

Comunidad Virtual para la Red de la No Violencia Contra **Las Mujeres** (Guatemala)

Guatemala, Noviembre 2012

Presentado por:
Mynor Alberto Say Ulin

Para optar al título de
Licenciado en Diseño Gráfico
Con Énfasis Informático Audiovisual

Egresado de la Facultad de Arquitectura
De la Universidad de San Carlos.



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



**Facultad de
Arquitectura**
Universidad de San Carlos de Guatemala



Nómina de Autoridades

Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura

DECANO	Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
VOCAL I	Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea
VOCAL II	Arq. Edgar Armando López Pazos
VOCAL III	Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras
VOCAL IV	Br. Jairon Daniel del Cid Rendón
VOCAL V	Br. Carlos Raúl Prado Vides
SECRETARIO	Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Tribunal Examinador

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Arq. Alejandro Muñoz Calderón
Lic. Alberto Paguaga
Licda. Ana Medina
Lic. Fernando Fuentes

Acto que Dedico

A Dios

Por ser mi creador, mi amparo y fortaleza, Quien hace palpable su amor a través de cada uno de los que me rodean.

A Mercedes

Mi esposa, por su amor, comprensión, motivación y apoyo que me brinda día con día para alcanzar nuevas metas, tanto profesionales como personales.

A mis hijos:
Fabián y Esteban

Mi motivación de cada día y para que mantengan una visión de éxito en su vida mediante la superación personal y profesional.

A mis Padres:
Juan Alberto y Lidia,

Por creer y confiar siempre en mí, apoyándome en todas las decisiones que he tomado en la vida.

A mis Hermanos:
Lidia, Claudia y Juan Carlos

Por estar a mi lado brindándome todo su apoyo y cariño, motivándome en todas las cosas que emprendo.

A mi sobrino:
José Balam

Por su apoyo, autenticidad y alegría pura y sincera.

Agradecimientos

A Jesucristo

Mi Señor y Dios, por enseñarme el camino correcto de la vida, guiándome y fortaleciéndome cada día.

A mis catedráticos

Por sus consejos y por compartir desinteresadamente sus amplios conocimientos y experiencia.

A mis asesores

Por su tiempo brindado y su calidad profesional.

A mis amigos y compañeros

Porque sin uno de ellos esta grata experiencia no hubiera sido la misma.

A la Escuela de Diseño Gráfico y
Facultad de Arquitectura

Un lugar que me amplió la visión profesional y donde aprendí que la creatividad sobrepasa cualquier límite.

A la Universidad de San Carlos de
Guatemala

Por la que siento profunda admiración y orgullo de haber sido parte de ella.

A la Red de la No Violencia Contra
las Mujeres

Por permitirme integrarme al equipo humano y solidario con las mujeres.

Contenido

Nómina de Autoridades.....	II
Acto que Dedico	II
Agradecimientos	III
Contenido	IV
Presentación.....	VII
Capítulo I	1
1.1 Antecedentes.....	2
1.2 Problema.....	3
1.3 Justificación.....	3
1.3.1 Magnitud	3
1.3.2 Trascendencia.....	3
1.3.3 Vulnerabilidad	3
1.3.4 Factibilidad.....	3
1.4 Objetivos	4
1.4.1 Objetivo General	4
1.4.2 Objetivos Específicos	4
Capítulo II.....	5
2.1 Perfil Del Cliente	6
2.1.1 Antecedentes de la Red.....	6
2.2.2 Organizaciones que integran la Red	7
2.1.3 Programas y Objetivos.....	8
2.1.4 Misión	8
2.1.5 Visión.....	8



2.1.6	Valores de la Red	9
2.1.7	Actividades Realizadas (1991-1996).....	9
2.1.8	Estadísticas (2007).....	10
2.1.9	Necesidades de Comunicación Visual.....	11
2.2	Grupo Objetivo	12
2.2.1	Grupo Objetivo Primario:	12
2.2.2	Grupo Objetivo Secundario:	14
Capítulo III	16
3.1	Comunidades Virtuales	17
3.1.1	Comunidad	17
3.1.2	Virtual	17
3.1.3	Comunidad Virtual	18
3.1.4	Tipos de comunidades virtuales	18
3.1.5	Diseño de la Comunidad.....	21
3.2	Diseño Web	21
3.2.1	Internet	21
3.2.2	Web (World Wide Web).....	22
3.2.3	Página Web	22
3.2.4	Sitio Web	23
3.2.5	Portal.....	24
3.2.6	Hospedaje Web	24
3.2.7	Dominios.....	24
3.2.8	Correo Electrónico.....	25
3.2.9	Red / Redes	25
3.2.10	Buscador o Motor de Búsqueda	25
3.3	Red de la No Violencia contra las Mujeres	26
3.4	Violencia	29
3.4.1	Violencia intrafamiliar	29
3.4.2	Manifestaciones de violencia	29
3.4.3	Ciclo de la Violencia	30
3.5	Conducta Humana.....	31

- 3.5.1 La Conducta 31
- 3.5.2 Tipos de Conducta..... 33
- 3.5.3 La persona agresiva 33
- 3.5.4 La persona pasiva 33
- 3.5.5 La persona asertiva 34
- Capítulo IV 35
- 4.1 Concepto de Diseño 36
 - 4.1.1 Concepto Creativo 36
- 4.2 Códigos de Diseño 37
 - 4.2.1 Cromático..... 37
 - 4.2.2 Lingüístico 38
 - 4.2.3 Icónico 39
- 4.3 Mapa del Sitio..... 41
- 4.4 Proceso de Bocetaje 42
 - 4.4.1 Prebocetos 42
 - 4.4.2 Bocetos..... 43
 - 4.4.3 Animación flash y Diseño 45
- Capítulo V 49
- 5.1 Comprobación de la Eficacia..... 50
 - 5.1.1 ¿Qué es una Encuesta?..... 50
 - 5.1.2 Resultados 51
- 5.2 Propuesta Gráfica Final..... 62
- Conclusiones..... 80
- Lineamientos 82
- Para la puesta en práctica de la propuesta 82
- Glosario 86
- Bibliografía 97
- Anexos 100
- IMPRIMASE..... 120

Presentación

Las condiciones sociales en Guatemala incluyen un alto grado de violencia, discriminación en el hogar y en el trabajo, tradiciones machistas y pobreza, estableciendo la escena para la epidemia actual de la violencia contra mujeres.

Con más de una década después de la firma de la paz de 1996, que marcó el fin de 36 años de conflicto armado interno en Guatemala, el estado guatemalteco no ha podido proporcionar seguridad y protección básica a los derechos humanos, y una buena parte de la población afectada es el sector femenino. El aumento en los asesinatos de mujeres guatemaltecas aumenta año con año y son acciones ejecutadas frecuentemente con brutalidad extrema, violencia sexual y psicológica. Las ONG latinoamericanas han sido en el mundo las que mayor atención han prestado a la lucha contra la violencia a la mujer. En Guatemala lo han hecho desde hace casi dos décadas, cuando varias ONG de mujeres lograron dar visibilidad a uno de los mayores crímenes encubiertos que afectaban a nuestras sociedades, fue entonces cuando un grupo de organizaciones feministas y en contra de la violencia contra las mujeres decidió fundar la Red de la No violencia contra las Mujeres, que es la representante de todas las organizaciones que integran dicha red y mantiene enlazadas a las instituciones para trabajar en equipo sobre dicho tema.

La sensibilización de los medios de comunicación y una permanente lucha en la prevención y erradicación de este fenómeno calificado como una violación a los derechos humanos han sido motivo por el cual se busca la concienciación de la sociedad sobre dicho tema. Las nuevas formas tecnológicas de comunicación virtual en la Internet que cada día van desarrollándose serán un canal para ayudar a disminuir la violencia contra las mujeres.

Capítulo I

Introducción

Comunidad virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)

1.1 Antecedentes

En Guatemala la violencia contra las mujeres es un fenómeno progresivo que se ha venido agravando durante los últimos años. Desde 2001 hasta hoy, este fenómeno ha crecido cuantitativamente y cualitativamente, pues va acompañado de una violencia directa que aumenta su sufrimiento, según comentó el procurador de Derechos Humanos, Sergio Morales, en una declaración a la IPS¹ “En Guatemala se perpetran 14 ó 15 asesinatos por día en promedio” y solo en los que van del año suman más de 560 casos de violencia de mujeres y ninguna condena.

La Red de la No Violencia contra las Mujeres, que es representante de 15 ONG y que trabaja en favor de éstas, presenta varias necesidades de comunicación gráfica para desenvolverse y ayudar a la sociedad.

Dentro de los antecedentes gráficos encontrados se ha decidido apoyar mediante la creación de material gráfico de multimedia e imagen institucional, y según lo comentado en una entrevista con el equipo que integra la Red de la No Violencia contra las Mujeres indicaron que los materiales usados para las actividades son realizados por el equipo que integra la red. *(Ver Anexo 1)* Durante este período de investigación se notó la necesidad de crear Logotipo para identificar a la organización, Papelería de Oficina, Boletines, Afiches y Presentaciones multimedia.

En virtud de los resultados gráficos encontrados, se tomó como parte del Ejercicio Profesional Supervisado la creación de dichas piezas gráficas, detectando una necesidad gráfica importante que desde el punto de vista de comunicación cibernética y diseño gráfico, ha sido posible que el problema ingrese como un tema de preocupación en el que se expresa la necesidad de nueva información, modernización tecnológica y uso del Internet. En este mismo proceso, las nuevas formas de comunicación en las sociedades y en las personas se ha planteado la necesidad de “crear una comunidad virtual”, motivo por el cual será desarrollado en el presente informe de investigación.

¹ IPS. Inter. Press Service News Agency (Nueva Agencia Del Servicio Interno De Prensa). 13 de Marzo de 2007
<http://ipsnoticias.net/nota.asp?idnews=35899>

1.2 Problema

En la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala) se ha detectado la necesidad de **crear espacios tecnológicos virtuales de comunicación en la Internet**, para canalizar, brindar ayuda, mantener relación entre diversas organizaciones que comparten el mismo interés, plantear soluciones y métodos de apoyo, informar a través de reportajes, noticias, programas, boletines, etc., a las víctimas de este fenómeno y público en general, y mejorar la calidad de vida de las mujeres y de la sociedad en general a través del cambio político, social y cultural.

1.3 Justificación

1.3.1 Magnitud

La cantidad de población femenina afectada de una u otra manera por la violencia sobrepasa el 84.7% en Guatemala, según el estudio realizado por Vox Latina y publicado el 17 de septiembre de 2006 en Prensa Libre² (*Ver Anexo 2*). Un 35% de mujeres usa el Internet o tiene algún familiar que hace uso de este medio. De esta manera se beneficia directamente a las mujeres individuales y organizadas, a la sociedad guatemalteca y a todas las organizaciones que integran la Red de la No Violencia contra las Mujeres.

1.3.2 Trascendencia

Este proyecto de investigación colaborará a disminuir la violencia, se canalizará a la víctima y será modelo para las demás instituciones que apoyan la No violencia contra la mujer, ya que en nuestro país existen muy pocas instituciones (gubernamentales y No gubernamentales) que por medio de la Internet ayuden, informen y defiendan a las mujeres.

1.3.3 Vulnerabilidad

Con el funcionamiento en la Internet de la comunidad virtual y la denotación y connotación de expresión gráfica digital, la organización apoyará y será un canal para disminuir la violencia contra las mujeres. Además se abrirán canales de comunicación entre personas individuales y todas las organizaciones que integran la Red de la No Violencia contra las Mujeres para concientizar a la sociedad guatemalteca.

1.3.4 Factibilidad

Las organizaciones y el equipo que integra la Red de la No Violencia contra las Mujeres están dispuestos en llevar a cabo el proyecto de la Comunidad virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala), y cuentan con el apoyo financiero de organizaciones internacionales que están interesadas en que sea un proyecto real en Guatemala.

² Encuesta realizada por Vox Latina. [Prensa Libre](#). Guatemala 17 de Septiembre de 2006. p 1. (En Portada)

1.4 Objetivos

1.4.1 **Objetivo General**

Diseñar una Comunidad virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala), a través de la cual se brindará apoyo y ayuda a las víctimas de la violencia en Guatemala, desarrollando espacios de comunicación virtuales en la Internet durante el periodo de 2006 para el lanzamiento en el año 2008.

1.4.2 **Objetivos Específicos**

- Diseñar un Sitio Web, aplicando las técnicas de diseño, diagramación, tipografía y psicología del color para transmitir el mensaje adecuado al grupo objetivo específico.
- Establecer un formato para poder hacer denuncias de manera segura y confidencial, cualquier caso de violencia (sexual, física o psicológica) o comentarios referente a dicho tema.
- Instituir Acceso a publicaciones de radio, reportajes y documentales de TV sobre temas relacionados con la violencia a las mujeres.
- Mantener actualizada a la población a través de boletines mensuales sobre temas relevantes, actividades y temas de interés.
- Mantener información actualizada sobre temas, actividades y campañas hacia las mujeres.
- Informar de la situación actual de violencia.
- Desarrollar material gráfico de multimedia que ayude a promover el desarrollo de una red sin violencia.
- Crear un punto de enlace entre organizaciones.

Capítulo II

Perfil del Cliente y Grupo Objetivo

Comunidad virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)

2.1 Perfil Del Cliente

La Organización No Gubernamental “Red de la No Violencia contra las Mujeres” está ubicada en la 2.ª Calle 8-28 Zona 1, Edificio Los Cedros 4.º Nivel, Oficina 4 “B” de la ciudad de Guatemala, con números telefónicos 2250 0235 / 2230 2674 y correo electrónico rednoviolencia@intelnett.com.

Es una coordinación consolidada y reconocida nacional e internacionalmente como interlocutora y vigilante del derecho de las mujeres a una vida libre de violencia.

2.1.1 Antecedentes de la Red

Nace en 1991 como respuesta a la violencia política contra las mujeres y el asesinato de Dinora Pérez, lidereza guatemalteca.

La conforman grupos de mujeres y feministas. La mayoría de sus organizaciones integrantes son reconocidas legalmente como asociaciones de mujeres, que dentro de sus líneas de trabajo desarrollan acciones en la defensa de los derechos humanos de las mujeres, abordan integralmente la problemática de la violencia y generan propuestas para poner fin a ese flagelo.

Las organizaciones de mujeres que inicialmente fundaron la Red de la No Violencia contra las Mujeres:

- Asociación Mujer y Vida
- Agrupación de Mujeres Tierra Viva
- Centro de Capacitación para las mujeres trabajadoras de casa particular
- Colectiva de Estudios Feministas Grufepromefan
- Grupo Guatemalteco de Mujeres (GGM)
- Comité de Mujeres de la Unión Internacional del Trabajo de Alimentación y Similares.

Priorizaron otros ejes de trabajo, acordando que se llevarían a cabo acciones coyunturales a nivel nacional, fundamentalmente el 25 de Noviembre, día Internacional de la No violencia contra las Mujeres dando impulso a la coordinación con el movimiento internacional por los derechos de las mujeres.

Con el objetivo de construir un espacio de reflexión y análisis que permitiera abordar la problemática de violencia contra las mujeres y facilitara la comprensión desde sus causas, manifestaciones, incidencia, frecuencia y magnitud; así como la promoción y búsqueda de alternativas de solución se fueron integrando a la red las siguientes organizaciones:

- **1995** Colectivo para la Promoción del desarrollo Integral de la mujer (COPRODIMU)
- Grupo Guatemalteco de Mujeres (GGM)

- Convergencia Cívica Política de Mujeres
- Asociación Mujeres en Solidaridad (AMES)

- 1997**
- Nuestra Voz
 - Mujeres Luciana
 - Hilda Morales Trujillo

- 1998**
- Hogar Nuevos Horizontes
 - Agrupación de Mujeres Tierra Viva (se reincorpora)

- 1999**
- Colectiva para la Defensa de los Derechos de las Mujeres

- 2000**
- Centro de Información, Capacitación e Investigación para la Mujer (CICAM)

2003 A finales del 2003 la Red realizó una convocatoria a nivel nacional, para que más organizaciones conocieran y se incorporaran a las acciones, se definieron tres categorías de participación.

- Integración activa a las acciones de la Red
- Actividades específicas, y
- Coordinación Coyuntural de acciones nacionales.

Así también, algunas organizaciones que han sido parte de la Red han priorizado otros ejes de trabajo en su accionar cotidiano, por lo que han dejado de pertenecer orgánicamente a la misma, pero se coordinan acciones puntuales.

2.2.2 Organizaciones que integran la Red

Las 15 organizaciones que integran la Red de la No Violencia contra las Mujeres y participan en los procesos nacionales y que buscan la construcción y consolidación democrática del país con justicia y equidad, son:

1. Asociación de Mujeres Alzando Voces (ALVO)
2. Asociación Mujeres en Solidaridad (AMES)
3. Asociación de Mujeres Luciana (AMLUCI)
4. Asociación Hogar Nuevos Horizontes (HONORIS)

5. Asociación La Sala
6. Colectivo de Mujeres Nuestra Voz
7. Comadronas de Huehuetenango
8. Centro de Trabajadoras de Casa Particular
9. Grupo Guatemalteco de Mujeres (GGM)
10. Mujeres Cristianas
11. NAREFU
12. Organización de Mujeres en Superación (OMES)
13. MUJER
14. Mujeres contra la violencia en Jalapa
15. Feministas que participan a título individual

2.1.3 Programas y Objetivos

- **Incidencia Política:**
Transformar la situación de la violencia contra las mujeres, mediante la formación y monitoreo de políticas públicas.
- **Comunicación Social:**
Generar opinión pública a favor de la erradicación de la violencia contra las mujeres y lograr la movilización de distintos sectores del país, para contribuir a su erradicación.
- **Sensibilización:**
Promover procesos de sensibilización sobre la problemática de la violencia contra las mujeres en distintos sectores.

2.1.4 Misión

Promover los derechos humanos, la cultura de paz y la seguridad para el mejoramiento de las condiciones de las mujeres afectadas por el fenómeno de violencia en todas sus dimensiones, a través de la coordinación interinstitucional a nivel nacional.

2.1.5 Visión

Erradicar la discriminación, opresión, desigualdad y violencia contra las mujeres en Guatemala realizando procesos de sensibilización, comunicación social e incidencia política.

- **Estrategias para contribuir al logro de la visión**

Estrategias prioritarias: Para realizar una gestión viable las organizaciones miembros de la Red han determinado actividades inmediatas, con el fin de obtener de éstas los máximos resultados y que son:

- **Fortalecimiento interno de la red**

Implica desarrollar el proceso de elaboración del Plan Operativo, acciones que permitan la incorporación de nuevas organizaciones, su inducción y la importancia de fortalecer la estructura de trabajar por áreas, contempla también la creación de mecanismos efectivos de interlocución interna.

- **Alianzas Estratégicas**

Se pretende establecer contacto con actores clave, lograr compromiso entre las organizaciones miembros y quienes se alíen a la Red en un proceso de fortalecimiento de las alianzas incluyendo el fortalecimiento de relaciones con actores clave, comunicadoras y comunicadores y sus medios de comunicación y un acercamiento estratégico a la cooperación internacional.

2.1.6

Valores de la Red

- Creer que la violencia contra las mujeres no es natural y debe ser eliminada.
- Creer en la suma de fuerzas políticas para lograr eliminar la violencia contra las mujeres.
- Creer que el debate y la discusión teórico—política sobre la violencia contra las mujeres hace que las mujeres ejerzan su ciudadanía respetando el consenso, el disenso y la diversidad.
- Creer que la cultura de paz, la igualdad y el respeto deben ser pilares fundamentales para erradicar la violencia contra las mujeres.
- El compromiso para con las mujeres menos privilegiadas y que sobreviven la violencia sólo pueden alcanzarse, demostrándoles la solidaridad de las organizaciones de la Red.
- Considerar que todas las mujeres tienen el derecho a una vida libre de violencia y discriminación.
- Creer en el trabajo coordinado que se realiza en apoyo a las mujeres.
- Las relaciones entre las organizaciones de la red son de respeto, tolerancia y solidaridad.

2.1.7

Actividades Realizadas (1991-1996)

- Acciones para el apoyo, impulso e implementación de leyes políticas públicas a favor de las mujeres, de cara a la sanción y disminución de la violencia contra las mujeres.
- Incidencia para la aprobación, ratificación de la Convención Interamericana para prevenir, sancionar y erradicar la violencia en contra de las mujeres.
- Implementación y validación de mecanismos para atender y sancionar la violencia.
- Incidencia para la aprobación de la Ley para Prevenir, Sancionar y Erradicar la Violencia Intrafamiliar. (Decreto 97-96).
- Incidencia, capacitación y sensibilización con Operadores de Justicia para la aplicación de la ley en la capital y departamentos.

- Propuesta, presentación y cabildeo de un acuerdo a la Corte Suprema de Justicia para viabilizar la aplicación de la ley.
- Elaboración y validación del proyecto del Reglamento de la Ley para prevenir sancionar y erradicar la violencia intrafamiliar (Decreto 97-96).
- Expresiones organizadas de mujeres de la Sociedad Civil, que realizaron propuestas de integración del Foro Nacional.
- Miembras fundadoras del Foro Nacional de la Mujer.
- Expresiones organizadas de mujeres que propuso la Agenda Mínima de las mujeres.
- Campañas de Sensibilización en el marco del Día Internacional de la No Violencia contra las Mujeres, conjuntamente con la Coordinadora 25 de Noviembre.

De 1997 a 2005

- Participación en el comité Consultivo de la Política Pública y Plan de Equidad de Oportunidades para las mujeres. Convocado por la Sra. Patricia de Arzú.
- Búsqueda de consensos para la aplicación de la Ley de Violencia Intrafamiliar. Incorporación de la Convención para Prevenir, Sancionar y Erradicar la violencia contra las mujeres (Decreto 49-82) y la Convención Belem (Decreto 69-94).
- Seguimiento a la aprobación del Reglamento de la Ley para prevenir, sancionar y erradicar la violencia intrafamiliar (Decreto 97-96).

Estadísticas (2007)

Sergio Morales Alvarado, procurador de los Derechos Humanos de Guatemala, afirmó a La Opinión³ el 07 de mayo de 2007 que en Casi 11 años después de concluida la guerra civil que azotó a la nación durante 36 años, Guatemala continúa sufriendo heridas que parece nunca cerrarán. La deteriorada economía, así como los factores de ignorancia, impunidad y corrupción, lo han convertido en uno de los países más violentos de América Latina.

De acuerdo con cifras oficiales, Guatemala experimentaba un promedio de 14 asesinatos al día durante la guerra civil; ahora tiene un promedio de 18 homicidios diarios. Datos revelaron que de 2000 a 2005, más de 23 mil personas fueron víctimas de la violencia.

Tan sólo el año pasado, más de cinco mil personas fueron víctimas de la violencia; de esa cantidad, más de la mitad fueron mujeres y un millar fueron personas menores de 18 años. "En Guatemala, a la mujer se le mata por el simple hecho de serlo. Encontramos que el 14% del crimen en contra de mujeres es ocasionado por la delincuencia organizada y el 86% por vándalos desorganizados. Eso nos hace suponer que el femicidio es factor cultural", expresó Morales Alvarado. Los 12 millones de ciudadanos que radican en Guatemala actualmente viven en constante presión, con miedo a convertirse en estadística, aseguró Morales Alvarado. Y es que, añadió el procurador, a la violencia casual se le suma la delincuencia organizada, grupos de vándalos que cometen secuestros, atentados y persecuciones políticas.

³ La Opinión. 07 de Marzo de 2007.

http://www.laopinion.com/archivo/index.html?START=1&RESULTSTART=1&DISPLAYTYPE=single&FREETEXT=sergio+morales&FDATED12=&FDATED13=&SORT_MODE= SORT_MODE

Más allá de las estadísticas⁴

La problemática de asesinatos de mujeres no es simplemente una cuestión numérica. Tanto los datos como los testimonios recibidos indican que actualmente aparecen más cadáveres de mujeres que antes, con señales de tortura y, en ciertos casos, mutilados. Las víctimas incluyen desde niñas hasta mujeres adultas, aunque la información presentada sugiere un alto porcentaje de jóvenes-adultas. Se registran muchos casos de esta naturaleza en zonas urbanas o periféricas y también en zonas rurales. La Relatora recibió también información y testimonios sobre otras formas de violencia que afectan a la mujer, tales como violencia intrafamiliar y doméstica, violación sexual, acoso sexual y rapto, entre otras. De acuerdo con las estadísticas ingresadas a los órganos jurisdiccionales del ramo penal sobre los delitos cometidos contra la mujer, entre enero y junio de 2006, se reportan 2,771, de los cuales, 1,559 son violaciones sexuales.

En la búsqueda de soluciones para el problema de los asesinatos de mujeres, es necesario tomar plenamente en cuenta la interrelación entre las diferentes formas de violencia. Más específicamente, muchos cadáveres muestran señales de violencia sexual, y en un número significativo de los homicidios, la víctima había sido sujeta a violencia intrafamiliar. De acuerdo con los datos brindados por las autoridades, de los 152 casos a cargo de la Fiscalía de la Mujer del Ministerio Público, el 28% de las víctimas habían sido agredidas sexualmente y en un 31% de los casos habían sido previamente amenazadas. El asesinato de la mujer a consecuencia de estas formas de violencia por razones de género es una expresión máxima de discriminación.

-11-

2.1.9 Necesidades de Comunicación Visual

Durante este período de investigación (Julio 2006-Junio 2007) se encontraron diversas necesidades de comunicación visual y se dividieron en dos grupos:

a. Julio-Noviembre 2006

- Imagen institucional
- Logotipo
- Afiches
- Presentaciones multimedia.

b. Noviembre-Junio 2007

- Comunidad virtual.

El segundo grupo se desarrolló para crear espacios modernos y tecnológicos virtuales de comunicación en la Internet que brinden ayuda, que sea un punto de enlace entre varias organizaciones, un lugar donde se puedan plantear soluciones y métodos de apoyo, compartir anécdotas y casos, informar a través de reportajes de TV, noticias, programas, boletines, etc., ya en Guatemala son muy pocas las instituciones de mujeres que ayudan y canalizan estos casos a través de la Internet.

⁴ Informe de Relatora especial de la Mujer de la CIDH, Guatemala Diciembre 2006, Informe OEA.

2.2 Grupo Objetivo

2.2.1

Grupo Objetivo Primario:

Mujeres víctimas de la violencia con acceso a la internet.

Geográficas:

República de Guatemala.

Demográficas:

Edad	15 años en adelante.
Sexo	Femenino.
Núcleo familiar	Matrimonio o pareja sin hijos; Matrimonio o pareja con uno o más hijos; Madre con uno o más hijos.
Ingresos	N/A
Ocupación	Sin distinción.
Educación	Educación básica, media y superior.
Raza	Sin distinción.
Religión	Sin distinción.
Estado civil	Casadas, solteras, divorciadas, viudas, unidas.
Nacionalidad	Personas que residen en Guatemala.

Guatemala es un país pluricultural y se dividen en 4 grupos: Mujeres mayas, Mujeres ladinas, Mujeres xincas y Mujeres garífunas.

Psicográficas:

Clase social	A, B y C.
Estilo de vida	Se caracterizan por contar con poco apoyo tanto en lo social como en lo familiar, lo cual las coloca en un aislamiento social, en donde su cónyuge ejerce el control de su vida; una gran mayoría no tiene trabajo por lo que se vuelve dependiente de su pareja.
Personalidad	Sumisión, inseguridad, prudencia, baja fuerza del yo e inestabilidad emocional, alta culpa, miedos difusos, tendencias neuróticas, alto apego a las normas, que nos indican una estructura de personalidad propensa a aceptar el maltrato como algo inevitable. Reservada, tímida, racional, confiada, dependiente.

Conductuales:

Son mujeres que esconden la realidad familiar que viven en su hogar, poseen sentimientos ambivalentes hacia el agresor, ya que siente hacia él rabia (en los periodos de violencia) y afecto (en los periodos de remisión de la violencia).

La mujer debe enfrentarse a la ansiedad que le da el marcharse de su hogar, ya que esto conlleva aceptar el fracaso familiar y hacerse cargo de los hijos/as.

También aparece un sentimiento indefenso, se siente desprotegida y asustada ante el temor de ser agredida de nuevo por la pareja que en numerosas ocasiones sigue acosándola.

2.2.2

Grupo Objetivo Secundario:

Hombres agresores con las mujeres con acceso a la Internet.

Geográficas:

República de Guatemala.

Demográficas:

Edad	15 años en adelante.
Sexo	Masculino.
Núcleo familiar	Matrimonio o pareja sin hijos; Matrimonio o pareja con uno o más hijos; Padre con uno o más hijos.
Ingresos	N/A
Ocupación	Sin distinción.
Educación	Educación básica, media y superior.
Raza	Sin distinción.
Religión	Sin distinción.
Estado civil	Casados, solteros, divorciados, viudos, unidos.
Nacionalidad	Personas que residen en Guatemala.

Guatemala es un país pluricultural y se dividen en 4 grupos: hombres mayas, hombres ladinos, hombres xincas y hombres garífunas.

Psicográficas:

Clase social	A, B y C.
Estilo de vida	Se caracterizan por ejercer el control de la vida de su víctima; en gran parte son quienes trabajan y por eso piensan que mandan en su casa, tienen problemas de alcoholismo y/o drogadicción, machistas.
Personalidad	Temperamento fuerte, con problemas mentales, impulsivos, sin valores morales, inestabilidad emocional, dominante, inseguro, agresivo, afectable por los sentimientos, sensible y dependiente, alta conflictividad consigo mismo, alto nivel de ansiedad.

Conductuales:

Suelen venir de hogares violentos, suelen padecer trastornos psicológicos y muchos de ellos utilizan el alcohol y las drogas, lo que produce que se potencie su agresividad. Tienen un perfil determinado de inmadurez, dependencia afectiva, inseguridad, emocionalmente inestables, impacientes e impulsivos. Frecuentemente es una persona aislada, no tiene amigos cercanos, celoso baja autoestima que le ocasiona frustración y debido a eso se genera en actitudes de violencia.

Controlan mal sus afectos y emociones, muy inestables desde el punto de vista emocional y afectivo, poca tolerancia, inseguros, dependientes, conflictivos consigo mismos y con un alto nivel de ansiedad flotante. Suelen tener celos patológicos sin fundamento, también humillan y acosan, controlan a la pareja en todo lo que hace como forma de camuflar su necesidad de dependencia y su baja autoestima.

Capítulo III

Conceptos Fundamentales

Comunidad virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)

3.1 Comunidades Virtuales⁵

3.1.1 Comunidad

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

No así, Wilbur (1997) menciona que el término también deriva de la noción de lo común y por consiguiente, su esencia reside en que se refiere a un grupo de personas que comparten en común objetos como ideas, propiedades, identidades, cualidades, etc., todo dentro de un espacio común.

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

Sin embargo en wikipedia⁶ se encontró que: una comunidad es un grupo o conjunto de personas (o agentes) que comparten elementos en común, elementos tales como un idioma, costumbres, valores, tareas, visión de mundo, edad, ubicación geográfica, estatus social, roles, etc. Por lo general en una comunidad se crea una identidad común, en base a diferenciarse de otros grupos o comunidades (generalmente signos o acciones), que es compartido y elaborado entre sus integrantes y socializado. Uno de los propósitos de una comunidad es unirse alrededor de un objetivo en común, como puede ser el bien común. Aun cuando se señaló anteriormente, basta una identidad en común para conformar una comunidad sin la necesidad de un objetivo específico.

3.1.2 Virtual

Desde el punto de vista histórico, Wilbur (1997) afirma que la palabra virtual data de la edad media y se originó a partir de la palabra "virtud". Durante esta era, se usaba el término virtual para calificar el poder divino, porque tenía la "virtud" de ser real aun cuando no se pudiera observar en el mundo material. La acepción actual del término deriva, por consiguiente, de estas dos raíces semánticas (la virtud de producir un efecto y la de imagen especular) definiéndose como "algo que tiene existencia aparente y no real".

⁵ Monografías.com, 19 de Febrero de 2006. (En línea) Disponible:
<http://www.monografias.com/trabajos16/comunidades-virtuales/comunidades-virtuales.shtml>

⁶ Wikipedia. 19 de Febrero de 2006. (En línea) Disponible:
<http://es.wikipedia.org/wiki/Comunidad>

A partir de las definiciones anteriores se puede distinguir como hilo común que la noción de lo virtual establece dos dicotomías: una entre lo real/irreal y otra entre la representación del objeto y el objeto representado. En virtud de esto, se vislumbra una tercera vertiente: que lo virtual es una simulación de lo real.

Es así como se formula la siguiente definición del término virtual: lo virtual es la cualidad de aparentar lo real al simular sus efectos, pero sin serlo. En otras palabras, lo virtual es la cualidad de lo hiperreal.

3.1.3 Comunidad Virtual

Las nociones de "comunidad" y "virtual", plantean la tentativa de definir una comunidad virtual como "una congregación de cibernautas que integran una comunidad que aparenta ser real al simular los efectos de las congregaciones sociales humanas reales o tradicionales, pero sin llenar todas las características de estas". Sin embargo, el establecimiento de una definición universal del término va más allá de la simple unión de las raíces semánticas o etimológicas de las palabras que lo componen. Dado el carácter eminentemente incipiente del cuerpo teórico que describe las comunidades virtuales, hay poco acuerdo entre sus investigadores en torno al establecimiento de un concepto definitivo, o por lo menos, genérico.

Entre estos, Rheingold define las comunidades virtuales como: "agregados sociales que emergen en la Red [Internet] cuando suficientes personas llevan a cabo discusiones públicas por suficiente tiempo y con suficiente sentimiento humano, para formar nexos de relaciones personales en el ciberespacio". El autor formuló este concepto a partir de la descripción fenomenológica de una serie de comunidades virtuales en las cuales había sido miembro, al igual que en la recopilación de información y el contacto superficial con otras. Su visión de la posición de las comunidades virtuales dentro del contexto de la Internet la explica a través de la siguiente metáfora:

"imaginemos que el ciberespacio es como una cápsula de Petri social, la Red [Internet] es el medio agar, y las comunidades virtuales, con toda su diversidad, son las colonias de microorganismos que crecen en cápsulas de Petri. Cada una de las pequeñas colonias de organismos - las comunidades de la Red [Internet] es un experimento social que nadie planeó, pero que aún así se está llevando a cabo".

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

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

3.1.4 Tipos de comunidades virtuales

- Aquellas que se superponen totalmente con comunidades físicas reales.
- Aquellas que se superponen en algún grado con estas comunidades de la "vida real".
- Aquellas que están totalmente separadas de comunidades físicas; esta es una clasificación de las comunidades virtuales según Aoki (1994).

Esta clasificación toma como único criterio el grado en que las comunidades virtuales se entrecruzan con comunidades reales paralelas; esta categoría no describe la totalidad de la realidad en torno a la cual se dividen. Sin embargo, es importante en el sentido que permite visualizar la posibilidad de que los miembros de una comunidad virtual establezcan paralelamente un contacto directo, cara a cara, en una comunidad de la "vida real".

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

❖ **Listas de envío**

Lo que hoy en día se conoce como "mailing list" o "lista de envío", tiene sus raíces y se asemejan a las primeras comunidades virtuales de las que se tiene conocimiento: el ARPANET, la USENET que era una red de intercambio de información entre usuarios del sistema operativo Unix; y los BBS (bulletin board systems) o sistemas computarizados de boletines.

Este tipo de comunicación no es en tiempo real, es decir, el otro responde el mensaje algún tiempo (segundos, minutos u horas) después de haberlo leído. Tal vez la mejor analogía para este tipo de comunicación es la del correo tradicional, donde un individuo envía un mensaje a otro u otros y espera a que les llegue, lo lean y le respondan.

El usuario de la red es poseedor de un login, una etiqueta personal que indica la identidad de la persona que publicó el mensaje. Hoy en día, todo aquel que tenga acceso de conexión a la Internet puede adquirir una cuenta gratis de correo electrónico o e-mail, que le provee al usuario un login a partir del cual puede enviar mensajes a otros que al igual que él, tengan su propia cuenta de correo electrónico.

Sin embargo, la esencia de estas comunidades no radica en el hecho de que sus usuarios se envíen mensajes unos a otros (un individuo puede comunicarse con otro sin que sean miembros de comunidad alguna), sino que los individuos se agrupan en torno a un mismo tópico de discusión.

Supongamos que alguien, por ejemplo, esté interesado en el área de la mecánica automotriz. Este usuario puede enviar un mensaje a la dirección "automechanic@listserv.com" manifestando su deseo de ingresar en esta lista de envío, cuyos miembros están igualmente interesados en el tema. El host u anfitrión (término usado para designar al computador que físicamente almacena los mensajes de la lista y administra la distribución de los mismos) recibe esta comunicación e incluye el login de la persona interesada en una base de datos donde están archivados los logins de los demás miembros (el número puede oscilar entre 2 hasta 3000 o más usuarios afiliados). De esta manera, cada vez que alguno de los miembros de la lista envíe un mensaje al host, lo recibirán automáticamente todas aquellas personas que estén afiliadas a la misma. Estas listas son guiadas por un moderador (que generalmente es la persona que creó o fundó la lista y/o propietario u operador del computador host que alberga físicamente la información de la misma), que usualmente maneja las normas y la dirección de la discusión en torno al tópico de la lista, las primeras comunidades de este tipo fueron creadas con el sólo propósito de facilitar el intercambio información de tipo académica o científica entre investigadores sobre nuevas tecnologías de la computación, informática o desarrollo de armas de guerra. Sin embargo, hoy en día la gama de tópicos en torno a los cuales se estructuran estas comunidades es extremadamente extensa: desde física cuántica hasta comentarios de telenovelas, pasando por ciencia-ficción, propaganda política y consejos para padres.

Es prácticamente imposible determinar cuántas listas de envío hay en la Internet, lo que sí es evidente es que en ellas se da un contacto social entre sus miembros, existe una noción de espacio diferenciada (la parcela del ciberespacio en la cual ingresa el usuario para visualizar los mensajes de la lista) y hay un contexto y normas para la comunicación; de allí que se consideren comunidades virtuales.

❖ **MUD's**

Los MUD's (Multi User Dimension) o dimensiones multi-usuarios comparten la misma dinámica de comunicación sincrónica de los chatrooms, la diferencia es que el espacio virtual en el cual están ubicados está ambientado en algún tema específico y está descrito en texto. En estos ambientes, el contexto en el cual se lleva a cabo la interacción es mucho más envolvente que en las listas de envío y en los chatrooms, ya que no sólo está descrito en forma textual, sino que el usuario puede "moverse" dentro de él e interactuar con el mismo, tocando objetos, ejecutando acciones, etc.

El o los miembros de la comunidad encargados de administrar el manejo normativo del MUD son denominados OPS (operadores) SysOp (operador del sistema), wizards (magos), gods (dioses) o inmortal (inmortales) y, al igual que en los chatrooms, suelen ser propietarios del computador host, fundadores del MUD y/o miembros que se le ha dado el cargo luego de haber adquirido una destacada posición dentro de la comunidad, en adición, cuando el usuario ingresa en la comunidad, asume como identidad un personaje o character, cuyo nombre es un nickname con un rol a desempeñar:

"puede improvisar melodramas, construir mundos y los objetos del mismo, vivir o realizar fantasías, resolver problemas, inventar herramientas y distracciones, competir por prestigio y poder, adquirir sabiduría, buscar venganza, descargar impulsos lujuriosos, agresivos y avaricia e incluso en algunos MUD's se puede matar y morir".

Las posibilidades de acción en estas comunidades se expanden dado que se subdividen en clases: algunos MUD's están basados en el combate para ganar prestigio y poder, mientras que otros tienen el único objetivo de facilitar la socialización entre sus miembros; los MOO's (MUD's orientados en objetos) tienen la finalidad de que el usuario construya el mundo virtual agregando zonas, objetos, etc.; y los MUSE (ambientes de estimulación multiusuarios) que incluyen la percepción de sonidos.

❖ **GMUK's.**

Los "GMUK's" (Graphical Multi User Konversation) o "Habitats" son espacios virtuales iguales a los MUDS pero cuyo ambiente es visible en segunda dimensión, en vez de estar descrito en texto. Es decir, que aún cuando la comunicación está basada en la palabra escrita, el usuario puede visualizar gráficamente el contexto en el cual se desarrolla la interacción. Por ejemplo, si dos miembros de la comunidad están conversando en un bar, cada uno de ellos observará en el monitor de su computador los siguientes objetos: los avatares de las personas que están interactuando (la imagen, foto o dibujo representativo de la identidad de los usuarios, acompañados de su nickname), una burbuja de texto (semejante a las que aparecen en las tiras cómicas y que contienen el mensaje de los personajes) y el ambiente del bar representado gráficamente (se distinguirá la barra, botellas, sillas, mesa, vasos, etc., los objetos propios de un bar).

Esto, aunado al hecho de que la mayoría de los GMUK's o Habitats incluyen efectos de sonido, implica que el usuario recibe mayor cantidad de información sensorial en comparación con los otros tipos de comunidad virtual: las listas de envío, los chatrooms y los MUD's.

Sin embargo, y a manera de conclusión, la esencia de todas estas comunidades no radica en la naturaleza de la CMC que las estructura, sino en el hecho de que están integradas por individuos sociales reales, de carne y hueso y que en aras de incluirse en la comunidad, adoptan una "online persona" o "persona en línea"; una identidad virtual, que representa al yo del sujeto ante el otro, la totalidad del medio social en cual está inmerso (Turkle, 1995). De allí que para poder comprender la realidad del fenómeno será siempre necesario tomar en cuenta la dialéctica del yo/otro (identidad/alteridad), dado que la descripción de las comunidades virtuales siempre estará vinculada al reconocimiento de que estas sólo existen en tanto que varios sujetos la experimenten como tal.

3.1.5 Diseño de la Comunidad

A fin de decidir cómo estructurar la comunidad, los organizadores deben concentrarse en cómo podrían, con el tiempo, segmentarla. Cuanto más detallada la segmentación más fácil será apelar a los estrechos intereses de la gente, pero menor será el tamaño de la comunidad. Por ejemplo, los organizadores de una comunidad de viajes podrían dividirla por continente (Europa) o por tipo de viaje (cruceros). Podrían dividir cada continente en sub-comunidades por cada país de interés (Italia) y sub-comunidades por ciudades (Venecia).

Otro dilema del diseño que tiene que enfrentar el organizador consiste en decidir si ubicar a la comunidad directamente en la Internet o dentro de un servicio exclusivo. Por un lado, un servicio exclusivo ofrece, entre otros beneficios aún no disponibles en la Internet, un público establecido, infraestructura tecnológica, seguridad para las transacciones y procesos de facturación. Por el otro, un servicio exclusivo también es una entidad comercial poderosa que se instala entre el organizador de la comunidad y los suscriptores. Un servicio exclusivo que levanta una masa crítica de suscriptores y erige barreras para evitar que esos suscriptores se vayan podrá renegociar qué porción de los ingresos tomar de las comunidades participantes. En casos extremos, el servicio exclusivo podría "cubrirse" estableciendo comunidades por su cuenta para competir con las comunidades a las que sirve. O podría tratar de desvincularse de ciertas comunidades. Por ejemplo, podría pasar por encima de una comunidad de inversión financiera personal y ofrecerles a los suscriptores acceso directo a cuentas corrientes, tarjetas de crédito, o fondos mutuos a un precio mucho más bajo.

3.2 Diseño Web⁷

3.2.1 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 a información de otra computadora y poder tener inclusive comunicación directa con otros usuarios en otras computadoras.

⁷ Informática Milenium, S.A. 18 de Mayo 2007 (En línea) Disponible: <http://www.informaticamilenium.com.mx/paginas/espanol/sitioweb.htm>

Fue concebido por la agencia de nombre ARPA (Advanced Research Projects Agency) del gobierno de los Estados Unidos en el año de 1969 y se le conocía inicialmente como ARPANET. El propósito original fue crear una red que permitiera a los investigadores en un Campus poder comunicarse a través de los sistemas de cómputo con investigadores en otras Universidades.

Hoy en día, el Internet es un medio de comunicación pública, cooperativa y autosuficiente en términos económicos, accesible a cientos de millones de personas en el mundo entero. Físicamente, el Internet usa parte del total de recursos actualmente existentes en las redes de telecomunicaciones. Técnicamente, lo que distingue al Internet es el uso del protocolo de comunicación llamado TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol).

Para muchos usuarios del Internet, el correo electrónico (e-mail) ha reemplazado prácticamente al servicio postal para breves mensajes por escrito. El correo electrónico es la aplicación de mayor uso en la red. También se pueden realizar conversaciones "en vivo" con otros usuarios en otras localidades usando el IRC (Internet Relay Chat). Más recientemente, el software y hardware para telefonía en Internet permite conversaciones de voz en línea.

3.2.2

Web (World Wide Web)

Es el universo de información accesible a través de Internet, una fuente inagotable del conocimiento humano.

El componente más usado en el Internet es definitivamente el Web. Su característica sobresaliente es el texto remarcado, un método para referencias cruzadas instantáneas. En la mayoría de los Sitios Web, ciertas palabras aparecen en texto de otro color diferente al resto del documento. Por lo general, este texto es subrayado. Al seleccionar una palabra o frase, uno es transferido al sitio o página relacionada a esa frase. En algunas ocasiones hay botones, imágenes, o porciones de imágenes que pueden activarse mediante un clic. Si se mueve el apuntador sobre el contenido del documento y el apuntador cambia a un símbolo con una mano, eso indica que se puede realizar un clic para ser transferido a otro sitio.

Usando el Web, se tiene acceso a millones de páginas de información. La exploración en el Web se realiza por medio de un software especial denominado Browser o Explorador. La apariencia de un Sitio Web puede variar ligeramente dependiendo del explorador que se use. Así mismo, las versiones más recientes disponen de una funcionalidad mucho mayor tal como animación, realidad virtual, sonido y música.

3.2.3

Página Web

Una página de Internet o página Web es un documento electrónico que contiene información específica de un tema en particular y que es almacenado en algún sistema de cómputo que se encuentre conectado a la red mundial de información denominada Internet, de tal forma que este documento pueda ser consultado por cualquier persona que se conecte a esta red mundial de comunicaciones y que cuente con los permisos apropiados para hacerlo.

Una página Web es la unidad básica del World Wide Web.

Una página Web tiene la característica peculiar de que el texto se combina con imágenes para hacer que el documento sea dinámico y permita que se puedan ejecutar diferentes acciones, una tras otra, a través de la selección de texto remarcado o de las imágenes, acción que nos puede conducir a otra sección dentro del documento, abrir otra página Web, iniciar un mensaje de correo electrónico o transportarnos a otro Sitio Web totalmente distinto a través de sus hipervínculos.

Estos documentos pueden ser elaborados por los gobiernos, instituciones educativas, instituciones públicas o privadas, empresas o cualquier otro tipo de asociación, y por las propias personas en lo individual.

3.2.4 Sitio Web

Es un conjunto de archivos electrónicos y páginas Web referentes a un tema en particular, que incluye una página inicial de bienvenida, generalmente denominada home page, con un nombre de dominio y dirección en Internet específicos.

Empleados por las instituciones públicas y privadas, organizaciones e individuos para comunicarse con el mundo entero. En el caso particular de las empresas, este mensaje tiene que ver con la oferta de sus bienes y servicios a través de Internet, y en general para hacer efectivas las funciones de mercadotecnia.

El Sitio Web no necesariamente debe localizarse en el sistema de cómputo del negocio. Los documentos que integran el Sitio Web pueden ubicarse en un equipo en otra localidad, inclusive en otro país. El único requisito es que el equipo en el que residan los documentos esté conectado a la red mundial de Internet. Este equipo de cómputo o Servidor Web, como se le denomina técnicamente, puede contener más de un sitio Web y atender concurrentemente a los visitantes de cada uno de los diferentes sitios.

Al igual que los edificios, oficinas y casas, los Sitios Web requieren de una dirección particular para que los usuarios puedan acceder a la información contenida en ellos. Estas direcciones, o URLs (por sus siglas en inglés Uniform Resource Locator), aparecen cotidianamente en todos los medios de comunicación como son prensa escrita, radio, televisión, revistas, publicaciones técnicas y en el propio Internet a través de los motores de búsqueda (por su denominación en inglés “search engines”). Los nombres de estos sitios Web obedecen a un sistema mundial de nomenclatura y están regidos por el ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers).

Los Sitios Web pueden ser de diversos géneros, destacando los sitios de negocios, servicio, comercio electrónico en línea, imagen corporativa, entretenimiento y sitios informativos.

3.2.5 Portal

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. Los portales tienen gran reconocimiento en Internet por el poder de influencia que tienen sobre grandes comunidades.

La idea es emplear estos portales para localizar la información y los sitios que nos interesan y de ahí comenzar nuestra actividad en Internet. Un Sitio Web no alcanza el rango de portal sólo por tratarse de un sitio robusto o por contener información relevante. Un portal es más bien una plataforma de despegue para la navegación en el Web.

3.2.6 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 a la Internet lo que adquiere mayor relevancia. Una empresa que pretenda hospedar su Sitio Web en sus propias instalaciones, requiere 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.

3.2.7 Dominios

Las computadoras en Internet usan números IP (Internet Protocol) como direcciones para encontrarse entre sí, pero si lo único que se tuviera para identificar las direcciones en Internet fueran estos números IP sería difícil recordar más que unas cuantas. Lo mejor sería usar un nombre con el que se pueda hacer asociaciones y sobre todo que sea muy fácil de recordar, esto es el nombre de dominio.

Todas las direcciones de Internet o "URL" obedecen a un sistema mundial de nomenclatura. Los nombres de todos los dominios tienen tres niveles: El primero define el propósito principal del Sitio Web y la ubicación geográfica de la organización. En caso de que el URL sea: www.guatemala.com.gt, podemos ver que los caracteres de clasificación denotan que se trata de una página Web comercial de una organización ubicada en Guatemala (por sus siglas .com.gt). Las siglas más comunes son .com (Usuarios Comerciales), .org (Organizaciones no Lucrativas), .edu (Instituciones Educativas), .net (Proveedores de Internet) y .gob (Instituciones de Gobierno), aunque hayan otras más (.us, .biz, .info, .name, .tv, .museum, etc.) y existe un código específico para identificar cada país (Guatemala = .gt, Japón = .jp, Francia = .fr, etc.). El segundo nivel determina el nombre de la organización, guatemala en este caso. Finalmente el tercer nivel puede ser usado para identificar un Servidor Web dentro de una dirección de Internet, para la cual se usan comúnmente las siglas www.

3.2.8 Correo Electrónico

El correo electrónico es el intercambio de mensajes almacenados en computadora por medio de las telecomunicaciones. Los mensajes de correo electrónico se codifican por lo general en formato de texto ASCII (American Standard Code for Information Interchange). Sin embargo, se pueden también enviar archivos en otros formatos, tales como imágenes gráficas y archivos de sonidos, los cuales son transferidos como archivos anexos en formato binario. El correo electrónico representa una de las primeras aplicaciones del Internet y sigue siendo la de mayor uso. Un alto porcentaje del tráfico total en el Internet se debe al correo electrónico. El correo electrónico puede ser también intercambiado entre usuarios de proveedores privados de servicios en línea, tales como America On Line y Compuserve, y aquellos conectados a través de otros medios diferentes al Internet, redes públicas y privadas.

El correo puede ser enviado tanto a individuos en lo particular como a listas de distribución. Una lista de distribución puede ser administrada usando software especializado (e-reflector). Algunas listas de correo permiten subscribirse con tan sólo enviar una solicitud a su administrador. A una lista de correo que se administra automáticamente se le nombra servidor de listas (list server).

3.2.9 Red / Redes

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.

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.

3.2.10 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.

3.3 Red de la No Violencia contra las Mujeres

Es una Coordinación de Organizaciones de Mujeres, la integran Grupos de mujeres, Grupos feministas y Feministas. La mayoría de sus integrantes están reconocidas legalmente como Asociaciones de Mujeres que abordan la problemática de la violencia contra las mujeres desde diferentes acciones.

La Red hace parte del Movimiento de Mujeres y Feminista de Guatemala, y coadyuva a la erradicación de la discriminación, subordinación, opresión y violencia en contra de las mujeres en Guatemala.

Acciones realizadas por la RED, para el desarrollo integral de las mujeres guatemaltecas

- ✘ Estrategia de articulación de esfuerzos con expresiones del movimiento de mujeres, feministas y movimientos sociales, para acumular fuerza política para prevenir, sancionar y erradicar la violencia contra las mujeres en Guatemala. (2001-2006)
- ✘ Estrategia de medios para visibilizar y sensibilizar sobre el problema de la violencia contra las mujeres, sumar esfuerzos y articular acciones. 1996-2006
- ✘ Acompañamiento a familiares de mujeres víctimas de la violencia, para fortalecer la denuncia colectiva, y el seguimiento y exigencia ante el Fiscal General de la República y Jefe del Ministerio Público, la Corte Suprema de Justicia y el Organismo Judicial, el Congreso de la República, la Procuraduría de Derechos Humanos, el Ministerio de Gobernación, la Presidencia de la República.
- ✘ Elevar a nivel de interés público, gracias al apoyo de las familias Franco Véliz y Peralta, la denuncia por las atrocidades cometidas contra sus hijas: María Isabel Franco Véliz y Nancy Peralta. (2003-2006),
- ✘ Diseño y ejecución de la estrategia de comunicación social que incluye la Campaña “Por la vida de las mujeres ni una muerte más” para denunciar las muertes violentas y el Femicidio como violencia extrema contra las mujeres en Guatemala.
- ✘ Denuncia internacional ante los Organismos de Derechos Humanos internacionales, de los cuales es signatario el Estado De Guatemala.2002-2006
- ✘ Co-autoras de la campaña Latinoamericana “**Por la Vida de las Mujeres ni una muerte +**”.
- ✘ Propuesta de elaboración y validación del espacio “Expresiones organizadas de mujeres de la Sociedad Civil”, que realizaron propuestas de integración del Foro Nacional.
- ✘ Campañas de sensibilización en el Marco del “**Día Internacional de la no Violencia contra las Mujeres**”, conjuntamente con la Coordinadora 25 de Noviembre.
- ✘ Ejecutoras estrategia nacional con medios de comunicación en la campaña “Q.E.P.D. la Violencia contra las mujeres”, 1997.
- ✘ Denuncia a la opinión pública sobre el fenómeno de la violencia contra las mujeres en los medios de comunicación social.
- ✘ Debate sobre la relación del Estado y el Movimiento de Mujeres.

Procesos Nacionales en articulación con Instituciones del Estado

- ✘ Impulso a la articulación de acciones nacionales contenidas en el Plan Nacional de Prevención y Erradicación de la Violencia intrafamiliar y Contra las Mujeres (PLANOVI 2004-2014). Propuesto por la Coordinadora Nacional para la Prevención de la Violencia Intrafamiliar y contra las mujeres (CONAPREVI). Guatemala, 2004.
- ✘ Formulación y promoción de compromisos por una Vida Sin Violencia suscritos por los candidatos a Presidente de la República, durante la segunda vuelta electoral. Guatemala, noviembre 2003.

- ✘ Miembras de la Comisión de Alto Nivel para el cumplimiento de los Acuerdos de Paz en materia de seguridad ciudadana. (Acuerdo Ministerial 2081-2003).
- ✘ Coordinación con el Ministerio de Gobernación y el Equipo de Seguridad de la Policía Nacional Civil, apoyando en la elaboración de protocolos de atención, de investigación en los delitos en contra de las mujeres, implementación de procedimientos y revisión de documentos de sensibilización, campaña nacional de prevención.
- ✘ Propuesta, negociación, cabildeo, asesoría y coordinación de la Coordinadora Nacional para la Prevención de la Violencia Intrafamiliar y contra las mujeres de Guatemala (CONAPREVI). CONAPREVI es el ente al más alto nivel con participación del Estado y la Sociedad Civil, responsable de la coordinación, asesoría e impulso de políticas públicas para prevenir, sancionar y erradicar la violencia intrafamiliar y contra las mujeres.
- ✘ Integrada por el Sector Público: El Presidente de la República, quien delegó en la Secretaria Presidencial de la Mujer su representación; Presidente del Organismo Judicial o su Representante; Fiscal General de la República o su Representante; Presidente Junta Directiva del Instituto Nacional de Estadística, Representante de PROPEVI, y por el Sector Privado: Tres Representantes de la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Acuerdo Gubernativo 831-2000, 868-2000 y 417-2003).
- ✘ Las Representantes de la Red de la No Violencia realizan ad-honorem el trabajo que desempeñan dentro de la CONAPREVI.
- ✘ Miembras de la Junta Coordinadora de la CONAPREVI.
- ✘ Negociadora del presupuesto de la CONAPREVI, frente al Estado y la Cooperación Internacional.
- ✘ Elaboración y propuesta de articulación y negociación de la Política Nacional de Promoción de las Mujeres Guatemaltecas y Plan de Equidad de Oportunidades 2001-2006.
- ✘ Negociadora permanente para lograr la respuestas institucional frente a la problemática de violencia contra las mujeres, ante el Organismo Ejecutivo y Legislativo, Corte Suprema de Justicia, Procuraduría de los Derechos Humanos, Ministerio Público, ante la problemática de la violencia contra las mujeres.
- ✘ Propuesta, presentación y cabildeo para las Reformas al Código Penal, en los delitos que se cometen en contra de las mujeres.
- ✘ Miembras del colectivo de expresiones organizadas de mujeres que propuso la Agenda Mínima de las mujeres, negociación con los candidatos/as partidos políticos en 1999.
- ✘ Apoyo, impulso e implementación de leyes, políticas públicas para erradicar la discriminación, subordinación, opresión y violencia contra las mujeres.
- ✘ Verificación del Proceso de propuesta y selección de la Secretaria Presidencial de la Mujer.
- ✘ Implementación y validación de mecanismos para prevenir, atender, sancionar y erradicar la violencia contra las mujeres.
- ✘ Elaboración, validación y puesta en marcha de la **Boleta Única**, para registro de la violencia Intrafamiliar, en coordinación con la Procuraduría de Derechos Humanos, Defensoría de la Mujer; Corte Suprema de Justicia, Ministerio Público, Procuraduría General de la Nación, Policía Nacional Civil, Bufetes Populares, Instituto Nacional de Estadística.
- ✘ Incidencia para la aprobación de la Ley para Prevenir, Sancionar, y Erradicar la Violencia Intrafamiliar. (Decreto 97-96).
- ✘ Incidencia, capacitación y sensibilización con Operadores y Operadoras de Justicia para la aplicación de la ley a nivel nacional.
- ✘ Propuesta, presentación y cabildeo con la Presidencia de la Corte Suprema de Justicia, para viabilizar la aplicación de la ley 97-96.
- ✘ Elaboración y validación del proyecto del Reglamento de la Ley para prevenir, sancionar y erradicar la violencia intrafamiliar (Decreto 97-96).
- ✘ Búsqueda de consensos para la aplicación de la Ley para Prevenir, Sancionar y Erradicar la Violencia Intrafamiliar.
- ✘ Participación en el Proceso de elaboración de propuestas, negociación e implementación de los Acuerdos de Paz.
- ✘ Miembras fundadoras del Foro Nacional de la Mujer. Participación activa en el Foro Nacional de la Mujer 1997-2002.
- ✘ Propuesta, elaboración, validación y negociación del Reglamento de la ley 97-96 y Creación de la Coordinadora Nacional para la Prevención de la Violencia Intrafamiliar y Contra las Mujeres de Guatemala (**CONAPREVI**).
- ✘ Participación en el comité Consultivo de la Política Pública y Plan de Equidad de Oportunidades para las mujeres.
- ✘ Incidencia para la aprobación, ratificación de la Convención Interamericana para prevenir, sancionar y erradicar la violencia en contra la mujer.

- ✘ Negociación y cabildeo para la aplicación y difusión de leyes y políticas públicas a favor de las mujeres.
- ✘ Monitoreo e implementación de acciones con el Fiscal General de la República y Jefe del Ministerio Público (1997-2006), para exigir el cumplimiento de su mandato en relación a la persecución penal en los delitos que se cometen en contra de las mujeres.
- ✘ Proceso de formación a operadoras y operadores de justicia, en el ámbito nacional.
- ✘ Capacitación a personal que participó en la Encuesta Nacional de Salud Materno Infantil, 2002.
- ✘ Coordinación permanente con la Fiscalía de la Mujer, y la Oficina de Atención a la Víctima del Ministerio Público.

Procesos internacionales de Participación

- ✘ Participación en el nombramiento de la Delegada de Guatemala ante el Mecanismo de Seguimiento de la Convención de Belem do Para. 2005
- ✘ Reunión de expertas, convocada por la Comisión Interamericana de Mujeres (CIM), Panamá 2001.
- ✘ Simposio Mujeres, Salud y Violencia en las Américas, México 2001. Invitadas por UNICEF; UNIFEM.
- ✘ Políticas Públicas sobre violencia contra las Mujeres: Un balance desde las organizaciones de Mujeres en Centroamérica.
- ✘ Organizadoras del Segundo Encuentro para evaluar las políticas públicas para prevenir, sancionar y erradicar la violencia contra las mujeres, en el marco del 10 aniversario de la promulgación de la Convención Belem do Pará.

Coordinaciones nacionales e internacionales

- ✘ Articulación de acciones nacionales con expresiones del movimiento de mujeres y feministas de Guatemala.
- ✘ Miembras de la Red Latinoamericana contra la Violencia Doméstica y Sexual.
- ✘ Coordinadora y Sede de la Red Feminista Centroamericana contra la violencia hacia las Mujeres. 2004-2007.
- ✘ Acciones Internacionales para prevenir, sancionar y parar la violencia contra las Mujeres en Guatemala:
- ✘ Solicitud presentada ante la CONAPREVI, para gestionar la presencia de la Relatora Especial de Naciones Unidas de violencia contra las mujeres, sus causas y consecuencias. Agosto, 2003. Y campaña nacional de prensa para dar relevancia a la presencia de su visita y el contenido del informe.
- ✘ Denuncia presentada ante la Comisión Interamericana de Derechos Humanos, por la violencia en contra de las mujeres en Guatemala, octubre 2003 y solicitud de **visita in loco en septiembre del 2004**. En coordinación con CEJIL.
- ✘ Coordinación de la agenda de la visita a Guatemala, de la Señora Relatora Yakin Ertürk, que incluyó la organización y presentación de denuncias de mujeres sobrevivientes de violencia, testimonios de familiares de víctimas de muertes violentas y Femicidio.
- ✘ Facilitación de información a Amnistía Internacional para la elaboración del Informe Guatemala Ni Protección Ni Justicia. 2004.
- ✘ Estrategia de Denuncia de Familiares de Mujeres asesinadas en Guatemala, 2002-2006. Coordinación y negociación con medios nacionales e internacionales de espacios para la cobertura de familiares de víctimas de mujeres asesinadas 2002-2006.

3.4 Violencia⁸

3.4.1 Violencia intrafamiliar

La violencia es la expresión de dominio y opresión que las sociedades patriarcales ejercen sobre las mujeres, limitando sus posibilidades de desarrollo y el ejercicio de sus derechos.

De acuerdo con la realidad social, política, económica e histórica de cada país, las manifestaciones de violencia contra las mujeres revisten las más variadas formas, que van desde el abuso físico, el abuso sexual, psicológico, patrimonial e incluso la muerte.

Según la Convención Interamericana para Prevenir, Sancionar y Erradicar la Violencia contra la Mujer, más conocida como “Convención de Belem Do Pará”, la violencia contra las mujeres es: “cualquier acción o conducta basada en su género, que cause muerte, daño o sufrimiento físico, sexual o psicológico a la mujer, tanto en el ámbito público como en el privado”.

Constituye una violación a los derechos humanos y debe entenderse como cualquier acción u omisión que de manera directa o indirecta causare daño o sufrimiento físico, sexual, psicológico o patrimonial, tanto en el ámbito público como privado, a persona integrante del grupo familiar, por parte de parientes o conviviente o ex conviviente, cónyuge o ex cónyuge, o con quien se haya procreado hijos e hijas.” Artículo 1, Decreto No. 97-96 del Congreso de la República.

3.4.2 Manifestaciones de violencia

Violencia física:

Ocurre cuando una persona que está en una relación de poder respecto a otra, le inflige daño no accidental, por medio del uso de la fuerza física o algún tipo de arma u objeto, que pueda provocar o no, lesiones externas, internas o ambas, o lesiones a la autoestima. El castigo continuo y no severo se considera violencia física y se expresa a través de pellizcos, bofetadas, patadas, golpes con objetos o armas punzo cortantes o de fuego. La violencia física severa, puede ocasionar la muerte.

Violencia psicológica:

Es toda acción que dañe la autoestima, la identidad o el desarrollo de la persona. Incluye entre otros, los insultos constantes, la negligencia, la humillación, falta de reconocimiento, culpa, el chantaje, la degradación, el aislamiento de amigas/os y familiares, la destrucción de objetos apreciados, la burla, la ridiculización, rechazo, manipulación, amenaza, explotación y comparación, gritos e indiferencia; produciendo daños emocionales.

⁸ PLANNOVI-Plan Operativo 2001-2006, Guatemala, 2001

Violencia sexual:

Es todo acto en el que una persona en relación de poder y por medio de la fuerza física o intimidación psicológica, obliga o induce a otra a que ejecute un acto sexual contra su voluntad o que participe en interacciones que propicien la victimización. La violencia sexual ocurre en una gama de situaciones como cuando el cónyuge o compañero obliga a la mujer a tener el coito, o la maltrata durante el acto sexual, o la obliga a adoptar posiciones que no desea, o a tener relaciones sexo genitales con otras personas. El abuso sexual infantil, el incesto, el abuso sexual, el acoso sexual y la violación son algunas manifestaciones de la violencia sexual. Incluye entre otras: caricias no deseadas, relaciones afectivas sexualizadas, penetración anal, oral, vaginal con el pene u objetos, exposición forzada a material pornográfico, y exhibicionismo.

Violencia patrimonial o económica:

Son aquellas medidas tomadas por el agresor, como la destrucción o venta de objetos de la casa o patrimonio conyugal, los enseres y menaje de casa. Esto implica en la mayoría de casos, la venta de la vivienda u otros bienes propiedad de ambos, destrucción de documentos de identificación, así como la negación de asistencia económica u omisiones que afectan la sobrevivencia de las mujeres, sus hijos e hijas y control del dinero.

3.4.3

Ciclo de la Violencia

Las relaciones de agresión sufridas por las mujeres, de parte de sus parejas, fueron conceptualizadas en el llamado Ciclo de Violencia por la doctora Lenore Walker en 1989, fundamentada en estudios realizados por ella, basándose en la historia de vida de miles de mujeres que acompañó en la recuperación de las agresiones vividas, que demostraron que los hechos no provienen de agresiones casuales entre iguales, sino de ataques sistemáticos de quienes ejercen poder.

Esta teoría define el ciclo de la violencia contra las mujeres e identifica tres fases, separadas por períodos de tiempos cortos o largos que pueden durar horas, días, meses o años.

3.5 Conducta Humana⁹

3.5.1 La Conducta

Cualquier actividad humana o animal que pueda observarse y medirse objetivamente.

LA IRA Y LA CONDUCTA AGRESIVA

La ira se define como una emoción caracterizada por un alto nivel de actividad del sistema nervioso simpático y por fuertes sentimientos de desagrado, desencadenados por un agravio, real o imaginario.

La agresión se define como conducta encaminada a herir.

La ira suele ir acompañada de un impulso de venganza, que se expresa en agresión, pero la ira y la agresión no siempre van unidas. La ira puede suscitar una conducta irritable, retraída, deprimida o constructiva, la conducta agresiva puede ser desencadenada por estados diferentes de ira.

¿SON LAS PERSONAS INSTINTIVAMENTE AGRESIVAS?

Según Sigmund Freud, las personas nacen con instintos asesinos y destructivos. También opinaba que si no se permitía a las personas liberar estos impulsos, se acumulaban, y con el tiempo se desbordaban en inesperada violencia.

Sin embargo Konrad Lorenz, etólogo austriaco, piensa que las personas nacen con instintos agresivos, al igual que otros animales. Los instintos agresivos son, en general, de índole adaptativa: ayudan a los animales a sobrevivir, a defender su territorio y a proteger a sus crías. Por otra parte, los animales peligrosos también heredan inhibiciones contra miembros de su propia especie. Lorenz cree que, en tiempos remotos, los hombres primitivos eran muy poco eficaces para destruir, por lo cual no necesitaban desarrollar elaboradas inhibiciones. Después inventaron armas, y desde entonces han sido las bestias con mayor poder de destrucción, pero por desgracia, no tienen inhibiciones innatas contra la agresión mutua.

⁹ Introducción a la psicología de Linda L. Davidoff. (Ed. McGRAW-HILL) 2 de Mayo 2008 (En línea) Disponible: <http://html.rincondelvago.com/conducta.html>

LA BIOLOGÍA Y LA CONDUCTA AGRESIVA

Aunque las personas no posean instintos de agresión, los factores biológicos les dan capacidad para comportarse agresivamente. Los genes, las hormonas y los procesos cerebrales intervienen en esta conducta. Considérese primero la herencia biológica. Aunque la conducta agresiva no es en sí misma heredada, los muchos factores que influyen en las pautas de crecimiento contribuyen a determinar la talla y la fuerza. Por supuesto; los animales de mayor tamaño vencen más fácilmente en la pelea. De manera semejante, los genes modifican los umbrales de activación que influyen sobre el tiempo de reacción. El animal que reacciona con mayor rapidez también constituye un buen luchador.

Las hormonas constituyen el segundo factor biológico que influye sobre la agresividad. Las hormonas sexuales masculinas determinan las pautas de crecimiento que hacen a los animales machos más grandes y poderosos, que los animales del sexo femenino. Además influyen en la propensión a la lucha.

Los mecanismos cerebrales constituyen un tercer factor biológico que ejerce de influencia sobre la agresión. En el cerebro de las personas y de otros animales, hay muchos sistemas o vías nerviosas que, al ser estimuladas, producen clases específicas de conducta agresiva: conducta defensiva, conducta de ataque, impulsos asesinos, etc. En circunstancias ordinarias estos centros nerviosos parecen estar inactivos, pero al parecer pueden activarse mediante estimulación física, eléctrica o química, por hormonas, o bien indirectamente, mediante señales del medio aprendidas.

LA CULTURA Y LA CONDUCTA AGRESIVA

Hoy en día, las clases medias y altas también glorifican la agresión social. Las personas que se abren paso a toda costa, que dominan a los demás y hablan fuerte, son mucho más respetadas que las personas menos dominantes, más sensibles y más humanitarias.

Los jóvenes de escasos recursos económicos a veces miden el valor del ser humano por la fuerza física. En un estudio experimental se comprobó que los delincuentes de la clase baja se ven a sí mismos como héroes rudos, poderosos, feroces y sin miedo.

La habilidad de combatir rudamente o de aparentar que se es capaz de hacerlo, se considera, desde muy corta edad, como una virtud valiosa tanto para sobrevivir, como para obtener mejor posición en la sociedad.

3.5.2 Tipos de Conducta¹⁰

Hay tres tipos de conducta principales: agresivo, pasivo y asertivo.

3.5.3 La persona agresiva

- Trata de satisfacer sus necesidades.
- Le gusta el sentimiento de poder, pero en el fondo sabe que se está aprovechando de los demás.
- Repite constantemente que tiene razón, pero oculta un sentimiento de inseguridad y d duda.
- Suele estar sola, puesto que su conducta aleja a los demás; no obstante, nunca admitirá que necesita amigos.
- Suele ser enérgica, pero con frecuencia de una forma destructiva.
- En realidad, no se gusta a sí misma, por lo tanto crea un ambiente negativo a su alrededor.
- Tiene la capacidad de desmoralizar y humillar a los demás.
- Se la puede reconocer por su típico lenguaje verbal y corporal.

3.5.4 La persona pasiva

- Los demás se aprovechan de ella fácilmente (además, fomenta esta actitud).
- Suele tener sentimientos de inseguridad y de inferioridad, que se refuerzan siempre que entra en contacto con una persona agresiva.
- Está enfadada consigo misma porque sabe que los demás se aprovechan de ella.
- Es una experta en ocultar sus sentimientos.
- Es tímida y reservada cuando está con otras personas.
- No sabe aceptar cumplidos.
- Se agota y no tiene mucha energía ni entusiasmo para nada.
- Su actitud acaba irritando a los demás.
- Absorbe la energía de los demás.
- Se la puede reconocer por su típico lenguaje corporal y verbal.

¹⁰INTELIGENCIA EMOCIONAL 2 de Mayo 2008 (En línea) Disponible:

http://www.inteligencia-emocional.org/cursos-gratis/como-tratar-personas-dificiles/tipos_de_conducta_2.htm

3.5.5 La persona asertiva

- Se preocupa por sus derechos y por los de los demás.
- Por lo general, acaba consiguiendo sus metas.
- Respeta a los demás, está dispuesta a negociar y a comprometerse cuando lo considera oportuno.
- Cumple siempre sus promesas.
- Puede comunicar sus sentimientos de tal modo que, incluso cuando son negativos, no fomenta el resentimiento.
- Se siente en paz consigo misma y con los que la rodean.
- Está preparada para asumir riesgos y, si no funciona, acepta que los errores formen parte del proceso de aprendizaje.
- Reconoce sus fracasos y sus éxitos.
- Es entusiasta y motiva a los otros.
- Se siente bien consigo misma y hace sentirse bien a los demás.
- Se la puede reconocer por su típico lenguaje verbal y corporal.
- Puede empezar a ser una persona asertiva encargándose primero de los problemas pequeños y recompensándose por sus logros. La visualización creativa le puede ayudar: piense en situaciones en las que no ha actuado positivamente y pregúntese qué es lo que cambiaría en el futuro.

Una persona asertiva puede hacer lo siguiente:

- Expresar sentimientos positivos.
- Expresar sentimientos negativos.
- Decir no.
- Dar su sincera opinión.
- Decir que está enfadada cuando está justificado.
- Defender sus derechos a la vez que permite que los demás defiendan los suyos.
- Establecer metas y estar dispuesta a trabajar para conseguirlas, aunque se tengan que modificar durante el proceso.
- Elegir cómo le gustaría cambiar y hacer el esfuerzo para conseguirlo.
- Desarrollar la habilidad de negociar, comprometiéndose cuando sea necesario y apropiado.
- Aprender a hacer frente a los desdenes.
- Comprender que hay dos tipos de críticas, justas e injustas.

Capítulo IV

Concepto Creativo y Bocetaje

Comunidad virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)

4.1 Concepto de Diseño

4.1.1 Concepto Creativo

La técnica llamada “tormenta de ideas” es la más conocida para generar ideas, este ejercicio se puso en práctica para poder llegar al concepto creativo final, cuyo entorno encierra la idea fundamental de la Comunidad Virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala). Este concepto, en términos generales es una forma distinta y positiva de emprender una mejor calidad de vida para las mujeres, por ende el diseño sigue la línea que este concepto representa; un diseño dinámico, alegre, con colores vivos, mensajes positivos, imágenes positivas, etc. Luego de haber creado varios conceptos y discutido sobre los mismos, se presenta a continuación el concepto creativo final aplicado para este proyecto:

“POR UNA MEJOR VIDA HACIA LAS MUJERES”

Para darle un enfoque completo al concepto creativo final y tener una idea acerca del fundamento y transformación del concepto seleccionado, se presentan todas las pequeñas ideas que surgieron, y que será la base del diseño de esta Comunidad virtual:

Sociedad	Mujer	Violencia	virtual
• Discriminación	• Amor	• Maltrato	• Animación
• Multicultural	• Detalles	• Herida	• Visual
• País	• Cuidado	• Desintegración	• Irreal
• Trabajo	• Vida	• Muerte	• Imagen
• Crecimiento	• Feminismo	• Sufrimiento	• Efecto
• Grupo	• Pareja	• Autoestima	• Intangible
• Sectores	• Paz	• Frustración	• Informática
• Población	• Protección	• Violar	• Internet
• Fuerza	• Respeto	• Destrucción	• Tecnología
• Economía	• Trabajo	• Trauma	• Moderno
• Desarrollo	• Prostituta	• Dolor	• Imaginación
• Machismo	• Familia	• Tristeza	
	• Luz	• Inseguridad	
	• Auténtica	• Miedo	
	• Belleza	• Machismo	

4.2 Códigos de Diseño

4.2.1 Cromático

Los colores predominantes en el diseño son colores femeninos debido al grupo objetivo al que está dirigido, y se encuentran dentro del círculo cromático con el nombre de complementarios y son parte de la gama del violeta, dentro de estos se encuentran: Violeta, Morado, Lila, Púrpura y para hacer contraste de color se utilizó Blanco, Rosado, y Anaranjado.

Significado de los colores *(Ver anexo 3).*

Violeta

Es usado para recordar el hecho ocurrido el 8 de marzo de 1857 Nueva York. Mujeres que en señal de protesta se encerraron allí, cansadas del trato machista y discriminatorio que estaban recibiendo por parte de su jefe. Exigían mejorar las condiciones de salubridad y de seguridad en su trabajo, sus jornadas diarias eran de 15 horas y ellas pretendían trabajar 10 horas. Durante los alborotos que se originaron quedaron muchas mujeres encerradas en una fábrica. Se produjo un terrible incendio, dicen que provocado por los propios "dueños" de la fábrica. Alrededor de unas 129 mujeres murieron calcinadas y se comenta que las mujeres estaban tiñendo telas de color Violeta y por ello ha quedado ese color como estandarte del feminismo.

Desde el punto de vista de la Psicología del color es un color frío por naturaleza, indica respeto, dignidad y amor por sí mismo, sueño, utopía, misterio, penitencia, silencio, muerte.

Blanco

Representa a la luz en su tonalidad más clara, expresa bondad, inocencia, pureza, virginidad, limpieza, simboliza a la seguridad del ser humano y la alegría por la vida misma y manifiesta fe. Indicador de frescura por ser el color de la nieve y las nubes, comunica simplicidad.

Rosado

Ingenuidad, bondad, ternura, buen sentimiento, ausencia de todo mal, es un color muy usado por las mujeres.

Anaranjado

Regocijo, fiesta, placer, aurora, presencia de sol.

4.2.2 Lingüístico

En el lenguaje escrito, las tipografías aplicadas son “Tahoma y Verdana” por ser fuentes legibles y comprensibles en la web que incluye por defecto los sistemas operativos Windows y Macintosh, en los navegadores Microsoft Internet Explorer, Netscape, Firefox, Safari, Opera entre otros.

Tahoma (Windows y Macintosh)

Utilizado para titulares, subtítulos, leyendas de fotografías, créditos y notas de pie.

Es una de las sans serif de Microsoft, consiste de dos variables: regular y bold, y fue creada especialmente pensando en las limitaciones de la pantalla, especialmente para cuerpos reducidos usados en cajas de diálogo y menús de interfaces gráficas. Como es del formato TrueType puede ser rotada y redimensionada a cualquier tamaño o rasterizada.

Verdana (Windows y Macintosh)

Utilizado en los cuerpos de texto amplio y contenidos de párrafo.

Se utilizó para esta Comunidad Virtual por el espacio adecuado entre letras y también en el ancho de los caracteres, ya que en bajas resoluciones se utiliza un escaso número de píxeles para la configuración de las letras y, para que se diferencien unas de otras, es necesario que tengan un mayor ancho y que el espacio entre ellas sea generoso, de modo que no se peguen entre sí como ocurre con otros alfabetos y sea de fácil lectura.

Los signos lingüísticos que integran la Comunidad Virtual son diversos, se tomará como principal el slogan que acompaña al logo: **“*Paremos la Violencia Contra las Mujeres*”**. Esta frase hace énfasis en eliminar todas las formas de violencia que hay hacia la mujer, (violencia sexual, violencia psicológica, violencia física etc.)

“*Soy mujer, y no quiero más violencia*”. Esta frase es parte de los mensajes que la Red de la No Violencia contra las mujeres (Guatemala) transmite y divulga en movimientos o actividades públicas, como la fotografía capturada de la niña en la plaza central, durante una marcha en el día de la mujer, 8 de marzo.

La violencia contra las mujeres no es natural y debe ser eliminada. Este texto hace referencia a los comportamientos conductuales anormales de violencia que la sociedad masculina ha adquirido y que en lugar de disminuir va en aumento.

Este cuerpo es mío, no se toca, no se viola, no se mata. En esta frase se expresa textualmente claro el derecho a la igualdad, el respeto a la vida y a la individualidad que cada mujer tiene.

4.2.3 Icónico

La Comunidad Virtual está compuesta también por símbolos, imágenes, y se amplía luego con la incorporación del sonido, que sirven de soporte para transmitir un mensaje.



Este logotipo representa a la ONG que vela por los intereses de la mujer, Red de la No Violencia contra las Mujeres, ante otras organizaciones y ante el público en general.



Haciendo referencia al concepto creativo del diseño, se muestra en esta imagen las huellas de mujeres, hombres y niños que exigen una mejor vida a las mujeres, la flor es un icono que representa al sector femenino. En términos generales connota la no violencia a las mujeres, por medio de una mejor vida. Al iniciar la animación aparece en blanco y negro representando a la impunidad y la muerte que hay, pero la transición a color expresa lo que se desea: mejor calidad de vida y justicia.



Iconicamente las flores representan feminismo, el color y el tipo de margarita utilizada hacen referencia al tema de la mujer.



La imagen de la niña con el cartel "Soy mujer, y no quiero más violencia" fue captada el 8 de marzo en una marcha que paso por el centro cívico.

Las imágenes de la galería expresan diversos mensajes, relacionados a las mujeres y están en tamaño completo, compuestas por pinturas, fotografías b/n y full color, diseño y retoque digital b/n y full color; como aplicación de Background. Haciendo énfasis en temas como: La Multiculturalidad (maya, garífuna, no indígenas), igualdad de derechos y género, feminismo, mujer, vida.



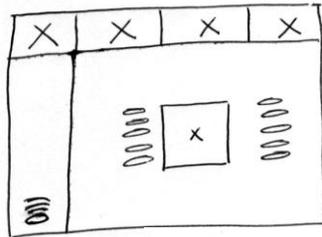
4.3 Mapa del Sitio

A continuación se encuentra la gráfica del mapa estructural de la Comunidad Virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala). En este mapa se puede visualizar la distribución básica de los botones de enlace de los cuales estará conformada y el tipo de diagramación utilizado para tener un acceso rápido y ordenado, así como una interacción adecuada para los usuarios.



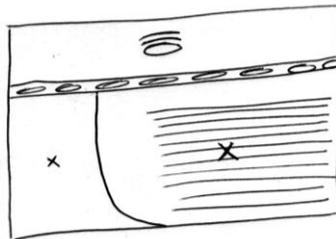
4.4 Proceso de Bocetaje

4.4.1 Prebocetos



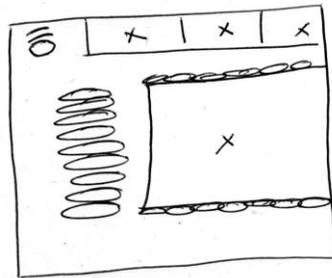
PÁGINA PRINCIPAL

En la parte superior ira un banner de imágenes y frases.
Al centro deberá ir una imagen más amplia.
En el lado izquierdo el logotipo con los datos de la ONG.



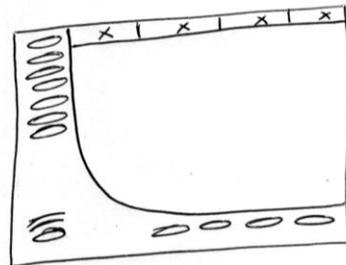
PÁGINA PRINCIPAL

Se usará un tipo de composición radial, apoyándose de curvas, pues de esta manera se puede expresar ritmo en nuestra página.



PÁGINA PRINCIPAL

La composición Asimétrica podría ser un poco más formal para hacer que se tenga confianza y seguridad, pero siempre tratando de usar líneas curvas para que tenga estética visual.



PÁGINA INTERNA

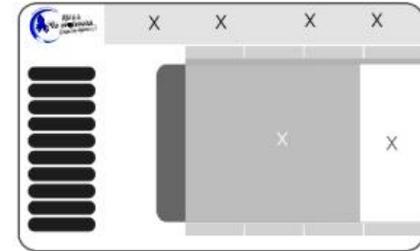
En la parte superior irá un banner de imágenes
En el espacio izquierdo deberá ir una fotografía más amplia, con texto.
En el lado izquierdo el logotipo con todos los botones.

Se agregarán curvas para que sea una página dinámica, pero sin dejar de perder la formalidad y seriedad de la ONG.

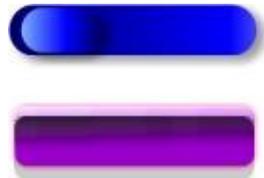
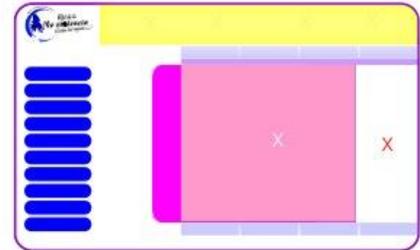
4.4.2 Bocetos

PÁGINA PRINCIPAL

En la parte superior irá un banner de imágenes, en el espacio izquierdo deberá ir una fotografía más amplia, con texto, en el lado izquierdo el logotipo con todos los botones de enlace.



La composición podría ser asimétrica, apoyándose de curvas en los botones, pues de esta manera se puede expresar una página más dinámica.



BOTONES

Los botones están diseñados con colores de la ONG y colores femeninos. Con un efecto de 3d.



PÁGINA DE INICIO

Esta es la primera propuesta que se presenta de la comunidad Virtual, hay que tomar en cuenta que tiene que ser una página sencilla, debido a la gran variedad de opciones que tiene y efectos de animación.

Después de la primera fase de bocetaje presentada y de analizar la estructura y el tipo de diseño, se inició la creación de la plantilla web, las animaciones en adobe flash Cs3, y modificar elementos de diseño para iniciar la estructura final de la Comunidad Virtual. Dentro de las modificaciones que se propusieron para mejorar el diseño de la Comunidad Virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala) están:

PÁGINA PRINCIPAL

El tipo de composición de diseño aplicado es simetría. El diseño es completamente innovador con un completo uso de animaciones flash. Los colores usados por contraste lo hacen llamativo e interesante, sobresale el color morado el cual representa a las mujeres.

En la parte superior del formato principal se encuentra el logotipo que representa la institución.

En el lado izquierdo contiene un banner como parte del diseño que puede ser usado para informar actividades o divulgar campañas.

El panel de control está compuesto por botones activos en la parte superior y en la parte inferior del formato para dejar más amplio el espacio donde se ubicará la información asignada a cada botón.

PÁGINA INTERNA

Para tener uniformidad en el diseño, los colores y el formato se usa como base el diseño de la página principal y el panel de control a través de pantallas y ActionScript hechas en Macromedia flash, se crean transiciones para que se arrastre cada enlace.

El fondo del formato aplicado para los enlaces es de color negro con una transparencia de 20% para resaltar las imágenes y el texto de cada botón.

Las imágenes se presentan como slides y cambian automáticamente.



ANIMACION FLASH:

Con efecto de Alpha inicia el texto de la imagen y la flor, corriendo de izquierda a derecha dejando la imagen de la niña con el cartel.



ANIMACIÓN FLASH:

Todas las páginas internas inician de izquierda a derecha con la información, el texto y las animaciones correspondientes.

BOTONES DEL PANEL DE CONTROL

El panel de control para esta Comunidad Virtual contiene acciones de despliegue y transparencia de color en cada botón, además moviclips en los botones para hacerlo impactante y llamativo.



-45-

4.4.3 Animación flash y Diseño

En la nueva versión de Flash, Macromedia ha hecho Flash más y más controlable; esto es usando nuevas herramientas de programación, lo que lo tiene posicionado ya como un competidor para el HTML, en la creación de sitios Web interactivos y otras aplicaciones. Macromedia argumenta que Flash es el camino en lugar de HTML por las siguientes razones:

- Las películas Flash cargan más rápido lo que ahorra tiempo de descarga; y esto es porque Flash es basado en vectores a diferencia de HTML.
- Flash inteligentemente almacena en cachés sus películas, para que no necesiten ser cargadas de nuevo.

Todas estas afirmaciones son verdaderas, pero también pueden ser verdaderas para las páginas de HTML (menos lo que tiene que ver con vectores.). Por lo que expondré las razones:

Las páginas Flash pueden ser hechas para cargar más rápido, pero la mayor parte del tiempo, en la realidad no lo hacen y esto es por la forma en que son diseñadas. Este no es un problema de flash; esto es debido a que los desarrolladores las hacen complicadas, sobre elaboradas y pesadas.

El HTML también almacena las páginas tan pronto las imágenes son descargadas, y estas se almacenan en el caché de los navegadores, para luego ser usadas en lugar de bajarlas otra vez del servidor.

El uso de flash ofrece métodos para incluir animaciones y efectos especiales en un documento, como efectos de línea de tiempo, animaciones interpoladas, cambio del contenido de fotogramas sucesivos en la línea de tiempo, animación fotograma a fotograma, uso de ActionScript entre otros, esta es la razón del porque fue diseñado el sitio en Flash.

La secuencia de animación utilizada para este sitio es fácil de comprender, y para ello lo hemos dividido en dos grupos. “Página principal” y “enlaces” esto significa que se ha diseñado un modelo para cada una y modificada para cada aplicación.

INTRO-FLASH



- Muestra la pantalla **cargando** en forma progresiva y con porcentajes de acuerdo a la velocidad de la red.



- Se desvanece con efecto Alpha el logotipo de la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala).
- En el centro de la página Intro está un botón que inicia la activación y animación de la Comunidad Virtual.

PÁGINA PRINCIPAL

- Inicia la página principal, aumentando el tamaño de menor a mayor.
- Se despliega la animación del frame de introducción y después el panel de control del menú interactivo.
En la parte superior del formato hay una galería de imágenes las cuales se pueden visualizar haciendo clic en cada icono. Cada icono muestra la imagen a exponer en forma minimizada.



-47-



Dentro del panel de control, en el lado inferior derecho se encuentra una opción de sonido, el cual puede ser apagado o encendido por el usuario.

SONIDO SI/NO

ENLACES

La Comunidad Virtual está basada en el uso de pantallas, hechas en adobe Flash porque ofrecen una interfaz de usuario con animación, para la edición con bloques de construcción estructurales que facilitan la creación de documentos de Flash complejos y jerárquicos, además permiten estructurar aplicaciones complejas sin necesidad de utilizar fotogramas y capas en la línea de tiempo, y sin ver la línea de tiempo. Cuando se edita un documento basado en pantallas, éstas aparecerán en la estructura jerárquica que haya creado. Para estructurar el documento, añade las pantallas en una forma de árbol con ramificaciones. Así podrá ver y modificar fácilmente la estructura de un documento basado en pantallas.

Cada botón de enlace contiene aplicaciones y contenido distinto, para facilitar la actualización de datos, dentro de la plantilla creada para los enlaces están los siguientes elementos: animación de pantalla, slides de imágenes, scroll de texto, video, audio e imágenes.

Capítulo V

Comprobación de Eficacia y Propuesta Gráfica Final

Comunidad virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)

5.1 Comprobación de la Eficacia

5.1.1 ¿Qué es una Encuesta?¹¹

Es un método de obtener información de una muestra de individuos. Esta (**muestra**) es usualmente sólo una fracción de la población bajo estudio. Por ejemplo, antes de una elección, una muestra de electores es interrogada para determinar cómo los candidatos y los asuntos son percibidos por el público... un fabricante hace una encuesta al mercado potencial antes de introducir un nuevo producto...

Aún así, todas las encuestas tienen algunas características en común. A diferencia de un censo, donde todos los miembros de la población son estudiados, las encuestas recogen información de una porción de la población de interés, dependiendo el tamaño de la muestra en el propósito del estudio.

En una encuesta, la muestra no es seleccionada caprichosamente o sólo de personas que se ofrecen como voluntarios para participar. La muestra es seleccionada científicamente de manera que cada persona en la población tenga una oportunidad medible de ser seleccionada. De esta manera los resultados pueden ser proyectados con seguridad de la muestra a la población mayor.

Algunos métodos comunes de encuestas

Las encuestas pueden ser clasificadas en muchas maneras. Una dimensión es por tamaño y tipo de muestra. Las encuestas pueden ser usadas para estudiar poblaciones humanas o no humanas (por ejemplo, objetos animados o inanimados, animales, terrenos, viviendas). Mientras que muchos de los principios son los mismos para todas las encuestas, el foco aquí será en métodos para hacer encuestas a individuos.

Muchas encuestas estudian todas las personas que residen en un área definida, pero otras pueden enfocarse en grupos particulares de la *población, mujeres, médicos, líderes de la comunidad, los desempleados, o usuarios de un producto o servicio particular*. Las encuestas también pueden ser conducidas con muestras locales, estatales o nacionales.

Las encuestas pueden ser clasificadas por su método de recolección de datos. Las encuestas por correo, telefónicas y entrevistas en persona son las más comunes.

- **Las encuestas por correo** pueden ser de costo relativamente bajo. Como con cualquier otra encuesta, existen problemas en usar este método si no se presta suficiente atención a obtener niveles altos de cooperación. Estas encuestas pueden ser más efectivas cuando se dirigen a grupos particulares, tal como suscriptores a una revista especializada o a miembros de una organización profesional.

¹¹ Edustatspr.com. 11 de agosto de 2007. (En línea) Disponible: http://www.edustatspr.com/Materiales/Stats_text/encuesta.pdf.

- **Las entrevistas telefónicas** son una forma eficiente de recoger ciertos tipos de datos y se están usando cada vez con mayor frecuencia. Se prestan particularmente bien a situaciones donde es necesario obtener resultados oportunos y cuando el largo de la encuesta es limitado.
- **Las entrevistas en persona** en el hogar u oficina de un participante son mucho más caras que las encuestas telefónicas o por correo. Estas pueden ser necesarias especialmente cuando se debe recoger información compleja.

Para medir la efectividad gráfica de la Comunidad Virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala) se utilizaron 3 clases de encuestas planteadas a 3 segmentos (*Ver anexo 4*).

1. Diseñadores Gráficos o carreras afines
2. Integrantes de la Red
3. Población en General

El tipo de encuesta utilizado fueron entrevistas a las personas, el número de personas encuestadas por cada segmentación es de 10 personas que equivalen al 100%, para hacer un total de 30 personas que colaboraron en la medición de la propuesta gráfica final de la Comunidad Virtual.

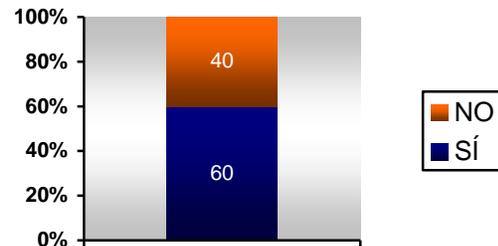
5.1.2

Resultados

Encuesta dirigida a Diseñadores Gráficos o carreras afines

PREGUNTA 1

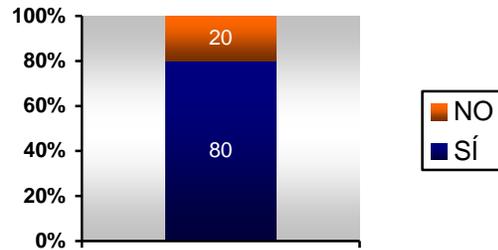
¿Conoce usted qué es una Comunidad Virtual?



La mayoría de personas encuestadas que se desenvuelven profesionalmente como diseñadores, publicistas y programadores de sitios Web, sí conocen el término "Comunidad Virtual" y dicen que han elaborado o han sido parte del proceso de la elaboración de una comunidad virtual, por otra parte, otros consideran tener la idea de qué se trata, aunque nunca han diseñado una. Es notable que un 40% desconoce el término, debido al uso incorrecto en los términos que se le da, es decir la mayor parte de encuestados generaliza en decir que todo lo que visualmente está en el internet son páginas webs sin especificar a que categoría pertenece.

PREGUNTA 2

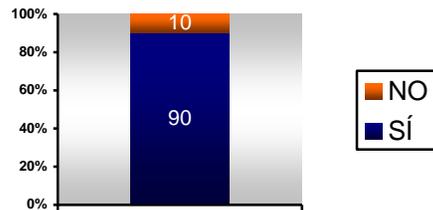
¿Considera que visualmente la Comunidad Virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala) es agradable?



El 80% de los encuestados coincidió por el gusto al diseño, estilo y forma aplicada a este proyecto, el 20% restante no estaba en total desacuerdo, simplemente dieron observaciones con relación al gusto por los sitios web, los cuales se consideraron y se modificaron en el arte final de la propuesta.

PREGUNTA 3

¿Considera que el diseño gráfico empleado para la Comunidad Virtual de la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala) está enfocado para el grupo objetivo (mujeres)?

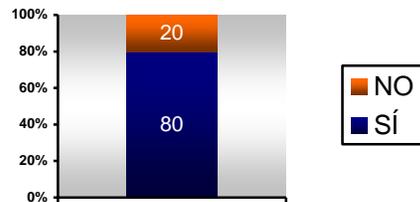


Una mayoría de la población encuestada respondió estar satisfecha por el diseño aplicado, lo cual nos indica estar en una dirección correcta hacia el objetivo planteado.

Visualmente bien aplicado el color, la forma, la diagramación, el contraste, la tipografía y la información publicada.

PREGUNTA 4

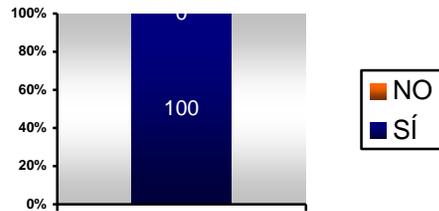
¿Considera ordenada y fácil la navegación en la Comunidad Virtual de la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)?



El 80% está satisfecho por la facilidad de usar las funciones y también con el orden y secuencia que tiene la Comunidad Virtual, el 20% respondió que la navegación y la facilidad con la que se usa es distinta a los sitios conocidos, pues es una herramienta moderna a la que no se está acostumbrado a visualizar en la internet.

PREGUNTA 5

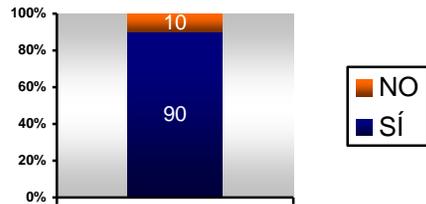
¿Considera que existe uniformidad gráfica en los enlaces y elementos empleados?



Todos los entrevistados respondieron que sí hay uniformidad en la tipografía, animaciones, imágenes colores formas y formatos y que el sitio mantiene su diseño en cualquier enlace. Lo que nos hace ver la efectividad del proyecto.

PREGUNTA 6

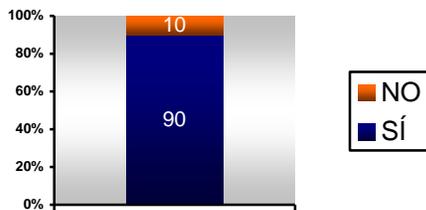
¿Cree usted que la diagramación utilizada es la adecuada para la Comunidad Virtual de la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)?



Un 10% de personas de encuestadas opinó que la tipografía debería ser más legible, razón por la cual después de esta evaluación se aplicó un tamaño más grande en el punto y se cambió al uso de Tahoma.

PREGUNTA 7

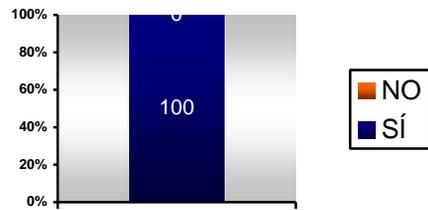
¿Los colores utilizados mantienen armonía con las imágenes y el texto?



El 90% de entrevistados respondió estar de acuerdo con la forma de combinar las imágenes y los textos entre sí (armonía). Y un 10% respondió que no, pero tampoco hizo alguna observación justificando su respuesta.

PREGUNTA 8

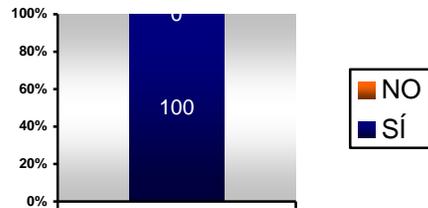
¿Las animaciones están visualmente bien aplicadas en la Comunidad Virtual?



El total de entrevistados afirma que las animaciones creadas para el sitio, son sencillas, visualmente es cómodo verlas y le dan vida a la Comunidad Virtual, mantienen formalidad.

PREGUNTA 9

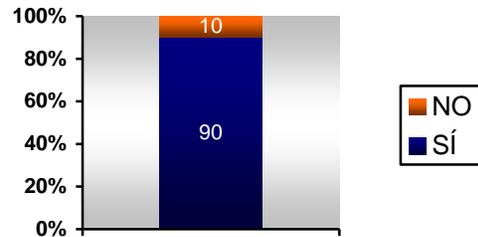
¿Las imágenes publicadas son acordes al tema?



Los entrevistados respondieron "Sí" a la pregunta hecha y expusieron que las imágenes publicadas son imágenes interesantes y agradables de visualizar. Con un lenguaje propio en cada una de ellas.

PREGUNTA 10

¿Considera adecuada la Tipografía utilizada para esta Comunidad Virtual?

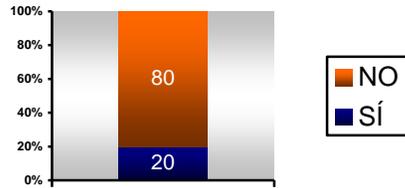


El 10% de entrevistados respondió estar en desacuerdo con la tipografía usada para este sitio, pues este se justifica por el gusto del entrevistado y el tamaño del punto utilizado.

Encuesta dirigida al personal que integra la Red de la No Violencia contra las Mujeres

PREGUNTA 1

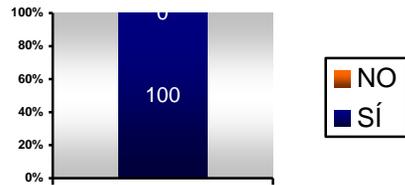
¿Conoce usted qué es una comunidad virtual?



Es notorio el resultado en la pregunta planteada, únicamente el 20% tiene la idea de la Comunidad Virtual, para la mayor parte del personal entrevistado de la Red es un término nuevo y ésta se justifica de la siguiente manera; el campo y los temas con los que están relacionados es distinto, están conociendo el término utilizado para este proyecto y respondieron que son herramientas y términos modernos.

PREGUNTA 2

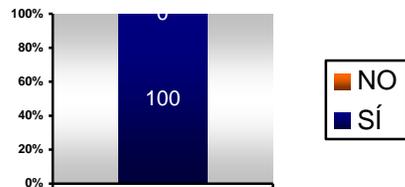
¿Considera que visualmente la Comunidad Virtual que se propone para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala) es atractivo?



Sí fue la respuesta de los encuestados, argumentando que es un diseño bonito y profesional para el uso de las mujeres y del público en general.

PREGUNTA 3

¿Considera rápido el acceso a la Comunidad Virtual que se propone para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)?

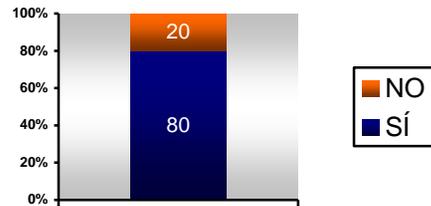


La respuesta fue favorable para esta pregunta, la presentación del proyecto fue una prueba sin conexión a la Internet y la propuesta que se presentó tuvo una velocidad normal, que al público entrevistado le pareció adecuado.

La comunidad Virtual está diseñada con plataforma .html y .swf a tamaño real con una resolución de 72 dpi. Lo que hace rápido el sitio y únicamente tiene una precarga de inicio para que sea funcional.

PREGUNTA 4

¿Considera ordenada y fácil la navegación en la Comunidad Virtual de la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)?

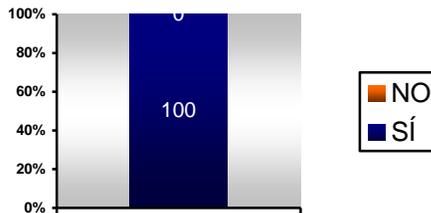


El 80% respondió que sí es un sitio ordenado y fácil de usar, sin embargo el 20% dijo que hay que adaptarse al funcionamiento de la Comunidad Virtual, con el simple hecho de tener efectos, animaciones e imágenes hace que uno crea que es complicado de navegar.

Se hizo un ejercicio de prueba, lo cual hizo más fácil la navegación para las personas que desconocen estas herramientas técnicas e informáticas.

PREGUNTA 5

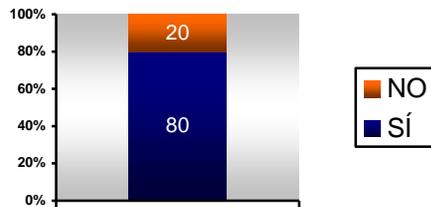
¿Es de fácil lectura el contenido de la Comunidad Virtual de la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)?



Todos los entrevistados respondieron que sí se comprende muy bien la lectura, y los textos publicados.

PREGUNTA 6

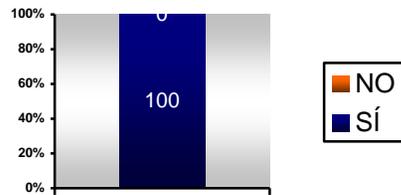
Según su experiencia en la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala), ¿considera que la información que contiene es necesaria y adecuada?



El 80% respondió "Sí". La información publicada es acorde al tema, sin embargo el 20% respondió que hay que completar la información periódicamente, de acuerdo al entorno social, según este resultado, no afecta el resultado final en la propuesta, ya que la información que se subirá depende de la ONG, así como de su actualización.

PREGUNTA 7

¿Son de su gusto los colores, imágenes y el texto?

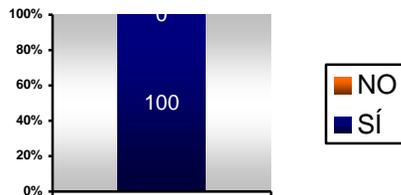


Los elementos que hay en el diseño, las imágenes, los textos y los colores son positivos y son del gusto de las personas entrevistadas.

Este resultado es favorable para determinar la aplicación de los elementos de diseño y nos indican efectividad en el proyecto.

PREGUNTA 8

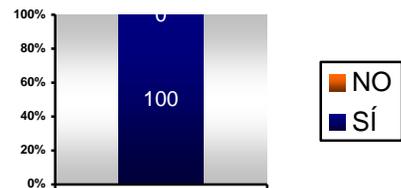
¿Las imágenes publicadas son acordes al tema?



Las fotografías son muy interesantes y transmiten mensajes positivos, mantienen la línea que busca el tema, ya que son acordes al sector femenino.

PREGUNTA 9

¿Considera bien aplicado el uso de animaciones en la Comunidad Virtual?



A todos los entrevistados les gustó el uso de animaciones en imágenes, banners, textos, aunque es algo muy moderno para ellos, ha sido bien visto y están de acuerdo con el uso para hacer impactante el sitio.

PREGUNTA 10

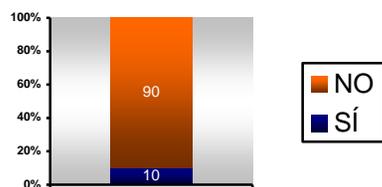
¿En general que le pareció la propuesta de la Comunidad Virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)?

Es un proyecto innovador, interesante, y modelo para muchas organizaciones en el mundo, es un trabajo muy profesional e interesante que ha hecho que todos los que apreciamos esto, nos motivemos y comencemos a darle funcionamiento a favor del sector femenino. Ha sido una emoción el poder contar con este proyecto como parte de la Red, nunca imaginamos que llegaría ser lo que es.

Encuesta dirigida al público en general (GRUPO OBJETIVO)

PREGUNTA 1

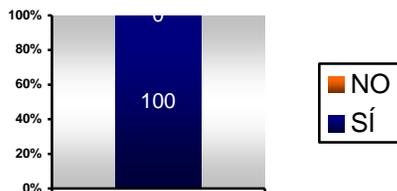
¿Conoce usted qué es una Comunidad Virtual?



Dentro de este grupo entrevistado solo un 10% sabe qué es una Comunidad Virtual, al parecer este es un término puramente técnico dado a los sitios Web con ciertas características, el 90% dice conocer las páginas Web.

PREGUNTA 2

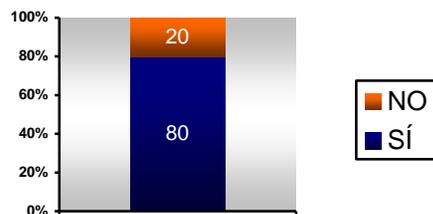
¿Le gusta el diseño que tiene la Comunidad Virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)?



El resultado obtenido de esta pregunta dice que a todas las personas entrevistadas les gusto el diseño usado para esta Comunidad Virtual, es un buen resultado obtenido de la muestra a la cual se encuestaron en su mayoría mujeres por ser el grupo objetivo primario.

PREGUNTA 3

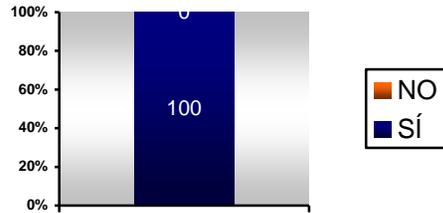
¿Cree que es ordenada y rápida la navegación en la Comunidad Virtual de la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)?



Solo un 20% opina que la navegación en este sitio Web es un poco lenta, sin embargo es comprensible debido a la información y documentos publicados. Además están de acuerdo en el orden de la información y los temas por medio de los enlaces.

PREGUNTA 4

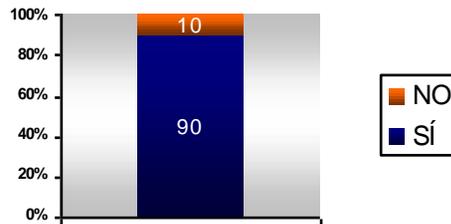
¿Es de fácil lectura el contenido de la Comunidad Virtual de la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)?



Los encuestados expresaron que el mensaje transmitido es fácil de comprender, los textos son legibles y el color no bloquea la vista, sino que se puede lograr una lectura agradable, entendible y comprensible.

PREGUNTA 4

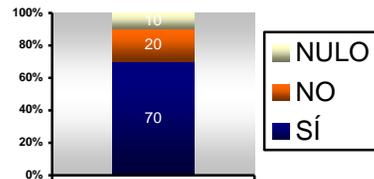
¿Considera que la información que contiene es adecuada?



Un 90% respondió que sí es información que ayuda a varias situaciones que se viven, ya sea solicitando ayuda, información de que hacer, lugares donde pueden atender a una persona víctima de violencia, etc., hay información general de todo tipo.

PREGUNTA 5

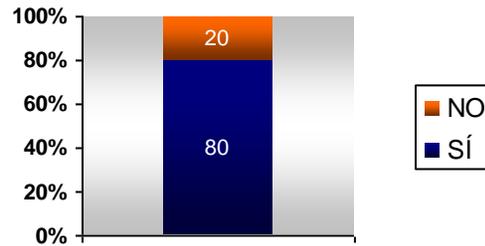
¿Usted haría uso de este nuevo canal de comunicación para encontrar ayuda?



La mayor parte de encuestados sí pondría en práctica este nuevo medio para ayudar a disminuir la violencia, el 20% no usaría este medio porque dice que no tiene acceso constante a la Internet o no sabe, y el 10 No respondió.

PREGUNTA 6

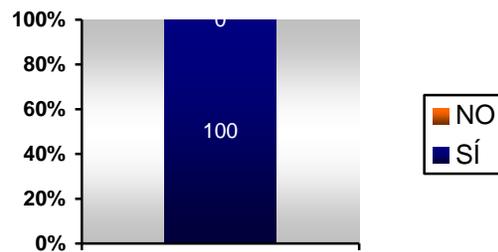
¿Si usted necesitara ayuda porque sufre cualquier manifestación de Violencia, esta Comunidad Virtual la motiva a buscar apoyo?



El 80% respondió que "Sí", el diseño y la información que se publica tienen mucho que ver, el otro 20% dice que considera que no es tan seguro.

PREGUNTA 7

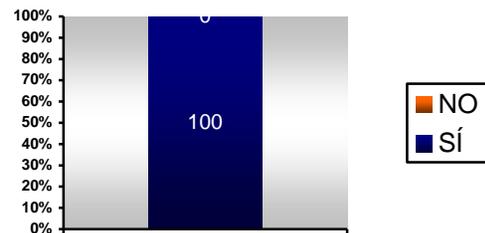
¿Las imágenes publicadas son acordes al tema?



El sector entrevistado respondió "Sí". Eso significa que les llama la atención y que las imágenes publicadas que son parte del diseño complementan muy bien la Comunidad Virtual.

PREGUNTA 8

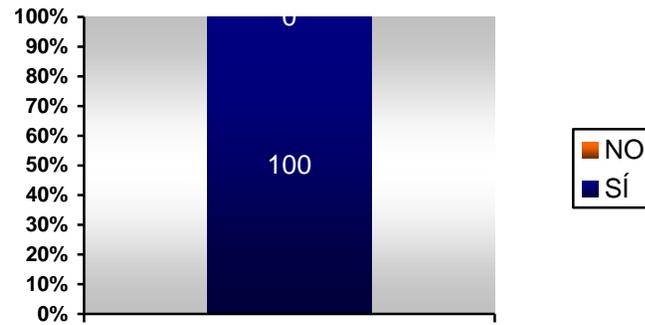
¿Los colores utilizados son visualmente agradables a su gusto?



La psicología del color está bien usada hacia el grupo objetivo seleccionado.

PREGUNTA 9

¿Le agrada el uso de animaciones en la Comunidad Virtual?



A todos los encuestados les atrae la integración de animaciones, porque hacen más interactivo el proyecto.

PREGUNTA 10

¿En general que le pareció la propuesta de la Comunidad Virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)?

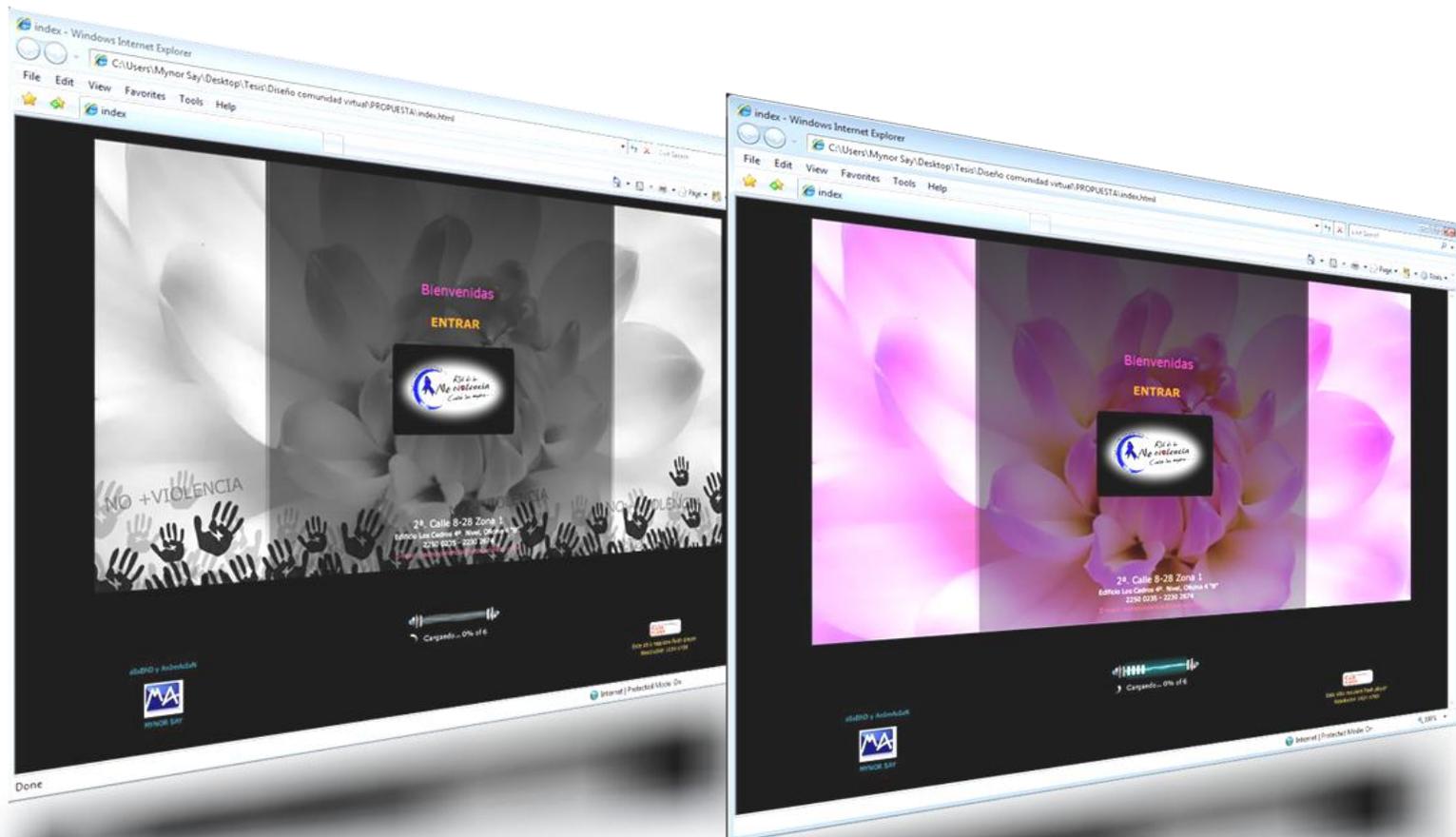
- Algo nuevo e interesante*
- Fácil de usar y buena información.*
- Una nueva herramienta para que la población encuentre ayuda.*
- Un proyecto moderno al servicio de la población.*

5.2 Propuesta Gráfica Final

Intro-Flash

Buscando componentes, cargando enlaces y reconociendo archivos.

-62-



Inicio

Página Principal

-63-





Introducción

Página Enlace

-65-



Historia

Página Enlace

-66-



Misión y Visión

Página Enlace

-67-



Organización

Página Enlace

-68-



Actividades

Página Enlace

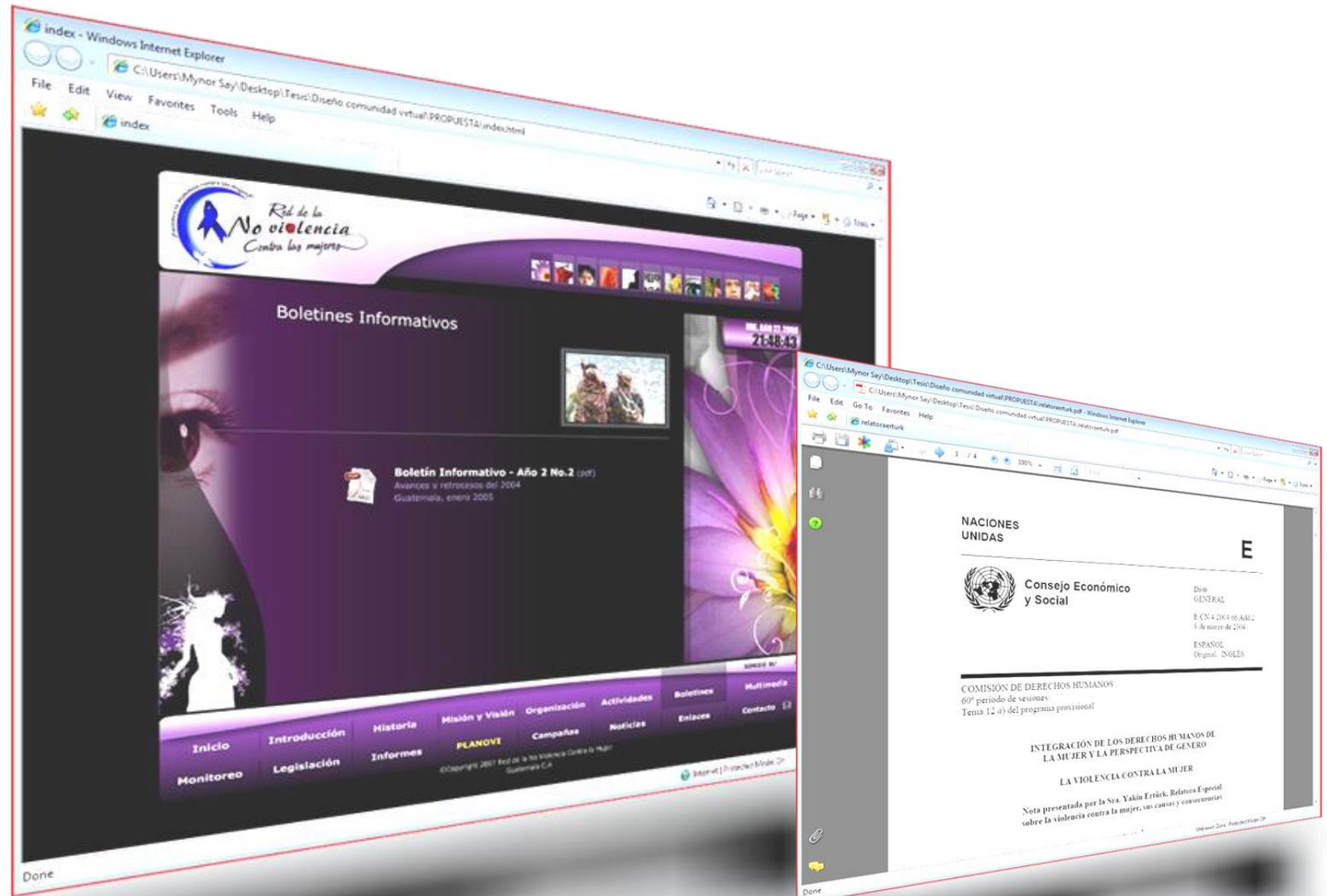
-69-



Boletines

Página Enlace

-70-



Multimedia

Página Enlace

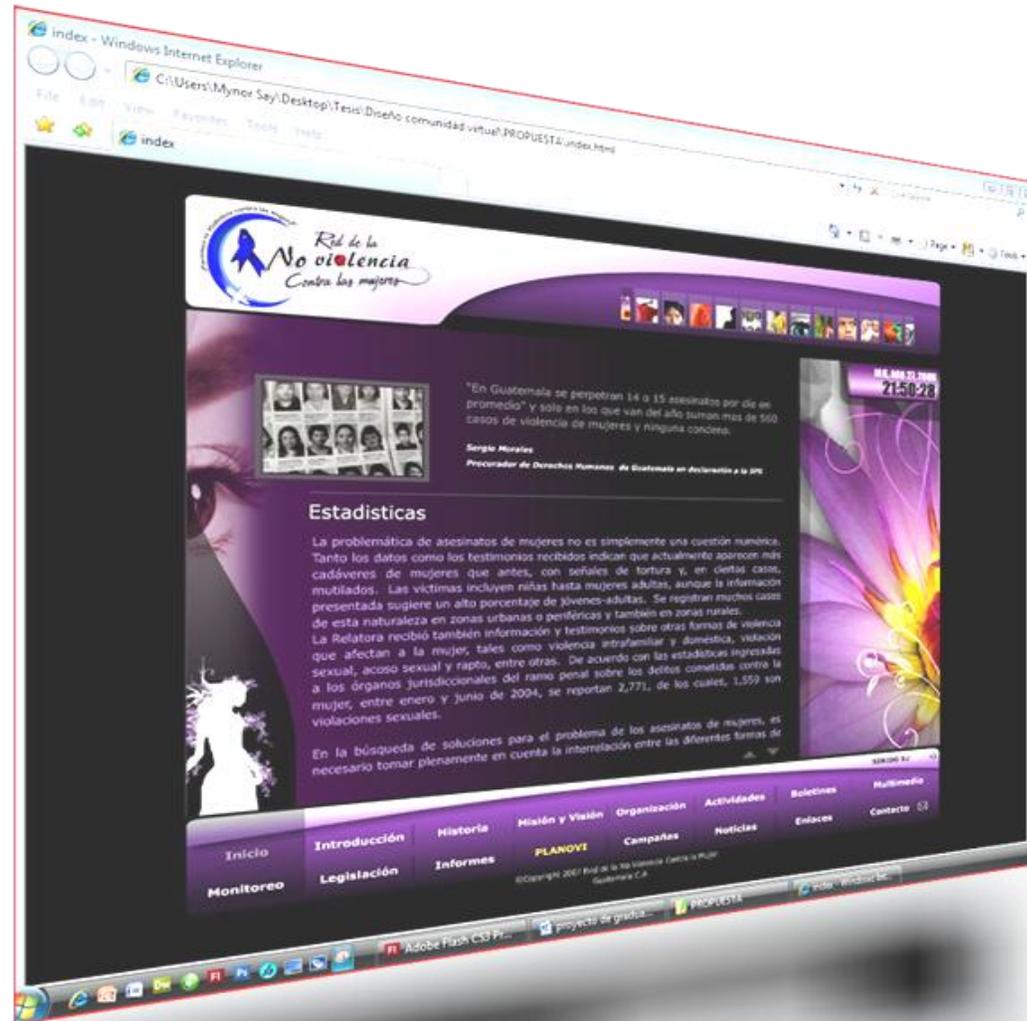
En este espacio se publican spots, documentales o películas cortas, así como también audio de conferencias o música



Monitoreo

Página Enlace

-72-



Legislación

Página Enlace

El usuario puede ver y/o descargar los archivos en formato .doc y .pdf



Informes

Página Enlace

El usuario puede ver y/o descargar los archivos en formato .doc y .pdf

-74-



PLANOVI

Página Enlace

[Presentación completa del CD interactivo](#)

-75-



Campañas

Página Enlace

-76-



Noticias

Página Enlace

-77-



Enlaces (Links)

Página Enlace

[Enlace directo con otras organizaciones.](#)

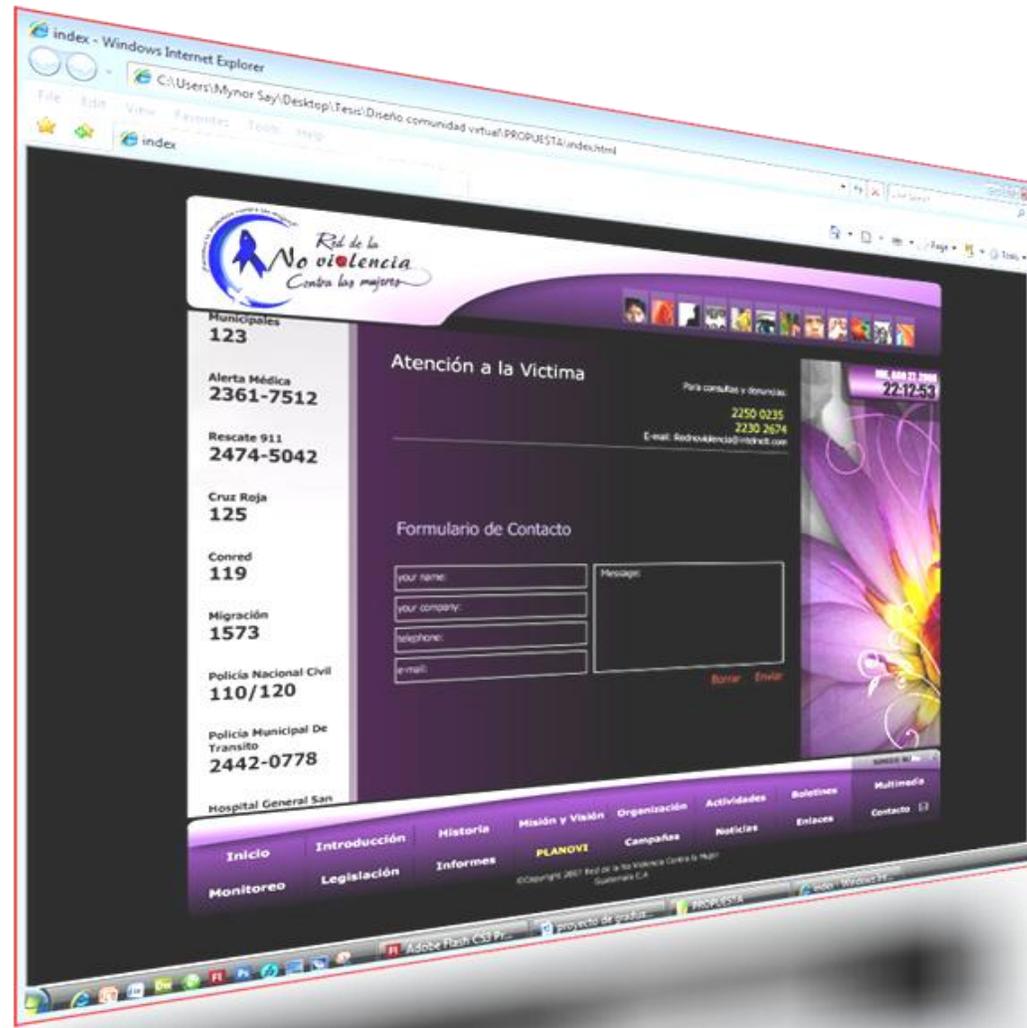
-78-



Contacto

Página Enlace

El formulario de comentarios o denuncias será enviado directamente y confidencialmente al web máster de la Red de la No Violencia contra las Mujeres para darle el trámite correspondiente.



Conclusiones

Comunidad virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)

El aporte de este proyecto de graduación es la creación y diseño de un espacio tecnológico virtual de comunicación en la Internet, para la Red de la No Violencia contra las Mujeres en Guatemala a través de las nuevas formas de lenguaje audiovisual e interacción mediante el uso de Internet y la multiplicidad de aplicaciones que representa.

La Red de la No violencia contra las Mujeres (Guatemala) se identifica plenamente con esta idea, siendo posible conectar sus pretensiones. En este sentido, las organizaciones de mujeres que interactúan en los dominios de la Red, agrupaciones, coordinaciones, programas de la mujer y otras representativas de las mujeres, poseen una identidad particular como grupo activo, dado que, adquieren lazos en busca de un objetivo común: la eliminación de la violencia contra las mujeres, condicionando así las características de su accionar. De esta manera, la capacidad de movilización que resalta sobre otras organizaciones debe ser considerada y atendida.

Sabemos que la Internet es un fenómeno que está presente en la vida social y cobra cada día más relevancia en el mundo por la información y la comunicación, en el espacio nacional e internacional. Esto es así incluso aunque no se utilice.

El poder que tiene la información y la comunicación de Internet y su potencialidad para cambiar la dinámica social, política, económica y cultural esta aplicada como una vía de acceso y ayuda, una nueva herramienta para poder disminuir la violencia contra las mujeres que se vive en este país y en el mundo.

La posibilidad de apropiarse de esta herramienta y de un espacio en la red, por parte de las mujeres, quienes no han tenido la posibilidad de hacerlo con otros medios de comunicación, es un logro no solo para la Red de la No violencia contra las Mujeres (Guatemala), y las organizaciones quienes la integran, sino especialmente para la sociedad guatemalteca en general.

El reto es entrar en esa corriente de información y comunicación, para apropiarse del espacio virtual, y contribuir al desarrollo y la diversificación de sus contenidos, publicaciones, y la divulgación de saberes relacionados con las mujeres, por otros medios de información.

Lineamientos Para la puesta en práctica de la propuesta

Comunidad virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)

Para que el proyecto de la Comunidad Virtual de la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala) pueda ser un proyecto real y ponerla en práctica, es necesario adquirir un dominio del sitio en la Internet para poder acceder al sitio de dicha Comunidad Virtual. El dominio es el nombre que identificará al sitio web. Cada dominio es único en Internet. Por ejemplo, www.reddelanovienciacontralamujer.org

El dominio se compone normalmente de tres partes: en www.reddelanovienciacontralamujer.org las tres uves dobles (www), el nombre de la organización (Red de la No Violencia contra las Mujeres) y el tipo de organización (.org) para las organizaciones (originalmente sin ánimo de lucro, aunque ahora cualquier persona puede registrar un dominio .org). Además hay que adquirir cuentas de correo electrónico, para uso del personal de la Red de la No Violencia Contra las Mujeres, por ejemplo: info@reddelanovienciacontralamujer.org

WEBMASTER

Es importante mencionar también que es necesario considerar dentro de los lineamientos para la puesta en práctica a una persona responsable del mantenimiento y administración del sitio Web, el que supervisa y actualiza la Comunidad Virtual para que funcione correctamente, y por tanto, la persona a quien deben dirigirse los problemas técnicos que surjan en este sentido. Literalmente, significa "administrador del servidor Web". Por ejemplo, el webmáster es el encargado de recibir los comentarios o denuncias, cambiar información, actualizar la galería de imágenes y bases de datos, etc. Para ello es importante tener una carrera en programación y sistemas o diseño gráfico computarizado, ya que es necesario el conocimiento del Lenguaje (HTML), conocimiento de protocolos de Internet (FTP, POP, SMTP, HTTP), principios de programación en algún lenguaje para CGI (Perl, Python, PHP, ASP o Ruby), manipulación de imágenes digitales, utilización del correo electrónico, configuración básica del servidor Web, diseño gráfico y animaciones (con las herramientas de su preferencia), coordinación de proyectos de desarrollo, Habilidades de redacción de contenido para sitios Web, conocimientos avanzados de Adobe Dreamweaver Adobe Flash cs3.

Diseño y Desarrollo de la Comunidad Virtual

El costo estimado del Diseñador Gráfico por desarrollar el proyecto de la Comunidad Virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala) se aproxima a \$2,500 sin incluir gastos de servidor y equipo para el buen funcionamiento del proyecto.

Para adquirir el Hosting y el Dominio del sitio, se presentan a continuación 3 cotizaciones hechas por la internet de empresas expertas en este campo para tener un promedio aproximado de tarifa, por lo que está sujeto a cambios de acuerdo a la fecha de adquisición.

1. Enmiguete.Com

www.enmiguete.com

COMBO "C" de hosting y dominio:

INCLUYE:

Plan de hosting SIEL-A

- Configuración del servicio = Gratis
- Espacio de disco (MB) = 200
- Cuentas de Email = Ilimitadas
- Cuentas de Redirección = Ilimitadas
- Respuestas Automáticas = Ilimitadas
- Listas de Correo = 5
- Bases de Datos = Ilimitadas
- Usuarios de bases de Datos = Ilimitados
- Parqueo de Dominios = Ilimitadas
- Subdominios = Ilimitadas
- Cuentas Ftp = Ilimitadas

Dominio

- .com
- .net
- .org
- .info

Costo total: Q730 anuales

2. Guatemala Networks

www.guatemalanetworks.com

Incluye	PLAN 50	PLAN 100
Espacio de Disco	50MB	100MB
Dominio Incluido	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Dominios Adicionales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Transferencia Mensual	10GB	20GB
Cuentas de Email	Ilimitadas	Ilimitadas
Servidor POP3/SMTP	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Web mail	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Redirecciones de Correo	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Filtros AntiSPAM	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Auto contestadores de Correo	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Cuentas FTP	Ilimitadas	Ilimitadas
Panel de Control CPANEL	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Estadísticas AWSTATS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Subdominios	Ilimitados	Ilimitados
LINUX RedHat Enterprise	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Apache	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
PHP 4.3.10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
PERL 5.8.1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
SSI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
SETUP	USD 25 Gratis	USD 25 Gratis
PRECIO ANUAL	Q. 960.00 Q. 600.00	Q. 1,440.00 Q. 990.00

En la compra de cualquier promoción el dominio es gratuito.

Costo total: Q990 anuales

3. Sabro.net

www.sabro.net

Plan: **Hosting 200**

200 Mb

20 Emails POP3

Todos nuestros planes de hosting incluyen:

- GRATIS, el registro de un dominio (.com, .net, .org, .info o .es) o el traslado de su dominio actual hacia nuestro servidor.
- Correos POP3 Configurables en Outlook Express o en cualquier otro programa de correos como EudoraMail.
- Página Web mail para poder revisar sus correos en cualquier parte del mundo desde cualquier computadora conectada a Internet (excepto el plan de 25 Megabytes que solo se puede configurar en Outlook Express).
- Servidores Pentium 4, con 3 Gigahertz de velocidad en el procesador.
- 20 Gigabytes de Transferencia mensual.
- Soporte completo de archivos multimedia y archivos comunes (ejemplo: mp3, mpg, mpeg, MPEG, WAV, mov, js, swf, zip, jpg, gif, fla, html, htm y otros).
- Acceso FTP ilimitado por medio del navegador de internet Explorer.
- Administración de Emails para crear, modificar o borrar sus cuentas (excepto el plan de 25 Megabytes, pues solo tiene una cuenta de correo que se crea al activar el hosting).

Costo total: Q2,000 anuales

Glosario

Comunidad virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)

.ai: Extensión del formato nativo de la aplicación Adobe Illustrator. Se trata de un formato gráfico que admite vectores y mapas de bits. Este formato permite editar los componentes vectorizados del diseño luego de haber sido creados.

Adobe: Firma desarrolladora de diversos aplicativos utilizados para diseño gráfico.

Adobe Illustrator: Aplicación de diseño gráfico utilizada para la creación de todo tipo de dibujos y en particular, logotipos.

.eps (Encapsulated PostScript): formato gráfico estándar para la importación y exportación de ficheros PostScript. Puede contener cualquier combinación de texto, gráfica e imágenes.

Abordaje: Conjunto de procedimientos, elementos y mecanismos con el fin de atender, apoyar, demandar y acompañar a sobrevivientes de violencia.

Acrobat PDF (Portable Document Format)
Un documento PDF contiene toda la información "empotrada" referente a fuentes e imágenes; además su nivel de compresión facilita la distribución vía e-mail o a través de la Red. Infinidad de programas son capaces de salvar un documento en formato PDF. Si se pretende mandar un PDF al service bureau se recomienda contactar primero a la persona encargada de la salida a alta resolución.

Adobe Acrobat Generador del archivo PDF (portable document format), que tiene fuentes e imágenes incrustadas o encajadas en el documento, haciéndolo posible de verse e imprimirse en diferentes sistemas de computadoras.

Adobe Photoshop: Aplicación de diseño gráfico utilizada para la edición y tratamiento profesional de imágenes. Entre otros usos, permite

la incorporación de efectos 3D a una imagen plana, tales como sombras, iluminación, bisel y relieve.

Airbrush: Herramienta incluida en aplicaciones de diseño gráfico para obtener un efecto similar al pintado con aerosol.

Alpha channel: Canal donde se almacena información relativa a la transparencia de las imágenes.

Anagrama: Conjunto de formas o figuras que sirven de representación gráfica a una marca comercial. Se confunde a menudo con logotipo aunque se diferencia de éste en que no se usan caracteres alfabéticos.

Anti-alias: Efecto utilizado para difuminar los bordes de una imagen u objeto para suavizar tu contorno.

Archivo de Datos: Cualquier archivo creado dentro de una aplicación: por ejemplo, un documento creado por un procesador de textos, una hoja de cálculo, una base de datos o un gráfico. También denominado Documento.

Archivo de Documento: Archivo que está asociado a una aplicación. Cuando se abre un archivo de documento desde el Administrador de archivos, la aplicación se ejecuta y carga dicho archivo.

Archivo de Sonidos: Archivo que contiene información de audio que una aplicación puede reproducir en la computadora. Se puede asignar un archivo de sonidos a una operación determinada del sistema de manera de alertar al usuario cuando se realiza dicha operación, tal como sería el inicio de Windows.

Archivo de Texto: Archivo que sólo contiene letras, dígitos y símbolos. Los archivos de texto consisten generalmente de caracteres codificados del juego de caracteres ASCII. Vea también Archivo de programa, Archivo de documento.

Archivo Midi: Archivo que contiene toda la información necesaria para generar sonidos mediante un dispositivo MIDI.

Archivo: Programa o documento almacenado en disco en forma de entidad única.

Back up: Copia de resguardo de archivos que se efectúa para evitar la pérdida de la información en caso de rotura del medio de almacenamiento o modificación del archivo.

Background: Imagen que se ubica en el fondo de una composición de imágenes o espacio alrededor de la figura principal de la imagen.

Bitmap: Mapa de bits, definición de una imagen por sus puntos constituyentes.

Blur: Efecto gráfico que consiste en desenfocar una imagen para suavizarla.

Brillo: Capacidad de una superficie para reflejar la luz.

Brushes: Herramienta incorporada en aplicaciones de diseño gráfico que permite pintar con pinceles de espesor variable.

Barra de Desplazamiento: Barra que aparece en la parte inferior y/o en el extremo derecho de una ventana cuyo contenido no es visible en su totalidad. Todas las barras de desplazamiento contienen un cuadro y dos flechas de desplazamiento.

Barra de División: Divide la ventana en dos partes. En el Administrador de archivo, la ventana de directorios está dividida por una barra de división: el árbol de directorios se encuentra a la izquierda y el contenido del directorio actual aparece a la derecha.

Barra de Estado: Línea de información que aparece en la parte inferior de una ventana. Por ejemplo, en el Administrador de archivos

la barra de estado muestra el número de bytes disponibles en el disco así como la capacidad total del mismo. No todas las ventanas tienen una barra de estado.

Barra de Menús: Barra horizontal que contiene los nombres de los menús disponibles para una determinada aplicación. Aparece debajo de la barra de título.

Barra de Título: Barra horizontal situada en la parte superior de una ventana o cuadro de diálogo y que muestra el título de los mismos. En muchas ventanas, la barra de título contiene también el cuadro del menú Control, y los botones "Maximizar" y "Minimizar".

Base de Datos: Colección de datos organizada de tal modo que el ordenador pueda acceder rápidamente a ella. Una base de datos relacionar es aquella en la que las conexiones entre los distintos elementos que forman la base de datos están almacenadas explícitamente con el fin de ayudar a la manipulación y el acceso a éstos.

Beta versión: Versión anterior de una versión de un programa (software) antes de sacar la versión comercial (versión de prueba), que se usa para hacer correcciones finales (pruebas beta). Las versiones beta también se usan con el propósito de corregir errores.

Captura: Sistema que utilizan algunos programas de comunicaciones para almacenar en el disco duro (disquette o 'memoria de captura') los datos enviados por el sistema remoto vía módem.

CD-ROM: Acrónimo para "Compact Disk" (disco compacto). Sólo de lectura. La tecnología CD se desarrolló para el almacenamiento y distribución de información digital para usar en computadoras. Los datos se almacenan mediante pequeños "pits" (hoyos) - el tamaño que determina un 0 o 1- quemado dentro de una capa encapsulada y leído por un láser que distingue los "pits" de los "lands" (regiones o espacios entre los pits). Los CD-ROM están basados en la tecnología de audio CD y miden 5 pulgadas de diámetro y se presentan en dos capacidades: 74

minutos de duración (la capacidad del CD se mide mediante el tiempo que toma grabar todo el disco), dando una capacidad de datos de alrededor de 650 MB; o discos de 63 minutos que dan una capacidad de 550 MB. La capacidad exacta puede variar de una marca a otra.

CD-RW compact disc re-tratable CD grabable, en el que se pueden grabar datos una y otra vez, así como en "media" magnética. Se le conoce también como disco EO (era sable optical).

Ciclo de la Violencia: Teoría que explica la dinámica de violencia contra las mujeres que evidencia tres fases: Acumulación de tensión, Incidente Agudo de Violencia y Tregua Amorosa. Definida por la psicóloga norteamericana Lenore Walker (1989).

Clip art/clip media: Colecciones libres de derechos de autor o regalías "royalty free" de fotografías, ilustraciones, patrones de diseño y otros ítems creados como movies, sonidos y "wireframe" 3D. Los clip arts. Están disponibles en tres formas: en papel, que puede ser recortado y pegado dentro de un "camera ready art", en un disco o vía Web (actualmente más). La calidad de las colecciones de clip art puede variar enormemente como también sus licencias, por eso se aconseja revisar ambas antes de comprarlos. Los fliparte también se conocen como "copyright free" libres de copyright, pero es un nombre erróneo, debido a que el editor casi siempre se queda con los derechos de copyright del material (la compra del material sólo te otorga la licencia para usar las imágenes sin tener que pagar derechos posteriormente, y no asigna directamente el copyright).

CMYK: Cyan, Magenta, Amarillo y Negro. Los distintos colores de tinta del proceso de impresión a cuatro colores.

Cola de Impresión: Lista de archivos enviados a la impresora. Esta lista indica el archivo que se está imprimiendo actualmente y cuáles son los que faltan por imprimir.

Color No Sólido: Color producido mediante un diseño de puntos de color que simulan el color deseado. Un color sólido en un dispositivo (por ejemplo, en un monitor capaz de representar 256 colores) puede ser no-sólido en otro. También denominado Color atenuado. Vea también Color sólido.

Color Sólido: Color que aparece en el monitor cuando todos los píxeles tienen el mismo color. En una pantalla monocromática, solo hay dos colores sólidos: blanco y negro. Vea también Color no sólido.

Color: Tono de un objeto determinado por la frecuencia de la luz emitida por el mismo.

Comando: Palabra o frase que usualmente se encuentra en un menú y que se selecciona para llevar a cabo una determinada acción. Un comando puede seleccionarse en un menú o escribirse desde el símbolo de MS-DOS. También puede escribirse un comando en el cuadro de diálogo Ejecutar del Administrador de archivos o del Administrador de programas.

Comunicación Multipunto: Permite el intercambio de información entre más de dos usuarios separados geográficamente.

Comunicación Paralela o En Paralelo: Transmisión de datos que se realiza entre dos dispositivos octeto a octeto o sea de 8 en 8 bits a la vez.

Comunicación Punto A Punto: Permite el intercambio de información entre dos usuarios separados geográficamente mediante una línea física o lógica dedicada.

Correo Electrónico: Intercambio de mensajes en un servicio telemático en-línea. Más conocido por su acrónimo inglés: e-mail (electronic mail) [correo electrónico]. Es la denominación global que se da al intercambio de mensajes en un servicio telemático en-línea. En Internet se utiliza para intercambiar mensajes, programas fuentes, anuncios, artículos, etc. entre usuarios de la red. El programa que se utiliza para gestionar el correo es un "agente de

usuario" cuya versión más conocida es el 'mail' de Unix aunque no sea el único: Elm, Pine, MH, Mush, Zmail, Mailtool, Rmail.

Croma key: Clave croma; proceso electrónico que elimina un color sólido (normalmente azul o verde) que permite sustituirlo con otra imagen. Se utiliza a menudo para componer varias imágenes.

Cursor: Zona de la pantalla en que aparecerán los caracteres pulsados en el teclado.

Desktop (publishing) system: Colección Standard de dispositivos hardware y de aplicaciones software que son capaces de encargarse del proceso total de edición electrónica y sistemas digitales de impresión, usando equipo especializado como scanners de tambor (usados en sistemas de pre prensa).

Desktop scanner Es un dispositivo pequeño de cama plana (usualmente) para escanear imágenes y texto. A pesar de que estos scanners cada vez son más sofisticados y de más capacidad, la calidad de la imagen que generan no se compara con la que brinda un scanner de tambor.

Digitalizar: Cuando el término se aplica a las telecomunicaciones hay que interpretarlo como el proceso que se efectúa para convertir una señal analógica a una señal digital.

Dirección Electrónica: Una dirección electrónica siempre es única y suele ser apuntada por el vocablo 'e-mail'. Es frecuente por ejemplo (ficticio) ver en una tarjeta de visita o a modo de firma de un artículo lo siguiente e-mail: mherrero@ctv.es

Director: Aplicación para el desarrollo de animaciones gráficas y multimedia producido por la empresa Macromedia.

Disk: Fuente circular de superficie magnética en la que se almacenan los datos de la computadora. El disco escribe y lee los datos mediante un mecanismo llamado "disk drive". Los discos pueden ser rígidos (disco

duro) o flexibles (floppy) y pueden estar en el "disk drive" instalado dentro de la computadora (disco interno), en un dispositivo conectado a la computadora (disco externo), o en un cartucho que puede ser transportado de un "disk drive" a otro (discos removibles). Un "disk drive" puede contener varios "platters" o fuentes, pero se refiere a este en singular: "disk". No hay que confundirse con "disk" que es más o menos lo mismo pero éste tiene un mecanismo óptico para almacenar datos en vez de magnético. Hay una tercera clase de disco que combina ambos mecanismos y se llama disco óptico magnético.

Disk image: Archivo sencillo que representa un volumen entero como un floppy, disco duro o CD-ROM, puede ser usado como un disco separado cuando es abierto. Las imágenes de disco se usan para hacer copias de discos de instalación, y para crear "partitions" y grabar datos a un CD-R (también se llaman "software partitions" "file partitions"). No confundirse con un "image file" que es un archivo de una imagen almacenado en un disco.

Doble Clic: (hacer doble clic) Presionar y soltar rápidamente dos veces el botón del Mouse sin desplazarlo. Con un doble clic se ejecuta una determinada acción, como por ejemplo, iniciar una aplicación.

Download: [Descargar] Recepción de datos de un ordenador remoto mediante un protocolo de comunicaciones acordado. Coloquialmente conocido como 'Down' o hacer un 'Down'.

Dram: (dynamic random access memory). Es la memoria que solamente está activa mientras hay suministro de corriente eléctrica y se pierde cuando se apaga la corriente. Generalmente se conoce como RAM. Mientras más costosa sea la SRAM (static RAM) no se pierde la memoria cuando no hay corriente. La DRAM es un chip que se inserta a la tarjeta madre de la computadora.

DVD: digital versatile disk Disco de alta capacidad (17.08 GB) similar al CD-ROM en el que los datos se escriben mediante pequeños "pits" quemados dentro de la superficie del disco por un láser, pero que usa una

longitud de onda más corta, de manera que los “pits” quedan más cerca. Hay cuatro capacidades de DVDs, algunos son de dos lados, otros con dos capas de información en cada lado; DVD5 (que aguanta 4.7 GB de datos), DVD9 (8.5 GB), y el DVD 18 (17.08 GB), así como diferentes tipos: DVD-video, DVD-ROM, DVD-audio, DVD/R (recordable) y DVDRAM (reescribible). Todos los “drives de DVD generalmente pueden leer las cuatro capacidades, aunque no necesariamente todos los tipos de DVDs, así como los CD-ROM.

Email: Comunicación entre partes a través del servicio de correo electrónico de Internet. Email puede aludir a los mensajes intercambiados entre usuarios o a la dirección de correo electrónico de un usuario particular.

Empoderamiento: Concepto utilizado por las feministas para explicar el proceso personal tendiente a lograr el control y el poder sobre la propia vida.

.EPS: Encapsulated PostScript Archivo gráfico Standard usado principalmente para guardar archivos “object-oriented” o vectoriales, archivos gráficos, (un vector es una base de datos que tiene información de la magnitud y dirección de una línea o forma) generado por una aplicación de dibujo como el Adobe Ilustrador y Macromedia Freehand. Un archivo EPS generalmente constan de dos partes: una que contiene el código PostScript, que le dice a la impresora cómo imprimir la imagen; la otra que tiene un preview y puede ser de formato PICT, TIFF o JPEG. El EPS se usa también para guardar gráficos basados en vectores, pero también se usa mucho para guardar imágenes bitmap, particularmente las que se usan para la separación de color (en el DCS), y estos EPS se codifican como ASCII (la descripción de una imagen basada en texto)- o binario, que usa números en vez de texto para almacenar datos. Los archivos bitmap EPS que se imprimen desde un sistema Windows usan codificación ASCII, mientras que los que se imprimen en el Mac OS generalmente se salvan con codificación binaria, pero no todos los software para/de impresión soportan los archivos binarios EPS.

Escala de grises: Representación de una imagen en la que cada píxel es representado por un valor individual que representa su luminancia, en una escala que se extiende entre blanco y negro.

Extranet: Área de acceso restringido donde un usuario puede acceder a contenidos que no son de acceso público.

Exportar: Es una característica que ofrecen muchas aplicaciones y permiten salvar un archivo en un formato apropiado para que pueda ser usado por otra aplicación o en un sistema operativo diferente. Por ejemplo, una ilustración creada en una aplicación para dibujar puede ser exportada como un archivo EPS, para que pueda ser usada en una aplicación especial para la composición o diseño de páginas.

Fade: Efecto de oscurecimiento masivo de una imagen, generalmente para lograr una transición armónica con la siguiente imagen.

Flash: Denominación que usualmente recibe una animación vectorial que puede reproducirse en Web u otros medios que soportan el plug-in de Flash player. El nombre proviene de Macromedia Flash, aplicación utilizada para crear las animaciones.

Flatten: Efecto de agrupar capas (layers) de una imagen.

File format: Es la forma en la que un programa acomoda los datos para que puedan ser almacenados o desplegados en una computadora. Esto puede abarcar los formatos de archivo usados únicamente por una aplicación en particular, y a los usados por diferentes programas. Los formatos de archivos “file format” tienden a ser estandarizados para que sea más fácil trabajar con otras personas que tengan otros programas diferentes.

Final render (ing): Es la generación final de una escena en la computadora, como la aplicación de la superficie final de la textura, brillo y efectos 3D a un objeto, escena o animación. Los “renders” de alta calidad —particularmente de escenas animadas- requieren un

considerable poder de procesamiento, por lo que los bancos de computadoras en red a veces se usan para aumentar la velocidad del proceso usando una técnica llamada “rendering distribuido”.

Folleto: Pieza impresa de publicación no periódica.

Formato de fichero: Manera en que se organizan los datos en un fichero de computadora. Formatos de ficheros de imágenes comunes son GIF, JPG, TIFF, BMP, PICT y TGA.

Formato: (1) Modo en que está organizado el texto en una página. (2) Operación que consiste en preparar un disco para guardar información en él. Cuando se da formato a un disco, se borra toda la información previamente almacenada en el mismo. (3) Forma en que está estructurado la información de un archivo, generalmente específica de cada aplicación. Vea también Formato de archivo.

Freehand: Aplicación de dibujo de gráficos vectorizados que permite crear piezas de diseño gráfico.

Freeware: Cualquier software que haya sido declarado por su autor que puede ser de dominio público y libre de las restricciones de copyright, es diferente del “shareware” y del software comercial.

.GIF: (Graphics format interchange, formato de intercambio de gráficos): Formato gráfico destinado al uso en Web y aplicaciones electrónicas. Tiene como características destacadas la posibilidad de comprimir la imagen hasta a un 25% del tamaño original (Kb) y aceptar fondo transparente. Trabaja con una paleta de hasta 256 colores pertenecientes al sistema RGB. Las imágenes GIF constituyen mapas de bits de 72 píxeles por pulgada.

Gráfico: Elemento visual que complementa al texto para hacer a un mensaje impreso más interesante o facilitar su comprensión.

Grupos de Apoyo: Espacios de reflexión, encuentro y solidaridad, donde se reúnen mujeres con el fin de buscar alternativas para enfrentar las distintas formas de violencia, facilitado por una especialista en el problema, pueden ser cerrados o abiertos.

Grupos de autoayuda: Son espacios de reflexión, encuentro y solidaridad para las mujeres, con el objetivo de detener la violencia que enfrentan. Las participantes logran el empoderamiento y mejoras en las condiciones de vida, lo que les permite enfrentar su situación utilizando sus fortalezas. Es facilitado en forma rotativa por las integrantes del grupo, no utilizan ninguna metodología, ni secuencia en temas y son abiertos.

Guías: En muchas aplicaciones, son líneas verticales y horizontales (que no se imprimen) que pueden situarse en intervalos diferentes y ayudan para posicionar objetos con mayor exactitud.

Gigabyte (GB/G/gig) Un gigabyte es igual a 1024 megabytes.

Hardware Cualquier pieza física o equipo, generalmente en un ambiente de computadora, se distingue del “firmware” (programas creados dentro del hardware) y del “software” (programas).

Icono: Representación gráfica de diversos elementos dentro de Windows, como unidades de disco, aplicaciones y documentos.

Identidad Corporativa: El conjunto de características específicas y personales de una Entidad, las cuales crean una forma perceptible y memorable de sí misma y la diferencian de los demás entidades.

Identidad Visual: La parte visible de la identidad de una empresa. A menudo se utilizan de manera indiscriminada Identidad Corporativa e Identidad Visual. No obstante, la primera se encuentra en un plano superior a la segunda.

Iluminación por defecto: Iluminación inicial, que permite al usuario empezar a representar sin tener que definir fuentes de luz.

Imagen Corporativa: La percepción que una determinada persona o un colectivo tienen de una entidad. Es la imagen mental ligada a una Corporación y a lo que ella representa. Las organizaciones proyectan valores y actitudes a través de su imagen.

Impresora de Red: Impresora compartida por varias computadoras conectadas a una red y a la que generalmente se tiene acceso por medio de un puerto lógico especificado por el usuario. Vea también Impresora local.

Impresora Local: impresora que se encuentra conectada directamente a uno de los puertos de la computadora. Vea también Impresora de red.

Impresora Predeterminada: Impresora que será utilizada al seleccionarse el comando Imprimir del Administrador de archivos o el comando Imprimir de la aplicación, si no se ha especificado previamente la impresora que se desea utilizar con esa aplicación. Sólo puede haber una impresora predeterminada, la que puede especificarse desde el Panel de control. Es conveniente utilizar como impresora predeterminada la que se emplee con mayor frecuencia.

Impresora Térmica: Mecanismo que imprime la salida (Output) del ordenador en un papel sensible al calor. Aunque los impresores térmicos son más silenciosos que los otros, su salida no siempre es fácil de leer y además el papel no es fácil de almacenar.

Impresora: Máquina que imprime los datos enviados por un ordenador.

Inkjet printer: Dispositivo de la impresora que crea una imagen al esparcir pequeños chorros de tinta en la superficie de papel a alta velocidad.

Installer: Es un programa que te permite instalar un software en el disco duro. Los programas de instalación también instalan los archivos de soporte de la aplicación en los lugares apropiados, creando folders para éstos y poniendo archivos en el sistema operativo. Los “installers” también se conocen como “updating programs”.

Internet: Acrónimo de NETworks [Redes interconectadas] Red virtual de recursos y servicios; no se trata solamente de una red de redes. Su ámbito es mundial. No está gestionada ni controlada en forma alguna por ningún 'backbone' u organización aunque el gobierno de los EE.UU. pretende supervisarla... Pertenece a las mal llamadas 'Autopistas de la Información' que están todavía por llegar. Ha sido apodada como 'The Matrix' (la matriz), la aldea global, el ciberespacio, la infopista, quizás por la intrínseca dificultad que reviste encontrar una definición exacta de lo que simboliza.

.JPG: (Joint Photographic Experts Group): formato gráfico de mapa de bits que permite comprimir las imágenes con el objetivo de reducir el tamaño (kb) del fichero. Esta característica lo hace atractivo para uso en diseño Web porque reduce el tiempo de descarga / transferencia del fichero. En contrapartida, la definición de la imagen resultante es degradada en relación inversamente proporcional al grado de compresión aplicado. Soporta el sistema de colores RGB y CMYK.

Justificado: párrafo de texto con los márgenes ajustados a ambos lados.

Justificar: Ajustar los márgenes de elementos gráficos y/o textos a uno o a ambos lados.

Láser printer: Impresora que usa un láser como parte del proceso mecánico de impresión en papel.

Lathe/lathing: En aplicaciones 3D, es la técnica de crear objetos 3D al rotar un perfil 2D alrededor de un axis.

Layer: En algunas aplicaciones y páginas Web, es un nivel (level) en el que se puede consignar un elemento de diseño que se esté trabajando. Los layers o capas seleccionadas pueden estar activos (significa que se puede trabajar en ellos) o inactivos. Algunas aplicaciones no proporcionan layers, pero se pueden poner objetos encima de otros en el orden en que se van creando, y en algunos casos te permiten enviar los objetos atrás o al frente (“send to back”, “bring to front”).

Layer: Capa. Herramienta que proveen algunas aplicaciones de diseño gráfico para superponer imágenes dentro de un mismo archivo gráfico y componerlos a conveniencia del diseñador.

Line: Herramienta para el trazado de líneas y flechas en aplicaciones de diseño gráfico.

Logotipo: El elemento visual tipográfico que da nombre a la entidad (ROBOTIKER).

Macintosh: Es la marca o nombre de las Computadoras Apple, Inc., una línea de computadoras personales. La Macintosh fue la primera computadora comercial capaz de utilizar una interfaz gráfica para el usuario (GUI) introducida por Xerox Corporation's Palo Alto Research Center (PARC), Este concepto se vio primero, en la no muy exitosa computadora "Lisa" de Apple. Macintosh es precursor del concepto computacional "plug and play". De la misma forma el uso de una interfaz gráfica (GUI) otorgó la plataforma para las aplicaciones de software (programas) que dieron origen al fenómeno del "desktop publishing" (DTP) (sistemas digitales de impresión), no sólo por revolucionar la profesión del diseño gráfico, sino por revolucionar toda la industria gráfica - todo esto en un lapso de diez años-.

Manual de Identidad Corporativa: Conjunto de normas que regulan el uso y aplicación de la identidad corporativa en el plano del diseño.

Mapa de Transparencia: Imagen en escala de grises cargada en el

canal de transparencia de un material que hace que la superficie del objeto varíe de opaca a transparente.

Mapa de Sonidos: Área de una entrada en un mapa de canales que traduce para un canal el sonido de instrumentos, las especificaciones de volumen para dichos sonidos Y (optativo) el valor de la clave.

Mapeado: Proceso de desarrollo y asignación de atributos de material a un objeto.

Marca Corporativa: La conjunción de los distintos elementos que componen la identidad visual de la empresa: logotipo, símbolo/anagrama y color.

Margen: Espacios en blanco alrededor de la zona impresa de una página.

Mega: Unidad de medición que representa 1,000,000. Sin embargo, el término es muy usado como medida de datos de computadora (megabyte). Las computadoras usan un sistema binario (pares de números) en los que cada número es duplicado > 2; 4; 8; 16; 32; 64; 128, 256; 512; 1024; etc., por lo tanto, en el contexto de datos mega no significa 1,000,000 sino 1,048,576 (230).

Megabyte: (MB/Mbyte/meg) Un megabyte es igual a 1024 kilobytes o 1,048,576, bytes de datos.

Megahertz (MHz): Un millón de hertz (o ciclos, sucesos o instrucciones por segundo) frecuentemente usado como una indicación de velocidad de la unidad central del procesador de la computadora (CPU).

Memoria Virtual: Sistema de administración de memoria utilizado por Windows en el modo extendido del 386, que permite ejecutar Windows como si hubiese más memoria de la que existe en realidad. La cantidad de memoria virtual disponible será igual a la cantidad de memoria RAM

libre sumada al volumen de espacio de disco asignado a un archivo de intercambio que Windows utiliza para simular memoria RAM adicional.

Memory: Es el recuerdo de datos digitales de una computadora. Esto se refiere a: la DRAM, el "random Access memory" volátil que se vacía cuando la computadora es apagada (los datos necesitan ser almacenados en "media" como lo es el disco duro para la su recuperación futura), o para el ROM "memoria estable" que contiene datos que no cambian como lo son las funciones básicas de arranque e inicio de algunas computadoras como la Macintosh. Una analogía sería pensar en la memoria de uno mismo- cuando mueres, todo lo que hay en tu cabeza se pierde a menos que lo escribas, para guardarlo y usarlo posteriormente. El término memoria generalmente se usa erróneamente para describir el almacenamiento, probablemente porque ambos se miden en megabytes.

Microsoft: Acrónimo de Micro Software [Micro programa] Una de las mayores empresas de software a escala mundial.

Módem: Dispositivo de comunicación que permite a una computadora transmitir información a través de una línea telefónica.

Modifier key: Llave o "key" en un keyboard, que cuando se us con carácter, habilita la selección del carácter que normalmente no se ve en el keyboard, como lo son las letras acentuadas y otros símbolos (©, ®, Ω , etc.). Los modificadores más comunes de los "keys" son: Shift, Command, Option / Alt y Control, una combinación de éstos.

Multimedia: Término genérico para cualquier combinación de media digital variada como sonido, video, animación, gráfico y texto incorporados dentro de una presentación o "software producto".

Negativo: En impresión offset, la pieza a imprimir (el positivo) es transferida a una placa de impresión. Previamente, se produce un negativo donde la imagen original es revertida - las áreas oscuras son mostradas claras y viceversa. Los colores son reemplazados por sus complementarios.

NTSC National Television Standards Committee Standard de televisión y video usado principalmente en Estados Unidos y Japón, que usa 525 líneas y despliega imágenes de 30 frames por segundo.

Paintbrush: Herramienta que permite dibujar con los bordes suavizados en aplicaciones de diseño gráfico.

PAL phase alternation by line Standard usado en Europa y Occidente (excepto Francia) que usa 625 líneas y despliega imágenes de 25 frames por segundo.

Paleta: Conjunto de colores disponibles para ser utilizados en una imagen.

Password: [Palabra de acceso] Conocida también como 'clave de acceso'. Palabra o clave privada utilizada para confirmar una identidad en un sistema remoto que se utiliza para que una persona no pueda usurpar la identidad de otra.

Path: Es una línea dibujada en una aplicación "object-oriented" orientado al objeto.

PDF: Portable Document Format Formato "cross-platform" que permite crear documentos complejos y de formación múltiple, manteniendo todo el texto y los formatos de imágenes, para luego ser visualizadas e impresas en cualquier computadora que tenga un "Reader" (lector) apropiado como el Adobe Acrobat.

Píxel: La unidad de superficie de imagen sobre la cual se pueden definir atributos, tales como color e intensidad de luz.

PostScript: Norma más utilizada para la impresión profesional de piezas. Es un lenguaje que define el contenido de una página y cómo debe ser reproducido. Fue creado por Adobe Systems y ha sido incorporado por la mayoría de los fabricantes de impresoras.

Redes de Apoyo: Articulación de esfuerzos de asociaciones, organizaciones, personas de la comunidad, autoridades locales e instituciones que por mandato legal deben dar respuesta eficiente y oportuna a sobrevivientes de violencia.

Saturación: Medida de la concentración de un color en un punto dado.

Simetría: Transformación que invierte un objeto o que copia una versión inversa del mismo a lo largo de un eje especificado.

Save as: Comando de la computadora que permite que los documentos se salven en otro lugar o con otro formato.

Scanner: Dispositivo electrónico que usa movimientos secuenciales de destellos de luz para convertir trazos, ilustraciones o fotografías en forma digital para que puedan ser manipuladas en la computadora o para la producción de negativos en separación. El scanner puede ser de cama plana (simple) usado en el buró o despacho para posicionar las fotos solamente, o puede ser un dispositivo más sofisticado (scanner de tambor) usado para mayor obtener calidad en las separación de color.

Script: Lenguaje de programación simplificada que algunas aplicaciones de autor te permiten escribir para crear tu propio programa. El “scripting” es muy usado en las aplicaciones multimedia como el Macromedia Director, el lenguaje “script” de éste se llama “lingo”.

Server: Computadora en red que ofrece servicio a computadoras y que proporciona una locación central para archivos y servicios, típicamente encargándose de servicios como e-mail y acceso a la Web.

Shareware: Software que es compartido y disponible a través de grupos de usuarios, “magazine cover Disks”, etc., el cual es pagado por los usuarios que deciden seguir usándolo. Sin embargo, el “shareware” no está protegido contra la copia, pero sí está protegido por el copyright y una tarifa normalmente pagable por usarlo. Es diferente del “freeware”.

Sobrevivientes: Son las personas que han enfrentado hechos de violencia continuada y han creado mecanismos de autoprotección para frenarla y minimizarla.

Software: Programas que hacen posible que la computadora realice tareas o cualquier otro ítem relacionado con la computadora o el hardware. El software viene en forma de “sistema operativo” e incluye archivos relacionados (“extensiones”) que hacen que la computadora trabaje; “utilidades” para realizar día con día tareas específicas como la revisión de virus y respaldos (“backups”); y aplicaciones que se usan para producir trabajo que puede ser el diseño y composición de páginas como el Adobe Indesign o el QuarkXpress, para la manipulación de imágenes como el Adobe Photoshop, para la producción de gráficos como el Adobe Ilustrador o el Macromedia Freehand, o procesadores de texto como el Microsoft Word.

Transformación: Término general para operaciones que alteran la posición, el tamaño, o la forma de un objeto.

Víctima: Persona que padece daño por culpa ajena.

Violencia contra las mujeres: “Debe entenderse por violencia contra la mujer cualquier acción o conducta, basada en su género que cause muerte, daño o sufrimiento físico, sexual o psicológico a la mujer, tanto en el ámbito público como en el privado.

Violencia Intrafamiliar: Cualquier acción u omisión que de manera directa o indirecta causare daño o sufrimiento físico, sexual, psicológico o patrimonial, tanto en el ámbito público como en el privado a persona integrante del grupo familiar, por parte de parientes o conviviente o ex conviviente, cónyuge o ex cónyuge o con quién se haya procreado hijos o hijas.

Violencia: Es toda acción u omisión efectuada por una persona en contra de otra que le causare daño o sufrimiento, e incluso la muerte.

Bibliografía

Comunidad virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)

- *IPS. Inter. Press Service News Agency* (Nueva Agencia Del Servicio Interno De Prensa). 13 de Marzo de 2007
<http://ipsnoticias.net/nota.asp?idnews=35899>
- Encuesta realizada por Vox Latina. Prensa Libre. Guatemala 17 de Septiembre de 2006. p 1. (En Portada)
- La Opinión. 07 de Marzo de 2007.
http://www.laopinion.com/archivo/index.html?START=1&RESULTSTART=1&DISPLAYTYPE=single&FREETEXT=sergio+moral&FDATED12=&FDATED13=&SORT_MODE=SORT_MODE
- Informe de Relatora especial de la Mujer de la CIDH, Guatemala Diciembre 2006, Informe OEA.
- Monografias.com, 19 de Febrero de 2006. (En línea) Disponible:
<http://www.monografias.com/trabajos16/comunidades-virtuales/comunidades-virtuales.shtml>
- Wikipedia. 19 de Febrero de 2006. (En línea) Disponible:
<http://es.wikipedia.org/wiki/Comunidad>
- Informática Milenium, S.A. 18 de Mayo 2007 (En línea) Disponible:
<http://www.informaticamilenium.com.mx/paginas/espanol/sitioweb.htm>
- Asociación de ayuda a la mujer maltratada, 11 de agosto de 2007. (En línea) Disponible:
<http://mural.uv.es/marquaaamm.htm>
- Coordinadora Nacional para la Prevención de la Violencia Intrafamiliar y contra las Mujeres. PLANОВI-2004-2014, Guatemala, febrero de 2004. 39 p.
- Coordinadora Nacional para la Prevención de la Violencia Intrafamiliar y contra las Mujeres. PLANОВI-Plan Estratégico 2001-2006, Guatemala, 2001
- Coordinadora Nacional para la Prevención de la Violencia Intrafamiliar y contra las Mujeres. PLANОВI-Plan Operativo 2001-2006, Guatemala, 2001
- Decreto No. 97-76. Ley Para Prevenir Sancionar Y Erradicar La Violencia Intrafamiliar. Guatemala 1997

- Red de la No violencia contra las mujeres, Archivo y Centro de documentación. Guatemala, Agosto 2006/Mayo 2007
- Chávez Botzocn Kenya Zorayma, Diseño del sitio Web para el museo de los niños de Guatemala. Tesis (Licenciatura de Diseño grafico con especialidad en Multimedia). Guatemala, Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Arquitectura, Escuela de Diseño Gráfico, Noviembre de 2005.
- Grajeda Manzo, Suelen Betzabé, Cambio de enfoque del sitio Web del Zoológico Nacional la Aurora. Tesis (Licenciatura de Diseño grafico con especialidad en Multimedia). Guatemala, Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Arquitectura, Escuela de Diseño Gráfico, Junio de 2006.
- Guía para la redacción de citas bibliográficas, Sistema de Bibliotecas, Pontificia Universidad Católica de Chile. Enero 2001
- Adobe Systems Incorporated. Tutorial Photoshop 7.0. USA, 2002. 441 p
- Adobe Systems Incorporated. Tutorial Illustrator 8.0. México. Prentice-Hall Hispanoamericana, S.A. 1999. 418 p.
- Adobe Systems Incorporated. Guía de Usuario Adobe Photoshop CS3. California, Estados Unidos. 2007. 640 p.
- Adobe Systems Incorporated. Guía de Usuario Adobe Flash CS3. California, Estados Unidos. 2007. 497 p.

Comunidad virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)

ANEXO 1

Entrevista realizada al personal de la Red de la No Violencia contra las Mujeres.

1. ¿Cuentan con presupuesto para la elaboración de material gráfico?

R/. No. Cuando necesitamos elaborar y publicar material gráfico buscamos financiamiento a través de organizaciones nacionales o internacionales.

2. ¿Quién diseña el material gráfico que utilizan?

R/. Por ahorrar costos, nosotros diseñamos el material que se utiliza, cuando ya se trata de un material más amplio en las imprentas donde se imprime el material nos realizan un diseño de acuerdo a la idea que enviamos.

3. ¿Existe material gráfico ya publicado?

R/. Si.

4. ¿Piensan que es necesaria la labor de un Diseñador Gráfico en esta organización?

R/. Si, Hay muchas cosas que hacen falta y que un diseñador bien podría trabajar, además constantemente hay actividades donde se necesita apoyo de un diseñador.

5. ¿Consideran importante la necesidad de Crear un espacio en la Internet?

R/. Si, es muy importante que estemos actualizados en el campo tecnológico e informático y tengamos comunicación cibernética con las víctimas de violencia y también con todas las instituciones que son parte de la Red.

6. ¿Por qué es necesaria la Comunidad Virtual?

R/. Queremos darnos a conocer y brindar ayuda a través de la Internet

7. ¿Conocen el funcionamiento del Internet?

R/. Si

8. ¿Actualmente hay Internet en la Red?

R/. Si

9. ¿Qué han contemplado para poner en marcha la Comunidad Virtual en Internet?

R/. Buscaremos financiamiento con las organizaciones que nos ayudan cuando el proyecto esté concluido, para poderlo presentar y exponer la necesidad de publicarla en el Internet.

10. ¿Consideran interesante el proyecto?

R/. Si. Creemos que es un proyecto innovador para la red y que se pondrá en práctica. Además seremos modelo para otras organizaciones.

ANEXO 2

Estudio realizado por Vox Latina y Publicada el 17 de septiembre de 2006 en Prensa Libre.

Nueve de cada 10 cree que en la mayoría de familias se oculta la violencia. Siete de ellas revelan que en su hogar hubo agresión por parte de sus padres o padrastros hacia la madre —como gritos, insultos y golpes, en concreto.

Sólo en un pequeño porcentaje de hogares, 17 por ciento, no hubo maltrato. La primera causa de enojo del hombre es que ella lo desobedezca, relatan las mujeres. Un segundo aspecto es que él se molesta por todo.

Casi la mitad de las encuestadas admite que su pareja le ha gritado; dos terceras partes, que la ha insultado, pero sólo dos de cada 10 comparten que fueron golpeadas.

La mayoría de guatemaltecas piensa que algunas mujeres han aparecido muertas porque están involucradas en algo, o porque pertenecen a una pandilla, o por el alto índice de violencia.

-102-

Cuando su esposo, compañero o pareja se enoja con usted, ¿qué es lo que más le molesta a él?

- Que no le obedezca, 18.5%
- Por todo sin razón, 14.4%
- Nunca le molesta nada, 12%
- Que la visiten amistades o familiares, 11.9%
- Como educa a los hijos, 11.7%
- Que la mujer trabaje, 10.8%
- Su manera de vestir, 3.6%
- Ns/Nr, 3 %
- El mal carácter de ella, 2.2%
- Que gane más dinero que él, 1.2%
- Otros, 10.7%

¿Quién fue más violento en su casa cuando era chiquita?

Su papá o padrastro, 55.1%
Su mamá o madrastra, 28.3%
Los dos, 3.8%
Ninguno, 3%
Ns/Nr, 9.8%

¿Qué pasaba cuando su papá o padrastro se enojaba con su mamá?

Le alegaba, 28.6%
Le aventaba cosas, le jalaba el pelo, la pellizcaba o le pegaba, 27.8%
No había maltrato ni nada de lo anterior, 17.7%
Le gritaba, 11.2%
La insultaba, 5.1%
Ns/Nr, 3.3%
Otros, 6.3%

-103-

¿Alguna vez alguien que fue o es su pareja, la ha callado cuando usted quería hablar en público o la ha ridiculizado?

Si — No — Ns/Nr
Callado, 18.9% 80.5% 0.6%
Ridiculizado, 15.0% 84.7% 0.3%

¿Alguna vez alguien que fue o es su pareja, le ha gritado, insultado, pellizcado, le ha jalado el pelo o metido una patada, le ha pegado, amenazado o lastimado con un arma (cuchillo, navaja o pistola o rifle), amenazado con matarla?

Si — No — Ns/Nr
Le ha gritado, 47.6% 52.2% 0.2%
Le ha insultado, 37 % 63 %
Le ha pellizcado, 15.6% 84.3% 0.1%
Le ha jalado el pelo o metido una patada, 22 % 78 %
Le ha pegado, 22.4% 77.6%
Le ha amenazado o lastimado con un arma, 6.6% 93.1% 0.3%
Le ha amenazado con matarla, 11.3% 88.4% 0.3%

¿Diría que la mayoría de las familias ocultan la violencia contra la mujer?

Sí, 89.9%

No, 9.3%

Ns/Nr, 0.8%

¿Por qué matan a las mujeres que aparecen muertas en la calle?

Por estar metidas en algo, 27 %

Por pertenecer a una pandilla, 24.1%

Por la violencia, 16.3%

Por celos, 8.3%

Ns/Nr, 6.8%

Por venganza, 5.5%

Por robarle/falta de seguridad, 2.7%

Por andar de noche, 2.5%

Otros, 6.8%

-104-

¿Conoce mujeres que la hayan matado por celos?

Sí, 15.2%

No, 84.3%

Ns/Nr, 0.5%

Amorosa y obediente

La mayoría de guatemaltecas, en especial las indígenas, creen que deben ser dóciles y hasta sumisas

La cultura conservadora se mantiene marcada entre la población femenina.

La mitad de las entrevistadas está de acuerdo con la creencia de la gente mayor: la mujer debe ser mansa, dócil, dulce y sumisa con el hombre. Casi cuatro de cada 10 aún consideran que los hombres son superiores a ellas.

Este punto de vista se manifiesta entre mujeres indígenas y con baja escolaridad. La mujer ideal, según ellas mismas, debe ser amorosa, trabajadora y honesta. Seis de cada 10 opinan que una buena esposa debe ser obediente, y sólo tres piensan diferente. Esta variable se mantiene entre las indígenas con menor escolaridad.

Aunque a casi siete de cada 10 mujeres su pareja no les prohíbe trabajar, este mismo porcentaje expresa que el varón prefiere que ellas se queden en la casa. Cuatro de cada 10 mujeres no pueden salir con sus amigos, porque su pareja se lo prohíbe. Un porcentaje similar ha tenido que soportar que el hombre les diga cómo vestirse.

Un 90 por ciento de mujeres ve incorrecto que ellas enamoren a los hombres, y el mismo porcentaje condena que una mujer sea coqueta o tenga varios enamorados.

¿Cómo debe ser una buena mujer o una mujer ideal?

Amorosa, 17.4%
Trabajadora, 14.1%
Honestas, 8.7%
Responsable, 7.8%
Educada, 7.6%
Hogareña, 7.4%
Respetuosa, 7.3%
Fiel, 6.1%
Servicial, 5.3%
Comprensiva, 5 %
Obediente, 5 %
Otros, 8.3%

-105-

Si un hombre tiene varias mujeres y es muy enamorado.

Si — No — Ns/Nr

Ha dejado de comer, 32.8% 60.8% 6.4%

Ha dejado de trabajar o estudiar, 17.9% 76.7% 5.4%

Ha perdido dinero o propiedades, 10.4% 84.3% 5.3%

Ha tenido problemas de nervios, 49.4% 45.4% 5.2%

¿Que prefieren los hombres de este lugar?

Que sus mujeres salgan a trabajar, 29.7%

Que se queden en casa, 70%

Ns/Nr, 0.3%

¿Es correcto que las mujeres enamoren a los hombres?

Sí, 8.8%

No, 90.9%

Ns/Nr, 0.3%

¿Una buena esposa debe obedecer a su esposo en todo lo que le ordene?

Sí, 64.1%

No, 35.4%

Ns/Nr, 0.5%

¿El hombre es superior a la mujer?

Sí, 38.9%

No, 61 %

Ns/Nr, 0.1%

¿Alguna vez alguien que fue o es su pareja, le ha dicho cómo vestirse?

Sí, 43.2%

No, 56.5%

Ns/Nr, 0.3%

¿Le ha prohibido trabajar o estudiar?

Sí, 34.9%

No, 64.9%

Ns/Nr, 0.2%

¿Le ha dicho que es fea o la ha comparado con otra mujer diciéndole que es mejor la otra?

Sí, 15.6%

No, 84.2%

Ns/Nr, 0.2%

¿Le ha prohibido que salga con sus amigos?

Sí, 43.5%

No, 55.8%

Ns/Nr, 0.7

Los abuelitos y la gente mayor decían que las mujeres deben ser mansas dóciles, dulces y siempre condescendientes o sumisas con el hombre. ¿Está usted de acuerdo?

Sí, 54.4%

No, 45.1%

Ns/Nr, 0.5%

Sexo en manos del varón

Las mujeres dicen que el hombre decide el acto sexual

Según las entrevistadas por Vox Latina, el hombre es quien debe tener la iniciativa en las relaciones sexuales.

Nueve de cada 10 mujeres dicen que deben llegar vírgenes al matrimonio, opinión que comparten principalmente quienes poseen menor escolaridad, y el porcentaje se reduce cuando ésta aumenta.

Tres cuartas partes de las entrevistadas reconocen que es el hombre quien decide cuándo proceder al coito, aunque el 80 por ciento descarta que las hayan forzado a ello.

Para la mitad de las mujeres, el hombre decide cuántos hijos tener, opinión que aumenta entre quienes tienen menos ingresos, baja escolaridad o entre mujeres indígenas.

Nueve de cada 10 mujeres creen que a su nombre deben agregar el apellido del esposo cuando se presentan en público.

En siete de cada 10 hogares, es el padre quien manda, y seis de cada 10 mujeres ven a la madre como la persona más cariñosa.

El modelo se repite cuando las mujeres constituyen sus propios hogares, pues mantienen la idea de que ellas llevan la mayor responsabilidad de los quehaceres domésticos. Casi 95 por ciento considera que son las encargadas de cuidar a los hijos, cocinar y limpiar la vivienda.

Las entrevistadas dicen que, si no cumplen esas obligaciones, su pareja no tiene derecho a golpearlas.

Inequidad en el hogar

Tanto las tareas en el hogar como el cuidado de los hijos están exclusivamente en manos de las mujeres.

Parece que las tareas de la casa fueran obligaciones exclusivas de las mujeres. Al menos esa es su propia percepción.

Casi nueve de cada 10 entrevistadas creen que su función se cumple mejor en casa, para cuidar a los hijos y atender al esposo, en lugar de trabajar fuera. Cerca del ciento por ciento considera que sus tareas hogareñas sí constituyen trabajo.

La mitad de las consultadas opina que los hombres no colaboran en casa, por ser machistas. Sólo dos piensan que es porque a él no le enseñaron, y una considera que esto se debe a que su pareja trabaja.

Problemas con la pareja

Cuando hay pleitos en el hogar, la mitad de las mujeres expresa haberse visto afectada por problemas nerviosos o haber experimentado angustia. Una tercera parte ha dejado de comer, y casi dos de cada 10 han dejado de trabajar o estudiar.

Cuando lo anterior ocurre, cuatro de cada 10 recurren a familiares para relatarles su problema y pedirles consejo, aunque casi tres de cada 10 prefieren no comentarlo.

El 87 por ciento dice que la mujer debe cuidar de los hijos, y sólo el 9.9 por ciento cree que ellas deben trabajar en fábricas u oficinas.

En cuanto a la corrección, tres cuartas partes de las entrevistadas dijeron que las golpeaban cuando mostraban mala conducta, y sólo 20 por ciento afirmó que nunca las maltrataban por actuar así. Entre las agredidas, eran las madres quienes las corregían.

El modelo se repite en sus hogares, ya que ocho de cada 10 admiten que han querido corregir físicamente a sus hijos cuando se portan mal, pero sólo seis lo han hecho.

¿Que es mejor tener hijos o hijas?

Hijos, 41.2%

Hijas, 44.9%

Ns/N, 13.9%

¿A usted le pagaban sus papás o los que la cuidaba, cuando se portaba mal de chiquita?

Sí, 76.2%

No, 23.8%

¿Quién le pegaba más?

Su mamá, 42.4%

Su papá, 29.2%

No le pegaban, 23.8%

Sus abuelos o abuelas, 1.4%

Otros, 3.2%

A veces los hijos nos desesperan porque molestan mucho o porque son desobedientes y dan ganas de pegarles ¿A usted le ha pasado eso?

Sí, 81.1%

No, 18.2%

Ns/Nr, 0.7%

-109-

¿Usted les pega a sus hijos cuando se portan mal?

Sí, 58.3%

No, 40.8%

Ns/Nr, 0.9%

¿Les ha insultado cuando les pega?

Sí, 22.5%

No, 74.8%

Ns/Nr, 2.7%

Bienes, en poder del hombre

En caso de pleito, las pertenencias quedan a nombre del varón

Cuando ha habido algún tipo de riña o problema en el hogar, la tendencia es que los hijos se queden con la madre.

En el estudio de Vox Latina, ocho de cada 10 mujeres no han tenido que afrontar el hecho de que su pareja pretenda quitarles a sus hijos.

Similar porcentaje de entrevistadas descarta que su pareja las haya amenazado con no entregarles dinero para la manutención de los hijos de ambos.

Bienes materiales

En lo que respecta a los bienes materiales, como propiedades o cuentas bancarias, están a nombre del varón. Al menos eso ocurre en seis de cada 10 hogares. Sólo en dos de ellos las pertenencias están a nombre de ambos.

De hecho, cuando se trata de vender los bienes materiales, seis de cada 10 mujeres creen que es el hombre quien debe tomar esa decisión. Sin embargo, tres de ellas dicen que es un aspecto en el que ambos deben estar involucrados.

-110-

¿Alguna vez alguien que fue o es su pareja la ha amenazado con quitarle sus hijos?

Sí, 17%
No, 82.4%

¿O le ha amenazado con no darle dinero para mantener a los hijos de los dos?

Sí, 15.9%
No 83.6%

En caso de necesidad, ¿quién debe tomar la decisión de vender las propiedades o las cosas de la familia?

El hombre, 61.9%
La mujer, 8.9%
Los dos, 28.9%
Ns/Nr, 0.3%

¿A nombre de quién están o a quién le pertenecen las propiedades, las cuentas del banco o las cosas de la familia?

Hombre, 67.7%

Mujer, 9.1%

Los dos, 22.8%

¿Alguna vez alguien que fue o es su pareja, le ha quitado su dinero o sus cosas?

Sí, 6.7%

No, 93 %

Ns/Nr, 0.3%

Giovanna Lemus, integrante de la Red de la No Violencia Contra las Mujeres, manifiesta que los modelos machistas se reproducirán mientras no cambie la cultura patriarcal y conservadora.

-111-

¿Por qué cree que las mujeres ocultan la violencia que ocurre en el hogar?

Tiene que ver con el silencio, pero muchas veces, por la forma en la que se elabora la pregunta, porque hay vergüenza cuando se trata de personalizar.

Tampoco exteriorizan que son víctimas.

Por el miedo y desconfianza. Alguien que ha vivido violencia muchos años se limita a expresarla porque jamás se lo ha dicho a alguien.

¿Cuál será la razón de su silencio?

Hay miedo y frustración, porque muchas han salido a buscar ayuda y no la encuentran. Son juzgadas y no reciben apoyo. Eso ocurre con el sistema de justicia, en el que hay cuestionamiento, pero sin respuesta efectiva.

¿Es cierto que matan a las mujeres por estar involucradas en algo o porque forman parte de maras?

Las mujeres tienen una percepción equivocada de la realidad, por falta de información. Un informe presentado por varias organizaciones descartó que en esos asesinatos estén implicados mareros, ya que la mayoría de hechos ocurre por problemas en la familia.

¿Por qué es bajo el porcentaje de victimización?

Porque se cree que la violencia es natural, porque aún consideran que son propiedad de la pareja.

La mujer aún cree que su papel está en la casa.

Es difícil que haya un pensamiento más abierto, porque hay una cultura patriarcal dominante.

¿Por qué las mujeres repiten esos modelos?

No es que lo repitan, sino que se debe a esa cultura patriarcal, de la cual las mujeres no estamos fuera. Quienes pensamos diferente tuvimos que desconstruirnos, porque crecimos en hogares conservadores.

¿Y cómo cambiar eso?

No pretendemos que las mujeres hagan lo que no nos parece que hagan los hombres. Buscamos que tengan un pensamiento crítico y sepan que nadie debe excluirlas o golpearlas.

ANEXO 3

Connotación de los Colores¹²

BLANCO:

- El blanco se asocia a la luz, la bondad, la inocencia, la pureza y la virginidad. Se le considera el color de la perfección.
- El blanco significa seguridad, pureza y limpieza. A diferencia del negro, el blanco por lo general tiene una connotación positiva. Puede representar un inicio afortunado. El blanco representa fe y pureza.
- En publicidad, al blanco se le asocia con la frescura y la limpieza porque es el color de nieve. En la promoción de productos de alta tecnología, el blanco puede utilizarse para comunicar simplicidad.
- Es un color apropiado para organizaciones caritativas. Por asociación indirecta, a los ángeles se les suele representar como imágenes vestidas con ropas blancas.
- A menudo se asocia a con la pérdida de peso, productos bajos en calorías y los productos lácteos.

AMARILLO:

- El amarillo simboliza la luz del sol. Representa la alegría, la felicidad, la inteligencia y la energía. Sugiere el efecto de entrar en calor, provoca alegría, estimula la actividad mental y genera energía muscular. Con frecuencia se le asocia a la comida.
- El amarillo puro y brillante es un reclamo de atención, por lo que es frecuente que los taxis sean de este color en algunas ciudades. En exceso, puede tener un efecto perturbador, inquietante. Es conocido que los bebés lloran más en habitaciones amarillas.
- Cuando se sitúan varios colores en contraposición al negro, el amarillo es en el que primero se fija la atención. Por eso, la combinación amarillo y negro es usada para resaltar avisos o reclamos de atención.
- En heráldica el amarillo representa honor y lealtad.
- En los últimos tiempos al amarillo también se le asocia con la cobardía.
- Es recomendable utilizar amarillo para provocar sensaciones agradables, alegres. Es muy adecuado para promocionar productos para los niños y para el ocio.
- Por su eficacia para atraer la atención, es muy útil para destacar los aspectos más importantes de una página web.
- Los hombres normalmente encuentran el amarillo como muy desenfadado, por lo que no es muy recomendable para promocionar productos caros, prestigiosos o específicos para hombres. Ningún hombre de negocios compraría un reloj caro con correa amarilla.
- El amarillo es un color espontáneo, variable, por lo que no es adecuado para sugerir seguridad o estabilidad.

¹² webtaller.com. 25 de Enero de 2008. (En línea) Disponible:
http://www.webtaller.com/maletin/articulos/significado_de_los_colores.php

- El amarillo claro tiende a diluirse en el blanco, por lo que suele ser conveniente utilizar algún borde o motivo oscuro para resaltarlo. Sin embargo, no es recomendable utilizar una sombra porque lo hacen poco atractivo, pierden la alegría y lo convierten en sórdido.
- El amarillo pálido es lúgubre y representa precaución, deterioro, enfermedad y envidia o celos.
- EL amarillo claro representa inteligencia, originalidad y alegría.

NARANJA:

- El naranja combina la energía del rojo con la felicidad del amarillo. Se le asocia a la alegría, el sol brillante y el trópico.
- Representa el entusiasmo, la felicidad, la atracción, la creatividad, la determinación, el éxito, el ánimo y el estímulo.
- Es un color muy caliente, por lo que produce sensación de calor. Sin embargo, el naranja no es un color agresivo como el rojo.
- La visión del color naranja produce la sensación de mayor aporte de oxígeno al cerebro, produciendo un efecto vigorizante y de estimulación de la actividad mental.
- Es un color que encaja muy bien con la gente joven, por lo que es muy recomendable para comunicar con ellos.
- Color cítrico, se asocia a la alimentación sana y al estímulo del apetito. Es muy adecuado para promocionar productos alimenticios y juguetes
- Es el color de la caída de la hoja y de la cosecha.
- En heráldica el naranja representa la fortaleza y la resistencia.
- El color naranja tiene una visibilidad muy alta, por lo que es muy útil para captar atención y subrayar los aspectos más destacables de una página web.
- El naranja combina la energía del rojo con la felicidad del amarillo. Se le asocia a la alegría, el sol brillante y el trópico.
- El naranja oscuro puede sugerir engaño y desconfianza.
- El naranja rojizo evoca deseo, pasión sexual, placer, dominio, deseo de acción y agresividad

ROJO:

- El rojo claro simboliza alegría, sensualidad, pasión, amor y sensibilidad.
- Tiene una visibilidad muy alta, por lo que se suele utilizar en avisos importantes, prohibiciones y llamadas de precaución.
- Es un color muy intenso a nivel emocional. Mejora el metabolismo humano, aumenta el ritmo respiratorio y eleva la presión sanguínea.
- El color rojo es el del fuego y el de la sangre, por lo que se le asocia al peligro, la guerra, la energía, la fortaleza, la determinación, así como a la pasión, al deseo y al amor.
- Trae el texto o las imágenes con este color a primer plano resaltándolas sobre el resto de colores. Es muy recomendable para encaminar a las personas a tomar decisiones rápidas durante su estancia en un sitio web.
- En publicidad se utiliza el rojo para provocar sentimientos eróticos. Símbolos como labios o uñas rojos, zapatos, vestidos, etc., son arquetipos en la comunicación visual sugerente.
- Como está muy relacionado con la energía, es muy adecuado para anunciar coches motos, bebidas energéticas, juegos, deportes y actividades de riesgo.
- En heráldica el rojo simboliza valor y coraje. Es un color muy utilizado en las banderas de muchos países.

- El rosa evoca romance, amor y amistad. Representa cualidades femeninas y pasividad.
- El rojo oscuro evoca energía, vigor, furia, fuerza de voluntad, cólera, ira, malicia, valor, capacidad de liderazgo. En otro sentido, también representa añoranza.

PÚRPURA:

- El púrpura aporta la estabilidad del azul y la energía del rojo.
- Se asocia a la realeza y simboliza poder, nobleza, lujo y ambición. Sugiere riqueza y extravagancia.
- El color púrpura también está asociado con la sabiduría, la creatividad, la independencia, la dignidad.
- El púrpura representa la magia y el misterio.
- Debido a que es un color muy poco frecuente en la naturaleza, hay quien opina que es un color artificial.
- El púrpura brillante es un color ideal para diseños dirigidos a la mujer. También es muy adecuado para promocionar artículos dirigidos a los niños.
- El púrpura claro produce sentimientos nostálgicos y románticos.
- El púrpura oscuro evoca melancolía y tristeza. Puede producir sensación de frustración.

AZUL:

- El azul es el color del cielo y del mar, por lo que se suele asociar con la estabilidad y la profundidad.
- Representa la lealtad, la confianza, la sabiduría, la inteligencia, la fe, la verdad y el cielo eterno.
- Se le considera un color beneficioso tanto para el cuerpo como para la mente. Retarda el metabolismo y produce un efecto relajante. Es un color fuertemente ligado a la tranquilidad y la calma.
- En heráldica el azul simboliza la sinceridad y la piedad.
- Es muy adecuado para presentar productos relacionados con la limpieza (personal, hogar o industrial)
- Es adecuado para promocionar productos de alta tecnología o de alta precisión.
- Al contrario de los colores emocionalmente calientes como rojo, naranja y amarillo, el azul es un color frío ligado a la inteligencia y la conciencia.
- Cuando se usa junto a colores cálidos (amarillo, naranja), la mezcla suele ser llamativa. Puede ser recomendable para producir impacto, alteración.
- El azul claro se asocia a la salud, la curación, el entendimiento, la suavidad y la tranquilidad.
- El azul oscuro representa el conocimiento, la integridad, la seriedad y el poder.

VERDE:

- El verde es el color de la naturaleza por excelencia. Representa armonía, crecimiento, exuberancia, fertilidad y frescura.
- Tiene una fuerte relación a nivel emocional con la seguridad. Por eso en contraposición al rojo (connotación de peligro), se utiliza en el sentido de "vía libre" en señalización.
- El verde oscuro tiene también una correspondencia social con el dinero.

- El color verde tiene un gran poder de curación. Es el color más relajante para el ojo humano y puede ayudar a mejorar la vista.
- El verde sugiere estabilidad y resistencia.
- En ocasiones se asocia también a la falta de experiencia: "está muy verde" para describir a un novato, se utiliza en varios idiomas, no sólo en español.
- Es recomendable utilizar el verde asociado a productos médicos o medicinas.
- Por su asociación a la naturaleza es ideal para promocionar productos de jardinería, turismo rural, actividades al aire libre o productos ecológicos.
- El verde apagado y oscuro, por su asociación al dinero, es ideal para promocionar productos financieros, banca y economía.
- El verde amarillento se asocia con la enfermedad, la discordia, la cobardía y la envidia.
- El verde oscuro se relaciona con la ambición, la codicia, la avaricia y la envidia.
- El verde oliva es el color de la paz.

NEGRO:

- El negro representa el poder, la elegancia, la formalidad, la muerte y el misterio.
- Es el color más enigmático y se asocia al miedo y a lo desconocido ("el futuro se presenta muy negro", "agujeros negros" ...).
- El negro representa también autoridad, fortaleza, intransigencia. También se asocia al prestigio y la seriedad.
- En heráldica el negro representa el dolor y la pena.
- En una página web puede dar imagen de elegancia, y aumenta la sensación de profundidad y perspectiva. Sin embargo, no es recomendable utilizarlo como fondo ya que disminuye la legibilidad.
- Es conocido el efecto de hacer más delgado a las personas cuando visten ropa negra. Por la misma razón puede ayudar a disminuir el efecto de abigarramiento de áreas de contenido, utilizado debidamente como fondo.
- Es típico su uso en museos, galerías o colecciones de fotos on-line, debido a que hace resaltar mucho el resto de colores. Contrasta muy bien con colores brillantes.
- Combinado con colores vivos y poderosos como el naranja o el rojo, produce un efecto agresivo y vigoroso.

El color tiene tres propiedades fundamentales:

Tono; es la variación cualitativa del color (diferenciamos el rojo del amarillo)

Saturación; es la máxima fuerza y pureza de un color. Esta varía en relación con la cantidad de blanco añadido.

Luminosidad; todo color esté saturado o no, tiene una determinada capacidad de reflejar la luz blanca. La luz, permite crear sombras, resaltar colores, destacar volúmenes. La iluminación actúa sobre los colores dándoles un valor cromático distinto, alterando la sensación térmica que produce la reacción emotiva del espectador.

La luz puede usarse para: expresar sentimientos y emociones, crear una atmósfera poética, diferenciar distintos aspectos de una representación, resaltar la profundidad de los ambientes cerrados y de los espacios abiertos.

ANEXO 4

Tipos de encuesta según el segmento de población al que va dirigida.

1. **Encuesta dirigida a Diseñadores Gráficos o carreras a fin.**



Encuesta

comprobación de la eficacia del Proyecto de Graduación: "Comunidad virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Licenciatura en Diseño Gráfico, con énfasis en Multimedia

A continuación encontrará una serie de preguntas sobre la propuesta de la Comunidad virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala). Su información es muy valiosa para la validación de este proyecto. Lea cuidadosamente las preguntas y responda según su criterio Marque con una "X" su respuesta en el cuadro o responda directamente según sea el caso.

1. ¿Conoce usted que es una comunidad virtual?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
2. ¿Considera que visualmente La Comunidad Virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala) es agradable?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
3. ¿Considera que el diseño gráfico empleado para La Comunidad Virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala) está enfocado para el grupo objetivo (mujeres)?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
4. ¿Considera ordenada y fácil la navegación en La Comunidad Virtual de la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
5. ¿Considera que existe uniformidad gráfica en los enlaces y elementos empleados?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
6. ¿Cree usted que la diagramación utilizada es la adecuada para la Comunidad Virtual de la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
7. ¿Los colores utilizados mantienen armonía con las imágenes y el texto?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
8. ¿Las animaciones están visualmente bien aplicadas en la Comunidad Virtual?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
9. ¿Las imágenes publicadas son acordes al tema?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
10. ¿Considera adecuada la Tipografía utilizada para esta Comunidad Virtual?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____

2. Encuesta dirigida al personal que integra la Red de la No Violencia Contra las Mujeres.



Encuesta

comprobación de la eficacia del Proyecto de Graduación: "Comunidad virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)"

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Licenciatura en Diseño Gráfico, con énfasis en Multimedia

A continuación encontrará una serie de preguntas sobre la propuesta de la Comunidad virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala). Su información es muy valiosa para la validación de este proyecto. Lea cuidadosamente las preguntas y responda según su criterio Marque con una "X" su respuesta en el cuadro o responda directamente según sea el caso.

1. ¿Conoce usted que es una comunidad virtual?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
2. ¿Considera que visualmente la Comunidad Virtual que se propone para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala) es atractivo?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
3. ¿Considera rápido el acceso a la Comunidad Virtual que se propone para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
4. ¿Considera ordenada y fácil la navegación en la Comunidad Virtual de la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
5. ¿Es de fácil lectura el contenido de la Comunidad Virtual de la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
6. ¿Según su experiencia en la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala) Considera que la información que contiene es necesaria y adecuada?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
7. ¿Son de su gusto los colores, imágenes y el texto?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
8. ¿Las imágenes publicadas son acordes al tema?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
9. ¿Considera bien aplicado el uso de animaciones en la Comunidad Virtual?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
10. ¿En general que le pareció la propuesta de la Comunidad Virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)?

3. Encuesta dirigida al público en general.



Encuesta

comprobación de la eficacia del Proyecto de Graduación: "Comunidad virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)"

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Licenciatura en Diseño Gráfico, con énfasis en Multimedia

A continuación encontrará una serie de preguntas sobre la propuesta de la Comunidad virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala). Su información es muy valiosa para la validación de este proyecto. Lea cuidadosamente las preguntas y responda según su criterio Marque con una "X" su respuesta en el cuadro o responda directamente según sea el caso.

1. ¿Hace uso del Internet?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
2. ¿Conoce usted que es una comunidad virtual?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
3. ¿Le gusta el diseño que tiene la Comunidad Virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
4. ¿Cree que es ordenada y Rápida la navegación por la Comunidad Virtual de la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
5. ¿Es de fácil lectura el contenido de la Comunidad Virtual de la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
6. ¿Considera que la información que contiene es adecuada?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
7. ¿Cree que es segura y confidencial conectarse con la Red, por este medio?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
8. ¿Si usted necesitara ayuda porque sufre cualquier manifestación de Violencia, esta Comunidad Virtual la motiva a buscar apoyo?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
9. ¿Las imágenes y animaciones publicadas son acordes al tema?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
10. ¿Los colores utilizados son visualmente agradables a su gusto?
SI _____ NO _____
¿POR QUÉ? _____
11. ¿En general que le pareció la propuesta de la Comunidad Virtual para la Red de la No Violencia contra las Mujeres (Guatemala)?



Comunidad Virtual para la Red de la No Violencia Contra las Mujeres (Guatemala)

IMPRIMASE

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

A handwritten signature in black ink, consisting of several vertical strokes and a horizontal line at the end.

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
DECANO

A handwritten signature in black ink, featuring a large, stylized initial 'A' and several loops.

Lic. Alberto Paguaga
ASESOR

A handwritten signature in black ink, appearing as a series of connected loops and curves.

Mynor Alberto Say Ulin
SUSTENTANTE



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



Facultad de
Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala