña descripción.
3. Hipertextos con el nombre de cada acción.

1

2

3

¿Listos para entrar en acción?

Acceso al Saber y la Educación

- Biblioteca de Calle
- Festival del Saber
- Acompañamiento Escolar
- Talleres de Arte

Espacios de Expresión y Diálogo

- Foros Públicos y Seminarios
- Presencia con Familias
- Encuentros en Familia

Cultura de Lucha Contra la Miseria

- Tapori
- 17 de Octubre
- Incidencia

¿De qué se trata?

Nuestras actividades giran en torno a tres ejes principales:

Un formulario con pocas casillas para llenar, permite a los visitantes de esta sección expresar su interés en involucrarse en acciones concretas.

Esta funcionalidad surgió en los procesos tempranos de la etapa de planificación del proyecto, siendo parte de los esfuerzos por facilitar la participación de la sociedad.

* Datos requeridos

¿En qué actividad deseas participar?

*Nombre:

No. teléfono:

*Correo electrónico:

Deseo participar en:

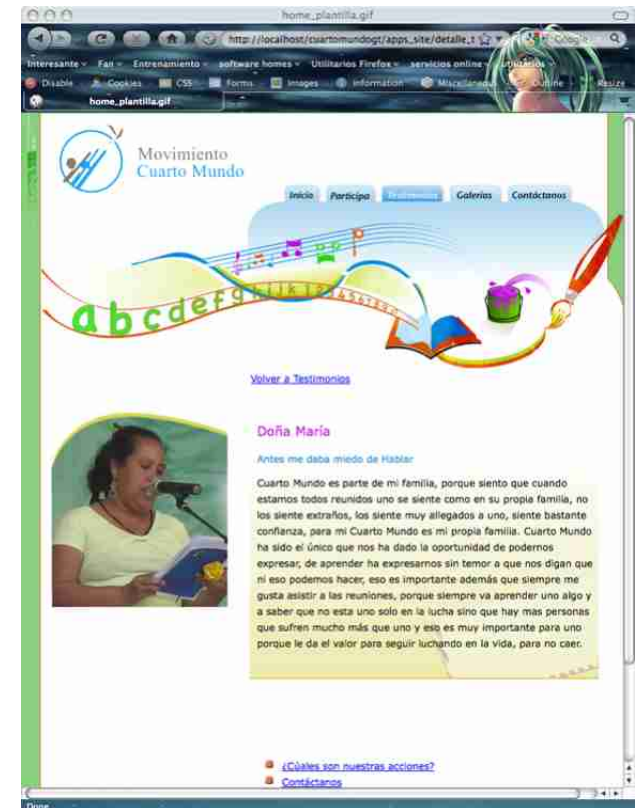
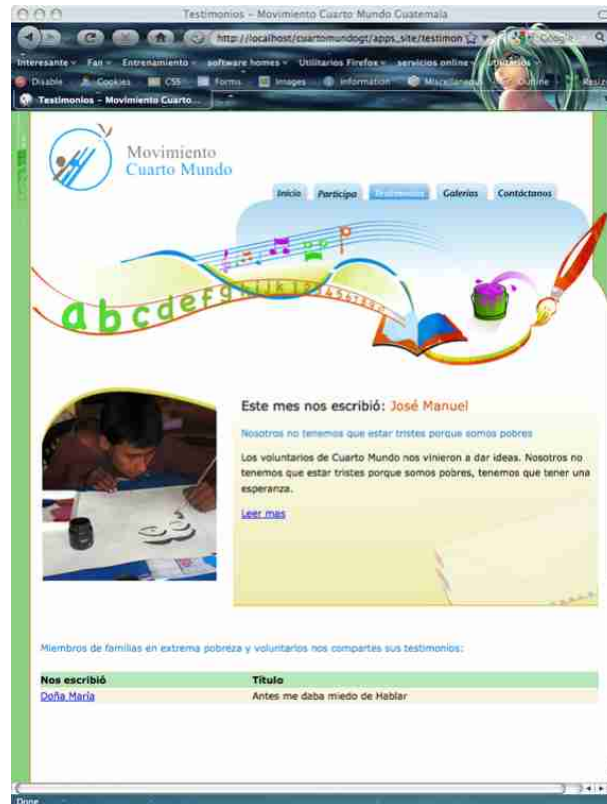
Cuéntanos un poco de ti:

¿Tienes algún comentario o pregunta?

Enviar

CAPITULO V

Página Testimonios



La página de “Testimonios” acerca a los usuarios del sitio web con la población atendida por la Organización. Los principales elementos son los siguientes:

1. Una imagen de la persona que comparte su historia.
2. Un fragmento del testimonio para capturar la atención del usuario.
3. Una lista de los últimos testimonios.

1

2

3

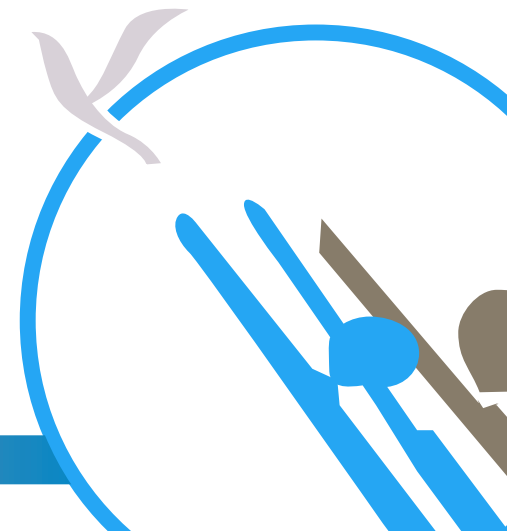
Nosotros no tenemos que estar tristes porque somos pobres

Los voluntarios de Cuarto Mundo nos vinieron a dar ideas. Nosotros no tenemos que estar tristes porque somos pobres, tenemos que tener una esperanza.

[Leer mas](#)

Miembros de familias en extrema pobreza y voluntarios nos compartes sus testimonios:

Nos escribió	Título
Doña María	Antes me daba miedo de Hablar



CAPITULO V

A

B

C

El detalle de cada testimonio incluye los siguientes componentes:

1. La imagen de la persona.
2. Un enlace de navegación que permite volver a la página principal de testimonios.
3. La historia que se cuenta.

1

2

3

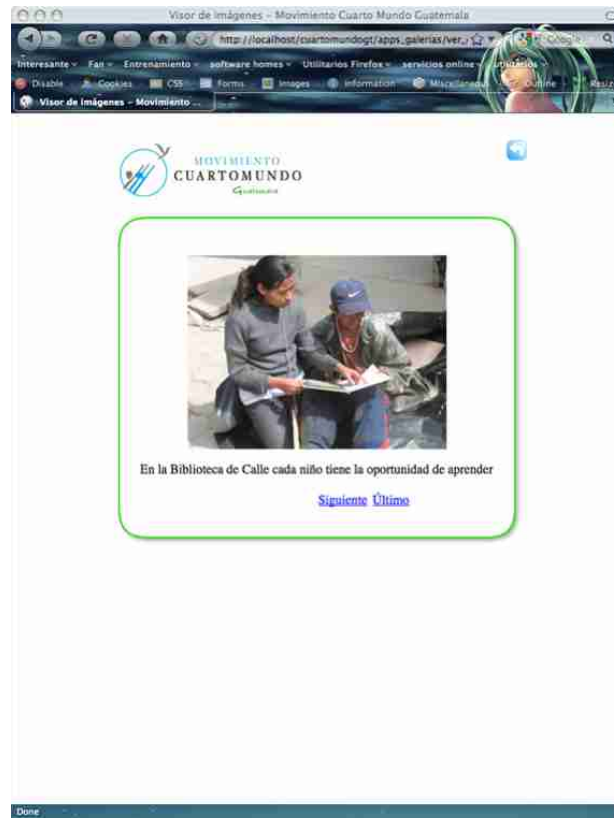
[Volver a Testimonios](#)

Doña María

Antes me daba miedo de Hablar

Cuarto Mundo es parte de mi familia, porque siento que cuando estamos todos reunidos uno se siente como en su propia familia, no los siente extraños, los siente muy allegados a uno, siente bastante confianza, para mí Cuarto Mundo es mi propia familia. Cuarto Mundo ha sido el único que nos ha dado la oportunidad de podernos expresar, de aprender ha expresarnos sin temor a que nos digan que ni eso podemos hacer, eso es importante además que siempre me gusta asistir a las reuniones, porque siempre va aprender uno algo y a saber que no esta uno solo en la lucha sino que hay mas personas que sufren mucho más que uno y eso es muy importante para uno porque le da el valor para seguir luchando en la vida, para no caer.

Página Galerías



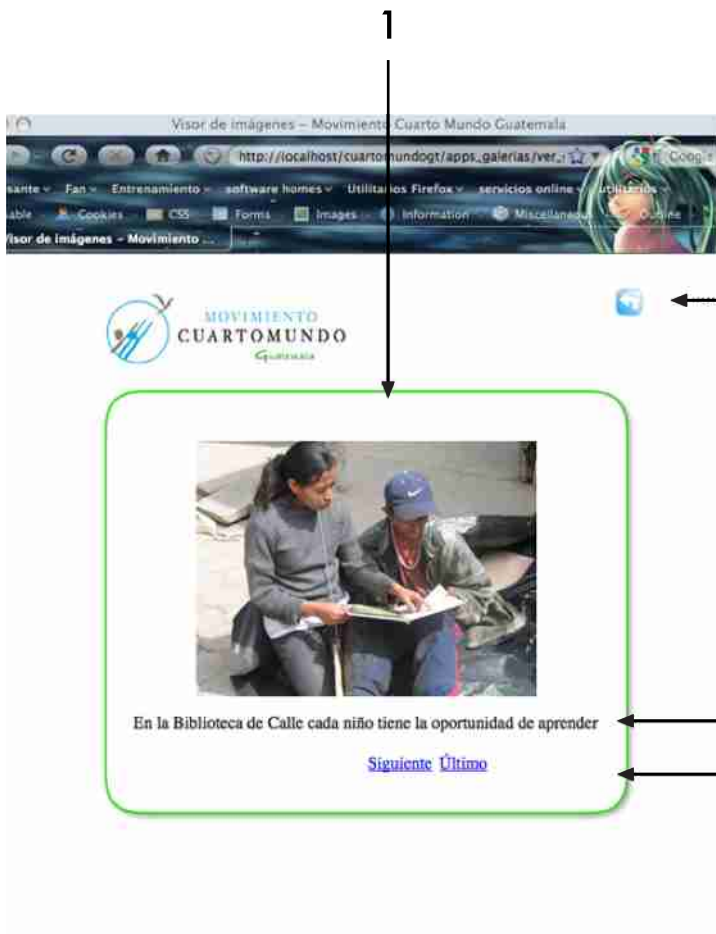
CAPITULO V



La página “Galerías” es un acercamiento visual a la labor diaria del Movimiento Cuarto Mundo Guatemala.

Mantiene la consistencia en el menú con una imagen que cambia al posicionar el puntero del ratón en cada opción.



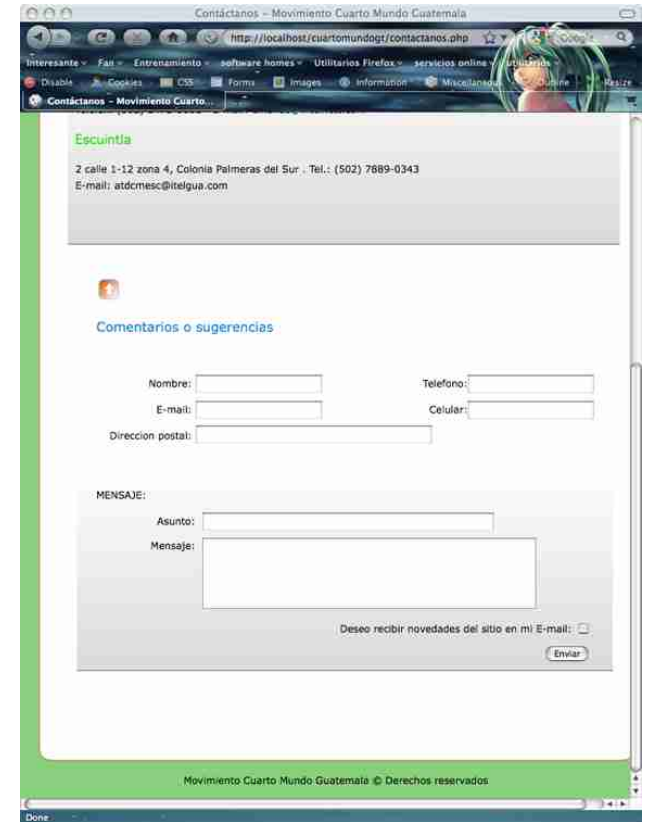
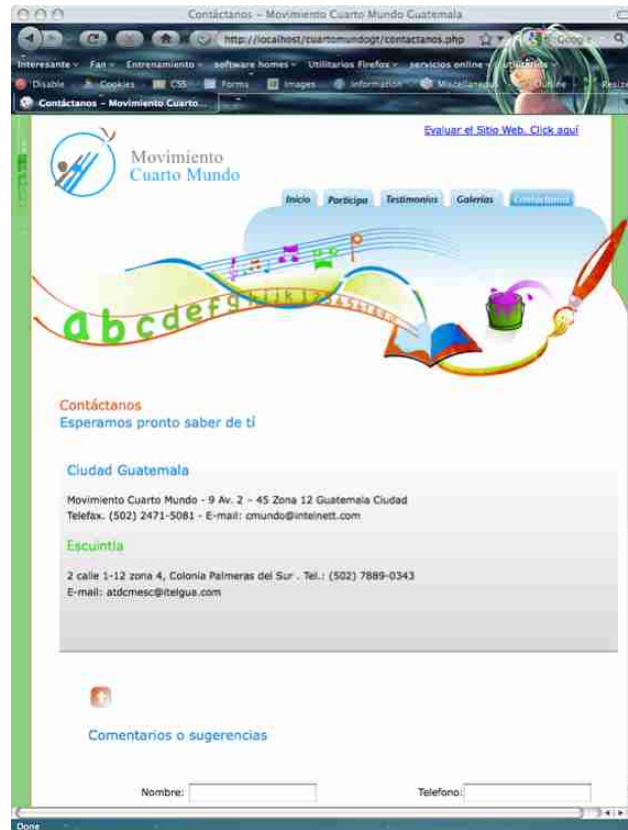


El visor de imágenes es la parte principal de la sección de galerías, es el marco en que se muestran las colecciones de imágenes seleccionadas en la página menú.

1. El marco que despliega la imagen.
2. Un ícono para volver al menú.
3. El pie de foto.
4. Hipertextos de navegación para avanzar.

CAPITULO V

Página Contáctanos



A través de la página “Contáctanos” se proporcionan datos formales de acceso a la Organización, incluidas direcciones de las sedes, teléfonos y correos electrónicos.

CAPITULO V



Contáctanos
Esperamos pronto saber de tí

Ciudad Guatemala

Movimiento Cuarto Mundo - 9 Av. 2 - 45 Zona 12 Guatemala Ciudad
Telefax. (502) 2471-5081 - E-mail: cmundo@intelnett.com

Escuintla

2 calle 1-12 zona 4, Colonia Palmeras del Sur . Tel.: (502) 7889-0343
E-mail: atdcmesc@itelgua.com

CAPITULO V

A

B

C

Los usuarios también pueden contactar a la Organización llenando este formulario online. Los mensajes son enviados a una base de datos a la cual tienen acceso restringido los administradores del sitio web.



Comentarios o sugerencias

Nombre: Telefono:

E-mail: Celular:

Dirección postal:

MENSAJE:

Asunto:

Mensaje:

Deseo recibir novedades del sitio en mi E-mail:

Enviar



CONCLUSIONES

- A medida que la tecnología se desarrolla e inunda nuestro mundo, llegan a las manos de los profesionales del Diseño Gráfico nuevas y mejores herramientas. En su labor ahora puede dedicar más tiempo a los procesos creativos, para mejorar la experiencia de los usuarios ante un producto en la Internet.
- El desarrollo de un sitio web requiere del total compromiso por parte de la organización interesada en tener presencia en la Internet. Su participación marcará el nivel de éxito que será alcanzado. Por tal razón, uno de los primeros pasos debe ser lograr la conformación de un comité web (vea página 92), el cual se compone del personal mínimo requerido para atender tanto el proceso de planificación, desarrollo, como las posteriores tareas de monitoreo, evaluación y mantenimiento.
- Los principales retos en la creación del sitio web de la Asociación Movimiento Cuarto Mundo Guatemala están relacionados con el bajo nivel de penetración de la Internet en el país, con solo un 9% según datos proporcionados por Internet World Stats. Siendo aún un mercado muy reducido, requiere utilizar estrategias de mercadeo bien definidas con una detallada segmentación del los grupos objetivos a los que se desea llegar.
- Por el tipo de organización y la naturaleza de los contenidos presentados en el sitio web de la Asociación Movimiento Cuarto Mundo Guatemala, se espera que este tenga un tráfico relativamente bajo. Será necesario implementar una estrategia proactiva de promoción, que requiere la generación de nuevos contenidos con regularidad y el uso de mercadeo electrónico por medio de boletines, con el objetivo acercar el sitio a los usuarios.

- La implementación de servicios en línea de marcas reconocidas a nivel nacional, como los restaurantes de comida rápida, los bancos y las universidades, entre otros, está abriendo la brecha de una sociedad guatemalteca que se encamina a la cultura cibernética. Esto sin duda fortalecerá la credibilidad de los usuarios en cuanto a realizar contribuciones económicas a través de los sitios web.
- Con una de las tasas de pobreza y desigualdad más altas de América Latina y el Caribe, las prioridades del gobierno guatemalteco no incluyen la lucha contra la miseria. Pero esta tarea debe ser atendida por cada ciudadano dentro y fuera de las instituciones. La tecnología de la Internet también juega un papel importante, y debe ser entendida como herramienta, no como una finalidad, un medio y no un destino.

Con esta perspectiva puede ser aprovechada para comunicar al mundo la necesidad de apoyo, proveer información valiosa a las personas interesadas en ser parte de la solución, promover la participación y crear espacios de intercambio y colaboración.

- La propuesta del sitio web oficial del Movimiento Cuarto Mundo satisface en buena medida las necesidades básicas de las audiencias meta. Pero por el momento se queda corto ante la necesidad de llevar su mensaje a la diversidad etnológica guatemalteca y a las audiencias a nivel internacional, pues no incluye una versión en idioma maya, lo cual es necesario ya que tenemos más de un 60% de población indígena. Tampoco se incluye el idioma inglés limitando así su potencial.



CONCLUSIONES

Por tratarse del desarrollo de un sitio web, tiene sentido pensar que utilizar el método de la encuesta en línea naturalmente tendrá éxito, sin embargo llevar a cabo y completar esta tarea para el sitio web del Movimiento Cuarto Mundo fue sumamente difícil. Esto se debe a la naturaleza del documento, mucha gente no está interesada en participar en encuestas en línea. Además, la invitación a participar en este caso en particular, llegó por medio del correo electrónico. Lo que significa que el remitente debe ser confiable.

En aspectos relacionados con el diseño y composición aplicados a la propuesta del sitio web, éstos logran calificaciones altas tal y como lo respaldan los resultados de las encuestas. Podemos deducir de esto, que se han puesto en uso buenas prácticas de diseño. Se han indagado acertadamente las características del grupo objetivo y se han comprendido sus gustos y preferencias.



LINEAMIENTOS PARA LA PUESTA EN PRÁCTICA DE LA PROPUESTA

A continuación se presenta una serie de puntos importantes en la implementación del sitio web:

Conformar un Comité Web

Se debe conformar el comité web, un grupo multidisciplinario responsable de administrar y dar mantenimiento al proyecto. Dicho comité debe cubrir los siguientes cargos: un director/editor del proyecto, quien se hará cargo de dirigir el proyecto web y comunicar la visión de los dirigentes al resto del comité; un encargado de diseño y desarrollo web, es el profesional del diseño que se encargará del mantenimiento del sitio a nivel de contenidos, creativo y funcional; editores de contenidos, quienes trabajarán bajo la dirección del director para desarrollar contenidos.

Hospedaje y Dominio

El director del proyecto web debe obtener la mejor oferta del servicio de hospedaje y dominio acorde a sus posibilidades. Lo importante será que éste incluya las siguientes características como mínimo:

Soporte para PHP MySQL y otras tecnologías.

Acceso a administración de bases de datos.

Seguridad SSL para encriptado de datos sensibles.

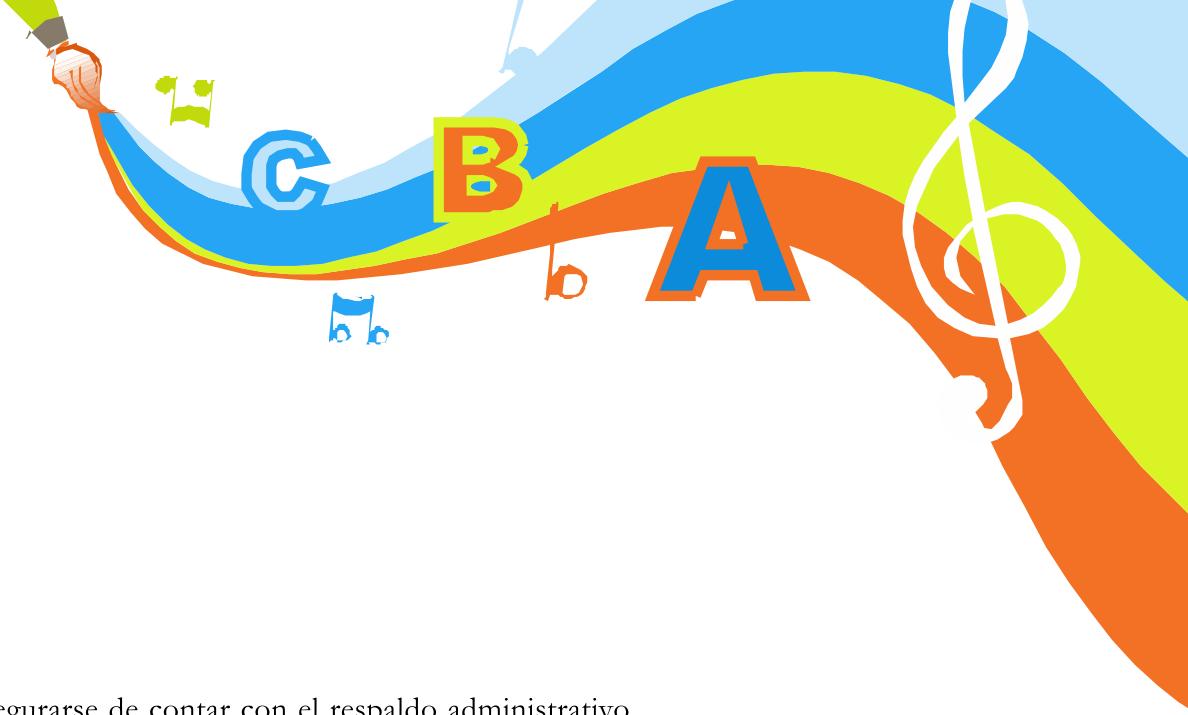
Cuentas de correo web mail y POP 3.

Soporte para tecnologías multimedia: Video streaming y flash.

Desarrollar un Plan de Pruebas

Se debe llevar a cabo un plan de pruebas que garantizará el buen funcionamiento del sitio. Según La Guía Web 1.0 es necesario dividir el trabajo en las siguientes cinco áreas:

- Pruebas de interfaces y contenidos
- Pruebas de funcionalidades y operación
- Pruebas de carga
- Pruebas de seguridad
- Pruebas de respaldo y recuperación



Desarrollar un Plan de Lanzamiento

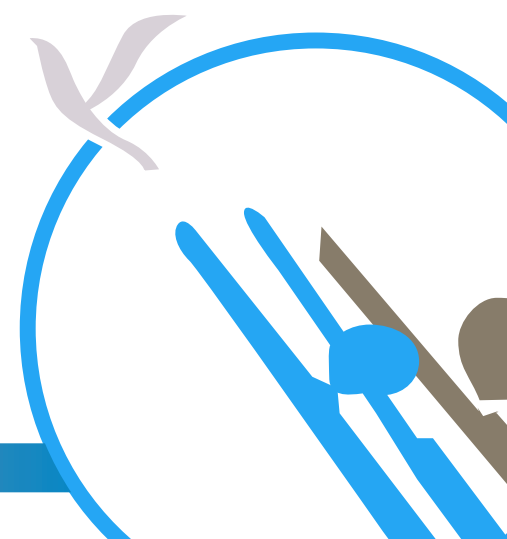
Siempre y cuando se hayan superado las pruebas correspondientes, el sitio web puede ser lanzado a la Internet. Sin embargo se recomienda asegurarse del cumplimiento de las siguientes actividades como mínimo:

- ✓ Superar todas las pruebas antes descritas.
- ✓ Contar con un nombre de dominio reconocible que se asocie a la Organización. Por la naturaleza de la misma, se recomienda que se registre bajo el dominio org.
- ✓ La dirección URL que dé acceso a la primera página del sitio debe ser simple y fácil de comunicar.
- ✓ Chequear la disponibilidad del sitio web desde diferentes lugares, ya que por ser un nuevo dominio este requiere de por lo menos 72 horas para difundirse a través de

- ✓ Asegurarse de contar con el respaldo administrativo requerido para atender la interacción con los usuarios.

Publicación y Mantenimiento

La publicación de los contenidos está a cargo del técnico o profesional de diseño web del comité conformado. Queda a su experiencia y criterio la manera en que se enviarán las actualizaciones al servidor web, que por lo general se hace por medio del protocolo ftp, sin embargo muchos servidores de hospedaje y dominio ofrecen un versión web de administración de archivos. Además se debe desarrollar y poner en práctica un plan mensual de mantenimiento del sitio web, éste presentará información fresca a los visitantes, manteniendo así el interés de la audiencia.





PRESUPUESTO

A continuación se presenta el presupuesto requerido para la puesta en marcha del proyecto. La conversión de cambio de quetzales a dólares es de 7.54 por un dólar.

Detalle del presupuesto

Sección Inicio

Banner flash de bienvenida

Listas de Actualidad, Acciones y Multimedia

Enlaces Solidarios

Sección Participa

Menú Flash con imágenes y enlaces

Formulario para participar

Sección Testimonios

Texto e imagen del testimonio del mes

Lista de testimonios anteriores

Sección Galerías

Menú flash con imágenes y enlaces

Visor de imágenes

Sección Contáctenos

Textos de información de contacto

Formulario de contacto.

Sección Quiénes Somos

Visión, Misión, Objetivos e Historia.

Aplicación Web de Mantenimiento

Compuesta de cinco módulos para mantenimiento de contenidos del sitio web.

Precio del Sitio Web Q 11,600.00

Hospedaje y Dominio
del sitio web 1 año Q 905.00

TOTAL Q 12,505.00

TOTAL EN USDOLLAR \$ 1,660.00

BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES CONSULTADAS

Ambrose, Gavin y Harris, Paul. 2004; Fundamentos del Diseño Creativo, Editorial Parramón.

Banco Mundial; Informe No. 24221 La Pobreza en Guatemala.

Diccionario de la Real Academia Española en Línea, 2008; <http://www.rae.es/rae.html>.

Edwards, Betty. 2006; El Color. Editorial Ediciones Urano.

Hassan Montero, Yusef. 2002; Enlace, Funcion y Forma, http://www.nosolousabilidad.com/articulos/el_enlace.htm.

Instituto Nacional de Estadísticas. 2008; <http://www.ine.gob.gt>

Lunch Patrick J. Horton Sarah; Manual de Estilo Web, Editorial Gustavo Gill. Barcelona - España.

Martín Fernández, Francisco J. 2002; Escritura Hipertextual,

http://www.nosolousabilidad.com/articulos/escritura_hipertextual.htm.

Microsoft. 2008; Enciclopedia Microsoft Encarta Online. <http://es.encarta.msn.com>

Naciones Unidas. 2000; La Declaracion de Milenio, insiso III.

Panamaco. 2008; Glosario de Informatica en Internet. <http://www.panamaco.com/glosario/>

Ronda Leon, Rodrigo. 2008; Arquitectura de Informacion, Analisis Historico-Conceptual, http://www.nosolousabilidad.com/articulos/historia_arquitectura_informacion.htm.

Sanchez Muñoz, Gustavo. 2008; Glosario Grafico, <http://www.glosariografico.com>

Wikipedia. 2008; La Enciclopedia Libre en Internet, <http://es.wikipedia.org/wiki/wikipedia/portada>.

GLOSARIO

Apache

Es un poderoso paquete de servidor web con muchos módulos que se le pueden agregar y que se consiguen gratuitamente en el Internet.

Accesibilidad

Es la cualidad que tiene algo de ser usado o conocido sin que las limitaciones que un usuario pueda tener supongan una barrera.

API

Del inglés Application Programming Interface. Interfaz de Programación de Aplicaciones. Un juego de rutinas usados por una aplicación para gestionar generalmente servicios de bajo nivel, realizados por el sistema operativo de la computadora.

Aplicación

Cualquier programa que corra en un sistema operativo y que haga una función específica para un usuario.

Arquitectura de Información

La Arquitectura de Información es una ciencia emergente, que se encarga de efectuar la planificación estratégica previa a la creación de un website.

ASCII

American Standard Code for Information Interchange, es un estándar para el código utilizado por computadoras para representar todas las letras mayúsculas, minúsculas, letras latinas, números, signos de puntuación, etc.

Banner

Imagen, gráfico o texto con fines publicitarios que habitualmente enlaza con el sitio web del anunciante.

Base de datos

Conjunto de datos que pertenecen al mismo contexto almacenados sistemáticamente.

BBS

Del inglés Bulletin Board System, es un servicio de intercambio de información entre usuarios, descarga de archivos, emails, etc.

Bit

Dígito Binario. Unidad mínima de almacenamiento de la información cuyo valor puede ser 0 ó 1 (falso o verdadero respectivamente).

Blog

Versión reducida del término "web log". Es información que un usuario publica de forma fácil e instantánea en un sitio web.

Boceto

Dibujo rápido y esquemático que se hace para representar las líneas generales de una obra, una idea o un plan.

BMP

Bit Map (mapa de bits). Formato de archivos gráficos de Windows.

Buscador

Los buscadores (o motor de búsqueda) son aquellos que están diseñados para facilitar encontrar otros sitios o páginas Web.

Byte

Conjunto de 8 bit, el cual suele representar un valor asignado a un carácter.

Carpeta

Espacio del disco duro de una computadora cuya estructura jerárquica en forma de árbol contiene la información

almacenada en una computadora, habitualmente en archivos y es identificado mediante un nombre (ej. "Mis documentos").

Capa

En programas de diseño gráfico, cada uno de los grupos de elementos que comparten un mismo nivel virtual en la estructura de un archivo.

Chat

Término utilizado para describir la comunicación de usuarios en tiempo real. Comunicación simultánea entre dos o más personas a través del Internet.

Cibercafé

Local desde el cual se alquila una computadora la cual puede acceder a Internet.

Click

Cuando se oprime alguno de los botones de un mouse el sonido es parecido a un "click".

Computación

Es la ciencia que estudia el procesamiento automático de datos o información por medio de las computadoras.

Collage

Técnica artística en dos dimensiones de la época moderna basada en la combinación de recortes de papel, trozos de tela, imágenes de revistas, páginas de libros, billetes de tren o materiales similares que se pegan juntos para formar una nueva composición.

Color

Sensación que se produce en el ojo de los seres vivos debido a la propiedad que tiene la materia de reflejar, absorber y transmitir la luz que incide sobre ella alterándola en sus características.

Color Complementario

En óptica, dos colores son complementarios cuando unidos dan como resultado gris o blanco (dependiendo si se trata de luz o de colorantes perfectos).

CSS

Cascade Style Sheet. Conjunto de instrucciones HTML que definen la apariencia de uno o más elementos de un conjunto de páginas web con el objetivo de uniformizar su diseño.

Desarrollador de Web

Web developer - Persona o empresa responsable de la programación de un sitio web así la cual incluye, si se da el caso, plataformas de comercio electrónico.

Degradado

La transición suave y sin saltos de un color a otro; por ejemplo, de rojo a verde, de blanco a negro, de azul a morado...

DHTML

Dynamic HTML. HTML dinámico. Una extensión de HTML que permite, entre otras cosas, de la inclusión de pequeñas animaciones y menús dinámicos en páginas web.

Edición

Acción de editar. En artes gráficas y fotografía, cortar o reencuadrar una imagen para cambiar su composición general (en inglés: To edit y To crop [cortar]).

e-mail

El e-mail, del inglés electronic mail (correo electrónico), es uno de los medios de comunicación de más rápido crecimiento en la historia de la humanidad.

Extranet

Cuando una intranet tiene partes públicas, en donde posiblemente usuarios externos al intranet pueden llenar formularios que forman parte de procesos internos del intranet.

Flash

Creado por Macromedia, esta tecnología permite la creación de animaciones, entre otras cosas, utilizando menos ancho de banda que otros formatos, como AVI o MPEG.

Fotografía

Técnica y arte de captar imágenes estáticas mediante el uso de la luz sobre algo sensible a ella.

FTP

File Transfer Protocol. Protocolo de transferencia de archivos.

Gateway

Un gateway es un punto de red que actúa como entrada a otra red.

GIF

Siglas del inglés Graphics Interchange Format, es un tipo de archivo binario que contiene imágenes comprimidas.

Google

Buscador de páginas web en Internet (y el más popular por el momento). Introduce páginas web en su base de datos por medio de robots o crawlers.

Hipervínculo

Vínculo existente en un documento hipertexto que apunta o enlaza a otro documento que puede ser o no otro documento hipertexto.

Hosting

El servicio de Web Hosting consiste en el almacenamiento de datos, aplicaciones o información dentro de servidores diseñados para llevar a cabo esta tarea.

HTTP

En inglés Hypertext Transfer Protocol. Protocolo de Transferencia de Hipertexto.

Interfaz Gráfica de Usuario

En inglés Graphic User Interface, corto como GUI. Componente de una aplicación informática que el usuario visualiza y a través de la cual opera con ella.

Internet

Una red mundial, de redes de computadoras. Es una interconexión de redes grandes y chicas alrededor del mundo.

JavaScript

Lenguaje desarrollado por Netscape y aunque es parecido a Java se diferencia de él en que los programas están incorporados en el archivo HTML.

JPEG, JPG

Los datos de una imagen pueden ser grabados en diferentes formatos. El jpg es, sin duda, el formato más popular.

Página Web

Resultado en hipertexto o hipermedia que proporciona un navegador del WWW después de obtener la información solicitada.

Legibilidad

En tipografía y diseño gráfico, la cualidad que tiene un texto de leerse con facilidad.

Lienzo

En programas de diseño digital, el espacio sobre el que se puede trabajar (es decir: el espacio útil del fichero), también llamado "espacio de trabajo" o "mesa de trabajo".

PDF

Portable Document Format (Formato de Documento Portable), formato gráfico creado por la empresa Adobe el cual reproduce cualquier tipo de documento en forma digital idéntica, facsímil, permitiendo así la distribución electrónica de los mismos a través de la red en forma de archivos PDF.

PHP

Hypertext Preprocessor. Lenguaje de script diseñado para la creación de páginas web activas (similares a ".asp" de Microsoft), muy popular en Linux, aunque existe también versión para sistemas Microsoft.

Píxel

Es la información guardada en un solo punto de una imagen. La imagen completa es la unión de píxeles. Mientras más

píxeles tenga la imagen mejor la calidad de la misma.

Plugins

Programas que se agregan a un navegador del WWW los cuales realizan funciones determinadas. Producen la visualización de archivos multimedia y dan soporte a archivos gráficos no estándares con el visualizador.

LAN

Local Area Network. Red de área local. Red de computadoras personales ubicadas dentro de un área geográfica limitada que se compone de servidores, estaciones de trabajo, sistemas operativos de redes y un enlace encargado de distribuir las comunicaciones.

Lista de Correo

Mailing List. Listado de direcciones electrónicas utilizado para distribuir mensajes a un grupo de personas y generalmente se utiliza para discutir acerca de un determinado tema.



ANEXOS



ANEXO I BRIEF

BRIEF

Día: 12 Mes: 04 Año: 2006

DATOS GENERALES

Nombre de la empresa: Asociación Movimiento Cuarto Mundo
 Dirección: 9a Avenida 2-45 zona 12
 Teléfono: 2471-5081
 E-mail: cmundo@turbonett.com
 Web:

Nombre del contacto: Lorenzo Ganau
 Teléfonos: _____ Cel.: _____
 E-mail: _____

MERCADO OBJETIVO

¿A quienes esta dirigido su producto o servicio?

Persona individual Sexo M F

Edad 5 años en adelante

Nivel socio economico A B CNivel Academico P B D U Po OtrosEmpresas Pequeña Mediana Grande

Ubicación geográfica del grupo objetivo:

 Ciudad capital Departamental Internacional

¿Cuál es su posición en el mercado?

 Desconoce¿Sus clientes son leales a su producto o servicio? Si No

COMPETENCIA

¿Cuál es la empresa lider en su mercado?

¿Quiénes son sus competidores directos?

¿Quiénes son sus competidores indirectos?

PRODUCTO/SERVICIO

¿Qué productos o servicios oferta? Bibliotecas de calle, Primera Infancia
 Arte para Todos, Encuentros en Familia,
 Celebración del 17 de Octubre, Festival del Saber.

¿Qué necesidad cubre su producto o servicio?

Acceso a la educación, promover la expresión y la una cultura de lucha
 contra la miseria.

¿Cuáles son las características de su producto o servicio, que le dan ventaja
 competitiva?

DEFINICION DEL SITIO

¿Cuál es el propósito de la organización?

Promover la participación libre e integral de las personas, de los grupos y de los sectores más desfavorecidos en la sociedad que les rodea para permitir que, con ellos se construya una sociedad donde no haya más miseria.

¿Para qué necesita su empresa u organización el sitio web?

Para dar a conocer la labor del movimiento y fomentar el compromiso de la sociedad guatemalteca a corto, mediano y largo plazo.

¿Para qué necesitan sus clientes el sitio web?

Para comunicarse de una manera más eficiente, conocer la actualidad del movimiento.

Para expresar sus ideas y experiencias.

Para compartir conocimientos y recursos entre los miembros del movimiento.

¿Su empresa cuenta con un manual de normas gráficas para el uso de su marca? Si No

AUDIENCIA META DEL SITIO WEB

¿A qué públicos va destinado su sitio web?

Personas que tienen acceso a La Internet.

Demográficos

Sexo M F
 Edad 12 en adelante
 Nivel socio economico A B C
 Nivel Académico P B D U Po

Geográficos

Ciudad capital Departamental Internacional

Psicográficos

Personalidad:
Sensible a las necesidades sociales, dinámicas.
Estilo de vida:
Usuarios regulares de Internet, principalmente para consultar correo.
Valores: Responsables, buscan la justicia, gustan compartir, leales, etc.

Conductual

Beneficio deseado: Aprender, compartir y participar.

Tasa de uso: Diariamente

ANEXO II ENCUESTA EN LÍNEA

Survey

http://www.buenclick.com/encuestas/survey.i

Most Visited - Tutoriales online - Hotmail - Yahoo! - Cuarto Mundo - Buenclick

Encuesta

El propósito de la encuesta es recabar información valiosa sobre la opinión de los usuarios del Sitio Web de la asociación Movimiento Cuarto Mundo Guatemala

Respuestas requeridas (*)

Sexo: *

Masculino
 Femenino

Nivel Académico: *

Básico
 Diversificado
 Universitario
 Posgrado
 Otros

Edad: *

Menos de 17 años
 17 a 24 años
 25 a 32 años
 33 a 40 años
 Mas de 40 años

Done

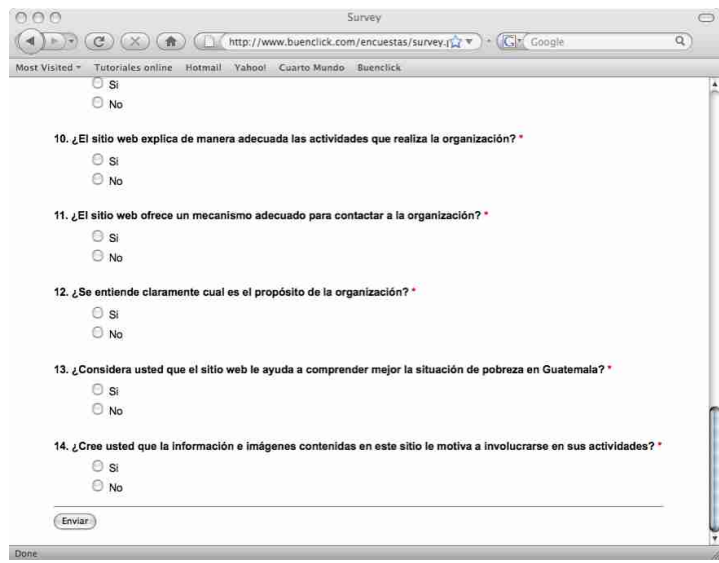
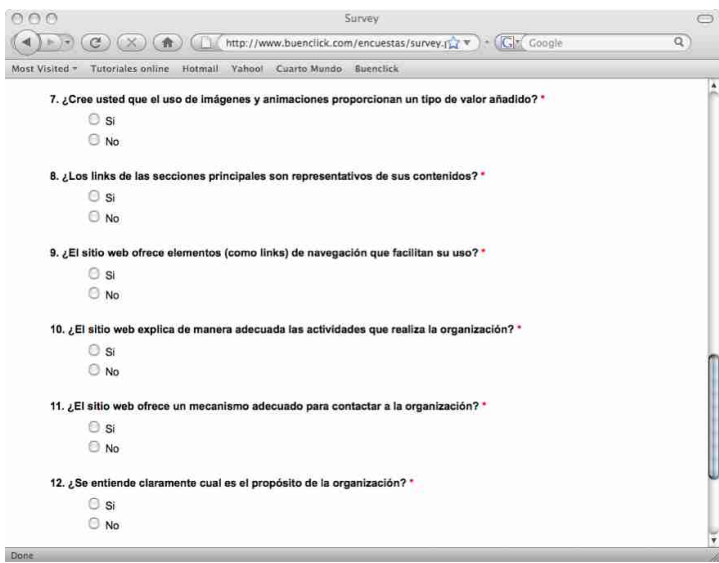
Survey

http://www.buenclick.com/encuestas/survey.i

Most Visited - Tutoriales online - Hotmail - Yahoo! - Cuarto Mundo - Buenclick

1. ¿El sitio Web muestra claramente la identidad de la organización (Nombre, logotipo, etc) a través de todas las páginas? *
2. ¿Visualmente, considera atractiva la página? *
3. ¿Le parece agradable la combinación de colores utilizada? *
4. ¿En su opinión, el contraste de color entre letras y fondo facilitan la lectura? *
5. ¿Considera usted que el tamaño y tipo de letra es adecuado para la lectura? *
6. ¿Las fotografías son comprensibles y tienen buen tamaño y resolución? *

Done





A stylized, blocky handwritten signature in black ink.

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano Facultad de Arquitectura

A cursive handwritten signature in black ink.

Lic. Alberto Paguaga
Asesor del Proyecto de Graduación

A cursive handwritten signature in black ink.

Walter Alejandro Aguilar Monterroso
Sustentante

