



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
CARRERA DISEÑO GRÁFICO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
Previo a la Obtención del Título de Ingeniero en Diseño Gráfico

TEMA:
**GESTIÓN PUBLICITARIA ONLINE PARA LA ESCUELA DE
LA FAMILIA GUAYAQUIL**

PROPUESTA:
**DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL
USO DEL SOFTWARE DREAMWEAVER**

Autora: Anabell Solange Bueno Vera

Tutores: Ing. Delia Peña Hojas Msc.
Ing. Giovanni Norero Ochoa

Promoción 2013 - 2014

Guayaquil Ecuador



Presidencia
de la República
del Ecuador



Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes



SENESCYT

SECRETARÍA NACIONAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR,
CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGIA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO Y SUBTÍTULO: GESTIÓN PUBLICITARIA ONLINE PARA LA ESCUELA DE LA FAMILIA GUAYAQUIL

AUTORA:

Anabell Solange Bueno Vera

TUTORES:

Ing. Delia Peña Hojas, MSc.
Ing. Giovanni Norero Ochoa

REVISORES:

Econ. Eduardo Romero Pincay

INSTITUCIÓN: Universidad de Guayaquil

FACULTAD: Comunicación Social

CARRERA: Diseño Gráfico

FECHA DE PUBLICACION: Octubre 2014

Nº DE PÁGS: 152

TÍTULO OBTENIDO:

Ingeniera en Diseño Gráfico

ÁREAS TEMÁTICAS:

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL USO DEL SOFTWARE DREAMWEAVER

PALABRAS CLAVE:

Gestión Publicitaria –Sitio Web – Publicidad Online

RESUMEN:

La misión de la presente investigación está dirigida a los pastores y miembros de la Escuela de la Familia Guayaquil, la cual tiene como objetivo ofrecer un sitio web motivado por el desconocimiento de los beneficios que esta organización ofrece a la sociedad, específicamente a familias que se deseen mejorar las relaciones con cada uno de los miembros de la misma, el cual sirve como un balcón de información virtual. El uso de softwares específicos para realizar este proyecto son de alta confianza y calidad, lo cual permite presentar de una manera óptima las distintas publicidades realizadas y el sitio web. La propuesta se ha realizado bajo la investigación cualitativa lo cual permite conocer específicamente las falencias y faltantes dentro de una organización, como técnicas de investigación, La observación, la entrevista y la encuesta las cuales fueron con tipo de muestra no probabilística donde se reflejan directamente los pensamientos y opiniones sobre la problemática y la solución, la metodología que se usó fue la científica ya que el uso de ésta permite resolver los problemas detallados de una forma puntual en la ejecución de la propuesta que es el diseño e implementación de un sitio web.

Nº DE REGISTRO (en base de datos):

Nº DE CLASIFICACIÓN:

DIRECCIÓN URL (tesis en la web):

ADJUNTO PDF:

SI

NO

CONTACTO CON AUTOR/ES:

Teléfono: 046044411/0981114934

E-mail: ansobuve@hotmail.com

CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:

Nombre: Carrera de Diseño Gráfico

Teléfono: 04 2643991

E-mail: dptotutoriasfacso@gmail.com



Universidad de Guayaquil
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
CARRERA DISEÑO GRÁFICO

DIRECTIVOS

MSc. Kléber Loor Valdiviezo
DECANO

MSc. Christel Matute Zhuma
SUBDECANA

MSc. Oscar Vélez Mora
DIRECTOR DE LA CARRERA

Abog. Xavier González Cobo
SECRETARIO GENERAL DISEÑO GRÁFICO

Máster

Kléber Loor Valdiviezo

Decano de la Facultad de Comunicación Social

Ciudad.

Tengo bien informar que la egresada: Anabell Solange Bueno Vera con C.C. # 0923514681; diseñó y ejecutó el proyecto de investigación con el tema: “Gestión Publicitaria Online para la Escuela de la Familia Guayaquil.”, Propuesta: Diseño e Implementación de un Sitio web con el uso del Software Dreamweaver.

El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por la suscrita.

El autor ha ejecutado satisfactoriamente las diferentes etapas constitutivas del desarrollo de la propuesta técnica; por lo expuesto se procede a la APROBACIÓN y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente,

Ing. Delia Peña Hojas Msc.

TUTORA

Máster

Kléber Loor Valdiviezo

Decano de la Facultad de Comunicación Social

Ciudad.

Tengo bien informar que la egresada: Anabell Solange Bueno Vera con C.C. # 0923514681; diseñó, elaboró e implementó la propuesta: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL USO DEL SOFTWARE DREAMWEAVER. Proyecto de Investigación con el tema: GESTIÓN PUBLICITARIA ONLINE PARA LA ESCUELA DE LA FAMILIA GUAYAQUIL.

El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones técnicas dadas por el suscrito.

El autor ha ejecutado satisfactoriamente las diferentes etapas constitutivas del desarrollo de la propuesta técnica; por lo expuesto se procede a la APROBACIÓN y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente,

Ing. Giovanni Norero Ochoa
TUTOR TÉCNICO

Máster

Kléber Loor Valdiviezo

Decano de la Facultad de Comunicación Social

Ciudad.-

De mis consideraciones:

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del Proyecto de Investigación: **GESTIÓN PUBLICITARIA ONLINE PARA LA ESCUELA DE LA FAMILIA GUAYAQUIL**. Propuesta: **DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SITIO WEB CON USO DEL SOFTWARE DREAMWEAVER** pertenecen a la Facultad de Comunicación Social.

Atentamente,

Anabell Solange Bueno Vera

C.C. #0923514681

CERTIFICADO DE REVISIÓN DE LA REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA

En cumplimiento del requerimiento de la profesora Ingeniera Delia Peña Hojas.

Yo, Lcdo. _____, Certifico: que revisé la redacción y ortografía del Contenido del Proyecto de Investigación con el **Tema:** GESTIÓN PUBLICITARIA ONLINE PARA LA ESCUELA DE LA FAMILIA GUAYAQUIL **Propuesta:** DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SITIO WEB, elaborado por la egresada: Anabell Solange Bueno Vera, previo a la obtención del título de INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO.

Para el efecto he procedido a leer y a analizar de manera profunda el estilo y la forma del contenido del texto:

- Se denota la pulcritud en la escritura en todas sus partes.
- La acentuación es precisa.
- Se utilizan los signos de puntuación de manera acertada.
- En todos los ejes temáticos se evitan los vicios de dicción.
- Hay concreción y exactitud en las ideas.
- No incurre en errores en la utilización de las letras.
- La aplicación de la sinonimia es correcta.
- Se maneja con conocimiento y precisión la morfosintaxis.
- El lenguaje es pedagógico, académico, sencillo y directo, por lo tanto de fácil comprensión.

Por lo expuesto, y en uso de mis derechos como Licenciada en Ciencias de la Educación Especialización Literatura y Castellano, recomiendo la VALIDEZ ORTOGRÁFICA del proyecto previo a la obtención del título de INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO.

Atentamente,

Lcda. _____

Reg. SENESCYT #



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
CARRERA DISEÑO GRÁFICO

A D V E R T E N C I A

Se advierte que las opiniones, ideas o afirmaciones vertidas en el presente proyecto, son de exclusiva responsabilidad de la autora del mismo y no está incluida la responsabilidad de la Universidad de Guayaquil.

PROYECTO

GESTIÓN PUBLICITARIA ONLINE PARA LA ESCUELA DE LA
FAMILIA GUAYAQUIL

PROPUESTA

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL
USO DEL SOFTWARE DREAMWEAVER

APROBADO

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

SECRETARIO

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a los pilares fundamentales en mi vida como lo son mis padres Fausto y Maritza los cuales me han apoyado incondicionalmente en cada paso que he dado y han sido el motor para continuar creyendo en mí y en mis ideales.

Anabell Solange Bueno Vera

AGRADECIMIENTO

A Dios que en todo este tiempo me ha mantenido con salud y vida, ha incrementado mi sabiduría y me ha cuidado durante todo el camino, A mi familia porque están dispuestos a ayudarme en cualquier situación, a mí prometido Hugo Guerrero por su apoyo y comprensión, a mi buena amiga Yesenia Bonilla por compartir sus conocimientos y amistad, A mis tutores académicos, al Lcdo. Fernando Farfán Cajamarca Fundador de la Escuela de la Familia Guayaquil, por abrir sus puertas y recibir con agrado mi proyecto y a todas las personas que desinteresadamente aportaron para que la propuesta se desarrolle de la mejor manera.

Anabell Solange Bueno Vera

ÍNDICE GENERAL

Portada.....	I
Página de directivos.....	II
Aprobación de tutoría.....	III
Aprobación de tutoría técnica.....	IV
Derechos intelectuales.....	V
Certificación de revisión de la redacción y ortografía.....	VI
Advertencia.....	VII
Página de tribunal.....	VIII
Dedicatoria.....	IX
Agradecimiento.....	X
Índice General.....	XI
Índice de Cuadros.....	XV
Índice de Gráficos.....	XV
Índice de Ilustraciones.....	XVI
Resumen.....	XVII
Introducción.....	1
Contexto de la investigación.....	6
Problemática de la investigación.....	14
Causas y consecuencias.....	15
Ubicación de la investigación.....	16
Delimitación.....	16
Objetivos de la investigación.....	16
Hipótesis.....	17
Variables de la Investigación.....	17
Justificación.....	18
Novedad científica.....	20
CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO.....	21
Antecedentes del estudio.....	21
Fundamentación Teórica.....	21
La Comunicación.....	21
Elementos del proceso de comunicación.....	22
Importancia de la Comunicación.....	24
Comunicación Visual.....	24
Historia del Diseño Gráfico.....	25
La Gaceta.....	26
El principio de la libertad de expresión.....	28
Las primeras publicaciones impresas.....	29

Los anuncios predominan en la página.....	30
La prensa de vapor.....	32
El comienzo de la prensa masiva.....	33
La prensa rotativa.....	34
El cartel.....	35
Diseño Gráfico.....	36
El Diseño Gráfico y la comunicación.....	37
Elementos del diseño Gráfico.....	38
Elementos Conceptuales.....	38
Elementos Visuales.....	39
Características del color.....	41
Elementos de relación.....	41
Elementos Prácticos.....	42
Representación.....	42
Significado.....	42
Función.....	42
Historia de la world wide web.....	43
Crecimiento de la world wide web.....	45
Cómo se organizó la web.....	47
Comercio en la web.....	47
Esplendor y caída de empresas punto com.....	48
El presente de la web.....	49
La web 2.0.....	49
Importancia de un sitio web.....	53
Publicidad en internet.....	55
Fundamentación tecnológica técnica.....	56
Fundamentación legal.....	58
Fundamentación filosófica.....	59
Fundamentación sociológica.....	59
CAPÍTULO II. METODOLOGÍA, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	62
Metodología.....	62
Metodología de la investigación.....	62
Método.....	62
Métodos heurísticos.....	62
Método científico.....	63
Método deductivo.....	63
Método diacrónico.....	64
Método de concreción.....	64

Método hermenéutico.....	64
Tipos de investigación.....	64
Investigación de campo.....	64
Investigación descriptiva.....	65
Investigación aplicada.....	66
Investigación bibliográfica.....	66
Población y muestra.....	66
Muestra.....	67
Técnicas de la investigación.....	68
Encuesta.....	68
La entrevista.....	69
La observación.....	69
Documentación bibliográfica.....	70
Análisis e interpretación de los resultados.....	70
Procedimiento de la investigación.....	70
Criterios para la elaboración de la propuesta.....	71
Resultados de la entrevista.....	72
Análisis e interpretación de resultados de la encuesta.....	75
Discusión de los resultados.....	87
Conclusiones.....	89
Recomendaciones.....	90

CAPÍTULO III. PROPUESTA TITULO: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL USO DEL SOFTWARE DREAMWEAVER.....	91
Justificación.....	92
Fundamentación teórica de la propuesta.....	92
Antecedentes.....	92
Diseño web.....	92
Diseño Multimedia.....	92
Elementos multimedia.....	93
Tipografía en la web.....	95
Color en la web.....	95
Imagen en la web.....	97
Página web.....	98
Sitio web.....	98
Portal web.....	99
Url.....	99
Http.....	100
Html.....	101

Css.....	102
Ftp.....	103
Servidores.....	103
Tipos de servidores.....	103
Navegadores.....	105
Organización del contenido.....	106
Estructura del sitio.....	108
Creación de la estructura.....	108
Arquitectura de la web.....	109
Mapa del sitio.....	112
Hosting.....	112
Tipos de hosting.....	112
Dominios.....	113
Tipos de dominios.....	113
Objetivo general.....	116
Objetivos específicos.....	116
Importancia.....	116
Ubicación sectorial o física.....	117
Factibilidad.....	119
Descripción de la propuesta.....	119
Software aplicado.....	119
Hosting y Dominio.....	119
Tamaño.....	119
Mapa del sitio.....	119
Tipografía.....	120
Planimetría del Logotipo.....	121
Área de Seguridad del Logotipo.....	121
Tipografía del Logotipo.....	122
Cromática.....	123
Descripción general del entorno.....	124
Redes Sociales.....	126
Canal Youtube.....	127
Blog.....	128
Piezas Gráficas.....	128
Afiche.....	128
Volantes.....	130
Roll up.....	131
Manual de identidad corporativa.....	132
Camisetas.....	133
Gorras.....	133

Aspecto legal.....	134
Visión y Misión.....	136
Beneficiarios.....	136
Beneficiarios directos.....	136
Beneficiarios indirectos.....	136
Impacto social.....	136
Definición de términos relevantes.....	137
Bibliografía.....	141
Referencias bibliográficas.....	143
Linkografías.....	144
Anexos.....	145

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro#1. Causas y consecuencias.....	15
Cuadro#2. Descripción de la población.....	67
Cuadro#3. Descripción de la muestra.....	68
Cuadro#4. Internet como medio aceptado.....	75
Cuadro#5. Uso de internet para compartir información.....	76
Cuadro#6. Imagen corporativa de una organización.....	77
Cuadro#7. Internet como aspecto fundamental de la vida cotidiana.....	78
Cuadro#8. Donaciones por internet.....	79
Cuadro#9. Sitio web para ser más conocida una organización.....	80
Cuadro#10. Publicidad por internet.....	81
Cuadro#11. Pagos por internet.....	82
Cuadro#12. Sitio web para entidades.....	83
Cuadro#13. Búsqueda sencilla por internet.....	84
Cuadro#14 Misión de la organización.....	85
Cuadro#15 Medios tradicionales de comunicación.....	86

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico #1. Internet como medio aceptado.....	75
Gráfico #2. Uso de internet para compartir información.....	76
Gráfico #3. Imagen corporativa de una organización.....	77

Gráfico #4. Internet como aspecto fundamental de la vida cotidiana.....	78
Gráfico #5. Donaciones por internet.....	79
Gráfico #6. Sitio web para ser más conocida una organización.....	80
Gráfico #7. Publicidad por internet.....	81
Gráfico #8. Pagos por internet.....	82
Gráfico #9. Sitio web para organizaciones.....	83
Gráfico #10. Búsqueda sencilla por internet.....	84
Gráfico #11. Misión de la organización.....	85
Gráfico #12 Medios tradicionales de comunicación.....	86

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración #1. Proceso de la Comunicación.....	23
Ilustración #2. Sistema de color Rgb.....	96
Ilustración #3. Sistema de color Hue.....	96
Ilustración #4. Arquitectura de la web.....	111

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA: DISEÑO GRÁFICO

Tema: Gestión Publicitaria Online para la Escuela de la familia Guayaquil.
Propuesta: Diseño e Implementación de un sitio web con el uso del software dreamweaver.

Autora: Bueno Vera Anabell Solange
Tutores: Ing. Delia Peña Hojas MSc
Ing. Giovanni Norero Ochoa.

RESUMEN

La misión de la presente investigación está dirigido a los pastores y miembros de la Escuela de la Familia Guayaquil, la cual tiene como objetivo ofrecer un sitio web motivado por el desconocimiento de los beneficios que esta organización ofrece a la sociedad, específicamente a familias que se deseen mejorar las relaciones con cada uno de los miembros de la misma, el cual sirve como un balcón de información virtual. El uso de softwares específicos para realizar este proyecto son de alta confianza y calidad, lo cual permite presentar de una manera óptima las distintas publicidades realizadas y el sitio web. La propuesta se ha realizado bajo la investigación cualitativa lo cual permite conocer específicamente las falencias y faltantes dentro de una organización, como técnicas de investigación, La observación, la entrevista y la encuesta las cuales fueron con tipo de muestra no probabilística donde se reflejan directamente los pensamientos y opiniones sobre la problemática y la solución, la metodología que se usó fue la científica ya que el uso de ésta permite resolver los problemas detallados de una forma puntual en la ejecución de la propuesta que es el diseño e implementación de un sitio web.

DESCRPTORES:

Gestión Publicitaria Sitio web Publicidad online

INTRODUCCIÓN

Hoy en día todos los seres humanos se ven involucrados en el avance que ha surgido en el área de la tecnología, un sin número de herramientas con las cuales se han ayudado principalmente para informarse. Uno de estos avances tecnológicos es el Internet ya que se ha convertido en una de las opciones de mayor consulta y divulgación para la sociedad actual, como también uno de los medios de comunicación más rápidos y entretenidos tanto así que es uno de los aspectos fundamentales de la vida cotidiana.

Hasta hace unos años el internet se reducía a la transferencia de correos electrónicos pero hoy en día eso no es suficiente para complacer las demandas de información y servicios que nos ofrece un sitio web bien implementado. Internet es el último medio de comunicación que se suma a la cultura de masas ya que actúa como fuente de información y vía de entretenimiento, permite buscar trabajo, crear negocios investigar, entretener, compartir contenidos hacer pagos y también comprar.

Lo que internet comparte con la prensa, el cine, la radio, la televisión y la comunicación exterior no es otra cosa que la innovación, este medio es el más joven y para poder auto solventarse busca apoyo financiero en la publicidad que ofrece a los anunciantes nuevas posibilidades online para llegar a sus públicos. La novedad de este medio es la interactividad, que potencia en el usuario la sensación de intervenir en el proceso de comunicación ya que él selecciona entre todas las fuentes de información y decide por dónde va a navegar.

Este medio da a la mayoría de personas la posibilidad de entrar en un mundo nuevo, con visos de no tener límites, es una herramienta de

comunicación poderosa y de acceso a múltiples opciones que permite a los usuarios ejercer un papel activo.

Para las personas el hecho de ser conocidos en la red, que puedan dar a conocer su imagen, sus proyectos, sus ideas y que otras personas se puedan vincular y/o relacionar con ellas resulta muy productivo porque comparten proyectos de vida que pueden redundar en soluciones de impacto comunitario social.

La World Wide Web permite una manera más organizada de acceder a la información disponible en Internet, al presentar una interfaz amigable con el usuario mediante navegadores. El surgimiento de la World Wide Web ha ayudado a un crecimiento considerable de Internet en la actualidad. Compañías pequeñas, empresas grandes, ayuntamientos, estados, gobiernos de distintos países, universidades, bibliotecas, fundaciones y organizaciones están presentes en Internet y lo logran mediante un sitio web.

Una página web proporciona a una empresa una imagen de calidad y contantes progreso, da la seguridad de que se adquiere algún producto o servicio de una empresa seria ya que pocas veces una persona pregunta que tan seria es una empresa, ya que no se debe decir sino más bien demostrar.

Cuando un cliente tiene alguna duda respecto a la empresa o también desea saber más acerca de los productos que comercializa buscará obtener toda esa información en el sitio de la misma, la historia de la empresa, los detalles de los productos y/o servicios que proporciona, fotos de los productos si los tuviera y los datos de contacto para poder ubicarlo.

Debido a la cobertura que ofrece este medio y también porque resulta económico, no sólo para las empresas sino también para personas particulares y organizaciones, internet es hoy en día un instrumento esencial que utilizan para posicionar y resaltar su marca

Un sitio web no requiere de grandes inversiones. Una página web no requiere la presencia física de algún ejecutivo, por lo que todas las compras y actividades pueden desarrollarse vía remota, ya sea con un carrito de compras instalado en el sitio, un chat o incluso una conferencia vía Internet. De esta forma se ahorra los gastos en logística y una buena parte de los salarios de los empleados.

Brinda información detallada de productos o servicios. De esta manera evita el envío de información impresa a clientes ahorrando recursos y aprovechándolos en otras áreas de la empresa. Una página web ahorrará considerablemente, ya que con un sitio web no existe la necesidad de rentar algún local o despacho para realizar las actividades pertinentes.

Al tener una página web actualizada y con la información detallada de productos, se evita la impresión de costosos catálogos o brochures. Así los clientes y posibles clientes podrán consultar en línea la información actualizada de productos o servicios. El sitio web se convierte en un aparador de productos y servicios que no está limitado a una zona geográfica específica, sino que estará abierto a un mercado internacional ya que se puede internacionalizar una página web mediante una plataforma multiidioma.

La imagen corporativa de una empresa u organización es de suma importancia, los sitios web son los que permiten que esta imagen se refuerce y la realza y la pone en una categoría alta. El mantener un sitio web actualizado, bien diseñado y con la información actualizada y al alcance, le

dará a cualquier negocio, empresa organización o persona un aspecto innovador, exitoso, confiable y en constante renovación ya que también promueve la comunicación con los clientes y proveedores, y crea un ambiente beneficioso y amable para todas las partes.

Las páginas web tienen entre sus propósitos posibilitar la comunicación entre las personas al tiempo que les permite participar y entretenerse, y ofrecer mayor número de opciones de publicación y organización, por lo que es una manera más completa de producir para la red. Para diseñar un sitio web se necesitan herramientas técnicas y contar con criterios de planeación organización y proyección en la web. Un sitio web es una fuente de información adaptada para la world wide web y accesible mediante un navegador de internet.

Un sitio web contiene texto que se combina con imágenes para hacer que el documento sea dinámico; además, que puedan ejecutarse diferentes acciones a través de la selección de texto o de imágenes que conducen a otra sección del documento, abrir otro sitio web mirar un mensaje o transportar a otra web distinta.

La utilidad de un sitio web en procesos de comunicación se evidencia en la oportunidad que proporcionan de presentar información a muchas personas en cualquier lugar del mundo haciendo de estos un espacio de consulta y entretenimiento. La posibilidad de proyectarse mediante un sitio web resulta tentadora para las entidades como para los usuarios

La web ha tenido su evolución, ha ido desde la información almacenada en páginas estáticas hacia los sistemas de generación dinámica de páginas web actuales los cuales permiten hacer un sitio web mucho más rápido. En estos sistemas la información reside en servidores especializados,

los cuales generan documentos dinámicos a partir de información almacenada en diferentes soportes.

World Wide Web ha cambiado la forma en que las personas se comunican en todo el mundo. Este nuevo medio global es aceptado más rápidamente que ningún otro medio de comunicación en la historia. En los dos últimos años, ha crecido hasta incluir una vasta gama de información: cualquier cosa, desde cotizaciones bursátiles hasta ofertas de trabajo, boletines de noticias, preestrenos de películas, revistas literarias y juegos.

La gama de información oscila desde los temas más desconocidos, hasta los de importancia mundial. La gente suele hablar de explorar la Web y visitar nuevos sitios. Explorar significa seguir los hipervínculos entre páginas y temas sobre los que es posible que nunca se haya oído hablar, conocer a gente, visitar nuevos lugares y aprender acerca de cosas de todo el mundo.

No hay que olvidar que Internet no es sólo información para empresas. Puesto que es muy sencillo publicar en el Web, muchos particulares han definido sus propias "páginas principales", páginas sobre ellos y sus intereses, fotografías suyas, etc. Algunos incluso cuentan lo que llevan ese día en la oficina o cuál es su animal de compañía.

Es necesario no quedar fuera de este medio tan eficaz y competitivo, ya que brinda muchas ventajas y beneficios para una empresa, negocio o para una persona en particular en inclusive organización ya que una página web sea cual sea su tamaño, será la carta de presentación que ofrecerá a los clientes, usuarios y posibles clientes, conforme a la cual forjarán una primera impresión de su negocio, persona, empresa u organización.

CONTEXTUALIZACIÓN

A nivel Mundial

Fue en el año 1989 cuando un informático de la Organización Europea de Investigación nuclear le abrió paso al internet con el desarrollo de la World wide web, lo cual permite en esta época llamar a la publicidad comunicación en formato digital.

La publicidad online tiene sus raíces en los Estados Unidos y su término “on line” que significa en línea se crea debido a que anteriormente las conexiones a internet se realizaban mediante la línea telefónica (phone line) y estar conectado significaba estar “on line” en línea.

El primer anuncio en internet fue creado por la empresa Global Network Navigator y fue el primer sitio web en ofrecer anuncios “clicables” la GNN se creó en 1993 como un proyecto de la editorial O’ Reilly media. El primer anuncio que hicieron fue vendido a una empresa de Silicon Valley en el mismo año.

AT&T (American Telephone and Telegraph) compra el primer banner de la historia en 1994 a la página web de la revista wired que es una revista mensual estadounidense y a la vez un sitio web de noticias donde trata de reflejar la manera en que la tecnología afecta a la cultura, a la educación, a la economía y a la política. Wired fue creado por la empresa modern media.

En el año 1998 aparece el modelo pay per clic que significa pagar por cada clic, ayudó muchos a los buscadores como google a generar ingresos para su compañía y así darle un valor a su actividad.

Por el aumento de este tipo de publicidad el tamaño de los banners se estandarizó, la era digital está en su máxima exposición en el año 2000 ya que surge la repentina creación de negocios en torno a un internet más moderno y Google lanza AdWords con 350 clientes.

En este año los sitios webs buscan más fuentes que les permitan financiarse ya que los precios de los banners han bajado de una manera muy acelerada debido a la explosión del internet y comienzan a surgir nuevos formatos como los anuncios pop-up que tiene a ExitExchange como creadora de esta invención.

Las webs se ven obligadas a buscar más fuentes de financiación, ya que los precios de los banners bajan drásticamente debido a la explosión de la burbuja de internet. Comienzan a surgir nuevos formatos como los anuncios pop-up, y ExitExchange es la empresa que se adjudica esta invención.

En el año 2004 se creó la red social facebook en el mes de febrero y con ella nacen los primero “flyers” y el precio de este formato partía desde los cinco dólares en adelante, los cuales contenían información básica de la empresa o persona de la que se hacía publicidad.

Pero en noviembre del 2005 Google lanza google analytics que es un servicio gratuito que permite ver las estadísticas de un sitio web personal o ajeno, también muestra información clasificada según los intereses de tres tipos distintos de personas que se involucran en el funcionamiento de un sitio web como son: ejecutivos, técnicos de marketing y webmasters.

Esta herramienta lanzada por google es de gran ayuda para comprobar la efectividad de un sitio web ya que se obtiene informes del seguimiento de usuarios exclusivos, resultados de campañas de marketing,

pruebas de versión de anuncios, análisis de navegación y un sinnúmero más de beneficios y oportunidades que ofrece google gratuitamente.

Ya en el año 2006 en el mes de agosto Facebook lanza formatos publicitarios en la red social los cuales varían de precio, tamaño y estrategia de marketing, pero la publicidad para los dispositivos móviles no se queda atrás en septiembre del 2007 llega adsense para dispositivos móviles que permite que las páginas web que se abren por medio del celular o tableta puedan albergar los mismo anuncios que las páginas webs vistas en un computador portátil o de escritorio.

En ese mismo año en el mes de noviembre facebook permite a los anunciantes localizar geográficamente al target para su Publicidad, ya que estratégicamente es lo mejor que se debe hacer para obtener los mejores resultados de acuerdo al marketing.

En marzo del 2009 Google lanza una versión beta de la publicidad basada en los intereses del usuario gracias a acuerdos con portales como YouTube, la publicidad basada en intereses se muestra a los usuarios en función de los sitios por los que han navegado y de las categorías de intereses y datos demográficos que tienen asociadas y no vienen marcados por un sitio o por una página en concreto.

En el Reino Unido la publicidad en Internet supera a la publicidad de televisión por primera vez el día 30 de septiembre del 2009. La mayoría de la inversión la acapararon los buscadores posicionándose en primer lugar con un 60%, le siguió los pasos los anuncios clasificados un 22% de la inversión, La publicidad de display se quedó con 18% restante que ha sufrido un descenso del 5,2%, pero se espera que en los próximos años incremente su demanda.

Por otro lado, la inversión publicitaria en televisión sufrió una fuerte caída del 17%, quedándose así con un 21,9% .Varios países ya vivieron este cambio antes que el Reino Unido, ese es el caso de Dinamarca, ya que a finales de 2008 ya veía como la inversión publicitaria en Internet dejaba atrás a la inversión en televisión.

En el año 2010 la red social twitter crea los tuits promociones los cuales un cliente paga para que su audiencia se informe de ciertas promociones o para dar a conocer a una empresa, un tweet promocionado tiene como distinción un icono naranja que especifica que se trata de una publicidad.

Existen dos opciones que twitter da a sus clientes para promociones los tuits, él primero permite seleccionar los tuits manualmente y el segundo el cliente permite que twitter se encargue de promocionar automáticamente los tweets que son más recientes y los que tienen mayor participación.

En enero de 2012 facebook introduce publicidad en las noticias, que es la sección donde se ven las actualizaciones de los amigos, en estas publicidades solo se muestran los anuncios de las páginas de las compañías a las cuales los usuarios sigan, es un punto positivo a favor de esta publicidad y una buena forma que ha usado facebook para monetizar su sitio web.

En el año 2013 en el mes de julio Google lanza AdWords Enhanced Campaigns para los dispositivos móviles, que es un programa que Google utiliza para ofrecer publicidad patrocinada a potenciales anunciantes. Los anuncios que adwords patrocina aparece en resultados de búsquedas naturales u orgánicas. En la parte superior derecha tienen un fondo de color distinto para poder diferenciarlos de los resultados orgánicos y también un

indicador en la parte superior derecha. En adwords esta zona se denomina red de búsqueda que incluyen fuentes con relación a google.

Para Google AdWords es la fuente principal de ingresos y es un método dinámico de pago por publicidad para el cliente, quiere decir que el usuario cobrará o pagará por el tráfico que se ha generado. Los que anuncian con el concepto de ppc (pago por clic) pues solo pagaran por los anuncios a los cuales se hayan dado clic, por parte de dueños de sitios web, estos cobrarán por el número de clics que los anuncios hayan generado en el sitio web.

En ese mismo año en el mes de Agosto Facebook anuncia que tiene planes de incrementar a la gama de publicidad que ofrece, videos en los cuales las empresas podran anunciar productos, servicios o promociones ya que es evidente que el consumo de video online crece de una manera acelerada.

Según comScore que es una empresa que se dedica a medir la actividad digital que incluye visitas a sitios web, videos, publicidad digital y también comercio digital o e-commerce, el 82% de los internautas españoles ve contenido de video online de forma regular.

Además España es el país europeo en donde sus empleados ven más videos desde sus oficinas con un índice del 75%, frente a un 56% en el Reino Unido y a un 12% en Alemania, esta tendencia es un nuevo reto y así mismo una oportunidad para las agencias y anunciantes que ven en estos servicios una nueva plataforma para poder plasmar y distribuir sus propuestas publicitarias.

Aunque la publicidad de video parte con una base pequeña aun, es una publicidad que ofrece muchas posibilidades para los anunciantes y forma

más actual de mostrar la publicidad a los usuarios ya que la publicidad online que más ha crecido en los últimos meses ha sido propiamente la publicidad de video

La publicidad Gráfica o de display está compuesta por banners que son de diferentes tamaños que pueden contener animaciones con audio y video, estos anuncios se pagan por cada mil visualizaciones.

La publicidad online es elaborada por agencias que conocen el medio, pero existen plataformas diseñadas especialmente para que cualquier persona con bajo presupuesto pueda anunciar.

Actualmente la mayoría de sitios web reciben este tipo de publicidad, otros venden directamente como puede ser con tiendas virtuales en su mismo dominio o algunos optan por vender por medio de agencias de publicidad más grandes.

Internet está ubicado en el último lugar como medio de comunicación que se adhiere a la cultura de masas, ya que actúa como fuente de información y entretenimiento, creación de negocios, estudios, compras, social. El hecho de que internet sea considerado como medio de comunicación ha creado una sin número de cuestionamientos, críticas y exageraciones acerca de lo que puede provocar en el medio.

Lo que internet probablemente comparte con medios masivos de comunicación como los son el cine, la radio, la prensa, la televisión, no sea otra cosa que la innovación sin embargo este medio también se ha lucrado de los medios masivos convencionales ya que por medio de ellos ofrece a los receptores, nuevas posibilidades de publicidad online para llegar a los distintos públicos.

En el Ecuador

En el año 1991, la primera Institución que proveía a de internet fue EcuaneX, un nodo de internet establecido por la Corporación Interinstitucional de Comunicación Electrónica llamada Intercom, esta red es una de las que forma parte del Institute for Global Communications la cual es una red mundial que provee el servicio a organizaciones de desarrollo y no gubernamentales.

EcuaneX comenzó a dirigir los primeros dominios y redes de internet, y su uso era abierto para ciertas instituciones las cuales formaban parte de EcuaneX tales como: La Universidad Andina Simón Bolívar, Centro Andino de Acción Popular, FLACSO (Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales), Acción Ecológica, entre otras.

En el año 1992, en el mes de Octubre, la Corporación Ecuatoriana de Información, una entidad auspiciada por el Banco del Pacífico, la ESPOL (Escuela Politécnica del Litoral), La Universidad Católica de Guayaquil, entre otras, crea el segundo Nodo de internet al cual le pusieron por nombre EcuaneT.

El internet en los años 90 tenía una escasa apertura, pero a pesar de esto el diario Hoy en el año 1995, publicó el primer boletín informativo por medio de internet es decir en formato digital, el cual contenía el resumen del conflicto fronterizo con Perú, después de dos año se creó una página web donde se podía visualizar la primer plana del diario hoy y también se podía visualizar la revista la “Epopeya del Cenepa”.

De a poco el internet se masificó en el país mediante el uso de exploradores gráficos tales como: Internet Explorer, Netscape y Opera, también se comienza usar el correo electrónico y desbanca poco a poco al

fax. Aparecen distintos proveedores de internet e implantan las bases de la nueva era de comunicación, pero existía un contra, a inicios de los 90 los ecuatorianos no manejaban muy bien las computadoras y podría decirse que el conocimiento de ellas era nulo, lo que no les permitía acceder a la red fácilmente.

El uso del internet en sus principios fue de uso exclusivo para universidades y empresas, cuando ecuatorianos migraron al exterior se puede decir que ellos fueron los primeros beneficiados de la web, ya que desde otras partes del mundo podían enterarse de lo que pasaba en su país por medio de la red.

En el año 2000, internet empezó a llamar la atención, la mayoría de las universidades contaban ya con acceso para navegar y se incorpora paulatinamente en escuelas y colegios. En este año empieza también el negocio del internet, proliferaron los llamados Cyber Cafés los cuales gozaban de una gran acogida ya que no todos los hogares tenían dinero para contratarlo en sus casas.

En año 2010 es considerado el año en donde en internet se consolida en el Ecuador las tecnologías de información y comunicación y se convierten en herramientas potentes para los negocios, dando paso a la publicidad online con los banners publicitarios, anuncios, blogs y demás herramientas publicitarias para darse a conocer en el mundo digital.

En el año 2013, según una encuesta realizada por la ENEMDU Encuesta Nacional de Empleo Desempleo y Subempleo, afirma que El 28,3% de los hogares a nivel nacional tienen acceso a internet, 16,5 puntos más que en el 2010. Esto confirma que el número de personas que usan internet en Ecuador va en aumento.

PROBLEMÁTICA DE LA INVESTIGACIÓN

Internet es una ventana abierta a un mundo lleno de potencialidades, en donde muchas personas transmiten sus intereses e ideales, donde actúan, hablan, reaccionan ven y escuchan, internet definitivamente es un mundo virtual y ya que internet es un mundo completo existen todo tipo de especialidades tanto comunicativas como informativas.

En una sociedad en constante cambios y evolución tecnológica es imprescindible contar con medios de comunicación masivos ya sea para una iglesia y así también cualquier organización es importante mantenerse comunicada para poder alcanzar sus propósitos y cumplir su misión para transmitir su visión.

Actualmente en los medios masivos se publica una serie de programas de excelente calidad y formación, científica, técnica, tecnológica y recreativa, pero también existen programas con alto contenido sexual y violento dejando de lado valores éticos y morales que son la esencia de la sociedad, es imprescindible que las iglesias de cualquier denominación cuenten con una ventana de valiosa información que ayude a los jóvenes y a toda la sociedad a tener una fuente de comunicación que permita transmitir información que pueda cambiar vidas.

Muchas iglesias, empresas y organizaciones no dan tanta importancia el ser activos en medios virtuales como es tener una página en alguna red social, un blog y un sitio web pero debido a problemas informativos dentro de las organizaciones e iglesias han optado por este medio tecnológico ya que es una fundamental herramienta para llegar a más personas, inclusive personas en diferentes partes del mundo.

CAUSAS Y CONSECUENCIAS

CUADRO#1

CAUSAS	CONSECUENCIAS
Ausencia en la web	Desconocimiento de la Escuela de la familia Guayaquil.
Falta de comunicación entre los miembros de la iglesia y los directivos.	Inasistencia a las reuniones de líderes de la Escuela de la Familia Guayaquil.
Baja fluidez de asistencia de miembros nuevos.	Poco crecimiento y expansión de la Escuela de la Familia Guayaquil.
Desinformación de actividades y eventos a realizarse.	Inasistencia a los eventos que se realizan para recaudar recursos para la Escuela de la Familia de Guayaquil.
Imagen corporativa no establecida.	Poco reconocimiento y distinción de la Escuela de la Familia.

Fuente: Escuela de la Familia

Elaborado por: Anabell Bueno Vera

UBICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La Escuela de la Familia Guayaquil está ubicada en bálsamos 1014 entre Jiguas e Ilanes.

Guayaquil, Ecuador

DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Campo: Social

Área: Diseño Gráfico

Aspectos: Social y tecnológico

TEMA

Gestión publicitaria online para la Escuela de la Familia Guayaquil

PROPUESTA

Diseño e implementación de un Sitio Web con el uso del software Dreamweaver.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo General

Proveer a la Escuela de la Familia Guayaquil de una herramienta virtual que le permita reflejar la identidad visual, y a su vez que informe y comunique eficazmente sobre su labor en la sociedad.

Objetivos Específicos

- Facilitar la búsqueda de información acerca de la Escuela de la familia Guayaquil.
- Crear un sitio web atractivo que permita compartir información de una manera rápida y oportuna.

- Generar contactos para difundir información de su filosofía, para así atraer a miembros nuevos.
- Usar software especializados de diseño para crear una identidad visual corporativa.

HIPÓTESIS

¿La elaboración de un sitio web como medio de difusión e información permitirá el conocimiento, mejorará la comunicación y aumentará la afluencia de personas en la escuela de la familia Guayaquil?

VARIABLES DEPENDIENTE

Diseño e implementación de un sitio web.

VARIABLES INDEPENDIENTE

Gestión publicitaria online

JUSTIFICACIÓN

En la época actual el Internet es una herramienta utilizada por todo el mundo para obtener cualquier tipo de información, beneficio e inclusive aportaciones económicas. La Web permite acceder a múltiples recursos y conocer infinidad de cosas con una rapidez impresionante. Es por eso que emprendedores y Pymes han sabido aprovechar las ventajas del Internet llevando y potenciando sus negocios con presencia en la Web.

Los sistemas de información constituyen la principal herramienta con la que puede contar una organización, su importancia radica en hacer eficientes los procesos; además permiten obtener la información adecuada en el momento oportuno; ellos canalizan de forma eficaz y eficiente el constante crecimiento de la información, el ritmo rápido del cambio, la independencia de las unidades de la organización, mejoran la productividad y permiten reconocer la información como un recurso altamente productivo y competitivo es decir, los sistemas de información se traducen en una de las mejores formas de darle un buen uso y administración adecuada a los recursos de información de una empresa.

Tener un sitio web en esta época se ha vuelto una necesidad ya que su uso traspasa todas las barreras de los negocios y especialidades y profesiones que hay alrededor del mundo porque prácticamente una sitio web lo puede tener tanto un cantante como un abogado, psicólogo, en fin hay inmensas posibilidades en el mundo virtual

No se puede encasillar un sitio web o solo en espacios para ventas ni tampoco en un espacio informativo ya que millones de personas diariamente realizan búsquedas para encontrar información valiosa un sitio web es un espacio comunicativo porque existe una interacción del emisor y el receptor

porque satisface necesidades informativas requeridas por los usuarios y navegantes.

En este siglo actual, un sitio web es la principal herramienta para la comunicación un sitio web actúa como un boletín informativo, sala de prensa, espacio para reclamos sugerencias y dudas, información empresarial, mercadeo y ventas, donaciones, contacto directo, presentaciones de todo tipo, pagos y transacciones y muchas buenas características más que facilitan la interacción con los usuarios y da mayor comodidades ya que lo pueden realizar desde sus hogares.

Mundialmente en la actualidad se reconoce que el uso de los sitios web es indispensable y además es asequible para un nivel económico medio si hablamos para personas en particular, si se trata de empresas es asequible para una pyme (pequeñas y medianas empresas), y en cuanto a organizaciones se refiere puede ser una fuentes de donativos los cuales al primer mes recuperan su valor invertido y además refuerza y mejora su imagen corporativa.

La finalidad del presente proyecto es dotar a la Escuela de familia Guayaquil de una herramienta tecnológica comunicativa, que le permita mejorar la comunicación entre la comunidad y promoverla a nivel nacional e internacional, que utilice adecuadamente los recursos informáticos de comunicación existentes, con la implementación de este proyecto se busca beneficiar directamente a la fundación y a las personas que trabajan en ella, ya que a través de él se crearán nuevos lazos de contacto y relación con otras personas, empresas y organizaciones.

NOVEDAD CIENTÍFICA Y APORTES

Los avances tecnológicos llevan un ritmo acelerado por lo cual se requiere de modernas herramientas, eficientes comunicaciones, metodologías, estrategias, actualización de información permanentemente.

Internet permite a los usuarios estar conectados las veinticuatro horas del día y los siete días de la semana, lo que se convierte en una ventaja extraordinaria y muy distante de un establecimiento que no tenga un sitio web, ya que un sitio web no descansa y puede ser consultado en cualquier horario y desde cualquier lugar del mundo.

Una página web permite brindar a clientes en potencia y a usuarios de una manera fácil y novedosa conocer los productos o servicios de la empresa o persona ya que actúa como un catálogo virtual donde inclusive se puede comprar lo ofrecido.

El webmaster en la actualidad tiene a su disposición cientos de tecnología a la mano literalmente, si se las aprovecha adecuadamente permite que un sitio web sea más dinámico y amigable para el usuario, de la mano de un buen diseño web se ajusta el sitio a las necesidades de la organización o empresa.

Existen también hoy en día sistemas de gestión de contenido que permiten crear una estructura de soporte para poder crear y manejar contenidos consistentes en una plataforma, la cual controla varias bases de datos donde se aloja el contenido web y puede ser manipulada por los administradores de las mismas, sin tener conocimientos de ningún lenguaje de programación.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

Una vez revisados los archivos y fuentes de información de la universidad de Guayaquil, Facultad de Comunicación social carrera de diseño gráfico se encontraron trabajos similares al presente trabajo de investigación pero con enfoques diferentes al tema: Gestión publicitaria online para la Escuela de la Familia Guayaquil ubicada en bálsamos 1014 entre Jiguas e Ilanes en la ciudad de Guayaquil.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La Comunicación

La comunicación es un proceso en el cual interactúan dos o más personas y consta de un emisor, receptor, de un mensaje y la retroalimentación.

“Comunicarse, para el hombre, es tan natural e imprescindible como respirar. Y durante las últimas décadas del siglo veinte las diversas formas de hacerlo han sufrido cambios tan profundos y vertiginosos que sus redes constituyen la nueva atmósfera del planeta. La comunicación es, pues, un fenómeno en el que convergen todas las ciencias del hombre y los más increíbles avances tecnológicos.” (BERLO DAVID, 2008, p.8).

De esta manera la comunicación es una necesidad fundamental del hombre la cual permite el desarrollo de una sociedad basada en una interrelación dialéctica y por emisión de señales (gestos, sonidos, señas,etc).

Para que la comunicación sea exitosa, el receptor debe poder decodificar el mensaje para que exista una retroalimentación.

(PELAYO, NENEKA Y CABRERA, ADRIANA, 2001) “El ser humano ha desarrollado a lo largo de su existencia numerosos sistemas de comunicación que le permite operar en distintas circunstancias, bien haciendo uso de sus facultades naturales o bien aplicando tecnologías que actúan como extensión de estas.”(p.7)

El internet consta también como un medio de comunicación exitoso ya que sus integrantes son completos, se expone la información siendo está ingresada por parte de un emisor, existe un receptor que son las personas que consultan las páginas web y son las mismas que hacen una retroalimentación por medio de formularios de sugerencias o comentarios que se pueden insertar en la misma página.

ELEMENTOS DEL PROCESO DE COMUNICACIÓN

El emisor

El emisor es quien elabora el mensaje que desea transmitir, codifica, planifica la información con el uso de símbolos, señas o lenguaje que vaya a coincidir con el receptor.

El receptor

El receptor es quien recibe el mensaje lo decodifica e interpreta; y lo convierte en información, el cual recibe también el nombre de destinatario.

El mensaje

El mensaje es un conjunto de signos, señas o señales los cuales comunican, éste es el contenido de la comunicación.

El canal

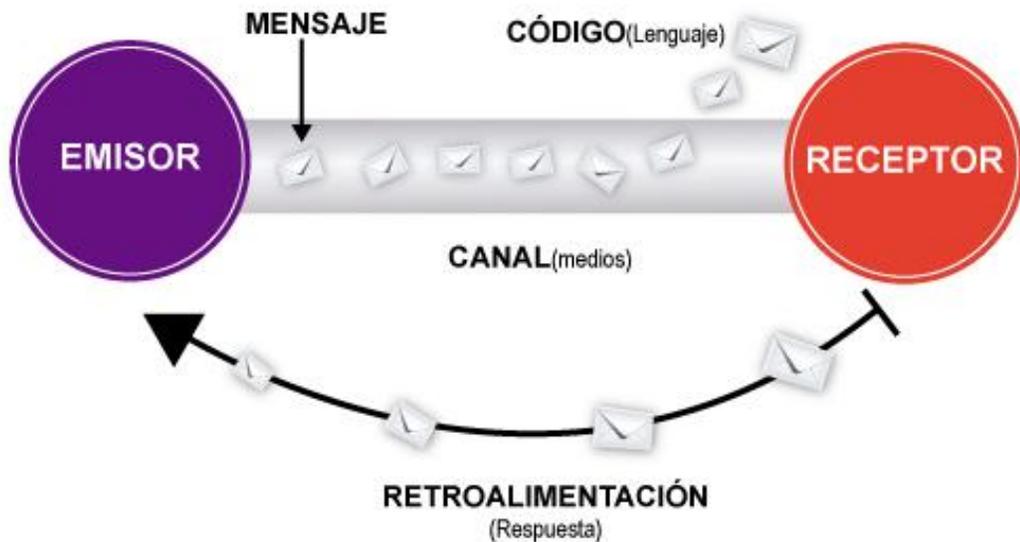
El canal es el medio por el que se transmite el mensaje, el cual depende de la selección que haga el emisor el cual puede ser: teléfono, correo, palabras, etc. El canal de mayor calidad es la comunicación cara a cara pues permite circular una mayor cantidad de información durante el acto comunicativo.

La retroalimentación

La retroalimentación es la respuesta al mensaje que transmite el emisor, la misma que da a conocer que el mensaje ha sido recibido y se ha decodificado la información dentro del mismo.

Ilustración#1

Proceso de la Comunicación



Creado por Anabell Bueno Vera

Importancia de la Comunicación

La comunicación tiene su importancia por el alcance que dicha información pueda tener ya que de ella depende el número de receptores a los que llega, por lo cual es imprescindible destacar los principales medios de comunicación por excelencia, como son el teléfono, la radio, el televisor e internet.

La comunicación se puede decir que es el elemento principal en la vida cotidiana sin ella no podemos entender que es lo que otras personas desean transmitirnos o comunicarnos de manera específica, es el recurso principal para convivir y está ligada a la supervivencia de los seres vivos, es crucial para el bienestar personal y permite solucionar situaciones delicadas, expresar sentimientos y defender distintos intereses.

La comunicación humana, es un proceso que implica reciprocidad dentro de la vida cotidiana, es una transferencia de información y cada individuo se convierte en un centro, fuente, portador y transmisor de información que trata de intercambiar e interactuar con los demás para tener una vida común.

COMUNICACIÓN VISUAL

La comunicación visual es la que se recibe por la vista y está tomando cada vez más importancia, es por ello que es muy necesario saber manejar bien este lenguaje y poder interpretarlo para poder comunicarse.

La ventaja de la comunicación visual es que se percibe de forma inmediata y sin necesidad de un trabajo intelectual ya que está a la vista, esto permite que se use para la publicidad y entretenimiento.

Hay varias formas de comunicar visualmente tales como la pintura, fotografía, escultura, arquitectura, modelado, historietas, teatro, danza, cine, etc. En todas estas formas de comunicación el autor crea una composición que está pensada para que la audiencia pueda entender el mensaje que está plasmado en estas obras.

(Acaso María, 2009). El lenguaje visual. La comunicación visual es, pues, el sistema de transmisión de señales cuyo código es el lenguaje visual. (p. 24)

La comunicación visual también se llama arte visual ya que para tener un arte final se hace uso de la habilidad y conocimiento de herramientas para la creatividad para transmitir la composición de una forma original y entendible.

HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO

SIGLO XV

El termino renaissance se empleó para indicar un periodo que comienza, este término significa renovación que comenzó en el siglo XIV Y XV, cuando la literatura clásica de la antigua Grecia resurge y nuevamente se empieza a leer, esta palabra frecuentemente se usa para marcar la transición de un periodo a otro, del mundo medieval al mundo moderno.

En lo que respecta al diseño gráfico, su historia empieza con un nuevo enfoque de diseño del libro cuando renace la literatura clásica, el diseño de bocetos de páginas, diseño de tipos, ornamentos e ilustraciones inclusive todo el diseño del libro fue concebido por los impresores italianos muy bien preparados en el tema.

El nacimiento de un nuevo diseño del libro, muy aparte del libro alemán, inicio en Venecia y así continuó por varias décadas hasta el siglo XIV. En Venecia se inició un largo camino del diseño tipográfico del libro italiano ya que en Florencias los ricos Médicis dieron de menes la imprenta por considerarla inferior a los libros manuscritos

El monopolio de la imprenta durante cinco años fue otorgado a Johannes de Spira Orfebre de Maguncia; En Venecia publicón su primer libro, *Epistolae ad Familiares* de Cicerón en el año 1469. Su tipo de diseño elegante e innovador descartó algunas de las cualidades encontradas en fuentes de Sweyheym y Pannartz que el reclamo como un invento original.

Su hermano Vindelinus publicó *De Civitate Dei*, el primer libro tipográfico con números impresos en las páginas en el año 1470. Cuando murió Johannes, Vindelinues heredó la imprenta, pero no el derecho exclusivo de imprimir en Venecia. Por otro lado un diestro grabador de troqueles proveniente de Francia Nicolás Jonson, estableció la segunda imprenta en Venecia, después de la muerte de Spira.

Jonson fue llamado como unos de los diseñadores tipográficos más importantes de la historia y como un extraordinario grabador de moldes, el cual lo plasmó en *De Praeparatione Evangelica* de Eusebio, que representa el florecimiento del diseño tipográfico Romano.

LA GACETA

LAS PUBLICACIONES PERIÓDICAS

En el siglo XVI con el florecimiento de las ciudades, los viajes y los descubrimientos permiten que la visión que se tenía del mundo en ese entonces se amplié y su vez se incrementa la demanda de información que solo lo cubría el sistema de impresión, cual fue inventado por Gutenberg que

fue la imprenta, en los siguientes años el sistema se esparció de forma veloz por Europa ya que permitía reproducir de una manera fácil los libros que eran manuscritos, así que las noticias que antes se publicaban, paulatinamente dejaron de ser manuscritas para ser impresas.

Iniciaron las publicaciones con “hojas volanderas” alemanas conocidas como *Newe Zeitung* de cuatro a ocho páginas plegadas, que no tenían ni anuncios ni cabeceras y solo eran ocupadas para un tema, lo común eran las guerras contra los turcos, los descubrimientos, los viajes, el fraccionamiento de las religiones en Europa, etc. En las imprentas, librerías y puestos informales se vendían esas noticias.

En todo el siglo XVI se abrió paso los impresos periódicos que ya empiezan a ser regulares, y dejan atrás los impresos ocasionales, ya en el siglo XVII se considera el comienzo de la historia del periodismo seriamente, aunque ya se hacían publicaciones periódicas tiempo atrás, muy aparte de los almanaques o también llamados *Price currents* que eran ingleses los cuales ofrecían información comercial, había información anual y semestral que resumían las noticias principales del año y se vendían en la feria de Frankfurt.

El público aceptaba muy bien las hojas informativas, puesto que éstas eran un medio muy influyente y este motivo hizo que los gobernantes prohibieran su distribución y mejor creaban publicaciones oficiales para evitar convenientemente evitar las críticas a sus gobernantes.

Con esta prohibición se inició las primeras gacetas semanales en el siglo XVII. Las primeras se encuentran en los países bajos y Alemania. En Estrasburgo en 1609 semanalmente aparecían noticias con el nombre genérico de *Relation* y en Wolfenbutel Alemania otro aviso también aparecía con el nombre *Relation oder Zeitung*. Pero existía una y era la más

importante y fue la Gazette, que fue fundada en el año 1631 en París por Théophraste Renaudot, considerado el primer periodista de la historia.

La Gazette era un semanal de formato pequeño y tenía cuatro páginas de noticias, eran noticias cortas y no tenían opinión y se vendían mediante una suscripción. En París también nacieron los primeros periódicos científicos y también literarios tal como Le journal des Savants y de la prensa de sociedad Mercure Galant.

No fue hasta el siglo XVIII que se publicó el primer diario francés y se le llamo Le Journal de París y salió con tan solo cuatro páginas. En Italia llegó un poco más tarde la implantación de la imprenta, ya por los años de 1636 y 1639 aparecen las primeras gacetas italianas y surgen en Florencia y Génova pero aún persisten las gacetas de Mantova y Gazzeta di Parma.

En Madrid España la primera publicación semanal fue la gaceta, y también toda la información que se publicaba allí era oficial. Tuvo su origen en el ocasional Gaceta Nueva que apareció en 1661 en Madrid, este recopilaba avisos y noticias en relación a su título y muy pronto se convirtió en un aspecto fundamental para la información en Madrid.

EL PRINCIPIO DE LA LIBERTAD DE EXPRESIÓN

A principios del siglo XVIII la prensa ya era semanal y se convirtió en un fenómeno en toda Europa a pesar de que en el siglo XVII aparecieron muchas restricciones y limitaciones a la prensa en relación con la religión y la censura civil; Justo aquí en estas gacetas nacen las primeras formas de publicidad y comercio y he aquí son la semilla para publicaciones tipo literarias, científicas y satíricas que fueron muy importantes y de mucha utilidad en los siguientes siglos.

Estas pequeñas apariciones dieron inicio a publicaciones periódicas semanales al igual que en Europa menos Gran Bretaña, ya que fue quien estableció las primeras normas de censura y regulación en el decreto de 1637 “Star Chamber” y también el estableció el primer régimen de libertad de prensa después de la revolución de 1688.

LAS PRIMERAS PUBLICACIONES IMPRESAS

En Francia influyó mucho la ilustración inglesa y constituyó las bases de la revolución francesa de tipo burgueses en 1789 y beneficio el alumbramiento de la prensa como una potencia en Europa.

En Paris en el año 1777 nació en Francia el primer diario de ese país llamado Le Journal de París el constaba solo de cuatro páginas. En Milan la capital de la prensa Italiana apareció el primer periódico literario Il Café. John Walter fundó la prensa inglesa en 1785 llamado el Times. Fue tan influyente este diario que se crearon las formas del periodismo verdadero más que todo en Italia y Francia donde nacen los monitori.

El impacto de los medios impresos de esta época fue tal que la política ya se había fijado en esto y vio un potencial para ser utilizado a beneficio de ellos para que influyera en la opinión pública. Esto es lo que tuvo muy interesado a Napoleón y quiso el control de la prensa.

Después de la caída de Napoleón en Gran Bretaña y Francia, el liberalismo burgués se impuso, entretanto en otras partes de Europa existían una vigilancia extrema en los periódicos y censuras, lo que incita a que la libertad de prensa sea la insignia de todos los sectores progresistas.

En el año 1836 La Presse fue editada por Girardin, precedente de la prensa industrial y llamada prensa barata la cual está en rivalidad con Le Siécle. Doce años después surgió La Gazzetta del Popolo en Italia en rivalidad con la Gazzetta Piemontesa que luego se convierte en La Stampa.

Luego, en el XIX una serie de circunstancias influyen en el avance de la prensa como lo son, el constitucionalismo, el desarrollo de la enseñanza, la revolución industrial y la prensa obrera. Desde el año 1870 a 1914 es la Edad de Oro de la prensa Europea.

La libertad de prensa posibilita la aparición de un sin número de cabeceras las cuales se clasifican como prensa de élite. Durante las dos guerras mundiales la prensa europea defendía sus respectivos intereses lo que convirtió a los periódicos en algo estratégico y de propagandas.

Cuando la segunda guerra Mundial finalizó se inició un ciclo de afianzamiento y se crean grupos grandes de prensa en Europa Occidental. Se manifiestan nuevos periódicos y revistas, como Le Monde y Le Nouvel Observateur y Liberation.

LOS ANUNCIOS PREDOMINAN EN LA PÁGINA

Cuando Benjamín Franklin tenía tan solo 12 años de edad ya salía a las calles a vender panfletos que él ayudaba a elaborar a su hermano James del cual quedó a cargo cuando nació en el año de 1706 en Boston el día 17 de Enero.

The New England Courant fue el primer periódico de Boston y fue fundado por el hermano de Benjamín Franklin cuando él tenía quince años de edad, este periódico contenía información nueva tal como artículos, publicidad, horarios de transportes marinos, opiniones escritas por amigos de

James todo un nuevo periódico a diferencia los dos periódicos existentes en Boston los cuales reimprimían noticias de otras ciudades.

Benjamín tenía en su mente escribir en el periódico también, pero sabía que su hermano no le permitiría hacerlo ya que era muy joven y principiante. Pero sus ganas de escribir no se dieron por muertas, ya que comenzó a escribir cartas y las firmaba con el nombre ficticio “Silence Dogood” las cuales enviaba por debajo de las puertas del periódico y las cuales comenzaron a tener credibilidad entre los lectores.

Después de las dieciséis cartas que escribió el misterioso “Silence Dogood” confesó que había sido el quien envió esas cartas, los amigos de James su hermano lo consideraron aún precoz e inclusive gracioso, a pesar de estas opiniones James sintió celos por toda la atención dada a Benjamín.

El periódico obtuvo mayor credibilidad que los predicadores puritanos (los mathers), quienes aseguraban que si se inyectaban el virus de la viruela iban a curarse ya que en ese tiempo se consideraba a la viruela como una enfermedad mortal, los Franklin afirmaban que esta solución solo agravaría a los enfermos y todos los bostonianos estuvieron de acuerdo con aquello, pero en lo que no estuvieron de acuerdo fue en las opiniones vertidas por James en el periódico donde hablaba del clérigo.

Estos comentarios enviaron a James a la cárcel y su hermano Benjamín quedó a cargo del periódico. Ya cuando liberaron a James, él nunca le agradeció a su hermano porque seguir con el negocio, después de trabajar cinco años en el periódico en 1723 Benjamín decidió independizarse de su hermano.

Benjamin Franklin compro un periódico en el año 1729 su nombre era “El Pennsylvania Gazette”, el no sólo lo imprimía sino que también aportaba

con algunos ensayos y los firmaba con nombres ficticios. De inmediato el "Pennsylvania Gazette" se transformó en el periódico más victorioso entre las colonias. Este periódico fue uno de los pioneros en imprimir una caricatura de la política y la hizo el mismo Benjamin Franklin

Muy pronto el "Pennsylvania Gazette" se convirtió en el periódico más exitoso entre las colonias. Este periódico entre otros, fue el primero en imprimir una caricatura política hecha por el mismo Benjamín Franklin. Entre 1720 y 1730 organizó a "Junto" una agrupación de jóvenes trabajadores que escribían también en el periódico sobre Moralidad, Política y Filosofía Natural.

LA PRENSA DE VAPOR

En 1804 llegó a Londres un impresor alemán, su nombre era Friedrich Koenig e hizo cambios muy determinantes para modificar la imprenta. Él presentó sus planos a los impresores más importantes de Londres, era una máquina de imprimir operada a vapor.

Friedrich Koenig recibió ayuda económica de Thomas Bensley en el año 1807 y pudo obtener la patente para su prensa en el año 1810. En abril del año 1811 elaboró la primera prueba de producción; Esta prensa imprimía 400 hojas cada hora a diferencia de la prensa manual que imprimía 250 hojas por hora.

La prensa mecánica que se conectaba a una máquina de vapor incluía nuevas innovaciones como el método del entintado de los caracteres por medio de rodillo, el movimiento del tímpano y frascueta era automático.

Esta máquina fue una introducción al progreso y perfeccionamiento de la prensa mecánica a vapor realizado por Koenig y que permitía un proceso muchísimo más rápido.

La forma tipográfica se situaba sobre una cama plana la cual hacia movimientos de adelante hacia atrás, y debajo tenía un cilindro. En la fase de la impresión el cilindro giraba encima del tipo y transportaba la hoja que iba a imprimirse, luego se detenía hasta que la forma tipográfica se mueva debajo del cilindro y era entintada por los rodillos.

EL COMIENZO DE LA PRENSA MASIVA

En Filadelfia en 1783 nace el primer diario de los Estados Unidos llamado el Pennsylvania Evening Post. Ya había veinte periódicos diarios a principios del siglo XIX y luego esta cifra fue en aumento a medida que la revolución industrial se propagaba. En el año 1833 Benjamin Henry Day editó la primera edición del periódico New York Sun, quien fue el diario que más predominó en esos tiempos, pertenecía a la prensa barata hasta finales del siglo XIX.

Cuando este ciclo predominante del New York Sun terminó, dio paso al periódico moderno el cual es dirigido a una audiencia colectiva, masiva con contenidos de interés público entre comillas pero era libremente sensacionalista y el precio de estos era un centavo.

Este periódico tuvo un gran éxito ya que tenía mucha publicidad y ocupaba gran parte del periódico, pero muy pronto aparecieron imitadores y éstos llegaron a reproducir decenas de miles de ejemplares.

En la edad de Oro del periodismo Joseph Pulitzer saca el New York World en 1883 y vuelve a nacer el periodismo sensacionalista y de masas que era el New Journalism. Después de la Guerra aparece la tercera generación de la prensa de masas la cual era conocida como Jazz Journalism con un formato que era de tipo tabloide.

Actualmente el periódico con más ventas diarias aproximadamente los dos millones de ejemplares es el Wall Street Journal, que son publicaciones dirigidas a profesionales con noticias de interés general.

LA PRENSA ROTATIVA

Todo el progreso que se da en el mundo de la impresión tiene como meta incrementar la velocidad, y fue durante el siglo XIX cuando empieza a mejorar el desarrollo de la prensa. En el año 1822 tiempo después de que el francés Simón Ballanche engendrara la idea de elaborar una máquina automática de composición de textos, William Church un estadounidense logra construir la primera máquina de este tipo, la componedora.

Lo importante era que todo el proceso se mecanizara y permita fácilmente componer manualmente los tipos de plomo de la tipografía y que formen textos completos, pero la máquina cometía ciertos errores y esto evitó que se estableciera de modo universal.

En el año 1829 surgen los estereotipos los cuales permitía fabricar duplicados de planchas de impresión compuestas y esto hacía que el proceso se acelerara y que incrementaran las ediciones de las publicaciones. El año 1846 trae un nuevo invento la prensa rotativa inventada por el inglés smart, creada para la impresión litográfica la cual permite que todo el proceso se automatice, y así surge la primera imprenta de offset automática.

Con esta nueva invención de prensa el diario The times pone en marcha por primera vez una rotativa rápida de este tipo. Con el tiempo fue perfeccionada por Augustus Applegath y Edward Cooper, ingenieros ingleses los cuales seguían el principio de la máquina inventada por Hoe.

En el año 1851, muchos años después un constructor británico llamado T. Nelson logra por fin desarrollar una rotativa para la impresión

sobre bobinas continuas de papel. Unos años más tarde en 1863, el inventor Willian A. Bullock obtiene la patente de la primera prensa rotativa pero la cual se alimentaba por unas bobinas y permitía la impresión de libros sobre papel continuo y este fue un modelo para las rotativas posteriores.

EL CARTEL

A finales del siglo XIX se mostraron los carteles como una declaración de vida social, económica y cultural, poniéndose a la altura para competir por la atención de compradores de nuevas artículos y mercancías. Estos carteles estaban colmados de color y eran impresos en sistema litográfico

En esto carteles se mostraban ilustraciones pero también texto, lo cual dejaba notar un contexto perfecto ya que introducían una nueva armonía con imágenes simples pero muy comprensibles. Peter Bridgewater en su libro Introducción al diseño gráfico hace énfasis en la influencia de Toulouse-Lautrec al usar litografía en gran escala en la elaboración del diseño gráfico para los carteles.

En la búsqueda de una comunicación más precisa, efectiva y sobre todo creativa y original, los artistas a nivel mundial veían a París como una capital de arte y tenían admiración por sus carteles, más sin embargo otros países como Berlín, Munich, Budapest, Praga, Viena entre otros también aportaron con escuelas de artistas de cartel y se formaron excelentes diseñadores individuales.

Al comienzo del siglo XX todos los avances realizados en el diseño de carteles se expandieron y se crearon nuevas posibilidades como: las tarjetas postales, estampillas, etiquetas adhesivas y estampillas. Esto produjo que se economizara en el diseño y ya no usaban tantos colores como usualmente lo hacían.

En ciertos países como Alemania todos los diseños desarrollados se realizaban con una estética elegante, sobresaliente, fina y a su vez enérgica para poder anunciar productos a los consumidores. Un grupo de diseñadores en Berlín estaban asociados con una firma de impresión llamada Hollerbaum und Schmidt descompuso una barrera; se centraron en el objeto que se vendía y la marca del fabricante, en vez de publicar una imagen, este estilo fue llamada como cartel-objeto.

Después de la primera guerra mundial el diseño gráfico se centró en nuevos estilos y movimientos la mayoría vanguardistas, se fijó con bases firmes el diseño gráfico, ya que los frutos de este permitían informar, publicitar e instruir de un modo económico, directo y original.

En el área militar se beneficiaron también del diseño gráfico ya que permitían identificar los códigos de una manera efectiva, llevaban insignias de los regimientos, las cuales incluían los lemas e imágenes militares. También los gobiernos hicieron buen uso del diseño gráfico ya que lo usaron en propagandas y anuncios públicos.

DISEÑO GRÁFICO

El Diseño Gráfico es una profesión inminentemente creativa que da respuesta mediante impactos visuales a necesidades específicas de comunicación a través de un proceso intelectual, analítico y deductivo.

Es una profesión la cual consiste en concebir, crear, imaginar, programar y proyectar mensajes claros y objetivos por medio de herramientas virtuales a un grupo específico de personas, lo cual permite comunicar gráficamente las ideas.

Es una disciplina donde la creatividad y originalidad juegan un papel muy importante podría decirse imprescindible ya que por medio de estas

características crea un impacto visual a nuevas necesidades específicas de comunicación a través de un proceso intelectual, analítico y deductivo.

Las clasificaciones del diseño gráfico son; el diseño gráfico publicitario, el diseño editorial, el diseño de identidad corporativa, el diseño web, el diseño de envase, el diseño tipográfico, la señalética, el diseño multimedia, entre otros.

Una composición de comunicación visual nace a partir de la necesidad de transmitir un mensaje específico e informar un acontecimiento o evento o solo por el simple hecho de entretener como lo son en las animaciones para cortometrajes o largometrajes, el diseñador gráfico no simplemente crea formas sino comunicaciones, edifica mensajes por medio de herramientas visuales, el diseñador gráfico juega varios papeles : interpreta el mensaje, lo crea y a su vez lo codifica en una composición visual entendible.

Una composición visual parte de elementos básicos que al combinarse crea concepto que van en una sola dirección, es decir crea una sola idea la cual será plasmada en algún material impreso o publicada en la web, los cuales influyen a nivel individual o grupal.

EL DISEÑO GRÁFICO Y LA COMUNICACIÓN

La comunicación es quien da la razón de ser al diseño gráfico y representa el origen y el objetivo de todo trabajo pues es el diseñador gráfico que mediante un método específico construye mensajes, con medios visuales. Los mensajes que construye el diseñador gráfico, son una composición de imágenes, formas y textos presentados de una manera original y creativa, los cuales se interpretan como comunicación e información.

Estos mensajes se elaboran con el fin de ser impresos o publicados, ya sea por medios escritos o virtuales, son mensajes que van a comunicar o transmitir información, para ser escuchados y vistos.

La función social del Diseño y la Comunicación Visual es la de solucionar problemas referentes a la interacción humana los cuales impliquen la transferencia e intercambio de información, ya que el lenguaje visual se relaciona con los demás sentidos.

(Frascara Jorge, 2004) El rol de las comunicaciones visuales no termina en su producción y distribución, sino en su efecto sobre la gente. La motivación para su creación y el cumplimiento de su propósito se centra en la intención de transformar una realidad existente en una realidad deseada. (p.19).

El diseño se caracteriza en la planificación por medio de gráficos y un sin número de recursos los productos visuales donde la función específica, visual y estética del producto permitirá el posicionamiento mental mediante el mensaje persuasivo y funcional en cada individuo.

ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO

ELEMENTOS CONCEPTUALES

Son aquellos que están inmersos en el diseño, pero a la vista no son perceptibles, ya que éstos cubren un volumen y así ocupan espacio como lo son: las líneas, los puntos, los planos y el volumen realmente no están ahí.

Punto

Es la señal de tamaño más pequeño este no tiene ni ancho ni largo y se encuentra en el principio y el fin de una línea.

Línea

Es la huella que el punto deja al moverse se lo puede interpretar también como un conjunto de puntos uno tras otros ubicados en una hilera recta, esta tiene largo pero su ancho es variable y tiene dirección y posición.

Plano

El plano facilita fraccionar el espacio, para que de esta forma podemos demarcar y ordenar todas las zonas de la composición; El plano posee ancho y largo, consta de dirección y posición y se limita por líneas.

Volumen

Es el trayecto de un plano que se está moviendo y el cual se transforma en volumen, este es un diseño bidimensional, tiene una posición en el espacio, y está limitado por planos.

ELEMENTOS VISUALES

Estos son la parte más importante del diseño ya que son lo que realmente vemos, cuando se dibuja una imagen u objeto en algún papel se utiliza una línea que se ve y esta representa una línea conceptual, cuando los elementos conceptuales son visibles se puede ver que tienen color, forma, medida y textura.

Forma

Todo lo que se pueda ver tiene una forma, la cual a la percepción del ojo aporta un significado, y nos permite identificar un objeto.

Tamaño

La relación que existe entre un objeto y otro es lo que permite demostrar el tamaño de un objeto ya que se realiza una comparación,

haciendo este proceso se pueden establecer formas con mayor y menor tamaño.

Imagen

La imagen es el trabajo final de varios trazos y mezclas de colores y técnicas como: líneas, puntos, degradados, composición con otras imágenes para formar una sola, la imagen edifica y representa un simbolismo que en ciertos casos transmite identidad como los logotipos.

Tipografía

La tipografía es el complemento efectivo para dar sentido a una imagen, para que su significado se complemente y exista una correlación entre los dos. La tipografía marca una diferencia significativa al momento de realizar una composición gráfica. Actualmente existe una gran variedad de tipografías lo cual permite elegir acertadamente una de ellas para cada tipo de composición.

Color

El color en si es una percepción que el ojo puede captar gracias a la luz. El color permite que se haga una diferenciación de una forma y otra ya que crea una barrera de un color a otro y esto es lo que permite la diferenciación de cada una de ellas.

“El color así considerado es un elemento más del sistema gráfico, en pie de igualdad de las formas, las imágenes y los signos, sean tipográficos o icónicos” (Costa, Joan 2003, p.57).

Los colores que se han elegido para crear un diseño influyen en la persona psicológicamente y emocionalmente, así mismo son los que posibilitan que un proyecto sea formal.

CARACTERÍSTICAS DEL COLOR

Tono o Matiz

Es lo que permite diferenciar de un color a otro ya que es una cualidad del color, el cambio de los colores se da por las modificaciones dadas a este valor.

Luminosidad

Es la intensidad con la que el blanco se asienta en los distintos colores, mientras más luminosidad o sea blanco existe en un color, más claro será y mientras más ausencia del blanco y presencia del negro exista pues el color será tornará más oscuro.

Saturación

La saturación es la que permite definir el grado de pureza de los colores ya que los valores de trasladan desde su color más puro hasta su mínimo que corresponde a un tono de gris. Usualmente cuando se dice que cierto color es muy vivo, muy intenso significa que dicho color está muy cargado, muy saturado.

Textura

La textura es un componente visual que posee características ópticas y táctiles, esto es el resultante del material usado para que la superficie obtenga texturas.

ELEMENTOS DE RELACIÓN

Es la distribución de las formas de una composición o diseño las cuales guardan una interrelación entre sí.

Dirección

La dirección está definida por el observador, depende como el la proyecte y de cómo estén distribuidos los objetos cercanos.

Posición

La posición que una forma pueda tener va de la mano del elemento que la contenga.

Espacio

Todas las formas ocupan un lugar en el espacio ya sean estas pequeñas o grandes, este espacio puede ser visible o ilusorio, lo cual se usa para dar una percepción de profundidad.

Gravedad

La gravedad tan solo no es un efecto visual sino también es un efecto psicológico y a los cuales le podemos dar atributos de ser estables o no, puede ser aplicado a una forma o varias.

ELEMENTOS PRÁCTICOS

Los elementos prácticos rodean al diseño pues van mucho más allá y normalmente se representan con conceptos abstractos.

REPRESENTACIÓN

Es la manera en cómo se represente un diseño, es la perspectiva o el camino que el diseñador le quiera dar.

SIGNIFICADO

Se realiza una composición visual siempre con la intención de que otras personas lo vean y entiendan el significado del mensaje, pero a veces se lo interpreta de varias maneras.

FUNCIÓN

El diseño se concibe como la respuesta a una necesidad informativa, comunicacional y artística, por lo tanto la función de un diseño o composición toma cuerpo cuando este cumple con el propósito para el que fue elaborado..

HISTORIA DE LA WORLD WIDE WEB

Es un medio universal el cual permite compartir información en donde cuyos usuarios pueden escribir, compartir y leer por medio de computadoras con una conexión a internet. Normalmente se usa erróneamente el término www para internet, pero la web es un servicio el cual trabaja en internet, así como también los correos electrónicos.

La historia de la world wide web se origina mucho tiempo después de la historia del internet. Varios precursores aportaron con influencias significativas en la fracción de hipertexto de la web. A Logic Named Joe de Murray Leinster en 1946 describe a Joe como un lógico es decir un ordenador.

En este cuento es donde por primera vez se describe a un computador hablando de ficción, Leinster se adelantó décadas al imaginar el internet. Su visión era un computador en cada casa y los cuales se comunicaban entre si y compartían todo tipo de información.

Tim Berners-Lee en ese tiempo era un contratista independiente que prestaba sus servicios a la CERN siglas en inglés para la Organización Europea para la investigación nuclear en el año 1980. En Suiza se desarrolló una base de datos llamada ENQUIRE la cual servía para interactuar con el hipertexto, ya que permitía enlazar una página con otra.

Para el año 1984 Tim Berners vuelve al CERN, y analizo las dificultades que se presentaron al mostrar la información, ya que todos los físicos hablando mundialmente tenían la necesidad de compartir datos y los softwares y computadores eran diferentes para cada uno de ellos.

En el año 1989 hizo una propuesta para una base de datos global de hipertexto, pero no generó mucho interés. En ese tiempo su jefe Mike Sendal

había ya adquirido una estación de trabajo llamada NEXT.4, entonces Mike alentó a Tim para que sobre una base ya existente implementara el sistema que él había creado.

Se consideraron varios nombres para este sistema tales como: information mesh, The information mine, mine of information pero al final decidieron quedarse con World Wide Web. Tim encontró un gran colaborador llamado Robert Cailliau, el mismo que reescribió la propuesta de Berners la cual fue publicada el 12 de noviembre de 1990.

Para reescribir estas propuestas Cailliau halló recursos en el Cern. Berners-Lee junto a Cailliau mandaron sus propuestas a la Conferencia Europea sobre la tecnología del hipertexto, pero esta propuesta no fue apreciada por los vendedores en el año 1990.

Para fines de este año Berners había desarrollado el material necesario para poder trabajar la web como son: el protocolo de transferencia de hipertexto, el lenguaje de marcado de hipertexto, el primer navegador web, el primer servidor de aplicaciones, el primer servidor web y las primeras páginas web las cuales contenían el proyecto.

Este buscador permitía acceder al conjunto de noticias de usenet y también a archivos en un ftp, mas sin embargo no se podía correr sobre la next; al hallar esta limitación Nicola Pellow, creo después un buscador de texto que podía correr en una computadora y lo llamaron Line Mode Browser.

Para crear una necesidad y también motivación, Bern Pollermann llevó el directorio telefónico del Cern a la web, y para entrar los usuarios debían tener una identificación para poder entrar y ver los números telefónicos. Según lo que Tim Berners argumenta dice que el creó la web principalmente

el CERN en el edificio 31 y también las dos casas que vivió durante un tiempo, una ubicada en Francia y la otra en Suiza.

El inicio de la web como un servicio público se estableció el día 6 de agosto de 1991, este proyecto Word Wide Web permite que todo los enlaces se hagan en cualquier lugar a cualquier hora del día. El proyecto se creó para compartir datos y documentación interna “pero estamos muy interesados en extender la web en otras áreas” fue el primer mensaje que Tim Berners Lee dio a conocer por medio de la web.

Del Centro de Acelerador Lineal de Stanford por sus siglas en inglés SLAC acudió al CERN en el año 1991, y fue quedó encantado por la web, entonces el llevó el software de NEXT a SLAC donde una bibliotecaria llamada Louise Addis adaptó el sistema para un ordenador central de IBM y este fue el primer servidor web que se desarrolló fuera de Europa y el primer en Norte América.

Entre las primeras ilustraciones de la web está la banda de parodia Les Horribles Cernettes, la cual la world wide web le fue de gran ayuda.

CRECIMIENTO DE LA WORLD WIDE WEB

Los primeros en adaptar este proyecto fueron los departamentos científicos de Laboratorio y universidades tales como Fermilab y SLAC. Estos sitios web juntaban vínculos, el HTTP y el protocolo Gopher, los usuarios navegaban en las páginas de directorios así como el primer sitio web de Berners-Lee, también hacían consultas a listas que eran actualizadas constantemente.

Los buscadores gráficos aún no estaban disponibles para las demás computadoras a excepción de NEXT, pero esta falencia fue resuelta en 1992 el mes de abril, al liberar Erwise que era una aplicación que había sido

desarrollada en la Universidad Politécnica de Helsinki y el mes de mayo por ViolaWWW y fue creado por Pei-Yuan Wei.

Este software incluía un paquete completo ya que tenía características avanzadas como gráficos, animaciones y scripts. ViolaWWW que era una aplicación fue creada originalmente para HyperCard. Estos programas corrian en el Software de X Window System para Unix. Algunos estudiantes de la Universidad de Kansas adaptaron un buscador existente que se basaba solo en texto, Lynx, para poder entrar a la web y el cual estuvo disponible para Unix y DOS.

PRIMEROS BUSCADORES

La web se empezó a ver mucho más atractiva y útil con la introducción del buscador gráfico Mosaic en el año 1993, este buscador fue desarrollado en el Centro Nacional de Aplicaciones de Supercomputación (NCSA) por un equipo de personas Marc Andreessen y Eric Bina de la Universidad de Illinois el cual fue liderado por Marc Andreessen.

Para la creación de esta aplicación se necesitaron fondos, los cuales fueron dados por High-Performance Computing and Communications Initiative, era un programa de fondos iniciado por el senador Al Gore.

De una forma sorprendente se fijaron que el buscador no contaba con un botón “atrás”, pero fue propuesto en el año 1993 por la misma persona que creó el concepto del clic en el texto, el plan para el buscador no era que sea un simple visor sino también un editor.

Cello fue el primer buscador de Microsoft Windows y fue escrito por Thomas R. Bruce y fue creado para proveer información legal para la Escuela de Derecho de la Universidad de Cornell, puesto que la mayoría de abogados tenía más acceso a Windows que a Unix.

Cuando se graduó Marc Andreessen de la Universidad de Illinois se juntó con James H. Clark, que era CEO de Silicon Graphics y fundaron Mosaic Communications Corporation y desarrollaron comercialmente el buscador Mosaic. Después cambió el nombre de la compañía a Netscape en el año 1994 y luego desarrollaron al buscador como Netscape Navigator.

CÓMO SE ORGANIZÓ LA WEB

La primera Conferencia Internacional de la world wide web fue en mayo de 1994 la cual fue organizada por Robert Cailliau y esta quedó perenne de ese año en adelante. En Abril del año 1993 el CERN decidió que nadie podía usar el protocolo web ni el código web sin derecho de autor, ya que el protocolo Gopher anunció primero que cobraría por usar el protocolo.

Tim Berners-Lee fundó el World Wide Web Consortium en septiembre del año 1994 en el instituto tecnológico de Massachusetts y también tuvo ayuda de la DARPA Agencia de Investigación de Proyectos Avanzados de Defensa y también la Comisión Europea.

Con esta iniciativa, voluntariamente algunas compañías crearon estándares y recomendaciones para la web. Tim Berners-Lee permitió que la web estuviese disponible para todos sin patentes ni derechos de autor, El World Wide Web Consortium (W3C) tomó la decisión de que los estándares deben ser basados para tecnologías que estén libres de los derechos de autor y de esta manera serían adoptados fácilmente por cualquiera.

COMERCIO EN LA WEB

Por el año 1996 la web ya era muy imprescindible y necesaria para la mayoría de las compañías ya que la presencia web de cada una de ellas era un punto más a su favor, y obviamente más formas de publicidad y

comercialización de su imagen como empresa y también de sus servicios o productos.

Al inicio la gente contempló las posibilidades de publicar libremente y que su información sea instantáneamente mundial, pero las personas se familiarizaron rápidamente con la doble vía de comunicación la cual creó la posibilidad de que el comercio sea directo o sea comercio electrónico. Muchas empresas punto com se fueron añadiendo a la web, las cuales mostraban su información y sus productos.

ESPLENDOR Y CAÍDA DE EMPRESAS PUNTO COM

Entre los años 1998 y 1999 las compañías Startup fueron en aumento debido a los bajos índices de interés, Aunque algunas de estas nuevas empresas tenían habilidades administrativas y planes que fuesen realistas, la mayoría de ellas no tenían estas características, pero lo que les permitió vender a inversores fue su presencia en la web con el concepto de empresa punto com.

El impacto de la web fue tal que ha sido comparado con otros avances tecnológicos grandes como los ferrocarriles, automóviles, radio, televisión, las computadoras electrónicas y los transistores electrónicos. En el año 2001 muchas empresas terminaron su capital y muy pocas llegaban a ser rentables, por esa razón no pudieron seguir en la web.

Sin embargo muchas empresas si sobrevivieron y pudieron salir adelante en pleno siglo 21, los que empezaron como minoristas crecieron y se hicieron muy rentables, otros comerciantes viendo esto decidieron que vender en por la web es una muy buena fuente de ingresos adicionales. Los sitios web que sobrevivieron tenían estas cosas en común: un lugar en el mercado y un muy buen plan de negocio.

EL PRESENTE DE LA WEB

Después del espectacular apogeo del punto com tuvieron sobrecapacidad porque muchos clientes quebraron, pero se mantenía la inversión en la infraestructura local de celulares, mantuvieron los costos de conectividad bajos, y esto permitió que la velocidad alta de internet fuese más asequible.

En este ciclo ciertas compañías desarrollaron modelo de negocio las cuales ayudaron a que la World Wide Web sea una gran experiencia, las cuales implementaron las reservaciones aéreas, publicidad la cual con solo una palabra se encuentra lo necesario, grandes almacenes de ventas como amazon.com, sitios de subastas e innumerables ideas de negocios.

En esta nueva etapa se concibió las redes sociales, que al principio no eran muy populares, pero muy pronto lograron la aceptación y el uso de ellas, inclusive se incluyeron publicidades dentro de las mismas debido a su gran apogeo entre los sociedad.

LA WEB 2.0

A los inicios del año 2002 las nuevas opciones de compartir y así mismo de intercambiar información y todo tipo de contenido rápidamente tuvieron una magnífica aceptación entre los usuarios de la web.

Las nuevas plataformas como los blogs y RSS acuñaron velozmente la web, nuevas compañías startup empezaron a utilizar esta modalidad para llegar mucho mejor y más lejos. Todos opinan que después de este tipo de plataformas sigue una web semántica.

Tim Berners-Lee opinó sobre la web semántica las siguientes palabras: **"Tengo un sueño para la Web en el cual las computadoras se vuelvan capaces de analizar todos los datos en la Web, el contenido,**

enlaces, y transacciones entre la gente y las computadoras. Una 'Web Semántica', la cual haga esto posible, tiene todavía que aparecer, pero cuando esto se haga, los mecanismos diarios del comercio, la burocracia y nuestras vidas diarias serán llevadas por máquinas hablando con máquinas. La gente 'agentes inteligentes' que hemos andado a la caza por años serán finalmente materializados." Tim Berners-Lee, 1999

Como la web se hizo tan fácil de consultar, su nivel de usabilidad ascendió y acabó con su reputación esotérica, y mejoró su sentido de organización, originalidad y organización, lo que permitió que esto se popularice rápidamente.

Como nuevo concepto de web 2.0 tenemos a Wikipedia, un concepto revolucionario que permitió que el usuario pueda editar la información existente. En el año 2005 se creó Youtube un sitio que solo se puede subir videos y también compartir videos.

Un año después alcanzó una popularización muy alta y también, que incluso históricamente marca un record, como es de libre uso marco el nuevo concepto de contenido subido por el usuario, esto dio paso a que los videos se vuelvan más comunes y aprovecharon su uso.

Esta combinación ganadora de contenidos, creados y editados por el usuario y lo fácil que se volvió compartir contenidos ha llevado a revolucionar un sitio web y adaptarlo a la moda de la web 2.0. El continuo crecimiento de la World Wide Web ha llevado a que dispositivos inteligentes como tabletas, celulares y más sea perfeccionado y ampliado su capacidad y tecnología.

Cada página que se ve en los navegadores ocupa un sitio en la World Wide Web, y obviamente estas contienen información de todo tipo, también

enlaces a diferentes sitios web, cada una de estas páginas se enlaza a una hoja de estilo también programada la cual le indica el tipo de letra, color tamaño, ubicación y efectos.

Una página web permite contener texto, imágenes, gráficos, audio videos, aplicaciones, formularios, archivos para descargar y muchas nuevas formas de publicitar como los banners, al cual se da clic y enlaza a otra página y muestra el producto o servicio de la empresa.

Sin excepción todos los sitios web tienen una página de inicio llamada por los programadores y diseñadores index en inglés, para que sea reconocida en el servidor como la página principal, y es esta página la carta de presentación del sitio web, porque es la primera que el usuario tendrá acceso al ir a la dirección en el navegador.

Las páginas web pertenecen a empresas, organizaciones o personas naturales. Un sitio web se ha convertido en un medio de comunicación también y es igual de eficiente o menor que un medio de comunicación convencional pero que también influye la velocidad de la conexión a internet para disfrutar de todos los beneficios y aplicaciones que esta ofrece.

Se puede decir que la diferencia entre un medio convencional y un sitio web es que un sitio web está presente en todos lados donde haya una conexión a internet y un intermediario tecnológico como es el computador o los celulares los cuales se han codificado para que la presentación y manipulación sea sencilla y fácil de entender.

HTML Hyper Text Markup Lenguaje, este es el lenguaje de programación que los programadores y diseñadores utilizan para maquetar un sitio web, es decir este lenguaje permite la organización de los diferentes elementos dentro de una página web.

Lo esencial para poder acceder a un sitio web es tener una conexión a internet, después se necesita un navegador web el cual es conocido como cliente HTTP, que es el que permite la visualización del contenido web en todos los dispositivos tecnológicos.

El servidor web al cual también se lo llama servidor HTTP, son quienes alojan a los sitios web, pero estos términos se pueden referir también al software que se ejecuta en dicha computadora y la cual en respuesta entrega las páginas de un sitio web.

Existen dos tipos de páginas web las que son estáticas y las que son dinámicas, los estáticos son como su nombre lo dice, se mantiene como se lo ha diseñado desde el inicio y es administrado por un programador o diseñador y usualmente son páginas cuyo código es programado en un editor, los cuales se dividen en dos categorías: Los editores de texto como Notepad donde se escribe directamente el código o editores WYSIWYG donde permite que se edite con la interfaz GUI y el código HTML faltante se genera de forma automática.

Un sitio web que se considere dinámico, es el que presenta continuos cambios y actualizaciones en la información. La página se genera de forma automática cuando el servidor web recibe una petición del usuario de la página, esta admite cambios de contenido, cambios de diseño de la arquitectura de la web, ya que permite instalar temas o plantillas listas para editar o con un gestor de contenidos o por medio de un lenguaje de programación alojado en el servidor.

Este sistema permite que el sitio muestre un diálogo entre usuario en tiempo real, permite que se monitorice alguna situación que este en continuo cambio o también proporciona información personalizada de cierta forma a las preferencias o requerimientos de un usuario individual.

IMPORTANCIA DE UN SITIO WEB

La seriedad y formalidad de una empresa u organización en general no se debe de decir más bien se debería demostrar y es eso mismo lo que un sitio web proporciona para una organización o empresa, una presencia de calidad una imagen de un firme y estable corporación.

Normalmente cuando un usuario tiene dudas acerca de alguna organización o necesita saber información, buscará una manera de hallarla y en lo primero que pensará será buscar su sitio web ya en la actualidad la mayoría de personas cuenta con conexión a internet.

En la actualidad internet ha transformado la comunicación tanto que se ha convertido en una fundamental herramienta para las personas y mucho más para las empresas porque es el medio que usan para darse a conocer, donde se publica y se posiciona su marca.

Por motivo de su gran cobertura y también porque resulta ser económico lo usan además de empresas organizaciones y fundaciones sin fines de lucro, los cuales los consideran como beneficio para sus fuentes de ingreso ya que virtualmente pueden donar.

Para tener un sitio web no se necesita de grandes inversiones, ni tampoco se solicita de una presencia física de personal o algún ejecutivo, por ese motivo las compras se pueden realizar en línea con una tienda virtual instalada en el sitio, una conferencia vía internet o un chat, de esta manera se pueden ahorrar los gastos en logística y también algunos salarios.

Un sitio web pone al alcance la información de la empresa, información detallada de los productos o servicios, de esta manera se evita la publicidad impresa y se ahorra en recursos los cuales serán aprovechados en otras áreas de la empresa.

Un sitio web no necesita de o espacio físico por lo cual se ahorran en gastos de local, luz agua, todos los gastos que conlleva un negocio. Un sitio web se convierte en una percha de productos y servicios que son se limitan a una zona geográfica específica sino que su mercado es internacional.

Un sitio web le da a su negocio o empresa una imagen corporativa, realza su marca y lo pone en otro nivel; Al mantener un sitio web actualizado y con un buen diseño le dará a cualquier negocio, empresa u organización un innovador aspecto, confiable y exitoso, lo mantiene en un tránsito constante ya que promueve también la comunicación entre ambas partes.

Las páginas web tienen entre sus propósitos posibilitar la comunicación entre las personas al tiempo que les permite participar y entretenerse, y ofrecer mayor número de opciones de publicación y organización, por lo que es una manera más completa de producir para la red o sea internet.

Para diseñar una página web se necesitan herramientas técnicas y contar con criterios de planeación organización y proyección en la web. Una página web es una fuente de información adaptada para la Word Wide web y accesible mediante un navegador de internet.

La posibilidad de darse a conocer mediante la web resulta muy tentadora para muchas entidades y también para personas en particular, para las empresas ofrece la oportunidad de que pueda promocionar sus productos, marcas y demás y crea la posibilidad de incrementar su negocio.

En estos últimos años la web se ha desarrollado de una forma espectacular y ha provocado un gran aumento de empresas y personas que se sirven de este medio para la difusión de información y servicios de acuerdo a las necesidades del consumidor.

Este es un medio muy efectivo y a su vez competitivo porque brinda muchas ventajas y brinda beneficios para las empresas y personas ya que un sitio web actúa como una carta de presentación de la empresa o persona esto forjara la primera impresión de un negocio o persona, por esta razón es importante no quedar fuera de este medio.

PUBLICIDAD EN INTERNET

Internet ofrece cantidades de llamativos mensajes e información al alcance de los usuarios e internautas y justo es esto lo que los publicistas han aprovechado ya que su trabajo es captar la atención y dirigir al usuario a que se interese en su producto. Trasladándolo de una página con mayor número de seguidores o muy popular hacia la página de ellos.

Internet es el medio en el siglo 21 ya que sus posibilidades son muy amplias, internet ofrece a los anunciantes escoger al público objetivo, su target; Jóvenes y profesionales son usualmente un público abierto a las nuevas tecnologías y tipos de compras.

La publicidad online ha crecido en gran tamaño, hoy en día es casi inevitable entrar a una página web y no ver algún tipo de publicidad en el sitio es por eso que muchas personas que viven de esto crean páginas web que atraigan la atención de los usuarios con un tema de interés común o un tema específico, crean blogs para que haya tráfico en su página y es de esto de lo que las empresas grandes, medianas o personas particulares sacan provecho ya que utilizan las páginas de mayor tráfico para anunciar sus publicidades en ellas.

El nivel de concentración de las personas frente a una computadora, es diferente a otros medios de comunicación, ya que no está realizando

diferentes actividades como cuando se oye radio, o cuando se ve televisión, frente a un computador el usuario está conectado, concentrado, enganchado.

Este tipo de publicidad es muy efectiva porque se obtiene buenos resultados y en comparación con otras es mucho más económica, los distintos medio están depositan cada vez más su confianza en los medios electrónicos para publicitarse ya que permiten acceder cuando se desee y editar en cualquier hora del día.

Una campaña de medios es costosa, pero una campaña de medios por internet es mucho más barata y llega a más lugares, una campaña de medio por internet puede ser de gran ahorro de dinero y también de tiempo para una empresa de publicidad.

FUNDAMENTACION TECNOLÓGICA TÉCNICA

En el siglo XX la comunicación se manejaba de diversas maneras, recibían la información por medio de cartas, radiodifusores, también por televisión, periódicos y libros, muy diferente a cómo se maneja la comunicación de la información en la actualidad

La disponibilidad que el internet ofrece a los medios de comunicación es vasta y completa, los flujos de intercambio de información son más diversos, accesibles y amplios. La facilidad con la que la información se comparte hoy en día hace de internet una máquina poderosa.

En la actualidad existen muchas herramientas tecnológicas que nos facilitan la publicación y presentación de la información así como lo es un sitio web que presenta a los usuarios de forma ordenada y lógica la información correspondiente.

La velocidad con la que la información se esparce, no tan sólo a nivel nacional sino internacional es impresionante, imprescindible e irremplazable ya que con los medios de comunicación actuales no existe esta velocidad, los medios deben diversificar la manera en que el contenido se ofrece, saber la velocidad en la que el contenido está disponible.

La aplicación de la tecnología en la información por medio de internet es muy productiva ya que ha cambian la forma tradicional del estudio, en la actualidad cuando un estudiante tiene una duda de algo de inmediato consulta un foro en internet, un tutorial, e inclusive clases online.

Existe en la actualidad una gran cantidad de recursos informativos, creados por personas de todas partes del mundo con distintos conocimientos y experiencias las cuales son de mucha ayuda para las personas que quieren entrar en cierta rama de estudios.

La tecnología brinda programas hechos a medida para compartir información útil, ya sean foros de discusión blog temáticos, sitios web de tutorías, profesores en línea, etc. La relación que tiene la tecnología con los medios de comunicación es muy estrecha y de gran utilidad, si a esto se le reconoce su gran potencial y es usada de la mejor manera.

FUNDAMENTACIÓN LEGAL

LEY ORGÁNICA DE COMUNICACIÓN

QUITO, MARTES 25 DE JUNIO DEL 2013

TÍTULO II

Principios y derechos

CAPÍTULO I

Principios

Art. 10.- Normas deontológicas.- Todas las personas naturales o jurídicas que participen en el proceso comunicacional deberán considerar las siguientes normas mínimas, de acuerdo a las características propias de los medios que utilizan para difundir información y opiniones:

1. Referidos a la dignidad humana:
 - a. Respetar la honra y la reputación de las personas;
 - b. Abstenerse de realizar y difundir contenidos y comentarios discriminatorios; y,
 - c. Respetar la intimidad personal y familiar.

CAPÍTULO II

Derechos a la comunicación

SECCIÓN I

Derechos de libertad

Art. 17.- Derecho a la libertad de expresión y opinión.- Todas las personas tienen derecho a expresarse y opinar libremente de cualquier forma y por cualquier medio, y serán responsables por sus expresiones de acuerdo a la ley.

FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.

La percepción del mundo en el área occidental es mayormente tecnológica ya que el mundo es lo que la gente hace de él, quiere decir que al crear nuevas tecnologías también crea condiciones de vida y mejora las condiciones de vida. Esta forma de crear al mundo de transformarlo con nuevas e increíbles tecnología ha sembrado el esfuerzo por mejorar cada vez más la vida del hombre.

Este esfuerzo muchas veces tiene muchas veces malas consecuencias y malos resultados en la juventud y a todos los seres en general, por esta razón se debe imponer tomar conciencia a los fines que se le dan a cada nueva invención. Frente a este desarrollo tecnológico muy bueno y a su vez con ondas negativas, se requiere que haya recursos humanos preparados para guiar a los demás por sendas que influyan en la dignidad humana, los valores y el respeto.

El ideal del hombre del siglo XX fue el de la técnica, tal como señala Mayz Vallenilla: “El portador y usuario de una razón basada en una voluntad de poder y dominio hacia el universo, que aspira el establecimiento de leyes para el funcionamiento de la naturaleza como sistema”. Asumiendo esto, la filosofía de la tecnología dice que no hay que negarse a la técnica ni tecnología, sino tener en cuenta los límites de la inteligencia de los humanos.

FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA

La ciencia que estudia los fenómenos colectivos que la actividad humana produce es la sociología, dentro de un entorno cultural e histórico en el cual se desarrollan, la sociología estudia al hombre en el núcleo de la

sociedad, justo donde se desenvuelve e interactúa: en su cultura, clase social, país, ciudad.

Estudia las interacciones entre los individuos, los cuales le dan la vida a la sociedad, se basa en la concepción de que las personas no actúan referente a su propia opinión y decisión sino que se manejan bajo las influencias históricas y culturales, según su condición y lugar de nacimiento.

El enfoque sociológico de la tecnología, es que cuando se realizan nuevas piezas tecnológicas se las manufacturan pensando en las necesidades de una sociedad que se empezó a acostumbrar y depender de la tecnología gracias a que esta permite una resolución de problemas de una forma más rápida y efectiva, al acortar el tiempo de ejecución de cualquier tarea o actividad.

El trabajo en el desarrollo de las personas es considerado un esfuerzo el cual es imprescindible para aportar bienes y servicios a través del trabajo mental y físico para beneficio propio y de los demás. El paso de los años y la presentación de nuevas tecnologías el hombre ha tenido que transformar la realidad y adaptarse a las nuevas opciones.

En este mar de ideas, se puede decir que evadir a la tecnología es un rechazo a la evolución sociológica y cultural que se han ido creando en estos últimos años y sin mencionar que también en un rechazo hacia la evolución tecnológica que el mismo hombre ha creado.

En la antigüedad, mediante que la civilización estaba en continuos avances, la división del trabajo se acentuó, esto dependía de las aptitudes, dones y capacidades que tenía cada uno para realizar varias actividades las cuales eran realizadas por varios grupos productores.

Cuando se crearon nuevas y distintas técnicas de producción se creó una división entre los trabajadores artesanos y los agrícolas o los trabajadores manuales. Las ciudades empezaron a crecer lo cual hizo que los artesanos sean más. Durante la edad media aumento más la división de los gremios lo cual hizo que adquiriera más importancia porque aumentaron los bienes de consumo.

La división creó varios problemas técnicos, de organización y administrativos, lo cual generó cambios e innovaciones tecnológicas para ayudarse a resolver estos problemas mediante la creación, programación y distribución de técnicas de administración industrial muy sofisticada.

Esta nueva generación, la generación de jóvenes, es tecnológica e informatizada. Esto es muy bueno en cuanto al desarrollo científico y técnico, pero esta generación también debe prepararse en cuanto a los valores humanos de la sociedad, ya que ante todo se debe preservar la esencia del ser humano y aplicarla en todo proyecto científico y tecnológico.

La UNESCO dijo en uno de sus proyectos sociales denominado, Proyecto Principal de Educación para América Latina y el Caribe: “Compete así a la educación humanizar el desarrollo, al reconocer en ella la potencialidad básica para forjar un futuro culturalmente más independiente, que revista condiciones sociales y económicas más armónicas y más justas, y que alcance aquellos valores propios de la dignidad humana que la totalidad de las poblaciones de la región se merecen y requieren”.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN Y RESULTADOS

CONCEPTO DE METODOLOGÍA

La palabra metodología tiene raíces griegas y surge a partir de la unión de tres palabras: metà que significa más allá, odòs que significa camino y logos que significa estudio. Este concepto se base en el grupo de procedimientos racionales usados para llegar a los objetivos que se plantean en la investigación científica. Se puede definir también a la metodología como la elección de un método propicio para realizar determinados objetivos.

CONCEPTO DE MÉTODO

La palabra método proviene del griego, el termino methodos que significa camino o vía, se refiere a un medio al cual se lo usa para llegar a un destino o para cumplir con un objetivo. El significado original de esta palabra es el camino que conduce a un lugar.

MÉTODOS HEURÍSTICOS

El término Heurístico viene de las raíces griegas, heuriskein que significa descubrir o encontrar algo, también llamado método ideal formulado por bransford y Stein en 1984, que dicen que este método consta de cinco pasos: Identificar el problema, definir y presentar el problema, explorar las estrategias viables, avanzar en las estrategias y lograr la solución y volver para evaluar los efectos de las actividades.

Los métodos heurísticos son diversas estrategias aplicables a una gran variedad de problemas. Este método está compuesto por una serie de

etapas y pasos para resolver problemas, en el cual se emplean reglas empíricas para dar la solución.

METODO CIENTÍFICO

El método científico es usado para las ciencias en la producción del conocimiento, se fundamenta en la medición y en lo empírico. Este método se basa en dos base primordiales, una es la reproducibilidad quiere decir, la capacidad de volver a realizar un experimento en cualquier lugar y por cualquier persona. La segunda base es la refutabilidad, quiere decir que la proposición científica debe ser susceptible a ser refutada, si la puesta a prueba del experimentos da distintos resultados se negaría la hipótesis.

MÉTODO DEDUCTIVO

La palabra deductivo viene del latín *deducĕre* que significa deducir, que hace referencias a la conclusión que se llega partiendo de las consecuencias de una preposición. El método deductivo afirma que la solución o conclusión está implícita dentro de las premisas. Si las premisas son verdaderas y el razonamiento deductivo es válido, la conclusión es verdadera. El método deductivo infiere algo al observar un proceso que se maneja a partir de una ley general.

El método deductivo parte de un concepto general aceptado como verídico a un concepto en particular para luego deducir mediante un razonamiento lógico y suposiciones que sea cierto. Parte desde una verdad en general para aplicarlo después a casos individuales con su respectiva comprobación para llegar a una conclusión y así comprobar que esta verdad es valedera.

MÉTODO DIACRÓNICO

Este método compara los resultados de la investigación de una época o temporada con los resultados de la investigación que se han presentado en tiempos pasados.

MÉTODO DE CONCRECIÓN

Lo concreto es el extracto, lo más puro y vital de una investigación, es la síntesis de varias conclusiones y conceptos resultantes de las diferentes partes. Lo concreto es lo más importante y de mayor contenido relevante.

MÉTODO HERMENÉUTICO

El término hermenéutico proviene del griego JERMENEUTIKÉ TEJNE que tiene como significado el arte de explicar, traducir o interpretar y su misión es la de explicar, esclarecer, traducir, declarar, interpretar resultados o la discusión de los mismos. Transforma la realidad, crea simulacros de los problemas y a su vez las soluciones para los mismos.

TIPOS DE INVESTIGACIÓN

En este proyecto se usaron los siguientes tipos de investigación:

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

La investigación de campo es un proceso estricto de recolección, análisis y presentación de los datos, que se basa en una táctica de recolección directa en el lugar donde se desarrollen los acontecimientos.

Según Arias (2008) “Consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variables alguna”. (p. 94).

En este proyecto se realizará una investigación de campo a la Escuela de Familia Guayaquil, ya que nos permite recolectar la información necesaria para saber cuáles son las necesidades y la realidad de los individuos que participan de esta investigación.

INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA

La meta que tiene la investigación descriptiva es la de llegar a conocer las distintas situaciones, actitudes y costumbres que predominan en la descripción precisa de las actividades, procesos, objetos y personas.

Su meta no se conforma tan solo con recolectar datos, sino a la identificación y predicción que puedan existir entre dos o más variables. A esta investigación se la conoce también como investigación estadística ya que describe los datos y los cuales deben causar un impacto en la vida de las personas que están a su alrededor.

Por ejemplo, un estudio sobre la búsqueda de una enfermedad que afecte más a las mujeres que a los hombres de una ciudad. Cuando el lector sepa de esta información sabrá que debe hacer para poder prevenir esta enfermedad, por lo tanto más personas podrán disfrutar de una vida sana y sin complicaciones.

Sabino (2007), “La investigación descriptiva busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo de población” (p.103).

INVESTIGACIÓN APLICADA

Se la conoce también como investigación práctica o empírica, la cual busca que se apliquen los conocimientos adquiridos a través de los resultados de una investigación básica o técnicas de investigación.

Según Sabino (2006), “La investigación es aplicada: si los conocimientos a obtener son insumos necesarios para proceder luego a la acción”. (p. 18).

La investigación aplicada permite que se modifique la hipótesis de la situación actual o a su vez que se reafirme, con el fin de profundizar más en el conocimiento de la realidad para así construir un saber científico que sea verdadero y duradero.

INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA

Para la obtención de la documentación bibliográfica se realizó una búsqueda sistemática, se utilizaron diversas fuentes de investigación reales extraídas de libros, sitios web, artículos, documentales entre otros. Que ayudaron en la elaboración y recopilación de información para este proyecto.

POBLACIÓN Y MUESTRA

POBLACIÓN

La población también llamada en estadística colectivo o universo, es un grupo de elementos de referencia al cual se le realizan observaciones, es el conjunto sobre el que estamos interesados en acaparar información, inferencias y conclusiones, que se puede presentar como un grupo finito e infinito de personas y objetos con características en común, los cuales generalmente son demasiado extensos para poderlos abarcar en toda su magnitud.

Tamayo y Tamayo, (1997), “La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población posee una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación” (p.114)

En el presente proyecto, la población se estratifica en 3 grupos: Los pastores, los ministros y los miembros.

Cuadro#2

ITEM	ESTRATO	POBLACIÓN
1	PASTORES	2
2	MINISTROS	6
3	MIEMBROS	80
	TOTAL	94

Fuentes: Escuela de la Familia Guayaquil

Elaborado por: Anabell Bueno Vera

Muestra

La muestra es un pequeño grupo que se extrajo de la población general, la cual se obtiene con el fin de inferir algunos atributos de la totalidad de la población, por esa razón la muestra debe ser representativa de la población. Para que esta característica se cumpla se debe seguir una técnica de muestreo. En esos casos se puede obtener una información semejante a la de un estudio profundo con mayor rapidez y bajos costos.

Tamayo y Tamayo (1997), “La muestra es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico” (p.38)

Muchas veces el muestreo puede llegar a ser más exacto que estudiar a toda la población, ya que hay menos riesgo de cometer alguna equivocación porque se maneja un menor número de datos.

Muestreo No probabilístico.

El muestreo no probabilístico o aleatorio es una técnica de muestreo el cual no brinda a todos los individuos la oportunidad de ser seleccionados para ser parte del estudio. **En esta investigación se utilizó el tipo de muestreo no probabilístico.**

CUADRO#3

ITEM	ESTRATO	MUESTRA
1	PASTORES	2
2	MINISTROS	2
3	MIEMBROS	38
	TOTAL	42

Fuentes: Escuela de la Familia Guayaquil

Elaborado por: Anabell Bueno Vera

TÉCNICAS DE LA INVESTIGACIÓN

Las técnicas de investigación son instrumentos y procedimientos que se usan para tener el conocimiento acerca de algún tema en particular.

En el presente trabajo se utilizaron como técnicas de investigación, la encuesta, la observación y la documentación bibliográfica.

ENCUESTA

La encuesta es un instrumento de la investigación que consiste en adquirir información de las personas encuestadas por medio de un cuestionario diseñado de la mejor manera para obtener información específica.

Esta técnica proporcionará la información correspondiente por medio cuestionario breve, el cual debe ser llenado con respuestas claras, precisas

y sobre todo sinceras sin sentir presión o persuasión alguna.

Trespalacios Gutiérrez Juan & Vázquez Casielles Rodolfo & Bello Acebrón Laurentino (2005), “Las encuestas son instrumentos de investigación descriptiva que precisan identificar a priori las preguntas a realizar, las personas seleccionadas en una muestra representativa de la población, especificar las respuestas y determinar el método empleado para recoger la información que se vaya obteniendo.” (p.96)

La encuesta se la realizará a los Ministros y Miembros de la Escuela de la familia Guayaquil, lo cual va a permitir encontrar las causas y consecuencias del problema investigado.

- **Instrumentos:** Cuestionario de preguntas

LA ENTREVISTA

La entrevista es un proceso de comunicación en el cual pueden intervenir dos o más personas, consiste en realizar varias preguntas establecidas acerca de un tema en específico.

(CANALES, 2008) “Fue diseñado para dirigir una conversación no horizontal en donde el encuestador cumple su rol de formular las preguntas y el encuestado escoge las respuestas en función a sus posibilidades”. (p.68)

LA OBSERVACIÓN

La observación es una estrategia utilizada por el método científico. Es un proceso estricto de investigación el cual permite obtener información, comparar hipótesis y describir situaciones. Este tipo de observación se trata de una percepción específica, interpretativa y selectiva ya que el observador dirige su atención a una situación en particular.

DOCUMENTACIÓN BIBLIOGRÁFICA

Es la fuente de información en la cual se respalda una investigación o proyecto, la cual es extraída de libros. Al utilizar esta técnica se obtendrá información valiosa y confiable, que servirá para el desarrollo y realización de esta investigación.

• **Instrumentos:** Libros, revistas, internet, etc.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Cuando se obtienen los resultados, los datos e información de las técnicas de investigación como son la encuesta, la entrevista y la observación, se procedieron a ordenarlos en tablas previamente establecidas, y se colocaron las frecuencias y porcentajes respectivamente.

También se representó la investigación con gráficos estadísticos y se elaboró el análisis respectivo para todas las preguntas planteadas en la entrevista y así también en la encuesta, las cuales fueron desarrolladas en dos softwares de la empresa Microsoft que son Word y Excel para poder presentar los resultados de la mejor manera.

PROCEDIMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

Se han realizado algunas investigaciones para recoger datos, buscar las necesidades e implementar cuestionarios para la elaboración del proyecto con procedimientos necesarios que ayudarán a realizar el tema.

Para cumplir con el objetivo de la investigación se realiza lo siguiente:

- Planteamiento del problema
- Recolección de informaciones bibliográficas
- Elaboración del marco teórico

- Recolección de datos por medio de técnicas de la investigación
- Análisis e interpretación de resultados
- Conclusiones y recomendaciones
- Elaboración de la propuesta

CRITERIOS PARA ELABORAR LA PROPUESTA

- Título
- Justificación
- Fundación teórica de la propuesta
- Objetivo General
- Objetivo Específico
- Importancia
- Descripción de la propuesta
- Visión
- Misión
- Aspectos Legales
- Beneficiarios
- Impacto Social
- Conclusiones
- Recomendaciones

RESULTADO DE LA ENTREVISTA REALIZADA AL PASTOR PRINCIPAL DE LA ESCUELA DE LA FAMILIA GUAYAQUIL.

1) ¿En qué año y por qué se creó la Escuela de la Familia Guayaquil?

Escuela de la Familia Guayaquil nace un 4 de Julio de 2010, ante la necesidad imperante en nuestra sociedad de familias disfuncionales, violencia doméstica, madres solteras, abortos, divorcios, pésimas relaciones padres hijos-hijos padres y demás fenómenos que afectan el buen desarrollo familiar en nuestro País.

2) ¿Cuál es la misión y visión de la Escuela de la Familia Guayaquil?

La misión de Escuela de la Familia Guayaquil es: Proveer a las familias del País herramientas prácticas y funcionales basadas en los principios morales de la Palabra de Dios, para que puedan cumplir con el propósito y la misión que Dios tiene para ellas.

Nuestra Visión es: "Somos una familia que bendice familias para transformar nuestra nación"

3) ¿Ha tenido que enfrentarse a dificultades que pongan en peligro el desarrollo y crecimiento de la Escuela de Familia Guayaquil?

Si, principalmente el verdadero desconocimiento en la población, de los principios y leyes fundamentales establecidas por el creador de la familia que es Dios. Además de ser un peligro es una verdadera amenaza para las futuras generaciones de nuestra nación. Otro peligro es la indiferencia o poco interés en trabajar en soluciones a los problemas que viven las familias, no reconociendo que es una verdad que las familias de toda la tierra están bajo un continuo ataque por su destrucción.

4) ¿Qué aspecto destacaría de su experiencia como Pastor de la Escuela de la Familia Guayaquil?

Siempre para nosotros como Escuela de la Familia Guayaquil lo más destacable es ver el milagro de restauración de un matrimonio o una familia y luego ver a esa familia restaurada, restaurando otras familias, lo cual trae bendición a nuestro país.

5) ¿Cómo se informan los miembros de la iglesia de las actividades y eventos por realizarse?

A través de nuestras reuniones semanales principalmente, la fonovisita, nuestra página de facebook y por correo electrónico.

6) ¿Qué tipo de medios de comunicación está usando Escuela de la Familia Guayaquil para compartir su misión, visión y estilo de vida a las familias de Guayaquil?

Como lo dije anteriormente a través del teléfono, el internet, pero sobre todo en nuestras conferencias dominicales, cursos talleres semanales y consejerías, si se pueden llamar como estrategias o medios de comunicarnos.

7) ¿Qué conocimiento se tiene de los conceptos y paradigmas que poseen las familias no creyentes de Guayaquil? ¿Cree que es necesario un medio de comunicación que permita emitir y compartir criterios acerca de la misión y estilo de vida como Iglesia?

Existen verdaderos conceptos y modelos muy humanistas en las familias de Guayaquil, lo cual es muy resaltante como por ejemplo el de conservar la unidad familiar, la solidaridad, el trabajo, etc, aunque hemos visto que se tiene una tendencia a irse perdiendo con el pasar de las generaciones por el mismo sistema humano, lo cual nos lleva a una definición muy clara de que para sostener una familia se necesita no solamente ser muy humanista sino también espiritual y ese ingrediente lo encontramos cuando buscamos el asesoramiento de Dios, y esto no es nada nuevo pues siempre ha tenido que ser así.

Por supuesto que se necesita de medios de comunicación para orientar, guiar, enseñar, entrenar, discipular y empoderar a las familias con estrategias correctas que las lleven al éxito familiar. Es penoso ver como los medios de comunicación siempre están disponibles para traer destrucción moral que edificar moralmente a la sociedad.

- 8) Al ser Guayaquil una ciudad extensa y vasta en habitantes ¿Considera usted necesario o viable una gestión publicitaria online para que se conozca de su existencia y por ende los motivos y razón de la misma?**

Claro que sí, será muy importante y edificante para nuestra familia ecuatoriana especialmente, y porque no decirlo para las familias del mundo.

- 9) ¿Qué papel desempeñan los medios y la producción local para la formación de una plataforma, segmento o espacio de ayuda a las familias y hábitos del buen vivir?**

Un papel sumamente importante en medio de nuestra sociedad, lo triste es que es escasa o muy limitada. Existen muy pocos programas educativos y capacitación para las familias en nuestro medio.

- 10) ¿Considera necesario un medio virtual como un sitio web y redes sociales para la Escuela de la Familia Guayaquil?**

Considero muy importante el poder estar en una web, sobre todo innovadora y de mucha ayuda al servicio de la comunidad.

- 11) ¿Si desea realizar algún aporte o criterio a esta entrevista lo puede realizar?**

Creo que solamente agradecerle por su interés en unirse a esta visión pro-familia de nuestro país y recalcar que realmente el volvernos a los principios de la Palabra de Dios nos traerá mejores días para nuestras vidas y familias de nuestra Nación. Muchas gracias y bendiciones

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA DIRIGIDO A LOS MINISTROS Y MIEMBROS DE LA ESCUELA DE LA FAMILIA GUAYAQUIL.

1) ¿Internet es el medio de comunicación más aceptado actualmente?

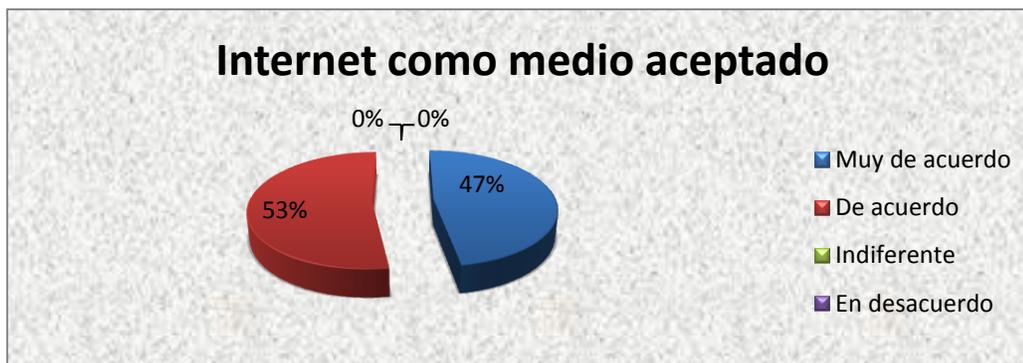
Cuadro#4 Internet como medio aceptado.

N°	VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de acuerdo	19	53%
2	De acuerdo	21	47%
3	Indiferente	0	0%
4	En desacuerdo	0	0%
	TOTAL	40	100%

Fuente: Escuela de la Familia Guayaquil

Elaborado por: Anabell Bueno Vera

Gráfico #1 Internet como medio aceptado



Fuentes: Escuela de la Familia Guayaquil

Elaborado por: Anabell Bueno Vera

ANÁLISIS

Los resultados de las encuestas demuestran que un 53% está muy de acuerdo y el 47% restante está de acuerdo que internet es el medio más aceptado actualmente.

2) ¿Es necesario el uso del internet para compartir información?

Cuadro#5 Uso de internet para compartir información

N°	VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de acuerdo	21	52%
2	De acuerdo	18	45%
3	Indiferente	1	3%
4	En desacuerdo	0	0%
	TOTAL	40	100%

Fuentes: Escuela de la Familia Guayaquil

Elaborado por: Anabell Bueno Vera

Gráfico #2 Uso de internet para compartir información



Fuentes: Escuela de la Familia Guayaquil

Elaborado por: Anabell Bueno Vera

ANÁLISIS

Los resultados de las encuestas demuestran que un 52% está muy de acuerdo que es necesario el uso de internet para compartir información, el 45% está de acuerdo y el 3% restante se muestra indiferente.

3) ¿Un sitio web refuerza y actualiza la imagen corporativa de una organización institución o empresa?

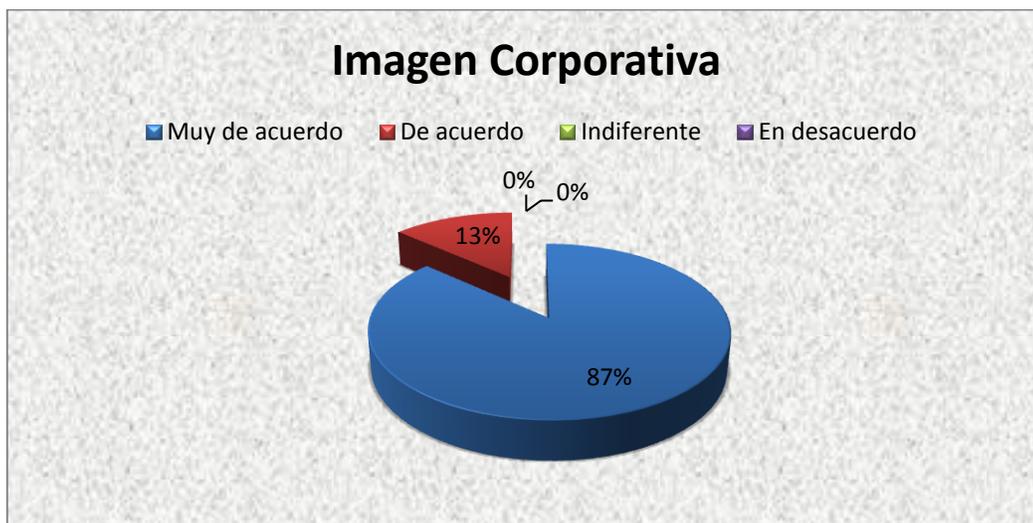
Cuadro#6 Imagen corporativa de una organización

N°	VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de acuerdo	36	87%
2	De acuerdo	4	13%
3	Indiferente	0	0%
4	En desacuerdo	0	0%
	TOTAL	40	100%

Fuentes: Escuela de la Familia Guayaquil

Elaborado por: Anabell Bueno Vera

Gráfico#3 Imagen corporativa de una organización



Fuentes: Escuela de la Familia Guayaquil

Elaborado por: Anabell Bueno Vera

ANÁLISIS

Los resultados de las encuestas demuestran que un 87% está muy de acuerdo que una página web refuerza y actualiza la imagen corporativa de una empresa mientras el 13% está de acuerdo.

4) ¿Internet es un aspecto fundamental para la vida cotidiana?

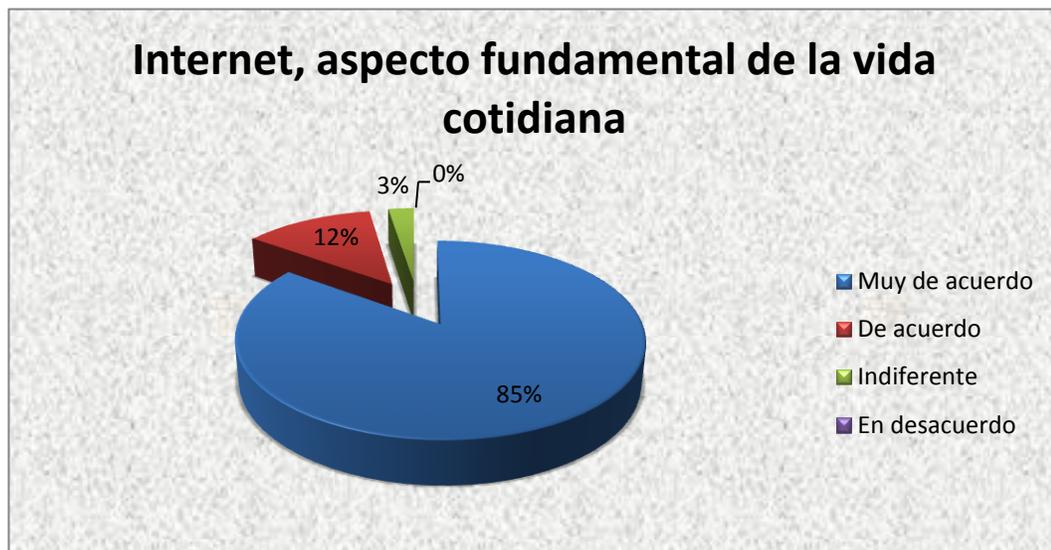
Cuadro#7 Internet como aspecto fundamental de la vida cotidiana

N°	VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de acuerdo	34	85%
2	De acuerdo	5	12%
3	Indiferente	1	3%
4	En desacuerdo	0	0%
	TOTAL	40	100%

Fuentes: Escuela de la Familia Guayaquil

Elaborado por: Anabell Bueno Vera

Gráfico#4 Internet como aspecto fundamental de la vida cotidiana



Fuente: Escuela de la Familia Guayaquil

Elaborado por: Anabell Bueno Vera

ANÁLISIS

Los resultados de las encuestas demuestran que un 85% está muy de acuerdo que internet es un aspecto fundamental para la vida cotidiana, mientras que el 12% está de acuerdo y el 3% restante se muestra indiferente.

5) ¿Las donaciones por internet son más fáciles de hacer?

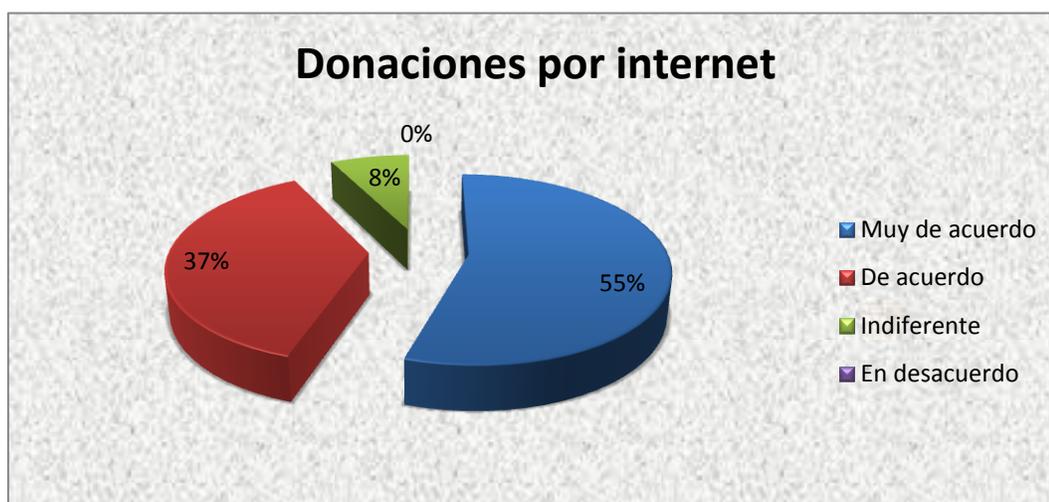
Cuadro#8 Donaciones por internet

N°	VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de acuerdo	22	55%
2	De acuerdo	15	37%
3	Indiferente	3	8%
4	En desacuerdo	0	0%
	TOTAL	40	100%

Fuentes: Escuela de la Familia Guayaquil

Elaborado por: Anabell Bueno Vera

Gráfico#5 Donaciones por internet



Fuentes: Escuela de la Familia Guayaquil

Elaborado por: Anabell Bueno Vera

ANÁLISIS

Los resultados de las encuestas demuestran que un 55% está muy de acuerdo que las donaciones por internet son más fáciles de hacer, mientras que el 37% está de acuerdo y el 8% restante se muestra indiferente.

6) ¿Una organización necesita tener un sitio web para ser más conocida?

Cuadro#9 Sitio web para hacer más conocida a una organización

N°	VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de acuerdo	25	62%
2	De acuerdo	15	38%
3	Indiferente	0	0%
4	En desacuerdo	0	0%
	TOTAL	40	100%

Fuentes: Escuela de la Familia Guayaquil Elaborado por: Anabell Bueno Vera

Gráfico#6 Sitio web para hacer más conocida a una organización



Fuentes: Escuela de la Familia Guayaquil Elaborado por: Anabell Bueno Vera

ANÁLISIS

Los resultados de las encuestas demuestran que un 62% está muy de acuerdo que es necesaria una página web para hacer más conocida a una iglesia, mientras que el 38% está de acuerdo.

7) ¿La publicidad por internet es más efectiva?

Cuadro#10 Publicidad por internet

N°	VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de acuerdo	28	70%
2	De acuerdo	10	25%
3	Indiferente	2	5%
4	En desacuerdo	0	0%
	TOTAL	40	100%

Fuentes: Escuela de la Familia Guayaquil

Elaborado por: Anabell Bueno Vera

Gráfico#7 Publicidad por internet



Fuentes: Escuela de la Familia Guayaquil

Elaborado por: Anabell Bueno Vera

ANÁLISIS

Los resultados de las encuestas demuestran que un 70% está muy de acuerdo que la publicidad por internet es más efectiva, mientras que el 25% está de acuerdo y el 5% restante se muestra indiferente.

8) ¿Es seguro realizar pagos por medio de internet?

Cuadro#11 Pagos por internet

N°	VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de acuerdo	15	37%
2	De acuerdo	8	20%
3	Indiferente	7	18%
4	En desacuerdo	10	25%
	TOTAL	40	100%

Fuentes: Escuela de la Familia Guayaquil

Elaborado por: Anabell Bueno Vera



Gráfico#8 Pagos por internet

Fuentes: Escuela de la Familia Guayaquil

Elaborado por: Anabell Bueno Vera

ANÁLISIS

Los resultados de las encuestas demuestran que un 37% está muy de acuerdo que realizar pagos por internet es más seguro, mientras que el 20% está de acuerdo, al 18% le es indiferente y el 25% restante está en desacuerdo.

9) ¿Es indispensable para una organización contar con un sitio web?

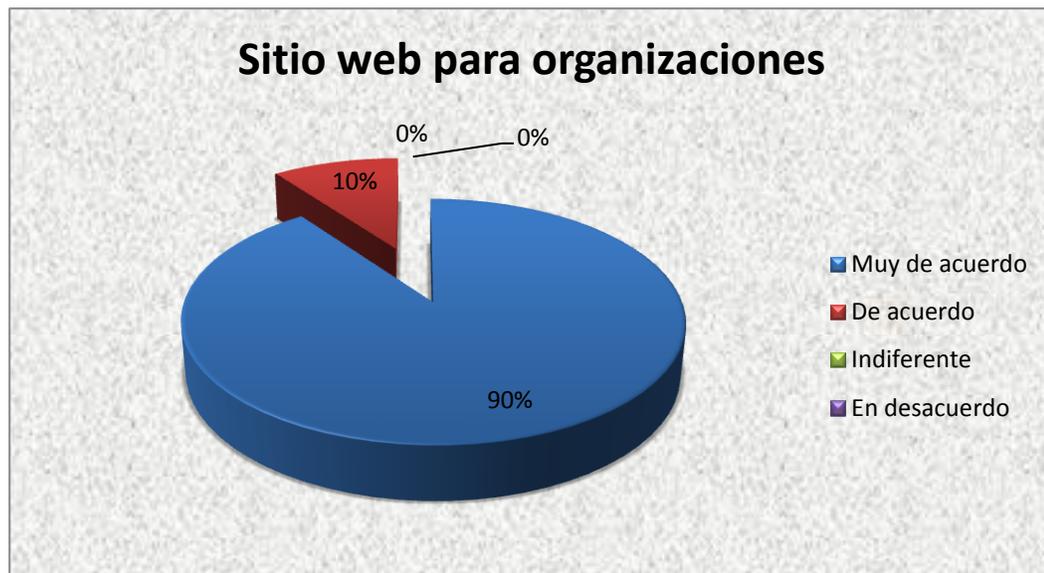
Cuadro # 12 Sitio web para organizaciones

N°	VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de acuerdo	36	90%
2	De acuerdo	4	10%
3	Indiferente	0	0%
4	En desacuerdo	0	0%
	TOTAL	40	100%

Fuentes: Escuela de la Familia Guayaquil

Elaborado por: Anabell Bueno Vera

Gráfico#9 Sitio web para organizaciones



Fuentes: Escuela de la Familia Guayaquil

Elaborado por: Anabell Bueno Vera

ANÁLISIS

Los resultados de las encuestas demuestran que un 90% está muy de acuerdo que es indispensable para cualquier organización tener un sitio web, mientras que el 10% restante está de acuerdo.

10)¿La búsqueda de información por internet es mucho más sencilla?

Cuadro# 13 Búsqueda sencilla por internet

N°	VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de acuerdo	29	72%
2	De acuerdo	11	28%
3	Indiferente	0	0%
4	En desacuerdo	0	0%
	TOTAL	40	100%

Fuentes: Escuela de la Familia Guayaquil

Elaborado por: Anabell Bueno Vera

Gráfico#10 Búsqueda sencilla por internet



Fuentes: Escuela de la Familia Guayaquil

Elaborado por: Anabell Bueno Vera

ANÁLISIS

Los resultados de las encuestas demuestran que un 72% está muy de acuerdo que la búsqueda de información por internet es mucho más sencilla, mientras que el 28% está de acuerdo.

11)¿Transmitir la misión y visión de una organización sería mucho más fácil si se tuviera una plataforma virtual la cual se pueda consultar los 365 días del año, a toda hora y en cualquier lugar del mundo?

Cuadro# 14 Misión de la organización

N°	VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de acuerdo	32	80%
2	De acuerdo	8	20%
3	Indiferente	0	0%
4	En desacuerdo	0	0%
	TOTAL	40	100%

Fuentes: Escuela de la Familia Guayaquil Elaborado por: Anabell Bueno Vera

Gráfico#11 Misión de la organización



Fuentes: Escuela de la Familia Guayaquil Elaborado por: Anabell Bueno Vera

ANÁLISIS

Los resultados de las encuestas demuestran que un 80% está muy de acuerdo y el 20% restante está de acuerdo

12)¿Los medios tradicionales de comunicación e información no son suficientes para estar completamente informados?

Cuadro# 15 Medios tradicionales de comunicación

N°	VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de acuerdo	29	72%
2	De acuerdo	11	28%
3	Indiferente	0	0%
4	En desacuerdo	0	0%
	TOTAL	40	100%

Fuentes: Escuela de la Familia Guayaquil

Elaborado por: Anabell Bueno Vera

Gráfico#12 Medios tradicionales de comunicación



Fuentes: Escuela de la Familia Guayaquil

Elaborado por: Anabell Bueno Vera

ANÁLISIS

Los resultados de las encuestas demuestran que un 72% está muy de acuerdo y el 28% restante está de acuerdo.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los resultados de las encuestas realizadas a los estratos de la muestra no probabilística demuestran el interés de las personas en la tecnología y están de acuerdo en que son necesarias para facilitar las interacciones comunicacionales de la vida cotidiana, ya que están de acuerdo que en la actualidad la comunicación se realiza de distintas formas, pero concuerdan que es mucho más efectiva la comunicación por medio del uso de internet y sitios web que permiten una retroalimentación.

En las encuestas dirigidas a los ministros y miembros de la escuela de la familia en la ciudad de Guayaquil, los resultados de las encuestas demuestran que un 53% está muy de acuerdo y el 47% restante está de acuerdo que internet es el medio más aceptado actualmente.

Los resultados de las encuestas demuestran que un 52% está muy de acuerdo que es necesario el uso de internet para compartir información, el 45% está de acuerdo y el 3% restante se muestra indiferente.

Los resultados de las encuestas demuestran que un 87% está muy de acuerdo que una página web refuerza y actualiza la imagen corporativa de una empresa mientras el 13% está de acuerdo.

Los resultados de las encuestas demuestran que un 85% está muy de acuerdo que internet es un aspecto fundamental para la vida cotidiana, mientras que el 12% está de acuerdo y el 3% restante se muestra indiferente.

Los resultados de las encuestas demuestran que un 55% está muy de acuerdo que las donaciones por internet son más fáciles de hacer, mientras que el 37% está de acuerdo y el 8% restante se muestra indiferente.

Los resultados de las encuestas demuestran que un 62% está muy de

acuerdo que es necesaria una página web para hacer más conocida a una iglesia, mientras que el 38% está de acuerdo.

Los resultados de las encuestas demuestran que un 70% está muy de acuerdo que la publicidad por internet es más efectiva, mientras que el 25% está de acuerdo y el 5% restante se muestra indiferente.

Los resultados de las encuestas demuestran que un 37% está muy de acuerdo que realizar pagos por internet es más seguro, mientras que el 20% está de acuerdo, al 18% le es indiferente y el 25% restante está en desacuerdo.

Los resultados de las encuestas demuestran que un 90% está muy de acuerdo que es indispensable para cualquier entidad tener un sitio web, mientras que el 10% restante está de acuerdo.

Los resultados de las encuestas demuestran que un 72% está muy de acuerdo que la búsqueda de información por internet es mucho más sencilla, mientras que el 28% está de acuerdo.

Los resultados de las encuestas demuestran que un 80% está muy de acuerdo y el 20% restante está de acuerdo.

Los resultados de las encuestas demuestran que un 72% está muy de acuerdo y el 28% restante está de acuerdo.

CONCLUSIONES

Una vez aplicados los métodos de investigación se concluyó lo siguiente:

- En la actualidad internet es el medio de comunicación es el más aceptado.
- Es necesaria la utilización de la tecnología para poder compartir información.
- La imagen corporativa de una organización o empresa es reforzada por un sitio web.
- Internet se ha convertido en un aspecto fundamental para la vida cotidiana.
- Es necesaria la implementación de un sitio web para que una organización sea más conocida.
- La publicidad difundida por medio de internet es más efectiva porque llega a más personas.
- Una gran mayoría de personas se muestra confiada de realizar pagos por internet y piensa que es mucho más rápido, mientras una parte de la población aun siente cierta desconfianza.
- La mayoría de las personas está convencida de que es necesario e indispensable para una organización contar con un sitio web.
- Buscar información por medio de internet es mucho más sencillo, rápido y cómodo.
- Es más fácil transmitir la misión y visión de una organización por medio de una plataforma virtual, al alcance de todo el mundo a toda hora.
- Los medios de comunicación convencionales ya no son suficientes para satisfacer la demanda de información.

RECOMENDACIONES

El uso de la tecnología en la actualidad es indispensable para llegar a más personas en todas partes de la ciudad, porque permite compartir información de una manera más rápida y efectiva, es saludable dar paso a buenos e innovadores programas y redes que ayudan en el trabajo de la vida cotidiana a las personas.

La misión de la tecnología no es dejar a un lado la mano del hombre sino facilitar el trabajo del mismo, dando soluciones rápidas, efectivas y seguras, que resuelvan una necesidad en particular. Los sitios web en la actualidad son una herramienta poderosa para dar a conocer una organización o cualquier empresa, se recomienda optar por poner en funcionamiento un sitio web que permita informarse de la misión y visión de la organización.

En nuestra actualidad la realidad ya no es la misma de antes por eso es necesario actualizarse, admitir y aprovechar las ventajas que nos ofrece la tecnología para el uso de la comunicación, para esto es bueno poner en marcha una capacitación para los miembros que necesiten saber de los nuevos recursos y tecnologías para informarse de la organización.

CAPÍTULO III
LA PROPUESTA
DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL USO DEL
SOFTWARE DREAMWEAVER.

JUSTIFICACIÓN

Usar nuevas tecnologías para comunicarse permite tener una buena interacción entre las organizaciones y sus usuarios, la Escuela de la Familia Guayaquil se beneficiará de poseer un vínculo electrónico con la comunidad, tal como lo es un sitio web, que permite a los usuarios acceder a datos actuales de la organización, y en algunas ocasiones lo podrá realizar en tiempo real referentes a las actividades de la organización, esto permite que la organización se fortalezca ya que siempre está en comunicación, es una manera de innovar la imagen de la organización y permite un alcance óptimo en el mundo virtual.

Los datos que tienen un soporte digital permiten el manejo de los mismos ya que se los puede clasificar y almacenar más fácilmente, por parte del usuario y también permite a la organización la evidencia de todos los eventos y actividades que en ella se realiza y permite justificar el manejo de los ingresos aportados por miembros de la misma, para así mantener una interrelación clara y expuesta. Por lo tanto es conveniente que la Escuela de la Familia Guayaquil disponga de un sitio web con el fin de publicar, compartir, informar y distribuir todo tipo de eventos anuncios e información a los usuarios y familiares de los miembros de la Escuela de la familia Guayaquil.

Con todo lo expresado es posible tener una actualización continua de la organización, al mismo tiempo se extiende a cualquier parte del mundo y permite el conocimiento y vida organizacional de la misma.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA

ANTECEDENTES

DISEÑO WEB

El diseño web es una planificación que se realiza para distribuir uniformemente el contenido y la información dentro una página web, en la planificación se toma en cuenta la navegabilidad, interactividad, arquitectura de la información, la usabilidad y la interactividad que existirá en la página.

Mariño Campos, Ramón (2005). “El diseñador es el eslabón entre el emisor (que puede ser un individuo, una empresa o una institución, con una necesidad de comunicar) y un público más o menos amplio, al que va destinado ese mensaje. Se trata de crear, elegir, organizar y disponer toda la información para la visualización de textos, gráficos, sonidos e incluso, el espacio en blanco para comunicar el mensaje.”(p.4)

Un buen diseño web, basado en jerarquías bien elaboradas de contenidos, aumenta la eficiencia del sitio web como un medio de comunicación e intercambio de información y todo tipo de datos que ofrece el contacto directo entre el usuario y el creador de contenidos.

DISEÑO MULTIMEDIA

Multimedia se refiere a cualquier sistema u objeto que usa diversos medios digitales para comunicar y expresar determinada información, usando herramientas multimedia se nota una mejoría en la atención que las personas en general prestan en el momento de aprendizaje y comunicación.

En el diseño multimedia se combina varios soportes de comunicación como el texto, el sonido, la fotografía, la imagen, el video, la animación para crear un buen aspecto en el sitio web.

ELEMENTOS MULTIMEDIA

Todos los sistemas multimedia están formados por elementos multimedia, los cuales son elementos informativos de variada naturales, y que al combinarlos en uno solo coinciden en la misma intencionalidad comunicativa, que es la de recrear una situación, experiencia, la cual expone o explica la situación.

Lynch, Patrick J y Horton, Sarah (2000). “En los elementos multimedia debemos aprovechar la tecnología informática en lo que tiene de bueno, y no simplemente trasladar los materiales a la pantalla, sean estos videos análogos o contenidos de audio.”(p.140)

Texto

El texto es una combinación de caracteres, los cuales están codificados en un sistema de escritura como lo es el alfabeto, su tamaño y forma puede ser variable. El texto también es una composición de caracteres imprimibles los cuales son generados por una persona o por un algoritmo de cifrado el cual no tiene sentido para cualquier persona y solo puede ser descifrado por su emisor. El texto es una composición de signos usados con la intención de comunicar.

Imagen

Son documentos los cuales se codifican y almacenan como mapas de bits y están compuestos por varios pixeles, y su principal objetivo es el de ilustrar al usuario y así permite comprender de mejor manera lo que con el texto no se logra hacer, hay varios tipos de imágenes como: representaciones gráficas, fotografías, ilustraciones, etc.

Gráficos

Son representaciones visuales figurativas, esquemas, planos, dibujos y líneas los cuales permiten la representación de palabras e ideas mediante dibujos o imágenes. Los cuales benefician a la comprensión de conceptos abstractos ya que proponen representaciones concretas.

Animaciones

La animación es un proceso que tiene por función dar movimiento a una serie de dibujos inanimados, esto se logra a una secuencia de dibujos uno tras otro para crear sentido de movimiento creíble ante los ojos de los espectadores.

Sonido

El sonido es la percepción que tiene el cerebro de las vibraciones mecánicas que otros cuerpos producen y las cuales llegan al oído a través de algún medio como puede ser un dispositivo eléctrico. Los sonidos se representan de distintas formas como la música, el habla, golpes. Como herramienta multimedia el sonido interactúa con el usuario creando en él, la memoria auditiva.

Video

Un video es un sistema de grabación y reproducción de imágenes, que en la mayoría de casos vienen acompañadas de sonidos. Conocido en la actualidad por casi todo el mundo, consiste en la captura de una serie de fotografías llamados fotogramas que luego se muestran en secuencia y a gran velocidad para reconstruir la escena original. El multimedia esta herramienta llamada video, convierte a su producto en una pantalla de televisión, la cual muestra las características dinámicas de algún concepto.

TIPOGRAFÍA EN LA WEB

La tipografía debe conseguir la atención del usuario para que sea un vínculo de información y persuasión. La tipografía debe cumplir con ciertos objetivos como son: atraer, informar y seducir al usuario, debe estar estructurada de una forma impecable y precisa y que su legibilidad sea clara.

Quero, Enrique (2007). “El texto en la pantalla del monitor es más complejo de leer porque la mayoría de los diseñadores de las páginas web no respetan una de las reglas más básicas de tipografía en publicaciones las líneas de texto son muy alargadas para que se caractericen por una cómoda legibilidad.”(p.244)

Existen distintas familias tipográficas que ofrecen un sin número de formas, pero se debe tener en cuenta que para la web se debe elegir una tipografía estándar para que permitan presentarse de la forma que debe ser en todos los sistemas operativos.

COLOR EN LA WEB

Los colores que se utilizan en la web son aquellos que se basan en los sistemas de color RGB o HSL. Para usarlos en la web se deben especificar por medio de valores numéricos, pero hay algunos colores que pueden ser nombrados pero en idioma inglés.

La paleta de colores RGB, consta de tres colores primarios, Red, Green, Blue, es español rojo, verde y azul, estos colores son aditivos y en html están representados por tres pares hexadecimales tipo 0xHH-HH-HH según el siguiente formato: (los colores básicos o primarios, no aquellos que son resultantes de mezclas). #RRGGBB (= #RRVVAA).

En el sistema de colores HSL los colores son medidos por tres parámetros como lo son: hue, saturation y light, en español: matiz, saturación y luz respectivamente, los cuales determinan la posición del color en el cilindro de colores, el primer parámetro que mide es el ángulo horizontal, el segundo la distancia horizontal y el tercero es la distancia vertical.

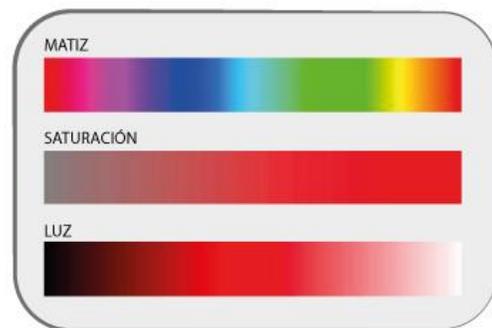
La función que el color deber cumplir en un sitio web es muy importante y sin duda uno de los primeros aspectos que se toman en cuenta al visitar una web ya que basándonos en la psicología del color cada uno transmite una sensación.

Ilustración#2
Sistema de color RGB



Creado por Anabell Bueno

Ilustración#3
Sistema de color HUE



Creado por Anabell Bueno

IMAGEN EN LA WEB

La distribución dentro de una página web es muy importante y las imágenes sirven para complementar el texto para que entenderla sea mucho más rápido y eficaz. Las páginas web no son compatibles con todos los formatos de imagen que se tiene, pero con otros sí que son los siguientes:

JPEG

Por sus siglas en inglés, Joint Photographic Experts Group que traducido al español es Grupo Conjunto de Expertos en Fotografía, este el nombre con el que nombraron este formato gracias a este grupo de personas que lo crearon, es sí es un estándar de compresión y codificación de archivos e imágenes fijas.

GIF

Graphic Interchange Format este formato fue creado por CompuServe. Este formato tiene el algoritmo de compresión LZW o Lemple Ziv Welch y es usado ampliamente en la world wide web, el cual sirve para reducir el peso de las imágenes y evita la pérdida de información o de datos. Este tipo de formato permite contener transparencia y animación, pero no son tan recomendados para fotografías ya que se pierden colores y no se puede visualizar bien.

PNG

PNG o Portable Network Graphics, es un formato de archivos de gráficos de mapa de bits, desarrollado en 1995 como una alternativa al formato GIF pero gratuito. El formato PNG permite almacenar imágenes en color real y en blanco y negro, así como también imágenes indexadas, utilizando una paleta de 256 colores, también soporta la transparencia de

canal alfa, quiere decir que se tiene la opción de definir 256 niveles de transparencia.

PÁGINA WEB

Una página web es conjunto de líneas de código escritas en HTML, la cual se puede visualizar mediante un navegador, el cual presenta de una forma ordenada el texto, imágenes, animaciones, banners, publicidades y otros componentes que permiten la interactividad de la página web.

Rodil Jiménez, Irene y De Vega, Camino (2010). “El usuario accede a la página web mediante un navegador de internet, este programa emplea un protocolo llamado http que funciona sobre TCP/IP y que se encarga de gestionar el aspecto de las páginas y sus enlaces.” (p.282)

SITIO WEB

Un sitio web es un conjunto de páginas web y los archivos que son necesarios para poder presentarla adecuadamente. Un sitio web siempre vendrán antecedido por las siglas www y precedido por el nombre de la institución o empresa y al final el .com,.org que es para establecer que tipo e organización es. Un dominio siempre está organizado en función a sus contenidos.

En internet podemos encontrar varios tipos de sitios web los cuales suelen diferenciarse por el contenido que muestran o por los servicios que brindan a los usuarios. Entre estos tipos de contenidos encontramos los blogs los cuales son como una bitácora en donde se publican ciertos acontecimientos de la vida diaria, de sus gustos, de sus profesiones o aficiones sea del mismo o algo en particular. De la misma manera existen blog que actúan como un diario y se escribe los acontecimientos que le

sucedan al sujeto diariamente. Para esto existen los gestores de contenido, los cuales son gratuitos, tales como wordpress o blogger.

PORTAL WEB

Un portal en internet es también un sitio web que ofrece al usuario la recopilación de varios recursos y servicios acerca de un mismo tema, este sitio web puede incluir: enlaces, foros, buscadores, aplicaciones, documentos, aplicaciones, compras virtuales, etc. Su función es la de facilitar al usuario la información necesaria de un cierto tema.

(Rodil Jiménez, Irene y De Vega, Camino, 2010). “El portal net es un punto de acceso a Internet que permite al usuario, desde una misma página web, enlazada con destinos a sitios web, para poder localizar rápidamente distinta información en internet. El objetivo de un portal web es el usuario cuando acceda a internet lo haga a través de su portal.”(p.284)

URL

URL o (Uniform Resource Locator) el localizador de recursos uniforme es una secuencia de caracteres de acuerdo a un formato estándar que sirve para nombrar recursos en internet para su localización o identificación.

La URL es el nombre del esquema y deben seguir una sintaxis general, cada esquema puede determinar sus principios de sintaxis, donde la autoridad, que es el nombre o la dirección IP de un servidor, la ruta, es la especificación de una ubicación en una estructura jerárquica, y el fragmento, indica una ubicación en un documento, están relacionados y unen para desarrollar la información.

Márquez Solís, Santiago (2007).”La URL es una cadena de caracteres a la cual se le asigna una dirección única a cada uno de los recursos de información disponibles en Internet. Existe un URL única para cada página de cada uno de los documentos de la World Wide Web.”(p.14)

La URL es el nombre del esquema y deben seguir una sintaxis general, cada esquema puede determinar sus principios de sintaxis, donde la autoridad, que es el nombre o la dirección IP de un servidor, la ruta, es la especificación de una ubicación en una estructura jerárquica, y el fragmento, indica una ubicación en un documento, están relacionados y se unen para desarrollar la información.

HTTP

Http o (Hipertexto Transfer Protocol) usado en cada transición de la World Wide Web en este protocolo no se guarda ninguna información sobre conexiones anteriores, el uso de campos le dan mayor flexibilidad al protocolo estos campos permiten que se envíe información descriptiva en la transacción, que permite así la autenticidad identificado por el usuario.

(Márquez Solís, Santiago 2007).”El protocolo de transferencia de hipertexto HTTP es el protocolo utilizado en cada transacción de la web, el hipertexto es el contenido de las páginas web, y el protocolo de transferencia es el sistema mediante el cual se envían las peticiones para acceder a una página web y obtener respuesta de esa misma web, remitiendo la información que se verá en la pantalla del navegador.”(p.16)

Este protocolo también puede enviar otro tipo de información como formularios o mensajes similares, los datos del usuario se pueden enviar en

dos maneras diferentes, GET, que son los datos enviados al servidor web en la URL de llamada, POST, que son los datos enviados al servidor web pero en el cuerpo HTTP.

HTML

HTML o (HyperText Markup Language) es el lenguaje marcado predominante para la elaboración de páginas web, es usado para describir la estructura y el contenido en forma de texto, así como para complementar el texto con objetos tales como las imágenes el HTML se escribe en forma de etiquetas.

(Márquez Solís, Santiago 2007). “El lenguaje HTML puede ser creado y editado como cualquier editor de texto básico como el bloc de notas de Windows o cualquier otro editor que admita texto sin formato, sin embargo, resulta mucho más cómodo utilizar otros programas que mediante la interfaz gráfica permita la creación de la pantalla del documento o del sitio web.”(p.17)

HTML utiliza etiquetas o marcas que consisten en breves instrucciones de comienzo y fin, mediante las cuales se determinan la forma en la que se debe aparecer en el navegador de texto, así también como imágenes y demás elementos.

Toda etiqueta se identifica por estar encerrada en los signos mayor que y menor que (<>), y algunas tienen atributos que pueden tomar algún valor, las etiquetas básicas de HTML de obligada presencia en el documento son:

<HTML>.- Es la etiqueta que define el inicio del documento HTML, le indica al navegador que todo lo que viene a continuación debe tratarlo como serie de códigos.

<HEAD>.- Esta etiqueta sirve para definir la cabecera del documento HTML, esta cabecera suele contener información del documento que no se muestra directamente, como por ejemplo el título de la ventana del navegador.

<TITLE>.- Define el título de la página, por lo general este título aparece en la barra de título encima de la ventana.

<LINK>.- Esta etiqueta define algunas características avanzadas, como por ejemplo crear las hojas de estilo para el diseño de la página.

<BODY>.- Establece el cuerpo del documento o el contenido a mostrar, esta es la parte del documento HTML que se muestra en el navegador. Dentro de esta etiqueta se puede definir propiedades comunes para toda la página, como color e imágenes.

CSS

Por sus siglas en inglés Cascading style sheets, que significa en español hojas de estilo en cascada y es un lenguaje que se usa para establecer la forma en que se va a ver un documento, claramente estructurado por un lenguaje de maquetación web como html o xml. Quien se encarga de realizar estas especificaciones de las hojas de estilo es la World wide consortium, las cuales son estándar para los agentes de usuario y también navegadores.

El objetivo de las hojas de estilo es separar, la estructura del sitio web de la presentación o el estilo que se le pueda dar, como es el fondo, color de letras, tamaño y muchísimas características más que ofrece. El estilo puede ser establecido en un documento separado de hojas de estilo o puede estar incluido en el mismo documento html definido mediante el atributo style.

FTP

Por sus siglas en ingles File Transfer Protocol que significa protocolo de transferencia de archivo entre los sistemas que se encuentran conectados a una red TCP que significa transmission control protocol, que se basa en la arquitectura de cliente servidor.

FTP se origina en el año 1971 y es uno de los protocolos más antiguos a pasar de qué ha evolucionado con el paso de los años. Actualmente sigue en uso ya que es el sistema de transferir archivos más confiable y estable que existen en internet. Para realizar una conexión FTP se ejecuta por medio de lo que se llama clientes de ftp, de estos existen varios en internet, existen los que son de paga y otros gratuitos. Un buen ejemplo de esto es WinSCP el cual es gratuito, posee varios idiomas y ha sido desarrollado por programadores de todo el mundo.

SERVIDORES

Un servidor es la web, es un ordenador que está a disposición de otros servidores, “Equipos informáticos” también llamados clientes, los cuales le suministran todo tipo de información.

TIPOS DE SERVIDORES

Servidores de correo

Estos servidores son tan cruciales y necesarios como los servidores web ya que almacenan, reciben, envía y procesan todas las operaciones relacionadas con el email, mediante redes corporativas como LANs y WANs y por internet.

Servidores Proxy

Es un servidor que sirve de intermediario entre el servidor y un cliente del cual no se conoce quien es verdaderamente, pero realiza la petición de dicho cliente.

Servidor Web

El servidor HTML almacena primordialmente archivos HTML, como páginas web y permite la visualización de imágenes, videos, páginas web, presentaciones y todo tipo de información que la página web contenga.

Servidor de base de datos

El servidor de base de datos ofrece los servicios de almacenamiento y gestiona también las bases de datos. Este sistema nos permite almacenar grandes cantidades de información, como cuentas de bancos y sus movimientos.

Servidores Cluster

Estos servidores están especializados en guardar enormes cantidades de información, evitan la pérdida de información si existieren problemas con los demás servidores.

Servidores Dedicados

Así como hay servidores compartidos los cuales los usan varias personas o empresas, también hay servidores que son dedicados exclusivamente para una persona.

Servidores de Imágenes

Estos servidores son especializados en alojar grandes cantidades de imágenes y no consumen recursos del servidor web, sirven para alojar fotografías tanto personales como también personales, algunos son gratuitos y otros pueden ser de paga. Un ejemplo de servidor gratuito de fotos es uno generado por google, picasaweb.google.com

NAVEGADORES

Los navegadores son los que permiten a los usuarios o visitantes acceder a determinados sitios web, el éxito de la presentación de cada página depende de un navegador así como también los java scripts y plugins que se reproduzcan en el sitio web, ya que algunos de estos no son compatibles con ciertos navegadores. Los navegadores más conocidos son:

Internet explorer

Años atrás internet explorer era el que estaba en primera fila del mercado de navegadores gratis de internet, después de desbancar a Netscape, parecía que nadie lo podía derrotar, claro está que la principal razón por la que era más usado es porque estaba incluido en todos los sistemas operativos de Windows.

Mozilla Firefox

Un grande entre los navegadores, Mozilla Firefox, ocupa actualmente el tercer lugar después de internet explorer y Google Chrome con un 23% del mercado, este software es desarrollado por fundación Mozilla y esto permite que su código sea libre y gratuito.

Google Chrome

Es también uno de los grandes navegadores de internet gratuitos, a pesar de ser el más joven marca el mayor crecimiento desde la fecha de su lanzamiento al mercado en el año 2008, tiene más de 300 millones de usuarios en el mercado, gracias a su buscador Google, el cual invita a todos los usuarios que usan este buscador, a descargar el navegador Google chrome gratuitamente.

La mayor de las ventajas de este navegador es que está disponible para varios sistemas operativos incluido Windows, debían, Chrome Os, y

también sistemas operativos orientados a dispositivos móviles tales como android y iOS.

Opera

Opera un navegador potente, unos de los más seguros, rápidos y estables del mercado, y es utilizado por una cantidad pequeña de usuarios en comparación con los grandes números de usuarios de Google Chrome, Mozilla Firefox e Internet Explorer.

Safari

Este navegador es desarrollado por Apple, tiempo atrás se lo podía instalar solo en sistemas operativos Mac OS e IOS, pero actualmente existe una versión para Windows.

Tiene muy buenas características como lo son la navegación por pestañas, corrector ortográfico, redes sociales integradas y en las versiones actuales se ofrece la posibilidad de almacenamiento offline , quiere decir que podemos guardar sitios web completos y verlos después sin la necesidad de tener conexión a internet.

ORGANIZACIÓN DEL CONTENIDO

Una vez establecido los objetivos para la creación de la página o del sitio web y al grupo objetivo al que está dirigido, se debe seguir con establecer qué tipo de contenidos se va a implementar y definirlos correctamente. Para identificar los contenidos se debe ayudar de los objetivos y de la audiencia a donde va dirigida la web mediante eso se establecieron las necesidades.

(Lara Navarra, Pablo y Martínez, José Ángel ,2006). “En el ámbito de la información electrónica y la arquitectura de contenidos web se

entiende por clasificar la actividad de agrupar elementos de información de acuerdo a atributos o propiedades comunes entre ellos.”(p.37).

Para cumplir con una norma establecida, con respecto a que debería contener un sitio web, se debe tomar en cuenta lo siguiente:

La Institución.- Implementar información sobre quiénes son los que están inmersos en la institución información detallada de qué tipo de organización es.

Producto o Servicio.- Se puede hablar principalmente de las actividades que realizan la empresa y cuáles son los productos que ofrece y que exista un vínculo que el usuario se interese por dicho producto o servicio estableciendo la interacción.

Novedades o Actividades.- Se puede implementar textos sobre lo que hace diariamente la institución o semanalmente para tener informado al usuario con noticias, actividades, etc.

(JEAN, NOEL,2011 JOOMLA 1.6 CREE Y ADMINISTRE SUS CONTENIDOS. BARCELONA: EDITORIAL ENI.) “La gestión de la presentación de contenidos ya sea de artículos o páginas de categorías en forma de blog o lista, está previsto que se establezca de forma predeterminada para no tener que hacerlo elemento por elemento. Estos valores siempre se pueden modificar más adelante para controlar las excepciones.”(p.54)

Esta lista de contenidos es mínima ya que existirán páginas que muestren mucha más información u otro tipo de servicios que cada día irá creciendo a medida de las necesidades de entrega de información sobre la institución, los intereses de los contenidos varían dependiendo los usuarios que se está dirigiendo.

ESTRUCTURA DEL SITIO

Para establecer la estructura del sitio web se debe organizarlo, para esto debemos saber cuál será el propósito del sitio web, cuál será la audiencia, que contenido va tener y son estos los que van determinar la estructura del sitio web.

(Martínez, José Ángel, 2007). “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 se puede asignar a un grupo a cada área, con responsables, editores, autores y usuarios con diferentes permisos.”(p.60)

CREACIÓN DE LA ESTRUCTURA

Es el proceso para identificar la forma que tendrá la web, hay que tener en cuenta que estructura no es lo mismo que diseño. Estructura, es la forma que tendrá la web en términos generales con sus funciones, generalidades y sistema de navegación, no incluye elementos gráficos como logotipos, viñetas, etc. Diseño, es la solución gráfica que se creara para la web en el cual aparecen logotipos, colores, viñetas, estos elementos de diseño que permiten identificar visualmente al sitio.

Cuando se habla de la estructura se refiere a cuál será la experiencia que tendrá un usuario cuando acceda al sitio, de esta manera podemos determinar donde estarán ubicados los servicios interactivos, buscador, área de contenidos, etc.

(Barranco Jesús, 2001). Metodología de análisis estructurado de sistemas.) “Si contamos con un modelo donde este recogido los requisitos del usuario, con objetivos claros y probados, y un conociendo del problema actual podemos abordar con éxito el

planteamiento de la creación de la estructura con las diferentes propuestas de solución al sistema y que sea desarrollada”. (p.275)

Por medio de esta realización es posible analizar términos más prácticos, como cual será los elementos de información e interacción que tendrá el usuario, al no incluir elementos de diseño se permite la discusión sobre la estructura que se va a implementar en la web mediante aspectos concretos, sin hablar de las consideraciones estéticas en esta etapa del desarrollo.

ARQUITECTURA DE LA WEB

La arquitectura de la web es el conjunto de métodos y herramientas que permiten organizar los contenidos, para ser encontrados y utilizados por el usuario, de una manera simple y directa.

La arquitectura de la información estará cumpliendo con sus objetivos cuando el usuario entre por primera vez al sitio y pueda reconocer a quien le pertenece el sitio web, que su recorrido sea eficaz y que no tenga ningún inconveniente a la hora de encontrar la información.

BARRANCO DE AREBA, JESÚS (2007). “La arquitectura web básica está basada en el uso de clientes ligeros (únicamente precisan el uso del navegador) y servidores distribuidos con diferentes funciones. Básicamente se precisa un servidor web que permite el almacenamiento y acceso a páginas web y clientes browser”. (p. 284)

Se debe establecer el diseño de la aplicación, pero no solo se debe tener en cuenta los colores y tipografías, se debe establecer el tipo de estructura que se va a implementar en el sitio web. La información debe estar suministrada adecuadamente para que la navegación sea directa y facilitando el acceso.

Al empezar a diseñar la páginas se debe tomar en cuenta las proporciones y composición mediante la documentación existente, se debe empezar por analizar qué es lo que se muestra en otros sitios web como la estructura los colores, las animaciones, la tipografía esto nos ayuda a establecer un orden lógico para estructurar la web.

Márquez Solís, Santiago (2007). “La arquitectura elemental de la web tal y como la definió originalmente Tim Berners se basa en utilizar tres estándares que son: El localizador uniforme de recursos (URL), el protocolo de transferencia de hipertexto (http) y el lenguaje de marcación de Hipertexto (HTML).”(p.13)

Ilustración#4 Arquitectura de la Web



Creado por Anabell Bueno Vera

MAPA DEL SITIO

El mapa del sitio se refiere a la creación de un árbol de contenidos, donde se muestra de una manera práctica cuantas secciones tendrá la web y su desarrollo, y cuantos niveles habrá dentro de cada uno. Este árbol es un diagrama que consta de un árbol, ramas y hojas, mostrando las zonas principales y secundarias que se irán incorporando en la web.

(Ramos Alicia, 2011 Aplicaciones web.) Madrid: Editorial paraninfo. “Los mapas de sitios permiten tener una vista general de cómo de cómo se tiene organizado el sitio y así tener un acceso más rápido al mismo”. (p. 132)

En este sentido se debe evitar el árbol de contenidos presente en la estructura de organización, porque ésta es conocida y comprendida internamente, pero constituye una barrera de entrada para usuarios externos. Si esto llega a pasar debería principalmente informarse de lo que hace la empresa como tal y de ahí empezar a buscar la información requerida. Se establece dos sentidos de árboles de navegación que son: árbol organizacional y árbol funcional.

HOSTING

El hosting conocido también como alojamiento de contenido en la web, sirve para guardar y mantener información de los archivos, documentos y páginas web, de los distintos sitios web. Existen empresas que ofrecen estos servicios y son conocidas como web host, algunas fijan un límite de almacenamiento y otras son ilimitadas.

TIPOS DE HOSTING

Los Hosting se dividen en cuatro tipos y son:

Hosting Gratuito

El hosting gratuito por su propia característica de ser gratuito es limitado, y para solventar este espacio las empresas proveedoras incluyen publicidades de otros sitios web que son de pago, aparte de esto el espacio que ofrecen es muy poco y no hay mucho tráfico de usuarios.

Hosting de Imágenes

Este es un tipo de alojamiento que sólo permite ciertos formatos de imágenes, estos hosting son gratuitos, las imágenes se suben directamente al servidor del proveedor para que se pueda ahorrar espacio.

Hosting Compartido

Este hosting permite que se alojen varios dominios a la vez, es decir permite subir información de varios sitios web en un solo alojamiento, por la cantidad de personas que lo utilizan ese alojamiento quizás en algún momento pueda tener ciertos inconvenientes, pero no en la misma magnitud que un gratuito.

Hosting Dedicado

Como su nombre lo indica, un hosting dedicado es para uso exclusivo de un sólo cliente el cual ofrece la ventaja de elegir libremente el sistema operativo y las aplicaciones que desee instalar.

DOMINIO

Un dominio en internet es un nombre representativo para dirección ip, puede ser alfanumérico, y este se vincula a una dirección tangible que puede ser una computadora, Tablet, celular o cualquier dispositivo electrónico.

TIPOS DE DOMINIOS

Existen dos grandes tipos de dominios los cuales son:

Dominios Genéricos

Dominios Genéricos o GTLD, por sus siglas en inglés geographical Top Level Domain, los cuales son los que no se rigen por un país determinado, y son los más conocidos como .com, .info, .net, .edu, que se usan para varios aspectos como:

.com

Es la extensión más conocida en internet y también la más fácil de recordar y es una abreviatura de la palabra comercial. Al usar este dominio el sitio adquirirá un aspecto de globalidad, ya que la red en su mayoría está llena de dominios .com.

.org

Esta extensión está destinada para organizaciones de cualquier tipo.

.net

Esta extensión se deriva de la palabra inglesa network, la cual significa red en español, y estaba dirigida a empresas que ofrecen servicios tecnológicos, por ejemplo los proveedores de servicios de internet.

.edu

Esta extensión se usa para fines educativos.

.tv

Esta extensión se usa para empresas de cine, televisión o video tales como canales de televisión.

.info

Estos están destinados para sitios web informativos, periódicos o revistas.

.biz

Es un abreviado de la palabra business que significa negocios, por lo que están destinados para actividades comerciales y de negocios.

Dominios Territoriales

Los dominios territoriales o CCTLD que significa Country Code Top Level Domains, como su nombre lo indica son dominios que se añaden acorde al país donde existe dicha empresa o persona, dueña del dominio, por ejemplo si vive en Ecuador el dominio puede ser: `www.dominio.com.ec` o si es de Colombia puede ser: `www.dominio.com.co`.

OBJETIVO GENERAL

Diseñar e implementar un sitio web con el software dreamweaver, para uso y beneficio de la escuela de la familia Guayaquil.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Satisfacer las necesidades tecnológicas y de comunicación entre los miembros de la escuela de la familia.
- Crear una plataforma virtual para escuchar, ayudar y aconsejar a los usuarios que ingresen al sitio web de la escuela de la familia.
- Implementar el uso de gestores de contenido para poder compartir reflexiones y mensajes que tanto hacen falta a las familias de la ciudad de Guayaquil.

IMPORTANCIA

La comunicación humana es un proceso de dos o más personas y esto lo vuelve un proceso dinámico ya que se mantiene en un movimiento constante y no está limitado a una relación de emisor y receptor en la cual la información permanece estática y que al regresar la información pues se intercambian roles y toman los mandos que le corresponden creándose así la retroalimentación, por lo tanto se considera que cada institución, organización o empresa conste con un sitio web ya que le permite relacionarse con su receptor, los cuales son los usuarios.

Un sitio web es muy importante ya que permite mostrar al mundo que es, como es y qué es lo que la organización realiza pues también permite cambios en la forma de transmitir y recibir información, se traspasan nuevas fronteras y nuevas posibilidades de desarrollo colectivo, que suplen necesidades que comparten las comunidades y esto permite que se transmita una atmósfera de innovación y actualidad tecnológica.

UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA

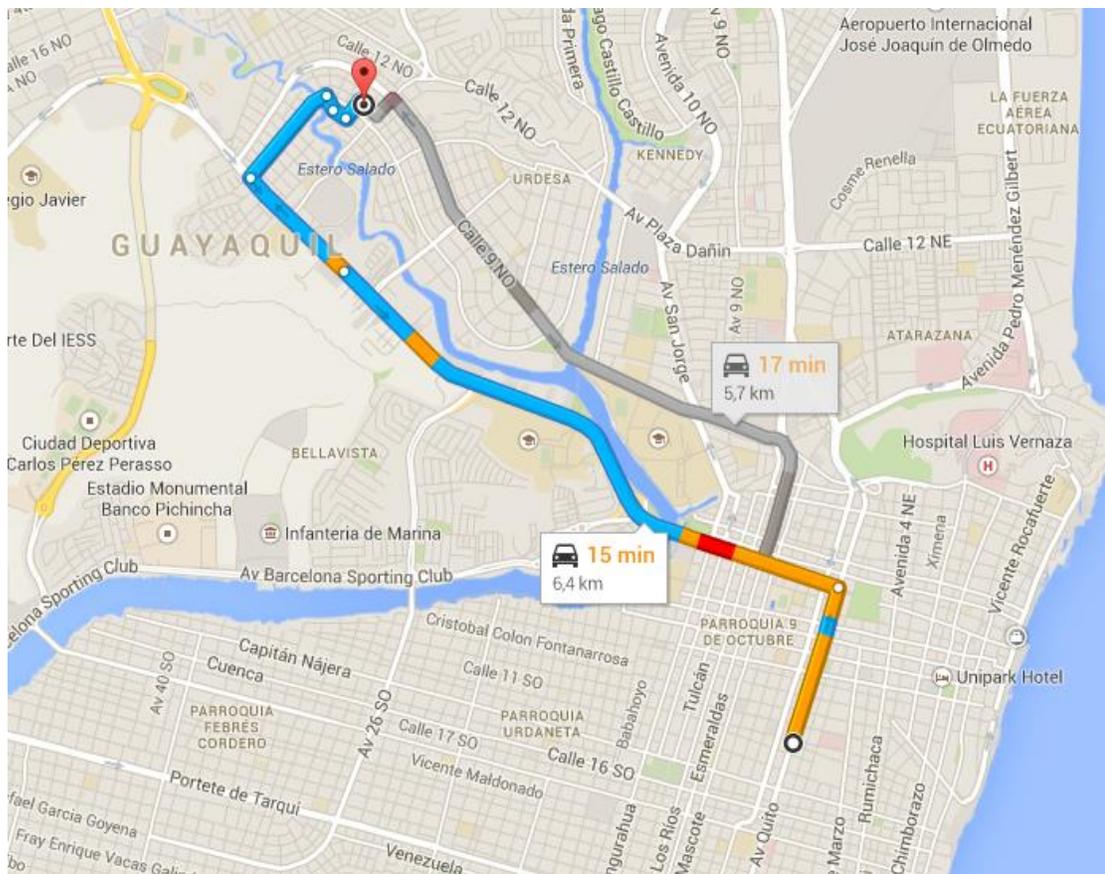
País: Ecuador

Provincia: Guayas

Cantón: Guayaquil

Parroquia: Tarqui

Dirección: Bálsamos 1014 entre Jiguas e Ilanes.



FACTIBILIDAD:

Factibilidad se refiere a la evaluación y consideración de los recursos que se necesitan para cumplir con las metas y objetivos establecidos para llevar a cabo el proyecto. La factibilidad se conforma de tres aspectos básicos.

Operativo.

Es una confirmación de la probabilidad de que el nuevo sistema establecido para el proyecto se use como se debe, ya que debe garantizar las operaciones a realizar dentro del sistema.

Las distintas operaciones que se pueden realizar dentro de la página han sido comprobadas varias veces y el sitio web está listo para su difusión.

Técnico.

Ya que se cuenta con un equipo informático y software necesario se puede implementar una página web completa con hipervínculos que enlacen a videos o redes sociales los cuales son de mucha ayuda para conocer a la Escuela de la Familia Guayaquil, la interfaz de la página será muy amigable, fácil de entender y más que todo que satisfaga las necesidades tecnológicas e informativas.

Económico.

Esta página no necesita mucho espacio de almacenamiento y es por esa razón que los costos de mantenimiento no serán muy altos, ya que constará de un hosting y dominio económico, los cuales pueda la escuela de la familia Guayaquil solventar. En el futuro se implementará también un espacio para publicidades de otras iglesias, librerías cristianas y demás, esto será una entrada económica beneficiosa y así prácticamente la página se mantendrá sola.

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

SOFTWARE APLICADO

Para la realización de este proyecto se usaron las herramientas técnicas necesarias y también los programas específicos para realizar cada una de las piezas publicitarias necesarias, tales como: Adobe ilustrator, Adobe Photoshop, Adobe Dreamweaver, Adobe after effects, y otros software aprendidos de una forma autodidáctica como lo es PHP y Wordpress. Las cuales fueron utilizadas para realizar todo tipo de arte visual y multimedia para su colocación en el sitio web.

HOSTING Y DOMINIO

El hosting y dominio utilizados para la publicación online de la página web fueron adquiridos por medio de la página mihosting.net que ofrece hosting y dominio por un precio módico pudiéndolo pagar anual o mensual, en este caso, se hizo un pago anual. El sitio web fue subido a internet por medio de un cliente ftp llamado filezilla, la clave y el usuario serán entregados al final junto al sitio web de la organización.

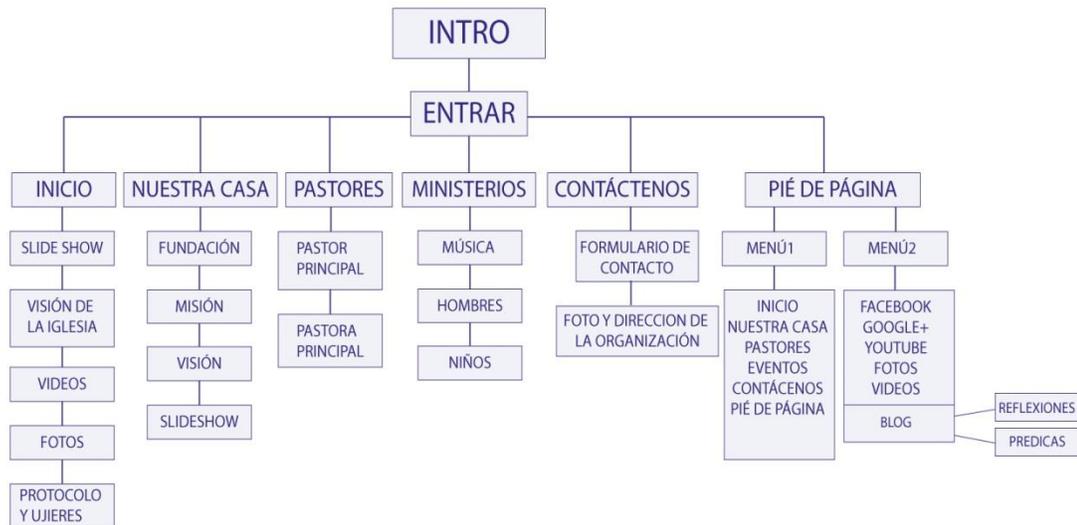
TAMAÑO

El sitio web fue elaborado en un formato de 1024 por 1500px este formato favorece la distribución de los diferentes elementos gráficos y es adaptable a los diferentes tipos de pantalla.

MAPA DEL SITIO

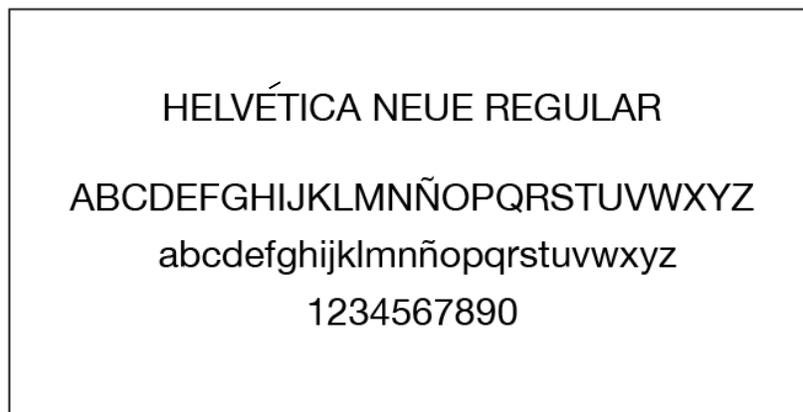
El diseño del sitio web de la Escuela de la Familia cuenta con una estructura jerárquica la cual garantiza la navegación ordenada de la información entre las distintas secciones de la página.

Para el manejo de la información se basa en el siguiente esquema, basándose en las características de comunicación e interacción entre el usuario y la Escuela de la Familia Guayaquil.



TIPOGRAFÍA

Para la creación del sitio web se utilizó la familia tipográfica Helvética ya que tiene una alta legibilidad en la web.



LOGOTIPO

Planimetría

Cada una de las cuadrículas (U) representa una unidad dentro del plano y el número total, tanto en la escala vertical como en la horizontal, representa el número de veces que dicha unidad está presente en las partes que componen la imagen.



Área de Seguridad

Se entiende como área de seguridad al espacio que debe existir alrededor del logotipo o marca sin que otro elemento lo rebase o interfiera para impedir una contaminación visual y así conseguir que se visualice de forma correcta.



Tipografía del Logotipo

GADGET REGULAR

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

1234567890

CROMÁTICA

Colores Principales



R: 153
G: 51
B: 153
#993399



R: 0
G: 153
B: 153
#009999



R: 255
G: 204
B: 0
#FFCC00



R: 153
G: 204
B: 51
#99CC33



R: 51
G: 51
B: 153
#003399



R: 102
G: 102
B: 102
#666666

Colores Secundarios



R: 255
G: 255
B: 255
#FFFFFF



R: 51
G: 51
B: 102
#333366



R: 236
G: 236
B: 236
#ecec



R: 51
G: 51
B: 51
#333333

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL ENTORNO

Encabezado y menú

En el encabezado del sitio Web se compone de tres íconos los cuales tienes hiperenlaces a las distintas redes sociales que posee la escuela de la familia. El menú está compuesto por siete pestañas las cuales al dar click llevan a subpáginas web, La pestaña número uno contiene el isologotipo de la Escuela y al dar click lleva al inicio. El encabezado y menú va a estar presente en todas las pantallas.



Slideshow

Se realizó un slideshow por medio de CSS con las principales actividades que realiza la Escuela de la familia Guayaquil, consta de botones que llevan a cada foto, y de un pase y un play para seguir con la presentación.



Visión de la Escuela de la Familia Guayaquil



Módulos

Se han creado varios módulos los cuales contienen una imagen y un hipervínculo a otra página web.



Footer

En el footer se ubicó un menú en vertical que también se encuentra en el encabezado, y otro menú en vertical al lado de las redes sociales, también se detalla la dirección, teléfonos y logotipo en blanco de la Escuela de la Familia Guayaquil.



Redes Sociales

Se asociaron varias redes sociales al sitio web de la escuela de la familia y también se creó un canal en youtube.

Facebook



Google+

The screenshot shows the Google+ profile for 'Escuela Familia Gquil'. The header features the organization's logo and name, along with a red 'Ayudar a crecer' button and a view count of 694. Below the header are navigation tabs for 'Sobre mí', 'Publicaciones', 'Fotos', and 'YouTube'. The main content area displays a grid of posts: a photo of staff members, a photo of three smiling children, a green navigation card with the text 'Da vida a tus conversaciones con las fotos y las videollamadas', and a photo of a group of people outdoors.

Youtube

The screenshot shows the YouTube channel page for 'Escuela Familia Gquil'. The header includes the organization's logo and the tagline 'Somos una Familia que bendice Familias para transformar naciones.' Below the header is a navigation menu with options: 'Inicio', 'Vídeos', 'Listas de reproducción', 'Canales', 'Comentarios', and 'Más información'. A red 'Suscribirse' button is visible. The main content area shows a video upload titled 'Escuela de la Familia Guayaquil' with a thumbnail image of a group of people. The video description includes the text 'ACTIVIDAD DEL DÍA DE LOS PADRES, GRUPO DE JÓVENES DE LA ESCUELA DE LA FAMILIA GUAYAQUIL'.

Blog

Se implementó un blog en el sitio web para que sirva como una herramienta de publicaciones periódicas sobre reflexiones y mensajes para los usuarios que visiten el sitio web de la Escuela de la Familia Guayaquil.



Piezas Gráficas

Afiche

El afiche se creó en formato A3 29,7cm x 42c y serán distribuidos en las instalaciones de la Escuela de la Familia el día de la entrega del sitio web, los cuales estarán pegados en lugares visibles del establecimiento.



Visita el nuevo
SITIO WEB de la
Escuela de la Familia
www.escueladelafamiliaguayaquil.com

Volantes

Las volantes se elaboraron con un formato de 14,8cm x 10,5cm ya que favorece al ahorro de papel porque se imprimen cuatro volantes en una sola hoja. Serán distribuidas en las instalaciones de la Escuela de la Familia el día de la entrega del sitio web.

Tiro



Retiro



Roll up

El roll up se realizó bajo el formato 80cm x 200cm, esta pieza publicitaria estará la entrada del establecimiento de la escuela de la familia el día de la entrega del sitio web.



Manual de Identidad Corporativa



La elaboración del manual de estilos es importante para la Escuela de la Familia Guayaquil, ya que este guarda todas las medidas, tamaños, posiciones de los distintos elementos, colores y tipografías que se deben usar en el sitio web, si se modificase su contenido.

Tamaño

El tamaño establecido para el manual es de A5, ancho 21cm x alto 14.85cm, estas medidas fueron planteadas ya que el manual debe ser fácil de manejar y manipular, mantener el ahorro de papel y disminuir sus costos de impresión.

Camisetas

Las camisetas que se han escogido para la escuela de la familia Guayaquil, son polo, estarán estampadas con el logo de la escuela en la parte izquierda delantera de la camiseta y la parte de atrás estará estampado el logo de red de hombres cristianos de Guayaquil.



Gorra

La gorra será blanca ya que con el color de fondo el logotipo de la escuela de la familia Guayaquil se lucirá mejor, estará ubicado en la parte frontal de la gorra para que sea visible para cualquier persona.



ASPECTO LEGAL

Norma Técnica para la Aplicación de la Ley Orgánica de Transparencia y Acceso a la Información Pública (LOTAIP)

Guía para la Creación de Sitios Web

Sección I

Definición del Sitio Web

Arquitectura de Información

La Arquitectura de Información es el conjunto de métodos y herramientas que permiten organizar los contenidos, para ser encontrados y utilizados por los usuarios, de manera simple y directa. Estará cumpliendo sus objetivos cuando un usuario entre por primera vez al sitio y pueda reconocer a quién pertenece el Sitio Web; lo pueda entender en forma rápida y sin esfuerzo y encontrar la información ofrecida fácilmente.

Sección II

Diseño Web y Estándares

Diseño para el Rápido Acceso

Es de suma importancia que los sitios que se construyan cumplan efectivamente con ciertas características de publicación que permitan conseguir dos objetivos muy concretos:

- Que las páginas se desplieguen rápidamente y sin dificultades técnicas en los computadores de los usuarios;
- Que las páginas puedan ser visualizadas por los usuarios de la misma manera en que sus autores las han construido.

Para conseguir ambos objetivos, es necesario que quienes construyan los sitios web hagan uso de un conjunto de buenas prácticas que se han obtenido de la experiencia en la construcción de este tipo de contenidos

digitales, y también, que se aseguren de cumplir con estándares mundiales en este ámbito, los que serán presentados en este capítulo.

Buenas Prácticas

Se agrupa en esta área una serie de recomendaciones extraídas de la experiencia en el desarrollo de sitios web de todo tipo, que permiten asegurar una buena experiencia de los usuarios que los visitan.

Normas mínimas para facilitar el acceso vía conexión telefónica

La visualización de los sitios web depende de la transmisión de datos entre dos computadores, por lo que es importante optimizar la cantidad de información que se envía entre ambos, de tal manera que quien la recibe pueda verla adecuadamente.

Lo anterior se expresa en cinco áreas de recomendaciones muy concretas:

Peso de las Páginas

Los sitios web deben tener un peso máximo permitido por página que no supere una cantidad razonable de kilobytes (kb) que impidan su visualización. En este sentido, lo «razonable» dependerá directamente del tipo de sitio que se desarrolle y de la conexión con la que cuente la mayor parte de los usuarios.

Por ejemplo, si se trata de un sitio dedicado a usuarios de zonas que tienen una conexión muy lenta, 50 kb será un tamaño considerable, respecto de si se compara eso con usuarios que se conecten en las grandes ciudades en las que se utilicen tecnologías que permiten un acceso más rápido a Internet.

MISIÓN

Proporcionar de un medio digital de comunicación e información a medida de las necesidades organizacionales, para con ello incrementar los miembros y a su vez para establecerse en el medio virtual.

VISIÓN

Por medio del sitio web llegar a ser la fuente principal de información y comunicación a su vez que se un portal de ayuda familiar donde se pueda encontrar información beneficiosa para las familias de la ciudad de Guayaquil.

BENEFICIARIOS DIRECTOS E INDIRECTOS

DIRECTOS:

Los pastores de la Escuela de la Familia Guayaquil

INDIRECTOS:

Miembros de la iglesia y usuarios

IMPACTO SOCIAL

Los cambios comunicacionales que ha experimentado la sociedad han sido muchos, en este tiempo el impacto social que han tenido los sitios web han sido significativos y se ha creado inclusive una dependencia en el día a día y se ha vuelto indispensable para la comunicación de las personas. Es ese mismo impacto social que se quiere lograr con este sitio web que sea una ayuda para la sociedad que está en busca de soluciones y consejos para su vida matrimonial y familiar en cuanto a la información que se encontrará, y un impacto social interno ya que existirá mayor comunicación y fluidez de información entre los miembros de la iglesia, pastores y ministros de la Escuela de la Familia Guayaquil.

DEFINICIÓN DE TERMINOS RELEVANTES

B

BANNER: Es un formato publicitario en internet. Esta forma de publicidad online consiste en incluir una pieza publicitaria dentro de una página web.

BLOGS: Es un sitio web en el que uno o varios autores publican cronológicamente textos o artículos.

BUSCADOR: Un buscador es una página de internet que permite realizar búsquedas en la red.

C

CMS: Un sistema de gestión de contenidos (o CMS, del inglés Content Management System) es un programa que permite crear una estructura de soporte para la creación y administración de contenidos, principalmente en páginas web, por parte de los administradores, editores, participantes y demás usuarios.

COGNITIVO: Perteneciente o relativo al conocimiento.

CONEXIÓN: En telecomunicaciones, se refiere al enlace que se establece entre el emisor y el receptor a través del que se envía el mensaje.

CSS: Por sus siglas en inglés Cascading Style Sheets, que significa Hojas de Estilo en Cascada, es una tecnología desarrollada por el World Wide Web Consortium que sirve para definir los estilos de las páginas web.

D

DESCAPITALIZACIÓN: Pérdida de capital, pérdida de la suma de dinero con el que cuenta una organización o empresa.

DIAGRAMACIÓN: Es un oficio del diseño editorial que se encarga de organizar en un espacio, contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales en medios impresos y electrónicos como libros diarios y revistas.

DOMINIO: Un dominio o nombre de dominio es el nombre que identifica un sitio web. Cada dominio tiene que ser único en Internet. Por ejemplo, "www.fundacionjacintayfrancisco.com" es el nombre de dominio de la página web de la Fundación Jacinta y Francisco, el dominio puede ser: .org.net.com.

E

E-COMMERCE: Comercio por internet, ventas por internet.

F

FUNDACIÓN: Establecimiento o creación de una ciudad, un edificio, una empresa o una institución. Sociedad u organización cuyos miembros se dedican a hacer obras sociales, culturales o humanitarias sin finalidad lucrativa.

H

HOSTING: Hosting es una palabra del Ingles que quiere decir dar hospedaje o alojar. Aplicado al Internet, significa poner una página web en un servidor de Internet.

I

INDEXARLO: Se refiere a la acción de registrar ordenadamente información para elaborar su índice.

INTERACTIVO: Es un concepto ampliamente utilizado en las ciencias de la comunicación, en informática, en diseño multimedia y en diseño industrial.

L

LINK: Es un hiperenlace, referencia de un documento de hipertexto a otro documento o recurso.

M

MERMAR: Disminuir la cantidad de algo.

MULTIMEDIA: Se aplica la tecnología o aparato que utiliza distintos medios de comunicación combinados, como texto, fotografías, imágenes de video o sonido, con el propósito de educar o entretener.

N

NAVEGADOR: Conocido internacionalmente como browser, es un software que permite el acceso a internet, interpretando la información de archivos y sitios web para que éstos puedan ser leídos.

O

ONLINE: Es decir algo que está en la red, sea una página web, un archivo o documento.

P

PIXELES: Es la menor unidad homogénea en color que forma parte de una imagen digital, ya sea esta una fotografía, un fotograma de video o un gráfico.

PLUGINS: Un plug-in es un programa que incrementa o aumenta las funcionalidades de un programa principal. Por lo general es producido por una compañía diferente a la que produjo el primer programa.

PROTOCOLOS: Uno o un conjunto de procedimientos destinados a estandarizar un comportamiento humano o sistemático artificial frente a una situación específica.

R

RSS: Son las siglas de Really Simple Syndication, un formato XML para syndicar o compartir contenido en la web.

S

SERVIDOR: en informática, un servidor es un nodo que, formando parte de una red, provee servicios a otros nodos denominados clientes.

SOFTWARE: Es el equipamiento lógico o soporte lógico de un sistema informático, que comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas.

T

TECNOLOGÍA: Conjunto de los conocimientos propios de una técnica

TELECOMUNICACIONES: Es el estudio y aplicación de la técnica que diseña sistemas que permitan la comunicación a larga distancia a través de la transmisión y recepción de señales.

V

VANGUARDIA: Se refiere a las personas o las obras que son experimentales o innovadoras, en particular en lo que respecta al arte, la cultura y la política.

W

WORDPRESS: Es un sistema de gestor de contenidos que permite que se instala en el hosting del dominio.

WWW: Sus siglas en inglés significan, World Wide Web es una red de informática mundial, la cual se la conoce comúnmente como web.

BIBLIOGRAFÍA

ACASO, MARÍA (2009). El lenguaje visual. barcelona: editorial paídos,p.24.

BARRANCO DE AREBA, JESÚS (2007). Mitología del análisis estructurado de sistemas. madrid: editorial comillas,p.284

BARRANCO, JESÚS (2001). Metodología de análisis estructurado de sistemas. Madrid: Editorial comillas. pág. 275

BERLO DAVID (2008) El proceso de comunicación, Introducción a la teoría y a la práctica, Bueno Aires. El Ateneo pág. 8

COSTA, JOAN (2003). Diseñar para los ojos. La Paz: Grupo editorial design, P.57.

FRASCARA, JORGE (2004). Diseño gráfico para la gente: Comunicaciones de masa y cambios sociales. Buenos Aires: Ediciones Infinito, p.19.

INVESTIGACIÓN DE MERCADOS, DE TRESPALACIOS GUTIÉRREZ JUAN, VÁZQUEZ CASIELLES RODOLFO Y BELLO ACEBRÓN LAURENTINO, International Thomson Editores, 2005, Pág. 96.

JEAN, NOEL (2011). JOOMLA 1.6 cree y administre sus contenidos. Barcelona: Editorial ENI,p.54

LARA NAVARRA, PABLO Y MARTÍNEZ, JOSÉ ÁNGEL (2006). La organización de conocimientos en internet. Barcelona: Editorial UOC. pág. 37

MÁRQUEZ SOLÍS, SANTIAGO (2007). La web semántica. Madrid: Editorial Lulú. págs. 13,14,16,17

MARTÍNEZ, JOSÉ ÁNGEL (2007). La producción de contenidos en la web. Barcelona: Editorial UOC, p.60 y p.132

PATRICK J. LYNCH; SARAH HORTON, Principios de diseño básico para la creación de sitios web, Ediciones G. Gili, SA de CV, p. 137 y p.140

PELAYO, NENEKA Y CABRERA, ADRIANA (2001)

PHILLIPS, B. MEG. HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO. Madrid: Trillas, 1990

RAMOS ALICIA, (2011) Aplicaciones web. Madrid: Editorial paraninfo.

RODIL JIMÉNEZ, IRENE Y DE VEGA, CAMINO (2010). Operaciones auxiliares de tecnologías de la información y comunicación. Madrid: Editorial parafino. p. 282 y p. 284

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acaso María, 2008 p.24.....	pág. 25
Arias, 2008, p.94.....	pág. 64
Barranco de Areba, Jesús, 2001, p.275.....	pág. 108
Barranco de Areba, Jesús, 2007, p.284.....	pág. 108
Berlo David, 2008, p.8.....	pág. 21
Canales, 2008.....	pág. 69
Costa Joan, 2003, p.57.....	pág. 40
Frascara Jorge, 2004 p.19.....	pág. 38
Jean Noel, 2011, p.54.....	pág. 107
Lara Navarra, Pablo Martinez, José Angel. 2006 p.37.....	pág. 106
Lynch, Patrick J & Horton, Sara, 2000, p.140.....	pág. 93
Mariño Campos Ramón, 2005, p.4.....	pág. 92
Márquez Solís Santiago, 2007, p.13.....	pág. 110
Márquez Solís Santiago, 2007, p.14.....	pág. 100
Márquez Solís Santiago, 2007, p.16.....	pág. 100
Márquez Solís Santiago, 2007, p.17.....	pág. 101
Martinez José Angel, 2007, p.60.....	pág. 108
Pelayo, Neneka y Cabrera, Adriana, 2001, p.7.....	pág. 22
Quero, Enrique, 2007, p.244.....	pág. 95
Ramos Alicia, 2011, p.132.....	pág. 112
Rodil Jimenez, Irene de Vega Camino, 2010, p.282.....	pág. 98
Rodil Jimenez, Irene de Vega Camino, 2010, p.284.....	pág. 99
Sabino, 2006, p.18.....	pág. 66
Sabino, 2007, p103.....	pág. 65
Tamayo y Tamayo, 1997, p.114.....	pág. 67
Tamayo y Tamayo, 1997, p.38.....	pág. 67
Tres Palacios Juan & Vázquez Caselles Rodolfo y Bello Acebrón Laurentino, 2005, p.96.....	pág. 69

LINKOGRAFÍA

http://es.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web

<http://www.monografias.com/trabajos14/internet-hist/internet-hist.shtml>

http://es.wikipedia.org/wiki/P%C3%A1gina_web

<http://definicion.de/sitio-web/>

<http://www.webinnova.com.co/disenio-y-desarrollo-de-paginas-web-colombia/ventajas-y-beneficios.html>

<http://www.itsolutions-dj.com/disenio-web/beneficiosweb.html>

<http://gigatecno.blogspot.com/2013/02/ventajas-y-desventajas-de-las-paginas.html>

http://aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_content&view=article&id=542:que-es-un-servidor-y-cuales-son-los-principales-tipos-de-servidores-proxydns-webftpsntp&catid=57:herramientas-informaticas&Itemid=179

ANEXOS, FORMATOS DE ENCUESTA, ENTREVISTA.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN VISUAL
CARRERA DISEÑO GRÁFICO

ENCUESTA

MD= MUY DE ACUERDO

D= DE ACUERDO

I= INDIFERENTE

ED=EN DESACUERDO

**MARQUE CON UNA X EN LA CASILLA QUE USTED CREA
 CONVENIENTE.**

PREGUNTAS		MD	D	I	ED
1	¿Internet es el medio de comunicación más aceptado actualmente?				
2	¿Es necesario el uso del internet para compartir información?				
3	¿Una página web refuerza y actualiza la imagen corporativa de una organización, institución o empresa?				
4	¿Internet es un aspecto fundamental para la vida cotidiana?				
5	¿Las donaciones por internet son más fáciles de hacer?				
6	¿Una organización necesita tener un sitio web para ser más conocida?				
7	¿La publicidad por internet es más efectiva?				
8	¿Es seguro realizar pagos por medio de internet?				
9	¿Es indispensable para una organización contar con un sitio web?				
10	¿La búsqueda de información por internet es más sencilla?				
11	¿Transmitir la misión y visión de una organización sería mucho más fácil si se tuviera una plataforma virtual la cual se pueda consultar los 365 días del año y a toda hora y en cualquier lugar del mundo?				
12	¿Los medios tradicionales de comunicación e información no son suficientes para estar completamente informados?				

ENTREVISTA

- 1) ¿En qué año y por qué se creó la Escuela de la Familia Guayaquil?
- 2) ¿Cuál es la misión y visión de la Escuela de la Familia Guayaquil?
- 3) ¿Ha tenido que enfrentarse a dificultades que pongan en peligro el desarrollo y crecimiento de la Escuela de Familia Guayaquil?
- 4) ¿Qué aspecto destacaría de su experiencia como Pastor de la Escuela de la Familia Guayaquil?
- 5) ¿Cómo se informan los miembros de la iglesia de las actividades y eventos por realizarse?
- 6) ¿Qué tipo de medios de comunicación está usando Escuela de la Familia Guayaquil para compartir su misión, visión y estilo de vida a las familias de Guayaquil?
- 7) ¿Qué conocimiento se tiene de los conceptos y paradigmas que poseen las familias no creyentes de Guayaquil? ¿Cree que es necesario un medio de comunicación que permita emitir y compartir criterios acerca de la misión y estilo de vida como Iglesia?
- 8) Al ser Guayaquil una ciudad extensa y vasta en habitantes ¿Considera usted necesario o viable una gestión publicitaria online para que se conozca de su existencia y por ende los motivos y razón de la misma?
- 9) ¿Qué papel desempeñan los medios y la producción local para la formación de una plataforma, segmento o espacio de ayuda a las familias y hábitos del buen vivir?
- 10) ¿Considera necesario un medio virtual como un sitio web y redes sociales para la Escuela de la Familia Guayaquil?
- 11) ¿Si desea realizar algún aporte o criterio a esta entrevista lo puede realizar?

SOLICITUD Y APROBACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN.

Guayaquil, Agosto 2014
Pastor Fernando Farfán Cajamarca
Escuela de la Familia Guayaquil

SOLICITUD

Yo, **Anabell Solange Bueno Vera** estudiante de cuarto año de la Facultad de Comunicación Social Carrera Ingeniería en Diseño Gráfico con número de cédula 0923514681.

Solicito a usted la correspondiente autorización para realizar la investigación y desarrollo del proyecto de investigación como requisito previo a la obtención del título **INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO**.

Contando con su gentil colaboración y aprobación, quedo de usted muy agradecida a la presente solicitud.

TEMA:

GESTIÓN PUBLICITARIA ONLINE PARA LA ESCUELA DE LA FAMILIA GUAYAQUIL UBICADA EN URDESA CENTRAL BÁLSAMOS 1014 ENTRE JIGUAS E ILANES.

PROPUESTA:

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SITIO WEB.

AUTORIZADO POR:

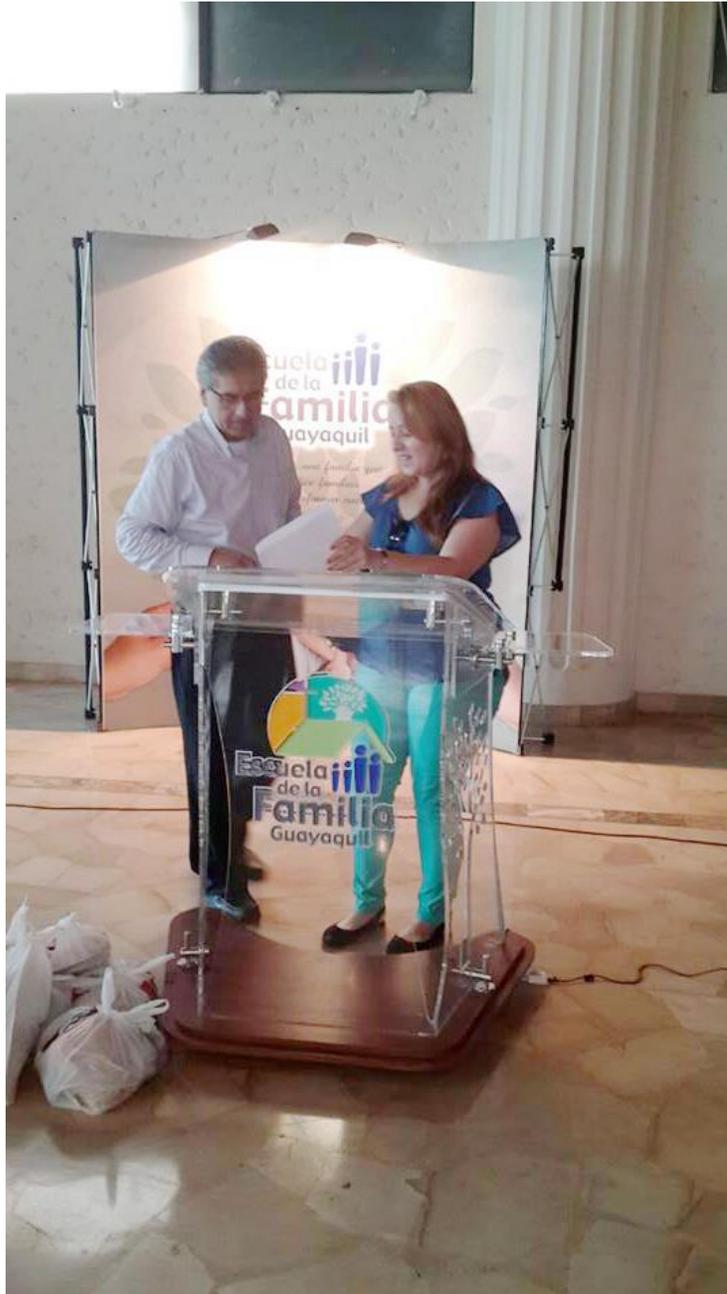
Anabell Solange Bueno Vera
C.C. 0923514681

Pastor Fernando Farfán Cajamarca
Escuela de la Familia Guayaquil

FOTOS



En el establecimiento de la Escuela de la familia Guayaquil junto al fundador Fernando Farfán Cajamarca.



Fundador de la Escuela de la familia Guayaquil Fernando Farfán Cajamarca.
Leyendo la carta de aprobación.



Fundador de la Escuela de la familia Guayaquil Fernando Farfán Cajamarca.
Firmando la carta de aprobación.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

SECRETARIA

ACTA DE SUSTENTACIÓN

En Guayaquil, a los veintiún días del mes de Octubre del 2014, siendo las 09h00, se constituye en el Salón Azul del edificio de la Facultad de Comunicación Social, el Director del Departamento de Titulación, Eco Eduardo Romero Pincay, y los señores miembros del Tribunal de sustentación, docentes Ing. CARLOS MORA ESPINOZA. Ing. FERNANDO NAVARRETE ZAVALA. Y Econ. BLADIMIR JARAMILLO ESCOBAR. Nombrados por el Sr. Decano de la Facultad de Comunicación Social, Lcdo. Kléber Loor Valdivieso, con el objeto de que el(a) Sr(a)(ta). **BUENO VERA ANABELL SOLANGE**, de la carrera de **DISEÑO GRAFICO**, sustente y defienda su trabajo de Titulación. "GESTION PUBLICITARIA ONLINE PARA LA ESCUELA DE LA FAMILIA GUAYAQUIL." PROPUESTA: DISEÑO E IMPLEMENACION DE UN SITIO WEB CON EL USO SOTWARE DREAMWEAVER." Una vez constituido el tribunal, se lleva a efecto la exposición, para lo cual previamente el Director del Departamento de Titulación, le hace conocer el tiempo reglamentario de 30 minutos y la disponibilidad de contestar alguna pregunta propuesta por cualquiera de los señores miembros del tribunal. Habiéndose desarrollado la defensa dentro el tiempo fijado, el Tribunal de sustentación aprueba el trabajo de titulación con las siguientes calificaciones:

Miembros del Tribunal	Calificación Número	Calificación Letras
CARLOS MORA ESPINOZA	10	DIEZ
FERNANDO NAVARRETE ZAVALA	10	DIEZ
BLADIMIR JARAMILLO ESCOBAR	10	DIEZ
Promedio	10	DIEZ
Equivalente a:	EXCELENTE	

Con el presente Acto Académico se da por concluida la Sustentación, Guayaquil 15 de Octubre del 2014, firmando para constancia de lo expuesto Ab. Xavier González Cobo, Secretario, que lo certifica.

Secretario(a) que certifica

Document	TESIS ANABELL BUENO VERA.pdf (D11361683)
Submitted	2014-08-19 12:41 (-05:00)
Submitted by	Fernando León Ramirez (fernando.leonr@ug.edu.ec)
Receiver	fjlr110480.ug@analysis.orkund.com
Message	Bueno Vera Anabell Show full message

8% of this approx. 44 pages long document consists of text present in 12 sources.

- > From: report@analysis.orkund.com
- > To: fjlr110480@hotmail.com
- > Date: Tue, 19 Aug 2014 19:58:01 +0200
- > Subject: [Urkund] 7% de similitud - fernando.leonr@ug.edu.ec
- >
- > Documento(s) entregado(s) por: fernando.leonr@ug.edu.ec
- > Documento(s) recibido(s) el: 19/08/2014 19:41:00
- > Informe generado el 19/08/2014 19:58:01 por el servicio de análisis documental de Urkund.
- >
- > Mensaje del depositante:
- > Documento : TESIS ANABELL BUENO VERA.pdf [D11361683]
- >
- > Alrededor de 7% de este documento se compone de texto más o menos
- > similar al contenido de 68 fuente(s) considerada(s) como la(s) más pertinente(s).
- >
- > La más larga sección comportando similitudes, contiene 93palabras y tiene un índice de similitud de 92% con su principal fuente.
- >
- > TENER EN CUENTA que el índice de similitud presentado arriba, no indica en ningún momento la presencia demostrada de plagio o de falta de rigor en el documento.
- > Puede haber buenas y legítimas razones para que partes del documento analizado se encuentren en las fuentes identificadas.
- > Es al corrector mismo de determinar la presencia cierta de plagio o falta de rigor averiguando e interpretando el análisis, las fuentes y el documento original.