



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



---

DESARROLLO DE SITIO WEB  
INTERACTIVO ADAPTADO A NUEVAS TENDENCIAS DE  
**COMUNICACIÓN**  
COMO MEDIO DE DIFUSIÓN INSTITUCIONAL  
DE LA LIGA GUATEMALTECA DE HIGIENE MENTAL

---

PRESENTADO POR:  
**FIDIAS JOSUÉ AGUSTÍN GARCÍA**  
CARNÉ 200719117

PREVIAMENTE A OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO  
CON ÉNFASIS MULTIMEDIA EGRESADO DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA  
DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

GUATEMALA, FEBRERO 2015



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

---

DESARROLLO DE SITIO WEB  
INTERACTIVO ADAPTADO A NUEVAS TENDENCIAS DE  
**COMUNICACIÓN**  
COMO MEDIO DE DIFUSIÓN INSTITUCIONAL  
DE LA LIGA GUATEMALTECA DE HIGIENE MENTAL

---



PRESENTADO A LA JUNTA DIRECTIVA POR:  
**FIDIAS JOSUÉ AGUSTÍN GARCÍA**  
CARNÉ 200719117

PREVIAMENTE A OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO  
EN DISEÑO GRÁFICO CON ÉNFASIS MULTIMEDIA

GUATEMALA, FEBRERO 2015

“El autor es responsable de las doctrinas sustentadas, originalidad y contenido del Proyecto de Graduación, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos”



## NÓMINA DE AUTORIDADES

<b>Decano</b>	Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
<b>Vocal I</b>	Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea
<b>Vocal II</b>	Arq. Edgar Armando López Pazos
<b>Vocal III</b>	Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras
<b>Vocal IV</b>	T.D.G Wilian Josué Pérez Sazo
<b>Vocal V</b>	Br. Carlos Alfredo Gúzman Lechuga
<b>Secretario</b>	Arq. Alejandro Muñoz Calderón

---

## TRIBUNAL EXAMINADOR

<b>Decano</b>	Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
<b>Examinador</b>	Lic. Francisco Chang
<b>Examinadora</b>	Licda. Claudia Leal
<b>Examinador</b>	Lic. Marco Antonio Garavito
<b>Secretario</b>	Arq. Alejandro Muñoz Calderón



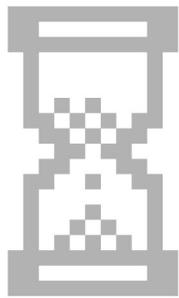


# ÍNDICE

<b>Capítulo 1: Antecedentes</b> .....	8
<b>Presentación</b> .....	9
1.1 Antecedentes .....	10
1.2 Problema .....	10
1.2.1 Problema .....	10
1.3 Justificación .....	10
1.3.1 Magnitud .....	10
1.3.2 Trascendencia .....	11
1.3.3 Vulnerabilidad .....	11
1.3.4 Factibilidad .....	11
1.4 Objetivos .....	12
1.4.1 Objetivos Generales .....	12
1.4.2 Objetivos Específicos .....	12
<b>Capítulo 2: Perfil de la Organización</b> .....	13
2.1 ¿Qué es la Liga Guatemalteca de Higiene Mental? .....	14
2.1.1 Programas .....	14
2.1.2 Áreas de Trabajo .....	14
2.1.3 Acerca del trabajo de la Institución .....	15
2.1.4 Personas Beneficiadas por la Liga Guatemalteca de Higiene Mental .....	16
2.1.4.1 Mi Territorio Sin Violencia .....	16
2.1.4.2 Todos por el Reencuentro .....	16
2.2 Perfil del Grupo Objetivo .....	17
2.2.1 Perfil Geográfico .....	17
2.2.2 Perfil Demográfico .....	17
2.2.3 Perfil Psicográfico .....	17
2.2.4 Caracterización .....	18
<b>Capítulo 3: Conceptos Fundamentales</b> .....	19
3.1 Salud Mental .....	20
3.2 Guerra Civil en Guatemala y Salud Mental .....	21
3.3 Trabajo Social .....	22
3.4 Niñez en Guatemala .....	22
3.5 Medios de Comunicación .....	22
3.6 Internet .....	23
3.7 Sitio Web .....	23
3.8 Redes Sociales .....	23
3.9 Estrategias .....	24
3.9.1 Establecimiento de Estrategias de Comunicación .....	24
3.10 Proceso Creativo .....	25
3.11 Elaboración de Propuestas .....	26
3.12 Racionalización de Propuestas Conceptuales .....	27
3.12.1 Paz .....	27
3.12.2 Unidad .....	27
3.12.3 Investigación .....	27



3.13 Primer Nivel de Bocetaje .....	28
3.13.1 Paz .....	28
3.13.2 Unidad .....	28
3.13.3 Investigación .....	28
3.14 Evaluación y Selección de Propuestas .....	29
3.14.2 Propuestas Seleccionadas .....	30
3.15 Segundo Nivel de Bocetaje .....	31
3.15.1 Concepto Paz (Tema Lectura) .....	31
3.15.2 Concepto Paz (Tema Sociedad) .....	32
3.15.3 Concepto Investigación (Tema Memoria Histórica Guatemala) .....	33
3.16 Tercer Nivel de Bocetaje .....	34
3.16.1 Propuestas Finales Para Validación .....	34
<b>Capítulo 4: Comprobación de la Eficacia y Propuesta Gráfica Final .....</b>	<b>35</b>
4.1 Grupo Focal .....	36
4.2 Informe Resultados del Grupo Focal .....	37
4.2.1 Evaluación de Propuestas .....	37
4.2.2 Área de Comprensión .....	37
4.2.3 Área de Atracción .....	37
4.2.4 Área de Aceptación .....	37
4.2.5 Área de Persuasión .....	37
4.3 Propuesta Final .....	38
4.3.1 Pestaña Inicio .....	38
4.3.2 Pestaña Quiénes Somos .....	39
4.3.3 Pestaña Historia .....	40
4.3.4 Programas y Proyectos .....	41
4.3.5 Actualidad .....	42
4.3.6 Publicaciones .....	43
4.3.7 Galería .....	44
4.3.8 Contacto .....	45
4.4 Espacios en Redes Sociales .....	46
4.5 Racionalización de la Propuesta Final .....	47
4.5.1 Criterios que Determinan los Elementos de Diseño .....	47
4.5.2 Elementos Visuales .....	47
4.5.3 Descripción de Páginas Internas y Estructura .....	48
Conclusiones .....	49
Recomendaciones .....	50
Medios y Formas de Distribución .....	51
Especificaciones Técnicas de Reproducción y Presupuesto .....	51
Presupuesto .....	52
Referencias Bibliográficas .....	53
Glosario .....	55
Anexos .....	62



# CAPÍTULO 1

---

## INTRODUCCIÓN

---





## PRESENTACIÓN

**S**i hicieramos un recorrido en una máquina del tiempo hacia la prehistoria podríamos evidenciar que la comunicación es un proceso natural tan antiguo como el humano mismo.

A través de los siglos la transformación del mundo ha sido directamente influenciada por la comunicación, y esta, ha evolucionado significativamente de la escritura en piedra a la comunicación virtual e interactiva por medio del internet, canal sobre el cual se presenta el siguiente proyecto.

Diariamente el ojo humano está bombardeado de estímulos visuales, muchos de ellos principalmente de manera digital desde un ordenador, por lo que resulta importante conocer los procesos correctos para el desarrollo de sitios web adaptados a nuestra realidad y a las nuevas tendencias de la comunicación que tanto han influenciado a nuestra sociedad en los últimos años.

Conscientes de que existen instituciones no gubernamentales que necesitan marcar presencia y dar a conocer sus programas y objetivos a la sociedad guatemalteca se optó por desarrollar un sitio web, completamente dinámico y enlazado con las principales redes sociales.

El objetivo es crear un medio para informar al grupo objetivo sobre los programas y metas que persigue la Liga Guatemalteca de Higiene Mental, institución que, por más de 60 años, se ha dedicado a trabajar en el área de la salud mental guatemalteca.



## 1.1 ANTECEDENTES

La Liga Guatemalteca de Higiene Mental es una entidad privada no lucrativa, de carácter social, cuyo interés es trabajar por el bienestar psicosocial de las y los guatemaltecos. Fue fundada en el año de 1952. Desde entonces, ha sido de las instituciones pioneras en la promoción de la salud mental en Guatemala.

Aunque actualmente el trabajo de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental está más orientado a los programas sociales, es de vital importancia mencionar la influencia que tiene en nuestra sociedad la cultura de la salud mental.

Según González (2009) “en Guatemala cada vez hay más factores estresantes y menos atención médica. Aumentando así los casos de suicidio, las estadísticas indican que existen dos psiquiatras para cada cien mil personas, escasa cobertura pública, medicamentos caros y un clima de violencia e inseguridad, son algunos de los elementos que hacen de Guatemala un país para deprimirse”

El programa de radio Patrullaje Informativo, Emisoras Unidas (2010) afirma que “en el año 2010 más de 17 personas se lanzaron del puente El Incienso”. De haber recibido atención psiquiátrica a tiempo, quizá muchas de esas vidas se hubieran salvado. Probablemente una pastilla hubiera acabado con el problema y los hombres y mujeres que murieron podrían tener vidas normales y tranquilas, pero no la tuvieron, lo que es peor, quizá ni siquiera supieron que estaban enfermos, porque no todos saben que la depresión es una enfermedad, como cualquier otra y que igual que se toma un medicamento para la hipertensión o la gastritis también se puede ingerir algo para cortar la depresión. El problema es encontrar la ayuda, porque en Guatemala, además de escasa cobertura en medios de comunicación acerca de la salud mental y las organizaciones que brindan apoyo al respecto, hay muy poca educación acerca del tema.

El país está plagado de “estresores”, o estímulos que pueden provocar una depresión, crisis económica, violencia en cada esquina, pobreza, desnutrición y encima depresión política.

La Organización Mundial de la Salud (2010) afirma que “el número de personas con trastornos mentales en la Región de las Américas aumentó de 114 millones en 1990, a 176 millones en 2010”. Guatemala no está preparada para esta avalancha de enfermedades mentales.

Ir a un psiquiatra no es sencillo en Guatemala, porque mucha gente piensa que es igual a estar loco, pues falta mucha educación para romper esta creencia. La salud mental es un tema al que todos debemos prestarle atención y estar dispuestos a recibir ayuda profesional por parte de instituciones como la Liga Guatemalteca de Higiene Mental.

De alguna forma, se debe establecer un vínculo de comunicación entre la institución que presta servicios destinados a la mejora de la salud mental y la sociedad guatemalteca.

En cuanto a los antecedentes de la presencia en internet de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental, Reyes & Morataya (2011) afirman que “se contaba con una página web que contenía información esencial de la institución pero debido a la falta de recursos técnicos dejó de funcionar rápidamente”. Actualmente la institución maneja un perfil personal de facebook.

## 1.2 PROBLEMA

### 1.2.1 Problema

No existe un medio de difusión de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental en espacios virtuales para informar al grupo objetivo acerca de las funciones, programas y objetivos de la institución.

## 1.3 JUSTIFICACIÓN

### 1.3.1 Magnitud

Las personas beneficiadas por la solución que se proponga en el proyecto serán los usuarios activos de



internet que se encuentren en el rango del grupo objetivo correspondiente a estudiantes, educadores, investigadores, y personas afines al tema de la salud mental y el trabajo social.

Según Morataya (2014) “se estima que los proyectos activos de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental atienden alrededor de 300 personas en todo el país, entre educadores y participantes de programas sociales, de las cuales se calcula que al menos un 60% demanda un canal de información digital para conocer los objetivos de la institución”.

A mediados de 2014, la LGHM contaba con más de 3,500 amigos en su perfil personal de facebook, usuarios que no tienen acceso a información concreta de la organización.

### 1.3.2 Trascendencia

Sin presencia en internet la misión de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental sería limitada y no llegarían a una cantidad considerable de personas que pueden ser futuros colaboradores o participantes de las actividades y programas que ejecutan.

Es primordial para la institución crear un vínculo de comunicación en espacios virtuales, que permita difundir información y así poder llegar también a las generaciones que utilizan estos medios.

Un espacio virtual tiene la ventaja de adquirir buen posicionamiento en buscadores y convertirse en voz de la institución, así será más fácil que las personas interesadas en sus servicios encuentren información oficial de la LGHM.

Dentro de unos años seguramente la mayor parte de los guatemaltecos tendrán acceso a estas tecnologías y si vemos hacia el futuro estos espacios serán el medio por el cual realicemos todas nuestras actividades, por lo que resulta trascendental para la Liga Guatemalteca de Higiene Mental crear un espacio virtual para solucionar el problema de comunicación que existe actualmente.

Abrir un espacio virtual acercará más al grupo objetivo a la institución y significará un canal de información que fomente la salud mental en Guatemala.

### 1.3.3 Vulnerabilidad

El diseño gráfico desempeña un papel importante en la construcción de un espacio virtual como medio de difusión de la LGHM porque tiene la misión de vincular al grupo objetivo con la información digital de una manera estética y funcional.

Planificar la estructura del sitio web, el uso correcto del color, formas, tipografías y códigos visuales que transmitan al grupo objetivo los valores de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental son algunos aportes del diseño gráfico que pueden mejorar la calidad de la comunicación.

Además, el diseño gráfico establece un lenguaje visual a través de imágenes que definen el recorrido visual en el espacio virtual, logrando que el usuario pueda acceder a la información que busca de una manera fácil y práctica.

### 1.3.4 Factibilidad

Existen distintas formas de abordar el problema de comunicación, sin embargo debemos comparar las propuestas para establecer cuál es la más funcional y viable. Se podría elaborar una campaña impresa, un documental, o un programa de TV, proyectos muy interesantes pero poco accesibles debido a varios factores, entre estos los recursos financieros, el equipo, la capacidad técnica etc.

Un sitio web, enlazado con redes sociales, es un proyecto que incide directamente en el problema de comunicación porque es un canal de información de alto alcance que está anclado en internet de forma constante. No necesita gran inversión económica y se cuenta con la capacidad técnica, el equipo y el tiempo necesarios para su efectiva administración.

## El Uso de los Recursos

### Recursos Financieros

La elaboración de un sitio web requiere la compra de un dominio para su publicación en Internet (si la organización no lo tuviera), el pago se realiza anualmente y en el mercado se pueden encontrar distintos planes muy económicos.



Además, se debe pagar el hosting, o espacio para alojar el sitio web, generalmente ofrecen el paquete “Dominio – Hosting”, y el pago siempre debe ser anual.

#### **Recursos Humanos**

Un espacio virtual como es un sitio web no necesita de un gran equipo de trabajo para poder desarrollarse. Una sola persona puede hacerse cargo de todo el trabajo.

#### **Recursos Técnicos**

Se cuenta con los conocimientos técnicos necesarios para la elaboración del proyecto. Conocimiento de herramientas de desarrollo como CSS, Joomla!, Photoshop, Adobe Flash, Html, Ftp, redes sociales, etc. Así como también conocimientos técnicos para justificar el diseño, teoría del color, estructura y diagramación, fundamentación de las piezas gráficas de comunicación.

## **1.4 OBJETIVOS**

### **1.4.1 Generales**

- Crear un medio de difusión para la Liga Guatemalteca de Higiene Mental en espacios virtuales dirigido a personas involucradas en los programas de la institución, con el fin de establecer un vínculo de comunicación.

### **1.4.2 Específicos**

- Informar sobre los objetivos, actividades y programas que realiza la Liga Nacional de Higiene Mental en Guatemala.

- Aportar información en los medios de comunicación virtuales sobre temas de carácter social afines a la institución entre los que destacan salud mental, conciencia social, cultura de paz y desarrollo integral.

## CAPÍTULO 2

---

# PERFIL DE LA ORGANIZACIÓN

---





## 2.1 ¿QUÉ ES LA LIGA GUATEMALTECA DE HIGIENE MENTAL?

**E**s una entidad privada no lucrativa, de carácter social, cuyo interés es trabajar por el bienestar psicosocial de las y los guatemaltecos. Desde su fundación en 1952, la Liga ha sido de las instituciones pioneras en el trabajo de promoción de la salud mental en Guatemala.

LGHM (2008) “El trabajo se desarrolla en 6 áreas de intervención, las cuales se fundamentan en los principios básicos de la salud mental”.

Actualmente la organización está ubicada en la 12 Calle “A” 0-27 Zona 1, Ciudad de Guatemala, su número telefónico es 2232-6269 y su correo electrónico [ligahm@gmail.com](mailto:ligahm@gmail.com)

### Misión

Contribuir a la prevención, promoción y atención de la salud mental de las y los guatemaltecos, principalmente de aquellos sectores de población con mayor grado de vulnerabilidad social.

### Objetivos

Incidir para que las organizaciones gubernamentales y no gubernamentales implementen e incluyan el tema de la Salud Mental en sus agendas de trabajo.

Aportar a la promoción de recursos humanos para la prevención y atención de la salud mental.

### 2.1.1 Programas

#### Programa Mi Territorio sin Violencia

El programa inició sus actividades en el año 2008 con niños de la zonas 3 y 7 capitalinas, poco a poco ha crecido a través de los años.

Actualmente se atienden niños y adolescentes de escuelas primarias, en 11 municipios a los que se les denomina territorios, de 7 departamentos del país siendo estos: Sololá, Totonicapán, Sacatepéquez, Chimaltenango, Chiquimula, Escuintla y Santa Rosa. El

principal objetivo del Programa es generar procesos subjetivos en la población de cada territorio que permitan mejorar las relaciones individuales y comunitarias que favorezcan el desarrollo integral de la niñez y adolescencia.

#### Programa Todos por el Reencuentro

El programa se encarga del acompañamiento psicosocial en el proceso de reencuentro y reintegración de familiares de niñez desaparecida por el Conflicto Armado Interno. Con 12 años de trabajo, entre los principales logros del programa tenemos: más de 1000 casos de desaparición de niños dentro y fuera del país, 339 reencuentros familiares, 600 casos en proceso de investigación, una asociación comunitaria de familiares con más de 500 afiliados en 8 idiomas mayas: ixil, kekchi, pocomchí, kanjobal, mam, chuj, quiché, kakchiquel y en español. Los familiares del programa se encuentran en cinco regiones, divididas en 12 micro regiones en los departamentos de: Quiché, Huehuetenango, Alta Verapaz, Costa Sur y del Oriente guatemalteco.

### 2.1.2 Áreas de Trabajo

#### Área de Capacitaciones

LGHM (2011) “El objetivo de esta área de trabajo es contribuir a la prevención, promoción y atención de la salud mental de las y los guatemaltecos, principalmente en el área de educación, capacitando a diferentes sectores de la población, para que desarrollen actitudes pro activas, que les conviertan en agentes de cambio dentro de la sociedad, promoviendo y fortaleciendo de esta forma la salud mental de la población”.

#### Clínica de Atención Psicológica

En 2011, LGHM comenta que la liga cuenta con una clínica de atención psicológica, donde se atiende a niños, adolescentes y adultos. Los horarios de atención son de lunes a viernes de 8:00 a.m. a 5:00 p.m., el costo es de cien quetzales por consulta (Q. 100.00”).



### Área de Comunicación Social

LGHM (2011) “Su función es la promoción de la Salud Mental a nivel nacional a través de los medios de comunicación por medio de documentales, concursos de ensayos y campañas de sensibilización”.

### Documentales de Barro y de Hierro

En 2011, LGHM describe que son una forma de trasladar creativamente historias humanas que reflejen la condición de fragilidad y fortaleza de los guatemaltecos. El objetivo de los documentales es aportar a la reconciliación nacional dentro del actual contexto de post guerra. Destacar, a través de la difusión de reportajes televisivos, escritos y radiales, basados en historias de guatemaltecos capaces de vencer la adversidad, la importancia que tiene la salud mental y la cultura de paz en la construcción de un mejor país.

### Concursod de Ensayos

En 2014 A. Reyes comenta que durante el 2005, 2006 2007, se convocó a un concurso de ensayos, donde el tema central era la salud mental. Los concursantes ganadores del primero, segundo y tercer lugar fueron premiados en efectivo y la publicación de sus ensayos.

### Campañas de Sensibilización

La campaña más reciente se hizo a través de spots televisivos, botones, afiches y stikers contra la Violencia a la Niñez.

### Centro de Atención Comunitaria

Funciona en el departamento de Chimaltenango como sede regional de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental, allí atienden voluntarios de la Universidad de San Carlos de Guatemala y practicantes de psicología de universidades privadas. Se imparten talleres y atención psicológica a niños, adolescentes y adultos. Cuenta con una cabina de radio donde funciona un programa de radio con niños.

## 2.1.3 Acerca del trabajo de la

### Institución

#### Investigación

La investigación en el programa se desarrolla en dos líneas: de campo y documental.

La investigación de campo incluye la documentación de casos, el seguimiento (la búsqueda en sí) y el cruce de casos, es decir, el intercambio de información entre áreas de trabajo. LGHM (2011) “A la fecha existen

más de 600 casos documentados en todo el país”. La investigación documental pretende buscar en archivos, expedientes de niños desaparecidos en los años 80, que fueron dados en adopción y llevados a Italia, Francia, Canadá, Suecia, Estados Unidos y otros países.

### Redes Locales

Como redes locales, definimos a la cooperación mutua que existe con otras instituciones a nivel nacional, especialmente en el interior del país. Funciona en diferentes formas: cuando conocen a un familiar desaparecido, a personas que tienen familiares desaparecidos o personas que tienen información de desapariciones, voluntariamente nos brindan esa información para facilitar la investigación y resolución de casos. La cooperación con nuestros promotores en el interior para los reencuentros, a veces, solicitan al equipo información sobre el Programa Todos por el Reencuentro a través de charlas y talleres o algún otro material como boletines, afiches o libros que hablen sobre nuestro trabajo.

### Organizaciones

Es un eje fundamental en los programas, ya que por medio de la organización los familiares pueden ser los propios protagonistas de procesos de carácter político y social.

La Asociación Comunitaria “Todos por el Reencuentro” reúne a todos los familiares del programa. LGHM (2011) “Está organizada en 13 coordinadoras micro regionales 6 regionales y una coordinadora general”. Actualmente se encuentra en el proceso de legalización, por medio de la inscripción jurídica de la Asociación y el fortalecimiento de la misma.

### Reintegración

La reintegración consiste en la reparación psicosocial de los lazos familiares rotos por la guerra, de los familiares reencontrados. Se da a partir del reencuentro cuando los familiares hablan por primera vez de las causas de su separación. El reto para estas familias es mantener la comunicación entre sí, ya que generalmente las distancias que los separan son muy grandes y en las comunidades donde viven no tienen acceso a señal telefónica.

### Reencuentros

El reencuentro es un acto liberador y reparador a través del cual se cierra el círculo roto por la separación de los familiares en el conflicto armado interno.



LGHM (2011) “Desde el año 2000 a la fecha se han realizado 190 reencuentros familiares, de los cuales 85 se efectuaron durante el año 2007”.

### Salud Mental

Aparte de la esperanza de encontrar a sus desaparecidos, los familiares también tienen el deseo de sanar una serie de daños sufridos en torno a la desaparición. Cada información y cada recuerdo que el familiar comparte debe ser entendido no solo como una pista para la búsqueda, sino como un elemento que le permitirá acompañarle psicosocialmente mejor. La informalidad terapéutica forma parte de la línea de Salud Mental en programa; asimismo los talleres que se realizan con los familiares en las regiones y micro regiones.

### Comunicación Social

La línea de la comunicación social tiene la función de informar a la población que no pertenece al programa sobre las actividades que acontecen en el mismo. LGHM (2011) “Para el efecto constantemente se transmiten spots de radio en español y en idiomas mayas, además de la publicación de afiches, mantas vinílicas, el boletín trimestral Todos por el Reencuentro, y la reciente implementación de la memoria anual del Programa”.

### Acompañamiento Jurídico

El equipo de trabajo está obligado a conocer las leyes de Guatemala para la orientación de los familiares en cuestiones legales, como por ejemplo, violación de derechos humanos, adopciones, legalización, derechos, entre otros. Es necesario contar con el asesoramiento de un profesional en la materia para un mejor acompañamiento.

## 2.1.4 Personas Beneficiadas por la Liga Guatemalteca de Higiene Mental

La Liga Guatemalteca de Higiene Mental siempre está segmentada en varias áreas de trabajo que atienden distintos grupos objetivos.

En cuanto a clínica se refiere, trabaja especialmente con personas de clase baja que se acercan a la institución de manera voluntaria. Cuenta con un centro en Chimaltenango, destinado a atender personas de ese departamento. Ahora bien, los programas Mi Territorio Sin Violencia y Todo por El Reencuentro, trabajan en áreas específicas del interior del país y la ciudad capital.

### 2.1.4.1 Mi Territorio Sin Violencia

Trabaja por territorios que considera vulnerables a la problemática de violencia.

## Territorios

### Totonicapán

San Francisco El Alto  
Santa María Chiquimula

### Sololá

San Lucas Tolimán  
Panajachel  
San Pedro La Laguna

### Chimaltenango

Tecpán  
San Martín Jilotepeque

### Sacatepéquez

Ciudad Vieja

### Escuintla

Santa Lucía Cotzumalguapa

### Santa Rosa

Cuilapa

### Chiquimula

Chiquimula

### 2.1.4.2 Todos Por el Reencuentro

Trabaja en regiones que fueron azotadas por el Conflicto Armado Interno en la búsqueda de personas desaparecidas.

### Región Ixil

### Región Huehuetenango

### Región Ixcán

### Región Alta Verapaz

### Región Zona Reyna

Estos proyectos, especialmente, cuentan con el apoyo de varias organizaciones nacionales e internacionales, además de un equipo de trabajo organizado en el interior del país que recibe instrucciones de la sede central de la institución.



## 2.2 PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO

Para desarrollar un proyecto de comunicación eficaz es necesario establecer el grupo objetivo al que se dirige.

El proyecto está enfocado hacia personas afines al trabajo de la salud mental y el trabajo social en Guatemala, estudiantes y personas interesadas en conocer e involucrarse en las actividades que realiza la entidad. Especialmente, ubicados en la ciudad capital de Guatemala.

### 2.2.1 Perfil Geográfico

La Enciclopedia Libre (2012) afirma que la ciudad se encuentra situada en el área sur-centro del país y cuenta con gran cantidad de áreas verdes.

La ciudad de Guatemala está ubicada en el valle de la Ermita con alturas que varían entre los 1500-1600 (msnm) posee temperaturas muy suaves entre los 12 y 28 °C.

Altitud: 1.500 metros.  
Latitud: 14° 37' 15" N  
Longitud: 90° 31' 36" O  
Extensión: 996km

Entre las principales áreas que se puede dividir la ciudad se encuentran: El Centro Histórico, conformado por la zona 1, 2 y 3. El Centro Cívico, La Central de Mayoreo (CENMA), la Zona Viva, y el Distrito Financiero, que es un complejo de negocios que abarca la zona 4, 5, 9, 10, 11, 13, 14 y 15.

### 2.2.2 Perfil Demográfico

Según el INE (2011), la población del municipio de Guatemala está constituida por 990, 749 habitantes aproximadamente. La población estimada de varones es de 467,849, mientras que las habitantes mujeres son aproximadamente 522,900.

El área Metropolitana está fundamentalmente conformada por una población de origen ladino, aunque se pueden encontrar varios grupos sociales de ascendencia indígena, personas que han emigrado

del interior de la República hacia la ciudad capital en busca de nuevas oportunidades de trabajo.

El proyecto está enfocado en personas dentro de los siguientes rangos:

#### Edad: 20 a 30 Años

El proyecto tiene mayor incidencia en este rango de edad, porque comprende la mayoría de personas involucradas en los programas que ejecuta la Liga Guatemalteca de Higiene Mental

#### Sexo: Hombres y Mujeres

### 2.2.3 Perfil Psicográfico

El grupo objetivo está conformado por personas de clase media y media alta. M.A. Morataya (comunicación personal, entrevista, 18 de agosto, 2012) asegura que "generalmente son estudiantes universitarios, o personas que poseen estudios superiores. Gente que tiene hábito por la lectura y gusto por el arte y la música.

Otro aspecto que podemos mencionar, se refiere a que el grupo objetivo disfruta de ir a los conciertos de música en vivo, de grupos musicales nacionales e internacionales.

El grupo objetivo disfruta de viajar por el interior del país y deja en segundo plano las actividades del área urbana, como ir al cine o visitar un centro comercial.

Asimismo, el grupo objetivo trata de no fanatizarse con la moda y las corrientes consumistas impuestas por el sistema.

M.A. Morataya (comunicación personal, entrevista, 18 de agosto, 2012) opina que les gusta involucrarse en sistemas políticos estudiantiles y conocer sobre la apremiante situación económica y social que vive el país de Guatemala. Practican actividades de sensibilización social y colaboran con organizaciones independientes y de carácter no lucrativo. Trabajan generalmente en organizaciones que buscan el desarrollo de los sectores más humildes de la población. Su ideología política normalmente es de izquierda o centro-izquierda.

En cuanto a comunicación se refiere, Del Águila (comunicación personal, entrevista, 18 de agosto, 2012)



afirma “son entusiastas de proyectos que difundan conocimiento y cultura, como radios online, o grupos en las redes sociales”

Los medios electrónicos han pasado a ser un recurso vital al cual acceden constantemente para buscar temas que les resulten de su interés.

Utilizan las redes sociales, Facebook y Twitter. Algunos incursionan en utilizar blogspot.

## 2.2.4 Caracterización

### **Definición de Elementos que forman la Cultura Visual del Grupo Objetivo**

Como el grupo objetivo generalmente está relacionado con el trabajo social y con la realidad nacional, siente un enorme interés por conocer la memoria histórica de Guatemala. A. Reyes (comunicación personal, entrevista, 2 de septiembre, 2012) comenta que son acérrimos lectores de material de investigación.

La mayoría de material de investigación está diagramado con retículas simples de 1 o 2 columnas, ya que es material puramente de carácter documental.

La línea de diseño siempre es sobria y limpia, con tipografías palo seco y poco uso de colores cromáticos.

L.F. Morataya (comunicación personal, entrevista, 18 de agosto, 2012) afirma que él y sus colegas de trabajo gustan de ver cine independiente y de tipo documental. Visitan sitios web o siguen blogs de escritores o periodistas en internet y sienten interés por la fotografía, especialmente la conceptual.

A. Reyes (comunicación personal, entrevista, 2 de septiembre, 2012) comenta que también asisten a ver obras de teatro y artes escénicas. Son poco aficionados al deporte.

Resulta importante estudiar estas características porque proyectan una perspectiva de los elementos que forman la cultura visual de nuestro grupo objetivo y nos acerca a las formas, colores e imágenes con las cuales se identifican, para poder diseñar, tomando en cuenta estas referencias, un espacio virtual que se adapte a sus preferencias visuales.

## CAPÍTULO 3

---

# CONCEPTOS FUNDAMENTALES

---





## 3.1 SALUD MENTAL

**K**aplan, Match y Wolf desarrollaron la Teoría de Crisis. Teoría en donde mencionan que una persona normal regularmente se desenvuelve de una manera predecible; con altas y bajas emocionales, pero su función psicológica mantiene un estado de equilibrio.

Atención Primaria en Salud Mental(1987), citado por Mazariegos, escribió:

“Este equilibrio se obtiene durante el proceso de crecimiento y desarrollo, cuando se adquiere un repertorio de mecanismos para resolver problemas de una manera satisfactoria y en un período relativamente corto.” (p. 7-8)

Sin embargo, de vez en cuando la persona experimenta alteraciones más severas en su equilibrio psicológico, afectando su estado psíquico por varios días o semanas y manifestando signos regulares de confusión, tensión, ansiedad, depresión y angustia.

Compartimos los criterios de Santa Cruz & Chanchavac (2008):

Estos períodos de crisis regularmente se resuelven de manera espontánea, retornando la persona a un estado estable de funcionamiento psicológico: Crisis, por lo tanto, es un período de descontrol en el equilibrio psicológico que no es usual en la persona. Por su parte, la salud mental es una característica individual, atribuible en aquellas personas que no muestran alteraciones permanentes en su forma de sentir, pensar o actuar, dentro del proceso de adaptación, donde el equilibrio individual de cada ser humano se ve favorecido o afectado por el entorno social. (p. 4)

Para la Organización Mundial de la Salud -OMS- (2008) “la salud mental es el bienestar resultante del buen funcionamiento cognitivo, afectivo y conductual, así como el despliegue óptimo de las potencialidades individuales para la convivencia, el trabajo y la recreación”.

La OMS (2008) identifica seis criterios:

1. Actitud positiva hacia sí mismo
2. Crecimiento, desarrollo y actualización de sí mismo
3. Integración de sí mismo o equilibrio de la personalidad

4. Autonomía o autodeterminación
5. Percepción correcta de la realidad
6. Dominio y control del entorno

Asimismo, un Comité de Expertos en Higiene Mental de la OMS (1952) propuso que “el estado de salud mental implica la capacidad del individuo de adaptarse al ambiente en que vive, así como su capacidad de participar o contribuir en forma constructiva a las modificaciones necesarias de su ambiente físico y social”.

El término de salud mental es muy amplio, inicialmente no es un estado permanente sino un proceso dinámico que puede comprenderse en un sentido general como bienestar, felicidad y capacidad para resistir, enfrentar y salir de las adversidades.

Se comprende, entonces, que la salud mental es el bienestar resultante de la objetiva interacción de factores internos y externos del individuo; bienestar dinámico que puede ser evidenciado por la capacidad de adaptación y de participación dentro de un contexto particular.

Barclay (2005) afirma que “las personas que gozan de salud mental no son inmunes a las tensiones y opresiones de la vida. De vez en cuando luchan con impulsos contradictorios, afrontan crisis y sienten emociones desagradables, pero en general llevan una existencia placentera y satisfactoria”.

No se trata, por lo tanto, de un estado teórico inalcanzable, sino de un proceso en el que existen pocas crisis psicológicas. Considerando, sin embargo, que la salud mental no sólo va a depender de la persona, sino que está influida también por factores de la vida social y la economía.

En 1997, Flores observó que en la República de Guatemala, por ejemplo, la población fue afectada por diversas circunstancias que limitan su capacidad para decidir qué hacer para proteger su salud y afrontar la enfermedad; debido a esta situación, se hace necesario identificar las principales demandas para su comprensión, ya que resulta más sencillo identificar las amenazas que el medio plantea en contra de la salud, modificando seguidamente las estructuras sociales y las pautas de comportamiento, que dominar esos riesgos.



En Guatemala, la única institución que vela por la salud mental, de sus habitantes es la Liga Guatemalteca de Higiene Mental, sin embargo, muchas veces, no cuenta con los recursos necesarios para difundir sus objetivos. Dentro del área urbana se esperaría una cantidad importante de problemas de salud mental, considerando el conflicto armado y los problemas políticos de los últimos treinta años. Sin embargo, es casi inexistente la demanda de servicios de salud derivados de esta causa, esto debido a que la población afectada, víctima de la violencia política, pasó a ser desplazada interna o emigró a las áreas urbano-marginales.

Los factores que dan origen a la demanda de atención a la salud mental en el área urbana son:

1. La violencia familiar, especialmente el maltrato infantil y los problemas conyugales.
2. El maltrato laboral, la mayoría de casos presentada por trabajadores de maquila, seguidos por obreros y maestros.
3. Problemas socioeconómicos y de desempleo.

Problemas funcionales o efectos psicosociales de la desintegración familiar, tales como problemas de aprendizaje y trastornos emocionales, entre otras complicaciones, que perturban principalmente la autoestima y la capacidad de interrelación. La demanda de servicios de salud mental por trastornos orgánicos o neurológicos es poco frecuente. Dentro de la reducida demanda, los efectos del alcohol y las drogas ocupan un lugar importante.

En el área rural existe demanda de servicios de salud mental por adultos y jóvenes, víctimas directas de la violencia política, circunstancia considerada como el principal promotor de demanda.

Las consecuencias de los trastornos psicosociales (ansiedad, angustia, temor, delirio de persecución, etc.), causados por la violencia política y el conflicto armado interno, constituyen la causa más frecuente de demanda. El temor y la angustia son los efectos frecuentes de este tipo de trastornos que afectan la convivencia, la organización y la confianza para reclamar sus derechos.

Es importante indicar que los comportamientos relacionados con la salud mental en países del tercer mundo, además pueden ayudar a permitir desarrollar

al máximo las capacidades físicas y mentales de la población, para que éstos tiendan hacia la plenitud de su autorrealización como entidades personales y sociales.

## 3.2 GUERRA CIVIL EN GUATEMALA Y SALUD MENTAL

El conflicto armado interno que azotó el país de Guatemala por décadas y sobre todo durante los años ochenta se hizo famoso como una de las guerras más sucias en la historia de América latina. Entre los combates del ejército estatal y los movimientos guerrilleros la población civil se encontró en el fuego cruzado de la violencia. Según las investigaciones de la Comisión de Esclarecimiento Histórico (CEH) de la ONU, el ejército y los grupos paramilitares del Estado de Guatemala fue culpable por 646 de los 669 masacres contados en comunidades indígenas durante el conflicto armado interno.

CEH (1999) declara que “el éxito final del ejército guatemalteco en las áreas rurales fue la reclutación de la población civil, quienes tuvieron que formar las Patrullas de Autodefensa Civil (Pac) y participar en las acciones militares. Dicha estrategia de la dictadura Guatemalteca se hizo famoso como ‘Quitar el agua al pez’ en la historia guatemalteca”.

Con la firma de la paz, en diciembre de 1996, se pone fin al conflicto como tal, sin embargo, muchas personas, durante los 36 años de guerra, se vieron obligadas a emigrar de sus tierras, principalmente, hacia la ciudad capital, hacia barrios marginados, donde crearon asentamientos.

La profunda desvalorización humana observada en la población desplazada (tanto interna como externa) como consecuencia de la traumatización que se desprendió por la vivencia directa de los factores psicosociales, hizo evidente un proceso de comportamiento psicosocial en los individuos, donde lo anormal se volvió normal, siendo cabalmente lo que al final les permitió sobrevivir. Esto da origen a una serie de trastornos en los grupos sociales, entre los que podemos mencionar: las pandillas, el maltrato



familiar, el asesinato, la violación de los derechos de la mujer, la delincuencia entre otros.

Como consecuencia de este conflicto, miles de familias quedaron divididas debido a la desaparición forzada, La Liga Guatemalteca de Higiene Mental cuenta con un programa para ayudar a estas víctimas, y un canal de información virtual es útil y necesario para expandir los objetivos del programa.

## 3.3 TRABAJO SOCIAL

El trabajo social se define según la Federación Internacional de Trabajadores Sociales y la Asociación Internacional de Escuelas de Trabajo Social como la profesión “que promueve el cambio social, la resolución de problemas en las relaciones humanas, y el fortalecimiento y la liberación del pueblo, para incrementar el bienestar. Mediante la utilización de teorías sobre comportamiento humano y los sistemas sociales, el trabajo social interviene en los puntos en los que las personas interactúan con su entorno. Los principios de los Derechos Humanos y la Justicia Social son fundamentales para el Trabajo Social”.

El trabajo social en sus distintas expresiones se dirige a las múltiples y complejas relaciones entre las personas y sus ambientes. Según Netto (1992) su misión es facilitar que todas las personas desarrollen plenamente sus potencialidades, enriquezcan sus vidas y prevengan las disfunciones. Por ello, los y las profesionales en trabajo social, se convierten en agentes de cambio en la sociedad y en la vida de las personas, familias y comunidades para las que trabajan. El trabajo social es un sistema integrado y dinámico de valores, teoría y práctica interrelacionados.

El trabajo social es uno de los objetivos de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental, actividad que requiere muchas veces de voluntarios y activistas; crear un sitio web y marcar presencia en las redes sociales significaría un medio para difundir información acerca de estos programas para que mucha más gente se entere y participe en dichos eventos.

## 3.4 NIÑEZ EN GUATEMALA

De acuerdo con UNICEF “los primeros años de vida para cualquier niño o niña son cruciales y determinantes en su capacidad de desarrollarse sanamente en su vida adulta”. El nivel de sobrevivencia en que se mantiene esta importante parte de la población guatemalteca, está determinada por factores económicos y sociales, en los que prevalece la desigualdad y la pobreza. Todavía uno de cada dos niños sufre de desnutrición crónica, lo que retrasa su crecimiento físico e intelectual, siendo la más expuesta la niñez indígena, fracción en la que, según UNICEF, alcanza al 80% de los menores de 5 años. Pero éste no es el único mal que aqueja a la niñez. Las terribles agresiones físicas y verbales de las que son objeto, dañan su salud mental y, en casos extremos, llegan hasta causarles la muerte.

Este fenómeno de ejercer violencia, por parte de adultos o de otros niños o de adolescentes, puede tener su explicación en el círculo de la violencia en el que conviven. En el caso de las agresiones por parte de los adultos, éstos muestran muchas veces un nivel de descarga de sus propias frustraciones; pero el problema es que las agresiones verbales y físicas dejan una marca que es muy difícil de borrar en la niñez

De acuerdo a Marín (2011) la situación se agrava cada día en Guatemala porque otra forma de violencia es la hambruna y las carencias de lo necesario para vivir, que los padres de los niños no pueden conseguir a causa de la explotación y de la cual buen número de niños es testigo, o en el peor de los casos ellos mismos son explotados.

Crear un sitio web es de gran ayuda para que muchas personas tengan a su disposición temas acerca de la niñez guatemalteca y programas como “Mi Territorio Sin Violencia”, de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental. Por medio de una plataforma en un sitio web se pueden dar a conocer los objetivos y que dicho programa persigue y poco a poco se fomente una cultura de no violencia.



## 3.5 MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Con el término medio de comunicación se hace referencia al instrumento o forma de contenido por el cual se realiza el proceso comunicacional o comunicación. Usualmente se utiliza el término para hacer referencia a los medios de comunicación masivos (MCM, medios de comunicación de masas o mass media); sin embargo, otros medios de comunicación, como el teléfono, no son masivos sino interpersonales.

Los medios de comunicación son instrumentos en constante evolución.

Compartimos los criterios de Acker & Ally (1991) que al referirse a las primeras formas de comunicación afirman:

Muy probablemente la primera forma de comunicarse entre humanos fue la de los signos y señales empleados en la prehistoria, cuyo reflejo en la cultura material son las distintas manifestaciones del arte prehistórico. La aparición de la escritura se toma como hito de inicio de la historia.

A partir de ese momento, los cambios económicos y sociales fueron impulsando el nacimiento y desarrollo de distintos medios de comunicación, desde los vinculados a la escritura y su mecanización hasta los medios audiovisuales ligados a la era de la electricidad y a la revolución de la informática y las telecomunicaciones, cada uno de ellos esenciales para las distintas fases del denominado proceso de globalización. (p.76)

En la ciudad de Guatemala, los nuevos medios de comunicación son utilizados cada vez más por la población. Uno de los canales más usados es el internet, medio por el cual se difunde información de manera pertinente, lo cual es una ventaja para éste proyecto debido a que gran cantidad de internautas pueden visitar el sitio web y conectarse a través de las redes sociales. Incluso ahora lo pueden hacer desde sus teléfonos móviles, tablets y otros dispositivos.

El internet es un medio de comunicación accesible para el grupo objetivo del proyecto.

## 3.6 INTERNET

Internet es una gran red de redes, conocida por su capacidad de contener extensa cantidad de información. Es el resultado de la interconexión de miles de computadoras de todo el mundo. Todas ellas comparten los mismos protocolos de comunicación, es decir que todos hablan el mismo lenguaje para ponerse en contacto unas con otras.

## 3.7 SITIO WEB

De acuerdo a Tower (1995) un sitio web es un espacio virtual en internet, un conjunto de páginas que son accesibles desde un mismo dominio o subdominios de la World Wide Web 'www', la mayoría de estos sitios web son accesibles públicamente a través de una URL y pueden contener cualquier tipo de información digital, desde textos, imágenes, videos, y animaciones, hasta complejos sistemas bancarios o bases de datos.

Internet es una gran red internacional de ordenadores. Permite como todas las redes, compartir recursos, es decir mediante la computadora establecer una comunicación inmediata con cualquier parte del mundo para obtener información sobre un tema que nos interesa, por ejemplo ver los fondos de la Biblioteca del Congreso de USA, conseguir un programa o juego determinado o conectarse con otras personas a través del correo electrónico. En definitiva es posible por medio del internet establecer vínculos de comunicación con millones de personas de todo el mundo para fines académicos, de investigación, entretenimiento o personales.

## 3.8 REDES SOCIALES

De acuerdo con Diaz (2013) se llama así a los diferentes sitios o páginas de internet que ofrecen registrarse a las personas y contactarse con infinidad de individuos a fin de compartir contenidos, interactuar y crear comunidades sobre intereses similares: trabajo, lecturas, juegos, amistad, relaciones amorosas, entre otros.

Entre las redes sociales de mayor uso en Guatemala podemos mencionar Facebook, Twitter, Youtube, Instagram, LinkedIn, Pinterest, entre otras.



## 3.9 ESTRATEGIAS

### 3.9.1 Establecimiento de Estrategia de Comunicación

OBJETIVO	ESTRATEGIA	TÁCTICA	CURSOS DE ACCIÓN	MEDIOS	TIEMPO (FECHA)	RESPONSABLES	
Crear un medio de difusión para la Liga Guatemalteca de Higiene Mental en espacios virtuales dirigido a personas involucradas en los programas de la institución con el fin de establecer un vínculo de comunicación.	Informar al grupo objetivo acerca de los objetivos que persigue la Liga Guatemalteca de Higiene Mental y a qué se dedica.	Investigación de información institucional.	Desarrollo de sitio web adaptado a nuevas tendencias de comunicación como medio de difusión institucional de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental.	El medio utilizado para la publicación del proyecto es internet. El sitio web es desarrollado y anclado por medio de un programa FTP en el servidor adquirido.	29 de Agosto	Fidias Agustin	
		Selección de material audiovisual.					
		Desarrollo de concepto creativo.					
	Aportar información en los medios de comunicación virtuales sobre temas de carácter social afines a la institución entre los que destacan salud mental, conciencia social, cultura de paz y desarrollo integral.	Construcción de un sitio web interactivo adaptado a nuevas tendencias de comunicación.	DISTRIBUCIÓN		Para las redes sociales se utilizará la plataforma libre de facebook, twitter y youtube.	4-10 de Octubre	Fidias Agustín
			Creación de fanpage en facebook y página de twitter donde se publicarán noticias de eventos y actividades de la institución.	Si la institución desea crear boletines, utilizarán PDF digitales que pueden ser enviados por medio de correo electrónico o anclados en una página de hosting gratuito.			
			Los boletines de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental se enviarán a la base de datos de emails que la institución tiene para promover el sitio web.	Se publicarán los videos con que cuenta la institución en un canal de youtube.			
Aportar información en los medios de comunicación virtuales sobre temas de carácter social afines a la institución entre los que destacan salud mental, conciencia social, cultura de paz y desarrollo integral.	Creación de página en facebook.	Creación de espacio en twitter.	Se publicarán los videos con que cuenta la institución en un canal de youtube.	Se publicarán los videos con que cuenta la institución en un canal de youtube.	12-16 de Octubre	Fidias Agustín - Equipo de la Institución	
		Creación de canal en youtube.					
		Implementación de concepto creativo.					
Aportar información en los medios de comunicación virtuales sobre temas de carácter social afines a la institución entre los que destacan salud mental, conciencia social, cultura de paz y desarrollo integral.	Anclaje de sitio web.				3er. Semana de Octubre	Fidias Agustín - Equipo de la Institución	



## 3.10 PROCESO CREATIVO

Para el desarrollo conceptual del proyecto se utilizó el proceso creativo conocido como “Estímulo al azar”.

De acuerdo con Pantaleón (2011) consiste en una técnica creativa que afirma que cuando estamos pensando en un tema nuestra atención se centra específicamente en él y no permite buscar soluciones alternativas en ningún otro lugar que no sea el campo en el que trabajamos.

A través del estímulo al azar obligamos a nuestra mente a centrarse en un tema diferente y hacer asociaciones con el foco creativo de manera que nos lleven por otros caminos y nos permitan encontrar ideas realmente brillantes.

La técnica consiste en encontrar un estímulo que provenga de cualquier parte: un periódico, una canción, un libro, un video en youtube, una noticia en la radio. Podemos por ejemplo abrir un diccionario para encontrar una palabra al azar o usar tarjetas con palabras establecidas como si se tratara de un juego.

Para este proyecto la técnica creativa se utilizó de la siguiente forma: Primero establecimos nuestro foco creativo, “necesitamos nuevas ideas para crear un medio de difusión para la Liga Guatemalteca de Higiene Mental en espacios virtuales”. Seguidamente se busca el estímulo o la palabra al azar, para este paso, es posible utilizar la herramienta virtual theRandomiser desarrollada por Mat Hayward, un programa digital en línea que nos brinda palabras al azar. El resultado que obtuvimos fue CAMINO.

El siguiente punto es relacionar nuestro foco creativo con la palabra al azar y todo el imaginario y campo semántico que la rodea. De estas relaciones es posible establecer conceptos derivados y tratar de ir sintetizando las palabras hasta definir 3 afines a nuestro proyecto. Los resultados finales que obtuvimos han sido PAZ, UNIDAD, INVESTIGACIÓN.

### ESTÍMULO AL AZAR

Herramienta ::::: theRandomiser by Mat Hayward

Foco Creativo: Crear un medio de difusión para la Liga Guatemalteca de Higiene Mental en espacios virtuales.

Estímulo entre 500 palabras aproximadamente:

## “CAMINO”

### RELACIONES

- \* Desarrollar un sitio web simulando **caminos** en cada transición de las páginas internas.
- \* Sitio web en forma de autopista donde las señales de tránsito sean los botones para acceder.
- \* Crear un espacio virtual en el que las distintas secciones se muestren como una competencia de **autos** de gran **velocidad** de fórmula 1.
- \* Diseñar un sitio web en el que se haga una relación de los automotores y la mente humana.

### RELACIONES DERIVADAS

#### Camino

Camino de terracería  
Camino desierto  
Opciones  
Caminos para la **paz**

PAZ

#### Auto

Motor  
**Unidad**  
Secuencia  
Engranajes

UNIDAD

#### Velocidad

Cerebro  
Pensamiento  
**Investigación**  
Procesador  
Crecimiento

INVESTIGACIÓN



## 3.11 ELABORACIÓN DE PROPUESTAS

Se definieron 9 formas de diseño, tomando en cuenta aspectos importantes para su consistencia.

Primeramente el concepto, luego un tema para expresar ese concepto.

Para los detalles técnicos de diseño, se plantea un sistema de color para diseñar, la tipografía, el tratamiento de la imagen y la tendencia de diseño a utilizar.

En este caso, la formulación de estas propuestas, se basó en el planteamiento del grupo objetivo, y su identificación con los conceptos, así como la caracterización y el análisis de las propuestas visuales que forman parte de la cultura visual del mismo.

Los conceptos desarrollados fueron; PAZ; UNIDAD; INVESTIGACIÓN, y el tratamiento de los mismos en cuanto a diseño siguen fundamentos del perfil del grupo objetivo.

Se definieron 9 formas distintas de posibles propuestas de diseño, formando grupos de 3 por cada concepto y cada una de ellas con un tema distinto. Para cada propuesta se definió una tendencia de diseño. (Ver tablas)

En base a estos cuadros de diseño comparativo se relizaron las propuestas visuales para el desarrollo del sitio web.

### PAZ

Tema	Color	Tipografía	Imagen	Tendencia
Bosque	Fríos/ Armonía	San Serif/ Myriad Pro	Ilustración Vectorial	Moderno
Meditación	Fríos/ Armonía	Seriff/ Optimus Princess	Ilustración Bitmaps	Vintage
Lectura	Cálidos/ Contraste	San Serif/ Opificio	Fotografía	Minimalista

Tabla 1

### UNIDAD

Tema	Color	Tipografía	Imagen	Tendencia
Sociedad	Fríos/ Contraste	Miscelánea	Fotos, Saturación	Moderno
Rompecabezas	Cálidos/ Contraste	San Serif/ Verdana	Ilustración Vectorial	Pop Art
Equipo	Cálidos	San Serif/ Century Ghotic	Fotografía Escala de Grisés	Collage

Tabla 2

### INVESTIGACIÓN

Tema	Color	Tipografía	Imagen	Tendencia
Libros	Neutros/ Fríos	San Serif	Imágenes Escala de Grisés	Art Nouveau
Historia	Cálidos/ Armonía	Seriff/ Old English Fam.	Filtros Fotografía	Victoriana
Memoria Histórica Guatemala	Fríos/ Contraste	San Serif/ Impact	Fotografía Subex- puesta	Moderno

Tabla 3



## 3.12

# RACIONALIZACIÓN DE PROPUESTAS CONCEPTUALES

### 3.12.1 Paz

M. A. Garavito (comunicación personal, entrevista, 10 de agosto, 2012) afirma que el grupo objetivo por lo general tiene gusto por los actividades que promueven la salud mental y la paz en el país.

Trabajan en proyectos de sensibilización a la no violencia, y gusta por la lectura de la historia de Guatemala y las consecuencias de los 36 años de conflicto armado interno. Están en contacto especialmente con ONGs internacionales, como UNICEF, promotoras de la paz a nivel mundial. L.F Morataya (comunicación personal, entrevista, 18 de agosto, 2012) afirma que a él y sus colegas les gusta la música pacifista, especialmente algunos autores argentinos y cubanos. Siente atracción por los eventos culturales y trabajo de campo con comunidades indígenas.

### 3.12.2 Unidad

El humano es un ser social por naturaleza. Cuando hablamos de unidad, nos referimos a la necesidad humana de estar unido a un círculo de personas que comparten las mismas características.

M. A. Garavito (comunicación personal, entrevista, 10 de agosto, 2012) opina que tienen ideales de unificación de los pueblos y es una referencia el trabajo social que realizan acompañado del gusto por la lectura con ideales socialistas .

Algunos trabajan en actividades de fortalecimiento para la unificación de los pueblos indígenas y a menudo exponen y asisten talleres sobre la no discriminación. El grupo objetivo está relacionado exclusivamente con la sociedad y la determinante de “la unión hace la fuerza”. El grupo objetivo se identifica con los términos “unidad y armonía es salud mental”.

### 3.12.3 Investigación

Está claro que el grupo objetivo siente un gran interés por la investigación y la lectura. L.F Morataya (comunicación personal, entrevista, 18 de agosto, 2012) comenta que ven programas en canales de historia, y se afanan por conseguir material de la memoria histórica de Guatemala. Por lo general, son estudiantes que se desarrollarán en el campo científico-social.

Están acostumbrados a vivir en un medio donde la investigación es parte de su vida. Posiblemente tengan una familia que influye mucho en su forma de pensar, y algún miembro que tenga buen hábito por la lectura.

M. A. Garavito (comunicación personal, entrevista, 10 de agosto, 2012) opina que él y su equipo de trabajo cuando leen sobre un tema, no se conforman sólo con el contenido, en cambio sienten pasión por investigar en otros medios para crearse una idea personal acerca del tema.



# 3.13 PRIMER NIVEL DE BOCETAJE

Siguiendo los lineamientos establecidos por los procesos anteriores se realizó la primera etapa de bocetaje, que consiste en 9 propuestas visuales desarrolladas de acuerdo a los cuadros comparativos.

## 3.13.1 Paz (Ver Tabla 1)

Tema: Bosque



## 3.13.2 Unidad (Ver Tabla 2)

Tema: Sociedad



## 3.13.3 Investigación (Ver Tabla 3)

Tema: Libros



Tema: Meditación



Tema: Rompecabezas



Tema: Historia



Tema: Lectura



Tema: Equipo



Tema: Memoria Histórica Guatemala





## 3.14 EVALUACIÓN Y SELECCIÓN DE PROPUESTAS

Mediante un proceso de evaluación que consiste en hacer un análisis de los aspectos positivos y negativos de cada propuesta se seleccionaron las 3 propuestas con mayor puntuación, debido a que son propuestas con alto grado de memorabilidad para el usuario, la composición es estética, está fundamentada y utiliza colores que forman parte de la cultura visual del grupo objetivo.

La tipografía es legible, la utilización de imágenes hace referencia a los conceptos con los que se identifica el grupo objetivo.

Las propuestas seleccionadas de acuerdo al proceso evaluativo fueron las siguientes:

**Concepto Paz** (Tema Lectura)

**Concepto Unidad** (Tema Sociedad)

**Concepto Investigación** (Tema Mem. Histórica Guate)

### 3.14.1 Cuadro Evaluativo

Nombre de la Versión	Pertinencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estilización	Diagramación	Diseño Tipográfico	Uso de Color	Resultado
Paz - Bosque	0	1	1	3	2	1	2	3	2	2	17
Paz - Meditación	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	14
Paz - Lectura	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	26
Unidad - Sociedad	2	3	3	3	2	1	2	3	3	2	24
Unidad - Rompecabezas	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	14
Unidad - Equipo	2	1	1	2	2	2	2	3	2	2	19
Investigación - Libros	3	2	1	1	1	1	1	2	2	2	16
Investigación - Historia	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	17
Investigación - Memoria Histórica Guatemala	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	26

El Cuadro Evaluativo es una tabla que tiene la función de comparar las propuestas del primer nivel de bocetaje calificando con puntajes de 1 a 3 de acuerdo con la calidad de cada propuesta según los parámetros de pertinencia, memorabilidad, fijación, composición, abstracción, estilización, diagramación, tipografía y color.

La evaluación consiste en sumar los puntajes de cada apartado y seleccionar 3 propuestas con la más alta calificación. El resultado que obtuvimos muestra que los bocetos **Concepto Paz** (Tema Lectura), **Concepto Unidad** (Tema Sociedad), **Concepto Investigación** (Tema Mem. Histórica Guate) son las propuestas mejor calificadas.



## 3.14.2 PROPUESTAS SELECCIONADAS

### Primer Nivel de Bocetaje

Según la evaluación sobre las 9 propuestas del primer nivel de bocetaje y de acuerdo a los resultados del cuadro evaluativo las 3 propuestas seleccionadas son:

1. **Concepto Paz**  
(Tema Lectura)
2. **Concepto Unidad**  
(Tema Sociedad)
3. **Concepto Investigación**  
(Tema Mem. Histórica Guate)

## 2. CONCEPTO UNIDAD TEMA SOCIEDAD



## 1. CONCEPTO PAZ TEMA LECTURA



## 3. CONCEPTO INVESTIGACIÓN MEM. HISTÓRICA GUATE





## 3.15 SEGUNDO NIVEL DE BOCETAJE

### 3.15.1 Concepto Paz (Tema Lectura)

De acuerdo con el proceso este paso consiste en derivar más bocetos de la propuesta 1 del primer nivel de bocetaje.

#### Propuesta 1

Siguiendo la tendencia minimalista se diseñó una propuesta utilizando tonalidades verdes que reflejan el color institucional de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental y connotan paz, reposo y calma. El tema principal de las imágenes y formas es la lectura.



#### Propuesta 2

Tomando como base el tema de la lectura, esta propuesta muestra un diseño que refleja sobriedad y limpieza. De fácil lectura y comprensión y usando formas cuadradas para transmitir una sensación de orden. Siempre respetando la tendencia establecida anteriormente para esta propuesta.



#### Propuesta 3

Este diseño supone una propuesta más elegante con el contenido en una sola columna al centro del sitio web y el menú en una barra superior. Utilizando dos plecas a los márgenes para encasillar el texto y dirigir la lectura hacia el centro.





### 3.15.2 Concepto Unidad (Tema Sociedad)

De acuerdo con el proceso este paso consiste en derivar más bocetos de la propuesta 2 del primer nivel de bocetaje.

#### Propuesta 1

Partiendo del concepto unidad y siguiendo la tendencia de diseño moderna establecida en las tablas comparativas, se diseñó la siguiente propuesta: se utilizaron colores fríos para resaltar la seriedad en el tema sociedad. Las formas de rectángulos con esquinas redondas enmarcan el texto, produciendo una sensación cerrada de protección. Las imágenes hacen referencia al tema de una sociedad unida.



#### Propuesta 2

Utilizando la propuesta anterior, se realizó otro boceto aplicando más luz al encabezado, para brindar una sensación de claridad y armonía. Se aplicaron tonalidades verdes que transmiten la imagen de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental, el contenido dentro de un marco con colores neutros que brinda estabilidad al diseño y una diagramación general de 2 columnas, para fácil lectura.





### 3.15.3 Concepto Investigación (Tema Memoria Histórica Guatemala)

De acuerdo al proceso este paso consiste en derivar más bocetos de la propuesta 2 del primer nivel de bocetaje.

#### Propuesta 1

Tomando como base el concepto de investigación y, el tema memoria histórica de Guatemala, se diseñó utilizando el color verde como fondo del contenido haciendo referencia a sus connotaciones visuales (reposo, calma, equilibrio) Se utilizaron formas cuadradas porque reflejan estabilidad y las imágenes hacen referencia a las desapariciones forzadas durante el conflicto armado interno, que es el tema que resalta entre las características y preferencias del grupo objetivo.



#### Propuesta 2

En este caso se invirtieron los colores, utilizando el blanco como fondo, lo que permite mejor legibilidad del contenido en un sitio web, donde predominan los colores neutros. Una línea gráfica ordenada y sobria connota los valores de una institución que se dedica al cuidado de la salud y la higiene mental. Se utilizaron fotografías en escala de grises y collage, para hacer referencia a las víctimas del conflicto armado interno, según lineamiento establecido en las tablas comparativas y el tema "Memoria Histórica de Guatemala."





## 3.16 TERCER NIVEL DE BOCETAJE

Después de completar la segunda fase de bocetaje y tras un análisis comparativo de las propuestas gráficas obtenidas, se desarrollan 2 propuestas sólidas de diseño, piezas que serán claves en la validación del proyecto.

Se establece el concepto “unidad y armonía es salud mental”. Estas nuevas propuestas derivan de los mejores aspectos de las propuestas del proceso anterior. Es por ello que reflejan similitudes gráficas. Se utilizaron tonalidades verdes, que se asocia a las características del grupo objetivo y neutros que propician claridad, seguridad y firmeza a las propuestas visuales.

En cuanto a la forma, se definieron módulos rectos y cuadrados para su fácil comprensión y lectura visual.

El menú de acceso principal se presenta de dos maneras: en una barra horizontal abajo del encabezado y en un módulo vertical al lado derecho de la propuesta. Se utiliza un menú de botones en pestañas que contienen submenús para facilitar el acceso a otras páginas internas. La tipografía seleccionada es palo seco por su fácil lectura en medios digitales y su alta compatibilidad con exploradores web. La tendencia de diseño es moderna y se identifica con las preferencias expuestas por el grupo objetivo.

El tratamiento de la imagen es básico, combinación de fotografías y en algunos casos íconos vectoriales. Las propuestas presentan una lectura visual de calidad, son estéticamente funcionales y de fácil comprensión.

### 3.16.1 Propuestas Finales Para Validación

De acuerdo con el proceso creativo y los distintos niveles de bocetaje evaluados, según parámetros de calidad de diseño, comprensión, enfoque al grupo objetivo y comparación, se diseñaron 2 propuestas sólidas para realizar la validación con un grupo focal en el rango del grupo objetivo.



## CAPÍTULO 4

---

# COMPROBACIÓN DE LA EFICACIA Y PROPUESTA GRÁFICA FINAL

---





## 4.1 GRUPO FOCAL

**E**n este apartado, se presentan los resultados de la comprobación de la primera propuesta gráfica. Esta comprobación se hizo mediante un grupo focal realizado el día viernes 23 de septiembre, en horario de 12:00 a 12:30 horas, en la institución Liga Guatemalteca de Higiene Mental de la ciudad de Guatemala. En esta actividad participaron 10 personas: 5 mujeres y 5 hombres. Todas estas personas constituyeron una muestra del grupo objetivo. Se presentaron 2 propuestas de diseño a las personas involucradas en la actividad y se proporcionó una hoja de preguntas para que evaluaran con sus propias palabras la pieza gráfica del sitio web de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental.

La metodología fue sencilla, luego de presentar las propuestas visuales, se fue explicando pregunta por pregunta, para que cada participante fuera contestando.

Para establecer la eficacia de los mensajes visuales, es decir, si alcanzan los objetivos comunicacionales propuestos, se debe someter a comprobación la forma y contenido de los mensajes para su efecto en cinco áreas: Compresión, Atracción, Aceptación, Involucramiento y Persuasión.

A partir de estas áreas, se estructuran preguntas para recoger las reacciones y opiniones proporcionadas por el grupo objetivo sobre la propuesta gráfica presentada.

Se debe tomar en cuenta que las personas involucradas en el grupo focal no siempre son especialistas en diseño gráfico, por lo tanto, no esperemos detalles técnicos de cada propuesta, sino más bien, una opinión que servirá para retroalimentar nuestras ideas y proponer mejores más y eficaces piezas visuales.

### Preguntas Utilizadas Como Instrumento de Evaluación

Según las 2 propuestas de diseño presentadas, ¿cuál le parece mejor?

PROPUESTA 1

PROPUESTA 2

¿Cuál o cuáles son los mensajes que se han presentado?

¿Existe algo que no está suficientemente claro? ¿Por qué no está claro?

¿Describa su reacción ante los mensajes que se han presentado?

¿Son atractivos?, ¿Por qué?

Los mensajes y la forma en que están presentados, ¿Expresan algo o presentan algo que no es aceptable para usted?

¿Se identifica usted con los mensajes presentados?

¿Por qué?

¿Usted haría algo de lo que sugieren los mensajes (o dejaría de hacer, según el caso)?

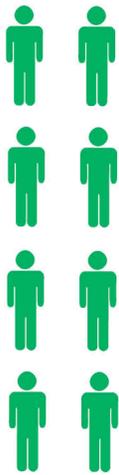
¿Qué haría? ¿Cuándo?

¿Por qué lo haría?

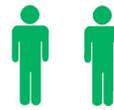


## 4.2 INFORME DE RESULTADOS DEL GRUPO FOCAL

### 4.2.1 Evaluación de Propuestas



Puntuación 8/10



Puntuación 2/10

### 4.2.2 Área de Comprensión

En el área de comprensión, se evalúa la legibilidad y claridad de los mensajes, las respuestas dadas por los participantes permiten afirmar si la propuesta gráfica es eficaz en este apartado.

La mayoría de respuestas a la pregunta ¿Cuál o cuáles son los mensajes que se han presentado? Coinciden en que el mensaje principal trata acerca de unidad, armonía, tranquilidad y trabajo en equipo.

Para los participantes del grupo focal, todo está completamente claro en la propuesta gráfica seleccionada.

### 4.2.3 Área de Atracción

El área de comprensión evalúa el impacto visual de los mensajes, los participantes coinciden en que su primera reacción al ver la propuesta es de, interés, curiosidad, y lo definen como “muy agradable a la vista”.

### 4.2.4 Área de Aceptación

En este apartado se hace referencia a que los mensajes en forma y contenido son aceptables para el público. Los participantes del grupo focal mencionan que les gusta el color y la estructura del diseño, llegaron al punto de definirlo como algo “ordenado y bonito”, algunos expresaron su agrado por las imágenes que contenía y sugirieron que podría ser más colorido. Ningún participante expresó su desagrado o inaceptable de parte de la propuesta gráfica.

### 4.2.5 Área de Persuasión

En esta parte, se hace referencia a la capacidad de convencimiento de las propuestas, a la pregunta ¿Usted haría algo de lo que sugieren los mensajes?

Los participantes respondieron que siempre tratan de trabajar en equipo, les gusta trabajar por la salud mental y que les gustaría dedicar más tiempo al trabajo de sensibilización social.



## 4.3 PROPUESTA FINAL

El concepto bajo el cual se trabajó fue: “Unidad y armonía es salud mental”.

El sitio web fue diseñado mediante un gestor de contenidos (Joomla!) desde un servidor virtual, por ser un sistema versátil para el crecimiento y el cambio.

Mencionamos la importancia de la vinculación con las principales redes sociales, en donde el proyecto se expande hacia una dinámica de web 2.0, ya que promueve la participación directa del usuario-website. Las redes sociales que utilizamos fueron twitter, youtube y facebook, cada una para su espacio de galería de imágenes y canal de video respectivamente.

En cuanto a la estructura del sitio, se trabajó con módulos sencillos para su fácil interpretación. Los módulos que aparecen permanentemente en la página son el encabezado, el módulo de redes sociales y buscador, la barra horizontal de menú y el footer.

El encabezado es una animación tipo slide, que representa el concepto de unidad con fotos propias de la institución y el slogan de la misma.

### 4.3.1 Pestaña Inicio

Esta pestaña contiene la información principal de la institución, porque desde esta página es posible acceder a cualquier parte del sitio. Contiene una columna con botones a los principales proyectos y programas. de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental.





### 4.3.2 Pestaña Quiénes Somos

En esta pestaña aparece la información institucional de la organización. Contiene un módulo de botones interactivos que nos transportan hacia las siguientes secciones: Misión, que describe la misión de la institución. Visión, espacio destinado a la visión institucional.

Áreas de Trabajo es un espacio que contiene las distintas áreas de trabajo en las que se enfoca la Liga Guatemalteca de Higiene Mental.





### 4.3.3 Pestaña

#### Historia

Pestaña destinada a mostrar la historia de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental, es posible incluir imágenes para apoyar el contenido.

Se incluye un módulo de botones en la segunda columna de la diagramación para acceder a los principales programas y proyectos de la institución.

Buscar...

YouTube Facebook Twitter

# HAY QUE DARLE UNA MANO a Guatemala

Inicio Quiénes Somos **Historia** Programas y Proyectos Actualidad Publicaciones Galería Contacto

## Nuestra Historia

La Liga nació bajo el influjo del auge organizativo impulsado por la revolución del 20 de octubre de 1944. Sus promotores fueron los entonces jóvenes profesionales Cesar Meza, médico y Jaime Barrios Peña, psicólogo, quienes encontraron un ambiente propicio en la recién creada Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala y la Escuela de Trabajo Social del I.G.S.S.

En enero de 1954 aparece el primer boletín de la Liga, el cual es comentado favorablemente por la prensa local. Desafortunadamente la invasión mercenaria de junio de 1954, que acabo con el incipiente proceso democrático y con muchas organizaciones nacidas a su amparo, obligo a la Liga a entrar en un receso que duro hasta principios de 1956.

La orientación inicial de las actividades de la Liga estaba muy influenciada por el movimiento de Salud Mental surgido en la post-guerra, que daba mucha importancia a la prevención en la familia y en la escuela y a la humanización de los servicios psiquiátricos, aunque sus objetivos eran muy amplios al considerar la Salud Mental con una visión integral, lo que se hace evidente en el posterior desarrollo de sus programas.

El 25 de febrero de 1957 fueron aprobados los Estatutos y la personería jurídica de la Liga por medio de un acuerdo gubernativo. Casi simultáneamente se inicia un periodo de intensa actividad, que se conecta en numerosas practicas en escuelas e institutos de enseñanza media y en la publicación de artículos divulgatorios en diferentes periódicos, especialmente "El Imparcial", que dedico importantes espacios a la Liga. Esta actividad culminaría con la organización de las "Semanas de Salud Mental", que se mantendrían con gran éxito hasta 1960.

1962 fue un año de gran importancia para la Liga ya que se independiza de la tutela del Centro de Salud Mental y establece su sede. La Liga también hizo pública su opinión acerca de proyectos polémicos en su momento, como el código de menores y la "censura de espectáculo y publicaciones infantiles de carácter popular".

Toda esta actividad y su participación en diferentes congresos y conferencias internacionales llamó la atención de los círculos especializados en todo el mundo, dando lugar a la visita de numerosas personalidades como: el Dr. Francois Cloutier, Director General de la Federación Mundial para la Salud Mental; la Dra. Lya Imber de Coronil, Vice Presidenta de la Unión Internacional de Protección de la Infancia; la Sra. De Grote, Directora General de la federación Internacional para la Educación de los Padres; el Dr. Janus Jarrus, de Israel.

Todos POR EL REENCUENTRO

MI TERRITORIO SIN VIOLENCIA

CLÍNICA DE ATENCIÓN

SEDE CHIMALTENANGO

Liga Guatemalteca de Higiene Mental

Liga Guatemalteca de Higiene Mental - Guatemala, Centro América  
www.ligaghm.com  
Todos los Derechos Reservados



### 4.3.4 Programas y Proyectos

Actualmente, la institución se desenvuelve en programas sociales. En esta pestaña se muestran los programas principales que desempeña la Liga Guatemalteca de Higiene Mental.

Contiene un módulo de botones interactivos que nos trasladan a los programas: Todos Por el Reencuentro, Mi Territorio Sin Violencia Clínica, Chimaltenango





### 4.3.5 Actualidad

La Liga Guatemalteca de Higiene Mental cada cierto tiempo publica boletines impresos y en versiones digitales. En estos boletines escriben columnistas e investigadores sobre temas de interés y relacionados con la salud mental en general.

En esta pestaña se mostrarán los artículos más relevantes de los columnistas o personas individuales.

De igual forma que en las páginas anteriores, se puede acceder a los programas y proyectos a través del módulo de botones en la segunda columna de la diagramación.





### 4.3.6

#### Publicaciones

En esta pestaña se muestran las diferentes publicaciones que tiene la Liga Guatemalteca de Higiene Mental.

Contiene un módulo de botones interactivos que permite transportarnos hacia las siguientes secciones: Libros, Video Documentales, Boletines, Noticias

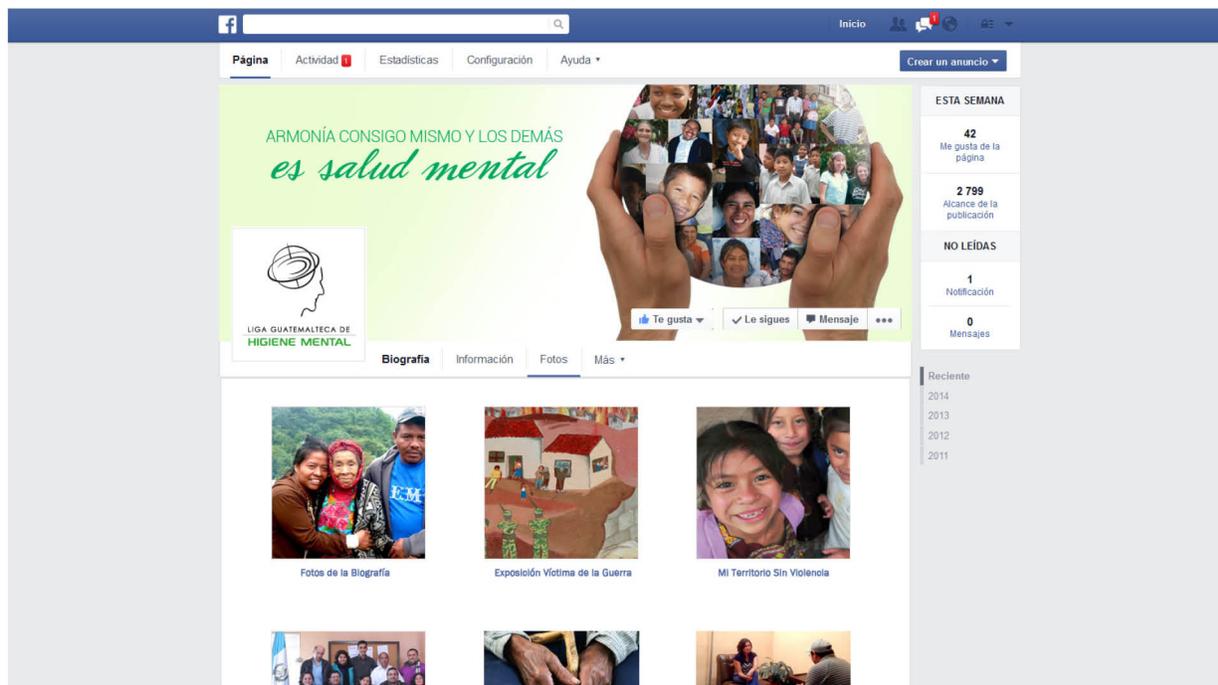




### 4.3.7 Galería

La galería de imágenes estará vinculada a la fanpage de la institución en facebook, para su fácil administración a través de esta plataforma.

Esta decisión fue tomada por varias razones, una de ellas es la fácil administración de imágenes a través de la red social; otra es que, de esta forma, no se saturará el hosting, además, las fotos podrán ser comentadas, compartidas y los usuarios podrán dar “me gusta”, expandiendo de esta forma el sitio a la modalidad web 2.0.





### 4.3.8 Contacto

En esta pestaña se incluyó un formulario de contacto para que los usuarios puedan contactarse fácilmente con la institución. La dirección de correo a la cual llegarán los mensajes será seleccionada por la organización.

El formulario contiene varios campos para llenar los datos de: Nombres y Apellidos, Email, Tema del Mensaje, Cuerpo del Mensaje y por último el botón de enviar.

Contiene un módulo de botones interactivos que nos trasladan a los programas: Todos Por el Reencuentro, Mi Territorio Sin Violencia Clínica, Chimaltenango



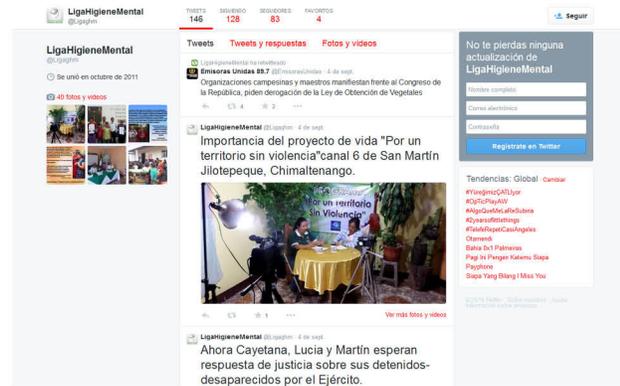


# 4.4 ESPACIOS EN REDES SOCIALES

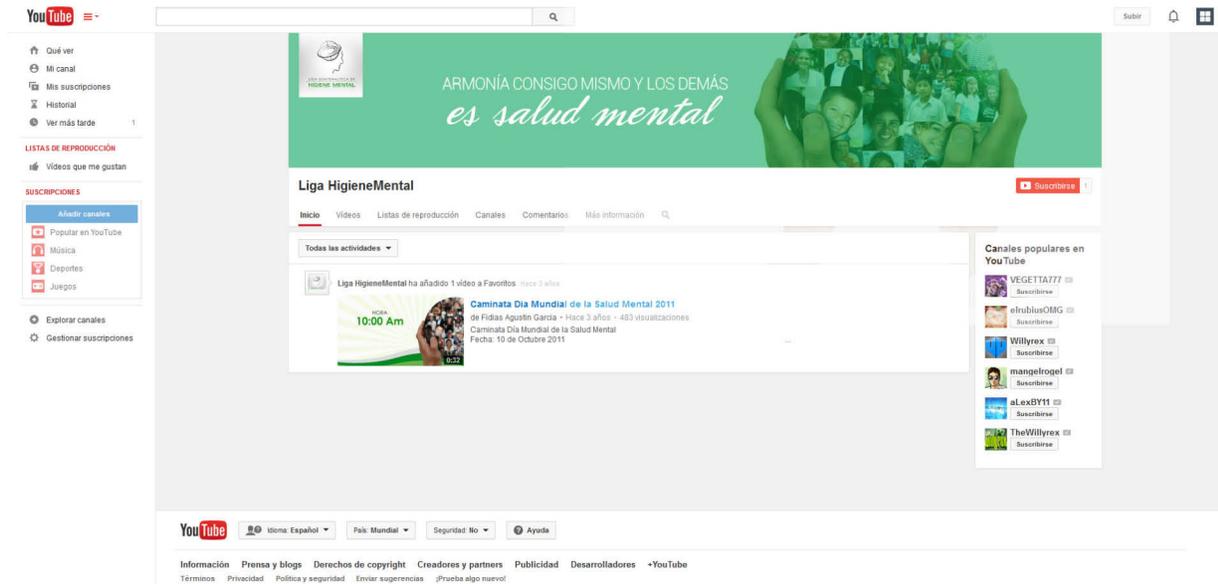
## Fanpage de Facebook



## Espacio en Twitter



## Canal de Youtube





## 4.5 RACIONALIZACIÓN DE LA PROPUESTA FINAL

### 4.5.1 CRITERIOS QUE DETERMINAN ELEMENTOS DE DISEÑO

#### Color

La institución se dedica a trabajar en distintas áreas de la salud mental, acción que está estrechamente ligada con la psicología.

Uno de los colores dominantes del sitio es el color verde, psicológicamente, este color transmite sensaciones de unidad y hermandad, conceptos que encajan perfectamente con nuestro proceso creativo. El color verde connota equilibrio.

Los tonos intermedios del verde nos sugieren un “momento de estabilidad y regulación de las fuerzas”, el verde puede ser interpretado como una señal de integración, como signo de sensibilidad y de la comprensión entre el mundo exterior y el ser interior.

Por otro lado, el gris, el color de la neutralidad, es completamente libre de cualquier tendencia psíquica. Cromáticamente hablando podemos asegurar que el color verde en combinación con el gris, forman una armonía agradable, limpia y sobria.

#### Tipografía

La tipografía utilizada fue san serif, la razón: las familias palo seco son mucho más fácil de leer y distinguir en un monitor con sistema de color RGB, mientras que las tipografías serif son ideales para medios impresos. El color utilizado fue el negro, sobre fondo gris, y blanco, sobre fondo verde.

#### Diagramación

Como el sitio web es un proyecto que está destinado a seguir creciendo, la diagramación debe ser sencilla y fácil de interpretar por los usuarios de la página. Se utilizó una retícula jerárquica.

### 4.5.2 ELEMENTOS VISUALES

Básicamente, el sitio web está construido por módulos. A continuación algunos de los módulos con respectiva descripción:

#### Módulo Redes Sociales

Contiene los íconos para enlazar las redes sociales que tienen incidencia en el proyecto.

#### Módulo Buscar

Como la página irá creciendo (aumentando el número de páginas y artículos) se optó por incluir una aplicación de buscador, para encontrar fácilmente el artículo deseado.

#### Módulo Header

Toda página por defecto debe tener un encabezado, en este caso, corresponde a una composición con el logotipo y la imagen institucional de los 60 años.

El complemento se determina con una animación que incluye el slogan de la institución “Armonía consigo mismo y los demás, es salud mental” y una imagen de dos manos que contienen una esfera en la que se encuentran varias fotos de personas de distintas etnias y características demográficas. Esto corresponde al concepto creativo de UNIDAD, las manos sosteniendo la esfera connotan una composición íntegra.

#### Módulo Menú

El menú está conformado por pestañas, que hacen referencia a las secciones más importantes para mostrar el trabajo y evidenciar los objetivos de la institución. Algunas pestañas apadrinan submenús.



## 4.5.3 DESCRIPCIÓN DE PÁGINAS INTERNAS Y ESTRUCTURA

### Inicio

Es la página principal del sitio web y la primera que cargará al colocar la dirección en el navegador. Contiene la información más importante de la institución.

### Quiénes Somos

En esta página se mostrará la importancia del trabajo de la institución.

#### MISIÓN

Que el grupo objetivo conozca la misión de la institución es uno de los objetivos del proyecto.

#### VISIÓN

Que el grupo objetivo conozca la visión de la institución es uno de los objetivos del proyecto.

#### ÁREAS DE TRABAJO

Se colocaron las áreas en que trabaja la institución, para que el grupo objetivo conozca los programas y proyectos que ejecuta.

### Historia

Debido a que la institución tiene más de 60 años de haber sido fundada, se consideró importante colocar una sección donde se evidencien los logros, avances y crecimiento de dicha institución a lo largo de este tiempo.

### Programas y Proyectos

En esta sección se mostrará al usuario los programas y proyectos en que se trabaja actualmente en la institución.

TODOS POR EL REENCUENTRO

MI TERRITORIO SIN VIOLENCIA

CLÍNICA

CHIMALTENANGO

### Actualidad

Contiene artículos importantes de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental publicados en distintos medios de comunicación.

### Publicaciones

En esta sección se decidió colocar las publicaciones de la institución, por sí el usuario está interesado en

conseguir material relacionado con el trabajo de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental.

LIBROS

DOCUMENTALES

NOTICIAS

BOLETINES

### Galería

La galería de imágenes estará principalmente vinculada con la fanpage de la institución en facebook, para su fácil administración a través de esta plataforma.

Esta decisión fue tomada por varias razones, una de ellas es la fácil administración de imágenes a través de la red social.

### Contacto

Definitivamente importante: el contacto con la institución, se colocó un formulario de contacto para facilitar el envío de correos sobre consultas o aportes a la institución.

### Header

Está compuesto por el encabezado que contiene los enlaces con las redes sociales facebook, twitter y youtube, así como un sistema de búsquedas internas.

El slide superior que se mantiene en todas las páginas del sitio web también es parte del header.

### Body o Cuerpo de la Página

En la página principal, se compone de dos partes:

Textual: Es la parte destinada al texto informativo de la página.

Media: En esta parte se colocará información visual (banners, animaciones, botones etc.)

### Footer

En esta sección se encuentra el pie de página, que cierra la composición total de la página, ilustrado con hexagonales, unidos para connotar la unidad.

En esta parte se incluyó la dirección y teléfonos de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental para que se repita en todas las páginas.



## CONCLUSIONES

Un espacio virtual en internet con información institucional de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental significa un vínculo de comunicación entre el grupo objetivo y la organización.

El grupo objetivo conocerá, a través de este espacio virtual, la misión que la institución persigue.

El sitio web es un medio de difusión que puede involucrar a más personas para participar de las actividades de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental.

Aportar información en el espacio virtual acerca de temas afines a la salud mental, conciencia social y cultura de paz es una forma de contribuir con el desarrollo integral del grupo objetivo.



## RECOMENDACIONES

Es importante mantener actividad en las distintas redes sociales para generar más visitas y captar seguidores, fans y amigos suscritos en los distintos espacios virtuales de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental.

Se recomienda utilizar el servicio gratuito de GoogleAnalytics para monitorear periódicamente las visitas que el sitio web recibe y generar estadísticas.

El servicio de hosting adquirido debe tener la capacidad de soportar las aplicaciones de desarrollo necesarias para el correcto funcionamiento del website.



## MEDIOS Y FORMAS DE DISTRIBUCIÓN

A continuación se especifican los medios de difusión del proyecto, así como los lineamientos de distribución y los involucrados en dicho trabajo. Se detalla información sobre la fecha de inicio del proyecto para la puesta en práctica de la propuesta.

PIEZA	MEDIO	DISTRIBUCIÓN		
		QUIÉN	DURACIÓN	CÓMO /LUGAR
Sitio Web	Internet	Personal y equipo de colaboradores de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental.	El proyecto se utilizará a partir de Noviembre de 2014.	Será utilizado de forma digital por el grupo objetivo y administrado por el personal de la institución . Se distribuirá en las actividades y eventos que organice la entidad. Se incluirá la dirección (URL) en toda la papelería y material impreso de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental.

## ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE REPRODUCCIÓN Y PRESUPUESTO

En la siguiente tabla se indica la forma de publicación de la propuesta final y se detallan varios aspectos técnicos importantes como: el tamaño, soporte y sistema de color del proyecto. Además, se incluye información acerca del presupuesto.

PIEZA	REPRODUCCIÓN O PUBLICACIÓN	TAMAÑO	SOPORTE	COLOR	PRESUPUESTO	
Sitio Web	Internet. Navegadores Mozilla, IE, Opera, Chrome, Safari, etc. y plataformas de redes sociales.	1,000 px de ancho. Altura Variable de acuerdo a publicaciones.	- HTML - Compatible con computadoras y dispositivos móviles.	Sistema de color RGB	Año de Hosting/ Dominio ----- Lanzamiento de Plataforma y Estrategia de Comunicación	Q 320 neothek. com ----- Q. 25,000



# PRESUPUESTO

La Liga Guatemalteca de Higiene Mental requiere un sitio web gestionable para realizar periódicamente cambios y actualizarla sin necesidad de conocimientos web. La mejor solución para este tipo de necesidades es utilizar un gestor de contenidos, para poder añadir, archivar, eliminar y crear nuevos artículos que podrán ser ordenados por categorías.

El sitio web no requiere instalación de software adicional para su administración. Los conocimientos mínimos son manejo de Microsoft Office e internet.

## Costo del Desarrollo de Sitio Web

Se desarrollará un sitio web basado en estándares mundiales de diseño, usabilidad y ergonomía, con el objetivo de que funcione como medio de difusión institucional de la Liga Guatemalteca de Higiene Mental.

- Análisis del grupo objetivo
- Desarrollo de línea gráfica
- Definición de color y tipografías
- Diseño de propuestas gráficas
- Evaluación de propuestas finales con grupo focal
- Desarrollo de sitio web administrable en Joomla (CMS)
- Encabezado animado con tecnología Html5
- Menú con tecnología de desplazamiento en submenús. (Animado)
- Páginas de contenido institucional
  - \* Inicio
  - \* Quiénes Somos
    - Misión
    - Visión
    - Áreas de Trabajo
    - Objetivos
  - \* Historia
  - \* Programas y Proyectos
    - Todos por el Reencuentro
    - Mi Territorio Sin Violencia
    - Clínica
    - Chimaltenango
    - Programa de Capacitaciones
  - \* Publicaciones
    - Libros
    - Documentales
  - \* Galería
- Formulario de Contacto

- Sistema de Noticias (Páginas ilimitadas)
- Sistema de búsquedas internas
- Enlaces con las principales redes sociales
- Diseño de Fanpage Oficial Facebook
- Diseño de espacio en Twitter
- Diseño de canal en Youtube
- Compatibilidad con dispositivos móviles
- Configuración y optimización del servidor
- Establecimiento de estrategia de comunicación
- Lanzamiento del proyecto

**Precio: Q. 25,000.00**

## Mantenimiento

Año de Hosting / Dominio  
(Adquirido en [www.neothek.com](http://www.neothek.com))

**Precio: Q. 320.00**  
20/11/2014



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

González, A. (2011, mayo). *Salud Mental, Factores de Depresión*.

Recuperado de <http://visionsalud.wordpress.com/author/joky0/>

Hillix, W. & Marx, M. (2005). *Sistemas y teorías psicológicas contemporáneas*. México: Paidós

Instituto de Geografía Nacional, *Aspectos Geográficos Ciudad de Guatemala*. (2010, mayo).

Recuperado de [http://es.wikipedia.org/wiki/Ciudad\\_de\\_Guatemala](http://es.wikipedia.org/wiki/Ciudad_de_Guatemala), 18 de Septiembre de 2012

Liga Guatemalteca de Higiene Mental, LGHM. (2007). *Informe final del año 2007*.

Liga Guatemalteca de Higiene Mental, LGHM. (2011). *Presentación Informativa* [Presentación en Power Point]

Martínez, I. (2008, agosto). *¿Qué es MySQL?*

Recuperado de <http://indira-informatica.blogspot.com/2007/09/qu-es-mysql.html>

Mazariegos, I. (1987). *Atención Primaria en Salud Mental*, 7-8

Morales, G. (2011, agosto). Recuperado de <http://www.redaccionenred.org/?p=1541>

Morris, C. (1997). *Introducción a la Psicología*. (9a. ed.). México, DF: Prentice Hall

Netto, J. (1992). *Capitalismo Monopolista y Servicio Social*. Sao Paulo, Brasil: Editora Cortez

O'Reilly, T. (2011). *Designs Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*.

Portal de Sociedad de la Información Telefónica

PHP. (2011, agosto). Recuperado de <http://www.misrespuestas.com/que-es-php.html>



Ravioli, P. (2009). *Lenguaje de programación para páginas web*.

Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos7/html/html.shtml>

Rodríguez, J. (1995). *El Componente Psicosocial de la Salud Humana*, 19. Guatemala: OPS/OMS y el Ministerio de Salud

Sanitaria Panamericana. O. (2009, octubre). *Simposio Salud Mental y Física Durante Toda La Vida*. Washington, D.C.

Tower, M. (1995). *Explorando Internet: Las autopistas de comunicación*. Ferrer: Abelló

Züttel, P. (2005). *Aún en Busca de los Niños que la Guerra se Llevó*.

Recuperado de [http://www.swissinfo.ch/spa/Portada/Archivo/Aun\\_en\\_busca\\_de\\_los\\_ninos\\_que\\_la\\_guerra\\_se\\_llevo.html?cid=803950](http://www.swissinfo.ch/spa/Portada/Archivo/Aun_en_busca_de_los_ninos_que_la_guerra_se_llevo.html?cid=803950)

---

# GLOSARIO

---





## Psicología

Según Morris (1997) “la psicología es la ciencia que estudia los procesos mentales. La palabra proviene del griego: psico (alma o actividad mental) y logía (estudio). Esta disciplina analiza las tres dimensiones de los mencionados procesos: cognitiva, afectiva y conductual”.

La psicología moderna se ha encargado de recopilar hechos sobre la conducta y la experiencia humana, organizándolos en forma sistemática y elaborando teorías para su comprensión. Estos estudios permiten explicar el comportamiento de los seres humanos y hasta predecir sus acciones futuras.

La metodología de estudio de la psicología se divide en dos grandes ramas: aquella que entiende esta disciplina como una ciencia básica o experimental y utiliza un método científico cuantitativo (contrasta hipótesis con variables cuantificables en contextos experimentales), y otra que busca comprender el fenómeno psicológico mediante metodologías cualitativas que enriquezcan la descripción y ayuden a interpretar los procesos.

En 1997 Morris afirmó que la psicología también puede dividirse en psicología básica (su función es generar nuevos conocimientos respecto a los fenómenos psicológicos) y psicología aplicada (tiene como objetivo la solución de problemas prácticos a través de la aplicación de los conocimientos producidos por la psicología básica).

Morris (1997) declara que “tal vez la escuela de la psicología más conocida sea la cognitiva, que estudia el acto de conocimiento (la forma en que se comprende, organiza y utiliza la información recibida a través de los sentidos). Así, la psicología cognitiva estudia funciones como la atención, la percepción, la memoria y el lenguaje”.

## Psicología Social

Marx & Hillix (2005) afirman que la psicología social comenzó a desarrollarse a comienzos del siglo XX en Estados Unidos. Se trata de una rama de la psicología que se basa en el supuesto de que existen procesos psicológicos que determinan la forma en que funciona la sociedad y la forma en la que tiene lugar la interacción social. Estos procesos sociales son los que determinan las características de la psicología humana.

## Violencia

La violencia es el tipo de interacción humana que se manifiesta en aquellas conductas o situaciones que, de forma deliberada, provocan, o amenazan con hacerlo, un daño o sometimiento grave (físico o psicológico) a un individuo o una colectividad.

Galgung (1998) afirma “se trata de un concepto complejo que admite diversas matizaciones dependiendo del punto de vista desde el que se considere; en este sentido, su aplicación a la realidad depende en ocasiones de apreciaciones subjetivas”.

## Internet

Internet es una gran red de redes, también llamada Supercarretera de la información. Es el resultado de la interconexión de miles de computadoras de todo el mundo. Todas ellas comparten los protocolos de comunicación, es decir que todos hablan el mismo lenguaje para ponerse en contacto unas con otras.

Los servicios básicos ofrecidos ahora por Internet son correo electrónico, noticias en red, acceso a computadoras remotas y sistemas de adquisición de datos, y la capacidad para transferir información entre computadoras remotas.

En 1995 Tower se refirió al Internet como una gran red internacional de ordenadores. Permite, como todas las redes, compartir recursos. Es decir: mediante el ordenador, establecer una comunicación inmediata con cualquier parte del mundo para obtener información sobre un tema que nos interesa, ver los fondos de la Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos, o conseguir un programa o un juego determinado para nuestro ordenador. En definitiva: establecer vínculos comunicativos con millones de personas de todo el mundo, bien sea para fines académicos o de investigación, o personales.

## Identificación de Usuarios

Compartimos los criterios encontrados por Tower (1995) al referirse a la identificación de usuarios en internet:

DNS: Domain Name System. Sistema de Nombres por Dominios. Cada usuario tiene un nombre, una dirección única e irreplicable en la red. Al igual que cada teléfono tiene un número y no hay dos iguales, Internet asigna un nombre a cada ordenador. Este nombre no es aleatorio: corresponde a unas determinadas si-



glas más o menos relacionadas con la institución o red a la que está conectado.

## WWW

Tower (1995) comenta que la World Wide Web consiste en ofrecer una interface simple y consistente para acceder a la inmensidad de los recursos de Internet. Es la forma más moderna de ofrecer información, el medio más potente. La información se ofrece en forma de páginas electrónicas.

El World Wide Web o WWW o W3 o simplemente Web, permite saltar de un lugar a otro en pos de lo que no interesa. Lo más interesante es que con unas pocas ordenes se puede mover por toda la Internet.

## Hipertexto

Hipertexto son datos que contienen enlaces (links) a otros datos. En el lenguaje Web, un documento de hipertexto no es solo algo que contiene datos, sino que además contiene enlaces a otros documentos.

Un ejemplo simple de hipertexto es una enciclopedia que al final de un tema tiene referencias de algún tema en especial o referencias bibliográficas a otros textos.

En Hipertexto, el ordenador hace que seguir esas referencias sea facilísimo. Esto implica que el lector se puede saltar la estructura secuencial del texto y seguir lo que más le gusta. En Hipertexto se pueden hacer enlaces en cualquier lugar, no sólo al final.

Cada enlace tiene una marca que lo destaca, puede estar resaltado, subrayado o puede estar identificado por un número.

El hipertexto no está limitado a datos textuales, podemos encontrar dibujos del elemento especificado, sonido o vídeo referido al tema. Estos documentos que tienen gran variedad de datos, como sonido, vídeo, texto, en el mundo del hipertexto se llama hipermidia.

El hipertexto es una herramienta potente para aprender y explicar. El texto debe ser diseñado para ser explorado libremente y así se consigue una comunicación de ideas más eficientes.

## Dominio

En el supuesto de estar buscando información sobre una empresa determinada, el primer impulso sería teclear el nombre de la empresa seguido del sufijo es o com, los más habituales.

Si se realiza esta acción sólo se encontrará a la empresa en esa dirección si se dispone de dominio propio, es decir si la empresa tiene un servidor propio o ha alquilado espacio en un servidor dedicado a la gestión y mantenimiento de páginas Web. Si no es así, si la empresa simplemente se encuentra situada en el dominio de otra compañía, será más difícil de localizar, ya que tendrá una dirección más complicada, difícil de encontrar y memorizar.

Además, si la empresa tiene dominio propio, en el caso de que decida cambiar de compañía a la que alquile el espacio, la dirección se mantiene, ya que el dominio propio pertenece a la empresa que lo usa y puede instalarse en otro host sin problemas. Si no tiene dominio propio y decide cambiar de proveedor de Internet, su dirección de Internet cambiará y tendrá que reflejarlo en su publicidad.

El dominio propio ofrece una imagen más profesional y competente. Los clientes agradecerán que se les proporcione un acceso sencillo y consistente a su información.

## URL

Torres (1995) "Localizador Uniforme de Recursos (URL; Uniform Resource Locator) es una dirección especial usada por los navegadores Web, para tener acceso a información en Internet". El URL especifica el ordenador en que se hospeda, el directorio, y el nombre del fichero. A través de estas direcciones o URLs vamos a poder conectar los diferentes objetos (no solo texto), aunque se acceda a ellos a través de diferentes protocolos. Una cualidad de los URLs es que permiten utilizar los datos ya existentes en la Internet y así es como consigue la Web envolver a la Internet sencilla y eficazmente.

## Lenguaje HTML

Por medio del lenguaje HTML (HyperText Markup Language), podemos navegar por miles y miles de páginas a través de la WWW. Es un lenguaje que sirve para escribir hipertexto, es decir, documentos de texto presentado de forma estructurada, con enlaces (links)



que conducen a otros documentos o a otras fuentes de información (por ejemplo bases de datos) que pueden estar en la propia máquina o en máquinas remotas de la red. Todo ello se puede presentar acompañado de cuantos gráficos estáticos o animados y sonidos seamos capaces de imaginar.

HTML es el lenguaje con el que se construyen las páginas Web. La idea inicial de HTML era describir la estructura y el contenido de un documento, sin embargo la tendencia actual es utilizarlo también como un lenguaje de descripción, controlando el aspecto de documento (tipografía, posicionado, etc.).

Ravioli (2009) afirma que por supuesto, la estética de los documentos escritos en HTML no se limita a texto digamos normal; consigue todos los efectos que habitualmente se pueden producir con un moderno procesador de textos: negrita, cursiva, distintos tamaños y fuentes, tablas, párrafos tabulados, sangrías, incluso texto y fondo de página de colores, y muchos más.

El programa encargado de interpretar el texto HTML es el navegador o browser. El navegador puede recibir el código HTML junto con los elementos integrados en la página (imágenes, sonidos, vídeo, etc.) desde un servidor remoto o de un servidor de red (utilizando el protocolo de transferencia de hipertexto y HTTP) o leer las páginas directamente de nuestro disco duro (sin un protocolo de transmisión tipo HTTP, sino el equivalente a abrir un documento con un procesador de textos).

## CSS

CSS son las siglas de Cascading Style Sheets. Estas Hojas de Estilo en Cascada son un lenguaje formal usado para definir el aspecto de un documento estructurado escrito en HTML y XHTML. Sirve tanto para presentarlo en la pantalla como para imprimirlo. El desarrollo de las CSS tiene como objetivo separar los contenidos de la página web de su presentación. Esta característica permite a los desarrolladores web controlar el estilo y el formato de múltiples páginas web al mismo tiempo. Este lenguaje da como resultado una mejor organización del código HTML, menos peso en las páginas y más flexibilidad en los cambios.

Uno de los aspectos más importantes a la hora de crear una página web es la accesibilidad. Aproximadamente entre un diez y un veinte por ciento de la población padece algún tipo de discapacidad. Aplicar el

principio básico de separar estructura de apariencia y aplicar ciertas reglas sencillas para hacer tus páginas perfectamente accesibles, producirá efectos secundarios positivos.

García (2010) comparte que “entre estos efectos podemos dar la posibilidad a un ciego, por ejemplo, de escuchar nuestros contenidos”. La facilidad de mantenimiento del sitio web provoca más rapidez de carga y mayor accesibilidad para las diferentes tecnologías de navegación por la Web, como por ejemplo los robots indexadores de los motores de búsqueda.

## Sistema de Gestión de Contenidos

Los sistemas de gestión de contenidos (Content Management Systems o CMS) es un software que se utiliza principalmente para facilitar la gestión de webs, ya sea en Internet o en una intranet, y por eso también son conocidos como gestores de contenido web (Web Content Management o WCM). Hay que tener en cuenta, sin embargo, que la aplicación de los CMS no se limita sólo a las webs.

En 2011 García propone una división de la funcionalidad de los sistemas de gestión de contenidos en cuatro categorías: creación de contenido, gestión de contenido, publicación y presentación.

Un CMS aporta herramientas para que los creadores sin conocimientos técnicos en páginas web puedan concentrarse en el contenido. Lo más habitual es proporcionar un editor de texto WYSIWYG, en el que el usuario ve el resultado final mientras escribe, al estilo de los editores comerciales, pero con un rango de formatos de texto limitado. Esta limitación tiene sentido, ya que el objetivo es que el creador pueda poner énfasis en algunos puntos, pero sin modificar mucho el estilo general del sitio web.

Hay otras herramientas como la edición de los documentos en XML, utilización de aplicaciones ofimáticas con las que se integra el CMS, importación de documentos existentes y editores que permiten añadir marcas, habitualmente HTML, para indicar el formato y estructura de un documento. Un CMS puede incorporar una o varias de estas herramientas, pero siempre tendría que proporcionar un editor WYSIWYG por su facilidad de uso y la comodidad de acceso desde cualquier ordenador con un navegador y acceso a Internet.



Para la creación del sitio propiamente dicho, los CMS aportan herramientas para definir la estructura, el formato de las páginas, el aspecto visual, uso de patrones, y un sistema modular que permite incluir funciones no previstas originalmente.

## Gestión de contenido

Los documentos creados se depositan en una base de datos central donde también se guardan el resto de datos de la web, cómo son los datos relativos a los documentos (versiones hechas, autor, fecha de publicación y caducidad, etc.), datos y preferencias de los usuarios, la estructura de la web, etc.

La estructura de la web se puede configurar con una herramienta que, habitualmente, presenta una visión jerárquica del sitio y permite modificaciones. Mediante esta estructura se puede asignar un grupo a cada área, con responsables, editores, autores y usuarios con diferentes permisos. Eso es imprescindible para facilitar el ciclo de trabajo con un circuito de edición que va desde el autor hasta el responsable final de la publicación. García (2011) afirma que “el CMS permite la comunicación entre los miembros del grupo y hace un seguimiento del estado de cada paso del ciclo de trabajo”.

Una página aprobada se publica automáticamente cuando llega la fecha de publicación, y cuando caduca se archiva para futuras referencias. En su publicación se aplica el patrón definido para toda la web o para la sección concreta donde está situada, de forma que el resultado final es un sitio web con un aspecto consistente en todas sus páginas. Esta separación entre contenido y forma permite que se pueda modificar el aspecto visual de un sitio web sin afectar a los documentos ya creados y libera a los autores de preocuparse por el diseño final de sus páginas.

## Presentación

Compartimos los criterios de García (2011) de acuerdo a los Gestores de Contenido:

Un CMS puede gestionar automáticamente la accesibilidad del web, con soporte de normas internacionales de accesibilidad como WAI, y adaptarse a las preferencias o necesidades de cada usuario. También puede proporcionar compatibilidad con los diferentes navegadores disponibles en todas las plataformas (Windows, Linux, Mac, Palm, etc.) y su capacidad de

internacionalización lo permite adaptarse al idioma, sistema de medidas y cultura del visitante.

El sistema se encarga de gestionar muchos otros aspectos como son los menús de navegación o la jerarquía de la página actual dentro del web, añadiendo enlaces de forma automática. También gestiona todos los módulos, internos o externos, que incorpore al sistema. Así por ejemplo, con un módulo de noticias se presentarían las novedades aparecidas en otro web, con un módulo de publicidad se mostraría un anuncio o mensaje animado, y con un módulo de foro se podría mostrar, en la página principal, el título de los últimos mensajes recibidos. Todo eso con los enlaces correspondientes y, evidentemente, siguiendo el patrón que los diseñadores hayan creado.

## Joomla!

Joomla! es un potente gestor de contenidos web (CMS o Content Management System) que permite crear sitios web elegantes, dinámicos e interactivos. Por su diseño, potencia, flexibilidad y por sus enormes posibilidades de ampliación se está convirtiendo en el sistema de publicación preferido por muchos centros educativos y por millones de webmasters en todo el mundo para desarrollar su portal web.

Con Joomla! podemos crear en poco tiempo un completo portal para un centro escolar o una web docente en la que publicar noticias, blogs, directorios de enlaces o documentos para descargar sin necesidad de conocimientos técnicos especiales o de complejos lenguajes de programación.

A partir de una plantilla y de unos contenidos de ejemplo iniciales podemos desarrollar un vistoso y completo portal añadiendo los contenidos, menús y elementos visuales deseados a través de un entorno web y sin necesidad de programas auxiliares ni de conocimientos especiales de diseño o de programación ya que todas estas operaciones de edición y administración se realizan a través de cualquier navegador.

En 2009 Barriocana define que la introducción y edición de contenidos resultan una tarea cómoda y sencilla y ello nos permite mantener nuestro sitio permanentemente actualizado.



## PHP

El PHP, se define como un lenguaje de programación para la creación rápida de contenidos dinámicos de sitios web, como son los foros, blogs, sistemas de noticias, entre otros. También, crea aplicaciones gráficas independientes del navegador y aplicaciones para servidores. Es un lenguaje de script dentro del HTML.

La principal función del PHP es permitir la interacción de la página web con el visitante que pudo haber realizado cambios en ella, y cada usuario que ingrese a la página podrá ver la información anteriormente modificada. Su nombre viene de la abreviación del concepto PHP Hypertext Preprocessor. Es un acrónimo, es decir, se arrastran las iniciales de cada palabra para dar origen al término definitivo.

García (2011) asegura que “este programa computacional fue creado en Perl el año 1994 por Rasmus Lerdorf para controlar quiénes visitaban su currículum vital en la web además de guardar y registrar los datos que su página recibía. En ese tiempo lo llamaban Personal Home Pages, traducido como “Herramientas Personales de Trabajo” pues tan sólo a eso se limitaba”. En ese entonces el PHP no había cobrado la importancia que tiene actualmente. Sin embargo, con el tiempo, se fue perfeccionando, volviéndose universal y más complejo en sus funciones. Poco a poco la novedad fue llegando a millones de usuarios.

Hoy en día, el PHP presenta características esenciales que lo hacen ser tan eficaz. Posee un lenguaje multipataforma, es decir, un software que trabaja en diversas plataformas; conexión y aporte con un gran número de bases de dato como MySQL, Oracle, Informix, entre otros; capacidad de expandirse potencialmente por su gran cantidad de módulos; con bibliotecas externas de funciones; es libre (open source o código abierto) y por lo tanto asequible para todo el que lo desee.

Para el uso de este programa, en primer lugar se requiere de un servidor que soporte PHP. Luego el cliente debe crear los archivos y guardarlos en el directorio web y el servidor envía la petición al intérprete de PHP quien los analiza y compila. El resultado es enviado al servidor y al cliente. El PHP, concluido el trabajo, se traduce en la sigla HTML (el estándar para la codificación de páginas web; es decir, el PHP hace el trabajo internamente en el servidor, para entregar al usuario o navegador web el resultado en código estándar).

PHP (2011) afirma que “el PHP en la actualidad ha sido muy demandado por aquellos que participan activamente en el mundo de la computación, principalmente por su potencia, alto rendimiento, fácil aprendizaje, escasez de consumo de recursos, y lo más importante, su gratuidad; programas de fabricantes como Microsoft o Macromedia en la actualidad carecen de esta característica”.

## MySQL

MySQL es el servidor de bases de datos relacionales más popular, desarrollado y proporcionado por MySQL AB. MySQL AB es una empresa cuyo negocio consiste en proporcionar servicios en torno al servidor de bases de datos MySQL.

MySQL es un sistema de administración de bases de datos. Una base de datos es una colección estructurada de datos. La información que puede almacenar una base de datos puede ser tan simple como la de una agenda, un contador, o un libro de visitas, ó tan vasta como la de una tienda en línea, un sistema de noticias, un portal, o la información generada en una red corporativa. Para agregar, acceder, y procesar los datos almacenados en una base de datos, se necesita un sistema de administración de bases de datos, tal como MySQL. MySQL es un sistema de administración de bases de datos relacionales.

En (2008) Martínez afirmó que una base de datos relacional almacena los datos en tablas separadas en lugar de poner todos los datos en un solo lugar. Esto agrega velocidad y flexibilidad. Las tablas son enlazadas al definir relaciones que hacen posible combinar datos de varias tablas cuando se necesitan consultar datos. La parte SQL de “MySQL” significa “Lenguaje Estructurado de Consulta”, y es el lenguaje más usado y estandarizado para acceder a bases de datos relacionales.

## FTP

File Transfer Protocol (2011) afirma que “el Protocolo de Transferencia de Archivos) en informática, es un protocolo de red para la transferencia de archivos entre sistemas conectados a una red TCP (Transmission Control Protocol), basado en la arquitectura cliente-servidor. Desde un equipo cliente se puede conectar a un servidor para descargar archivos desde él o para enviarle archivos, independientemente del sistema operativo utilizado en cada equipo”.



## Web 2.0

O'Reilly (2011) asegura que “está comúnmente asociado con aplicaciones web que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la World Wide Web. Ejemplos de la Web 2.0 son las comunidades web, los servicios web, las aplicaciones Web, los servicios de red social, los servicios de alojamiento de videos, las wikis, blogs etc”.

El término está asociado estrechamente con Tim O'Reilly, debido a la conferencia sobre la Web 2.0 de O'Reilly Media en 2004. Aunque el término sugiere una nueva versión de la World Wide Web, no se refiere a una actualización de las especificaciones técnicas de la web, sino más bien a cambios acumulativos en la forma en la que desarrolladores de software y usuarios finales utilizan la Web. El hecho de que la Web 2.0 es cualitativamente diferente de las tecnologías web anteriores ha sido cuestionado por el creador de la World Wide Web Tim Berners-Lee, quien calificó al término como “tan sólo una jerga”- precisamente porque tenía la intención de que la Web incorporase estos valores en el primer lugar.

En 2011 O'Reilly afirmó que antes de la llegada de las tecnologías de la Web 2.0 se utilizaban páginas estáticas programadas en HTML (Hyper Text Markup Language) que no eran actualizadas frecuentemente. El éxito de las .com dependía de webs más dinámicas (a veces llamadas Web 1.5) donde los sistemas de gestión de contenidos servían páginas HTML dinámicas creadas al vuelo desde una base de datos actualizada. En ambos sentidos, el conseguir hits (visitas) y la estética visual eran considerados como factores importantes.

Mencionamos algunos datos interesantes que menciona O'Reilly acerca del origen del término Web 2.0

Los teóricos de la aproximación a la Web 2.0 piensan que el uso de la web está orientado a la interacción y redes sociales, que pueden servir contenido que explota los efectos de las redes, creando o no webs interactivas y visuales. Es decir, los sitios Web 2.0 actúan más como puntos de encuentro o webs dependientes de usuarios, que como webs tradicionales. El término fue acuñado por Dale Dougherty de O'Reilly Media en una tormenta de ideas con Craig Cline de MediaLive para desarrollar ideas para una conferencia. Doug-

herty sugirió que la web estaba en un renacimiento, con reglas que cambiaban y modelos de negocio que evolucionaban. Dougherty puso ejemplos — “DoubleClick era la Web 1.0; AdSense es la Web 2.0. Ofoto es Web 1.0; Flickr es Web 2.0.” — en vez de definiciones, y reclutó a John Battelle para dar una perspectiva empresarial, y O'Reilly Media, Battelle, y MediaLive lanzó su primera conferencia sobre la Web 2.0 en octubre de 2004. La segunda conferencia se celebró en octubre de 2005.

En (2005) O'Reilly definió el concepto de Web 2.0. El mapa meme mostrado (elaborado por Markus Angermeier) resume el meme de Web 2.0, con algunos ejemplos de servicios.

En su conferencia, O'Reilly, Battelle y Edouard resumieron los principios clave que creen que caracterizan a las aplicaciones web 2.0: la web como plataforma; datos como el “Intel Inside”; efectos de red conducidos por una “arquitectura de participación”; innovación y desarrolladores independientes; pequeños modelos de negocio capaces de redifundir servicios y contenidos; el perpetuo beta; software por encima de un solo aparato.

En general, cuando mencionamos el término Web 2.0 nos referimos a una serie de aplicaciones y páginas de Internet que utilizan la inteligencia colectiva para proporcionar servicios interactivos en red.

---

# ANEXOS

---





## Instrumento Evaluativo Utilizado para Validar las Propuestas Gráficas con el Grupo Focal

Nombre:

Institución

Cédula:

Firma:

Según las 2 propuestas de diseño presentadas, ¿Cuál le parece mejor?

PROPUESTA 1

PROPUESTA 2

¿Cuál o cuáles son los mensajes que se han presentado?

¿Existe algo que no esta suficientemente claro? ¿Por qué no está claro?

¿Describa su reacción ante los mensajes que se han presentado?

¿Son atractivos? ¿Por qué?

Los mensajes y la forma en que estan presentados,  
¿Expresan algo o presenta algo que no es aceptable para usted?

¿Se identifica usted con los mensajes presentados? ¿Por qué?

¿Usted haría algo de lo que los mensajes sugieren (o dejaría de hacer, según el caso)?  
¿Que haría? ¿Cuándo lo haría? ¿Por qué lo haría?

Guatemala, 22 de enero de 2015

Arquitecto Carlos Valladares Cerezo  
Decano de la Facultad de Arquitectura  
Universidad de San Carlos de  
Guatemala.

Sr. Decano:

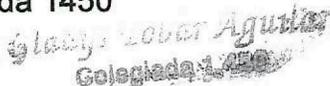
Por la presente, hago constar que he revisado los aspectos de redacción y ortografía del proyecto de graduación:

DESARROLLO DE SITIO WEB INTERACTIVO  
ADAPTADO A NUEVAS TENDENCIAS DE COMUNICACIÓN  
COMO MEDIO DE DIFUSIÓN INSTITUCIONAL DE LA  
LIGA GUATEMALTECA DE HIGIENE MENTAL

El informe fue presentado por el estudiante **Fidias Josué Agustín García**, carné **200719117** de la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico, con énfasis informático visual, especialidad multimedia, de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala. En tal sentido, considero que, después de realizadas las correcciones indicadas, la tesis puede imprimirse.

Atentamente,

  
Dra. Gladys Tobar Aguilar  
Colegio Profesional de Humanidades  
Colegiada 1450



c.c. interesado

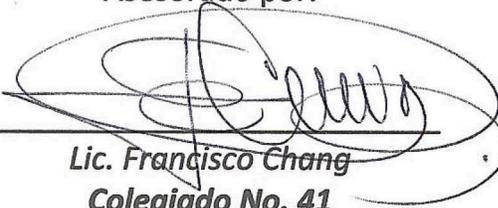
**“DESARROLLO DE SITIO WEB INTERACTIVO ADAPTADO A NUEVAS TENDENCIAS DE  
COMUNICACIÓN COMO MEDIO DE DIFUSIÓN INSTITUCIONAL DE LA LIGA  
GUATEMALTECA DE HIGIENE MENTAL”**

Proyecto de Graduación desarrollado por:



**Fidiás Josué Agustín García**  
**Carné No. 200719117**

Asesorado por:



**Lic. Francisco Chang**  
**Colegiado No. 41**



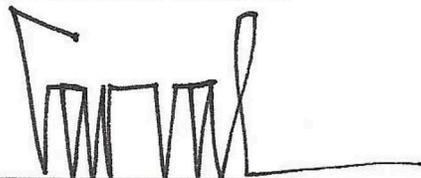
**Licda. Claudia Leal**  
**Colegiado No. 63**



**Lic. Marco Antonio Garavito**  
**Colegiado No. 303**

Imprímase:

**“ID Y ENSEÑAD A TODOS”**



**Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo**  
**Decano**