

Proyecto de graduación presentado por Adriana Lucía Polanco Polanco para optar al grado académico de Licenciada en Diseño Gráfico con énfasis en Multimedia

Sitio web para informar acerca de los servicios que brinda la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro

Guatemala, Agosto de 2010



Universidad San Carlos
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico

SITIO WEB PARA INFORMAR
ACERCA DE LOS SERVICIOS QUE
BRINDA LA ASOCIACIÓN
NIÑOS Y JÓVENES CON FUTURO



ÍNDICE

Índice	5
Nómina de Autoridades	6
Agradecimientos	7
Dedicatoria	7
Presentación	8
Capítulo 1	11
Antecedentes	13
Problema	14
Justificación	15
Objetivos	17
Capítulo 2	19
Organización	21
Grupo Objetivo	26
Capítulo 3	35
Conceptos	37
Capítulo 4	77
Estrategia de Comunicación	79
Concepto Creativo	81
Primer nivel de graficación	84
Validación del primer nivel de graficación	93
Segundo nivel de graficación.....	94
Validación del segundo nivel de graficación	106
Popuesta final de diseño	117
Justificación	123
Presupuesto	144
Conclusión	
Conclusiones	145
Recomendaciones	146
Bibliografía	147
Glosario	150



NÓMINA DE AUTORIDADES

JUNTA DIRECTIVA

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano

Arq. Alejandro Muñoz Calderón
Secretario

Arq. Sergio Mohamed Estrada Ruiz
Vocal I

Arq. Efraín de Jesús Amaya Caravantes
Vocal II

Arq. Carlos Enrique Martini Herrera
Vocal III

Maestra Sharon Yanira Alonzo Lozano
Vocal IV

Br. Juan Diego Alvarado Castro
Vocal V

Licda. Emperatriz Pérez
Director Escuela de Diseño Grafico

TRIBUNAL EXAMINADOR

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano

Arq. Alejandro Muñoz Calderón
Secretario

Lic. Francisco Chang
Primer Asesor

Lic. Luis Urizar
Segundo Asesor

Licda. Mónica Noriega
Tercer Asesor

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por guiarme, darle propósito a mi vida y darme la capacidad, fuerzas y ánimo para salir adelante.

A mis padres Carlos y Elvia y a mi hermano Daniel Polanco, por su paciencia y apoyo incondicional. Gracias por su amor, sus consejos, enseñanzas y los momentos únicos que hemos compartido. Sin Uds., no sería quien soy ahora. Me hacen muy feliz, los amo.

Al Lic. Francisco Chang, por su asesoría y colaboración desinteresada en el desarrollo de este proyecto. Valoro su criterio y aprendí cuantiosamente de su proceso de diseño.

Al Lic. Luis Urizar, Licda. Mónica Noriega y Lic. Rualdo Anzueto, por brindarme su tiempo y proveer críticas valiosas que hicieron de este un mejor proyecto.

Al Arq. David Suazo y al D.G. Iván Mendoza, estimo en gran manera su contribución y agradezco su facilidad de compartir conocimiento y aportar opiniones útiles en el proceso de realización.

Dedico este proyecto y agradezco a la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro, por la labor que realiza. Gracias por su hospitalidad y la disposición de brindar todo lo necesario para que la elaboración de este proyecto fuera posible.

A todos los que participaron en este proyecto en las distintas etapas que requerían análisis del grupo objetivo y validación de propuestas de diseño. Gracias a su colaboración y paciencia se logró el desarrollo de la investigación y el diseño de la propuesta gráfica.

A mis amigos por permitirme conocerlos y ser parte de su vida. Por compartir sus conocimientos y enriquecer el tiempo de estudio que compartimos.

Gracias a todos.

Este proyecto fue posible gracias a Uds.

“No puedo responder otra cosa más que, gracias y gracias.” - William Shakespeare

PRESENTACIÓN

Recuerdo el día en que inició mi camino hacia el diseño gráfico. No fue por haber leído el manual de carreras de la universidad, o por enterarme de cuánto es que se gana en una agencia, ni siquiera fue por enterarme de que solo se recibe un curso de matemática; fue por mi prima, Claudía y sucedió cuando era niña.

Era mi cumpleaños cuando ella me dio uno de los mejores regalos que he recibido: un kit para aprender a hacer caricaturas. Traía dos rapidógrafos, lápices de dibujo, una escuadra, un afilador, un block de papel, una goma de borrar blanda y un manual de caricatura.

Ella sabía que me gustaba mucho dibujar y creía que tenía potencial para ser algún día una gran caricaturista. Ella creía en mí y desde ese día me incentivó a practicar para que desarrollara mi habilidad creando oportunidades para que lo hiciera constantemente.

Fue así que fui creciendo y descubrí que además de dibujar podía transmitir mensajes a las personas sin necesidad de abrir la boca, solamente con imágenes y la percepción que los demás ya tenían podíamos comunicarnos.

Después de eso no faltó mucho tiempo para que descubriera el diseño gráfico, carrera que terminé estudiando y que me apasiona. Nunca voy a olvidar cómo comenzó todo, porque nunca voy a olvidar a la persona que lo comenzó todo.

Como en mi caso, muchas veces lo único que necesitamos para encaminarnos hacia nuestro futuro es la ayuda de alguien más. Alguien que crea en nosotros y nos brinde las herramientas necesarias para que desarrollemos nuestro potencial. Esta es la labor que realiza la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro: provee herramientas y crea oportunidades para que niños y jóvenes de escasos recursos sean capacitados con habilidades técnicas, logrando así mejorar su futuro y tener

un estilo de vida aceptable. Esta constituye una misión muy honorable y la ha venido realizando con éxito desde hace varios años. En la actualidad la Asociación cuenta con el apoyo de varias entidades (en cuanto a recursos pedagógicos y concesiones), desafortunadamente el problema que tiene es que no ha contado con el apoyo de herramientas visuales que le permitan dar a conocer su labor a un mayor número de personas para que esta siga creciendo y recibiendo más apoyo; asunto que es necesario resolver pues la cantidad de jóvenes y niños de escasos recursos aumenta cada año.

La necesidad de la Asociación de dar a conocer los servicios y programas que presta de una manera que no requiera gastos considerables, se resuelve en este proyecto por medio del diseño gráfico, específicamente el área multimedia, por la flexibilidad que brinda en el uso de recursos alternativos que no requieran de inversiones fuertes.

Para lograrlo se propuso la elaboración de un sitio web para informar acerca de los servicios que brinda la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro. Gracias al proceso realizado, la Asociación ahora cuenta con una herramienta que ha sido elaborada de manera detallada en base a la investigación y un procedimiento riguroso de diseño.

La importancia de esto radica en los resultados que se busquen a la hora de transmitir el mensaje de manera eficaz, pues un material gráfico elaborado de manera descuidada, sin conocimientos de diseño y sin justificación fallaría en la transmisión de un mensaje que beneficie a la Asociación.

A través un proceso completo de diseño de sitio web se validó de manera concluyente que los objetivos de este proyecto fueron alcanzados, aportándole a la Asociación beneficios de comunicación que cumplieran con sus expectativas.



CAPÍTULO I

“El diseño está dirigido a seres humanos. Diseñar es resolver un problema humano identificándolo y ejecutando la mejor solución.”
- Ivan Chermayeff



ANTECEDENTES

Es importante apoyar a las asociaciones no lucrativas de Guatemala, ya que estas tienen un alto impacto en los resultados a largo plazo de las personas con las que trabajan, especialmente aquellas que benefician a personas provenientes de zonas de riesgo.

En el presente informe del proyecto de graduación se demuestra el procedimiento abordado para la elaboración y argumentación de la propuesta de un sitio web para informar acerca de los servicios que brinda la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro. Se presenta el desarrollo del proceso de diseño y se establecen los criterios empleados en la selección del diseño final.

La Asociación Niños y Jóvenes con Futuro ha existido legalmente por cuatro años, pero ha venido realizando su labor por más de veinte años, logrando capacitar a más de 1,200 niños y jóvenes provenientes de áreas de extrema pobreza mediante la utilización de cursos técnicos para que tengan habilidades laborales y se valgan por sí solos, mejorando así su nivel socioeconómico.

Se identificó que, por su reciente existencia como asociación propiamente registrada, muchos desconocen del aporte que esta brinda a la sociedad guatemalteca. Para que esta labor que realizan pueda continuar, es necesario que se conozcan los servicios que brinda y surjan más voluntarios y contribuyentes. Partiendo de esto se evaluó el nivel de presencia que la Asociación tiene en los diversos medios y se identificó que no hay aprovechamiento de los medios tecnológicos de la actualidad, como lo es el internet. Por ello, en conjunto con la Asociación, se determinó que un sitio web es la herramienta que necesita. Este le permitirá tener una identidad en el ámbito virtual que será de fácil acceso para el grupo objetivo, ampliará el número de potenciales colaboradores y fortalecerá su credibilidad como Asociación.

El interés por ayudar a la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro surge al observar el alto impacto que esta Asociación tiene en la vida de niños y jóvenes al proporcionarles soluciones a largo plazo que les permitan crecer como personas, en lugar de respuestas momentáneas que -aunque honorables- muchas veces no ayudan a la sociedad guatemalteca con el tiempo.

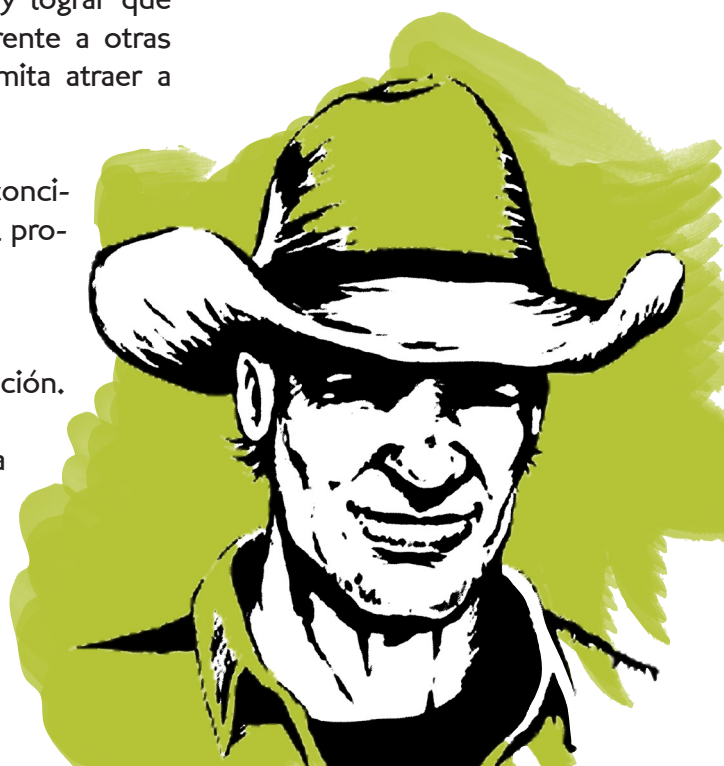
PROBLEMA

El problema es que la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro carece de un recurso gráfico digital que le permita dar a conocer los servicios que les brinda a niños y jóvenes capacitándolos para una vida laboral. Esto hace que el crecimiento de la Asociación se estanque y que posibles contribuyentes nunca tengan la oportunidad de colaborar. Se identificó que la herramienta adecuada para la solución de este problema es la elaboración de un sitio web, que es un medio dinámico y de amplio alcance que permitirá al grupo objetivo enterarse del trabajo de la Asociación.

Sin asociaciones como la de “Niños y Jóvenes con Futuro”, las oportunidades de desarrollo para personas, que por vivir en extrema pobreza, no logran progresar y mejorar su nivel de vida, disminuirían. Por ello es necesario fortalecer la identidad de esta Asociación y lograr que su presencia en el internet la identifique frente a otras asociaciones, genere más alcance y le permita atraer a colaboradores potenciales.

Para precisar los límites de una manera más concisa se respondieron las preguntas básicas del proyecto de investigación.

¿Qué? Un sitio web. ¿Acerca de quién? Acerca de los servicios que brinda la Asociación. ¿Cuándo? En el año 2009. ¿Dónde? En la ciudad de Guatemala. ¿Para quién? Para la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro.



JUSTIFICACIÓN

La importancia de la realización de un sitio web para la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro se identificó mediante cuatro variables.

MAGNITUD

Aproximadamente 800 niños y jóvenes de bajos recursos económicos, provenientes de las áreas del Departamento de Guatemala: asentamientos en la zona 12 y 21; aldea Cerro de Tecuamburro, municipio Pueblo Nuevo Viñas, Santa Rosa; Caseríos Pampumay y Capulín, municipio de Villa Canales, Guatemala; Aldea Poza del Llano y ciudad Pedro de Alvarado, municipio Moyuta, Jutiapa; San Juan Sacatepéquez, municipio de Sacatepéquez, y Santa Lucía Cotzumalguapa, municipio de Escuintla. Estas áreas que participan activamente en la Asociación, serán beneficiadas con la realización de este proyecto, junto con los catedráticos profesionales y técnicos que prestan su servicio de voluntariado. Indirectamente también son beneficiados a nivel emocional y humanístico los contribuyentes que cooperen con la Asociación, así como los futuros participantes que se añadan al programa de capacitación de la Asociación.

TRASCENDENCIA

La importancia de realizar un sitio web para la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro reside en la gran ayuda que éste significaría para el crecimiento de la misma, pues al no contar con un material digital que informe acerca de la existencia de la asociación y los servicios que presta,

la posibilidad de que la cantidad de colaboradores aumente es escasa. Esto podría ocasionar que el servicio realizado de manera desinteresada por la Asociación se estanque y no alcance a más personas o en el peor de los casos disminuya.

Para que los niños y jóvenes provenientes de áreas pobres puedan tener un lugar al cual recurrir para capacitarse con habilidades técnicas laborales es importante que lugares como la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro existan, pero es igual de importante que se conozca de su existencia, ya que es el apoyo de los contribuyentes externos el que permite que siga funcionando.

VULNERABILIDAD

A través del diseño gráfico -que funge como comunicador de mensajes- se logrará disminuir el problema, poniendo al alcance del público objetivo un sitio web con información que le permita conocer acerca de los servicios de la Asociación y formas en que pueden colaborar con ella. La presencia en el internet es sumamente importante para cualquier asociación en la actualidad, porque provee alcance y lleva implícito el mensaje que se está a la vanguardia y se tiene la capacidad de responder a la necesidad de comunicarse usando técnicas modernas.

FACTIBILIDAD

Este proyecto es factible, ya que para la elaboración del sitio web se cuenta con el apoyo total de parte de la Asociación en cuanto a proveer información, tiempo y cualquier documento legal necesario. Así mismo se cuenta con las habilidades y conocimiento necesario para llevar a cabo el proceso entero para el desarrollo del sitio web. En cuanto a los recursos económicos necesarios para llevar a cabo el proyecto, la cantidad es mínima. Solamente se gastará en la adquisición del hosting y dominio. Para el material de apoyo impreso, es necesario conseguir un patrocinador que provea los recursos necesarios para la adecuada reproducción de este, si la Asociación así lo desea. Es importante añadir que se cuenta con un banco de fotos para mostrar las actividades de la asociación y se aprovecharán las redes sociales ya existentes que proveen su servicio de manera gratuita.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Elaborar un sitio web para la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Facilitar la difusión de la existencia del nuevo sitio web.

Dar a conocer formas en las que los contribuyentes potenciales pueden colaborar.

Generar credibilidad en la Asociación a través del sitio web.



CAPÍTULO II

“El diseño debe seducir, educar y, quizás lo más importante, provocar una respuesta emocional.”

- April Greiman



ORGANIZACIÓN



**ASOCIACIÓN
NIÑOS Y JÓVENES
CON FUTURO**

NOMBRE: Asociación Niños y Jóvenes con Futuro.
Escritura pública número 82 autorizada en la ciudad de Guatemala el 16 de noviembre de 2005, inscrita bajo el número 434 folio 434 del libro 51 de personas jurídicas.

TIPO DE INSTITUCIÓN: No lucrativa – Capacitación técnica de desarrollo de habilidades laborales para niños y jóvenes.

DIRECCIÓN: 21 Av. 34-76, Zona 12, Colonia Santa Elisa.
TELÉFONOS: (502) 2476-0051 y 2424-0246, 2.

AUTORIDADES: Representante legal y Director General:
Lic. Víctor Hugo Hernández, Directora de programas:
Ms. Sophia Monterroso.

VISIÓN

Niños y Jóvenes con Futuro busca ser una organización activa reconocida por la promoción y realización de programas de acción social, educativos y de cooperación al desarrollo con resultados concretos a partir del trabajo con calidad humana, profesionalismo y excelencia en sus acciones”.



MISIÓN

“Promover el desarrollo integral de cada una de las personas que se integran, ampliando sus capacidades, oportunidades (educativas, técnicas, profesionales, etc.) y protagonismo que se oriente a velar por el desarrollo personal, la integración familiar, la prevención y la inclusión de todas en acciones activas de cambio”.

OBJETIVOS DE LA ASOCIACIÓN

1) Consolidación de un sistema de atención integral, especialmente dirigido a las familias, niños, niñas y jóvenes de escasos recursos, mediante la ejecución de programas de educación, salud, participación comunitaria, formación de hábitos, valores, atención y protección de sus derechos asumiendo un compromiso activo de cambio.

2) El pleno desarrollo de los niños, niñas y jóvenes de escasos recursos, mediante la atención en los campos intelectuales, afectivos, sociales, morales y físicos, con la estrecha cooperación de los padres, tutores o encargados de familia.

3) La preparación de niños, niñas y jóvenes para asumir una vida responsable en la sociedad con espíritu de solidaridad, justicia, compañerismo, amor al trabajo, equidad entre todas las personas, sentimientos de bondad y alegría entre otras.

4) Facilitar la atención psicopedagógica y la orientación educativa y profesional a niños, niñas, jóvenes y sus familias.

5) El fomento de hábitos de salud y nutrición que faciliten el sano crecimiento y desarrollo de los niños, niñas y jóvenes, de la familia y la comunidad.

INSTITUCIONES AMIGAS

Alianza Joven, USAID, IBIS.

CONALFA (Comité Nacional de Alfabetización).

DIGEEEX (Dirección General de Educación Extraescolar).

Municipalidad de Guatemala, Alcaldía auxiliar, distrito zona 12 y Oficina Municipal de la Mujer.

Oficina de atención a personas de la tercera edad.

Comunidad San Juan Sacatepéquez.

Municipalidad de Moyuta, Jutiapa.

Comunidad de Santa Lucía Cotzumalguapa.

Parroquia Nuestra Señora de los Ángeles zona 12.

Parroquia de Santa Lucía Cotzumalguapa.

Asociación María Gabriela Cancelo.

Radio Hosanna.

Comité de padres de familia de Aldea Cerro de Tecuamburro, Pueblo Nuevo Viñas, Santa Rosa.

Comité de padres de familia del Caserío Pampumay y Capulín, Villa Canales.

Viva juntos por la Niñez.

Subcluster de valores, Club rotario de Guatemala.

Universidad San Carlos de Guatemala, Escuela de Psicología.



USAID
FROM THE AMERICAN PEOPLE



POBLACIÓN QUE ATIENDE

La Asociación Niños y Jóvenes con Futuro ha integrado una red de atención integral a la niñez y juventud guatemalteca con una población atendida aproximada de 800 niños, niñas y jóvenes de escasos recursos y un promedio de 400 personas adultas en:

- Departamento de Guatemala: asentamientos de la zona 12 y 21.
- Aldea Cerro de Tecumburro, municipio Pueblo Nuevo Viñas, Santa Rosa.
- Caseríos Pampumay y Capulín, municipio de Villa Canales, Guatemala.
- Aldea Poza del Llano y ciudad Pedro de Alvarado, municipio Moyuta, Jutiapa.
- San Juan Sacatepéquez, municipio de Sacatepéquez.
- Santa Lucía Cotzumalguapa, municipio de Escuintla.

SERVICIOS QUE BRINDA PROGRAMAS DE ATENCIÓN COMUNITARIA

1. Refuerzo educativo.
2. Educación primaria acelerada y básicos plan normal y por madurez.
3. Capacitación para el trabajo.
4. Programa de prevención juvenil.
5. Programa de valores.
6. Organización comunitaria.

PROGRAMA DE EDUCACIÓN

Encaminado a la permanencia con calidad de los niños, niñas y jóvenes en sus centros educativos, esto a través de dar sentido práctico y creativo tanto a la educación formal como informal que afiancen la permanencia del niño en la escuela.

OBJETIVO

Facilitar la atención psicopedagógica y la orientación educativa y profesional a niños, niñas, jóvenes y sus familias.

PROYECTOS

- Refuerzo educativo a niños, niñas y jóvenes.
- Alfabetización y post-alfabetización.
- Talleres de capacitación y formación humana.
- Talleres de fomento de valores morales, de convivencia pacífica y cultura democrática junto con los padres o encargados de familia.

POBLACIÓN ATENDIDA POR EL PROYECTO

El proyecto de refuerzo educativo se ha extendido a comunidades parte de la red de atención integral, siendo al momento 800 beneficiarios directos y sus familias. Este refuerzo es atendido los días sábados por la mañana en el cual se les proporciona desayuno y refacción a los niños atendidos.

El proyecto de Alfabetización y post-alfabetización está respaldado por CONALFA según el convenio 01-01-242, teniendo al momento 5 alfabetizadores contratados según el mismo. Se trabajan tres etapas (fase inicial I y II, y etapa de post-alfabetización), teniendo hasta el momento a más de 150 alumnos (as) inscritos. Más de 60 jóvenes están inscritos en el ciclo básico plan normal y por madurez.

Con la Universidad San Carlos de Guatemala durante el año 2,008 se tuvieron 6 estudiantes en práctica supervisada y para el año 2,009 se tendrán 15 estudiantes en práctica para la atención psicológica de aproximadamente 300 niños, niñas y jóvenes.





Se tiene convenio con DIGEEX (del Ministerio de Educación) para atender a niños y niñas de escasos recursos que no pudieron continuar sus estudios con clases semi-presenciales dos días a la semana. Así mismo se ha tenido el apoyo de 3 técnicos pagados por la institución para diferentes cursos, entre ellos manualidades, piñatería, manualidades navideñas, filigrana. Para el año 2,009 se tienen comprometidos tres técnicos en cursos de cocina, repostería, panadería, belleza, computación entre otros cursos.

Curso de manualidades (talleres de capacitación y formación humana) en convenio con la Municipalidad de Guatemala y la Oficina Municipal de la Mujer. Además del curso de computación para personas desde los 12 años en adelante.

Se han programado, organizado y realizado excursiones, encuentros deportivos, olimpiadas infantiles, caminatas con el apoyo de las diferentes municipalidades y comités de padres de familia de las aldeas, caseríos y municipios.

PROGRAMA DE VALORES

Este programa está orientado a prevenir el delito y otras formas de violencia entre la niñez y juventud haciendo uso de nuevas tecnologías y metodologías que permitan a los beneficiados practicar valores morales y espirituales.

OBJETIVO

Prevenir todas las formas de violencia y lograr

que los jóvenes tengan propósitos claros para su vida a partir de la práctica de nuevos valores.

PROYECTOS

- Generación de campeones.
- Campamentos y excursiones.
- Días de recreación y reflexión.
- Atención psicológica y espiritual.

POBLACIÓN ATENDIDA POR EL PROYECTO

El proyecto ha atendido solamente durante los años 2007 y 2008 a un total de 6,000 niños, niñas y jóvenes en diferentes ámbitos y lugares.

El proyecto Generación de Campeones ha sido uno de los proyectos más fuertes en este sentido, puesto que ha conglomerado a un total de 300 jóvenes entre los 12 y 18 años en actividades deportivas, en las cuales se les ha enseñado nuevas prácticas de deporte y convivencia pacífica.

SEGURIDAD ALIMENTICIA

Encaminado no solamente a la provisión de alimentos sino unido a la educación y capacitación a las madres de los niños, niñas y jóvenes pertenecientes a grupos de mayor vulnerabilidad ante problemas como la desnutrición, bajo rendimiento escolar, desmotivación, etc.

OBJETIVO

Facilitar a 400 mujeres (madres) viveres y formación de hábitos de salud, higiene y nutrición que

faciliten el sano crecimiento y desarrollo de los niños, niñas y jóvenes, de la familia y la comunidad.

PROYECTOS

- Asistencia a madres de familia, niños, niñas, jóvenes y adultos mayores.
- Educación alimentaria nutricional.
- Capacitaciones.

POBLACIÓN ATENDIDA POR EL PROYECTO

El proyecto de Seguridad Alimenticia ha proveído víveres a 100 madres solteras, hasta el año 2,007 por falta de fondos económicos tuvo que ser cancelado el programa, pero no así la educación y capacitación en manipulación de alimentos a lo largo de 6 años.

Se les ha proveído a por lo menos 300 niños y niñas desayuno y refacción nutritiva los días sábados por la mañana.

Se les ha proveído a un aproximado de 50 adultos mayores víveres y refacción los días lunes por la tarde en la sede central y a adultos mayores internos en el asilo de Santa Lucía Cotzumalguapa con el apoyo de la Parroquia local.

Los víveres y alimentos han sido donados por personas voluntarias, así como la preparación de los mismos.

PROGRAMA ADULTO MAYOR

Encaminado a la atención especial de los adultos mayores que asisten a la Asociación a través de actividades que promuevan su desarrollo físico, social, moral con el apoyo de instituciones específicas.

OBJETIVO

Promover el bienestar del adulto mayor de escasos recursos a través de la consolidación de un sistema de atención integral (consistente en la implementación del programa de seguridad alimenticia, gimnasia, atención médica y psicológica, actividades de recreación etc.).

PROYECTOS

- Seguridad alimentaria.
- Atención médica, psicológica y legal.



- Actividades de recreación y psicomotricidad.
- Atención de casa del adulto mayor.

POBLACIÓN ATENDIDA POR EL PROYECTO

El programa Adulto Mayor se ha extendido a la atención del adulto en la sede central en la que se atienden a un promedio de 50 ancianos los días miércoles por la tarde, proporcionándoles víveres y refacción.

Se ha dado inicio a la atención integral (actividades de recreación, psicomotricidad, atención médica, comedor entre otros) con el apoyo de la Municipalidad de Guatemala, la Alcaldía auxiliar del distrito zona 12 y la Oficina Municipal del adulto mayor.

Se tiene convenio con la Asociación María Gabriela Cancelo en Santa Lucía Cotzumalguapa para la dirección del Asilo de adultos mayores, así como el de extender en ese centro la atención diaria a personas externas.

ORGANIZACIÓN COMUNITARIA

Es de importancia vital la organización comunitaria, ya que ésta es el respaldo que la Asociación ha encontrado como la principal fuente de ingresos, voluntariado y búsqueda de recursos institucionales.

Se ha promovido reuniones de información, implementación y asesoría a los grupos organizados (comités de vecinos y voluntariados) para la administración de los recursos con que se cuentan en cada uno los proyectos.

Para el año 2,009 se pretende dar formalidad a la escuela de padres de familia, la cual ha sido un éxito en el ámbito radial.

GRUPO OBJETIVO

PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO

VARIABLE GEOGRÁFICA

Personas ubicadas en el área urbana, límites y fuera del casco del área de la ciudad de Guatemala en una extensión de 228 km².

VARIABLE DEMOGRÁFICA

¿Quiénes son?

- Personas de ambos géneros.

Personas de Nivel Socioeconómico *C. Este se subdivide en 3:
("Ingreso Familiar Mensual" = Se identifica como "IFM")

C1: Ejecutivos de grandes empresas o propietarios de empresas medianas; supervisores, directores de departamentos, técnicos especializados, profesionales y vendedores. IFM = Q23,500.00

C2: Supervisores, jefes y trabajadores administrativos. IFM = Q10,500.00

C3: Técnicos, oficinistas, asistentes, secretarias y maestros. IFM = Q5,100.00

- Religión: diversas.

- De 21 a 38 años de edad.

- De nacionalidad guatemalteca, raza indígena, ladina e hispánica.

* Fuente: Prodatos, S.A.



CARACTERIZACIÓN DEL GRUPO OBJETIVO

VARIABLE PSICOGRÁFICA

Personas con un adecuado nivel de estudios, altamente visuales, que se desenvuelven en organizaciones de servicio y ayuda a la comunidad.

Utilizan internet, tienen muy poca paciencia, son veraces y tienen un buen nivel de respuesta al incentivo correcto, generalmente se mueven por emociones.

Con un estilo de vida ocupado, pero con sentido de responsabilidad y práctica del respeto a los demás.

Tienen un rango variado de personalidades: colérico, sanguíneo, flemático y melancólico. En su mayoría son sanguíneos, con personalidades sociales y emocionales y no excluyen a los demás por su nivel económico.

Interesados en aportar al prójimo y convencidos de que existen diversas maneras para colaborar.

Tienen un alto aprecio por la vida y se preocupan por el futuro.

Tienen alguien a quien admiran, son soñadores e idealistas.

Las características que más admiran de los niños son su capacidad de soñar, su potencial, energía, sinceridad, alegría e inocencia.

Piensen que la mejor manera de ayudar a la niñez es educándola, siendo ejemplo y enseñándoles valores.

Sus personajes favoritos de caricatura son/eran: Los Simpson, Pantera Rosa, Charlie Brown, Johnny Bravo, Vaca y Pollito, Dos perros tontos, Archie.

VARIABLE CONDUCTUAL

HÁBITOS DE COMPRA

Ocasión de compra: Especial, se sienten identificados.

Forma de pago: online, contado y crédito.

Beneficio buscado: Beneficio emocional y utilidad.

Status del usuario: Potencial.

Status de lealtad: Sólido y absoluto.

Etapas de disposición: Ignorante.

Lugar de compra: Paiz e Hiperpaiz, Amazon, Pricemart, Siman, Miraflores, Oakland, Unicentro, Carrión, Café Saúl, McDonald's, Sarita.

Razones: necesidad, ofertas, inversión.

Persona que realiza las compras: ellos mismos.

Factor que influye en sus compras: marca.

Actitud hacia la información: Entusiasta y positiva, con un poco de desconfianza algunas veces, pero son altamente flexibles al cambio cuando se les presenta con un punto válido y fundamentado.

FORMAS DE SOCIALIZACIÓN

Comunidades religiosas: católica y evangélica.

Grupos de interés temático: Que tengan que ver con la comunidad, arte, juventud, maestros/capacitación, Guatemala.

Actividades culturales: teatro, conciertos y museos.

Actividades deportivas: Gimnasio, futbol, basquetbol, natación y ping-pong.



ENTRETENIMIENTO

Canales de TV: Fox, Sony, HBO, Warner, TNT, Universal, CineCanal, Cartoon Network, People & Arts, Vhl, MTV, Discovery Channel, Animal Planet y History Channel.

Series de Televisión preferidas: The Big Bang Theory, Los Simpson, Extreme MakeOver Home edition, Grey's Anatomy, Scrubs, Aventuras de Flapjack, Dr. House, Friends.

Películas preferidas: Narnia, Charlie y la Fábrica de Chocolate, 10 cosas que odio de Ti, Braveheart, Señor de los anillos y Transformers.

Estaciones de radio: La mayoría del grupo objetivo no escucha mucho radio, escuchan sus CD o reproductores de mp3. Los que sí lo hacen escuchan radios Sky.fm, Atmósfera, Infinita, red deportiva, Fabu

Stereo, Ilumina, Marca y Visión.

Tipo de música preferida: rock, pop, R&B, latina, del recuerdo, alternativa y cristiana.

Cine: aventura, comedia, románticas y drama.

Sitios de Internet: Google, Facebook, Twitter, Youtube, Yahoo, Gmail, Banco Industrial, Telefónica, Tigo y Claro (mensajitos), Amazon.com y blogs.

Comunidades virtuales: Facebook, twitter Youtube, Flickr.

Literatura: A la mayoría no le gusta leer, los que sí leen literatura de capacitación, superación personal, la Biblia y clásicos.

Periódicos y revistas: Selecciones, PCMagazine, Prensa Libre, El Periódico, Muy interesante, Siglo XXI, National Geographic y revista Amiga.

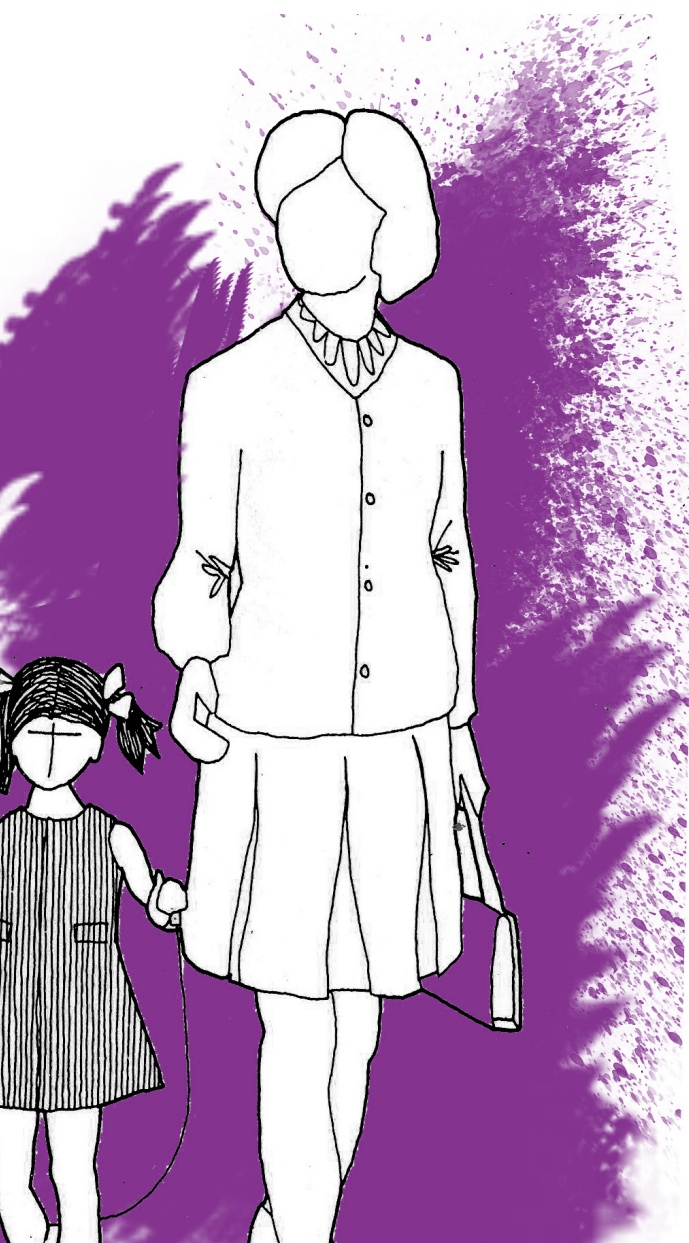
Actividades recreativas: Computadora, pasear, dibujar, escuchar música, estar con la familia.

CULTURA VISUAL DEL GRUPO OBJETIVO

Existen elementos visuales que el grupo objetivo tiene en común y con los que se relaciona en su vida diaria, afectándolo en su percepción del mundo, esto constituye la cultura visual.

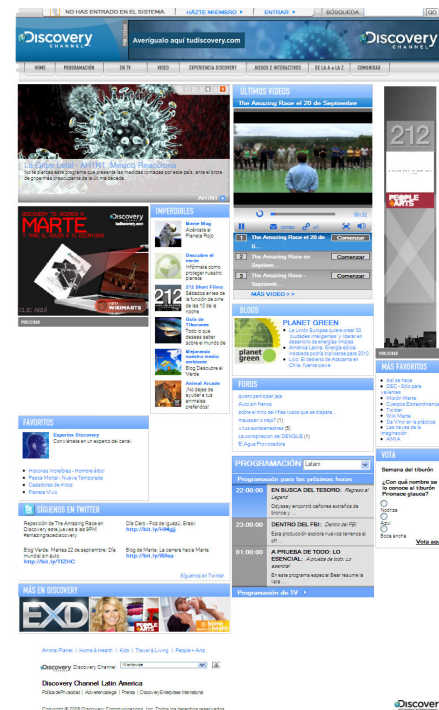
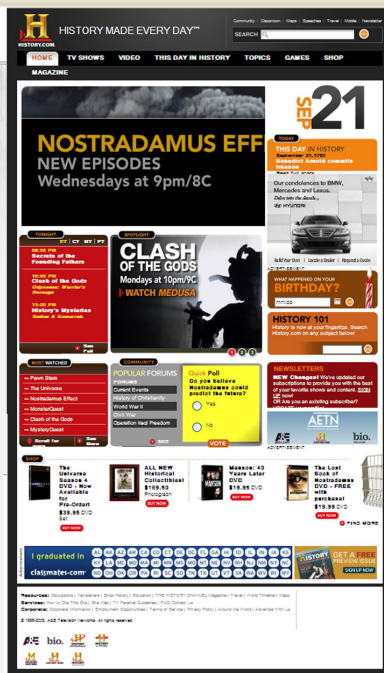
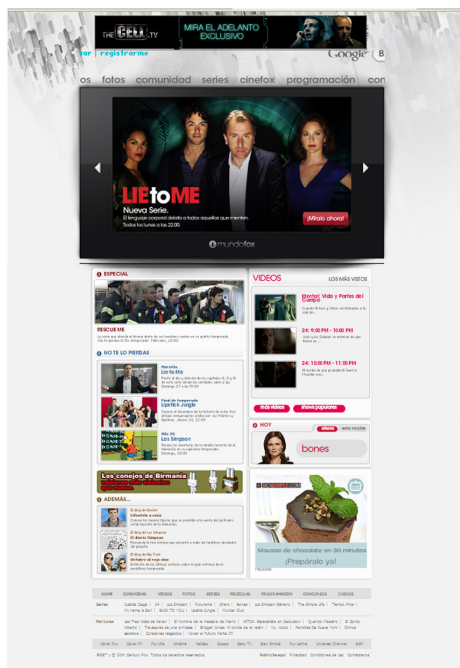
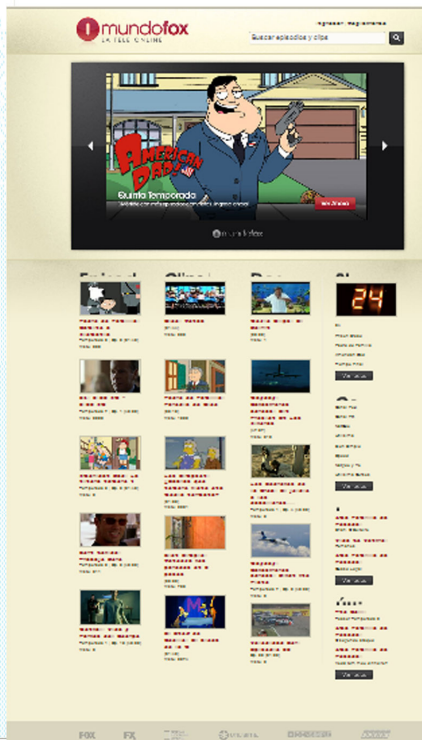
Analizar esto permitirá, a la hora de diseñar, utilizar los elementos que reinciden para aprovecharlos y decidir cuál sea el mejor vínculo emocional que permita elaborar una mejor transmisión del mensaje. Para facilitar esta tarea se recopilaron los componentes visuales, se elaboraron varios moodboards que representaran los resultados obtenidos de la cultura visual y mediante la observación y criterio analítico se identificaron comunes denominadores para emplearlos posteriormente.

A continuación se muestran los moodboards y en el próximo punto se presentan los cuadros de análisis.

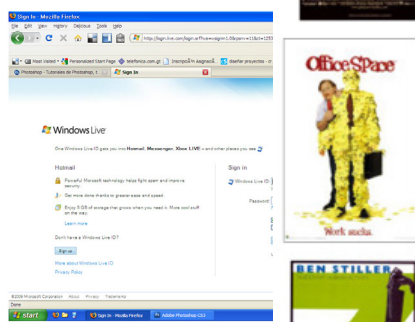
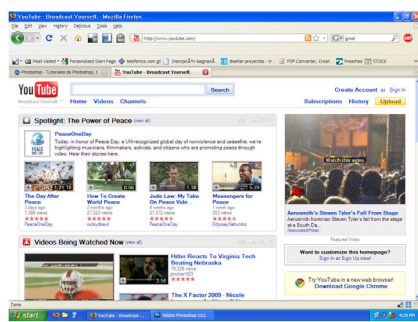
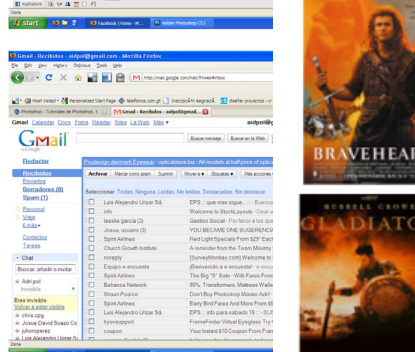
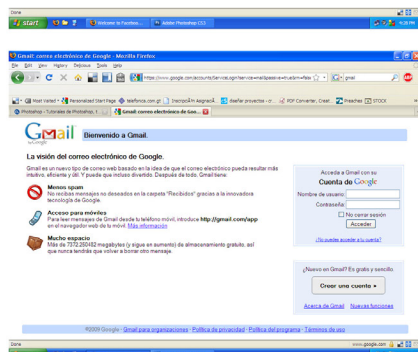
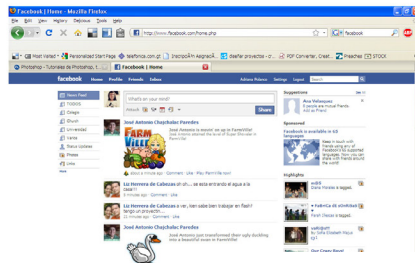


TELEVISIÓN Y SERIES MÁS VISTAS





SITIOS MÁS VISITADOS



COMPETENCIA - GÉNEROS DE PELÍCULAS

CUADRO DE ANÁLISIS

ICÓNICOS

Signos – símbolos

Hay un uso constante de signos gestuales cuando se utilizan fotografías.

El canal Sony, que es uno de los más observados, utiliza en sus motion graphics de promoción signos de indicio para mantener al espectador interesado en sus secuencias. Se repite la segmentación por medio de cuadros.

Cuando se utilizan como numeración en listados, se da énfasis a los números con el aumento de proporción en relación a los demás elementos usando el recurso del acento.

Se repite el uso de flechas para indicar secuencialidad y predictabilidad.

En las páginas web se utilizan iconos como links para las cuentas de las redes sociales del sitio, pues los usuarios ya son capaces de identificarlos.

FOTOGRAFÍAS, GRAFISMOS, ILUSTRACIONES Y FONDOS

Se utiliza el retrato frontal como elemento conector entre el mensaje y el observador.

Existe un estilo de ilustración lineal que se presenta en introducciones de programas como The Big Bang Theory, transiciones del canal FOX, y anuncios de los canales que más observan.

En su mayoría, los fondos son de colores planos o con degradado radial.

Hay una tendencia a mezclar grafismos bocetados a mano con realismo, fotografía o ilustración vectorial.

Se usa mucho el recurso de ilustración en secuencias.

Se hace énfasis en los personajes utilizando economía en la colocación visual de estos, evitando la recarga de elementos adicionales alrededor.

Hay una corriente de ilustración de caricatura tipo esquemática/loose/sketchy.

Otra de las técnicas visuales que se repite es el uso de transparencias con fondos elaborados haciendo un contraste entre simplicidad y complejidad que atrae al grupo objetivo.

Como se observa en las redes sociales más frecuentadas, el grupo objetivo responde mejor a los nombres, fotografías e historias.

TIPOGRAFÍA

Los sitios web a los que está expuesto el grupo objetivo se caracterizan por usar fuentes sans-serif en el área superior, mejor conocida como header, lo que demuestra su legibilidad.

Cuando se quiere denotar jerarquía entre palabras repetidamente se usa negrita en las palabras principales.

Se observó que hay un común denominador de contraste con figura y fondo aprovechando el espacio para introducir tipografía en posiciones desequilibradas pero funcionales.

Muchos de los botones en las sitios web más visitados están hechos solamente de tipografía.

Existe una inclinación a mezclar tipografía con fotografía con la técnica de sutileza que permite establecer una distinción afinada entre los elementos.

Los textos son justificados en bloque.

FORMATO

En los sitios web, el orden es impuesto repetidamente por el uso de columnas. Las más comunes son de tres y cuatro columnas, compuestas por una rejilla de 12 y 14 respectivamente.

En los sitios web, se utilizan franjas de color que dividen las secciones horizontalmente.

DIMENSIONES

Las dimensiones más relevantes para analizar son aquellas identificadas para la elaboración de la página web, estas son de: 1024 x 768, x 770, x 960 y x 990.

Para el PDF descargable, las dimensiones que interesan son las de las revistas que lee el grupo objetivo, siendo las más comunes La Revista Amiga y PCMagazine.com con un tamaño de 8.5 x 11 pulgadas.

JERARQUIZACIÓN

Por lo general, de manera simétrica y con simplicidad, la estructura básica de un sitio web consiste de: el logotipo, seguido por los botones, luego el mensaje a transmitir y en la parte inferior el contenido.

En Youtube se observa el video en la parte izquierda con su descripción en la parte inferior. Facebook tiene un NewsFeed en la parte central de la pantalla contando con la opción de usar scroll vertical si se está interesado en mas información.

Es recurrente que se usen líneas punteadas divisorias.

DISCURSO VISUAL

Una constante que se repite en los sitios web es la ubicación de logo en la esquina superior izquierda como inicio del discurso visual.

CROMÁTICOS

Paleta de colores

Se utilizan de tres a cuatro tonos para dar unidad visual, los más comunes son azul, celeste, gris y verde (y sus tonos).

Se repiten los tonos ocres.

Hay otra tendencia de usar los colores en la secuencia en la que se presentan en el círculo cromático.

En dos de los canales de televisión principales observados por el grupo objetivo se utilizan los colores primarios y el negro.

Al grupo objetivo le es de agrado la combinación del cyan, magenta, amarillo y negro.



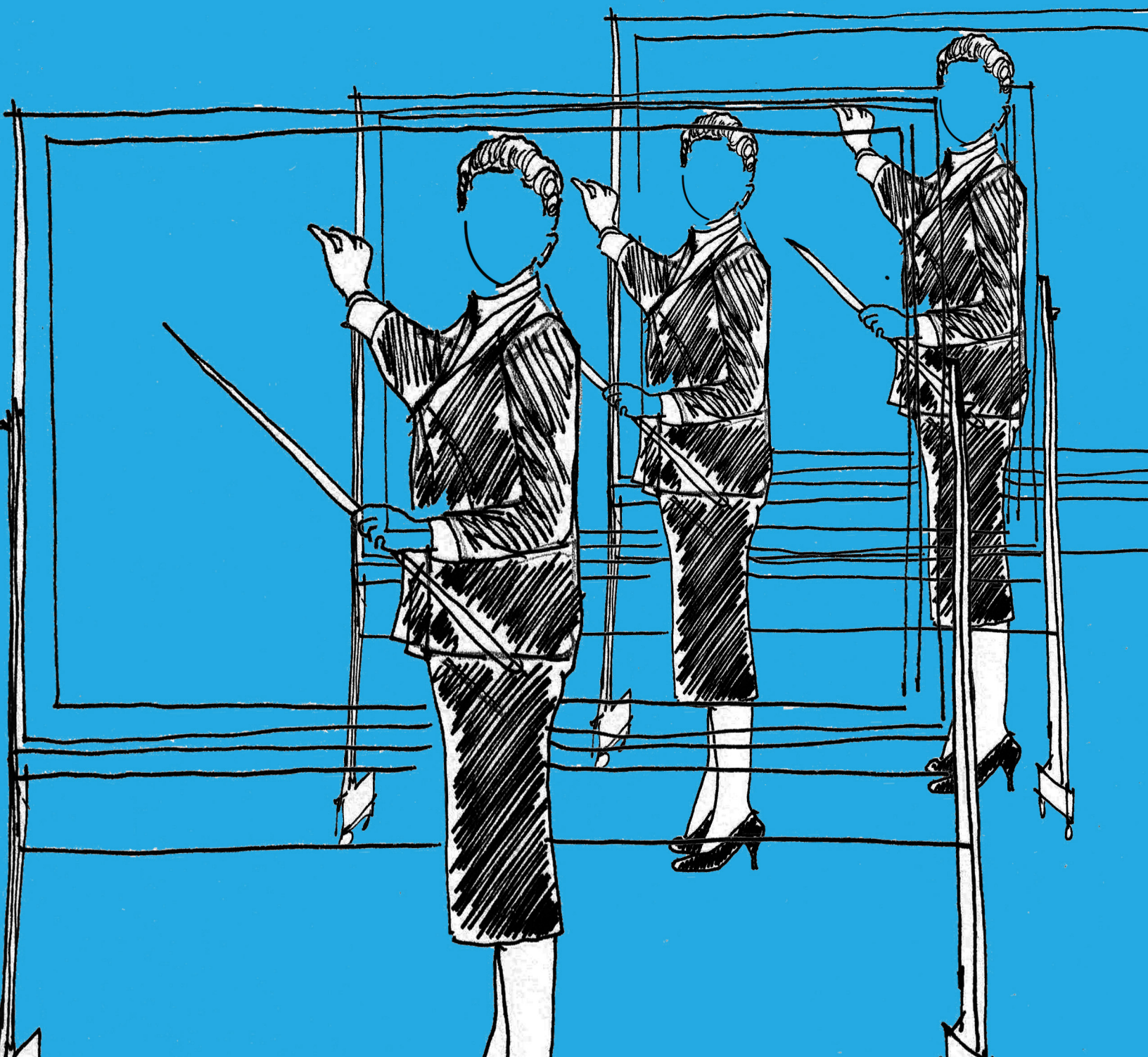
VÍNCULOS EMOCIONALES CON EL MENSAJE

Por ser un medio digital, un sitio web abarca un amplio rango de personas haciendo necesario encontrar el común denominador en el grupo objetivo para ser efectivos al transmitir el mensaje. Se identificó como común denominador que la percepción del grupo objetivo con respecto a la niñez es que les es de agrado su energía, creen en la facilidad que los niños tienen de aprendizaje y sienten que los niños tienen una capacidad latente de lograr cosas grandes si se les guía, factor que es importante pues ellos son el futuro **generando así que el grupo objetivo se sienta responsable por el futuro de la niñez**. Partiendo de eso se elaboró el mensaje a transmitir: originando una acción en el presente se pueden lograr resultados considerables con el tiempo. En otras palabras, realizando una acción hoy se puede mejorar el futuro. En el capítulo IV en la sección de concepto creativo se demuestra cómo partiendo de este mensaje se originaron distintos conceptos a desarrollar para obtener el resultado más eficaz.

CAPÍTULO III

“No creo que el diseño necesite teoría, creo que los diseñadores necesitan teoría”.

- Johanna Drucker



CONCEPTOS FUNDAMENTALES

Una parte fundamental en el desarrollo de este proyecto fue la investigación de términos generales que permitieron entender el contexto y los elementos relacionados con este. Es de vital importancia hablar el mismo lenguaje que el cliente, en este caso la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro, e investigar exhaustivamente términos que servirán como referente para una fundamentación posterior en cuanto a toma de decisiones de diseño. Esta etapa se dividió en dos partes, investigación de conceptos de contextualización e investigación de términos técnicos que transmitan de una manera más clara lo referente a este proyecto.

CONCEPTOS DE CONTEXTUALIZACIÓN

Muchas veces por el desconocimiento del contexto en el que se realiza un proyecto se cometen errores al no tomar en cuenta datos que sean de relevancia y ayuden a mejorarlo. Para evitar que esto suceda en este proyecto se investigaron términos relacionados con la situación actual de la asociación y su entorno.

ORGANIZACIÓN NO LUCRATIVA

La Asociación Niños y Jóvenes con futuro es una organización no lucrativa. Pero, ¿qué quiere decir esto? Una organización sin ánimo de lucro (OSAL), también denominada una organización no lucrativa (ONL) o una organización sin fines de lucro (OSFL) es una entidad cuyo fin no es la consecución de un beneficio económico. Suelen tener la figura jurídica de asociación, fundación, mutualidad o cooperativa (las cooperativas pueden tener o carecer de ánimo de lucro) y por lo general reinvierten el excedente de su actividad en obra social. Para ser consideradas como tales, presentan las siguientes características:

Son Organizaciones

Para ser organizaciones, las instituciones deben poseer una estructura interna, estabilidad en sus objetivos, límites organizativos y un documento de constitución. Según esta definición, la formalidad (tener algún estatus legal) de la agrupación no es requisito para que sea considerada organización.

Son Privadas

Las instituciones deben tener existencia separada de los poderes públicos, es decir, deben estar separadas estructuralmente de los organismos públicos y no ejercer ninguna potestad pública. Tampoco pueden ser una unidad instrumental del gobierno ni pueden realizar actividades que se financien en forma integrada con las finanzas gubernamentales. No obstante, las instituciones pueden recibir ingresos o aportes públicos, o pueden tener funcionarios públicos entre sus directivos.

No distribuyen utilidades entre los miembros.

Se considera sin fines de lucro a las instituciones que no distribuyen los beneficios generados entre sus titulares o administradores. Vale decir, no están guiadas por un interés comercial. Cabe señalar que estas entidades pueden acumular excedentes en un ejercicio determinado, sin embargo, este debe ser reinvertido en la misión básica de la entidad.

Son Autónomas

Tienen la capacidad para darse norma a ella misma sin influencia de presiones externas o internas.

Es.thefreedictionary.com [Asociación].-[En Línea]. Disponible en:

<http://es.thefreedictionary.com/asociaciones> [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Organización no Lucrativa].-[En Línea]. Disponible en:

http://es.wikipedia.org/wiki/Organizaci%C3%B3n_sin_fines_de_lucro [Consultado el 20 de Octubre del 2009]

www.buenastareas.com [Que Es Una Asociación No Lucrativa].-[En Línea]. Disponible en:

<http://www.buenastareas.com/ensayos/Que-Es-Una-Asociacion-No-Lucrativa/22842.html>[Consultado el 20 de Octubre del 2009]

POBREZA, VULNERABILIDAD Y EXCLUSIÓN

El concepto de pobreza, que ha sustentado la mayor parte de los trabajos realizados en las últimas dos décadas sobre el tema, es entendida como carencia y refiere a un estado de deterioro, a una situación de menoscabo que indica tanto una ausencia de elementos esenciales para la subsistencia y el desarrollo personal como una insuficiencia de las herramientas necesarias para abandonar aquella posición. Estas carencias refieren a dificultades más estructurales o más coyunturales, según sea la índole de los indicadores que se utilizan y por ende, el método por el cual se mide y clasifica el fenómeno.

De este modo se es pobre cuando no se logra satisfacer algunos de los requerimientos que han sido definidos como “necesidades básicas”, pero también se es pobre cuando, aun cubriéndolas, los ingresos se ubican por debajo de una imaginaria línea de pobreza. Como resultante se habla de pobreza estructural, pauperizados, pobres por ingreso; estas distinciones marcan algunas características de quienes se encuentran en esta condición y en todo caso muestran que los primeros, independientemente del ingreso en el momento de la medición, han tenido históricamente dificultades para alcanzar niveles mínimos de acumulación familiar.

En los diferentes conceptos de pobreza aparece la idea de dificultad y de ausencia. Pero los miembros que integran este universo de “pobrezas” reconocen diferentes orígenes, son efectivamente el resultado de una variedad de situaciones previas, no se participa de la misma historia y por tanto serán diversas las modalidades de enfrentarse a la condición que los une, que resulta no ser otra que la imposibilidad de lograr condiciones de vida aptas para el ejercicio pleno de los derechos que le competen como ser humano. La situación de carencia y deterioro no sólo compromete el presente

con el debilitamiento de la trama social, sino que involucra a las generaciones futuras en la perspectiva de la transferencia intergeneracional de la pobreza.

Es casi un “círculo perverso” donde se reproduce las condiciones de marginalidad. Cuando se apela al concepto de carencia para describir una situación de pobreza también se está haciendo referencia al deterioro de los vínculos relacionales que se traduce en un alejamiento de la vida pública donde la presencia política o su influencia social se mantienen en el plano de lo formal antes que en el real.

En esta línea que entiende pobreza como carencia es en la que se vinculan las nociones de vulnerabilidad y de exclusión y la posibilidad de pensar si pueden ser herramientas analíticas que permitan una aproximación más dinámica tanto a la diversidad de situaciones a las que se enfrentan los que de una u otra manera son partícipes de algún tipo de privación como para indagar en el proceso por el cual amplios sectores de la sociedad perdieron la participación en una o varias formas de relación social.

www.ubiobio.cl [Pobreza, vulnerabilidad y exclusión] Perona Nélida; [et al.].-[En Línea]. Disponible en: <http://www.ubiobio.cl>

OBRA SOCIAL

Se entiende por obra social a la reinversión de parte de los beneficios/producto de las actividades de las organizaciones sin ánimo de lucro para el bien común. La obra social puede cubrir:

- Ayudas a colectivos de personas.
- Financiación de investigaciones.
- Fomento del arte y la cultura.
- Recuperación del patrimonio artístico, cultural y natural.

es.wikipedia.org [Obra social].-[En Línea]. Disponible en:http://es.wikipedia.org/wiki/Obra_social [Consultado el 20 de Octubre del 2009]

POBREZA EN LA CIUDAD DE GUATEMALA

La mayor parte de los datos sobre pobreza se han generado por medio de estudios socioeconómicos en áreas urbano-marginales. Una encuesta realizada en 1996 encontró que en estas áreas el 85% de las familias eran pobres. De ese porcentaje pobre el 44% estaba viviendo en condiciones de extrema pobreza, que en la práctica significa que no pueden obtener la canasta básica de servicios.



Adicionalmente, con respecto a vulnerabilidad de esta población, en el mismo reporte se indica que el 21% de los jefes de familia en áreas marginales son mujeres (SEGEPLAN, 1996). En otro estudio realizado en 1997 se estimó que 250,000 habitantes del área metropolitana de la ciudad de Guatemala vivían en condiciones económicas altamente precarias (COINAP-UNICEF, 1997).

www.geosalud.com [Pobreza en la Ciudad de Guatemala].-[En Línea]. Disponible en: <http://www.geosalud.com/saludcentroamerica/guatemala.html> [Consultado el 20 de Octubre del 2009]

ZONAS DE ALTO RIESGO

En Guatemala es posible definir una zona de alto riesgo a aquella extensión de tierra que está vulnerable ante un fenómeno natural como deslizamientos, hundimientos, vientos fuertes, inundaciones, etc. En términos socioeconómicos y socioculturales, las zonas de alto riesgo tienden a albergar a muchos delincuentes y por lo tanto se les consideran áreas peligrosas o del alto riesgo debido a la delincuencia y violencia que se presenta en la zona. Muchas de las zonas de alto riesgo son caseríos, aldeas y asentamientos. La mayoría de la población de esas zonas son niños y jóvenes.

DESARROLLO INTEGRAL

No es posible afirmar que “desarrollo integral” sea un término que se encuentre en el diccionario, sin embargo es un término muy utilizado, incluso es el eslogan de varias escuelas, y el de cursos de superación personal.

La educación, crecimiento, madurez y desarrollo son diferentes, por lo tanto el desarrollo integral se refiere al avance intelectual no solo de conocimientos teóricos, sino que al decir “integral” se quiere señalar que abarca todas las áreas además de las escolares o teóricas, o sea morales, físicas, sociales, espirituales, laborales, etc.

El desarrollo integral de la persona es el propósito de la educación, es decir, es ayudar a la persona a que evolucione en todos sus aspectos: emocional, cognitivo, social, afectivo.

Si la educación no desarrolla integralmente a la persona, entonces la persona crecerá con un gran vacío, difícil de llenar.

Este desarrollo se consigue a lo largo de toda una vida. La etapa infantil es clave para conseguir este desarrollo, pues muchas de las bases para formar estas capacidades se adquieren en esta etapa.

En conclusión, el desarrollo integral es muy importante para cualquier organización, institución, etc., que educa a niños y jóvenes. Sin embargo es importante señalar la responsabilidad tanto del educador como del educado, de tal manera que cuando los niños y jóvenes crecen puedan educar a otros de forma integral y así asegurar el desarrollo integral de las futuras generaciones.

JUVENTUD

Las Naciones Unidas han definido la juventud como la edad que va de 15 a 25 años. Sin embargo una definición puramente cronológica se ha mostrado insuficiente. La juventud es un proceso relacionado con el período de educación en la vida de las personas y su ingreso al mundo del trabajo.

Pero profundizando aún más la idea de juventud pone acento en los procesos de construcción de la identidad, la Juventud comienza a los 18 años aproximadamente hasta los 25 años donde le darán comienzo a la edad de la adultez que es la más larga. Este es el periodo de cambio comprendido entre la pubertad y la edad adulta.

El joven o adolescente está sexualmente desarrollado, pero carece de la necesaria experiencia y la madurez emocional para tratar con equidad todos los problemas que caracterizan la vida adulta.

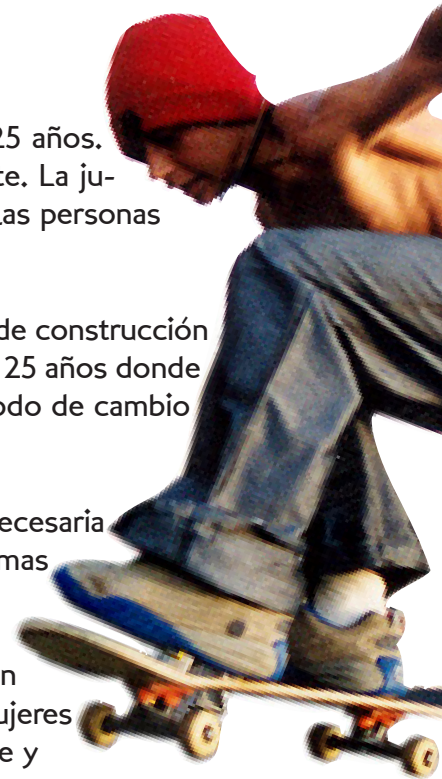
En consecuencia muchos jóvenes encuentran dificultades y caen fácilmente en actitudes depresivas en razón de algunas situaciones. Particularmente, las mujeres deben asimilar la experiencia de la menstruación, que a veces es desagradable y para algunas resulta perturbadora.

Durante la juventud muchos muchachos y muchachas sufren de acné (un intenso exceso de grano) y otras defectuosidades dérmicas. Ello es debido a un exceso de actividad de las glándulas sebáceas, causada por el desequilibrio de las hormonas sexuales y de crecimiento en la circulación sanguínea. La infección glandular determina la aparición de granos o abscesos.

MOVIMIENTOS JUVENILES

Desde fines del siglo XIX y con mayor fuerza a partir de la segunda mitad del siglo XX, los jóvenes comenzaron colectivamente procesos sociales definidos a partir de la condición misma de la juventud. Estos movimientos generacionales han estado en muchos casos vinculados a transformaciones estéticas con eje en la música, como pasó con el rock & roll o el "punk" y el "emo". En otros casos, como el movimiento hippie, estaba vinculado a cuestiones éticas como las derivadas de la revolución sexual, o el pacifismo frente a las guerras. Entre los más importantes movimientos juveniles pueden citarse:

- El movimiento hipster
- El movimiento rock & roll
- El movimiento hippie
- El movimiento punk
- El movimiento emo
- El movimiento metalero
- El movimiento floggers
- El movimiento grunge



El hecho de que tanto adolescentes como jóvenes se organicen como grupo tiene que ver con la necesidad de pertenencia a un grupo de pares, ya que la mayoría de ellos necesitan sentirse pertenecientes a un clan para poder tener presencia ante la sociedad y la música.

En Guatemala es evidente cada vez más el desarrollo de los movimientos juveniles y de las “culturas” que existen dentro de la sociedad Guatemalteca.

es.wikipedia.org [Juventud].-[En Línea]. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/juventud> [Consultado el 8 Mayo del 2009]

www.geosalud.com [Tribus Sociales].-[En Línea]. Disponible en: <http://www.geosalud.com/saludcentroamerica/guatemala.html> [Consultado el 20 de Octubre del 2009]



ORGANIZACIONES JUVENILES

Los jóvenes tienden a agruparse en organizaciones específicamente juveniles, a veces completamente autónomas y otras como secciones juveniles de organizaciones más amplias.

Entre ellas pueden citarse los departamentos juveniles de los partidos políticos, sindicatos, iglesias, etc.

Entre las organizaciones internacionales juveniles pueden mencionarse:

- Cruz Roja Juventud (sección juvenil de Cruz Roja, en la que se encargan de la educación en valores)
- Unión Internacional de Juventudes Socialistas (IUSY)
- Juventud Católica
- Organización Internacional de la Juventud (IYA)
- Organización Mundial del Movimiento Scout (WOSM)

- Asociación Mundial de las Muchachas Guías y las Guías Scouts (WAGGGS)
- Asociación Cristiana de Jóvenes (YMCA)
- Asociación Internacional de Estudiantes de Ciencias Económicas y Comerciales (AIESEC)
- Asociación de Jóvenes Esperanza de la Fraternidad. (A.J.E.F.)

Asimismo se desarrollan encuentros de juventud mundiales:

- Foro Mundial de Jóvenes
- Asamblea Anual Juvenil, celebrada en las Naciones Unidas.
- Foro de la Juventud UNESCO, órgano asesor de UNESCO.

JUVENTUD, CULTURA Y CONTRACULTURA

El comportamiento colectivo de los jóvenes, definido generalmente, tiene importantes efectos sobre la cultura de las sociedades y las transformaciones de los valores y costumbres. Frecuentemente los movimientos juveniles asumen formas contraculturales, cuestionando activamente ciertos valores sostenidos por la generación de sus padres, generando conflictos entre generaciones. Ejemplos de movimientos contraculturales juveniles son las transformaciones en los valores sobre comportamiento sexual de varones y mujeres (doble moral), el rechazo al castigo físico en la educación de los hijos, etc.

PROBLEMÁTICA JUVENIL

Los jóvenes tienen problemáticas específicas que suelen a su vez definir estudios y políticas focalizadas hacia los jóvenes. Conceptos como el primer empleo, desempleo juvenil, criminalidad juvenil, embarazo adolescente, control de la natalidad, educación sexual, son aspectos de los problemas específicos con los que deben lidiar los jóvenes. También la problemática de la drogadicción suele tener una fuerte importancia juvenil.

www.geosalud.com [Tribus Sociales].-[En Línea]. Disponible en: <http://www.geosalud.com/saludcentroamerica/guatemala.html> [Consultado el 20 de Octubre del 2009]

ESPACIOS EN INTERNET

La UNESCO ha creado El Portal de Juventud inaugurado el 12 de agosto de 2005 Día Internacional de la Juventud como una herramienta de comunicación de gran utilidad para el sector de la población. El Portal, es un sitio en Internet, una red de redes de organizaciones de jóvenes y que trabajan con jóvenes, públicas y privadas, nacionales e internacionales, en todas las temáticas vinculadas a la cuestión juvenil en América Latina y el Caribe. Desde 2007 también la UNESCO lanzó un portal en inglés llamado Youth Portal for Latin America and the Caribbean.

Es importante conocer la situación socioeconómica que se desarrolla en el país para poder conectar la relación que tienen las organizaciones no lucrativas con la sociedad y especialmente las áreas más pobres del país.

Es posible concluir que las organizaciones no lucrativas por medio de la ayuda social y programas ayudan a mejorar la calidad de vida para aquellas personas que se encuentran en las zonas más vulnerables del país. Tal es el caso de la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro, ya que el impacto de su trabajo se ve reflejado en la sociedad y especialmente en las zonas de alto riesgo y lugares peligrosos de la ciudad de Guatemala y sus alrededores.

Es de igual importancia, conocer los diferentes movimientos y agrupaciones de jóvenes, ya que en Guatemala ya se vive y se puede distinguir los diferentes grupos. Y hay que aprovechar esa información para que las organizaciones no lucrativas como la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro puedan apuntar y orientar de una forma más específica su trabajo con los jóvenes y niños.

Hay que aprovechar los medios y la tecnología para mejorar la atención de los jóvenes y su educación. Especialmente en un mundo que cada vez más es globalizado y bajo la influencia del internet.



CONCEPTOS TÉCNICOS

MULTIMEDIA

Es un término muy utilizado en nuestros días, y por lo general se asocia con tecnología. El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información. De allí la expresión “multimedios”. Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc.

También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia.

Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio.

Se habla de multimedia interactiva cuando el usuario tiene libre control sobre la presentación de los contenidos, acerca de qué es lo que desea ver y cuando; a diferencia de una presentación lineal, en la que es forzado a visualizar contenido en un orden predeterminado.

Hipermedia podría considerarse como una forma especial de multimedia interactiva que emplea estructuras de navegación más complejas que aumentan el control del usuario sobre el flujo de la información. El término “hiper” se refiere a “navegación”, de allí los conceptos de “hipertexto” (navegación entre textos) e “hipermedia” (navegación entre medios).

El concepto de multimedia es tan antiguo como la comunicación humana, ya que al expresarse en una charla normal se habla (sonido), se escribe (texto), se observa al interlocutor (video) y se actúa con gestos y movimientos de las manos (ani-

mación). Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual.

Cuando un programa de computador, un documento o una presentación combina adecuadamente los medios, se mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje, ya que se acercará algo más a la manera habitual en que los seres humanos se comunican cuando emplean varios sentidos para comprender un mismo objeto.

En conclusión se puede definir que Multimedia es aquel sistema que mejora la atención, comprensión y aprendizaje utilizando medios como texto, imágenes, sonidos, videos, etc.

Es importante conocer el término Multimedia, ya que la juventud está interactuando con la tecnología cada vez más y más. La influencia de los medios hace que los niños y los jóvenes se sientan atraídos por la tecnología.

es.wikipedia.org [Multimedia].-[En Línea]. Disponible en:<http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia> [Consultado el 8 Mayo del 2009]

RED SOCIAL

Una red social es una estructura social que se puede representar en forma de uno o varios grafos en el cual los nodos representan individuos (a veces denominados actores) y las aristas relaciones entre ellos.

Desde su ingreso, los sitios de redes sociales (SRS) tales como MySpace, Facebook, Cyworld, Twitter, Meeterh y Bebo han atraído a millones de usuarios, muchos de los cuales han integrado estos sitios en sus prácticas diarias. El primer sitio de redes sociales reconocibles puesto en marcha en 1997 - SixDegrees.com permitía a los usuarios

crear perfiles, lista de amigos y amigos de sus amigos. De 1997 a 2001, AsianAvenue, Blackplanet y MiGente permitían a los usuarios crear relaciones personales y profesionales, creando perfiles que permitían a los usuarios identificar amigos en sus redes sin pedir la aprobación de esas conexiones. Desde entonces, diversas redes se han creado unas permanecen y otras han desaparecido, según la zona geográfica el líder puede ir cambiando, pero a la fecha (2009) los principales competidores a nivel mundial son: Hi5, MySpace, Facebook, Twitter.

REDES SOCIALES EN INTERNET

En estas comunidades, un número inicial de participantes envían mensajes a miembros de su propia red social invitándoles a unirse al sitio. Los nuevos participantes repiten el proceso, creciendo el número total de miembros y los enlaces de la red. Los sitios ofrecen características como actualización automática de la libreta de direcciones, perfiles visibles, la capacidad de crear nuevos enlaces mediante servicios de presentación y otras maneras de conexión social en línea. Las redes sociales también pueden crearse en torno a las relaciones comerciales.

Las herramientas informáticas para potenciar la eficacia de las redes sociales online ('software social'), operan en tres ámbitos, "las 3Cs", de forma cruzada:

- Comunicación (nos ayudan a poner en común conocimientos).
- Comunidad (nos ayudan a encontrar e integrar comunidades).
- Cooperación (nos ayudan a hacer cosas juntos).

Las redes sociales continúan avanzando en Internet a pasos agigantados, especialmente dentro de lo que se ha denominado Web 2.0 y Web 3.0, y dentro de ellas, cabe destacar un nuevo fenómeno que pretende ayudar al usuario en sus compras en Internet: las redes sociales de compras. Las redes sociales de compras tratan de convertirse en un lugar de consulta y compra. Un espacio en el que los usuarios pueden consultar todas las dudas que tienen sobre los productos en los que están

interesados, leer opiniones y escribirlas, votar a sus productos favoritos, conocer gente con sus mismas aficiones y, por supuesto, comprar ese producto en las tiendas más importantes con un solo clic. Esta tendencia tiene nombre, se llama Shopping 2.0.


 The Facebook logo, consisting of the word "facebook" in a white, lowercase, sans-serif font on a dark blue rectangular background.

FACEBOOK

Es un sitio web gratuito de redes sociales creado por Mark Zuckerberg. Originalmente era un sitio para estudiantes de la Universidad de Harvard, pero actualmente está abierto a cualquier persona que tenga una cuenta de correo electrónico. Los usuarios pueden participar en una o más redes sociales, en relación con su situación académica, su lugar de trabajo o región geográfica.

Ha recibido mucha atención en la blogosfera y en los medios de comunicación al convertirse en una plataforma sobre la que terceros pueden desarrollar aplicaciones y hacer negocio a partir de la red social. A pesar de ello, existe la preocupación acerca de su posible modelo de negocio, dado que los resultados en publicidad se han revelado como muy pobres.

TWITTER

(Gorjear, parlotear) es un servicio gratuito de microblogging que permite a sus usuarios enviar



micro-entradas basadas en texto, denominadas "tweets", de una longitud máxima de 140 caracteres. El envío de estos mensajes se puede realizar tanto por el sitio web de Twitter, como vía SMS (short message service) desde un teléfono móvil, desde programas de mensajería instantánea, o incluso desde cualquier aplicación de terceros, como puede ser Twiterrific, Tweetie, Facebook, Twinkle, Tweetboard o TweetDeck-en inglés.

Estas actualizaciones se muestran en la página de perfil del usuario, y son también enviadas de forma inmediata a otros usuarios que han elegido la opción de recibirlas. A estos usuarios se les puede restringir el envío de estos mensajes sólo a miembros de su círculo de amigos o permitir su acceso a todos los usuarios, que es la opción por defecto.

Los usuarios pueden recibir las actualizaciones desde la página de Twitter, vía mensajería instantánea, SMS, RSS y correo electrónico. La recepción de actualizaciones vía SMS no está disponible en todos los países y para solicitar el servicio es necesario enviar un código de confirmación a un número extranjero.



MYSPACE

MySpace (MySpace.com) es un sitio web de interacción social formado por perfiles personales de usuarios que incluye redes de amigos, grupos, blogs, fotos, vídeos y música, además de una red interna de mensajería que permite comunicarse a unos usuarios con otros y un buscador interno. Fue creado por Tom Anderson pero en la actualidad es propiedad de News Corporation, cuenta con 300 empleados, con 200.623.371 usuarios (en septiembre de 2007) y su velocidad de crecimiento es de unos 230.000 usuarios al día. Su sede central se encuentra en Santa Mónica, California, Estados Unidos y además tiene otra sede y ser-

vidor en la ciudad de Nueva York, Estados Unidos. Según el sitio web Alexa dedicado a medir el tráfico de Internet, MySpace es el onceavo sitio más visitado de toda la red y el cuarto sitio más visitado de la red de lengua inglesa; aunque por otro lado, este sitio es poco frecuentado en Europa.

YOUTUBE

YouTube es un sitio web de alojamiento de vídeos en el cual los usuarios pueden subir y compartir vídeos. Tres antiguos empleados de PayPal crearon YouTube en febrero de 2005. En noviembre de 2006, YouTube, LLC fué comprado por Google Inc. por 1.650 millones de dólares, y ahora opera como una filial de Google.

YouTube usa un reproductor en línea basado en Adobe Flash para servir su contenido. Es muy popular gracias a la posibilidad de alojar vídeos personales de manera sencilla. YouTube aloja una variedad de clips de películas, programas de televisión, vídeos musicales, así como contenidos amateur como videoblogs (a pesar de las reglas de YouTube contra subir vídeos con copyright, este material existe en abundancia).

Los enlaces a vídeos de YouTube pueden ser también puestos en blogs y sitios web personales usando APIs o incrustando cierto código HTML.

Disponible en:http://es.wikipedia.org/wiki/Redes_sociales [Consultado el 20 de Octubre del 2009]

[es.wikipedia.org \[Facebook\]](http://es.wikipedia.org/wiki/Facebook).-[En Línea].

Disponible en:<http://es.wikipedia.org/wiki/Facebook> [Consultado el 20 de Octubre del 2009]

[es.wikipedia.org \[Twitter\]](http://es.wikipedia.org/wiki/Twitter).-[En Línea].

Disponible en:<http://es.wikipedia.org/wiki/Twitter> [Consultado el 20 de Octubre del 2009]

[es.wikipedia.org \[Myspace\]](http://es.wikipedia.org/wiki/Myspace).-[En Línea].

Disponible en:http://es.wikipedia.org/wiki/My_Space [Consultado el 20 de Octubre del 2009]

[es.wikipedia.org \[Youtube\]](http://es.wikipedia.org/wiki/Youtube).-[En Línea].

Disponible en:<http://es.wikipedia.org/wiki/Youtube> [Consultado el 20 de Octubre del 2009]

Las redes sociales se han transformado con la llegada de la tecnología. Ahora es más fácil la comunicación y el contacto entre personas, no importa la edad, el lugar, la hora, etc.

Cada vez son más los usuarios de las diferentes redes sociales en Internet y por lo tanto la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro no debe quedarse atrás, ya que las relaciones abren puertas para poder promover su trabajo y así impactar a más niños y jóvenes por medio del Internet y sus herramientas sociales.

INTERNET

El Internet, algunas veces llamado simplemente “La Red”, es un sistema mundial de redes de computadoras, un conjunto integrado por las diferentes redes de cada país del mundo, por medio del cual un usuario en cualquier computadora puede, en caso de contar con los permisos apropiados, acceder información de otra computadora y poder tener inclusive comunicación directa con otros usuarios en otras computadoras.

Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas, que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California y una en Utah, Estados Unidos.

Uno de los servicios que más éxito ha tenido en Internet ha sido la World Wide Web (WWW, o “la Web”), hasta tal punto que es habitual la confusión entre ambos términos. La WWW es un conjunto de protocolos que permite, de forma sencilla, la consulta remota de archivos de hipertexto. Ésta fue un desarrollo posterior (1990) y utiliza Internet como medio de transmisión.

Es decir, la “World Wide Web” utiliza como medio de transporte el Internet. Por lo tanto el Internet funciona como un medio de transporte de información y mucho más.

Existen, por tanto, muchos otros servicios y protocolos en Internet, aparte de la Web: el envío de correo electrónico (SMTP), la transmisión de

archivos (FTP y P2P), las conversaciones en línea (IRC), la mensajería instantánea y presencial, la transmisión de contenido y comunicación multimedia -telefonía (VoIP), televisión (IPTV)-, los boletines electrónicos (NNTP), el acceso remoto a otras máquinas (SSH y Telnet) o los juegos en línea.

El uso del internet es necesario en un mundo que nos rodea de tecnología y por lo tanto exige que estemos al tanto de lo que ocurre alrededor del mundo y gracias al internet la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro puede conectarse con el mundo y preparar a la juventud para estar preparado para la vida y al mismo tiempo le sirve como herramienta para mejorar sus servicios y tener acceso al resto del mundo. Es la herramienta más cómoda y viable para poder impactar a más personas y lograr que el mundo entero vea a la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro.

WORLD WIDE WEB

En informática, la World Wide Web, cuya traducción podría ser Red Global Mundial, es un sistema de documentos de hipertexto y/o hipermedios enlazados y accesibles a través de Internet. Con un navegador web, un usuario visualiza sitios web compuestos de páginas web que pueden contener texto, imágenes, videos u otros contenidos multimedia, y navega a través de ellas usando hipervínculos.

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

ESTÁNDARES WEB

Se destacan los siguientes estándares:

- El Identificador de Recurso Uniforme (URI), que es un sistema universal para referenciar recursos en la Web, como páginas web,

- El Protocolo de Transferencia de Hipertexto (HTTP), que especifica cómo se comunican el navegador y el servidor entre ellos,
- El Lenguaje de Marcado de Hipertexto (HTML), usado para definir la estructura y contenido de documentos de hipertexto,
- El Lenguaje de Marcado Extensible (XML), usado para describir la estructura de los documentos de texto.

Berners-Lee dirige desde 2007 el World Wide Web Consortium (W3C), el cual desarrolla y mantiene esos y otros estándares que permiten a los ordenadores de la Web almacenar y comunicar efectivamente diferentes formas de información.

JAVA Y JAVASCRIPT

En un teléfono celular moderno, se puede observar que al ingresar al menú de entretenimiento o juegos, muchos de los juegos arrancan bajo un logo de Java el cual hace posible su funcionamiento, lo mismo que las aplicaciones del teléfono..

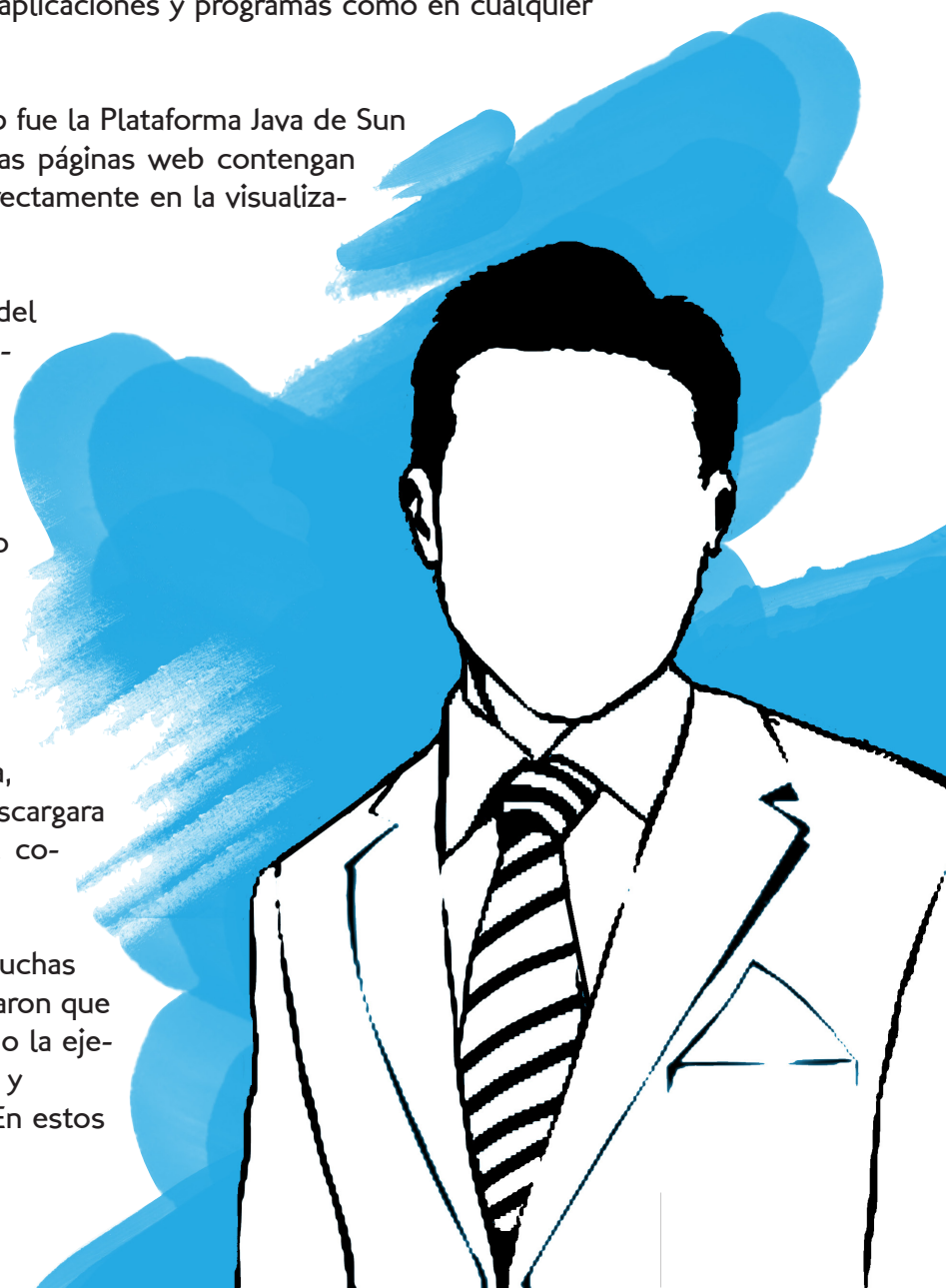
En la actualidad el Java y JavaScript han revolucionado los medios de comunicación permitiendo que en un pequeño aparato puedan haber muchas aplicaciones y programas como en cualquier computadora.

Un avance significativo en la tecnología web fue la Plataforma Java de Sun Microsystems. Este lenguaje permite que las páginas web contengan pequeños programas (llamados applets) directamente en la visualización.

Estos applets se ejecutan en el ordenador del usuario, proporcionando un interfaz de usuario más rico que simples páginas web.

Los applets Java del cliente nunca obtuvieron la popularidad que Sun esperaba de ellos, por una serie de razones, incluyendo la falta de integración con otros contenidos (los applets fueron confinados a pequeñas cajas dentro de la página renderizada) y el hecho de que muchos ordenadores del momento eran vendidos a los usuarios finales sin una JVM correctamente instalada, por lo que se necesitaba que el usuario descargara la máquina virtual antes de que el applet comenzara a aparecer.

Actualmente Adobe Flash desempeña muchas de las funciones que originalmente se pensaron que podrían hacer los applets de Java incluyendo la ejecución de contenido de vídeo, animaciones y algunas características superiores de GUI. En estos



momentos Java se utiliza más como plataforma y lenguaje para el lado del servidor y otro tipo de programación.

JavaScript, en cambio, es un lenguaje de script que inicialmente fue desarrollado para ser usado dentro de las páginas web. La versión estandarizada es el ECMAScript. Si bien los nombres son similares, JavaScript fue desarrollado por Netscape y no tiene relación alguna con Java, aparte de que sus sintaxis derivan del lenguaje de programación C. En unión con el Document Object Model de una página web, JavaScript se ha convertido en una tecnología mucho más importante de lo que pensaron sus creadores originales. La manipulación del Modelo de Objetos de Documento después de que la página ha sido enviada al cliente se ha denominado HTML Dinámico (DHTML), para enfatizar un cambio con respecto a las visualizaciones de HTML estático.

En su forma más simple, toda la información opcional y las acciones disponibles en las páginas web con JavaScript ya son cargadas la primera vez que se envía la página. Ajax (“Asynchronous JavaScript And XML”, en español, JavaScript Asíncrono y XML) es una tecnología basada en JavaScript que puede tener un efecto significativo para el desarrollo de la Web. Ajax proporciona un método por el cual grandes o pequeñas partes dentro de una página web pueden actualizarse, usando nueva información obtenida de la red en respuesta a las acciones del usuario. Esto permite que la página sea mucho más confiable, interactiva e interesante, sin que el usuario tenga que esperar a que se cargue toda la página. Ajax es visto como un aspecto importante de lo que suele llamarse Web 2.0. Ejemplos de técnicas Ajax usadas actualmente pueden verse en Gmail, Google Maps etc.

PUBLICACIÓN DE PÁGINAS

La web está disponible como una plataforma más englobada dentro de los “mass media”. Para “publicar” una página web, no es necesario acudir a un editor ni otra institución, ni siquiera poseer conocimientos técnicos más allá de los necesarios para usar un editor de texto estándar.

A diferencia de los libros y documentos, el hipertexto no necesita de un orden lineal de principio a final. No precisa de subdivisiones en capítulos, secciones, sub-secciones, etc.

Aunque algunos sitios web están disponibles en varios idiomas, muchos se encuentran únicamente en su idioma local. Adicionalmente, no todos los softwares soportan todos los caracteres especiales, y lenguajes RTL. Estos factores son algunas de las puntualizaciones que faltan por unificarse en aras de una estandarización global. Por lo general, a exclusión de aquellas páginas que hacen uso de grafías no románicas, es cada vez más generalizado el uso del formato Unicode UTF-8 como codificador de caracteres.

Las facilidades gracias a las cuales hoy día es posible publicar material en web quedan patentes en el número al alza de nuevas páginas personales, en las que tienen fines comerciales, divulgativos, bloggers, etc.

El desarrollo de aplicaciones gratuitas capaces de generar páginas web de una manera totalmente gráfica e intuitiva, así como un número emergente de servicios de alojamiento web sin coste alguno han contribuido a este crecimiento sin precedentes.

En muchos países los sitios web publicados deben respetar la accesibilidad web, viniendo regulado dicho concepto por Normativas o Pautas que indican el nivel de accesibilidad de dicho sitio:

- Pautas de accesibilidad al contenido Web I.O WCAG desarrolladas por el W3C dentro de la Iniciativa WAI (Web Accessibility Initiative).
- Norma UNE:139803

ENLACES ROTOS Y ALMACENAMIENTO DE LA WEB

Con el paso del tiempo, muchos recursos web enlazados por hiperenlaces desaparecen, se cambia su localización o son reemplazados con distinto contenido. Este fenómeno se denomina en algunos círculos como enlaces rotos y los hiperenlaces afectados por esto suelen llamarse “enlaces muertos”.

La naturaleza efímera de la Web ha hecho aparecer muchos esfuerzos de almacenar la Web. El archivo de Internet es uno de los esfuerzos más conocidos, llevan almacenando la web desde 1996.

TECNOLOGÍAS WEB

Las tecnologías web implican un conjunto de herramientas que facilitarán lograr mejores resultados a la hora del desarrollo de un sitio web.

NAVEGADORES WEB

- Amaya
- Epiphany
- Galeon
- Internet Explorer
- Konqueror sobre linux
- Lynx sobre linux
- Mozilla Firefox
- Netscape Navigator
- Opera
- Safari

- Seamonkey
- Shiira
- Maik Navigator
- Flock
- Google Chrome
- Servidores web
- CERN httpd
- Servidor HTTP Apache
- Servidor HTTP Cherokee
- IIS
- Resin

- OAI-PMH
- CFM Coldfusion
- DHTML
- PHP
- ASP
- CGI
- JSP (Tecnología Java)

es.wikipedia.org [Internet].-[En Línea]. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Internet> [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [World Wide Web].-[En Línea]. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Sitio web].-[En Línea]. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Sitio_web [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Navegador web].-[En Línea]. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Navegador_web [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Mozilla Firefox].-[En Línea]. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Mozilla_Firefox [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Internet Explorer].-[En Línea]. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Internet_Explorer [Consultado el 8

Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Netscape Navigator].-[En Línea]. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Netscape_Navigator [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Safari (navegador)] .-[En Línea]. Disponible en: [http://es.wikipedia.org/wiki/Safari_\(navegador\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Safari_(navegador)) [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Google Chrome].-[En Línea]. Disponible en: [ALPP
USAC](http://es.wikipedia.org/wiki/Go-</p>
</div>
<div data-bbox=)

gle_Chrome [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Opera (navegador)] .-[En Línea]. Disponible en: [http://es.wikipedia.org/wiki/Opera_\(navegador\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Opera_(navegador)) [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Servidor web].-[En Línea]. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Servi->

dor_web [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Hypertext Transfer Protocol].-[En Línea]. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Hypertext_Transfer_Protocol [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Servidor HTTP Apache].-[En Línea]. Disponible en:<http://es.wikipedia.org/wiki/Ser->

vidor_HTTP_Apache [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [PHP].-[En Línea]. Disponible en:

<http://es.wikipedia.org/wiki/PHP> [Consultado el 8 Mayo del 2009] es.wikipedia.org [WYSIWYG].-[En Línea]. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/WYSIWYG> [Consultado el 8 Mayo del 2009]

SITIO WEB

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

A las páginas de un sitio web se accede desde un URL raíz común llamado portada, que normalmente reside en el mismo servidor físico. Los URL organizan las páginas en una jerarquía, aunque los hiperenlaces entre ellas controlan cómo el lector percibe la estructura general y cómo el tráfico web fluye entre las diferentes partes de los sitios.

Algunos sitios web requieren una suscripción para acceder a algunos o todos sus contenidos. Ejemplos de sitios con suscripción incluyen muchos sitios de pornografía en Internet, parte de muchos sitios de noticias, sitios de juegos, foros, servicios de correo electrónico basados en web y sitios que proporcionan datos de bolsa en tiempo real.

BENEFICIOS DE UN SITIO WEB

- Ofrece estar presente en el medio de mayor crecimiento.
- Trabaja las 24 horas al día y 7 días de la semana.
- Aumenta su mercado a nivel nacional e internacional.
- Permite conseguir nuevos clientes.
- Acelera el contacto con nuevos prospectos y clientes.
- Es un portal al mundo entero.
- Habla de la empresa y el cliente recibirá la impresión que la compañía quiere que el cliente vea.
- Permite llevar a cabo transacciones de negocio en forma económica y eficiente.
- Permite recabar información muy valiosa para la empresa.

TIPOS DE SITIOS WEB

Existen muchas variedades de sitios web, cada uno especializándose en un tipo particular de contenido o uso, y pueden ser arbitrariamente clasificados de muchas maneras.

Unas pocas clasificaciones pueden incluir:



• **Sitio archivo:** usado para preservar contenido electrónico valioso amenazado con extinción. Dos ejemplos son: Internet Archive, el cual desde 1996 ha preservado billones de antiguas (y nuevas) páginas web; y Google Groups, que a principios de 2005 archivaba más de 845.000.000 mensajes expuestos en los grupos de noticias/discusión de Usenet, tras su adquisición de Deja News.

Sitio weblog (o blog): sitio usado para registrar lecturas online o para exponer diarios en línea; puede incluir foros de discusión. Ejemplos: Blogger, Xanga, LiveJournal, WordPress, www.x0l0l.com.

Sitio de empresa: usado para promocionar una empresa o servicio.

Sitio de comercio electrónico: para comprar bienes, como Amazon.com.

Sitio de comunidad virtual: un sitio donde las personas con intereses similares se comunican con otros, normalmente por chat o foros. Por ejemplo: MySpace, Facebook, Hi5, Multiply, Orkut.

Sitio de Base de datos: un sitio donde el uso principal es la búsqueda y muestra de un contenido específica de la base de datos como la Internet Movie Database.

Sitio de desarrollo: un sitio el propósito del cual es proporcionar información y recursos relacionados con el desarrollo de software, diseño web, etc.

Sitio directorio: un sitio que contiene contenidos variados que están divididos en categorías y subcategorías, como el directorio de Yahoo!, el directorio de Google y el Open Directory Project.

Sitio de descargas: estrictamente usado para descargar contenido electrónico, como software, demos de juegos o fondos de escritorio: Download, Tucows, Softonic, Baulsoft.

Sitio de juego: un sitio que es propiamente un juego o un “patio de recreo” donde mucha gente viene a jugar, como MSN Games, Pogo.com y los MMORPGs Vidalarasica, Planetarion y Kings of Chaos.

Sitio de información: contiene contenido que pretende informar a los visitantes, pero no necesariamente de propósitos comerciales; tales como: RateMyProfessors.com, Free Internet Lexicon and Encyclopedia.

La mayoría de los gobiernos e instituciones educacionales y sin ánimo de lucro tienen un sitio de información.

Sitio de noticias: Similar a un sitio de información, pero dedicada a mostrar noticias y comentarios.

Sitio pornográfico (porno): muestra imágenes y vídeos de contenido sexual explícito.

Sitio buscador: un sitio que proporciona información general y está pensado como entrada o búsqueda para otros sitios. Un ejemplo puro es Google.

Sitio shock: incluye imágenes o otro material que tiene la intención de ser ofensivo a la mayoría de visitantes.

Sitio personal: Mantenido por una persona o un pequeño grupo (como por ejemplo familia) que contiene información o cualquier contenido que la persona quiere incluir.

Sitio portal: un sitio web que proporciona un punto de inicio, entrada o portal a otros recursos en Internet o una intranet.

Sitio Web 2.0: un sitio donde los usuarios son los responsables de mantener la aplicación viva, usando tecnologías de última generación: pikeo, Flickr.

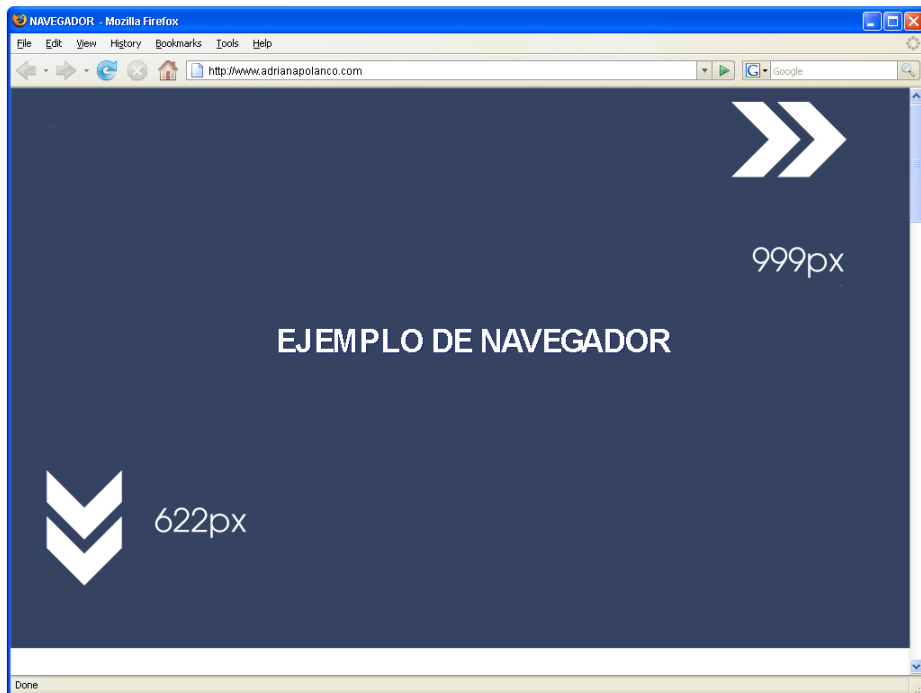
Creador de sitios: es básicamente un sitio que permite crear otros sitios, utilizando herramientas de trabajo en línea, como PageCreative.

Wiki: un sitio donde los usuarios editan colaborativamente (por ejemplo: Wikipedia).

Sitio de rating: un sitio donde la gente puede alabar o menospreciar lo que aparece.

Sitios educativos: promueven cursos presenciales y a distancia, información a profesores y estudiantes, permiten ver o descargar contenidos de asignaturas o temas.

Sitio spam sitio web sin contenidos de valor que ha sido creado exclusivamente para obtener beneficios y fines publicitarios, engañando a los motores de búsqueda.



USO DE NAVEGADORES WEB

Un navegador o navegador web (del inglés, web browser) es un programa que permite visualizar la información que contiene una página web (ya sea que esté alojada en un servidor dentro de la World Wide Web o en uno local).

El navegador interpreta el código, HTML generalmente, en el que está escrita la página web y lo presenta en pantalla permitiendo al usuario interactuar con su contenido y navegar hacia otros lugares de la red mediante enlaces o hipervínculos.

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

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

La importancia de conocer diferentes navegadores es porque a la hora de crear una página web, debe poder ser reconocida por cualquier navegador, y especialmente los navegadores más utilizados por los usuarios. Al crear una página o sitio web es muy importante los estándares para que el usuario que navega en la página web pueda tener acceso a toda la información y por lo tanto no se retire de la página y así poder cumplir con los objetivos de la Página web, ya sea publicidad, información, etc.

HYPertext TRANSFER PROTOCOL

El protocolo de transferencia de hipertexto (HTTP, HyperText Transfer Protocol) es el protocolo usado

www.wikipedia.com [Navegadores].-[En Línea]. Disponible en: <http://www.wikipedia.com> [Consultado el 20 de Octubre del 2009]

en cada transacción de la Web (WWW). HTTP fue desarrollado por el consorcio W3C y la IETF, colaboración que culminó en 1999 con la publicación de una serie de RFC, siendo el más importante de ellos el RFC 2616, que especifica la versión 1.1. HTTP define la sintaxis y la semántica que utilizan los elementos software de la arquitectura web (clientes, servidores, proxies) para comunicarse.

Es un protocolo orientado a transacciones y sigue el esquema petición-respuesta entre un cliente y un servidor. Al cliente que efectúa la petición (un navegador o un spider) se lo conoce como “user agent” (agente del usuario). A la información transmitida se la llama recurso y se la identifica mediante un URL. Los recursos pueden ser archivos, el resultado de la ejecución de un programa, una consulta a una base de datos, la traducción automática de un documento, etc.

HTTP es un protocolo sin estado, es decir, que no guarda ninguna información sobre conexiones anteriores. El desarrollo de aplicaciones web necesita frecuentemente mantener estado. Para esto se usan las cookies, que es información que un servidor puede almacenar en el sistema cliente. Esto le permite a las aplicaciones web instituir la noción de “sesión”, y también permite rastrear usuarios ya que las cookies pueden guardarse en el cliente por tiempo indeterminado.

MOZILLA FIREFOX

Mozilla Firefox es un navegador de Internet libre y de código abierto descendiente de Mozilla Application Suite, desarrollado por la Corporación Mozilla, la Fundación Mozilla y un gran número de voluntarios externos. Actualmente es uno de los más utilizados debido a su facilidad y velocidad.

Firefox es un navegador multiplataforma y está disponible en varias versiones de Microsoft Windows, Mac OS X, GNU/Linux y algunos sistemas basados en Unix. Su código fuente es software libre, publicado bajo una triple licencia GPL/LGPL/MPL.

Cuenta con el 23,75% del mercado de navegadores web en septiembre de 2009, por lo que es el segundo navegador más popular en todo el mundo, después de Internet Explorer. Para visualizar páginas web, Firefox usa el motor de renderizado Gecko, que implementa algunos estándares web actuales además de otras funciones, algunas de las cuales están destinadas a anticipar probables adiciones a los estándares web.

Incluye navegación por pestañas, corrector ortográfico, búsqueda progresiva, marcadores dinámicos, un administrador de descargas y un sistema de búsqueda integrado que utiliza el motor de búsqueda que desee el usuario.

Una de las razones por la que los usuarios eligen utilizar este navegador, además de su velocidad, es la capacidad de personalizarlo con distintas aplicaciones que lo convierten en una herramienta completa. A estas complementos se les llama plugins o addons y hay distintas categorías. Desde administración y seguridad hasta desarrollo web y apariencia del navegador.





INTERNET EXPLORER

Windows Internet Explorer (anteriormente Microsoft Internet Explorer; abreviado MSIE), comúnmente abreviado como IE, es un navegador web producido por Microsoft para el sistema operativo Windows desde 1995 y más tarde para Sun Solaris y Apple Macintosh, estas dos últimas discontinuadas en el 2002 y 2006 respectivamente. Ha sido el navegador web más utilizado desde 1999, con un pico sostenido de cuota de utilización durante el 2002 y 2003 del 95% en sus versiones 5 y 6. Esa cuota de mercado ha disminuído paulatinamente debido a una renovada competencia por parte de otros navegadores, principalmente Mozilla Firefox. Microsoft gastó más de 100 millones de dólares (USD) al año en el decenio de 1990, con más de 1000 personas trabajando en IE para 1999.

Su versión más reciente es la 8.0, la cual está disponible gratuitamente como actualización para Windows XP Service Pack 2, Windows Server 2003 con Service Pack 1 o posterior, Windows Vista, y Windows Server 2008. Internet Explorer 8 se incluirá de forma nativa en los próximos sistemas operativos de Microsoft, Windows 7 y Windows Server 2008 R2.



NETSCAPE NAVIGATOR

Es un navegador web y el primer resultado comercial de la compañía Netscape Communications, creada por Marc Andreessen, uno de los autores de Mosaic, cuando se encontraba en el NCSA (Centro Nacional de Aplicaciones para Supercomputadores) de la Universidad de Illinois en Urbana-Champaign. Netscape fue el primer navegador comercial.

SAFARI (NAVEGADOR)

Safari es un navegador web de código cerrado desarrollado por Apple Inc. Safari es un navegador multiplataforma y está disponible para Microsoft Windows y Mac OS X.

Safari está escrito sobre el framework WebKit, que incluye a WebCore, el motor de renderizado, y JavaScriptCore, el intérprete de JavaScript.

El motor de renderizado utilizado para renderizar páginas web llamado WebKit está basado en el motor KHTML, creado por el proyecto KDE para su navegador Konqueror. Como resultado de esto, el motor interno de Safari es software libre y es liberado bajo los términos de la licencia GPL. Las mejoras al código de KHTML por parte de Apple son incorporadas al código de KDE rápidamente.

Incluye navegación por pestañas, corrector ortográfico, búsqueda



progresiva, vista del historial en CoverFlow, administrador de descargas y un sistema de búsqueda integrado.

GOOGLE CHROME es un navegador web desarrollado por Google y compilado con base en componentes de código abierto como el motor de renderizado de WebKit y su estructura de desarrollo de aplicaciones (Framework). Actualmente posee una cuota de mercado del 3,17% y está disponible gratuitamente bajo condiciones de servicio específicas. El nombre del navegador deriva del término usado para el marco de la interfaz gráfica de usuario (“chrome”).



OPERA

Opera es un navegador web y suite de Internet creado por la empresa noruega Opera Software. La aplicación es gratuita desde su versión 8.50, habiendo sido previamente shareware o adware y, antes de su versión 5.0, únicamente de pago.

Es reconocido por su gran velocidad, seguridad, soporte de estándares (especialmente CSS), tamaño reducido, internacionalidad y constante innovación. Implementó ya desde sus primeras versiones la navegación por pestañas, el Speed Dial, los movimientos del ratón en la navegación, personalización por sitio, y la vista en miniatura por pestaña.

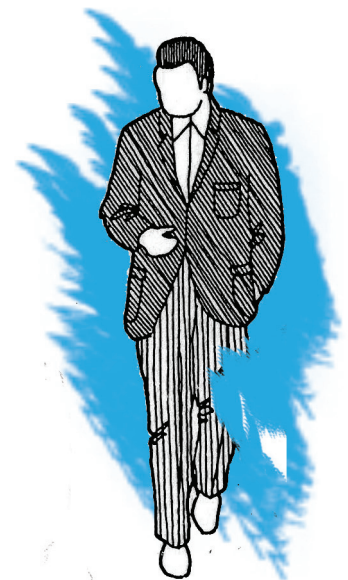
Está disponible para Windows, Mac OS X, GNU/Linux, OS/2, Solaris y FreeBSD. Además, hay dos versiones móviles: Opera Mini (móviles sencillos) y Opera Mobile (versiones específicas y de pago para teléfonos inteligentes y computadores de bolsillo). Por último, también está presente en las videoconsolas Nintendo DS y Wii. Se ha anunciado igualmente que el navegador estará disponible para televisores y reproductores DVD.

Su cuota de mercado global se sitúa en torno al 2% lo que lo sitúa, con una gran diferencia, por detrás de Internet Explorer o Firefox.

Sin embargo es importante mencionar que gran parte de los usuarios de Opera camuflan su navegador como otro ya que algunas páginas aún siguen sin identificar correctamente a este navegador.



Para hacer una analogía, los navegadores son los “autos” que nos permiten movilizarnos en la carretera del internet, cada uno se desempeña de manera diferente y muestra la “carretera” de manera única. Esto es importante para este proyecto pues debe quedar claro que hay que “estandarizar” el sitio para que funcione en todos los navegadores para abarcar la mayor población posible. Se debe validar el código y hacer pruebas en todos los navegadores.



SERVIDOR WEB

Un servidor web es un programa que implementa el protocolo HTTP (HyperText Transfer Protocol). Este protocolo pertenece a la capa de aplicación del modelo OSI y está diseñado para transferir lo que llamamos hipertextos, páginas web o páginas HTML (HyperText Markup Language): textos complejos con enlaces, figuras, formularios, botones y objetos incrustados como animaciones o reproductores de música.

Es un programa que se ejecuta continuamente en un ordenador (también se emplea el término para referirse al ordenador que lo ejecuta), manteniéndose a la espera de peticiones por parte de un cliente (un navegador web) y que responde a estas peticiones adecuadamente, mediante una página web que se exhibirá en el navegador o mostrando el respectivo mensaje si se detectó algún error. Instalar un servidor web en nuestro PC nos permitirá, entre otras cosas, poder montar nuestra propia página web sin necesidad de contratar hosting, probar nuestros desarrollos vía local, acceder a los archivos de nuestro equipo desde un PC remoto (aunque para esto existen otras opciones, como utilizar un servidor FTP) o utilizar alguno de los programas basados en web tan interesantes que están viendo la luz últimamente. El problema de usar nuestro ordenador como servidor web es que conviene tenerlo encendido permanentemente (para que esté accesible de forma continua como la mayoría de los sitios webs), con el consiguiente coste debido al consumo de electricidad (conviene tener en cuenta que hay alojamientos web gratuitos, incluso sin publicidad y con interesantes funciones). Sin embargo, el hecho de que HTTP y HTML estén íntimamente ligados no debe dar lugar a confundir ambos términos. HTML es un lenguaje de marcas y HTTP es un protocolo.

Un servidor web se mantiene a la espera de peticiones HTTP por parte de un cliente HTTP que solemos conocer como navegador. El cliente realiza una petición al servidor y éste le responde con el contenido que el cliente solicita. A modo de ejemplo, al teclear www.wikipedia.org en nuestro navegador, éste realiza una petición HTTP al servidor de dicha dirección.

El servidor responde al cliente enviando el código HTML de la página; el cliente, una vez recibido el código, lo interpreta y lo exhibe en pantalla. Como vemos con este ejemplo, el cliente es el encargado de interpretar el código HTML, es decir, de mostrar las fuentes, los colores y la disposición de los textos y objetos de la página; el servidor tan sólo se limita a transferir el código de la página sin llevar a cabo ninguna interpretación de la misma.

Sobre el servicio web clásico podemos disponer de aplicaciones web. Éstas son porciones de código que se ejecutan cuando se realizan ciertas peticiones o respuestas HTTP. Hay que distinguir entre:

- Aplicaciones en el lado del cliente: el cliente web es el encargado de ejecutarlas en la máquina del usuario. Son las aplicaciones tipo Java o Javascript: el servidor proporciona el código de las aplicaciones al cliente y éste, mediante el navegador, las ejecuta. Es



necesario, por tanto, que el cliente disponga de un navegador con capacidad para ejecutar aplicaciones (también llamadas scripts). Comúnmente, los navegadores permiten ejecutar aplicaciones escritas en lenguaje javascript y java, aunque pueden añadirse más lenguajes mediante el uso de plugins.

- Aplicaciones en el lado del servidor: el servidor web ejecuta la aplicación; ésta, una vez ejecutada, genera cierto código HTML; el servidor toma este código recién creado y lo envía al cliente por medio del protocolo HTTP.

Las aplicaciones de servidor muchas veces suelen ser la mejor opción para realizar aplicaciones web. La razón es que, al ejecutarse ésta en el servidor y no en la máquina del cliente, éste no necesita ninguna capacidad añadida, como sí ocurre en el caso de querer ejecutar aplicaciones javascript o java. Así pues, cualquier cliente dotado de un navegador web básico puede utilizar este tipo de aplicaciones.

SERVIDOR HTTP APACHE

El servidor HTTP Apache es un servidor web HTTP de código abierto para plataformas Unix (BSD, GNU/Linux, etc.), Windows, Macintosh y otras, que implementa el protocolo HTTP/1.1 y la noción de sitio virtual. Cuando comenzó su desarrollo en 1995 se basó inicialmente en código del popular NCSA HTTPd 1.3, pero más tarde fue reescrito por completo.

Su nombre se debe a que Behelendorf eligió ese nombre porque quería que tuviese la connotación de algo que es firme y enérgico pero no agresivo, y la tribu Apache fue la última en rendirse al que pronto se convertiría en gobierno de EEUU, y en esos momentos la preocupación de su grupo era que llegasen las empresas y “civilizasen” el paisaje que habían creado los primeros ingenieros de internet. Además Apache consistía solamente en un conjunto de parches a aplicar al servidor de NCSA. Era, en inglés, a patchy server (un servidor “parcheado”).

El servidor Apache se desarrolla dentro del proyecto HTTP Server (httpd) de la Apache Software Foundation. Apache presenta entre otras características altamente configurables, bases de datos de autenticación y negociado de contenido, pero fue criticado por la falta de una interfaz gráfica que ayude en su configuración.

Apache tiene amplia aceptación en la red: desde 1996, Apache, es el servidor HTTP más usado. Alcanzó su máxima cuota de mercado en 2005 siendo el servidor empleado en el 70% de los sitios web en el mundo, sin embargo ha sufrido un descenso en su cuota de mercado en los últimos años.

La mayoría de las vulnerabilidades de la seguridad descubiertas y resueltas tan sólo pueden ser aprovechadas por usuarios locales y no remotamente. Sin embargo, algunas se pueden accionar remotamente en ciertas situaciones, o explotar por los usuarios locales malévolos en las disposiciones de recibimiento compartidas que utilizan PHP como módulo de Apache.



PHP

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

PHP es un acrónimo recursivo que significa PHP Hypertext Pre-processor (inicialmente PHP Tools, o, Personal Home Page Tools). Fue creado originalmente por Rasmus Lerdorf en 1994; sin embargo la implementación principal de PHP es producida ahora por The PHP Group y sirve como el estándar de facto para PHP al no haber una especificación formal. Publicado bajo la PHP License, la Free Software Foundation considera esta licencia como software libre.

WYSIWYG

WYSIWYG es el acrónimo de What You See Is What You Get (en inglés, “lo que ves es lo que obtienes”). Se aplica a los procesadores de texto y otros editores de texto con formato (como los editores de HTML) que permiten escribir un documento viendo directamente el resultado final, frecuentemente el resultado impreso. Se dice en contraposición a otros procesadores de texto, hoy en día poco frecuentes, en los que se escribía sobre una vista que no mostraba el formato del texto, hasta la impresión del documento. En el caso de editores de HTML este concepto se aplica a los que permiten escribir la página sobre una vista preliminar similar a la de un procesador de textos, ocupándose en este caso el programa de generar el código fuente en HTML.

Ejemplos de editores HTML tipo WYSIWYG son: Dreamweaver, NVU/Kompozer, las versiones de Composer de Netscape y Mozilla, Amaya, Writer (de OpenOffice.org), Adobe Golive, Frontpage. También existen editores que se pueden integrar en formularios de páginas web como FCKeditor, TinyMCE, FreeRichTextEditor.

En el área de diseño web existen también herramientas WYSIWYG, dentro de los llamados CMS (Content Management System); aunque un CMS no tiene porqué ser WYSIWYG, es decir puede ser un gestor de contenidos cuyo panel de gestión no se corresponda con el diseño final, sino que en este caso se utiliza un back-end o panel de gestión para crear-modificar los contenidos, que serán reflejados en el front-end o parte final que ven los usuarios. En el grupo de los CMS WYSIWIG hay varias aplicaciones, incluso alguna de ellas con tecnología flash, como por ejemplo Easy Site Manager. Un buen y actual ejemplo de editor específico de textos que no es WYSIWYG es aquel que utiliza formato de documento: LaTeX.

Es importante conocer y estar familiarizado con el lenguaje que se maneja en la red o en el internet. Además es importante conocer el lenguaje web, ya que al utilizar alguna herramienta para presentar la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro es necesario poder darle seguimiento, mantenimiento y si es posible mejorar su funcionamiento. Al mismo tiempo es muy importante que el sitio web cumpla con los estándares que se manejan mundialmente para que pueda ser competitivo y así cumplir con los objetivos del sitio web para la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro.

PROGRAMAS Y APLICACIONES IMPORTANTES



ADOBE DREAMWEAVER

Adobe Dreamweaver es una aplicación en forma de estudio (basada en la forma de estudio de Adobe Flash) enfocada a la construcción y edición de sitios y aplicaciones Web basados en estándares.

Creado inicialmente por Macromedia (actualmente producido por Adobe Systems). Es el programa de este tipo más utilizado en el sector del diseño y la programación web, por sus funcionalidades, su integración con otras herramientas como Adobe Flash y, recientemente, por su soporte de los estándares del World Wide Web Consortium. Su principal competidor es Microsoft Expression Web y tiene soporte tanto para edición de imágenes como para animación a través de su integración con otras herramientas.

La gran ventaja de este editor sobre otros es su gran poder de ampliación y personalización del mismo, puesto que en este programa, las rutinas (como la de insertar un hipervínculo, una imagen o añadir un comportamiento) están hechas en Ja-

vascript-C, lo que le ofrece una gran flexibilidad en estas materias. Esto hace que los archivos del programa no sean instrucciones de C++ sino, rutinas de Javascript que hace que sea un programa muy fluido, que todo ello hace, que programadores y editores web hagan extensiones para su programa y lo ponga a su gusto.

Las versiones originales de la aplicación se utilizaban como simples editores WYSIWYG. Sin embargo, versiones más recientes soportan otras tecnologías web como CSS, JavaScript y algunos Framework del lado servidor.

Dreamweaver ha tenido un gran éxito desde finales de los 90 y actualmente mantiene el 90% del mercado de editores HTML. Esta aplicación está disponible tanto para la plataforma MAC como para Windows, aunque también se puede ejecutar en plataformas basadas en UNIX utilizando programas que implementan las API's de Windows, tipo Wine.

Como editor WYSIWYG que es, Dreamweaver oculta el código HTML de cara al usuario, haciendo posible que alguien no entendido pueda crear páginas y sitios web fácilmente.

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

El programa permite al usuario utilizar la mayoría de los navegadores Web instalados en su ordenador para previsualizar las páginas web. También dispone de herramientas de administración de

sitios dirigidas a principiantes como, por ejemplo, la habilidad de encontrar y reemplazar líneas de texto y código por cualquier tipo de parámetro especificado, hasta el sitio web completo. El panel de comportamientos también permite crear JavaScript básico sin conocimientos de código.

CARACTERÍSTICAS

Además de sus capacidades WYSIWYG, tiene las funciones típicas de un editor de código fuente para la web:

- Un administrador de sitios, para agrupar los archivos según el proyecto al que pertenezcan.
- Un cliente FTP integrado, que permite subir los archivos editado inmediatamente al sitio en internet.
- Función de autocompletar y resaltado de la sintaxis para instrucciones en HTML y lenguajes de programación como PHP, JSP o ASP

En Conclusión: Dreamweaver es un editor de páginas WYSIWYG (what you see is what you get) lo que ves es lo que obtienes, manejarlo es tan fácil como el word, se maneja con menús y realmente se pueden armar páginas muy buenas con muy poco conocimiento de HTML. Viene en dos versiones Dreamweaver común y Ultradev que es para usuarios avanzados, ya que permite utilizar enlaces a bases de datos y soporte para ASP.

ADOBE PHOTOSHOP

Adobe Photoshop (Foto - Tienda) es una aplicación informática en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un “lienzo” y que está destinado para la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits (o gráficos rasterizados). En estos días es uno de los programas que cualquier diseñador debería tener ya que es tan popular y por lo tanto es el medio que conecta a profesionales, estudiantes de carreras que tienen que ver con diseño, publicidad, comunicaciones, fotografía, a fotógrafos, a técnicos de tiendas de impresiones, etc.

Es un producto elaborado por la compañía de software Adobe Systems, inicialmente para computadores Apple pero posteriormente también para

plataformas PC con sistema operativo Windows. Photoshop en sus versiones iniciales trabaja-



ba en un espacio bitmap formado por una sola capa, donde se podían aplicar toda una serie de efectos, textos, marcas y tratamientos.

En cierto modo tenía mucho parecido con las tradicionales ampliadoras. En la actualidad lo hace con múltiples capas.

A medida que ha ido evolucionando el software ha incluido diversas mejoras fundamentales, como la incorporación de un espacio de trabajo multicapa, inclusión de elementos vectoriales, gestión avanzada de color (ICM / ICC), tratamiento extensivo de tipografías, control y retoque de color, efectos creativos, posibilidad de incorporar plugins de terceras compañías, exportación para web entre otros.

Photoshop se ha convertido, casi desde sus comienzos, en el estándar de facto en retoque fotográfico, pero también se usa extensivamente en multitud de disciplinas del campo del diseño y fotografía, como diseño web, composición de imágenes bitmap, estilismo digital, fotocomposición, edición y grafismos de vídeo y básicamente en cualquier actividad que requiera el tratamiento de imágenes digitales.

Photoshop ha dejado de ser una herramienta únicamente usada por diseñadores / maquetadores, ahora Photoshop es una herramienta muy usada también por fotógrafos profesionales de todo el mundo, que lo usan para realizar el proceso de “positivado y ampliación” digital, no teniendo que pasar ya por un laboratorio más que para la impresión del material.

Con el auge de la fotografía digital en los últimos años, Photoshop se ha ido popularizando cada vez más fuera de los ámbitos profesionales y es quizá, junto a Windows y Flash (de Adobe Systems también) uno de los programas que resulta más familiar (al menos de nombre) a la gente que comienza a usarlo, sobre todo en su versión Photoshop Elements, para el retoque casero fotográfico.

Aunque el propósito principal de Photoshop es la edición fotográfica, este también puede ser usado para crear imágenes, efectos, gráficos y más en muy buena calidad. Aunque para determinados trabajos que requieren el uso de gráficos vectoriales es más aconsejable utilizar Adobe Illustrator.

Entre las alternativas a este programa, existen algunos programas libres como GIMP, orientada a la edición fotográfica en general, o propietarios como PhotoPaint de Corel, capaz de trabajar con cualquier característica de los archivos de Photoshop, y también con sus filtros plugin.

ADOBE FLASH

Adobe Flash (anteriormente llamado Macromedia Flash) es una aplicación en forma de estudio de animación que trabaja sobre “Fotogramas” destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para diferentes audiencias alrededor del mundo sin importar la plataforma. Es actualmente escrito y distribuido por Adobe Systems, y utiliza gráficos vectoriales e imágenes ráster, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio bidireccional (el flujo de subida sólo está disponible si se usa conjuntamente con

Macromedia Flash Communication Server).

En sentido estricto, Flash es el entorno y Flash Player es el programa de máquina virtual utilizado para ejecutar los archivos generados con Flash.

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

En versiones anteriores, Macromedia amplió a Flash más allá de las animaciones simples, con-



virtiéndolo en una herramienta de desarrollo completa, para crear principalmente elementos multimedia e interactivos para Internet.

Originalmente Flash no fue un desarrollo propio de Adobe, sino de una pequeña empresa de desarrollo de nombre FutureWave Software y su nombre original fue FutureSplash Animator. En diciembre de 1996 Macromedia adquiere FutureWave Software, y con ello su programa de animación vectorial que pasa a ser conocido como Flash 1.0. Fue hasta 2005 perteneciente a la em-

presa Macromedia conocido hasta entonces como Macromedia Flash® y adquirido por Adobe Systems (y desde entonces conocido como Adobe Flash) ampliando con ello su portafolio de productos dentro del mercado.

ANIMACIÓN

La animación es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos. Para realizar animación existen numerosas técnicas que van más allá de los familiares dibujos animados. Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando, o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos de la realidad y actores.

Concebir animación tiende a ser un trabajo muy intensivo y tedioso. Por esto la mayor parte de la producción proviene de compañías de animación que se han encargado de organizar esta labor.

ADOBE ILLUSTRATOR



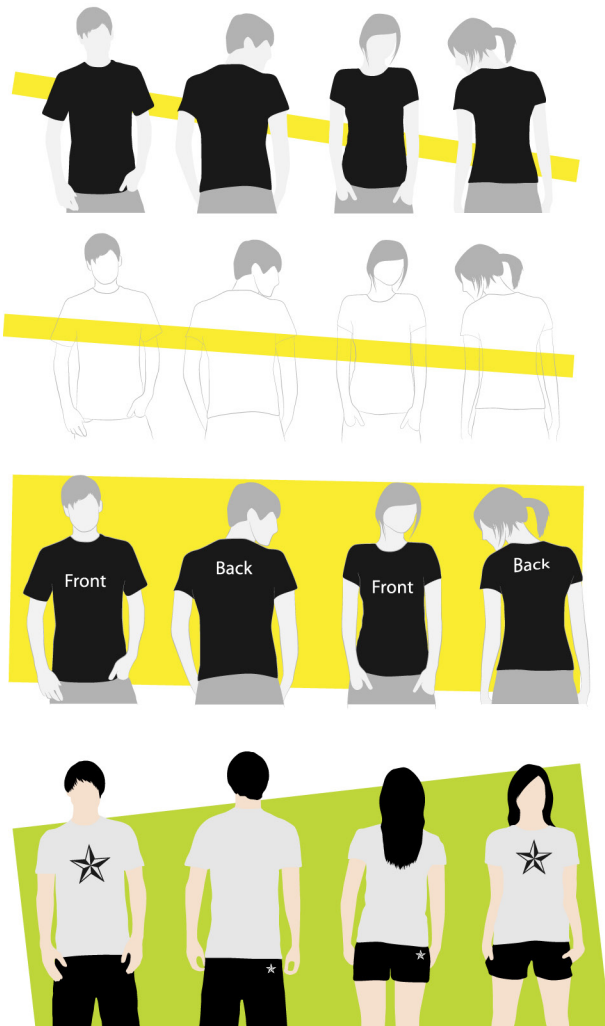
Adobe Illustrator, es una aplicación en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como “mesa de trabajo” y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para Ilustración (Ilustración como rama del Arte digital aplicado a la Ilustración técnica o el Diseño gráfico, entre otros). Es desarrollado y comercializado por Adobe Systems Incorporated y ha definido en cierta manera el lenguaje gráfico contemporáneo mediante el dibujo vectorial. Adobe Illustrator contiene opciones creativas, un acceso más sencillo a las herramientas y una gran versatilidad para producir rápidamente gráficos flexibles cuyos usos se dan en (Maquetación-Publicación) impresión, vídeo, publicación en la Web y dispositivos móviles.

DISEÑO WEB

La extensión de sus archivos es .AI (Adobe Illustrator). Su distribución viene en diferentes presentaciones, que van desde su forma individual hasta como parte de un paquete siendo estos: Adobe Creative Suite Design Premium y Versión Standard, Adobe Creative Suite Web Premium, Adobe Creative Suite Production Studio Premium y Adobe Creative Suite Master Collection.

Esta aplicación es más reconocida por la impresionante calidad y nivel artístico de las ilustraciones allí creadas más que por cualquier otra cosa, siendo frecuentemente utilizado por artistas muy experimentados. Además, también requiere de cierta cantidad de tiempo y esfuerzo para poder entenderle, si algo se le es reconocido a Adobe Illustrator es el hecho de que no suele ser muy intuitivo. Adobe Illustrator fue uno de los primeros en hacer uso de la tecnología Display PostScript un tipo de lenguaje WYSIWYG creado por la compañía Adobe Systems en convenio con la compañía NeXT Computer INC. en el año de 1987 y que se trata de una versión más avanzada del lenguaje de descripción de páginas para impresora Adobe PostScript de Adobe Systems que permite que lo que usted vea en la pantalla sea una previsualización del resultado tal cual como se va a imprimir.

..... Ejemplo de Ilustración vectorial



El conocimiento de programas y aplicaciones para diseño y usos relacionados con sitios y páginas web es importante para cualquier persona o cliente que desee un producto de alta calidad que cumpla con los estándares que exige la sociedad.

No significa que al utilizar los programas anteriormente mencionados el producto final automáticamente será de calidad, pues el diseño no consiste en ser meramente un “operario” de programas, sino en tener la capacidad de transmitir el mensaje correcto a través de una síntesis visual que permita medir resultados.

es.wikipedia.org [Adobe Dreamweaver].-[En Línea]. Disponible en:<http://es.wikipedia.org/wiki/Dreamweaver> [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Adobe Photoshop].-[En Línea]. Disponible en:http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Adobe Flash].-[En Línea]. Disponible en:http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Animación].-[En Línea]. Disponible en:<http://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n> [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Adobe Illustrator].-[En Línea]. Disponible en:http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Illustrator [Consultado el 8 Mayo del 2009]

El diseño Web es la rama del diseño gráfico que se encarga de planificar, desarrollar y mantener sitio de Internet.

En otras palabras, el diseño Web es la actividad que se encarga de la diagramación de una página de Internet para un cliente determinado. Esto de “un cliente determinado” es importante porque justamente el diseño consiste en desarrollar un objeto gráfico que se adapte a las necesidades de un cliente en particular y no se trata de hacer un trabajo mecánico y repetitivo.

Un buen diseño consiste en estar perfectamente consciente del objetivo y de los requerimientos del cliente y adaptar estas cosas a las normas del diseño Web. Normas, éstas, que hacen a la disciplina.

OFICINA VIRTUAL

Tras la industrialización y con la llegada de la globalización las comunidades y las empresas han perdido su lazo cotidiano.

Anteriormente, las fábricas y compañías de una región eran el centro neurálgico de la vida económica de una comunidad, el edificio corporativo era un punto de referencia para todos y la comunidad entera conocía y trataba cotidianamente con la empresa.

Hoy en día sucede todo lo contrario: la gente no conoce los edificios de las empresas y la mayoría de las veces ni siquiera conoce a las empresas que operan en su zona.

Esto se debe a que el edificio, el punto de referencia, ya no se considera tal. Las empresas multinacionales y las grandes corporaciones que albergan en su seno cientos de marcas hacen que la identificación material edilicia ya no funcione.

El problema con esto es que las empresas se han convertido en ideas, en conceptos, en entidades abstractas, y, como todo ente abstracto, sólo puede existir si es pensado y sólo puede ser pensado a partir de un objeto material.

En el caso del concepto de valentía tenemos la palabra “valentía” para pensarlo, la sonoridad, la materialidad gráfica de la palabra nos permite pensar el concepto. ¿Pero cuál es, si no el edificio, el punto de referencia para pensar una empresa? La respuesta ya está dada: el sitio Web.

En la actualidad los sitios de Internet funcionan como el vínculo entre el público y las empresas, son el punto de referencia para informarse acerca de ellas, hacer consultas, comprar, etc. y a la vez son el objeto material a través del cual se piensa el concepto en el que se han transformado.



INTERACTIVIDAD

Ésta es la característica diferencial de un sitio Web. Todo diseño transmite un mensaje desde la empresa hacia el público. En cambio, un sitio Web logra este cometido pero permite una respuesta y una interacción con el sitio.

La interacción que llamamos usuario-empresa es la relación en la que interviene más de una persona y se da de esta manera: el usuario del sitio recibe el mensaje que la empresa transmite a través de su diseño Web. Impactado por este mensaje, el usuario decide dar una respuesta a la compañía, o deja un comentario o hace una consulta, da igual, la cuestión es que se pone en contacto con la firma a partir del mensaje recibido y a través (esto es muy importante) del mismo sitio que lo ha interpelado en primer lugar. La empresa puede, a su vez, responder la consulta del usuario y así entablar un diálogo con el público. De esta relación se extraen dos beneficios: El primero es lograr hacer sentir al público más cercano y familiar a la compañía logrando fidelidad y confianza. La segunda se trata de una compilación exhaustiva de información acerca de los gustos, deseos, propuestas, comentarios inquietudes, etc. que el público va expresando. Al momento de hacer una campaña de marketing, el experto en mercadeo hará un gran uso de esta valiosísima información.

El segundo tipo de interacción es la llamada usuario-sitio. En este caso sólo una persona participa de la relación. Es decir, sólo el usuario participa. El visitante del sitio no es ya un receptor pasivo como lo puede ser en el caso de recibir un volante en la vía pública. El visitante puede elegir qué información conocer y cuál no, puede elegir la forma en que se acerca a cada tema, la profundidad con la que lo trata, etc. De esta manera, todo acercamiento del público a la información de la empresa es algo deseado, no impuesto; y así, la recepción es mucho mejor logrando durabilidad y agrado en la memoria y ánimo del cliente o potencial cliente.

PRESENCIA EN EL MERCADO

El tercer punto habla de la capacidad de transmitir el éxito en Internet al éxito en las ventas. Actualmente todo el mundo utiliza este medio masivo de comunicación; de hecho, es el medio más consultado en lo que a búsqueda de empresas, productos y servicios se refiere. Por lo tanto, todo grupo meta participa en Internet. De esta manera, un buen lugar en Internet posibilita en gran medida un éxito en el mercado. Lograr un buen lugar en la Red no se trata sólo de tener un sitio extraordinario sino también de que este sitio sea visitado.

Para lograr que un sitio tenga visitas se debe estar bien ubicado en los buscadores como Google, Yahoo! y MSN. Para lograr un buen lugar dentro de un buscador se debe contratar a un SEO (optimizador de motores de búsqueda). Esta persona se encargará de optimizar el sitio y de hacer una campaña de enlaces (entre otras cosas) para que el sitio escale posiciones en los motores de búsqueda. No obstante, hay que saber que éste es un trabajo de mucho tiempo y que los resultados no son seguros.

¿PARA QUÉ SIRVE UN SITIO WEB?

Se ha hablado de las características del objeto de trabajo del diseño Web, se hablará ahora de sus funciones. Tres son las capacidades corporativas más importantes de un sitio Web y en ellas se profundizará.

Publicidad online:

Los avisos comerciales tradicionales son muy diferentes a los que pueden verse en la Red. En los primeros se da una lógica publicitaria de la que carecen los segundos.

Los avisos tradicionales pueden dividirse en dos tipos: los que exaltan las capacidades del producto y los que conmueven mediante su argumento.

El primer tipo es muy común verlos en avisos sobre productos de limpieza. En estos anuncios el producto promocionado se presenta con capacidades fantásticas: puede observarse un lavavajillas limpiando de forma verdaderamente increíble. La lógica de estos avisos no es, sin embargo, que el receptor crea que lo que ve es cierto sino que perciba una grosera metáfora, una exhibición extrema, una presentación que impacte positivamente y se forje en su memoria. El segundo tipo de avisos tradicionales es el que conmueve mediante su argumento. En este caso hablamos de avisos que no le dan mayor importancia al producto que promocionan. Esto es así hasta tal punto que el producto puede o no figurar en el cuerpo de la publicidad. De lo que se trata es de contar una historia que conmueva los valores más importantes del grupo meta. Generalmente, al finalizar el aviso se muestra el producto y el Logo de la compañía que lo produce. El objetivo de todo esto es que la emoción producida por la historia sea trasladada al productor en sí mismo y así lograr una enorme simpatía y deseo hacia él.

En resumen, se podría decir que la publicidad tradicional no se interesa mucho en informar verazmente sobre el producto que hace público. En cambio, en Internet hay un tipo de publicidad que funciona exactamente al revés: el aviso tiene como objetivo hacer público un sitio, hacer que la gente sepa de su existencia y nada más (el centro de la publicidad no es la apariencia sino lo promocionado en sí mismo)

Los avisos de Internet suelen ser pequeños vínculos sin ningún tipo de diseño o apariencia interesante: son siete u ocho palabras que informan sobre la existencia de un sitio y conducen directamente a él. Entonces, el sentido del aviso no es conmover sino sólo informar. Ahora bien, la publicidad debe conmover para ser efectiva ¿dónde queda la emoción en la publicidad en Internet? Pues bien, el sitio Web, el diseño del mismo, es el encargado de atraer, estimular y conmover al visitante: ya no es el aviso lo que conmueve sino la presentación de lo promocionado. Es por eso que es de suma importancia que la faceta publicitaria esté presente en el diseño de un sitio web.

Promoción:

La promoción consiste en agregar algo a un producto para hacerlo más deseable. Un sitio Web es una herramienta de promoción impresionante si se la utiliza bien. A continuación ejemplos de algunas ideas para explotar esta función en un sitio: Se puede colocar una sección en un sitio que contenga las ofertas del mes. Estas ofertas sólo serán publicadas en la Web. La aparente limitación de la publicidad de esta promoción no es tal dado que el tráfico en una buena página es suficiente como para que las ofertas se conozcan. No obstante, cada visitante del sitio cree que es uno de los pocos. Dado que un sitio Web es un "lugar virtual" se genera un extraño razonamiento en la mente de las personas, a saber: estoy en un sitio de una empresa y no veo a nadie en él, por tanto, nadie estará aquí.

Pero el resultado es interesante: el visitante cree ser uno de los pocos que entra al sitio (algo que no es cierto) y, por lo tanto, uno de los pocos que conoce las ofertas de la empresa. ¿y qué hace una persona que tiene una información que sólo ella conoce? Claro, hace uso de ella y celebra su buena suerte. De esta manera, las personas irán a buscar los productos en promoción movidos por un impulso, lamentablemente, egoísta pero efectivo.

Se puede colocar una sección en el sitio del cual la gente pueda imprimir un cupón de descuento para los productos que se promocionan. De esta manera se consigue que el afluente de visitas al sitio sea mucho mayor mientras que se promocionan los productos.

Se puede colocar una sección en el sitio que requiera una clave de acceso. Esta clave se encontrará en una etiqueta pegada en los productos promocionados. Así las personas que compren estos productos podrán acceder a esta sección e imprimir invitaciones gratuitas para ir al cine, al teatro, etc.

Canal de ventas:

Toda campaña de marketing intenta agrandar, mejorar, expandir y crear canales de venta. Internet puede ser el nuevo y más impresionante canal de ventas de una empresa. Para ello se necesitará un sitio e-commerce; es decir, un sitio que pueda hacer ventas online sin intervención de un vendedor humano. El funcionamiento del sitio consiste en que el cliente va eligiendo productos que se van colocando en un carrito de compras virtual y al finalizar la elección puede comprar lo que ha elegido ingresando su número de tarjeta de crédito. Hay muchas empresas exitosas que sólo venden a través de Internet y así han alcanzado su éxito.

PARTES DE UN SITIO WEB

Las partes de un sitio web varían de acuerdo al objetivo que se quiere alcanzar, pues a través del diseño gráfico se debe analizar y delimitar cuales partes son en realidad necesarias para transmitir el mensaje de la mejor manera. A continuación se exponen las partes más comúnmente encontradas en los sitios web:

Header o encabezado:

Es la parte superior del sitio, por lo general se mantiene igual a través de todas las secciones. En ella aparecen el Logo, el nombre del sitio, a veces los botones, una fotografía, etc.

Botones:

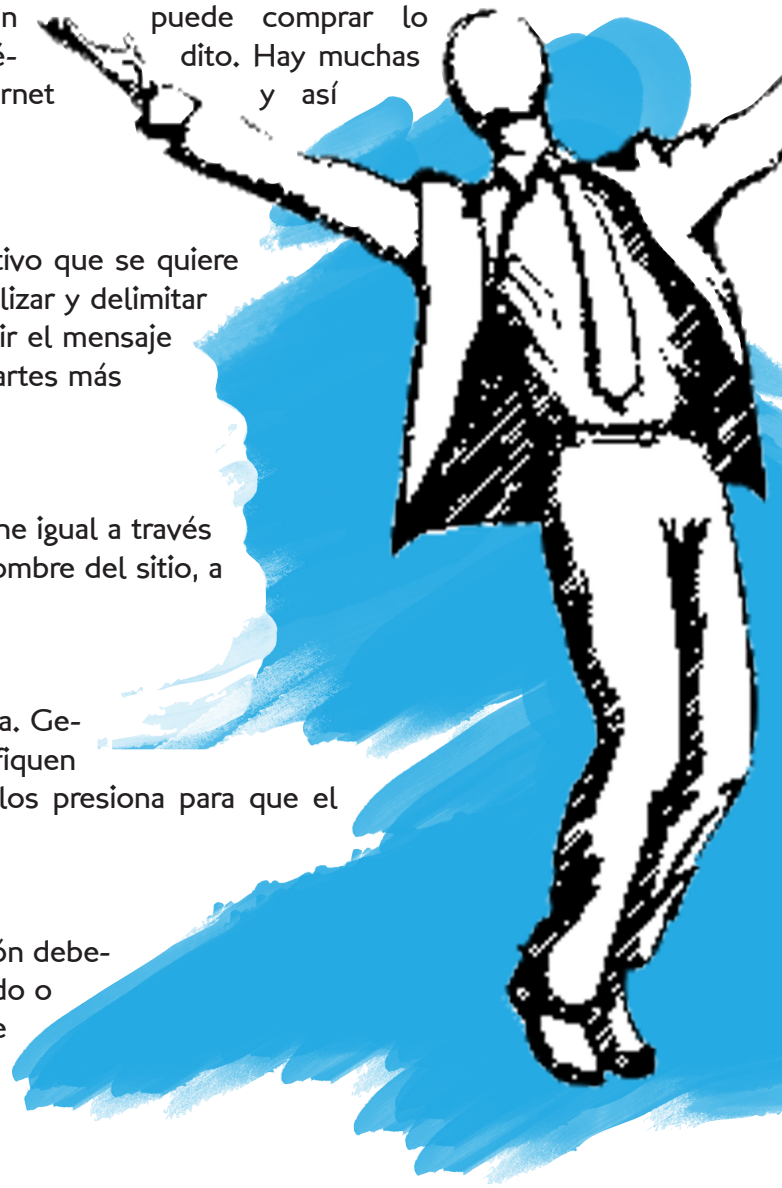
Sirve para transportar al visitante de una sección a otra. Generalmente, se les agrega efectos para que se modifiquen cuando se pasa el mouse sobre ellos o cuando se los presiona para que el usuario esté al tanto de su acción.

Secciones:

Son las partes en las que se divide el sitio. Cada sección deberá tratar un tema específico y no confundir su contenido o su título con el de otras secciones. El objetivo es que el visitante encuentre una distribución de secciones tal que le permita encontrar la información que busca sin problema alguno y sin confusiones.

Introducción:

Es una animación que antecede a la página, no es necesario, depende del objetivo que se quiere alcanzar con el diseño de la página.



Fotografías:

Deben ser de buena calidad para que no devalúen el diseño Web. Pueden ser fotos propias o sacadas de un stock.

Formulario de contacto:

Se lo puede utilizar para que los visitantes envíen consultas con mucha comodidad o directamente para hacer pedidos de compra. Los formularios tiene la cantidad de campos que se desee y se puede elegir cuáles hacer obligatorios. El colocar campos obligatorios le asegura a usted que recibirá la información que necesita para responder las consultas.

Link

Un enlace o link es texto o imágenes en un sitio web que un usuario puede pulsar o presionar para tener acceso o conectar con otro documento. Los enlaces son como la tecnología que conecta dos sitios web o dos páginas web. En el navegador se ven como palabras subrayadas o íconos.

Una vez que se presiona un enlace, se ponen en acción varios acontecimientos:

- podría “saltar” a otra página o a otro lugar en la misma página
- podría estar enlazado a un archivo que comenzará a descargarse al ordenador
- podría producir el lanzamiento de una aplicación de ayuda que entonces procesará el archivo en el que se presionó.
- podría abrir el programa de E-mail para que se pueda enviar un mensaje, etcétera.

Al realizar un sitio web se debe tener en cuenta que la estructura general de las partes de este debe acoplarse a la necesidad abordada del cliente. Algunas páginas no van a requerir de introducción o fotografía, mientras que otras sí. Cada resultado va a variar por lo que es esencial contar con la habilidad de analizar la solución más adecuada al diseñar.

Muchas veces al realizar una página web se cae en el error de copiar otras, creyendo que esto es el estándar. Pero cada sección que se observa en el producto final debe tener una razón clara para existir, pues el sitio web debe respetar la inteligencia del usuario y aprovechar el tiempo que éste invierte en navegarla.

www.desarrolloweb.com [¿Para Qué sirve un Sitio Web?].-[En Línea]. Disponible en: <http://www.webdesignonlinefirm.com/para-que-sirve-un-sitio-web.aspx> [Consultado el 8 Mayo del 2009]

www.desarrolloweb.com [Identidad Corporativa].-[En Línea]. Disponible en: <http://www.webdesignonlinefirm.com/identidad-corporativa-sitio-web.aspx.aspx> [Consultado el 8 Mayo del 2009]

www.desarrolloweb.com [Partes de un Sitio Web].-[En Línea]. Disponible en: <http://www.webdesignonlinefirm.com/partes-de-un-sitio-web.aspx> [Consultado el 8 Mayo del 2009]



DISEÑO GRÁFICO

Se puede definir el diseño gráfico como el proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de elementos para producir objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados.

La función principal del diseño gráfico será entonces transmitir una información determinada por medio de composiciones gráficas, que se hacen llegar al público destinatario a través de diferentes soportes, como folletos, carteles, trípticos, etc.

El diseño gráfico busca transmitir las ideas esenciales del mensaje de forma clara y directa, usando para ello diferentes elementos gráficos que den forma al mensaje y lo hagan fácilmente entendible por los destinatarios del mismo.

El diseño gráfico no significa crear un dibujo, una imagen, una ilustración, una fotografía. Es algo más que la suma de todos esos elementos, aunque para poder conseguir poder comunicar visualmente un mensaje de forma efectiva el diseñador debe conocer a fondo los diferentes recursos gráficos a su disposición y tener la imaginación, la experiencia, el buen gusto y el sentido común necesarios para combinarlos de forma adecuada.

El resultado final de un diseño gráfico se denomina grafismo, y es una unidad por sí misma, aunque esté compuesto por multitud de elementos diferentes. Podemos establecer una analogía entre un grafismo y un plato de cocina. Ambos están compuestos por diferentes elementos individuales que, unidos correctamente y con sabiduría, componen una obra final única y definida que va más allá de la suma de las partes que la forman.

FORMAS, COLORES Y TEXTOS EN UN GRAFISMO

Toda obra de comunicación visual nace de la necesidad de transmitir un mensaje específico.

Un diseñador gráfico no es un creador de formas, sino un creador de comunicaciones, un profesional que mediante un método específico (diseño) construye mensajes (comunicación) con medios visuales (grafismos). No es el creador del mensaje, sino su intérprete.

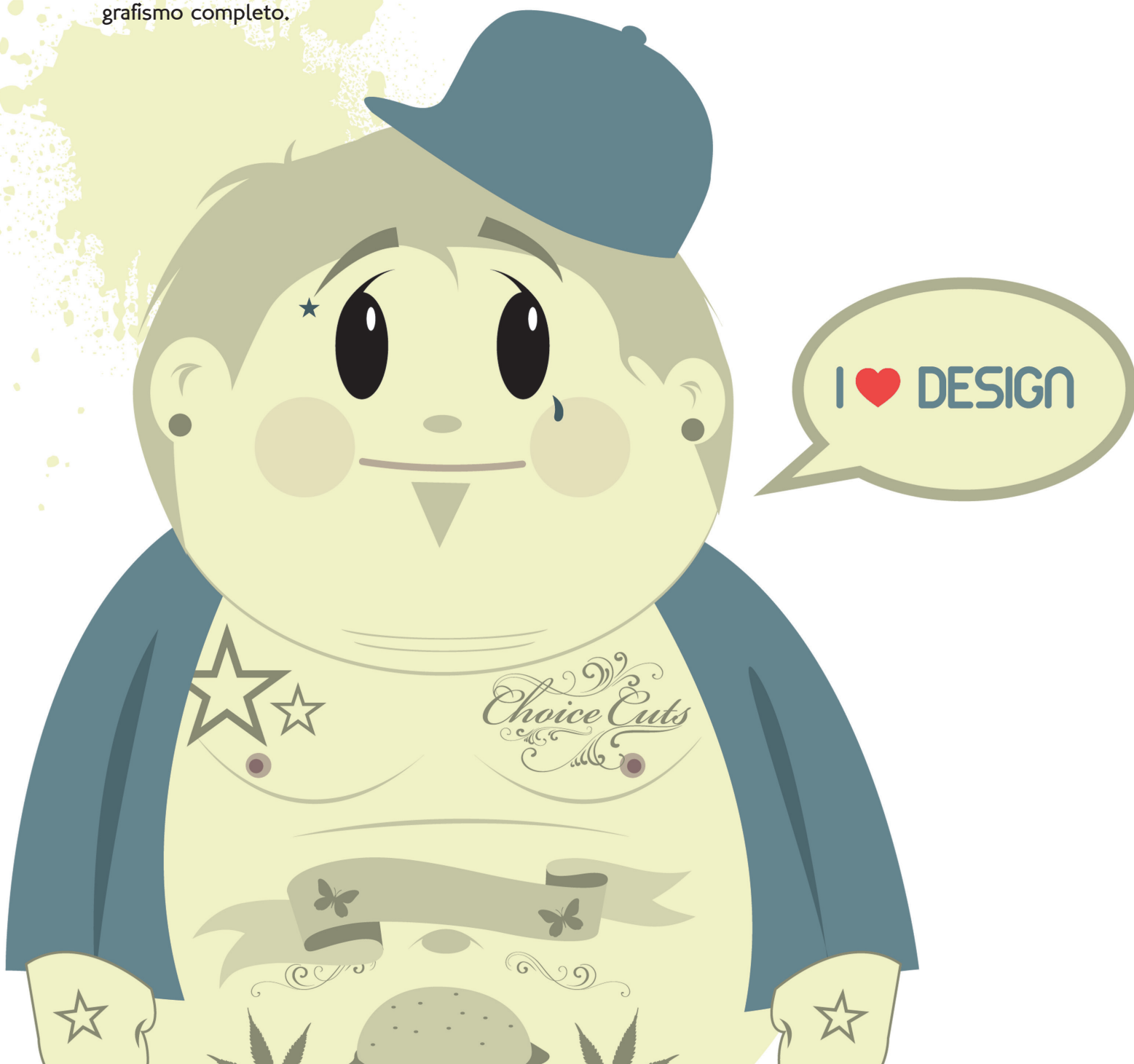
El principal componente de toda composición gráfica es pues el mensaje a interpretar, la información que se desea hacer llegar al destinatario a través del grafismo. Esta información se debe representar por medio de diferentes elementos gráficos, que pueden ser muchos y variados, aunque los más comunes son:

- Elementos gráficos simples: puntos y líneas de todo tipo (libres, rectas, quebradas curvas, etc.)
- Elementos geométricos, con contorno o sin él: polígonos, círculos, elipses, óvalos, etc.
- Tipos: letras de diferentes formas y estructura, utilizadas para presentar mensajes textuales.
- Gráficos varios: logotipos, íconos, etc.
- Ilustraciones
- Fotografías
- Cualquier otro elemento visual apto para comunicar un mensaje.

Estos elementos básicos se combinan unos con otros en un grafismo, y de esta combinación surge un resultado final en el que tienen mucha importancia una serie de conceptos propios del diseño gráfico,

entre los que destacan:

- Las agrupaciones: conjuntos de elementos relacionados mediante proximidad, semejanza, continuidad o simetrías.
- La forma: forma de cada elemento gráfico aislado y de las agrupaciones de elementos.
- Los contornos: partes límites de los elementos, que permiten distinguirlos de los demás y del fondo, pudiendo estar definidos mediante bordes, cambios de color o cambios de saturación.
- La ubicación: lugar que ocupa cada elemento gráfico o agrupación de ellos en el espacio del grafismo.
- El tamaño: tamaño relativo de cada elemento gráfico respecto los que le rodean. Escalas.
- El color: color de cada elemento individual, colores de cada agrupación de elementos, conjunto total de colores usado en un grafismo, disposición relativa de los elementos con color y armonía entre colores.
- El contraste: intensidad de visualización de cada elemento con relación a los que le rodean y al grafismo completo.



- El equilibrio: cada grafismo conlleva un sistema de referencia espacial que consigue un nivel de equilibrio mayor o menor.

- La simetría: disposición espacial regular y equilibrada de los elementos que forman la composición gráfica.

Los diferentes elementos de un grafismo son percibidos por el destinatario de acuerdo con la influencia que ejercen cada uno estos conceptos a nivel individual, grupal y total. Pero la unión de todos ellos, la obra gráfica, es una entidad comunicativa individual y completa, cargada de complejos elementos humanos asociados con el lenguaje, la experiencia, la edad, el aprendizaje, la educación y la memoria.

CULTURA VISUAL

La imagen icónica

Es difícil negar que las imágenes son parte de nuestra vida cotidiana, cuando caminamos por las calles de nuestra ciudad, un gran porcentaje de lo que vemos son imágenes. Cuando estamos trabajando en la computadora y buscamos información en Internet, el mundo visual cobra vida; cuando leemos el periódico y las noticias, la imagen habla más que las palabras.

Ante todo, lo que constituye nuestra cultura visual son imágenes producidas y manipuladas por el hombre, provistas de un significado y una intención. En una palabra, se trata de iconos. Sin entrar en los matices de la Semiótica, podemos definir al ícono como aquel signo que tiene una relación de semejanza con el objeto representado.

Todo a nuestro alrededor, en especial el ambiente urbano, está repleto de iconos: fotografías, dibujos, pantallas, logotipos, etc. Incluso la palabra escrita, que no puede considerarse ícono por carecer de similitud con lo significado, adquiere esta naturaleza en virtud del diseño. Las artes gráficas, en efecto, pueden convertir en ícono hasta un simple carácter tipográfico cargándolo de connotaciones simbólicas. Todo habla a nuestro alrededor, más aún, llama, grita,

provoca; todo está humanizado por el diseño, modelado en función de la figura humana; todo despierta los sentidos, excita la memoria, sugiere ideas, narra historias.

Los signos: Cuando queremos analizar los elementos que intervienen en el acto comunicativo, solemos definir el código como el conjunto de signos y reglas de combinación que nos permiten construir nuestros mensajes.

Pero si hemos de comprender profundamente los entresijos de la comunicación, no podemos dejar de lado lo que la semiótica nos enseña. Y la semiótica, en efecto, se ha ocupado largamente de lidiar con estos problemas, de forma que si queremos buscar una definición de signo que nos sea útil, lo mejor que podemos hacer es acudir a ella. La semiótica define el signo como cualquier elemento portador de significado; tanto el olor a tierra mojada como una nube de humo, el ruido producido por una ambulancia con la sirena encendida, el grito de una persona al decir “fuego”, etcétera. Todo ello son signos que, por nuestro conocimiento tanto de la lengua como de los diferentes contextos comunicativos, somos capaces de entender.

Podemos distinguir además entre tres tipos de signos, atendiendo a la relación que se establece entre el signo y su significado:

El indicio es un tipo de signo que se base en el establecimiento de una relación natural de causa-efecto entre dos fenómenos determinados. Por ejemplo, ver una nube de humo o escuchar un coche de bomberos, nos inducen a pensar que se ha producido un incendio. La nube y el ruido son, pues, indicios de incendio.

El ícono en cambio se caracteriza por la relación de semejanza que establece entre el signo y la realidad que éste representa. Por ejemplo, el mapa de una ciudad es un ícono porque reproduce, con mayor o menor precisión, la realidad que intenta representar. Lo mismo ocurriría con

el retrato de una persona, o con el dibujo de un paisaje.

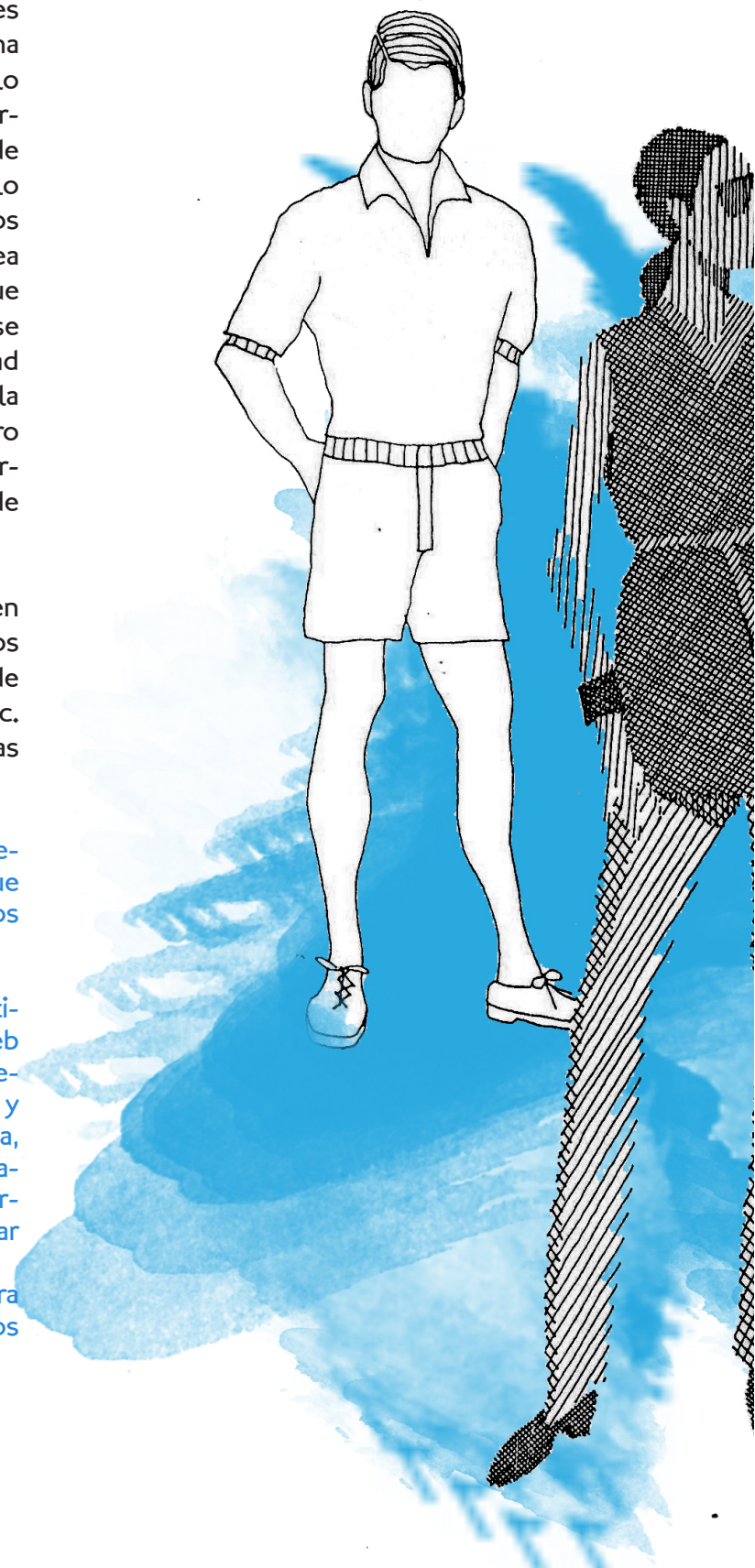
El **símbolo** aparece cuando la relación entre el signo y la realidad representada es arbitraria, es decir, no existe una relación natural entre una cosa y la otra. De forma que si entendemos lo que con el símbolo quiere decirse es sólo porque existe un acuerdo, entre los miembros de una determinada comunidad, para entenderlo así. Las banderas de los países representan a los mismos solamente porque queremos que sea así, porque lo hemos acordado. Sabemos que una cruz roja sobre un edificio indica que allí se dispensan cuidados médicos, o que si en mitad de una batalla un contendiente saca a ondear la bandera blanca es porque quiere rendirse. Pero lo sabemos porque lo hemos aprendido; no porque esas imágenes porten esos significados de forma natural.

En la actualidad muchas de las aplicaciones en internet comparten la filosofía de utilizar signos como parte de un lenguaje. Tal es el caso de los chat roms como MSN, Yahoo, Google, etc. Los signos son una parte muy importante en las aplicaciones que se conectan a internet.

Es importante saber cómo y para qué sirve diseñar correctamente un sitio o página web, ya que solo de esa manera se logrará cumplir con los objetivos de la Asociación.

Es importante pensar en detalles como la identidad corporativa y los beneficios que un sitio web ofrece para la Asociación, ya que para poder resaltar y tener mayor impacto entre los usuarios y el grupo objetivo el diseño del contenido, forma, imagen, textos, secciones, deben estar planeados y bien estructurados; y por eso es importante que un profesional se encargue de lograr ese fin.

El diseñador gráfico es la persona adecuada para mostrar visualmente a la Asociación ante los usuarios y el público general.





CAPÍTULO IV

“El diseño es el método de juntar la forma y el contenido.
El diseño es simple, por eso es tan complicado.” - Paul Rand



ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN

OBJETIVO

Informar acerca de los servicios que brinda la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro

Hacer uso del sitio web como canal para dar a conocer formas en las que los contribuyentes potenciales pueden colaborar.

Generar credibilidad en la Asociación a través del sitio web.

ESTRATEGIAS

Exponer la información utilizando medios multimedia

Facilitar información para la colaboración práctica y crear la sensación de que la sede es amigable y buena anfitriona, un lugar ideal para visitar.

Demostrar con material relevante el trabajo de la Asociación.

TÁCTICAS

Diseñar sitio de Internet

Crear un material PDF descargable con información más extensa para los más interesados.

En el sitio web destacar un call to action y la dirección a lo largo del sitio.

Evidenciar por medio de testimoniales y estadísticas cómo la Asociación ha cambiado la vida de sus beneficiarios.

Colocar en el Homepage las notas de Prensa Libre y Nuestro diario acerca de la Asociación.

Ubicar el video de la asociación en la Homepage.

Colocar los logos de las Asociaciones amigas que los apoyan.



OBJETIVO

Facilitar la difusión de la existencia del nuevo sitio web.

ESTRATEGIAS

Crear presencia en internet mediante el uso de otras páginas de redes sociales ya establecidas para que el grupo objetivo encuentre con mayor facilidad el sitio web de la Asociación.

TÁCTICAS

Elaborar una página de la Asociación en Facebook y crear una hoja de "tagging" descargable cuya temática sea "el niño que todos llevamos dentro".

Abrir una cuenta en Twitter y añadir como contactos a Asociaciones no lucrativas.

Crear un Channel en Youtube y exponer el video creado para la Asociación.

Abrir una cuenta en Flickr y subir fotos de los servicios que brinda la Asociación.

Abrir una cuenta en idealist.org y colocar la Asociación en el directorio.

Elaborar tres banners estático de promoción del nuevo sitio para que webs amigas y blogs lo coloquen durante seis meses.

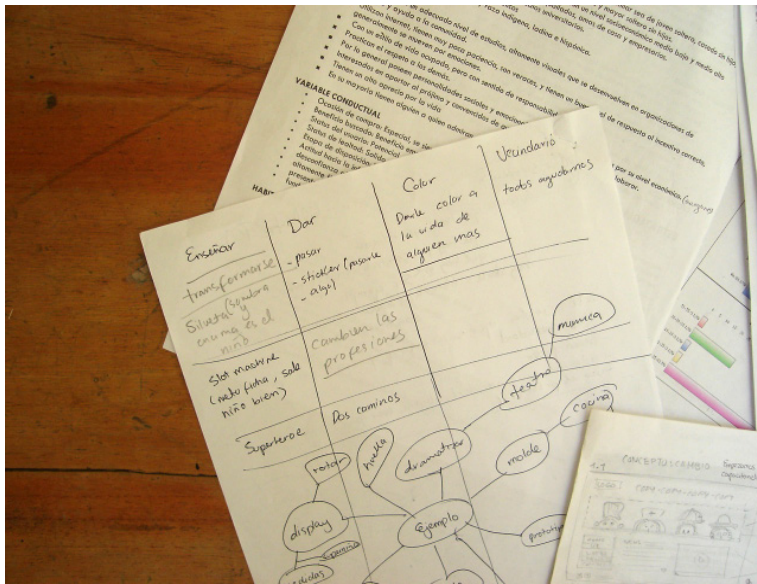


CONCEPTO CREATIVO

EVIDENCIA DEL PROCESO CREATIVO

Para el desarrollo del concepto creativo se usaron como recursos técnicas creativas. Tomando en cuenta el mensaje a transmitir: "Realizando una acción hoy se puede mejorar el futuro" y se originaron a través de una tormenta de ideas varios conceptos que apelaran al vínculo emocional de sentido de responsabilidad del grupo objetivo a continuación se evidencia el proceso.



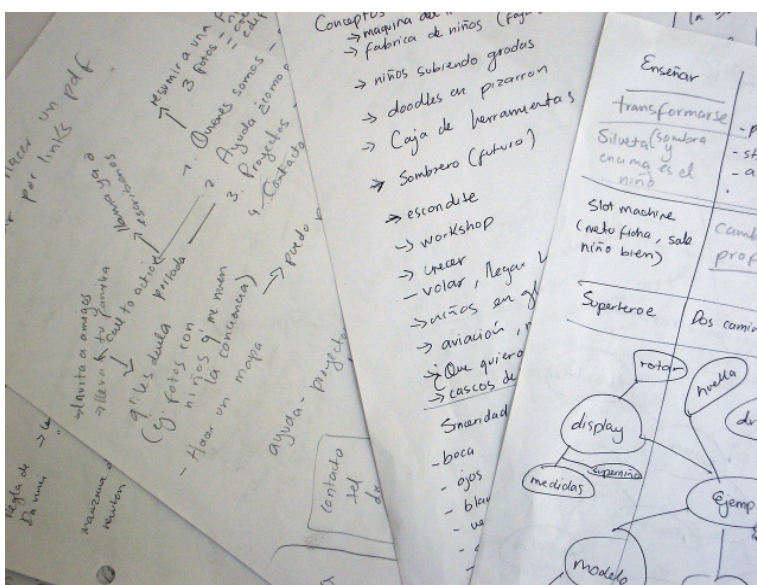
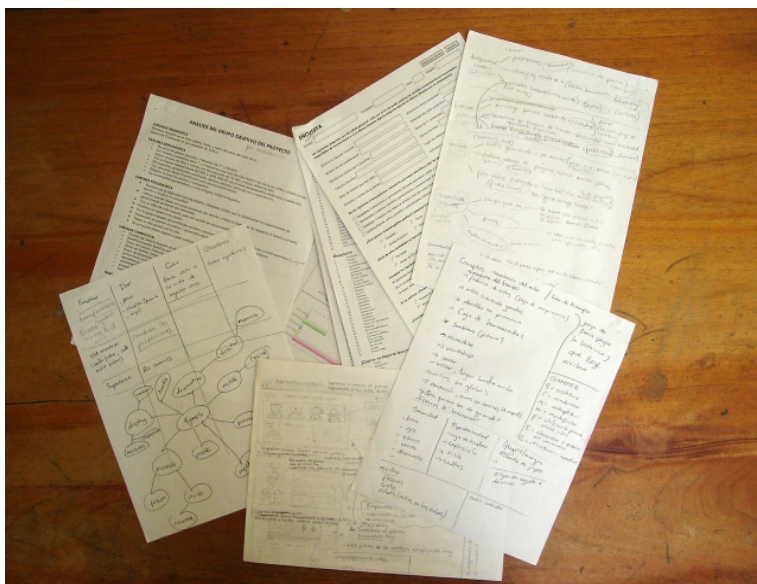


A.

Tomando en cuenta las necesidades de la Asociación se concluyó que las secciones fundamentales que el sitio web debía contener eran:

1. Home
2. ¿Quiénes somos?
3. ¿Qué hacemos?
4. ¿Cómo ayudar?

Analizando la caracterización del grupo objetivo y revisando el cuadro de análisis se escribieron todas las ideas haciendo recurso de las técnicas creativas: lluvia de ideas, asociación forzada y analogía.



B. ANÁLISIS DEL CONCEPTO

De todas las ideas obtenidas en el proceso creativo se depuraron tres conceptos a partir del mensaje y se hizo un análisis de las características funcionales y estéticas. de cada uno.

1er Concepto:

CAMBIO

Se refiere a la transformación, a convertir una cosa en otra, a modificar. Este concepto es relevante pues como se explicaba en la caracterización del grupo objetivo, estos tienen un alto aprecio por la vida y se preocupan por su futuro, lo que implica poner en práctica el cambio que es un proceso constante a lo largo de la vida. Además apela al vínculo emocional de sentido de responsabilidad, pues implica hacer algo, involucrarse, en concordancia con el mensaje de que realizando una acción hoy se puede mejorar el futuro mediante el cambio.

2o Concepto:

POTENCIAL

Es la capacidad material o energética cuya variación origina un fenómeno. Este concepto se consideró ya que al igual que el mensaje requiere de una acción para generar algo. Se enfoca en el vínculo del grupo objetivo que admira la energía y aptitud de los niños para lograr resultados cuando se guían de manera adecuada, también haciendo uso de distintos copys se buscó crear un vínculo con para apelar al sentido de responsabilidad del grupo objetivo.

3er Concepto:

LLEGAR ALTO

Este concepto surgió considerando el mismo vínculo emocional mencionado en los dos anteriores. El grupo objetivo percibe a la juventud y a la niñez como personas que pueden lograr lo que se propongan si se les brinda las oportunidades, guía y ayuda que necesitan pues ellos ya cuentan con el potencial. A su vez, se apeló a la característica del grupo objetivo de ser idealistas pues llegar alto implica soñar, alcanzar el éxito, sobrepasar el status quo por lo que solo teniendo esa característica tiene éxito la aplicación de este concepto, si no le restaría credibilidad.

Antes de proceder a realizar los bocetos y escoger el concepto final se recolectó de manera exhaustiva la información y se depuró hasta lograr solo la necesario para colocar en el sitio web.

Después se procedió a planificar el desarrollo de las posibles líneas de diseño.

Esto se muestra a continuación.

PRIMER NIVEL DE GRAFICACIÓN

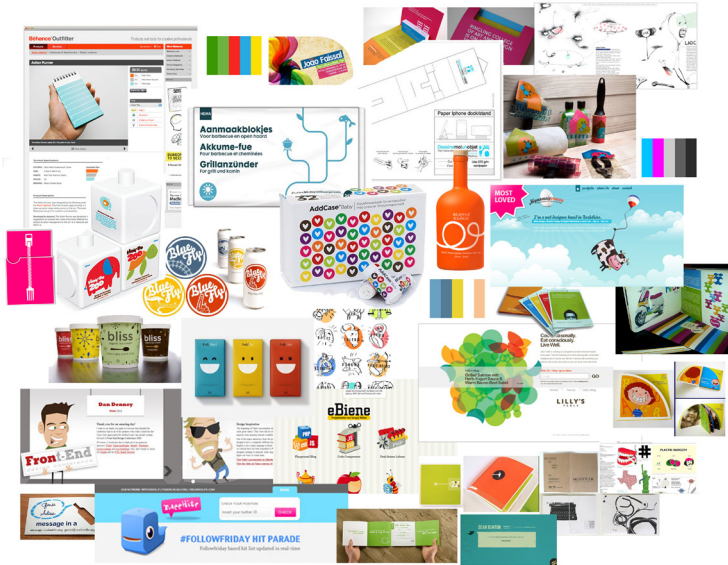
Para la decisión de las líneas de diseño se evaluaron los cuadros de análisis de la cultura visual del grupo objetivo para obtener las cuatro líneas de diseño que fueran más estéticas y funcionales para ellos. Con el fin de tener una mejor referencia de estas líneas de diseño se elaboraron moodboards que representaran cada estilo.

- 1 Línea de Diseño #1: mezcla de fotografía con ilustración, tipografía sans serif usada con sutileza resaltándola con el recurso visual de unidad. Uso de signos gestuales y juego de proporciones entre elementos para dar énfasis en los elementos seleccionados.



2

Línea de Diseño #2: hace recurso de la simplicidad, ilustración lineal, colores planos, encomia en el diseño balance y búsqueda de simetría. Tipografía sans serif. Genera una respuesta máxima por medio de elementos mínimos. Es uniforme y constante haciendo uso de la coherencia y equilibrio.



3

Línea de Diseño #3: hace uso de texturas, colores opacos y ocres, utiliza el recurso visual de la predictibilidad y repetición, se utiliza caricatura, tipografía caligráfica script y atención al detalle.



4

Línea de Diseño #4: tipo de ilustración sketchy con aplicación de color irregular, colores planos, tipografía miscelánea estilo handwritten y brush, contraste exagerado entre figura y fondo, distorsión, proporciones de los personajes intensificadas por medio de la exageración, es una tendencia caracterizada por una falta aparente de plan, con una técnica impulsiva y desbordante.



Ya con las líneas de diseño establecidas se planificó el desarrollo de los bocetos para cada concepto.

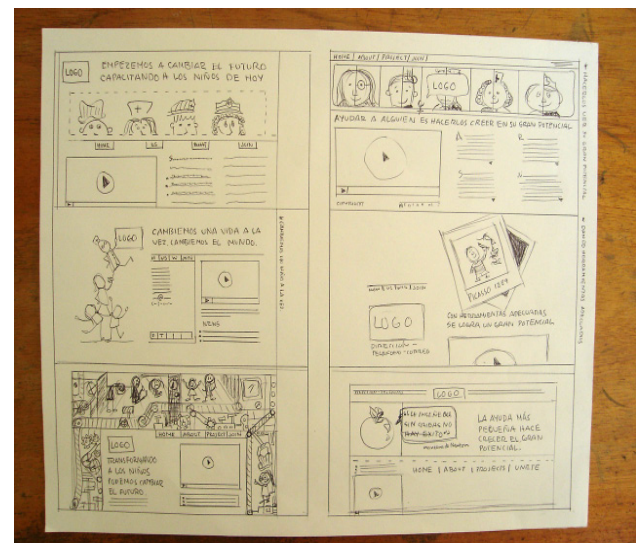
A. CUADRO DE PLANIFICACIÓN DEL DESARROLLO DEL DISEÑO

<p>CAMBIO</p>	<p>Profesiones cambiantes.</p> <p>Máquina de faja corredora que transforma niños.</p> <p>Un niño en fotos polaroid que muestra su crecimiento hasta ser un profesional.</p>	<p>Estilo 1</p> <p>Estilo 4</p> <p>Estilo 3</p>	<p>One page Site</p> <p>One page Site</p> <p>One page Site</p>
<p>POTENCIAL</p>	<p>Niños daydreaming con diálogos de lo que quieren en el futuro.</p> <p>Aventura lineal en máquina de tiempo.</p> <p>Niños en posiciones que forman la de una persona adulta profesional.</p>	<p>Estilo 2</p> <p>Estilo 4</p> <p>Estilo 3</p>	<p>One page Site</p> <p>Horizontal Scroll</p> <p>4 columns</p>
<p>LLEGAR ALTO</p>	<p>Niños con objetos que los llevan para arriba. *globo, kite, trampolín, bouncing ball, resorte, juego de feria, cama elástica.</p> <p>Collage de niños volando con alitas y cohetes y aviones.</p> <p>Niños viendo hacia arriba.</p>	<p>Estilo 4</p> <p>Estilo 3</p> <p>Estilo 1</p>	<p>One page Site</p> <p>One page Site</p> <p>One page Site</p>

B. Después se procedió a realizar copias para depurar los que mejor transmitían el mensaje y cada uno de los conceptos



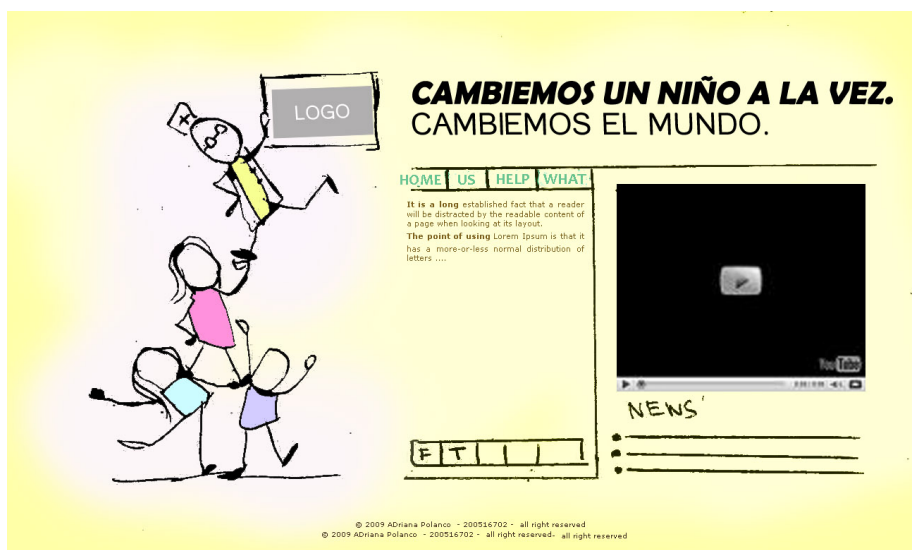
C. Luego se bocetaron las nueve propuestas de la primera etapa de graficación.



D. Después se hizo un mock-up de cada una de las nueve propuestas a realizar, que llevó luego a realizar primer nivel de validación con diseñadores gráficos.

Bocetos Concepto

CAMBIO



Bocetos Concepto POTENCIAL

Home Servicios Unete

LOGO

AYUDAR A ALGUIEN ES HACERLOS CREER EN SU PROPIO POTENCIAL

© 2009 Adriana Polanco - 200516702 - all right reserved
© 2009 Adriana Polanco - 200516702 - all right reserved. all right reserved

CON HERRAMIENTAS ADECUADAS SE LOGRA UN GRAN POTENCIAL

HOME ABOUT WHAT JOIN

LOGO

Documental

© 2009 Adriana Polanco - 200516702 - all right reserved
© 2009 Adriana Polanco - 200516702 - all right reserved. all right reserved

LOGO

"Le hice ver cosas mas GRANDES"
Lentes de Bill Gates

La ayuda mas pequeña hace crecer el gran potencial.

Home About Us Servicios Unete

LOGO

"Le enseñe que sin caídas NO hay éxitos"
Manzana de Newton

La ayuda mas pequeña hace crecer el gran potencial.

Home About Us Servicios Unete

Video Noticias

© 2009 Adriana Polanco - 200516702 - all right reserved
© 2009 Adriana Polanco - 200516702 - all right reserved. all right reserved

Bocetos Concepto LLEGAR ALTO



VALIDACIÓN DEL PRIMER NIVEL DE GRAFICACIÓN

En esta etapa se mostraron los bocetos a otros diseñadores gráficos para que con su criterio analítico se lograra depurar dos propuestas a realizar. Los diseñadores analizaron cuáles propuestas transmitían el mensaje de manera más clara y se fueron eliminando opciones que no cumplían estándares de funcionalidad para el grupo objetivo (como la propuesta de scroll horizontal), y las opciones que en contraste a las otras fallaban en retener la atención. A través de este proceso se obtuvo como resultado dos opciones de un mismo concepto para desarrollar en diferentes líneas de diseño y que posteriormente fueran validadas por diseñadores, el grupo objetivo y la Asociación. Las dos opciones pertenecen al mismo concepto, el de cambio y son estas:



SEGUNDO NIVEL DE GRAFICACIÓN

Con las dos propuestas a realizar ya decididas se procedió a desarrollar los recursos necesarios para la realización de cada una.

Para la primera opción se tomaron varias fotografías de niños de la asociación y se retocaron las que fueron utilizadas en la propuesta. A continuación una muestra de los resultados del retoque fotográfico.

ANTES



DESPUÉS



Después se realizaron variaciones cromáticas en el desarrollo del primer diseño para validación.



En concordancia con la caracterización del grupo objetivo y su cultura visual se decidió esta primera propuesta para la validación:

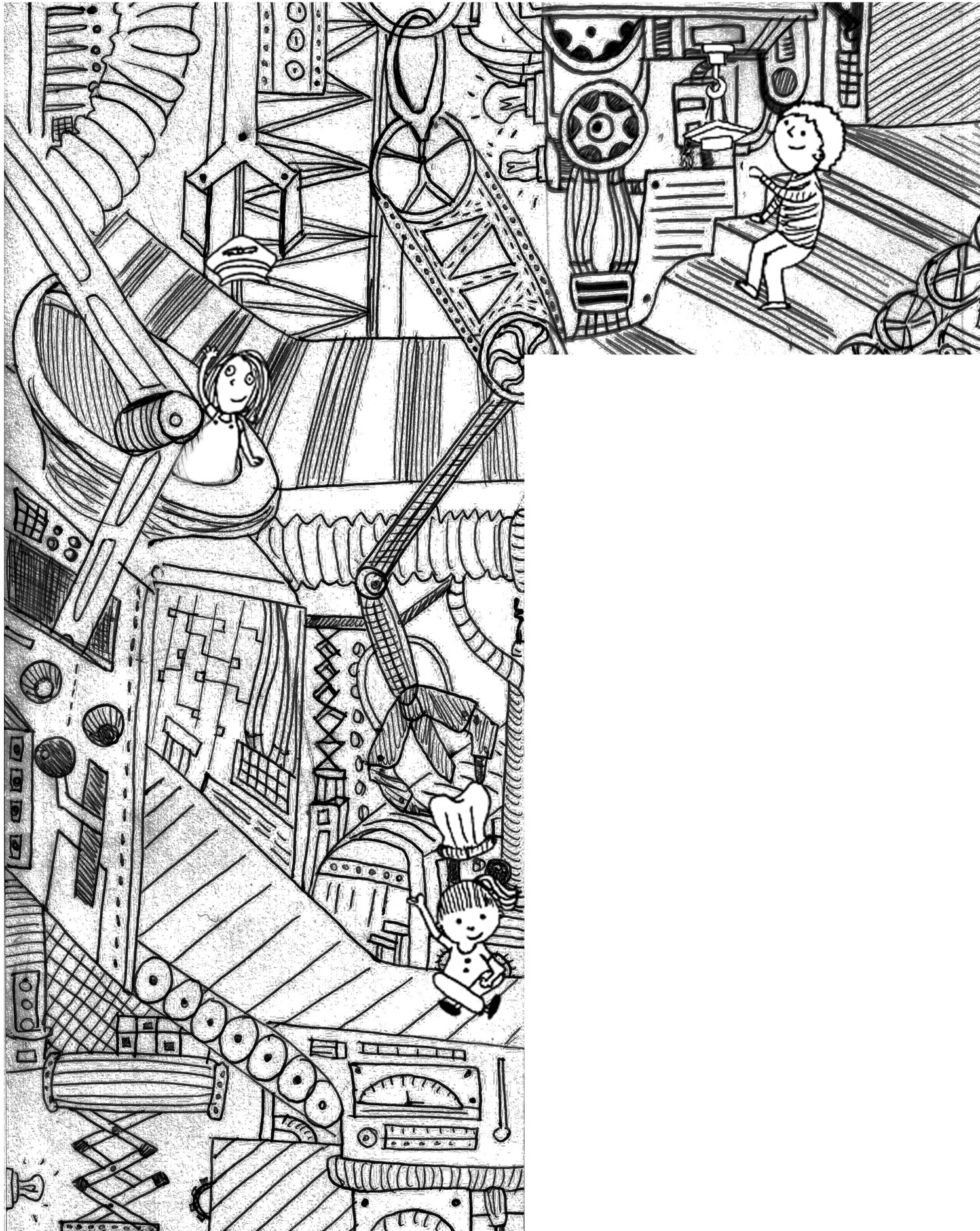


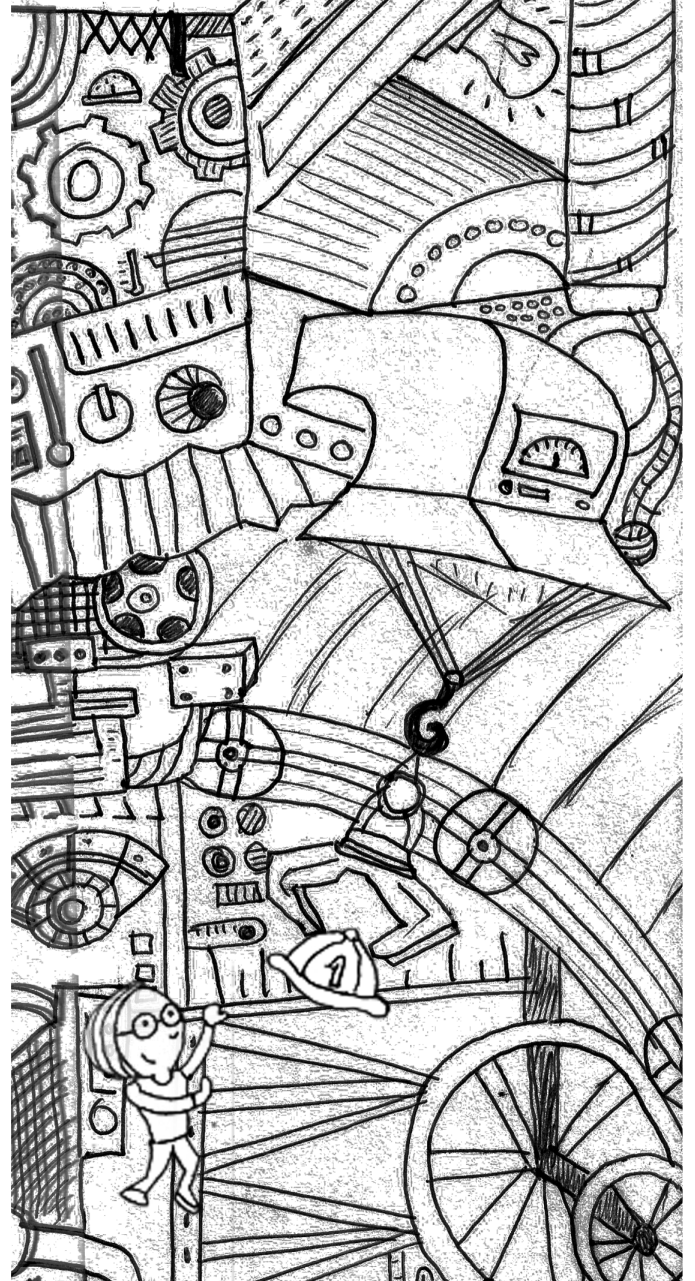
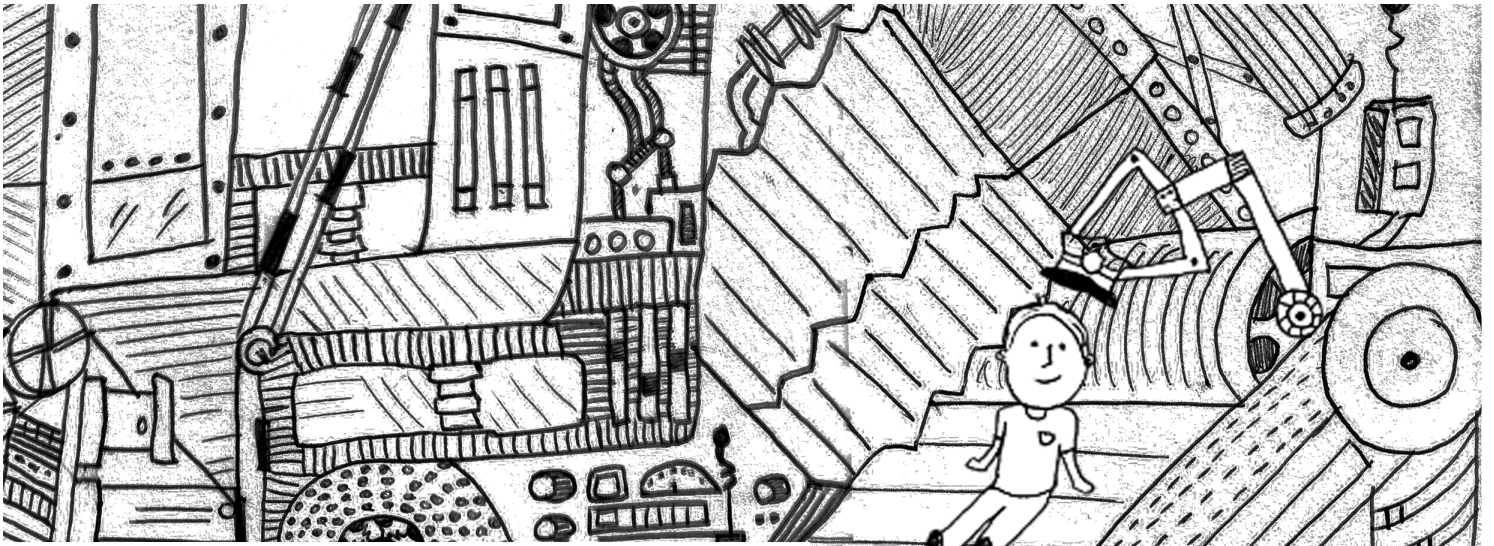
Para la segunda propuesta se realizaron ilustraciones.

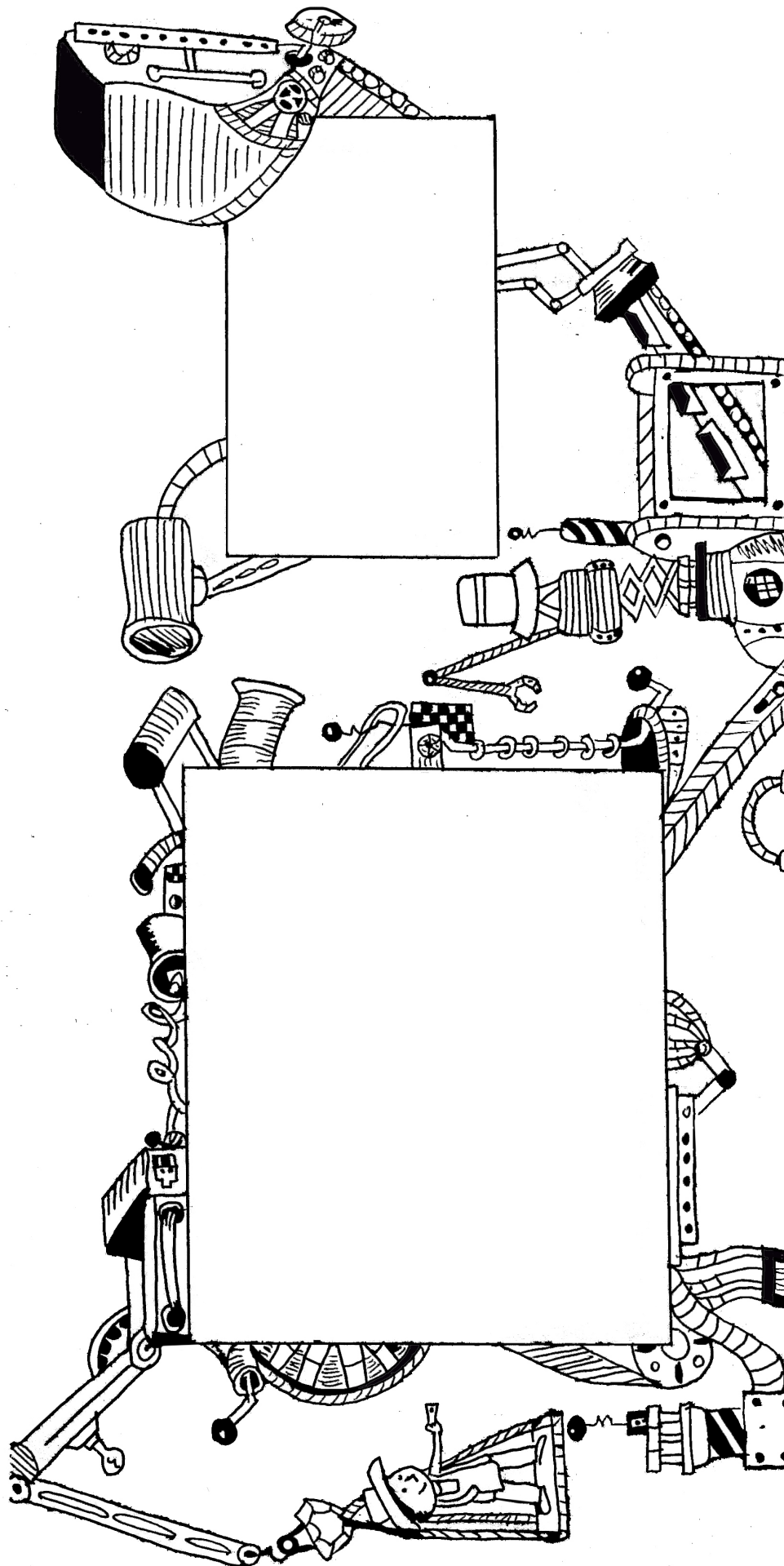
ILUSTRACIONES



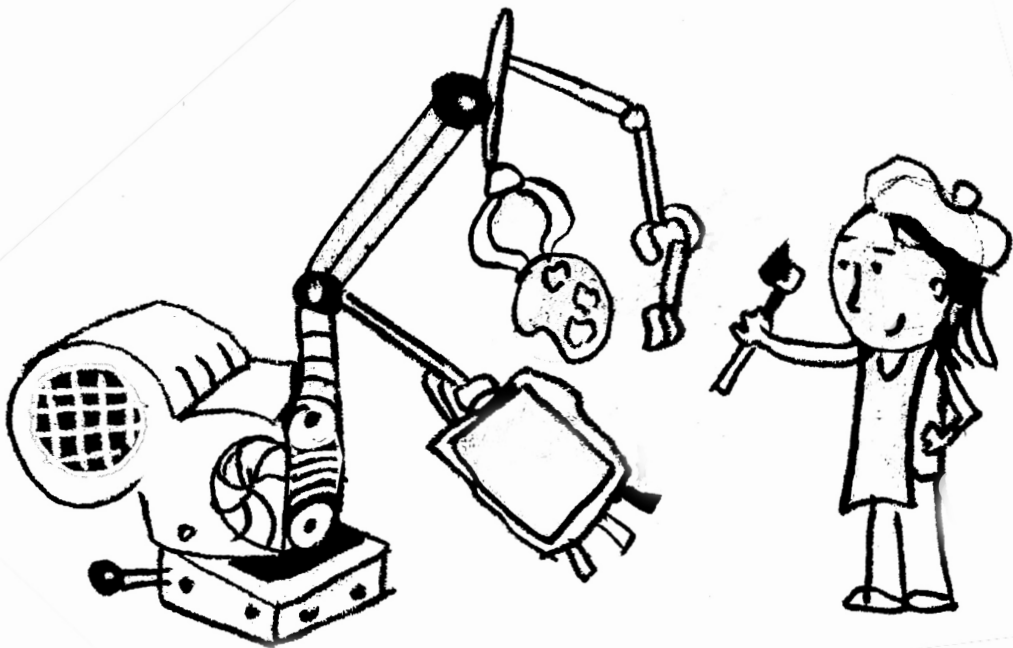
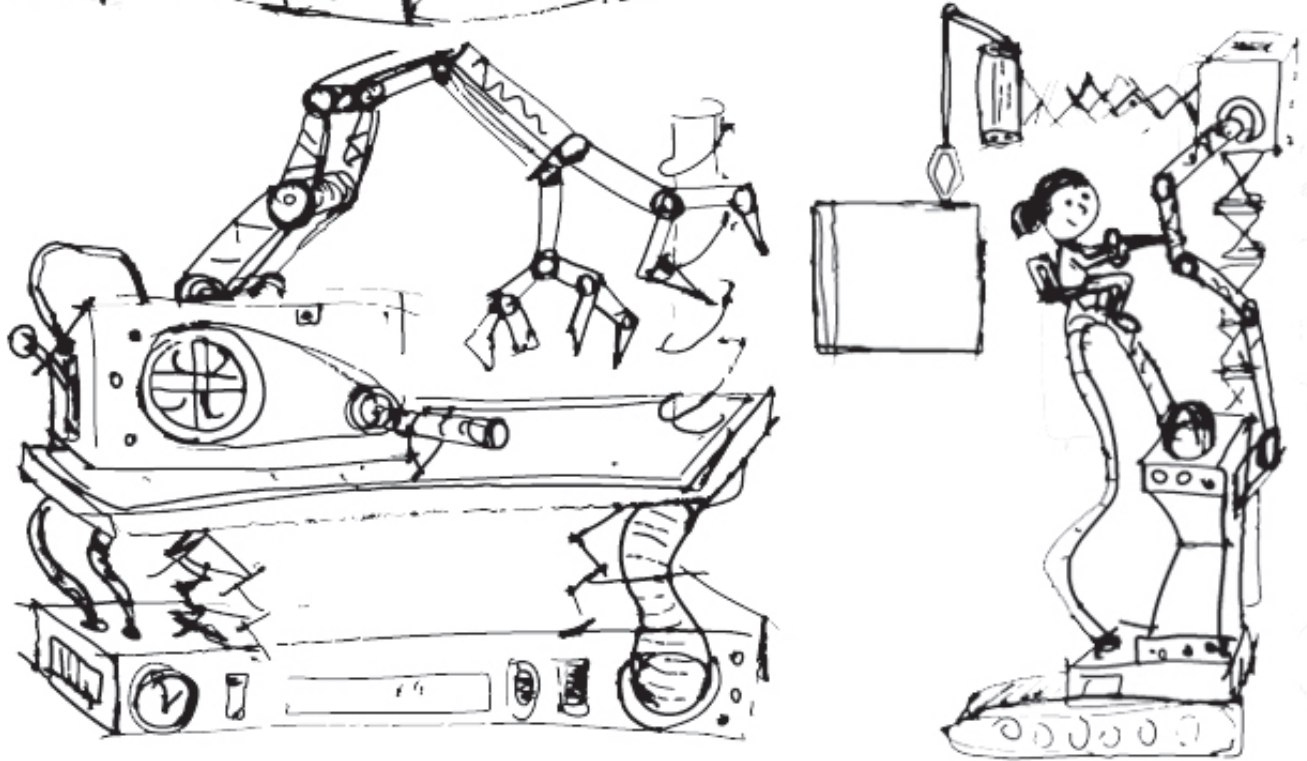
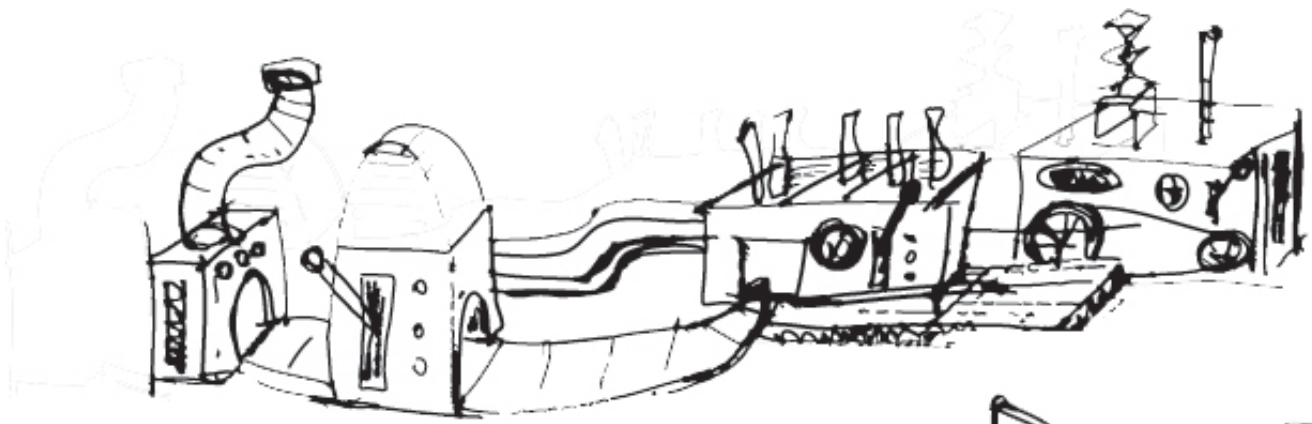


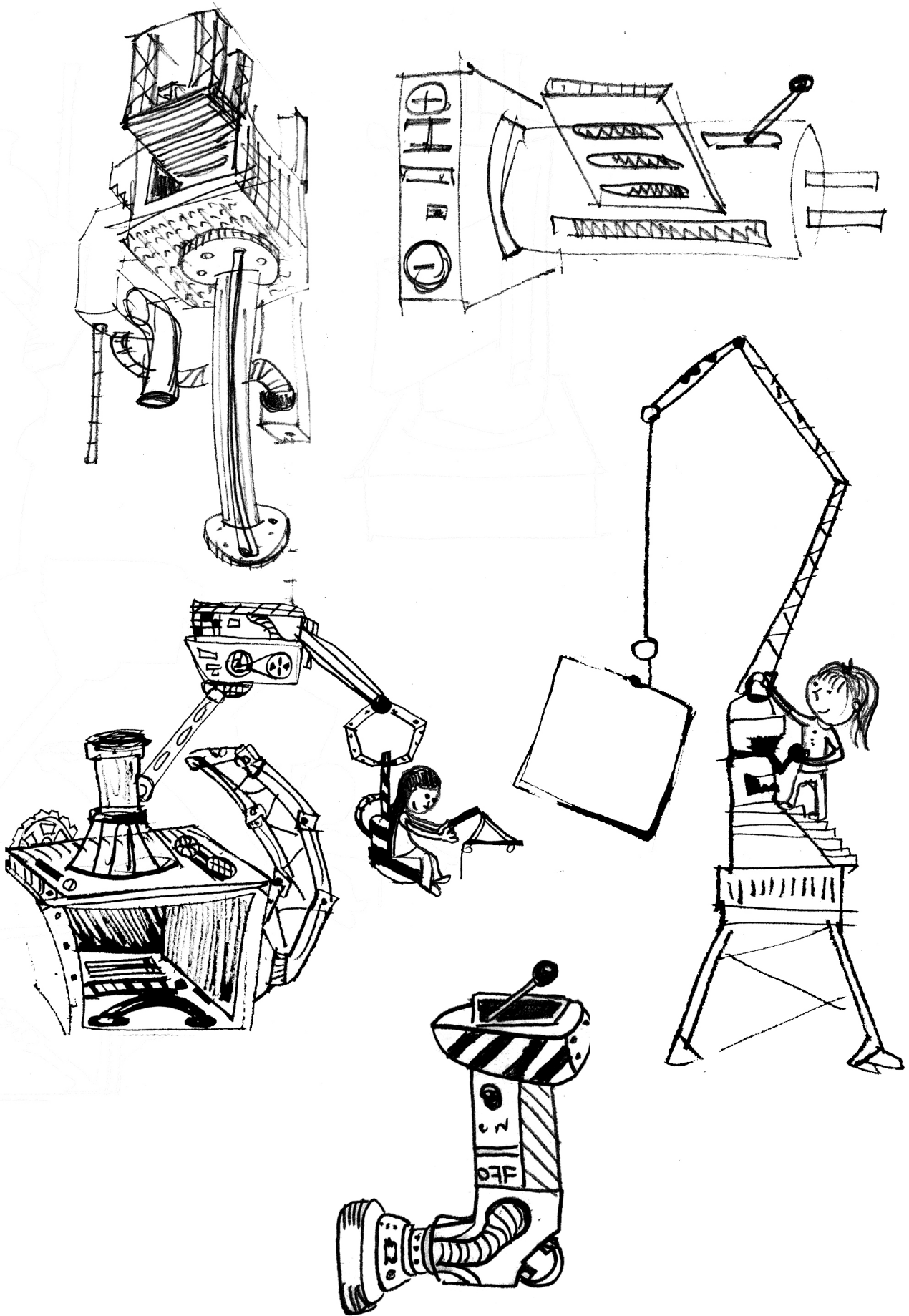














Después se realizaron variaciones cromáticas, de proporción y estructura para obtener la segunda opción final para validación.



En concordancia con la caracterización del grupo objetivo y su cultura visual se decidió esta segunda propuesta para la validación:



VIDEO DOCUMENTAL



Este documental fue creado en el año 2007 por estudiantes de la Universidad Rafael Landívar.

BIENVENIDO

La Asociación con base a la experiencia con la que cuenta ha promovido la apertura de oportunidades a niños(as) y jóvenes mediante programas que han generado cambios significativos en el pensar, sentir y actuar con los que trabaja esto a partir de conocer historias de vida en las que se niegan, o no se tienen o no se comparten oportunidades de desarrollo.

CONECTATE



Nota - Prensa Libre



En Agosto del año 2009 se llevó a cabo un taller artistico en nusetra sede impartido por el arquitecto David Suazo y la Licenciada en comunicación Liz Herrera. Le este articulo para enterarte de la labor que realizamos y lo que opinaron los niños y jovenes que lo

Nota - Prensa Libre



En Agosto del año 2009 se llevó a cabo un taller artistico en nusetra sede impartido por el arquitecto David Suazo y la Licenciada en comunicación Liz Herrera. Le este articulo para enterarte de la labor que realizamos y lo que opinaron los niños y jovenes que lo recibieron.

VALIDACIÓN DEL SEGUNDO NIVEL DE GRAFICACIÓN

Por ser este proyecto de carácter multimedia, para la segunda etapa de validación no se utilizó el método de grupos focales, pues no era muy práctico de realizar. En su lugar se decidió por subir las dos propuestas de diseño a la web, junto con la siguiente encuesta:

ENCUESTA PARA VALIDACIÓN

I. ¿Cuál de estas dos líneas de diseño le parece más agradable?

A



B



1. La propuesta número 1

2. La propuesta número 2

2. De las siguientes opciones, ¿cuál de estos mensajes le transmite el diseño No. 1?

1. Que a través de una acción hoy logramos cambiar el futuro.
2. Que los jóvenes necesitan ser transformados.
3. Que hay que cambiar.

3. De las siguientes opciones, ¿cuál de estos mensajes le transmite el diseño No. 2?
1. Que a través de una acción hoy logramos cambiar el futuro.
 2. Que los jóvenes necesitan ser transformados.
 3. Que hay que cambiar.
4. Después de ver el diseño No. 1, ¿con cuál de estas frases se siente identificado?
1. Los niños tienen un gran futuro.
 2. Yo puedo hacer algo para cambiar el futuro.
 3. Los niños pueden ser lo que quieran en la vida.
5. Después de ver el diseño No. 2, ¿con cuál de estas frases se siente identificado?
1. Los niños tienen un gran futuro.
 2. Yo puedo hacer algo para cambiar el futuro.
 3. Los niños pueden ser lo que quieran en la vida.
6. ¿Cuál de estas dos líneas de diseño le parece más intuitiva de navegar?

No. 1

No. 2



1. La opción número 1
2. La opción número 2

7. ¿Cuál es la labor principal de la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro?
1. Rescatan niños de la calle.
 2. Les enseñan religión.
 3. Capacitan jóvenes y niños de escasos recursos con habilidades técnicas.

8. Si tuviera que cambiar algo, ¿qué cambiaría del diseño de su preferencia?
1. Botones
 2. Ilustración / Fotos
 3. Orden de los segmentos
9. ¿Qué frase le gusta más?
1. Empecemos a cambiar el futuro capacitando a los niños de hoy.
 2. Cambiemos un niño a la vez, mejoremos el futuro.
 3. Una mezcla de las dos anteriores.
 4. Ninguna
10. ¿Qué servicios brinda la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro?
1. Capacitación técnica y educación integral.
 2. Refugio, como una casa hogar.
 3. No presté atención a esa parte, no la creo importante.

En la siguiente hoja se encuentran las dos propuestas de diseño utilizadas para la validación.



No.1



21 av. 34-76 zona 12 Colonia Santa Elisa
Tel: 24-240246, 24-760051a
Sede Bárcenas Villa Nueva
5 av. 7-52 zona 3 Bárcenas Villa Nueva

EMPECEMOS A CAMBIAR EL FUTURO CAPACITANDO A LOS NIÑOS DE HOY



HOME
CONOCENOS
PROYECTOS
COLABORA

VIDEO DOCUMENTAL



La Asociación con base a la experiencia con la que cuenta ha promovido la apertura de oportunidades a niños(as)

BIENVENIDO

La Asociación con base a la experiencia con la que cuenta ha promovido la apertura de oportunidades a niños(as) y jóvenes mediante programas que han generado cambios significativos en el pensar, sentir y actuar con los que trabaja esto a partir de conocer historias de vida en las que se niegan, no se tienen o no se



Sophia Monterroso de Hernández
(directora general)
Celular: 59-186209

PRENSA LIBRE AGOSTO 2009 - Artículo No. 1 Cuando los maestros llegaron todo fue muy bonito bla bla bla bla las foos que se tomaron. >

PRENSA LIBRE AGOSTO 2009 - Artículo No. 1 Cuando los maestros llegaron todo fue muy bonito bla bla bla bla las foos que se tomaron. >

PRENSA LIBRE AGOSTO 2009 - Artículo No. 1 Cuando los maestros llegaron todo fue muy bonito bla bla bla bla las foos que se tomaron. >

PRENSA LIBRE AGOSTO 2009 - Artículo No. 1 Cuando los maestros llegaron todo fue muy bonito bla bla bla bla las foos que se tomaron. >

HOME / CONOCENOS / PROYECTOS / COLABORA
COPYRIGHT (R) 2009 - JOVENES Y NIÑOS CON FUTURO - GUATEMALA C.A.
HECHO POR WWW.AIDPOL.DEVIANTART.COM

No.2




CAMBIEMOS UN NIÑO A LA VEZ. MEJOREMOS EL FUTURO.

HOME
ACERCA DE
PROYECTOS
COLABORA

VIDEO DOCUMENTAL



Este documental fue creado en el año 2007 por estudiantes de la Universidad Rafael Landívar.

BIENVENIDO

La Asociación con base a la experiencia con la que cuenta ha promovido la apertura de oportunidades a niños(as) y jóvenes mediante programas que han generado cambios significativos en el pensar, sentir y actuar con los que trabaja esto a partir de conocer historias de vida en las que se niegan, no se tienen o no se comparten oportunidades de desarrollo.



Nota - Prensa Libre



En Agosto del año 2009 se llevó a cabo un taller artístico en nuestra sede impartido por el arquitecto David Suazo y la Licenciada en comunicación Liz Herrera. Le este artículo para enterarte de la labor que realizamos y lo que opinaron los niños y jóvenes que lo

Nota - Prensa Libre

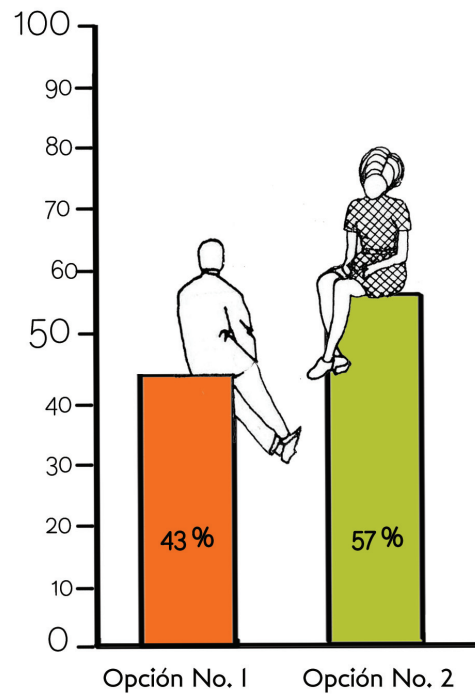


En Agosto del año 2009 se llevó a cabo un taller artístico en nuestra sede impartido por el arquitecto David Suazo y la Licenciada en comunicación Liz Herrera. Le este artículo para enterarte de la labor que realizamos y lo que opinaron los niños y jóvenes que lo recibieron.

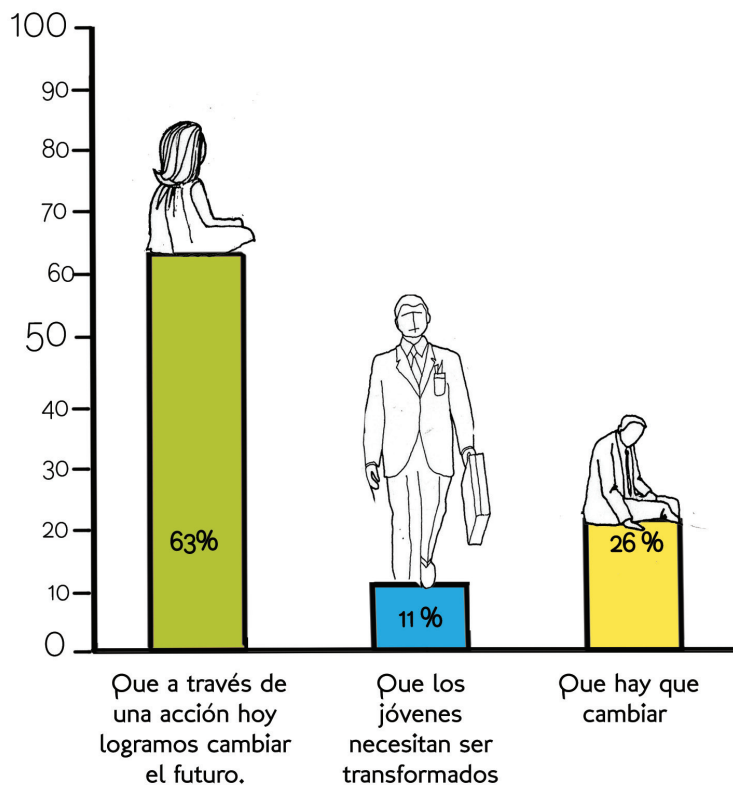
HOME / CONOCENOS / PROYECTOS / COLABORA
COPYRIGHT (R) 2009 - JOVENES Y NIÑOS CON FUTURO - GUATEMALA C.A.
HECHO POR WWW.AIDPOL.DEVIANTART.COM

RESULTADOS DE LA ENCUESTA

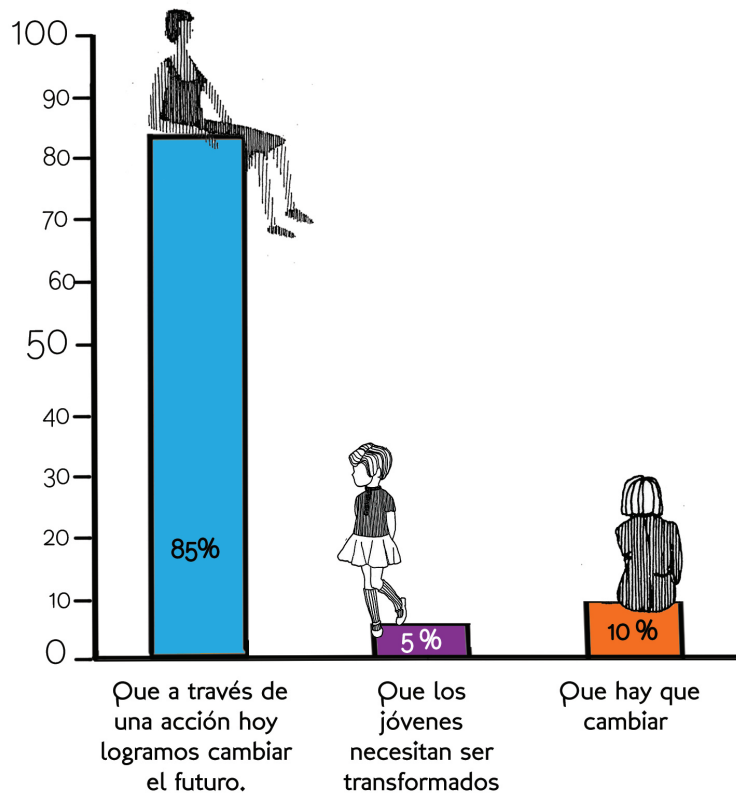
1. ¿Cuál de estas dos líneas de diseño le parece más agradable?



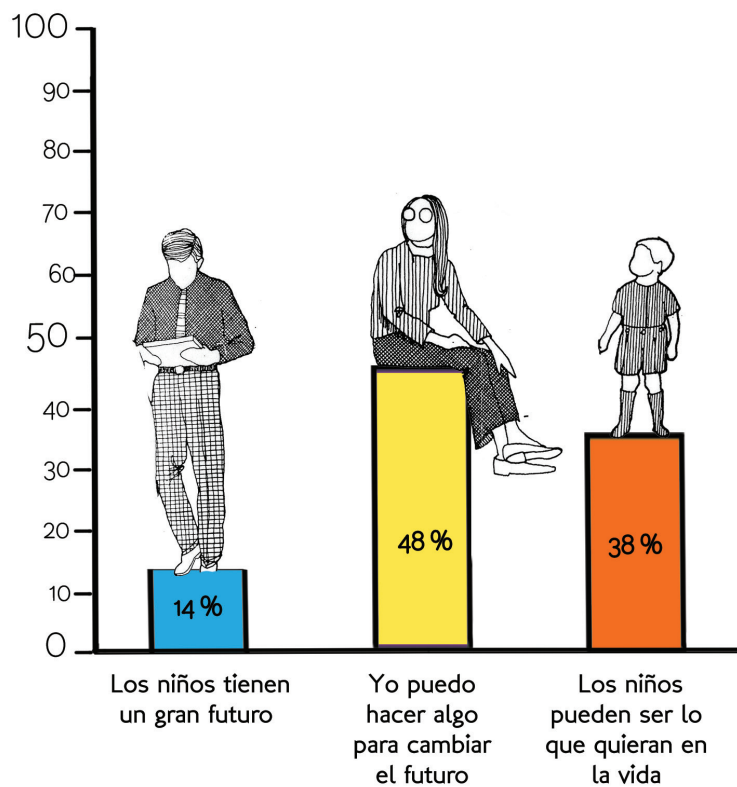
2. ¿Cuál de estos mensajes le transmite el diseño No. 1?



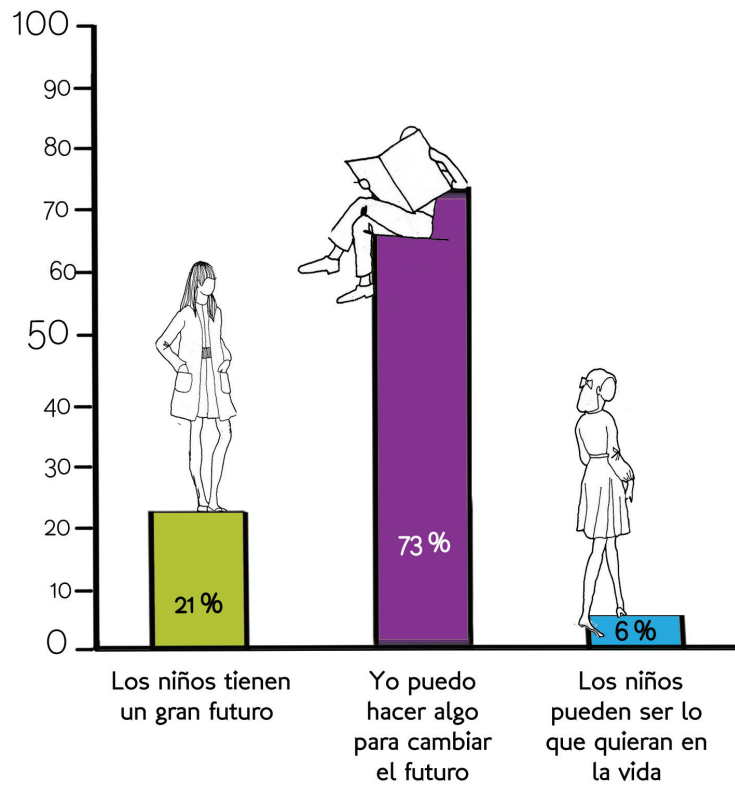
3. ¿Cuál de estos mensajes le transmite el diseño No. 2?



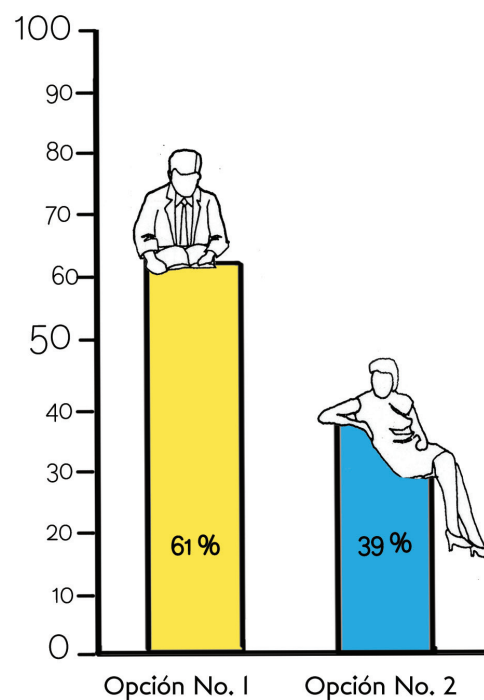
4. Después de ver el diseño No. 1, ¿con cuál de estas frases se siente identificado?



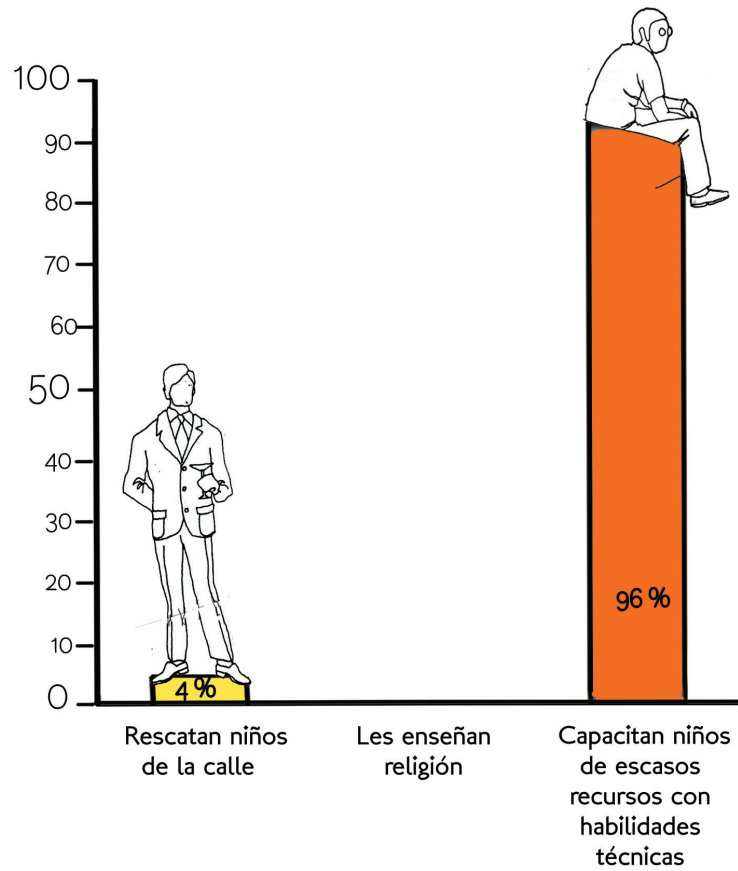
5. Después de ver el diseño No. 2, ¿con cuál de estas frases se siente identificado?



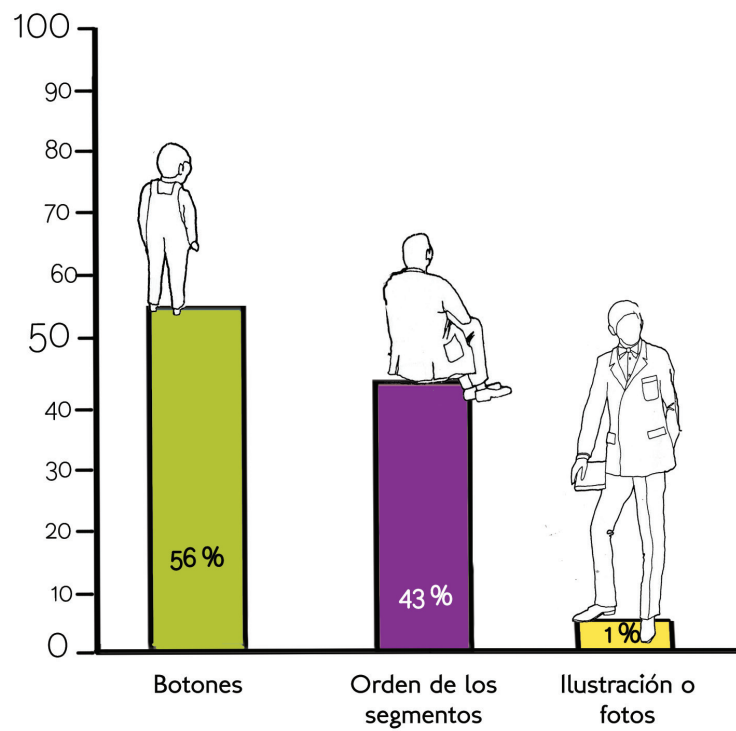
6. ¿Cuál de estas dos líneas de diseño le parece más intuitiva de navegar?



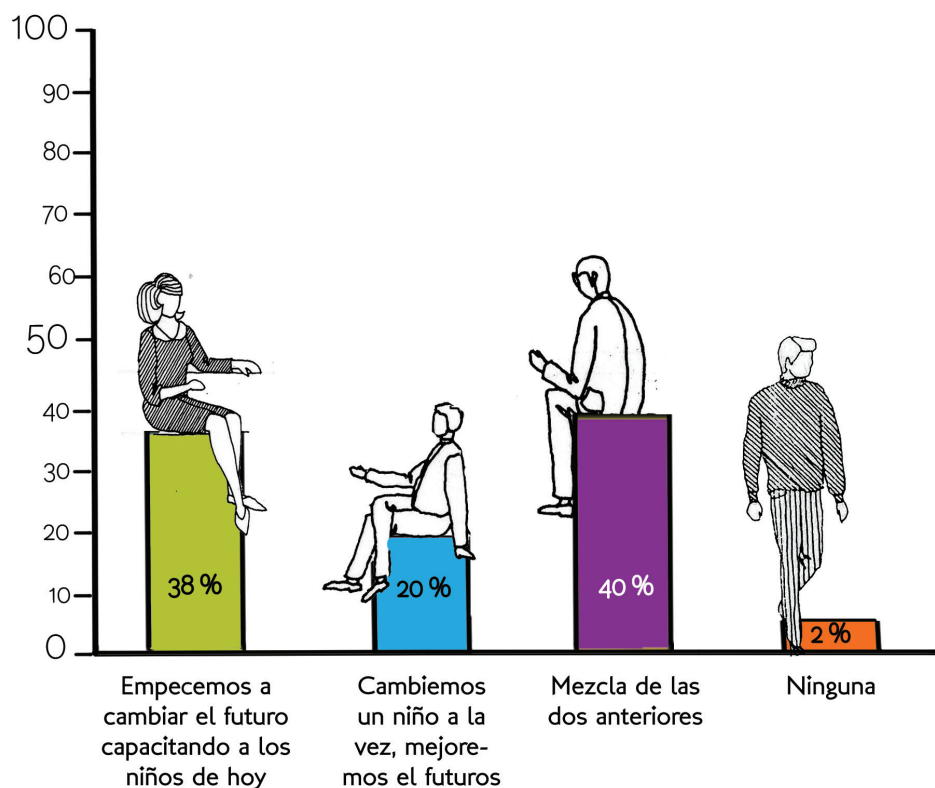
7. ¿Cuál es la labor principal de la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro?



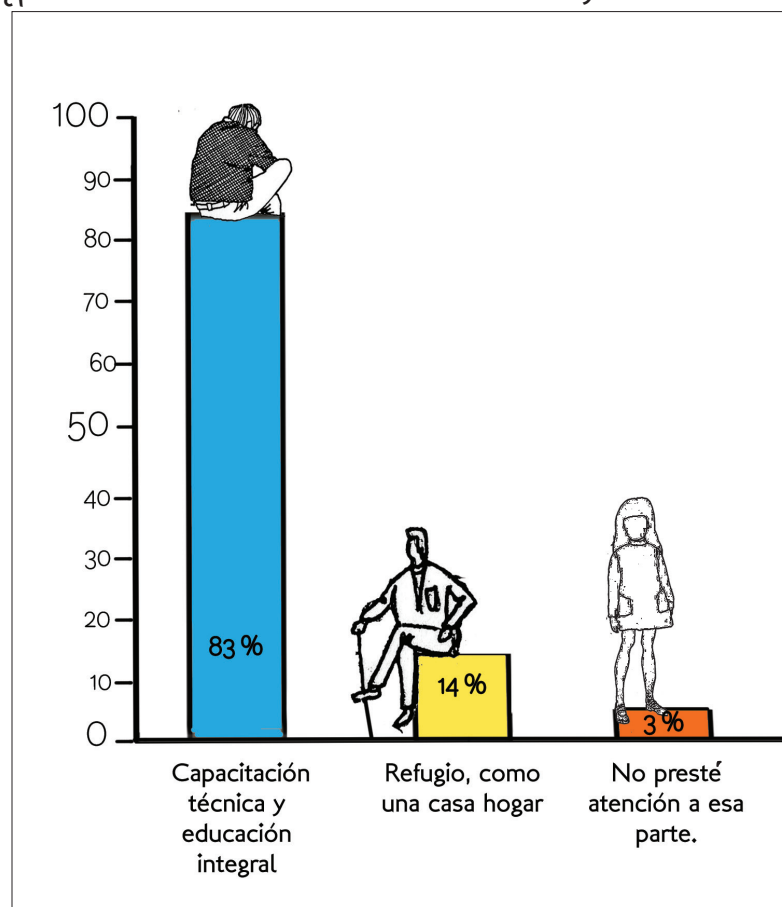
8. Si tuviera que cambiar algo, ¿qué cambiaría del diseño de su preferencia?



9. ¿Qué frase le gusta más?



10. ¿Qué servicios brinda la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro?



PROPUESTA DE DISEÑO

Con respaldo en la validación, la línea de diseño preferida por el grupo objetivo fue la No. 2, ya que la comprensión del mensaje fue evidente, midiéndose la reacción del grupo objetivo en base a las preguntas planteadas y las estadísticas obtenidas. Tomando en cuenta los cambios que había que realizar se desarrolló la primera fase de la propuesta que se sometió después a revisión para afinar detalles. A continuación se muestra la primera fase sin los cambios después requeridos:

PRIMERA FASE

ASOCIACIÓN NIÑOS Y JOVENES CON FUTURO
21 av. 34-76 e. 12 Colonia Sta. Elisa Tel:(502) 24760051 Tel:(502) 24240246

TRANSFORMEMOS EL FUTURO CAPACITANDO A LOS NIÑOS DE HOY

01_¿Quiénes somos? 02_¿Qué hacemos? 03_¿Cómo ayudar?

VIDEO
Documental de la Asociación.

SÍGUEMOS
Contactanos a través de nuestros redes sociales para enterarte de las últimas noticias.

PRENSA
Artículos sobre nuestras actividades pasadas.

A/ This is a template designed by free website templates for you for free you can replace all the text by your own text. This is just a place holder so you can see how the site would look like.
If you're having problems editing the template please don't hesitate to ask for help on the forum. You will get help as soon as possible. You can also use the forum to tell us what you like or dislike and what you would like to

B/ This is a template designed by free website templates for you for free you can replace all the text by your own text. This is just a place holder so you can see how the site would look like.
If you're having problems editing the template please don't hesitate to ask for help on the forum. You will get help as soon as possible. You can also use the forum to tell us what you like or dislike and what you would like to

C/ This is a template designed by free website templates for you for free you can replace all the text by your own text. This is just a place holder so you can see how the site would look like.
If you're having problems editing the template please don't hesitate to ask for help on the forum. You will get help as soon as possible. You can also use the forum to tell us what you like or dislike and what you would like to

[/Home](#) / [01_¿Quiénes somos?](#) / [02_¿Qué hacemos?](#) / [03_¿Cómo ayudar?](#)

Homepage

ASOCIACIÓN NIÑOS Y JOVENES CON FUTURO
21 av. 34-76 e. 12 Colonia Sta. Elisa Tel:(502) 24760051 Tel:(502) 24240246

TRANSFORMEMOS EL FUTURO CAPACITANDO A LOS NIÑOS DE HOY

01_¿Quiénes somos? 02_¿Qué hacemos? 03_¿Cómo ayudar?

01_¿QUIÉNES SOMOS?
Niños y Jóvenes con Futuro es una organización activa reconocida por la promoción y realización de programas de acción social, educativos y de cooperación al desarrollo con resultados concretos a partir del trabajo con calidad humana, profesionalismo y excelencia en sus acciones.

VISIÓN
Ser una asociación guatemalteca de excelencia donde se les brinde oportunidades y capacitación a personas de escasos recursos para que sean capaces de mejorar su nivel de vida e influir positivamente en la sociedad.

MISIÓN
Promover el desarrollo integral de cada una de las personas que se integran a la asociación ampliando sus capacidades/opportunidades (educativas, técnicas, profesionales) y protagonismo que se orienta a volar por el desarrollo personal, la integración familiar, la prevención y la inclusión de todas e todas en acciones activas de cambio.

OBJETIVOS

- El pleno desarrollo de la niñez y juventud mediante la atención integral con estrecha cooperación de los padres y su entorno social.
- Preparar a la niñez y juventud para vivir una vida responsable, con espíritu de solidaridad, justicia, compañerismo, amor al trabajo, equidad entre todas las personas, sentimientos de bondad y alegría entre otros.
- Promover y ejecutar proyectos de desarrollo integral que incentiven a la participación, organización, cooperación, autogestión y administración para la solución de sus problemas socioeconómicos.

INSTITUCIONES AMIGAS

FUNDADORES

Victor Hugo Hernández
DIRECTOR GENERAL
Cédula: 38-303010
Correo: vhh@nyc@gmail.com

Licenciado en administración educativa y diplomado en gestión social con más de 25 años de experiencia del trabajo con niños y juventud, administración de proyectos y relaciones interinstitucionales.

Sophía Monterroso de Hernández
DIRECTORA GENERAL
Cédula: 59-186209
Correo: soplaments@gmail.com

Licenciada en Trabajo Social con maestría en formulación y evaluación de proyectos sociales y diplomada en gestión social entre otros. Con 15 años de experiencia en el manejo de grupos y diferentes temáticas y relaciones interinstitucionales.

OFICINAS CENTRALES
21 av. 34-76 zona 12
Colonia Santa Elisa
Tel: 24-249246
24-760051
Correo: vhh@nyc@gmail.com

SEGUNDA SEDE
Barreras Villa Nueva
Tel: 7-52 zona 3
Barreras Villa Nueva

USAID FROM THE AMERICAN PEOPLE

vva Vamos por la Vida

FUNDACIÓN

[/Home](#) / [01_¿Quiénes somos?](#) / [02_¿Qué hacemos?](#) / [03_¿Cómo ayudar?](#)

Sección de Información

Sección de Servicios que brinda la Asociación

TRANSFORMEMOS EL FUTURO CAPACITANDO A LOS NIÑOS DE HOY

02 ¿QUÉ HACEMOS?
Para comenzar mejor les presentamos la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro y el programa que estos niños-jóvenes beneficiados es importante ver el punto de vista de ellos.

CARLOS LUCAS BELLASER
Hola, tengo 21 años y vivo en el asentamiento el Nuevo Amanecer y desde 21 años con mi familia, amigos, mi OMC, Misión y mis otros hermanos (yo soy María y Marcelina de 2 años). Me inscribí en el programa por ser un niño que me gusta aprender y me gusta hacer cosas que me ayuden a ser un adulto y ser un profesional que tenga un futuro que sea un gran futuro.

DINA PATRICIA MONTAÑANA
Tengo 41 años y vivo en el barrio Abba que tiene 41 años y soy una mamá que vive con 13 años. Como mamá para educar a mis hijos y en la familia también quiero hacer que mis hijos sean un adulto que sea un gran futuro y que sea un profesional que sea un gran futuro.

SERVICIOS QUE BRINDAMOS
Proyecto de capacitación y formación técnica - laboral.
Iniciamos capacitando a los niños y jóvenes en diferentes áreas, como: carpintería, electricidad, soldadura, pintura, mantenimiento de sistemas informáticos como: reparación de computadores, instalación de sistemas operativos, redes, etc.

Proyecto Educativo Primaria, secundaria, técnico y profesional para los jóvenes.
Iniciamos capacitando a los niños y jóvenes en diferentes áreas, como: matemáticas, ciencias, inglés, etc.

Proyecto de apoyo psicosocial, formación de valores y prevención.
La importancia de la prevención de la delincuencia es fundamental en la infancia y la adolescencia y a través del arte, deporte, música y danza podemos ayudar a mejorar la autoestima, el desarrollo personal y el bienestar de los niños y jóvenes.

TESTIMONIOS
Carlos Lucas Bellas
Hola me llamo Carlos Lucas Bellas tengo 18 años y vivo en el asentamiento Nuevo Amanecer y desde 18 años con mi familia, amigos, mi OMC, Misión y mis otros hermanos (yo soy María y Marcelina de 2 años). Me inscribí en el programa por ser un niño que me gusta aprender y me gusta hacer cosas que me ayuden a ser un adulto y ser un profesional que tenga un futuro que sea un gran futuro.

Dina Patricia Montaña
Tengo 41 años y vivo en el barrio Abba que tiene 41 años y soy una mamá que vive con 13 años. Como mamá para educar a mis hijos y en la familia también quiero hacer que mis hijos sean un adulto que sea un gran futuro y que sea un profesional que sea un gran futuro.

ESTADÍSTICAS
200 jóvenes beneficiados por el programa.
250 niños y jóvenes que se inscribieron al programa de apoyo psicosocial, formación de valores y prevención.
975 horas de capacitación y formación técnica-laboral.
150 niños y jóvenes que se inscribieron al programa de apoyo psicosocial, formación de valores y prevención.
250 niños y jóvenes que se inscribieron al programa de apoyo psicosocial, formación de valores y prevención.

Sección de Call to Action

ASOCIACIÓN NIÑOS Y JÓVENES CON FUTURO
21 av. 34-76 z. 12 Colonia Sta. Elisa Tel:(502) 24760051 Tel:(502) 24240246

TRANSFORMEMOS EL FUTURO CAPACITANDO A LOS NIÑOS DE HOY

¿CÓMO AYUDAR?

- Económicamente o aportes en especie para diferentes proyectos. Nuestro No. de cuenta es:
Asociación Niños y Jóvenes con Futuro BARRURAL
Cuenta Monetaria No. 3257015007
- Voluntarios para el trabajo con jóvenes desde varias perspectivas: una a nivel profesional para abordar temas y acciones específicas, otra voluntariado técnico (impartiendo cursos) y uno más voluntariado a grupos específicos (niñez, adulto mayor, jóvenes).
- Equipamiento, mantenimiento e implementación de ambientes (infraestructura).

Para conocer otras maneras de ayudar llámanos. **24760051 o 24240246**

Escribenos a: asocnjconfuturo@gmail.com ninosyjovenes@yahoo.com

Copyright © 2010 creada por www.aidpol.deviantart.com

PROPUESTA FINAL DE DISEÑO

En esta sección se presenta cada pieza de la propuesta final de diseño del sitio web

1. Home
2. ¿Quiénes somos?
3. ¿Qué hacemos?
4. ¿Cómo ayudar?



21 av. 34-76 z. 12
Colonia Sta. Elisa

Tel:(502)
24760051

Tel:(502)
24240246

TRANSFORMEMOS EL FUTURO CAPACITANDO A LOS NIÑOS DE HOY

¿Quiénes somos?



¿Qué hacemos?



¿Cómo ayudar?



SÍGUENOS



ARTICULOS

Reportajes del 2009:	Nuestro Diario 23 de junio
Nuestro Diario 21 de Agosto	Prensa Libre 15 de Agosto

/ Home / / ¿Quiénes somos? / / ¿Qué hacemos? / / ¿Como ayudar? /

Copyright @ 2010 creada por www.aidpol.deviantart.com



21 av. 34-76 z. 12
Colonia Sta. Elisa

Tel:(502)
24760051

Tel:(502)
24240246

TRANSFORMEMOS EL FUTURO CAPACITANDO A LOS NIÑOS DE HOY

¿Quiénes somos?

¿Qué hacemos?

¿Cómo ayudar?

Home



¿QUIÉNES SOMOS?

Niños y Jóvenes con Futuro es una organización activa reconocida por la promoción y realización de programas de acción social, educativos y de cooperación al desarrollo con resultados concretos a partir del trabajo con calidad humana, profesionalismo y excelencia en sus acciones.

VISIÓN

Ser una asociación guatemalteca de excelencia donde se les brinde oportunidades y capacitación a personas de escasos recursos para que sean capaces de mejorar su nivel de vida e influir positivamente en la sociedad.

MISIÓN

Promover el desarrollo integral de cada una de las personas que se integran a la asociación ampliando sus capacidades, oportunidades (educativas, técnicas, profesionales) y protagonismo que se oriente a velar por el desarrollo personal, la integración familiar, la prevención y la inclusión de todas o todas en acciones activas de cambio.

OBJETIVOS

El pleno desarrollo de la niñez y juventud mediante la atención integral con estrecha cooperación de los padres y su entorno social.

Preparar a la niñez y juventud para sumir una vida responsable, con espíritu de solidaridad, justicia, compañerismo, amor al trabajo, equidad entre todas las personas, sentimientos de bondad y alegría entre otros.

Promover y ejecutar proyectos de desarrollo integral que incentiven la participación, organización, cooperación, autogestión y administración para la solución de sus problemas socioeconómicos.

INSTITUCIONES AMIGAS



USAID
FROM THE AMERICAN PEOPLE



viva
juntos por la niñez



OFICINAS CENTRALES

21 av. 34-76 zona 12
Colonia Santa Elisa
Tel: 24-240246,
24-760051

SEGUNDA SEDE

Bárceñas Villa Nueva
5 av. 7-52 zona 3
Bárceñas Villa Nueva

FUNDADORES



Víctor Hugo Hernández
DIRECTOR GENERAL
Celular: 56-303010
Correo: vhbles@gmail.com

Licenciado en administración educativa y diplomado en gerencia social con más de 20 años de experiencia del trabajo con niñez y juventud, administración de proyectos y relaciones interinstitucionales.



Sophia Monterroso de Hernández
DIRECTORA GENERAL
Celular: 59-186209
Correo: sophimonte@gmail.com

Licenciada en Trabajo Social con maestría en formulación y evaluación de proyectos sociales y diplomado en gerencia social entre otros. Con 15 años de experiencia en el manejo de grupos y diferentes temáticas y relaciones interinstitucionales.



21 av. 34-76 z. 12
Colonia Sta. Elisa

Tel:(502)
24760051

Tel:(502)
24240246

TRANSFORMEMOS EL FUTURO CAPACITANDO A LOS NIÑOS DE HOY

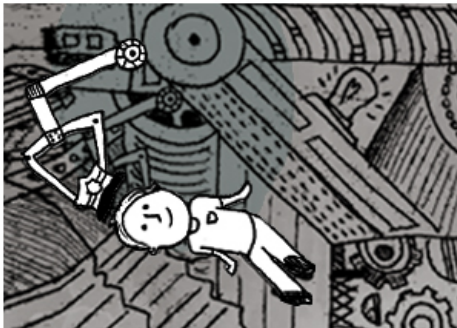
¿Quiénes somos?

¿Qué hacemos?

¿Cómo ayudar?

Home

f t YouTube



¿QUÉ HACEMOS?

Para entender mejor los proyectos que la Asociación Jóvenes y Niños con Futuro realiza y el impacto que estos tienen en los beneficiados es importante ver el punto de vista de ellos.



Carlos Lucas Baltazar

Hola, tengo 14 años y vivo en el asentamiento el Nuevo Amanecer zona 21 junto con mi mamá Magda, mi papá Manuel y mis dos hermanos pequeños Marvin y Manuelito de 2 años. Físicamente ya he crecido y estoy un poquito redondito jesto es porque me gusta comer mucho! Mi mamá dice que tengo ojos muy avispados y mi hermano dice que tengo brazos fuertes... [Leer más](#)



Dina Patricia Montalvan

tengo 6 años y vivo con mi mami Adela que tiene 43 años y mi hermanito Tony que tiene 12 años. ¿Cómo soy? Pues físicamente soy muy delgada y un tanto bajita (algunos creen que tengo menos años) pero eso si siempre estoy con una gran sonrisa y con muchas ganas de jugar y divertirme... [Leer más](#)

SERVICIOS QUE BRINDAMOS

Proyecto de capacitación y formación técnico - laboral.
Incluye capacitación en diferentes áreas (belleza, panadería, repostería, manualidades, cocina, computación, electricidad, soldadura, jardinería, construcción de vivienda tradicional, entre otros) con su respectivo aval de nuestra institución, INTECAP, MINEDUC o CEMENTOS PROGRESO como corresponda.

Proyecto Educativo: Primaria acelerada, básicos normal y por madurez plan fin de semana.
Como componentes están el apoyo a niñez y juventud en sobre edad, homologación, refuerzo escolar y elaboración de material educativo de forma mediada.

Proyecto centro de alcance para la niñez y juventud (Santa Elisa y Bárcenas Villa Nueva).
Como componentes de este proyecto están el aprovechamiento del tiempo libre, actividades lúdicas y de desarrollo personal y prevención de la violencia en la niñez y juventud.

Programa de apoyo psicológico, formación de valores y prevención.
La mayoría de proyectos de prevención se trabajan en canchas de futbol, en áreas abiertas y a través del arte donde el joven se expresa y donde podemos incidir de mejor forma. Además estos proyectos se extienden a pláticas, talleres y apoyo psicológico en escuelas e institutos nacionales

ESTADISTICAS

200

jóvenes inscritos, capacitados, certificados para el trabajo.

250

niños (as) y jóvenes están involucrados en proyectos de proyección hacia la comunidad con resultados concretos.

975

TESTIMONIOS

Carlos Lucas Baltazar



Hola soy Carlos Lucas Baltazar tengo 14 años y vivo en el asentamiento el Nuevo Amanecer zona 21 junto con mi mamá Magda, mi papá Manuel y mis dos hermanos pequeños Marvin y Manuelito de 2 años. Físicamente ya he crecido y estoy un poquito redondo ¡esto es porque me gusta comer mucho! Mi mamá dice que tengo ojos muy avispados y mi hermano dice que tengo brazos fuertes!!
Vivo en el Nuevo Amanecer un asentamiento en donde siempre vemos muchas personas caminar a toda hora aunque hubo un tiempo en que no salíamos demasiado porque habían muchos pandilleros y por eso mi papá no dejaba que saliéramos a jugar por lo que mi casa no alcanzaba para los tres (mis dos hermanos y yo porque no sé como nos aguantó mi mamá: SOMOS MUY TRAVIESOS!!).

Mi casa esta construida de lámina, nylon, cartón y una parte de block a mi papá le ha costado construir porque no logra conseguir rápido trabajo porque ya es grande (tiene 60 años) y a veces tiene que viajar a otros lugares donde encuentra trabajo. Mi mamá tiene 38 años y ella siempre esta con nosotros para cuidarnos ella para ayudar a mi papá trabaja haciendo gelatinas que yo salgo a vender a la salida de las escuelas, un tiempo cocimos zapatos pero nos costaba demasiado, así que ahora hacemos wpe ¡yo termino de hacer una gran bola en poco tiempo porque soy muy pilas!
Ahora estoy por entrar a estudiar primero básico a un instituto por cooperativa, para comprar mis cuadernos y uniforme acabo de regresar de cortar café y le entregue el dinero a mi mamá para que me compre también unos tenis que me gustaron.

Hace tres años entre a la asociación ¡GRACIAS! porque a mi mamá le contaron que entregaban víveres y así fue como llegamos. Después dejaron de dar víveres y mi mamá ya no asistió pero a mi me gusto que habían más niños con quienes platicar, además porque nos ponían a estudiar y porque también nos llevaban a jugar futbol a una cancha.

Al principio me costo acostumbrarme porque como soy muy travieso me corregían demasiado pero a pesar de eso siempre llegaba. Ahora que tengo 14 años ya soy más formal y he recibido cursos de piñatas ¡ya tengo encargadas algunas!, de computación, he mejorado mis notas porque me han enseñado a mejorar mi letra y matemáticas, estoy en la selección de fútbol y soy muy buen portero o defensa. Creo que además me han enseñado mucho de Dios, mi papá me ha apoyado mucho en esto y me alegra ahora diferenciar las cosas buenas de las malas. Mi sueño es llegar a ser un buen mecánico y ayudar siempre a mis papas.
Que tengo que decir de la asociación ¡GRACIAS! Porque ahí he aprendido

Dina Patricia Montalvan



Tengo 6 años y vivo con mi mamá Adela que tiene 43 años y mi hermanito Tony que tiene 12 años. ¿Cómo soy? Pues físicamente soy muy delgada y un tanto bajita (algunos creen que tengo menos años) pero eso sí siempre estoy con una gran sonrisa y con muchas ganas de jugar y divertirme.

Juntos vivimos en el asentamiento La Arenera zona 21. Mi mamá ha trabajado muy fuerte para que mi hermanito y yo tengamos lo necesario.
Mi casa esta construida de lámina, nylon y cartón. Tiene piso de tierra y tenemos un solo cuarto donde están dos camas donde yo duermo con mi mamá y mi hermanito solo.

Tenemos agua pero no todos los días por lo que mamá guarda para lavar nuestra ropa cuando llega del trabajo. Mami trabaja demasiado para darnos de comer, estudiar y vestir. Siempre ha trabajado en una maquila de ropa de 6:30 a.m. a 7:30 p.m. de lunes a sábado. Yo mientras tanto estaba en una guardería y una mi tía me llegaba a traer cuando mi mamá se atrataba, ahora mi mamá trabaja en el departamento de limpieza en el aeropuerto La Aurora pero con otro horario de 4:30 a.m. a 3:00 p.m. Por un lado me alegra porque esta conmigo y me puede ayudar a hacer regreso de estudiar (porque les cuento que ya estoy inscrita en primer grado de primaria en una escuela) esta conmigo y me puede ayudar a hacer deberes; pero por otro lado no me gusta porque nos deja a mi y a mi hermano solos desde muy temprano y mi hermano debe de arreglarme y dar desayuno para irme a la escuela. Una tía que vive cerca siempre me ayuda pero el responsable es mi hermanito.
Tengo 3 años de estar asistiendo a "Niños con Futuro". Realmente me alegra ir porque como estoy sola en la casa con mi hermanito no tengo con quien jugar y así aprovecho para jugar con mis compañeras y mis primas que también van al proyecto.

Antes de entrar a estudiar en la guardería en "Niños con Futuro" ya me habían enseñado a colorear, los números y las vocales. Francis mi maestra me ha enseñado a portarme bien porque aquí en secreto les cuento que soy un poco traviesa y muy inquieta. Así que creo que le costo a Francis y mis otras maestras...

En "Niños con Futuro" me han enseñado muchas cosas bonitas pero creo que la más bonita es que me han enseñado a amar a Diosito, a cantar y siempre lo acompaño con un buen paso ¡les cuento que me gusta mucho bailar y cantar!
Otra cosa bonita y divertida que me han enseñado es usar la computadora. Ahora ya se usar el programa de paint y muchos juegos. Me gusta porque siempre tengo algo nuevo que aprender y me entretiene.
Lo que me gustaría ser cuando sea grande es ser directora de una escuela y otro sueño es tener siempre alguien con quien jugar cuando estoy en casa.

Cortes de cabello en diferentes escuelas públicas (8 jornadas diferentes), como parte del programa de apoyo psicológico, formación de valores y prevención.

150

niños(as) y jóvenes aprovechando el tiempo libre a través de actividades deportivas y lúdicas gracias al programa de alcance.

250

niños(as) y jóvenes terminan su primaria y/o básicos a través de diferentes programas.





ASOCIACIÓN
NIÑOS Y JOVENES
CON FUTURO

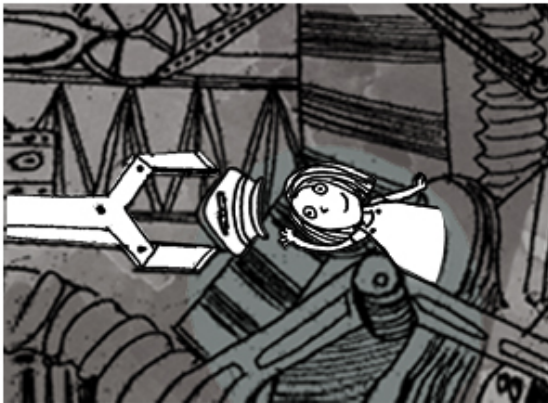
21 av. 34-76 z. 12
Colonia Sta. Elisa

Tel:(502)
24760051

Tel:(502)
24240246

TRANSFORMEMOS EL FUTURO CAPACITANDO A LOS NIÑOS DE HOY

¿Quiénes somos?



Escribenos a:
asocnjconfuturo@gmail.com
ninosyjuvenes@yahoo.com

¿Qué hacemos?

¿CÓMO AYUDAR?

→ Económicamente o aportes en especie para diferentes proyectos. Nuestro No. de cuenta es:

Asociación Niños y Jóvenes con Futuro
BANRURAL
Cuenta Monetaria No. 3257015007

→ Voluntarios para el trabajo con jóvenes desde varias perspectivas: una a nivel profesional para abordar temas y acciones específicas, otra voluntariado técnico (impartiendo cursos) y uno más voluntariado a grupos específicos (niñez, adulto mayor, jóvenes).

→ Equipamiento, mantenimiento e implementación de ambientes (infraestructura).

Para conocer otras maneras de ayudar llámanos. **24760051 o 24240246**

¿Cómo ayudar?

Home



JUSTIFICACIÓN DE DISEÑO

Cada número se encuentra en el diseño sobre el elemento que describe.

* Ejemplo: 

1. Uso de ilustraciones para representar el concepto, justificadas por la preferencia marcada en los resultados de la validación. La línea de diseño es tipo “loose”, acorde a la preferencia encontrada en el cuadro de análisis de contextualización del grupo objetivo.
 2. Botones en secuencia para crear ritmo, regularidad y dirección en el plano visual.
 3. Énfasis de los personajes logrado a través del contraste entre colores planos contra el blanco y negro.
 4. En la parte superior se creó dinamismo por asimetría en el diseño; logrado mediante la colocación de tres bloques de color alineados del lado superior izquierdo, generando balance por la colocación en contraposición de otros dos recuadros de color de diferente proporción.
 5. En la parte inferior de la página existe integración del cuadro de video y enlaces a la ilustración, dando una sensación de fluidez y haciendo uso de la técnica visual de actividad se logra generar energía en el diseño.
 6. La ilustración de la parte inferior se extiende conectándose con el primer cuadro en la parte superior como recurso de continuidad e indicador de un recorrido visual e interacción del diseño.
 7. Elementos de ilustración en yuxtaposición con bloques de color como estímulo visual para retener la atención y crear interacción entre los elementos.
 8. Balance de peso con la parte superior por el uso de la complejidad en la ilustración y el uso de blanco y negro en la parte inferior.
 9. Uso de el color cyan y magenta en concordancia con la preferencia por estos colores comprobada en la contextualización del grupo objetivo.
 10. Letra Sans Serif utilizada en los títulos para dar un énfasis jerárquico y estimular la simplicidad.
- II. El segmento del video y artículos de prensa fueron colocados en la homepage para denotar credibilidad en la Asociación. El PDF funciona como una extensión de la información contenida en todo el sitio.

1000 x 984 :pixeles



21 av. 34-76 z. 12
Colonia Sta. Elisa

Tel:(502)
24760051

Tel:(502)
24240246

TRANSFORMEMOS EL FUTURO CAPACITANDO A LOS NIÑOS DE HOY

¿Quiénes somos?

¿Qué hacemos?

¿Cómo ayudar?

2



SÍGUENOS



6

5

1 1

1 0

ARTICULOS

Reportajes del 2009:

Nuestro Diario 23 de junio

Nuestro Diario 21 de Agosto

Prensa Libre 15 de Agosto

8

/ Home / / ¿Quiénes somos? / / ¿Qué hacemos? / / ¿Como ayudar? /

Copyright @ 2010 creada por www.aidpol.deviantart.com

1000 x 1224;pixeles



2

ASOCIACIÓN
NIÑOS Y JOVENES
CON FUTURO

21 av. 34-76 z. 12
Colonia Sta. Elisa

Tel:(502)
24760051

Tel:(502)
24240246

1

TRANSFORMEMOS EL FUTURO CAPACITANDO A LOS NIÑOS DE HOY

¿Quiénes somos?

¿Qué hacemos?

¿Cómo ayudar?

Home

4



3



¿QUIÉNES SOMOS?

Niños y Jóvenes con Futuro es una organización activa reconocida por la promoción y realización de programas de acción social, educativos y de cooperación al desarrollo con resultados concretos a partir del trabajo con calidad humana, profesionalismo y excelencia en sus acciones.

VISIÓN

Ser una asociación guatemalteca de excelencia donde se les brinde oportunidades y capacitación a personas de escasos recursos para que sean capaces de mejorar su nivel de vida e influir positivamente en la sociedad.

MISIÓN

Promover el desarrollo integral de cada una de las personas que se integran a la asociación ampliando sus capacidades, oportunidades (educativas, técnicas, profesionales) y protagonismo que se oriente a velar por el desarrollo personal, la integración familiar, la prevención y la inclusión de todas o todas en acciones activas de cambio.

OBJETIVOS

El pleno desarrollo de la niñez y juventud mediante la atención integral con estrecha cooperación de los padres y su entorno social.

Preparar a la niñez y juventud para sumir una vida responsable, con espíritu de solidaridad, justicia, compañerismo, amor al trabajo, equidad entre todas las personas, sentimientos de bondad y alegría entre otros.

Promover y ejecutar proyectos de desarrollo integral que incentiven la participación, organización, cooperación, autogestión y administración para la solución de sus problemas socioeconómicos.

INSTITUCIONES AMIGAS



7



1 2

8 FUNDADORES



Víctor Hugo Hernández
DIRECTOR GENERAL
Celular: 56-303010
Correo: vhbleses@gmail.com

Licenciado en administración educativa y diplomado en gerencia social con más de 20 años de experiencia del trabajo con niñez y juventud, administración de proyectos y relaciones interinstitucionales.

9



Sophia Monterroso de Hernández
DIRECTORA GENERAL
Celular: 59-186209
Correo: sophimonte@gmail.com

Licenciada en Trabajo Social con maestría en formulación y evaluación de proyectos sociales y diplomado en gerencia social entre otros. Con 15 años de experiencia en el manejo de grupos y diferentes temáticas y relaciones interinstitucionales.

1. El header se mantiene el mismo a lo largo de las distintas páginas del sitio web, esto con el fin de generar familiaridad en el usuario y mantener constancia en el mensaje a transmitir, así como una sensación de fuerte regularidad.
2. La estructura básica del header se da por jerarquía mediante el recorrido visual y juego de proporciones, empezando por el logotipo de la Asociación, el mensaje a transmitir, los botones para navegar, las redes sociales y la dirección y teléfono de la Asociación. Estos últimos para reforzar y facilitar el contacto del usuario con la Asociación.
3. Los enlaces para las redes sociales son icónicos, ya que se investigó que el grupo objetivo ya los reconoce como botones sin necesidad de texto.
4. Los diferentes tipos de botones (navegación interna del sitio y los de redes sociales) están divididos mediante una línea punteada de distinta longitud que sirve como contenedor para cada grupo, creando así mismo la separación por sugestión entre el header y el body del sitio.
5. Los títulos de cada segmento de información tienen un contraste de escala con el resto del texto para expresar la diferencia en importancia.
6. Se repite el uso de flechas para indicar predictibilidad en el contenido del texto y servir como elemento de regularidad para favorecer la uniformidad de la información en relación a su título.
7. Haciendo uso del recurso visual de economía se decidió por colocar los logotipos en el segmento de instituciones amigas, generando credibilidad en el usuario y balance entre la cantidad de texto e imágenes en la página.
8. Las franjas horizontales provocan en el usuario la necesidad de continuar explorando la información contenida abajo de estas. Por eso se colocó una franja horizontal azul en el segmento de fundadores.
9. La atención del grupo objetivo responde a rostros en las fotografías.
10. En la parte izquierda del diseño existe coherencia en la proporción de los bloques contenedores de imágenes generando equilibrio y similitud de módulos.
11. La ilustración que identifica a la página en la que el usuario se encuentra está desaturada en concordancia con el cambio que ocurría al presionar el botón para dirigirse a esta. Así el usuario tiene un conector que con sutileza le indica donde se encuentra.
12. Se colocó un grafismo en la franja horizontal como recordatorio visual del concepto.

1000 x 1967 pixeles



**ASOCIACIÓN
NIÑOS Y JOVENES
CON FUTURO**

21 av. 34-76 z. 12
Colonia Sta. Elisa

Tel:(502)
24760051

Tel:(502)
24240246

TRANSFORMEMOS EL FUTURO CAPACITANDO A LOS NIÑOS DE HOY

¿Quiénes somos?

¿Qué hacemos?

¿Cómo ayudar?

Home





¿QUÉ HACEMOS?

1 Para entender mejor los proyectos que la Asociación Jóvenes y Niños con Futuro realiza y el impacto que estos tienen en los beneficiados es importante ver el punto de vista de ellos.



Carlos Lucas Baltazar
Hola, tengo 14 años y vivo en el asentamiento el Nuevo Amanecer zona 21 junto con mi mamá Magda, mi papá Manuel y mis dos hermanos pequeños Marvin y Manuelito de 2 años. Físicamente ya he crecido y estoy un poquito redondito ¡esto es porque me gusta comer mucho! Mi mamá dice que tengo ojos muy avispados y mi hermano dice que tengo brazos fuertes... [Leer más](#)



Dina Patricia Montalvan
tengo 6 años y vivo con mi mami Adela que tiene 43 años y mi hermanito Tony que tiene 12 años. ¿Cómo soy? Pues físicamente soy muy delgada y un tanto bajita (algunos creen que tengo menos años) pero eso sí siempre estoy con una gran sonrisa y con muchas ganas de jugar y divertirme... [Leer más](#)

SERVICIOS QUE BRINDAMOS

Proyecto de capacitación y formación técnico - laboral.
Incluye capacitación en diferentes áreas (belleza, panadería, repostería, manualidades, cocina, computación, el idioma, soldadura, jardinería, construcción de vivienda tradicional entre otros) con su respectivo aval de nuestra institución, INTECAP, MINEDUC o CEMENTOS PROGRESO como corresponda.

Proyecto Educativo: Primaria acelerada, básicos normal y por madurez plan fin de semana.
Como componentes están el apoyo a niñez y juventud en sobre edad, homologación, refuerzo escolar y elaboración de material educativo de forma mediada.

Proyecto centro de alcance para la niñez y juventud (Santa Elisa y Bárcenas Villa Nueva).
Como componentes de este proyecto están el aprovechamiento del tiempo libre, actividades lúdicas y de desarrollo personal y prevención de la violencia en la niñez y juventud.

Programa de apoyo psicológico, formación de valores y prevención.
La mayoría de proyectos de prevención se trabajan en canchas de fútbol, en áreas abiertas y a través del arte donde el joven se expresa y donde podemos incidir de mejor forma. Además estos proyectos se extienden a pláticas, talleres y apoyo psicológico en escuelas e institutos nacionales.

ESTADÍSTICAS

200

jóvenes inscritos, capacitados, certificados para el trabajo.

250

niños (as) y jóvenes están involucrados en proyectos de proyección hacia la comunidad con resultados concretos.

1. Se usó el recurso de testimoniales para informar acerca de los servicios que brinda la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro, pues al grupo objetivo le interesan las historias y responden muy bien a ellas. Por ser de carácter extenso se optó por hacer uso del recurso de “Leer más” (visto en otras páginas web frecuentadas por los usuarios) para dar opción a escoger si seguir leyendo o continuar con el otro segmento. Se usaron fotografías de rostros de nuevo, y nombres propios.

2. Para que el usuario identificara que “Leer más” corresponde a un enlace que lleva al resto de la historia, se cambió el color de ese texto y se hizo recurso de los puntos suspensivos.

3. Los títulos de los servicios que brinda la Asociación están en negrita en concordancia con los nombres propios de los testimoniales.

TESTIMONIOS

**Carlos Lucas Baltazar**

Hola soy Carlos Lucas Baltazar tengo 14 años y vivo en el asentamiento el Nuevo Amanecer zona 21 junto con mi mamá Magda, mi papá Manuel y mis dos hermanos pequeños Marvin y Manuquito de 2 años. Físicamente ya he crecido y estoy un poquito redondito ¡esto es porque me gusta comer mucho! Mi mamá dice que tengo ojos muy avispados y mi hermano dice que tengo brazos fuertes!! Vivo en el Nuevo Amanecer un asentamiento en donde siempre vemos muchas personas caminar a toda hora aunque hubo un tiempo en que no sallamos demasiado porque habían muchos pandilleros y por eso mi papá no dejaba que saliéramos a jugar por lo que mi casa no alcanzaba para los tres (mis dos hermanos y yo porque no sé como nos aguanta mi mamá: SOMOS MUY TRAVIESOS!!).

Mi casa esta construida de lámina, nylon, cartón y una parte de block a mi papá le ha costado construir porque no logra conseguir rápido trabajo porque ya es grande (tiene 60 años) y a veces tiene que viajar a otros lugares donde encuentra trabajo. Mi mamá tiene 38 años y ella siempre esta con nosotros para cuidarnos ella para ayudar a mi papá trabaja haciendo gelatinas que yo salgo a vender a la salida de las escuelas, un tiempo cocimos zapatos pero nos costaba demasiado, así que ahora hacemos wype ¡yo termino de hacer una gran bola en poco tiempo porque soy muy pilas! Ahora estoy por entrar a estudiar primero básico a un instituto por cooperativa, para comprar mis cuadernos y uniforme acabo de regresar de cortar café y le entregue el dinero a mi mamá para que me compre también unos tenis que me gustaron.

Hace tres años entre a la asociación porque a mi mamá le contaron que entregaban víveres y así fue como llegamos. Después dejaron de dar víveres y mi mamá ya no asistió pero a mí me gusto que habían más niños con quienes platicar, además porque nos ponían a estudiar y porque también nos llevaban a jugar futbol a una cancha.

8

Al principio me costo acostumbrarme porque como soy muy travieso me corregían demasiado pero a pesar de eso siempre llegaba. Ahora que tengo 14 años ya soy más formal y he recibido cursos de piñatas ¡ya tengo encargadas algunas!, de computación, he mejorado mis notas porque me han enseñado a mejorar mi letra y matemáticas, estoy en la selección de futbol y soy muy buen portero o defensa. Creo que además me han enseñado mucho de Dios, mi papá me ha apoyado mucho en esto y me alegra ahora diferenciar las cosas buenas de las malas. Mi sueño es llegar a ser un buen mecánico y ayudar siempre a mis papas.

Que tengo que decir de la asociación ¡GRACIAS! Porque ahí he aprendido

**Dina Patricia Montalvan**

Tengo 6 años y vivo con mi mami Adela que tiene 43 años y mi hermanito Tony que tiene 12 años.

¿Cómo soy? Pues físicamente soy muy delgada y un tanto bajita (algunos creen que tengo menos años) pero eso sí siempre estoy con una gran sonrisa y con muchas ganas de jugar y divertirme.

Juntos vivimos en el asentamiento La Arenera zona 21. Mi mami ha trabajado muy fuerte para que mi hermanito y yo tengamos lo necesario.

Mi casa esta construida de lámina, nylon y cartón. Tiene piso de tierra y tenemos un solo cuarto donde están dos camas donde yo duermo con mi mami y mi hermanito solo.

Tenemos agua pero no todos los días por lo que mami guarda para lavar nuestra ropa cuando llega del trabajo.

Mami trabaja demasiado para darnos de comer, estudiar y vestir. Siempre ha trabajado en una maquila de ropa de 6:30 a.m. a 7:30 p.m. de lunes a sábado. Yo mientras tanto estaba en una guardería y una mi tía me llegaba a traer cuando mi mami se atrasaba, ahora mi mami trabaja en el departamento de limpieza en el aeropuerto La Aurora pero con otro horario de 4:30 a.m. a 3:00 p.m. Por un lado me alegra porque esta con nosotros en la tarde cuando regreso de estudiar (porque les cuento que ya estoy inscrita en primer grado de primaria en una escuela) esta conmigo y me puede ayudar a hacer deberes; pero por otro lado no me gusta porque nos deja a mí y a mi hermano solos desde muy temprano y mi hermano debe de arreglarme y dar desayuno para irme a la escuela. Una tía que vive cerca siempre me ayuda pero el responsable es mi hermanito.

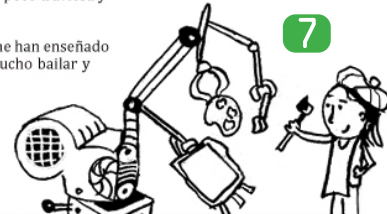
Tengo 3 años de estar asistiendo a "Niños con Futuro". Realmente me alegra ir porque como estoy sola en la casa con mi hermanito no tengo con quien jugar y así aprovecho para jugar con mis compañeras y mis primas que también van al proyecto.

Antes de entrar a estudiar en la guardería en "Niños con Futuro" ya me habían enseñado a colorear, los números y las vocales. Francis mi maestra me ha enseñado a portarme bien porque aquí en secreto les cuento que soy un poco traviesa y muy inquieta. Así que creo que le costo a Francis y mis otras maestras...

En "Niños con Futuro" me han enseñado muchas cosas bonitas pero creo que la más bonita es que me han enseñado a amar a Diosito, a cantar y siempre lo acompaño con un buen paso ¡les cuento que me gusta mucho bailar y cantar!

Otra cosa bonita y divertida que me han enseñado es usar la computadora. Ahora ya se usar el programa de paint y muchos juegos. Me gusta porque siempre tengo algo nuevo que aprender y me entretiene.

Lo que me gustaría ser cuando sea grande es ser directora de una escuela y otro sueño es tener siempre alguien con quien jugar cuando estoy en casa.



7



/ Home / / ¿Quiénes somos? / / ¿Qué hacemos? / / ¿Como ayudar? /

Copyright © 2010 creada por www.aidpol.deviantart.com

4. Los usuarios responden a los números y estadísticas, razón por la cual se decidió incluirlos en el segmento de los servicios que brinda la Asociación para enfatizar la trascendencia del trabajo de los mismos.

5. La escala de los números cambia en proporción con el resto del texto generando con esta exageración un foco de atención.

6. El segmento de estadísticas está contenido por líneas punteadas, dando así balance al diseño al ser colocado en contrapeso con dominación sobre el resto de los elementos del lado izquierdo de la página.

7. Se colocó un grafismo para repetir con sutileza el concepto en la parte inferior del diseño.

8. En la parte inferior izquierda mediante la retinencia de elementos se consiguió neutralidad para dar énfasis en el contenido de la información.

1000 x 630 pixeles

ASOCIACIÓN NIÑOS Y JOVENES CON FUTURO

21 av. 34-76 z. 12 Colonia Sta. Elisa Tel:(502) 24760051 Tel:(502) 24240246

TRANSFORMEMOS EL FUTURO CAPACITANDO A LOS NIÑOS DE HOY

¿Quiénes somos? ¿Qué hacemos? **¿Cómo ayudar?** Home

Facebook Instagram Twitter YouTube

¿CÓMO AYUDAR?

▶ Económicamente o aportes en especie para diferentes proyectos. Nuestro No. de cuenta es:

2 Asociación Niños y Jóvenes con Futuro
6 BANRURAL
Cuenta Monetaria No. 3257015007

▶ Voluntarios para el trabajo con jóvenes desde varias perspectivas: una a nivel profesional para abordar temas y acciones específicas, otra voluntariado técnico (impartiendo cursos) y uno más voluntariado a grupos específicos (niñez, adulto mayor, jóvenes).

▶ Equipamiento, mantenimiento e implementación de ambientes (infraestructura).

Escribenos a:
asocnjconfuturo@gmail.com
ninosyjovenes@yahoo.com

Para conocer otras maneras de ayudar llamanos. **24760051 o 24240246**

/ Home / / ¿Quiénes somos? / / ¿Qué hacemos? / / ¿Como ayudar? / Copyright @ 2010 creada por www.aidpol.deviantart.com

1. El formato de esta página evita el uso del scroller, permitiéndole al usuario ver procesar la información de manera inmediata.

2. Se repite el uso de flechas para indicar predictibilidad en el contenido del texto y servir como elemento de regularidad para favorecer la uniformidad de la información en relación a su título.

3. En la parte inferior de la imagen se colocaron las direcciones de correo para contactar a la Asociación, pues el contrapeso que le da este texto al botón negro que está en la parte superior genera que el recorrido visual termine ahí.

4. El Footer consiste en una barra horizontal azul que además de ser útil en la navegación sirve como conector que da equilibrio por medio del color entre el texto del mensaje y la parte inferior del diseño.

5. Para que el usuario localice fácilmente los teléfonos se exageró la tipografía en proporción con el resto del texto.

6. El No. de Cuenta del banco está justificado al centro y con otro color para ser el foco de atención inmediato.

Asociación no lucrativa – Capacitación técnica y educación integral para niños y jóvenes.



ASOCIACIÓN NIÑOS Y JOVENES CON FUTURO

21 Av. 34-76 Zona 12 Col. Sta Elisa
Tel: (502) 2476 -0051 - 24-240246, 24-760051, 56-303010, 59-186209

Como parte de la estrategia de Comunicación se creó un material descargable que proporcionará a los interesados información más detallada acerca de los servicios que brinda la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro.

El diseño fue creado haciendo uso de la neutralidad y economía de los elementos para que el texto tuviera protagonismo.

Se utilizaron los colores del logotipo para crear un elemento visual que permaneció de manera constante en el lado superior izquierdo de las páginas generando continuidad y estabilidad. Se colocó también el logotipo en la parte inferior derecha para crear de manera ilusoria un margen contenido por estos dos elementos.

Se añadieron fotografías de la Asociación retocadas para tener una experiencia visual que el usuario interpretará como natural y honesta.

OBJETIVOS

Consolidación de un sistema de atención integral, especialmente dirigido a las familias, niños, niñas y jóvenes de escasos recursos, mediante la ejecución de programas de educación, salud, participación comunitaria, formación de hábitos, valores, atención y protección de sus derechos asumiendo un compromiso activo de cambio.

El pleno desarrollo de los niños, niñas y jóvenes de escasos recursos, mediante la atención en los campos intelectuales, afectivos, sociales, morales y físicos, con la estrecha cooperación de los padres, tutores o encargados de familia.

La preparación de niños, niñas y jóvenes para asumir una vida responsable en la sociedad con espíritu de solidaridad, justicia, compañerismo, amor al trabajo, equidad entre todas las personas, sentimientos de bondad y alegría entre otras.

Facilitar la atención psicopedagógica y la orientación educativa y profesional a niños, niñas, jóvenes y sus familias.

El fomento de hábitos de salud y nutrición que faciliten el sano crecimiento y desarrollo de los niños, niñas y jóvenes, de la familia y la comunidad.

Promover, estudiar, participar, ejecutar, desarrollar, y elaborar proyectos de desarrollo integral que conlleven el mejoramiento de las condiciones de vida de los habitantes de las distintas comunidades, especialmente para niños, niñas y jóvenes de escasos recursos e incentivar a sus miembros a la participación, organización, cooperación, autogestión y administración para la solución de sus problemas socioeconómicos.





CONVENIOS

Alianza Joven, USAID, IBIS
 CONALFA (Comité Nacional de Alfabetización).
 DIGEEX (Dirección general de educación extraescolar).
 Municipalidad de Guatemala, Alcaldía auxiliar distrito zona 12
 y Oficina Municipal de la Mujer.
 Oficina de atención a personas de la tercera edad.
 Comunidad San Juan Sacatepéquez.
 Municipalidad de Moyuta, Jutiapa.
 Comunidad de Santa Lucía Cotzumalguapa, Escuintla.
 Parroquia Nuestra Señora de los Ángeles zona 12.
 Parroquia de Santa Lucía Cotzumalguapa, Escuintla.
 Iglesias de otras denominaciones.
 Asociación María Gabriela Cancele.
 Radio Hosanna.
 Comité de padres de familia Aldea Cerro de Tecumburro,
 Pueblo Nuevo Viñas Santa Rosa.
 Comité de padres de familia Caserío Pampumay y Capulín,
 Villa Canales.
 Viva juntos por la Niñez.
 Subcluster de valores Club rotario de Guatemala.
 Universidad San Carlos de Guatemala, escuela de Psicología.



BENEFICIADOS

A lo largo de 20 años que ha sido la vida de la Asociación recientemente legalizada con el fin de constituirse como tal ante las expectativas de mayor trabajo y de afianzamiento de recursos económicos, tecnológicos y otros.

La Asociación "Niños y jóvenes con Futuro" ha integrado una red de nacional de atención integral a la niñez guatemalteca con una población atendida aproximada de 800 niños, niñas, jóvenes y un promedio de 400 personas adultas en:

- Departamento de Guatemala: asentamientos zona 12 y 21.
Todas las zonas.
- Aldea Cerro de Tecumburro, municipio Pueblo Nuevo Viñas, Santa Rosa.
- Caseríos Pampumay y Capulín, municipio de Villa Canales, Guatemala.
- Aldea Poza del Llano y ciudad Pedro de Alvarado, municipio Moyuta, Jutiapa.
- San Juan Sacatepéquez, municipio de Sacatepéquez.
- Santa Lucía Cotzumalguapa municipio de Escuintla.



Curso de manualidades (talleres de capacitación y formación humana) en convenio con la Municipalidad de Guatemala y la Oficina Municipal de la mujer. Además del curso de computación para personas desde los 12 años en adelante.
Se han programado, organizado y realizado excursiones, encuentros deportivos, olimpiadas infantiles, caminatas con el apoyo de las diferentes Municipalidades y Comités de Padres de familia de las aldeas, caseríos y municipios.

ATENCIÓN COMUNITARIA

1. Refuerzo educativo.
2. Educación primaria acelerada y básicos plan normal y por madurez.
3. Capacitación para el trabajo.
4. Programa de prevención juvenil.
5. Programa de valores.
6. Organización comunitaria.

PROGRAMA DE VALORES

Este programa está orientado a prevenir el delito y otras formas de violencia entre la niñez y juventud haciendo uso de nuevas tecnologías y metodologías que permitan a los beneficiados practicar valores morales y espirituales.

OBJETIVO

Prevenir todas las formas de violencia y lograr que los jóvenes tengan propósitos claros para su vida a partir de la práctica de nuevos valores.

PROYECTOS

- Generación de campeones.
- Campamentos y excursiones.
- Días de recreación y reflexión.
- Atención psicológica y espiritual.

POBLACIÓN ATENDIDA POR EL PROYECTO.

El proyecto ha atendido solamente durante los años 2007 y 2008 un total de 6,000 niños, niñas y jóvenes en diferentes ámbitos y lugares.

El proyecto Generación de Campeones ha sido uno de los proyectos más fuertes en este sentido puesto que ha conglomerado a un total de 300 jóvenes entre los 12 y 18 años en actividades deportivas en las cuales se les ha enseñado nuevas prácticas de deporte y convivencia pacífica.



SEGURIDAD ALIMENTICIA

Encaminado no solamente a la provisión de alimentos sino unido a la educación y capacitación a las madres de los niños, niñas y jóvenes quienes se consideran grupos de mayor vulnerabilidad ante problemas como la desnutrición, bajo rendimiento escolar, desmotivación, etc.

OBJETIVO

Facilitar a 400 mujeres (madres) viveres y formación de hábitos de salud, higiene y nutrición que faciliten el sano crecimiento y desarrollo de los niños, niñas y jóvenes, de la familia y la comunidad.

PROYECTOS

- Asistencia a madres de familia, niños, niñas, jóvenes y adultos mayores.
- Educación alimentaria nutricional.
- Capacitaciones.

POBLACIÓN ATENDIDA POR EL PROYECTO

El proyecto de seguridad alimenticia a proveído viveres a 100 madres solteras (hasta el año 2,007 por falta de fondos económicos tuvo que ser cancelado el programa) pero no así la educación y capacitación en manipulación de alimentos a lo largo de 6 años. Se les ha proveído a por lo menos 300 niños y niñas desayuno y refacción nutritiva los días sábados por la mañana.

Se les ha proveído a un aproximado de 50 adultos mayores viveres y refacción los días lunes por la tarde en la sede central y a adultos mayores internos en el asilo de Santa Lucía Cotzumalguapa con el apoyo de la Parroquia local.

Los viveres y alimentos han sido donados por personas voluntarias así como la preparación de los mismos.

ADULTO MAYOR

Encaminado a la atención especial de los adultos mayores que asisten a la Asociación a través de actividades que promuevan su desarrollo físico, social, moral con el apoyo de instituciones específicas.

OBJETIVO

Promover el bienestar del adulto mayor de escasos recursos a través de la consolidación de un sistema de atención integral (consistente en la implementación del programa de seguridad alimenticia, gimnasia, atención médica y psicológica, actividades de recreación etc.).

PROYECTOS

- Seguridad alimentaria.
- Atención médica, psicológica y legal.
- Actividades de recreación y psicomotricidad.
- Atención de casa del adulto mayor.



ASOCIACIÓN
NIÑOS Y JOVENES
CON FUTURO

21 Av. 34-76 Zona 12 Col. Sta Elisa
Tel: (502) 2476-0051 - 24-240246, 24-760051, 56-303010, 59-186209

CUENTA DE FLICKR Y YOUTUBE

No has iniciado sesión [Iniciar sesión](#) [Ayuda](#)

Inicio [La visita](#) [Crear cuenta](#) [Explorar](#)

Buscar

Asociación Niños y Jóvenes con Futuro usa Flickr... ¡asi que tú también puedes hacerlo!
 Flickr es una manera excelente de mantenerte en contacto con otras personas y explorar el mundo. ¡Es gratis y divertido!

[Únete a Flickr.](#)

Galería de Asociación Niños y Jóvenes con Futuro

[Álbumes](#) [Expos](#) [Etiquetas](#) [Personas](#) [Archivos](#) [Favoritas](#) [Perfil](#)

Presentación

Refuerzo Educativo

Las chicas disfrutando la clase.

🔒 Todos los derechos reservados
 Cargada el 20 de jun, 2010
[0 comentarios](#)

Curso de Electricidad

Masestro enseñando habilidades nuevas.

🔒 Todos los derechos reservados
 Cargada el 20 de jun, 2010
[0 comentarios](#)

Curso de Electricidad

El area de trabajo durante el curso

🔒 Todos los derechos reservados
 Cargada el 20 de jun, 2010
[0 comentarios](#)

Aprendiendo a cocinar

Los chicos aprendiendo a hacer panqueques y pastries.

🔒 Todos los derechos reservados
 Cargada el 20 de jun, 2010
[0 comentarios](#)

Taller de Valores

Visita de un profesional a nuestra sede.

🔒 Todos los derechos reservados
 Cargada el 20 de jun, 2010
[0 comentarios](#)

Contagando alegría

¡El payaso haciendonos reir!

🔒 Todos los derechos reservados
 Cargada el 20 de jun, 2010
[0 comentarios](#)

Curso de Maquillaje

Poniendo en práctica lo aprendido, maquillando a los clientes.

🔒 Todos los derechos reservados
 Cargada el 20 de jun, 2010
[0 comentarios](#)

Practicando

Después de la teoría, viene la práctica. Aplicando técnica del cuidado de la piel.

🔒 Todos los derechos reservados
 Cargada el 20 de jun, 2010
[0 comentarios](#)

Aprendiendo el corte de cabello

Los chicos aprenden a atender a los clientes con entusiasmo, respeto y un servicio de calidad.

🔒 Todos los derechos reservados
 Cargada el 20 de jun, 2010
[0 comentarios](#)

Aprendiendo a hacer peinados

Visa cliente disfrutando

🔒 Todos los derechos reservados
 Cargada el 20 de jun, 2010
[0 comentarios](#)

Disfrutando del curso

Limpiándole el rostro a la cliente.

🔒 Todos los derechos reservados
 Cargada el 20 de jun, 2010
[0 comentarios](#)

Curso de manuales

Una chica de nuestra asociación construyendo su casita de manera metódica.

🔒 Todos los derechos reservados
 Cargada el 20 de jun, 2010
[0 comentarios](#)

Aprendiendo manualidades

Todos trabajando detalladamente.

🔒 Todos los derechos reservados
 Cargada el 20 de jun, 2010
[0 comentarios](#)

Curso de Cocina

La maestra enseñando a través del ejemplo.

🔒 Todos los derechos reservados
 Cargada el 20 de jun, 2010
[0 comentarios](#)

Taller de Nutrición

Impartiendo conocimiento para la buena alimentación.

🔒 Todos los derechos reservados
 Cargada el 20 de jun, 2010
[0 comentarios](#)

Practicando maquillar

Poniendo en práctica lo aprendido

🔒 Todos los derechos reservados
 Cargada el 20 de jun, 2010
[0 comentarios](#)

Enseñando la técnica para maquillar

Nuestros voluntarios y ministras enseñan a través del ejemplo para que después los chicos lo hagan.

🔒 Todos los derechos reservados
 Cargada el 20 de jun, 2010
[0 comentarios](#)

Disfrutando del curso de cocina

Preparando la masa

🔒 Todos los derechos reservados
 Cargada el 20 de jun, 2010
[0 comentarios](#)

[← anterior](#)
1 2
[siguiente →](#)

(36 elementos)

🔔 Suscríbete a la galería de Asociación Niños y Jóvenes con Futuro - [Última actualización](#) [ver feed](#) [RSS](#)

🌐 [Iniciar sesión](#) [Crear tu cuenta gratuita](#)

[Enviar a un amigo](#)

🔍 [Explorar](#) [Ayuda](#) [Normas de la comunidad](#) [El foro de ayuda](#) [Preguntas frecuentes](#) [Mapa del sitio](#) [Obtener ayuda](#)

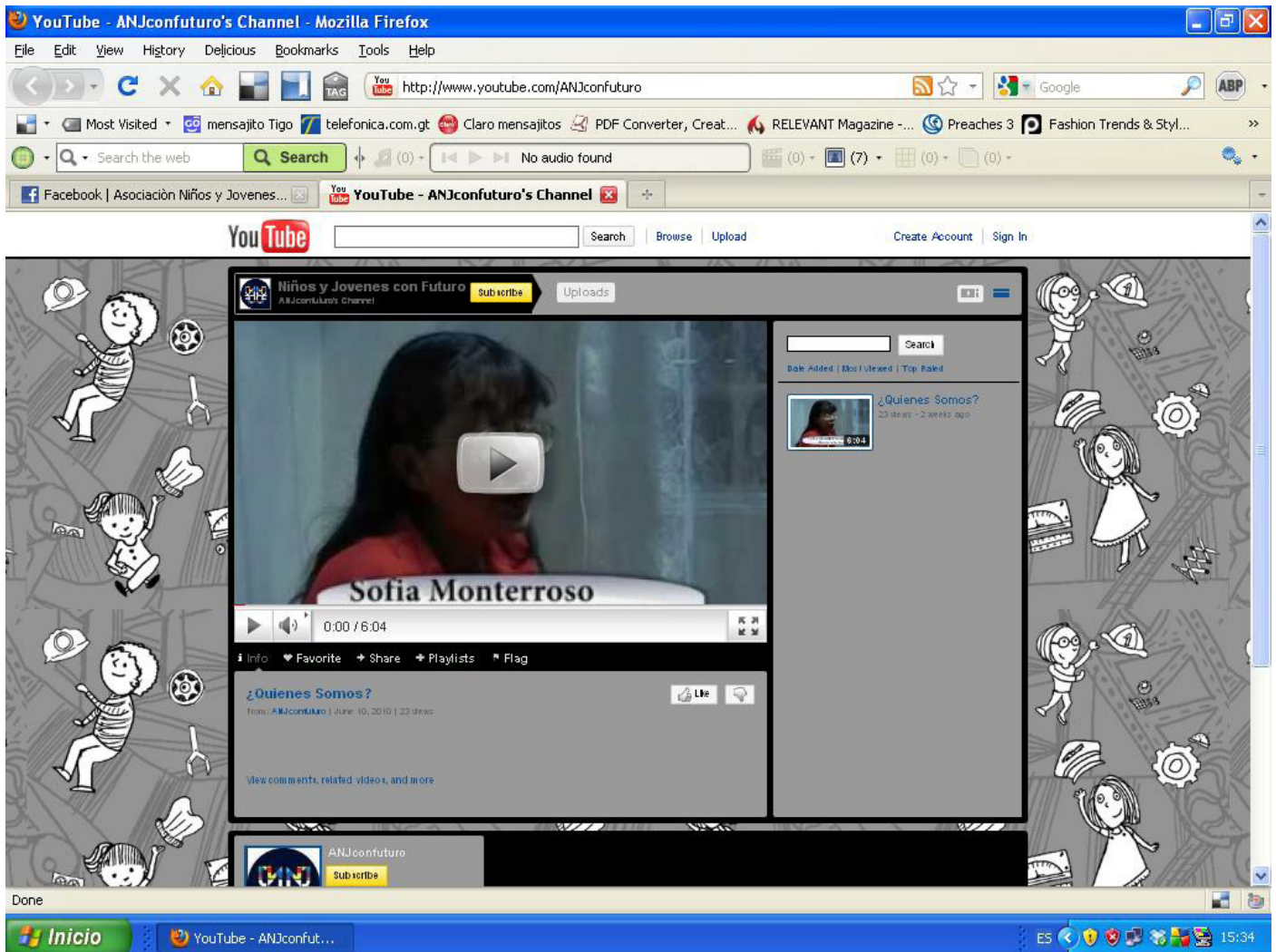
[Agregar un marcador en Delicious](#)

[Blog de Flickr](#) [Acercas de Flickr](#) [Condiciones de uso](#) [Tu privacidad](#) [Acercas de nuestros anuncios publicitarios](#) [Propiedad intelectual](#) [Reportar abusos](#)

[繁體中文](#) [Deutsch](#) [English](#) [Español](#) [Français](#) [日本語](#) [Italiano](#) [Português](#)

Copyright © 2010 Yahoo! Inc. Todos los derechos reservados.

0516702
2010



Como complemento de la estrategia de comunicación y con el objetivo de difundir la existencia de la página web, se inscribió a la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro en cuentas de Flickr y Youtube.

Para subir contenido a la cuenta de Flickr se hizo una depuración exhaustiva del banco de fotografías de la asociación, escogiendo las que reflejaran de manera inmediata los servicios que presta la Asociación. Como complemento se retocaron para crear diferentes emociones con el uso de color.

Para la cuenta de Youtube se creó un pattern con los mismos elementos de la página web para mantener unidad visual.



CUENTA DE TWITTER

Home Profile Find People Settings Help Sign out

ANJconfuturo

Name Niños&Jovenes Futuro
Location Guatemala
Bio Asociación no lucrativa que brinda capacitación técnica de desarrollo de habilidades laborales y desarrollo integral para niños y jóvenes de escasos recursos.

102 following 21 followers 4 listed

Tweets 55

That's you! Lists

¡Buenos días a todos! :)
about 10 hours ago via web

@peregrinoazul Bonita frase! :) Manda un poco por aca! :)
9:45 AM Jun 22nd via web in reply to peregrinoazul

¡Buenos días amigos! ¡Aprovechen hoy para aprender algo nuevo! :)
9:44 AM Jun 22nd via web

Wow! El día se pasa volando cuando uno está ocupado!

Home Profile Find People Settings Help Sign out

Your 21 followers

User / Name Actions

mjbentezr Following
MJ Benitez | Guatemala
meeeeee happyyyyyyyyyyyyyyy about 2 hours ago

jorgemontem
Jorge Monterroso
@KartaCalvillo Bienvenida Karita !! 8:10 PM Jun 20th

iPiter Following
iPit | Guatemala
Ya con el iOS4 instalado en mi iPhone... Y es una maravilla... Bien Apple... 5:58 PM Jun 21st

shery_angel Following
Guatemala
RT @cynthia_uriasv. RT @Kcngo: @jimenofficial HUMOR de @Ros_cartonhumor Nuevo cartonista de Excélsior. Me ayudan con un RT?

Name Niños&Jovenes Futuro
Location Guatemala
Bio Asociación no lucrativa que brinda capacitación técnica de desarrollo de habilidades laborales y desarrollo integral para niños y jóvenes de escasos recursos.

102 following 21 followers 4 listed

Tweets 55

@ANJconfuturo

Direct Messages 4

Favorites

Retweets

Search

Lists
Lists are timelines you build yourself, consisting of friends, family, co-workers, sports teams, you name it.

New list

Trending: Worldwide
Change

Aşk-ı Memnu
Kerry Katona
#showsweneedback
NBA Draft
#worldcup
Vuvuzela
#jpn

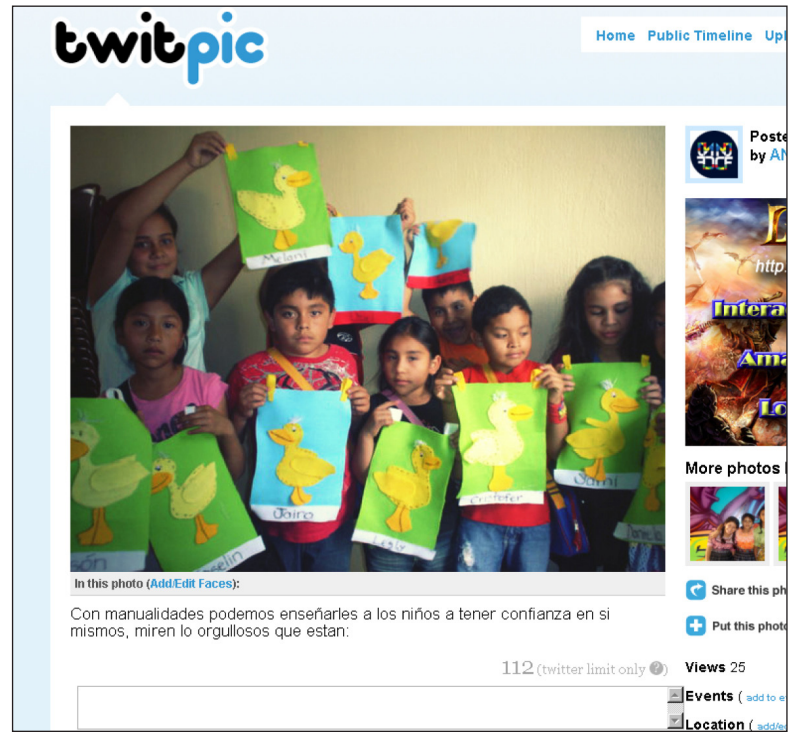
lemonadeintl Gracias por compartir esto. He disfrutado viendo el video. Que Dios continúe bendiciendo a la labor que está haciendo por su Reino.
7:57 AM Jun 19th

lemonadeintl Si. Gracias por ayudar a Guatemala también!
11:51 AM Jun 18th

lemonadeintl Que chilerol ¿Tiene un website?
11:48 AM Jun 18th

lemonadeintl ¿Está su organización en Ciudad de Guatemala? Estamos en La Limonada.
10:23 AM Jun 18th

Se añadieron a la cuenta de Twitter las aplicaciones “Colourlovers” que permite cambiar el color de los segmentos preestablecidos de la página. Y “Twitpic” que permite compartir fotografías a través de esta red.



A la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro se le creó una cuenta en la red social de twitter, con el fin de difundir la existencia de la página web, así también se busca generar nuevos contactos que puedan estar interesados en colaborar con la Asociación en el futuro.

A través de éste se busca crear una red en conjunto con las nuevas cuentas de la Asociación en las otras redes sociales para que esta pueda tener presencia en internet y generar más tráfico a su sitio al mantener un contacto más informal, amigable y directo con otras personas o asociaciones nacionales e internacionales.

El color de la columna y el segmento donde se ven los twits se cambió a blanco con el fin de obtener simplicidad y coherencia con los personajes utilizados en el pattern del fondo.

Se utilizó el mismo pattern para personalizar el fondo que se usó en youtube con el fin de mantener la unidad visual. Se modificó el color para que existiera la diferenciación entre cuentas.



CUENTA DE FACEBOOK

facebook Search Home Profile Account

ASOCIACIÓN NIÑOS Y JOVENES CON FUTURO iHola amigos! ... ¡Que pasen una feliz noche! ¡Ya se acerca el fin de semana! :) last Thursday dear

Wall Info **Bienvenido** Extended Info Photos Video >> +




Edit Page
Promote with an Ad
Add to My Page's Favorites
Suggest to Friends



SIGUENOS

CORRE LA VOZ

Comparte esta página con tus amigos. ¡Logremos que más personas apoyen a la niñez y juventud Guatemalteca!

APOYANOS

Mantente informado de nuestras actividades y de nuevas formas en que puedes colaborar.

Get More Connections

Get more people to like your Page with Facebook Ads! Preview below.



Asociación Niños y Jóvenes con Futuro

iHola amigos! ... ¡Que pasen una feliz noche! ¡Ya se acerca el fin de semana! :)
Adriana Polanco likes this.
Like

facebook Search Home Profile Account

ASOCIACIÓN NIÑOS Y JOVENES CON FUTURO iHola amigos! ... ¡Que pasen una feliz noche! ¡Ya se acerca el fin de semana! :) last Thursday dear

Wall Info **Bienvenido** Extended Info Photos Video >> +

Edit Page
Promote with an Ad
Add to My Page's Favorites
Suggest to Friends

[Edit] Extended Info

Categoría: Asociación No lucrativa

ASOCIACION "NIÑOS Y JOVENES CON FUTURO"
21 AV. 34-76 ZONA 12 COLONIA SANTA ELISA
TELS: 24-240246, 24-760051

La Asociación "Niños y jóvenes con Futuro" se constituye como tal ante el Registro Civil de Guatemala, correspondiente a la escritura pública número 82 autorizada en la ciudad de Guatemala el 16 de noviembre de 2005, inscrita bajo el número 434 folio 434 del libro 51 de personas jurídicas.

SERVICIOS QUE BRINDAMOS

1. Refuerzo educativo.
2. Educación primaria acelerada y básicos plan normal y por madurez.
3. Capacitación para el trabajo (diferentes cursos)
4. Programa de prevención juvenil.
5. Programa de valores.
6. Organización comunitaria.

CONVENIOS CON INSTITUCIONES

- Alianza Joven, USAID, IBIS
- CONALFA (Comité Nacional de Alfabetización).
- DIGEEA (Dirección general de educación extraescolar).
- Municipalidad de Guatemala, Alcaldía auxiliar distrito zona 12
- Oficina de atención a personas de la tercera edad.
- Comunidad San Juan Sacatepéquez.
- Municipalidad de Moyuta, Jutiapa.
- Comunidad de Santa Lucía Cotzumalguapa, Escuintla.
- Parroquia Nuestra Señora de los Ángeles zona 12.
- Parroquia de Santa Lucía Cotzumalguapa, Escuintla.
- Iglesias de otras denominaciones.
- Asociación María Gabriela Canelo.
- Radio Hosanna.
- Comité de padres de Familia Aldea Cerro de Tecumburro,
- Comité de padres de Familia Caserío Pampumay y Capulín, Villa Canales.
- Viva juntos por la Niñez.
- Subcluster de valores Club rotario de Guatemala.
- Universidad San Carlos de Guatemala, escuela de Psicología.

Get More Connections

Get more people to like your Page with Facebook Ads! Preview below.

Asociación Niños y Jóvenes con Futuro

Sensibilizar y movilizar a la comunidad para atender a niños, adolescentes y jóvenes en riesgo desarrollando sus habilidades en un...
Adriana Polanco likes this.
Like

facebook

Dirección de correo electrónico

Contraseña

Entrar

 No cerrar sesión[¿Has olvidado tu contraseña?](#)

Regístrate

Asociación Niños y Jovenes con Futuro está en Facebook.

Regístrate en Facebook para comunicarte con Asociación Niños y Jovenes con Futuro.



Asociación no lucrativa que brinda capacitación técnica de desarrollo de habilidades laborales y desarrollo integral para niños y jóvenes de escasos recursos.

Asociación Niños y Jovenes con Futuro

Me gusta

[Muro](#) [Información](#) [Fotos](#) [Foros](#) [Vídeo](#)

Información básica

Fundación: Niños y Jovenes con Futuro

Información detallada

Sitio web: <http://www.youtube.com/user/ANJconfuturo>
<http://twitter.com/ANJconfuturo>
<http://www.flickr.com/photos/anjconfuturo/>

Misión: Sensibilizar y movilizar a la comunidad para atender a niños, adolescentes y jóvenes en riesgo desarrollando sus habilidades en un ambiente sano, de amor y comprensión para su participación en la sociedad; previniendo el crecimiento de la violencia juvenil.

Página de Facebook: <http://www.facebook.com/ANJconfuturo>

facebook

Dirección de correo electrónico

Contraseña

Entrar

 No cerrar sesión[¿Has olvidado tu contraseña?](#)

Regístrate

Asociación Niños y Jovenes con Futuro está en Facebook.

Regístrate en Facebook para comunicarte con Asociación Niños y Jovenes con Futuro.

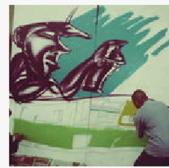


Asociación Niños y Jovenes con Futuro

Me gusta

[Muro](#) [Información](#) [Fotos](#) [Foros](#) [Vídeo](#)

Álbumes de Asociación Niños y Jovenes con Futuro 2 álbumes de fotos

[Ver comentarios](#)

Taller de Graffiti
5 fotos



Cursos, Servicios y Actividades
15 fotos



Fotos de perfil
2 fotos

Información

Fundación:
Niños y Jovenes con Futuro

A 78 personas les gusta esto



Aura de Robles



Mayra Ramirez



Gaby Guerra



Werner Estrada



Andrew Harper



Erick Barrios

Fotos

2 álbumes

[Ver todas](#)

Taller de Graffiti
Creado el domingo



Cursos, Servicios y Actividades
Creado el domingo



Gloria Elizabeth Meza Hola, me entere del proyecto y felicito a quienes lo esten integrando, porque ay niños que no tienen todas las posibilidades para desarrollar algunos dones a falta de oportunidades y dinero, o que crecen en ambientes que no les favorecen a su formacion, y estos proyectos no solo les permiten aprender y recrearse sino que tambien mejorar en el aspecto personal. Felicidades!

Ayer a las 13:40 · [Comentar](#) · [Me gusta](#) · [Denunciar](#)



Victor Dabbah mme gusta mucho el hecho de que ayuden a las personas de esa manera, especialmente con ese tipo de arte, que no se explota mucho en el país.

Ayer a las 13:00 · [Comentar](#) · [Me gusta](#) · [Denunciar](#)



Franz Ernesto Rodas Salguero me gusta como Guatemala prospera con labores tan agradables como esas que ayudan a que alla menos violencia en nuestro país así Guatemala si va a prosperar ya que enseñarles e una manera mas grande de ayudar a los niños pobres de la calle felicidades por la labor =)

Ayer a las 9:52 · [Comentar](#) · [Me gusta](#) · [Denunciar](#)



Por ser Facebook una de las redes más frecuentemente visitadas por el grupo objetivo se abrió una página de organización no lucrativa a la Asociación para generar más tráfico al sitio web.

La interacción de los usuarios con la Asociación a través de esta plataforma es de vital importancia para difundir la existencia del sitio web de la Asociación y para crear una relación a largo plazo con el grupo objetivo.

Con el fin de mantener consistencia en las distintas redes sociales y el sitio web, se diseñó la foto de perfil de la Asociación manteniendo los mismos colores y estilo de dibujo. Así como el mensaje. Se aprovechó el tamaño límite que se le permite a una foto de perfil (200 x 600) y se integró el logo con el color de fondo del header de facebook para dar la ilusión de pertenencia en la red.

Se incluyó una pestaña con una aplicación para ingresar FBML y en ésta se colocó una imagen de bienvenida para fungir como landing page. Con el diseño se hizo énfasis en el call to action utilizando tres acciones claras: “Síguenos”, “Corre la voz” y apóyanos.

Como parte de la estrategia inicial del proyecto, se creó también una hoja de “tagging” (de uso popular para los usuarios de facebook) para que de manera divertida e informal se logrará “correr la voz” de la existencia de esta.

La hoja está diseñada con la misma línea de diseño del pattern del fondo de las otras redes sociales; haciendo uso del contraste entre figura y fondo mediante el color y el blanco y negro. Se crearon personajes caricaturescos y el concepto de la hoja fue diseñado en línea con la imagen de la Asociación y su relación con los niños.

EL NIÑO QUE LLEVAS DENTRO

<http://www.facebook.com/ANJconfuturo>



ATREVIDO



TRAVIESO



EMOCIONAL



INOCENTE



CURIOSO



IMAGINATIVO



TIMIDO



INTELIGENTE



INQUIETO



ASOCIACIÓN NIÑOS Y JOVENES CON FUTURO

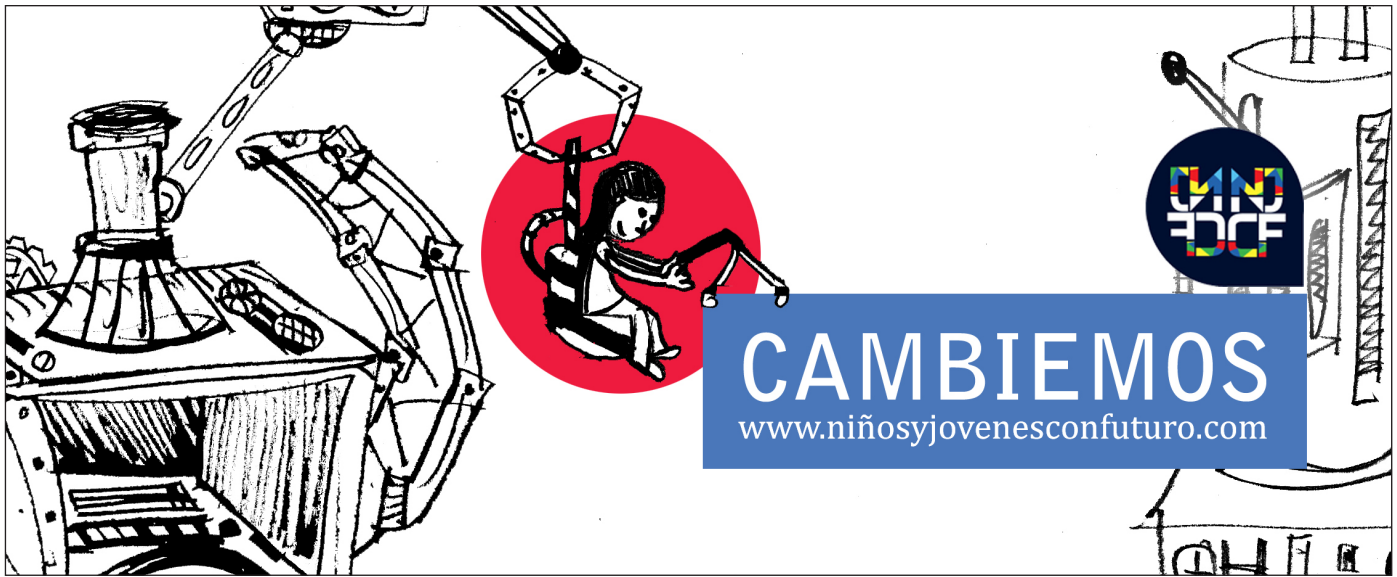
CUENTA EN IDEALIST.ORG

Idealist.org es un sitio que permite a asociaciones como Niños y Jóvenes con Futuro postear sus necesidades como voluntariados, oportunidades de trabajo, programas, oportunidad de prácticas, conexiones con otras organizaciones o grupos afiliados, talleres, etc. Varias asociaciones guatemaltecas se encuentran ya registradas ahí, pues es un sitio que abre puertas a oportunidades internacionales. Es un sitio de renombre y abrir la cuenta es gratis, el único requisito es ser aprobado por alguien del staff que administra esta página. Como parte de la estrategia de comunicación ahora la Asociación ya posee una cuenta en el sitio lo que generará más tráfico de visitas en el sitio.

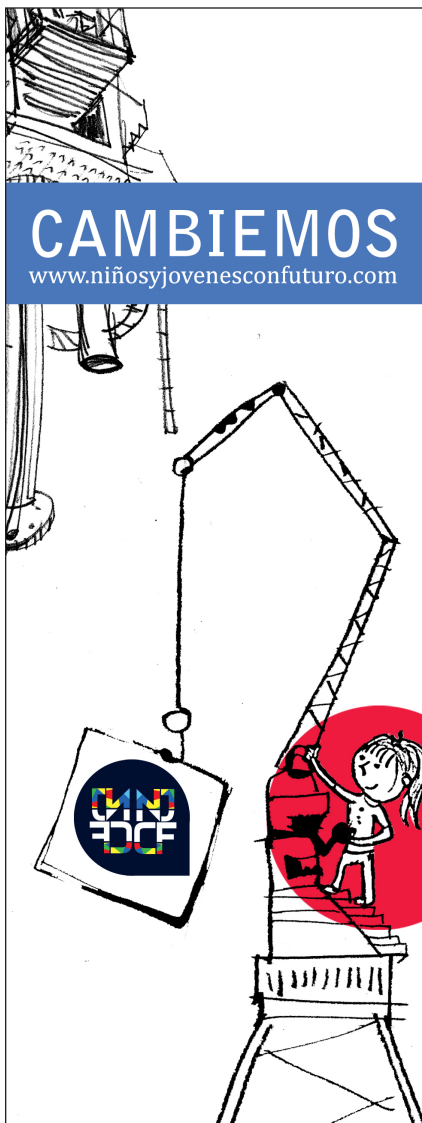
The screenshot shows the Idealist.org website interface. At the top, there's a navigation bar with links for "Logout", "Home", and "New! Career Guides In Print". Below this is a search bar and a list of services: "Advanced searches", "Email alerts", "RSS feeds", and "Add your organization". A prominent yellow and green banner reads "Thanks for your support! So far, 7,672 people have contributed \$250,388" and includes a progress bar, a "DONATE NOW" button, and a "Why \$500,000? Why now?" link. Below the banner is a navigation menu with "About Us", "Contact Us", "Español", "Français", "Resources", "Help", "Post", "Find", "Spread Idealist", and "Donate". The main content area is titled "Hi Niños y Jóvenes" and contains a "Welcome" message, a list of categories (Jobs, Volunteer opportunities, Organizations, etc.), and a "By clicking on each of these tabs, you can:" section with instructions on how to use the site's features. On the right, there are sidebars for "Your Mailbox" and "Support Idealist".

Como se pudo observar en el diseño del sitio web, un segmento importante de la página de "Quiénes somos" era las instituciones amigas. Una táctica para dar a conocer el nuevo sitio de la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro será que estas instituciones coloquen durante seis meses en sus respectivas páginas uno de los banners diseñados con ese fin. La línea de diseño de los banners mantiene coherencia con la del sitio y el concepto tras estos es el mismo. En este caso, por ser un banner el copy se cambió para atraer al grupo objetivo pero se mantuvo la misma idea de: "cambio" tras el diseño. Se realizaron tres versiones en distintas medidas.

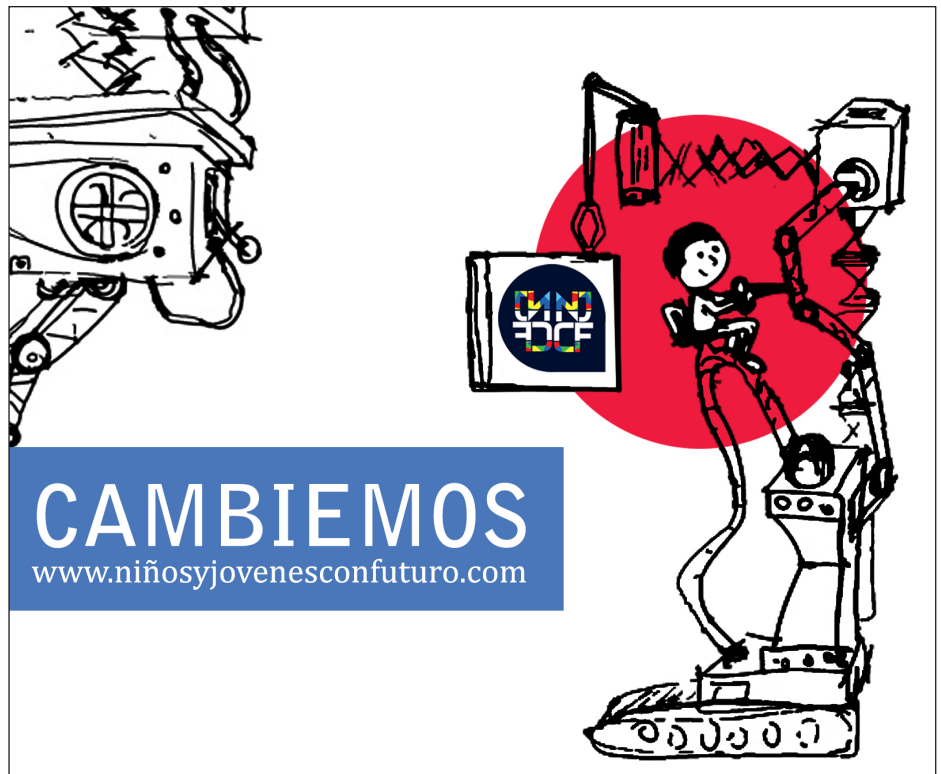
BANNER ESTÁTICO



720 x 300 pixeles



160 x 425 pixeles



300 x 250 pixeles

PRESUPUESTO

Para poder poner en marcha este proyecto se realizaron los siguientes presupuestos como ayuda a la Asociación.

TIPO DE PÁGINA:

INFORMATIVA, EMPRESARIAL.

PÁGINAS: HOME, ARTÍCULOS, ACERCA DE, PROYECTOS, ÚNETE, VIDEO

LINKS: 3 MÁS

PESO EN BYTES: 100 -200KB

Paquetes:

Dominio y Hosting: Incluido en el costo solo el 1er año. Después del 1er año los costos son absorbidos por el cliente.

Opción económica:

Diseño Gráfico: \$80

Páginas estáticas: 8 * \$8 = \$64

Páginas dinámicas: 1 * \$15 = \$15

Programación: \$ 50

Dominio .com,

hosting de 25 megas,

Cuenta correo personalizada: \$100

Subtotal: \$230

Iva 12% : \$28

Total: \$258

Opción Moderada

Diseño Gráfico: \$100

Páginas estáticas: 8 * \$10 = \$80

Páginas dinámicas: 1 * \$20 = \$20

Programación: \$ 75

Dominio .com.gt

hosting mayor de 25 megas,

Cuenta correo personalizada: \$125

Subtotal: \$300

Iva 12% : \$36

Total: \$336

Opción Alta Calidad

Diseño Gráfico: \$105

Páginas estáticas: 8 * \$10 = \$80

Páginas dinámicas: 1 * \$25 = \$25

Programación: \$ 100

Dominio .com.gt

hosting de 5 Gigas,

Cuenta correo personalizada,

Página dinámica y personalizada: \$175

Subtotal: \$380

Iva 12% : \$46

Total: \$426

Otras Opciones

Dominio y Hosting: Costos anuales son absorbidos por el cliente.

Opción Predominante

Diseño Gráfico: \$0

Programación: \$0

Dominio .com.gt ,

hosting mayor de 25 megas,

Cuenta correo personalizada: \$125

Subtotal: \$125

Total: \$125

CONCLUSIONES

1. De manera eficaz y a través del proceso de diseño detallado y presentado en este proyecto, se elaboró un sitio web para que la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro informe acerca de los servicios que brinda. Poniendo en práctica los conocimientos adquiridos en la carrera se logró obtener además de un resultado estético la transmisión del mensaje: “Realizando una acción hoy se puede cambiar el futuro” comprobado mediante la validación de la propuesta final.
2. Haciendo uso de una estrategia de comunicación se crearon las herramientas para facilitar la difusión del sitio web diseñado, esto mediante tácticas tangibles como lo fue la creación de cuentas en diversas redes sociales y sitios web ya existentes altamente frecuentados por el grupo objetivo, como lo son: Facebook, Twitter, Youtube y Flickr. Se comprueba la eficacia de la difusión observando que cada cuenta tiene ya cierta cantidad de seguidores, a los que llega esta difusión, pues se está creando una interacción personalizada con los usuarios. A su vez, la Asociación cuenta ya con banners estáticos para que sus instituciones amigas los puedan colocar en sus respectivos sitios promocionando así el nuevo sitio web.
3. Delimitar el contenido del sitio web fue un proceso depurativo en el que se concluyó que un “call to action” era esencial. Esto se logró creando la página de “Cómo ayudar” acentuada por ser la única que no requiere scrolling y da el mensaje directo y claro al usuario.
4. El no contar con presencia en internet en la actualidad puede generar que la credibilidad de las organizaciones no lucrativas sea cuestionada. Junto con los objetivos alcanzados de diseñar y difundir el sitio web para la Asociación Niños y Jóvenes con Futuro, el de generar credibilidad fue obtenido gracias a la colocación de elementos como los artículos de periódicos nacionales con reportajes acerca de la Asociación, el video documental, el documento descargable con información más extensa de los programas y el constante énfasis en la dirección, teléfonos y forma de contacto de la Asociación.

RECOMENDACIONES

Al lector que en algún momento vaya a hacer un proyecto de esta índole le es indispensable tener en cuenta la metodología a implementar para la realización de las propuestas gráficas, la utilizada en este proyecto es altamente recomendable por ser intuitiva y lógica, brindando un resultado progresivo y bien fundamentado.

Al estudiante de la carrera de Diseño Gráfico con énfasis multimedia que realice un proyecto similar en el futuro se le exhorta a utilizar la bibliografía propuesta en este documento para que saque sus propias conclusiones en la etapa de investigación, enriqueciendo así su propio proceso de diseño.

Si el objetivo del proyecto es dar a conocer algo o informar sobre algún asunto, en las primeras etapas de investigación se recomienda hacer una encuesta para comprobar que la gente no está informada, esto servirá como respaldo para comprobar que existía una necesidad real.

Al futuro realizador de un proyecto similar, se le aconseja ser flexible en las etapas de validación, principalmente con el grupo objetivo, ya que este proyecto por su carácter particular de ser para medios alternativos no se recomienda hacer el ya estructurado grupo focal sino adecuarlo a un proceso más factible como es subir las propuestas a internet y encuestar.

Es de beneficio buscar una asociación que sea colaboradora y respete los conocimientos del estudiante.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

Es.thefreedictionary.com [Asociación].-[En Línea]. Disponible en:

<http://es.thefreedictionary.com/asociaciones> [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Organización no Lucrativa].-[En Línea]. Disponible en:

http://es.wikipedia.org/wiki/Organizaci%C3%B3n_sin_fines_de_lucro [Consultado el 20 de Octubre del 2009]

www.buenastareas.com [Que Es Una Asociación No Lucrativa].-[En Línea]. Disponible en:

<http://www.buenastareas.com/ensayos/Que-Es-Una-Asociacion-No-Lucrativa/22842.html>[Consultado el 20 de Octubre del 2009]

es.wikipedia.org [Obra social].-[En Línea]. Disponible en:

http://es.wikipedia.org/wiki/Obra_social [Consultado el 20 de Octubre del 2009]

www.ubiobio.cl [Pobreza, vulnerabilidad y exclusión] Perona Nélica; [et al.].-[En Línea]. Disponible en: <http://www.ubiobio.cl/cps/ponencia/doc/pl5.4.htm> [Consultado el 20 de Octubre del 2009]

www.geosalud.com [Pobreza en la Ciudad de Guatemala].-[En Línea]. Disponible en: <http://www.geosalud.com/saludcentroamerica/guatemala.html> [Consultado el 20 de Octubre del 2009]

es.wikipedia.org [Juventud].-[En Línea]. Disponible en:

<http://es.wikipedia.org/wiki/juventud> [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Multimedia].-[En Línea]. Disponible en:

<http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia> [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Red Social].-[En Línea]. Disponible en:

http://es.wikipedia.org/wiki/Redes_sociales [Consultado el 20 de Octubre del 2009]

es.wikipedia.org [Facebook].-[En Línea]. Disponible en:

<http://es.wikipedia.org/wiki/Facebook> [Consultado el 20 de Octubre del 2009]

es.wikipedia.org [Twitter].-[En Línea]. Disponible en:

<http://es.wikipedia.org/wiki/Twitter> [Consultado el 20 de Octubre del 2009]

es.wikipedia.org [Myspace].-[En Línea]. Disponible en:

http://es.wikipedia.org/wiki/My_Space [Consultado el 20 de Octubre del 2009]

es.wikipedia.org [Youtube].-[En Línea]. Disponible en:

<http://es.wikipedia.org/wiki/Youtube> [Consultado el 20 de Octubre del 2009]

es.wikipedia.org [Internet].-[En Línea]. Disponible en:

<http://es.wikipedia.org/wiki/Internet> [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [World Wide Web].-.[En Línea]. Disponible en:
http://es.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Sitio web].-.[En Línea]. Disponible en:
http://es.wikipedia.org/wiki/Sitio_web [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Navegador web].-.[En Línea]. Disponible en:
http://es.wikipedia.org/wiki/Navegador_web [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Mozilla Firefox].-.[En Línea]. Disponible en:
http://es.wikipedia.org/wiki/Mozilla_Firefox [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Internet Explorer].-.[En Línea]. Disponible en:
http://es.wikipedia.org/wiki/Internet_Explorer [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Netscape Navigator].-.[En Línea]. Disponible en:
http://es.wikipedia.org/wiki/Netscape_Navigator [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Safari (navegador)] .-.[En Línea]. Disponible en:
[http://es.wikipedia.org/wiki/Safari_\(navegador\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Safari_(navegador)) [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Google Chrome].-.[En Línea]. Disponible en:
http://es.wikipedia.org/wiki/Google_Chrome [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Opera (navegador)] .-.[En Línea]. Disponible en:
[http://es.wikipedia.org/wiki/Opera_\(navegador\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Opera_(navegador)) [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Servidor web].-.[En Línea]. Disponible en:

http://es.wikipedia.org/wiki/Servidor_web [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Hypertext Transfer Protocol].-.[En Línea]. Disponible en:
http://es.wikipedia.org/wiki/Hypertext_Transfer_Protocol [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Servidor HTTP Apache].-.[En Línea]. Disponible en:
http://es.wikipedia.org/wiki/Servidor_HTTP_Apache [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [PHP].-.[En Línea]. Disponible en:
<http://es.wikipedia.org/wiki/PHP> [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [WYSIWYG].-.[En Línea]. Disponible en:
<http://es.wikipedia.org/wiki/WYSIWYG> [Consultado el 8 Mayo del 2009]

Varias Imagenes utilizadas en la diagramación de la presente tesis fueron obtenidas de referencias de material didactico de la Facultad de Arquitectura, Universidad San Carlos de Guatemala.

es.wikipedia.org [Adobe Dreamweaver].-.[En Línea]. Disponible en:
<http://es.wikipedia.org/wiki/Dreamweaver> [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Adobe Photoshop].-.[En Línea]. Disponible en:
http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Adobe Flash].-.[En Línea]. Disponible en:
http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Animación].-.[En Línea]. Disponible en:
<http://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n> [Consultado el 8 Mayo del 2009]

es.wikipedia.org [Adobe Illustrator].-.[En Línea]. Disponible en:

http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Illustrator [Consultado el 8 Mayo del 2009]

www.desarrolloweb.com [¿Que es diseño web?].-[En Línea]. Disponible en: <http://www.webdesignonlinefirm.com/que-es-dise-no-web.aspx>

www.desarrolloweb.com [¿Para Qué sirve un Sitio Web?].-[En Línea]. Disponible en: <http://www.webdesignonlinefirm.com/para-que-sirve-un-sitio-web.aspx> [Consultado el 8 Mayo del 2009]

www.desarrolloweb.com [Identidad Corporativa].-[En Línea]. Disponible en: <http://www.webdesignonlinefirm.com/identidad-corporativa-sitio-web.aspx.aspx> [Consultado el 8 Mayo del 2009]

www.desarrolloweb.com [Partes de un Sitio Web].-[En Línea]. Disponible en: <http://www.webdesignonlinefirm.com/partes-de-un-sitio-web.aspx> [Consultado el 8 Mayo del 2009]

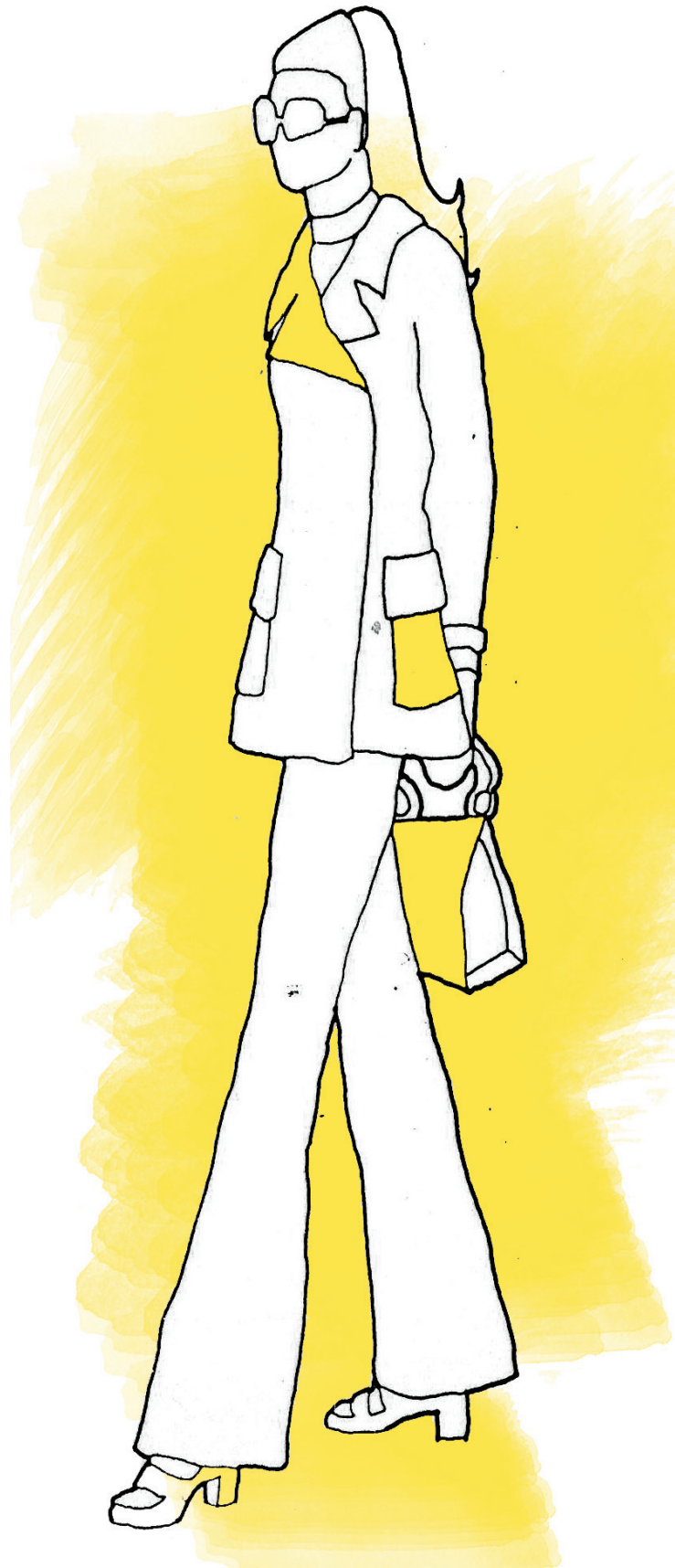
www.desarrolloweb.com [Diseño Gráfico].-[En Línea]. Disponible en: <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1277.php> [Consultado el 8 Mayo del 2009]

www.darfruto.com [Cultura Visual].-[En Línea]. Disponible en: http://www.darfruto.com/6_cultura_visual.htm [Consultado el 20 de Octubre del 2009]

lengua.laguia2000.com [Los Signos].-[En Línea]. Disponible en: <http://lengua.laguia2000.com/general/los-signos> [Consultado el 20 de Octubre del 2009]

alegsa.com.ar [Diccionario Informático].-[En Línea]. Disponible en: <http://www.alegsa.com.ar/Diccionario/diccionario.php> [Consultado el 20 de Octubre del 2009]

www.informaticamilenium.com.mx [Principales definiciones de los términos más usados en Internet].-[En Línea]. Disponible en: <http://www.informaticamilenium.com.mx/Paginas/espanol/sitioweb.htm#dportal> [Consultado el 20 de Octubre del 2009]



GLOSARIO

A

APLICACIÓN

(Application). Programa informático que permite a un usuario utilizar una computadora con un fin específico. Las aplicaciones son parte del software de una computadora, y suelen ejecutarse sobre el sistema operativo. Una aplicación de software suele tener un único objetivo: navegar en la web, revisar correo, explorar el disco duro, editar textos, jugar (un juego es un tipo de aplicación), etc. Una aplicación que posee múltiples programas se considera un paquete. Son ejemplos de aplicaciones Internet Explorer, Outlook, Word, Excel, WinAmp, etc. (www.alegsa.com.ar: aplicación.).

ARCHIVO WEB

Tipo de archivo que es compatible con la web y visible desde un navegador web. Pueden ser archivos web gráficos (.gif, .jpg, .bmp, .png), de documentos (.html, .txt), etc.

El resto de los archivos que no son compatibles con la web, son tomados como archivos para descargar y no se visualizan desde el navegador; excepto cuando se instalan determinadas aplicaciones que hacen posible la visualización desde el navegador, como los archivos PDF al instalar Acrobat Reader. (www.alegsa.com.ar: archive_web).

ASENTAMIENTO

Se refiere al establecimiento de una población en un lugar, al lugar en el que se establece un pueblo. Diccionario Manual de la Lengua Española Vox. ©

2007 Larousse Editorial, S.L. (es.thefreedictionary.com: asentamiento).

ASOCIACIÓN

Acción de asociar o asociarse.

Conjunto de los asociados para un mismo fin.

Colectividad orientada hacia la realización de acciones sociales, dotada de reglas explícitas y de órganos diferenciados.

Diccionario Enciclopédica Vox I. © 2009 Larousse Editorial, S.L. (es.thefreedictionary.com: Asociación).

B

BITMAP GRÁFICO RASTERIZADO (BMP)

Una imagen rasterizada, también llamada mapa de bits, imagen matricial o pixmap, es una estructura o fichero de datos que representa una rejilla rectangular de píxeles o puntos de color, denominada raster, que se puede visualizar en un monitor de ordenador, papel u otro dispositivo de representación. A las imágenes rasterizadas se las suele caracterizar técnicamente por su altura y anchura (en pixels) y por su profundidad de color (en bits por pixel), que determina el número de colores distintos que se pueden almacenar en cada pixel, y por lo tanto, en gran medida, la calidad del color de la imagen. El formato de imagen matricial está ampliamente extendido y es el que se suele emplear para tomar fotografías digitales y realizar capturas de vídeo. Para su obtención se usan dispositivos de conversión analógica-digital, tales como escáneres y cámaras digitales. (es.wikipedia.org: Bitmap).

BOCETO

Un boceto, también llamado esbozo o borrador, es un dibujo realizado de forma esquemática y sin preocuparse de los detalles o terminaciones para representar ideas, lugares, personas u objetos. Un boceto es un dibujo hecho a mano alzada, utilizando lápiz, papel y goma de borrar, realizado generalmente sin instrumentos de dibujo auxiliares. Puede ser un primer apunte del objeto ideado que aún no está totalmente definido. Se pueden utilizar tanto técnicas de perspectiva como vistas ortogonales. Es un dibujo rápido de lo que luego llegará a ser un dibujo definido o la obra de arte final en sí. (es.wikipedia.org: Boceto).

BROWSER

Es un término en inglés que se puede definir como: navegador, hojeador, explorador. (www.alegsa.com.ar: browser).

BRUSH

Los brushes o pinceles son un recurso digital que encontraremos para programas de diseño gráficos como Photoshop, Paintshop pro...etc. Para que nos hagamos una idea más sencilla, es como si en nuestro programa de edición gráfica tan solo apretando un botón, seleccionando un tema y color y deslizando el cursor sobre donde queramos dibujar, el programa solo nos creara una variedad de motivos de ese tema de los más variados. De esta manera hay brushes que dibujan motivos doodle, otras de motivos florales, otras dibujan tribales, sellos antiguos y todo lo que se pueda ocurrir, para luego imprimir o presentar. (www.infrabios.com: brushes).

BUSCADOR O MOTOR DE BÚSQUEDA

Es un conjunto de programas coordinados que se encargan de visitar cada uno de los sitios que integran el Web, empleando los propios hipervínculos contenidos en las páginas Web para buscar y leer otros sitios, crear un enorme índice de todas las páginas que han sido leídas y registradas, llamado comúnmente catálogo, y mantener una copia actualizada de toda esta información, para luego presentar direcciones en Internet como resultado de las peticiones de búsqueda solicitadas por las personas que usan estos servicios de localización de páginas. (www.informaticamilenium.com.mx: sitio web).

C

COMPUTADORA PERSONAL (PC)

PC, personal computer, ordenador personal. Tipo de computadoras compatibles con las especificaciones de IBM. Una PC suele ser de tamaño medio, barata, y son utilizadas a nivel hogareño y en empresas pequeñas. Suelen estar equipados para cumplir tareas como navegar en internet, hacer documentos, ver videos, jugar, escuchar música, etc. (www.alegsa.com.ar: computadora personal).

Comunidad virtual

Se denomina comunidad virtual a aquella comunidad cuyos vínculos, interacciones y relaciones tienen lugar no en un espacio físico sino en un espacio virtual como Internet. (es.wikipedia.org: Comunidad virtual).

COPY

Se refiere a la copia de cualquier asunto "por escrito para ser reproducido en forma impresa" (por ejemplo, "El texto de una noticia, publicidad, comerciales de televisión, etc, a diferencia de material visual relacionado"). La palabra fue utilizada originalmente en el contexto de la imprenta, pero significa esencialmente lo mismo en el campo de la informática y web. En diseño web el Copy se organiza en las diferentes partes de la página: header, subheader, hipervínculos, etc. (www.grokdotcom.com: copy).

CORREO ELECTRÓNICO

También conocido como e-mail, un término inglés derivado de electronic mail, es un servicio que permite el intercambio de mensajes a través de sistemas de comunicación electrónicos. El concepto se utiliza principalmente para denominar al sistema que brinda este servicio vía Internet mediante el protocolo SMTP (Simple Mail Transfer Protocol), pero también permite nombrar a otros sistemas similares que utilicen distintas tecnologías. Los mensajes de correo electrónico posibilitan el envío, además de texto, de cualquier tipo de documento digital (imágenes, videos, audios, etc.). (www.definicion.de: correo-electrónico).

COMUNICACIÓN VISUAL

La comunicación visual es un proceso de elaboración, difusión y recepción de mensajes visuales. En ella influyen: el emisor, el receptor, el mensaje, el código, el medio o canal y el referente. (es.wikipedia.org: Comunicación visual).

D

DISEÑADOR GRÁFICO

El rol que cumple el diseñador gráfico en el proceso de comunicación es el de codificador o intérprete del mensaje. Trabaja en la interpretación, ordenamiento y presentación de los mensajes visuales. El trabajo de diseño parte siempre de una demanda del cliente, demanda que acaba por establecerse lingüísticamente, ya sea de manera oral o escrita. Es decir que el diseño gráfico transforma un mensaje lingüístico en una manifestación gráfica.

La actividad de diseño requiere frecuentemente, la participación de un equipo de profesionales, como fotógrafos, ilustradores, dibujantes técnicos; incluso de otros profesionales menos afines al mensaje visual.

El profesional del diseño gráfico es un especialista en comunicaciones visuales y su trabajo se relaciona con todos los pasos del proceso comunicacional, en cuyo contexto, la acción de crear un objeto visual es sólo un aspecto de ese proceso. (es.wikipedia.org: Diseñador Gráfico).

F

FACEBOOK

Es un sitio web gratuito de redes sociales creado por Mark Zuckerberg. Originalmente era un sitio para estudiantes de la Universidad de Harvard, pero actualmente está abierto a cualquier persona que tenga una cuenta de correo electrónico. Los usuarios pueden participar en una o más redes sociales, en relación con su situación académica, su lugar de trabajo o región geográfica. (es.wikipedia.org: facebook).

H

HIPERENLACE

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

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

HOMEPAGE (PÁGINA DE INICIO)

La página de inicio o portada es el URL o archivo local que carga cuando se inicia un navegador web, aunque este término o similares pueden referirse a la página principal, de un sitio web, desde la cual que se puede acceder a sus demás páginas. En el segundo caso, es una especie de índice de lo que hay en un sitio web, y que ofrece los enlaces a distintas partes del sitio, aunque su diseño suele ser similar al de todas las páginas. (es.wikipedia.org: Homepage).

HOSPEDAJE WEB

Es el servicio de almacenamiento, acceso y mantenimiento de los archivos que integran un Sitio Web. Más importante que el espacio en disco provisto para estos archivos, es el acceso rápido al Internet lo que adquiere mayor relevancia. Una empresa que pretenda hospedar su Sitio Web en sus propias instalaciones, requiera invertir una fuerte cantidad en recursos de equipos, sistemas y medios de comunicación generalmente caros. Los servicios de Hospedaje Web permiten a las compañías compartir el costo de una conexión rápida a Internet.

Cuando un Sitio Web llega a ser muy robusto, es muy probable que el servidor web en el que se encuentren instalados los archivos electrónicos que lo integran, sea dedicado única y exclusivamente a atender a este sitio. Este servicio se conoce como

Hospedaje Web dedicado. En este caso, el equipo de cómputo que funciona como servidor web puede ser propiedad de la empresa que publica el Sitio Web o del propio proveedor de Internet. (www.informaticamilenium.com.mx: sitio web).

HOST

Máquina conectada a una red. Tiene un nombre que la identifica, el hostname. La máquina puede ser una computadora, un dispositivo de almacenamiento por red, una impresora, etc.

es considerado como anfitrión. Computadora conectada a Internet y que ofrece un servicio como por ejemplo hosting. (www.alegsa.com.ar: host).

HOSTING

(Alojamiento web, webhosting, alojamiento de una página web). Servicio que ofrecen algunas compañías (los webhost) en Internet que consiste en ceder un espacio en sus servidores para subir (alojar, hostear) un sitio web para que pueda ser accedido en todo momento de forma online. Suelen contar con diversos planes con distintos precios para distintas necesidades. Para armar los distintos planes suelen limitar el espacio en disco, el bandwidth, las plataformas y las herramientas y recursos que ofrecen. (www.alegsa.com.ar: hosting).

IDENTIDAD CORPORATIVA

La identidad corporativa o identidad visual es la manifestación física de la marca. Hace referencia a los aspectos visuales de la identidad de una organización.

En general incluye un logotipo y elementos de soporte, generalmente coordinados por un grupo de líneas maestras que se recogen en un documento de tipo Manual Corporativo. Estas líneas maestras establecen cómo debe aplicarse la identidad corporativa;

- Identificando las paletas de colores.
- Tipografías.
- Organización visual de páginas y otros métodos para mantener la continuidad visual.

Reconocimiento de marca a través de todas las manifestaciones físicas de la misma. (es.wikipedia.org: Identidad Corporativa).

ILUSTRACIÓN (DISEÑO GRÁFICO)

Se denomina ilustración al dibujo o imagen que adorna o documenta el texto de un libro. Es un componente gráfico que complementa o realza un texto. Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras. Esto significa que podemos producir imágenes que llevan un mensaje, como las pinturas rupestres, y los mosaicos religiosos. Un buen punto de partida son los manuscritos medievales. Un aspecto importante de la ilustración es el uso de diseños bidimensionales, a diferencia de las imágenes pintorescas y espaciales que tratan de captar la tercera dimensión. En la actualidad hay muchas formas de hacer ilustraciones, ya sea por medio del dibujo y técnicas de pintura, o por medio de las computadoras y aplicaciones dedicadas al diseño gráfico. (es.wikipedia.org: ilustración diseño gráfico).

ILUSTRADOR

Un ilustrador es un artista gráfico que se especializa en la mejora de la comunicación escrita por medio de representaciones visuales que corresponden al contenido del texto asociado.

Las ilustraciones pueden ser solicitadas para clarificar conceptos complicados u objetos que son difíciles de describir textualmente o también pueden ser requeridas como atractivo, como es el caso de las tarjetas de felicitación, en el arte de las portadas de discos y libros, en el interior de impresos o como publicidad.

Los ilustradores contemporáneos se ganan la vida creando material gráfico para su uso en libros de niños, publicidad, periódicos, revistas y la web. El estilógrafo, la tinta y el aerógrafo, han sido reemplazados dramáticamente por los ordenadores, herramienta que domina la industria hoy en día. (es.wikipedia.org: Ilustrador).

IMAGEN

Es un término que proviene del latín *imago* y que se refiere a la figura, representación, semejanza o apariencia de algo. Una imagen también es la representación visual de un objeto a través de técnicas de la fotografía, la pintura, el diseño, el video u otras disciplinas.

(www.definición.de: imagen).

INFORMAR

Este verbo se refiere a dar noticia de algo, enterar, a hacer saber alguna información. Los sinónimos son: advertir, anunciar, indicar, avisar, comunicar, documentar, indagar, instruir, revelar, investigar, noticiar, notificar, participar, prevenir, reseñar, enterar, publicar. (www.diccionarios.elmundo.es: informar).

Informática

Conjunto de conocimientos científicos y técnicos que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de computadoras. (www.diccionarios.elmundo.es: informática).

INTERFAZ

La interfaz de usuario es el medio con que el usuario puede comunicarse con una máquina, un equipo o una computadora, y comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo, normalmente suelen ser fáciles de entender y fáciles de accionar. Las interfaces básicas de usuario son aquellas que incluyen cosas como menús, ventanas, teclado, ratón, los beeps y algunos otros sonidos que la computadora hace, en general, todos aquellos canales por los cuales se permite la comunicación entre el ser humano y la computadora. La mejor interacción humano-máquina a través de una adecuada interfaz (Interfaz de Usuario), que le brinde tanto comodidad, como eficiencia. (es.wikipedia.org: interfaz).

J

JPEG (JOINT PHOTOGRAPHIC EXPERTS GROUP)

Además de ser un método de compresión, es a menudo considerado como un formato de archivo. JPEG/Exif es el formato de imagen más común utilizado por las cámaras fotográficas digitales y otros dispositivos de captura de imagen, junto con JPEG/JFIF, que también es otro formato para el almacenamiento y la transmisión de imágenes fotográficas en la World Wide Web. JPEG/JFIF es el formato más utilizado para almacenar y transmitir archivos de fotos en Internet. Estas variaciones de formatos a menudo no se distinguen, y se llaman JPEG. (es.wikipedia.org: Joint Photographic Experts Group).

L

LENGUAJE VISUAL

Todas las imágenes visuales están constituidas por forma, color, textura y luz en diversas medidas. Forma, color, textura e iluminación son características que podemos identificar en cualquier imagen o configuración visual. (es.wikipedia.org: lenguaje visual).

LOGOTIPO

Un logotipo, conocido como logo, es un elemento gráfico, verbo-visual o auditivo que identifica a una persona, empresa, institución o producto. Los logotipos suelen incluir símbolos claramente asociados a quienes representan. (es.wikipedia.org: logotipo).

LUCRATIVO, (VA)

Adjetivo que se refiere a producir ganancia o provecho. (www.diccionarios.elmundo.es: lucrativo).

M

MOODBOARD ("TABLÓN DE HUMOR")

Lo podríamos definir como:

Un tipo de poster donde se hará una composición de gráficos elegidos por su creador. Estos gráficos podrán consistir de imágenes (dibujos, fotografías, ilustraciones, montajes...), textos, ejemplos de objetos, texturas, colores, etcétera. Este collage busca comunicar de forma visual un determinado concepto, humor, estética, despertando en el observador un determinado tipo de reacciones y sensaciones. Los Tablones de Humor son usados comúnmente por diseñadores gráficos para ilustrar a determinadas personas (por lo general sus clientes potenciales) de forma muy visual el estilo que se está buscando. (www.torredelprofeta.blogspot.com: moodboard)

MOTOR DE RENDERIZADO

En general, el motor de renderizado, es cualquier software que se encarga de interpretar y representar contenido. Puede ser un Motor de renderizado web o un motor de renderizado 3D, etc. (www.alegsa.com.ar: renderizado).

MOTOR DE RENDERIZADO WEB

El motor de renderizado web o motor de interpretación web, también llamado en inglés layout engine o rendering engine, es un software que permite mostrar en pantalla contenido con estilo, estructura y forma de acuerdo a contenido marcado e información de formateo.

En otras palabras, el motor de renderizado se encarga de interpretar las marcas (en HTML, XML, archivos de imágenes, etc.) o la información de formato (como CSS, XSL, etc.), para mostrar el contenido formateado, es decir, con las formas y estilos apropiados.

El motor de renderizado web se encarga de tomar información del formato (contenido en el código no visible de una página web), lo interpreta (renderizado) y realiza una representación visual del mismo (lo muestra).

Generalmente el motor de renderizado se emplea en aplicaciones que muestran contenido web: navegadores, clientes de e-mail, etc. (www.alegsa.com.ar: renderizado).

Ejemplos de motores de renderizado web:

- * Gecko: utilizado en Firefox, Mozilla Suite y otros navegadores como Galeon.
- * KHTML/WebCore: el motor de Konqueror/Safari.
- * Presto: el motor del navegador Opera.
- * Tasman: el motor de Internet Explorer para Mac.
- * Trident: el motor de Internet Explorer para Windows.
- * WebKit: el motor de Google Chrome y Safari. (www.alegsa.com.ar: renderizado).

MERCADOTECNIA

La mercadotecnia es el proceso de planear y ejecutar la concepción, definición de precios, promoción y distribución de ideas, bienes, servicios, organizaciones y eventos para crear y mantener relaciones que permitan a los individuos y organizaciones cumplir sus objetivos.

La mayoría de la gente piensa que la mercadotecnia se limita a la publicidad o venta de bienes y servicios. Sin embargo, la publicidad y las ventas son tan sólo dos de las diversas actividades de la mercadotecnia. En general, las actividades de la mercadotecnia son todas aquellas asociadas primeramente con la identificación de lo que los clientes desean y requieren, para luego satisfacer esas necesidades de una forma

más eficaz que los competidores. Esto involucra llevar a cabo estudios de mercado con los clientes, analizar sus necesidades, y entonces tomar decisiones estratégicas acerca del diseño del producto, su precio, promoción y distribución. (www.informaticamilenium.com.mx: sitio web).

MARKETING EN INTERNET

Una variedad de la mercadotecnia que combina principios convencionales de marketing con las facilidades interactivas propias del Internet. El propósito es comercializar productos y servicios que satisfagan las necesidades de los clientes. Los especialistas en mercadotecnia en Internet diseñan programas y campañas para atraer a clientes potenciales hacia el Sitio Web y convencerlos de registrar sus nombres o adquirir productos.

Se trata de un conjunto de operaciones coordinadas que contribuyen al desarrollo de las ventas de un producto o servicio a través de Internet. Se basa en conceptos tanto de tecnologías de información como de mercadotecnia. (www.informaticamilenium.com.mx: sitio web).

MAC OS

(Macintosh Operative System). Mac OS es el nombre del primer sistema operativo para las computadoras Macintosh de la empresa Apple. Fue el primer sistema operativo que utilizó una interfaz gráfica de usuario que logró tener éxito. (www.alegsa.com.ar: mac OS).

MIME

(Multipurpose Internet Mail Extensions - Extensiones de Correo Internet Multipropósito). Serie de especificaciones dirigidas al intercambio transparente de todo tipo de archivos a través de Internet. Permiten mejorar la posibilidad de transferencia de texto entre distintos idiomas y alfabetos en el envío de emails, y también sirven para el envío de archivos a través del protocolo HTTP. (www.alegsa.com.ar: MIME).

MOCK-UP

Un borrador que muestra de manera gráfica como queda una idea que el diseñador tiene pero todavía no ha elaborado de forma definitiva.

MOTION GRAPHICS

Motion Graphics son una combinación de muchas cosas, animación en 2D, 3D, vídeo, efectos visuales, música, etc. A diferencia de la animación, que es solo animar objetos inanimados, utilizan la tecnología de animación para crear la ilusión de movimiento o transformación del aspecto de algo. (es.wikipedia.org: motion graphics).

N

NIÑEZ

Primer periodo de la vida humana, desde el nacimiento de una persona hasta la adolescencia. Infancia.

Diccionario Manual de la Lengua Española Vox. © 2007 Larousse Editorial, S.L. (es.thefreedictionary.com: niñez).

P

PDF

Acronimo del inglés Portable Document Format, formato de documento portátil. Es un formato de almacenamiento de documentos, desarrollado por la empresa Adobe Systems. Este formato es de tipo compuesto (imagen vectorial, mapa de bits y texto). (es.wikipedia.org: pdf).

POBREZA

Se refiere a la falta o escasez de lo necesario para vivir, a la escasez de una cosa determinada.

Falta de calidad o valor de una cosa y puede aplicarse a la falta de bondad y de generosidad en una persona o en sus sentimientos.

Diccionario Manual de la Lengua Española Vox. © 2007 Larousse Editorial, S.L. (es.thefreedictionary.com: pobreza).

PROTOCOLO

En el campo de la informática se refiere al conjunto de normas y procedimientos útiles para la transmisión de datos, conocido por el emisor y el receptor. (www.diccionarios.elmundo.es: protocolo).

PORTAL WEB

Portal es un término, sinónimo de puente, para referirse a un Sitio Web que sirve o pretende servir como un sitio principal de partida para las personas que se conectan al World Wide Web. Son sitios que los usuarios tienden a visitar como sitios ancla. Por su gran cantidad de información, enlaces y servicios, puede satisfacer las necesidades de cualquier usuario del internet. En general los portales ofrecen servicios como: directorios, servicio de provisión de correo electrónico, buscador para su sitio, noticias generales, chats, grupos de noticias, etc. Un Sitio Web no alcanza el rango de portal sólo por tratarse de un sitio robusto o por contener información relevante. Un portal es mas bien una plataforma de despegue para la navegación en el Web. Son portales MSN.com, Yahoo.com, etc. (www.alegsa.com.ar: portal).

R

RENDERIZACIÓN

En web, la renderización (interpretación), es el proceso de asignación y cálculo de todas los códigos y propiedades de un documento para ser mostrado en pantalla. El software encargado de esta renderización es llamado motor de renderizado. (www.alegsa.com.ar: renderización).

RED

En términos de tecnologías de información, una red es una serie de puntos o nodos interconectados por algún medio físico de comunicación. Las redes pueden interconectarse con otras redes y contener sub-redes.

La topología más común, o configuración general de redes, incluye el bus, la estrella, y las topologías token ring. Las redes se pueden clasificar también en términos de la separación física entre nodos, como redes de área local (LAN, local area network), redes de área metropolitana (MAN, metropolitan area network), y redes de área amplia (WAN, wide area network).

Una cierta clase de redes puede también ser clasificada por el tipo de tecnología de la transmisión de datos que se emplea. Por ejemplo, una red TCP/IP (Transport Control Protocol/Internet Protocol),

o una red del tipo SNA (Systems Network Architecture); si transporta voz, datos, o ambas clases de señales; por quién puede utilizar la red (pública o privada); por la naturaleza de sus conexiones (conmutada, dedicada o no dedicada, o por conexión virtual); y por los tipos de conexiones físicas (por ejemplo, fibra óptica, cable coaxial, y par trenzado sin blindaje UTP). Las grandes redes de telefonía y las redes que usan su infraestructura (tal como el Internet) disponen de acuerdos para compartir e intercambiar recursos con otras compañías para formar redes mucho más grandes. (www.informaticamilenium.com.mx: sitio web).

S

SCROLL

desplazamiento, actualmente se hace con la rueda del ratón (mouse) que permite desplazarse en la pantalla de la computadora.

SERVICIO

Con origen en el término latino *servitium*, la palabra servicio define a la acción y efecto de servir (estar sujeto a alguien por cualquier motivo haciendo lo que él quiere o dispone).

En el campo de la economía y del marketing, un servicio es el conjunto de actividades realizadas por una empresa para responder a las necesidades del cliente. De esta forma, el servicio podría definirse como un bien no material. (www.definicion.de: servicio).

SCRIPT

Grupo de lenguajes de programación que son típicamente interpretados y pueden ser tipeados directamente desde el teclado.

Los scripts son un conjunto de instrucciones generalmente almacenadas en un archivo de texto que deben ser interpretados línea a línea en tiempo real para su ejecución, se distinguen de los programas, pues deben ser convertidos a un archivo binario ejecutable para correrlos.

Los scripts pueden estar embebidos en otro lenguaje para aumentar las funcionalidades de este, como es el caso los scripts PHP o Javascript en código HTML. (www.alegsa.com.ar: Script).

SPAM

Spam es todo aquel correo electrónico que contiene publicidad que no ha sido solicitada por el propietario de la cuenta de e-mail. La actividad de los spammers -aquellos sujetos que se encargan de generar el spam- es considerada poco ética e incluso ilegal en muchos países.

Aquellas aplicaciones y herramientas encargadas de detectar o eliminar el spam son llamados programas antispam. El spam puede clasificarse como un tipo de correo electrónico no deseado. Por extensión, spam también se aplica a todo tipo de método de publicidad engañosa, no solicitada u oculta.

Ejemplos: los métodos de posicionamientos fraudulentos en los buscadores, publicidad no solicitada en foros o libros de visitas, etc.

(www.alegsa.com.ar: spam).

SOFTWARE

Término genérico que se aplica a los componentes no físicos de un sistema informático, como por ejemplo los programas, sistemas operativos, etc., que permiten a este ejecutar sus tareas.

Conjunto de programas, lenguajes de programación y datos que controlan que el ordenador funcione y realice determinadas tareas.

Diccionario Manual de la Lengua Española Vox. © 2007 Larousse Editorial, S.L. (www.diccionarios.elmundo.es: software).

T

TIPOGRAFÍA

La tipografía es el oficio que trata el tema de las letras, números y símbolos de un texto impreso (ya sea sobre un medio físico o electromagnético), tales como su diseño, su forma, su tamaño y las relaciones visuales que se establecen entre ellos. (es.wikipedia.org: tipografía).

U

UTILIDAD

Provecho, conveniencia, interés o fruto que se saca de una cosa. En términos de negocios se refiere a la ganancia producida por el negocio, empresa, organización, etc. (es.thefreedictionary.com: utilidad).

V

VIRUS

Un virus es un bloque de código de programación, generalmente disfrazado como un documento, que causa un efecto inesperado y por lo general indeseable al estar presente en un sistema de cómputo. Un virus se diseña con frecuencia para que se propague en forma automática hacia otros usuarios de cómputo. Los virus pueden ser transmitidos a través de documentos anexos en correo electrónico, como transferencias directas al bajar archivos de Internet, o al estar presentes en un disquete o un CD. El transmisor de estos archivos infectados a menudo no tiene conocimiento del virus. Algunos virus manifiestan su presencia tan pronto como se ejecuta su código; otros permanecen latentes hasta que ciertas circunstancias hacen que su código sea ejecutado por el sistema de cómputo infectado. (www.informaticamilenium.com.mx: sitio web).

VULNERABLE

Adjetivo. Se aplica a la persona, al carácter o al organismo que es débil o que puede ser dañado o afectado fácilmente porque no sabe o no puede defenderse

Diccionario Manual de la Lengua Española Vox.
© 2007 Larousse Editorial, S.L. (es.thefreedictionary.com: vulnerable).

W

WINDOWS

Familia de sistemas operativos gráficos (GUI) para computadoras desarrollada por la empresa Microsoft. Su traducción literal al español es Ventanas, pues su interfaz se basa en ellas. Microsoft Windows es el sistema operativo más usado del mundo con un 90% de penetración en el mercado. (www.alegsa.com.ar: windows).

