

**Dr. Francisco Javier Soria López**

Director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño  
UAM Xochimilco

## **INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL**

Proyecto: Materiales de orientación

Clave del proyecto: XCAD000391

Fecha de Inicio: 1 de julio de 2001

Fecha de Término: 1 de julio de 2002

Victor Arturo Hernández Chacón: / Matricula: 97353343

Licenciatura: Diseño de la Comunicación Grafica

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Tel: 6646099454

Cel.: 6648053022

Correo electrónico: [active00.ch@gmail.com](mailto:active00.ch@gmail.com)

## INTRODUCCIÓN

Los procesos de modernización para comunicar necesidades están en su mayoría dedicados a la promoción comercial de productos o servicios, desde la televisora privada que transmite material selectivo y bajo un horario limitado y establecido, hasta una radiodifusora que, en menor limitación de contenido, no podría mostrar claramente las necesidades y carencias de las comunidades indígenas alejadas de nuestra civilización. La necesidad de difundir el trabajo que se hace por ellos con la finalidad meramente de dar a conocer la situación que atraviesan estas poblaciones, es de primera necesidad para avanzar aún más en que nuestra sociedad tome consciencia y empatía con estas comunidades creando la necesidad de una forma más eficiente de acercamiento entre ambas. La creación escalonada de sistemas de información y difusión reservada a pocos con acceso a la misma (usualmente gubernamentales) ha limitado el paso a un sistema que permita un mayor flujo de información entre la población, las diferentes entidades, los órganos de control y el gobierno, haciendo que la gestión pública pueda ser más transparente y que se puedan difundir hacia una población más extensa y con mayor acceso. Es aquí donde los medios de comunicación electrónica forman un papel importante en la solución de grandes problemas, ya que es un medio con una infraestructura prácticamente establecida, con mayor y mayor acceso a cualquiera que así lo desee, la que la convierte en una opción de comunicación y un canal de difusión de bajo costo para lograr la difusión de las necesidades mencionadas anteriormente.

Para este tipo de desarrollos, hay que tener en cuenta factores tales como las nuevas tendencias en la construcción de sitios web que permitan un componente alto de despliegue de información puntual y que, a su vez, permitan que los usuarios que lo accedan no tengan mayores inconvenientes en la navegación.

El diseño de una página web se hace necesario para lograr la consecución de los objetivos planteados por la organización, logrando la visibilidad y la difusión primaria de la información que la misma genere para, como finalidad última, se alcancen los niveles de participación ciudadana que se busca como consecuencia.

# OBJETIVOS

## GENERAL

Identificar las características socioeconómicas y demográficas que la población indígena enfrenta.

## ESPECIFICOS

- Identificación de los grupos que componen la población indígena en la región
- Aplicación de métodos de comunicación grafica que ayuden al mejor entendimiento y difusión de la problemática que los pueblos enfrentan.
- Desarrollar una pagina web donde se pueda difundir dichas características, condiciones de vida e información arrojada de la investigación.
- Desarrollar una página web que contenga diferentes enlaces a la información de las diversas campañas de salud y nutrición en la zona.
- Promover y difundir dichas campañas mediante el alcance que esta página web pueda ofrecer.

La evolución y el acceso a internet en estos últimos tiempos ha crecido enormemente y hoy hay mucha gente que tiene acceso, por lo que dentro de un tiempo el internet será algo especial en la vida de las personas, y su crecimiento no se podrá detener. El internet ha hecho que muchas cosas se mejoren, haciendo procesos más eficientes, búsquedas de información mucho más sencilla, comunicación a distancia a tiempo real, y especialmente que ha economizado mucho los costos de los envíos de información. Con el tiempo se ha venido extendiendo el acceso a Internet en casi todas las zonas de nuestro país, de modo que es relativamente sencillo encontrar por lo menos 2 computadoras conectadas en regiones remotas, las cuales van a permitir la comunicación cada vez más amplia de diferentes tipos. El hecho de que Internet haya aumentado tanto implica, para nuestros objetivos, un poderoso medio que puede llegar a más gente con menos esfuerzo y costos.

## METODOLOGÍA UTILIZADA

Para el desarrollo de esta página utilizaremos lenguaje HTML como lenguaje de desarrollo base, mediante el cual podremos crear la página web previamente diseñada y estructurada conforme a las necesidades iniciales.

Se utilizarán diferentes métodos de representación gráfica desde el sketch a mano y la Fotografía, hasta la representación y/o conversión a formatos digitales, en su mayoría Adobe Illustrator y Photoshop. Así mismo para el desarrollo de la pagina a nivel de programación el software de Macromedia Dreamweaver, el cual ofrece de una forma grafica la posibilidad del desarrollo sin tanto conocimiento de programación.

## ACTIVIDADES REALIZADAS

### INVESTIGACIÓN PARA CONOCER EL ESTADO SOCIOECONÓMICO Y DEMOGRÁFICO DE LA REGIÓN.

Entidad: Chiapas - Municipio: Marqués de Comillas

#### DATOS GENERALES 2001

**Población** - 8,538 Habitantes

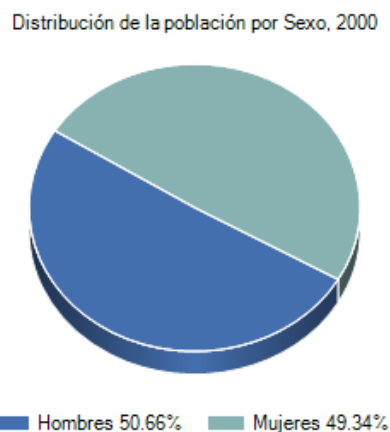
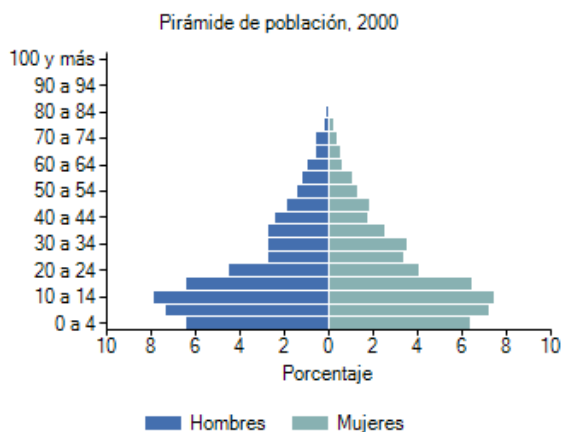
**Superficie** - 912.402 Km<sup>2</sup>

**Densidad de población** - 10.8 - Habitantes/Km<sup>2</sup>

**Ubicación en la entidad** – Este

**Tipo de urbanización** - No urbano

**Colindancias** - Al este Benemérito de las Américas; al oeste Ocosingo, y al suroeste Maravilla Tenejapa.



Fuente: INEGI. Censo de Población y Vivienda 2000.

## POBREZA Y REZAGO

### MEDICIÓN DE LA POBREZA POR MUNICIPIO, 2010

	PERSONAS	%
Población total municipal	13,573	100.00
Población en situación de pobreza	12,534	92.35
Pobreza extrema	6,570	48.40
Población en pobreza extrema y sin acceso a alimentación.	4,390	32.34
Pobreza moderada	5,964	43.94
Vulnerables por carencia social	1,003	7.39
Vulnerables por ingreso	28	0.21
No pobres y no vulnerables	08	0.06

Fuente: Muestra del Censo de Población y Vivienda. 2000.

### INDICADORES DE CARENCIA

INDICADOR	POBLACIÓN	%
Rezago educativo	6,385	47.04
Carencia por acceso a los servicios de salud	2,406	17.73
Carencia por acceso a la seguridad social	9,404	69.29
Carencia por calidad y espacios de la vivienda	4,969	36.61
Carencia por acceso a los servicios básicos en la vivienda	11,897	87.65
Carencia por acceso a la alimentación	5,821	42.88

Fuente: Censo de Población y Vivienda. 2000.

## DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO

Se realizaron en el equipo diversos carteles para difundir y concientizar a la población acerca de la problemática que se vive en el municipio de Marqués de Comillas, después de la información arrojada en la investigación se confirmó el nivel de pobreza y necesidad que tiene la gente en esta zona, la vulnerabilidad y carencia social tiene niveles muy altos, así como el rezago a la educación y falta de oportunidades.

Dichos carteles fueron aprobados y digitalizados para su inserción en la página web.



*1 Diseño del logotipo final del programa*

## DISEÑO Y ESTRUCTURACIÓN DE LA PÁGINA WEB

Una vez recopilada la información textual y gráfica, procedimos a categorizar la información en los siguientes rubros principales: **INICIO, MISIÓN, VISIÓN, OBJETIVOS, ESTADÍSTICAS, CAMPAÑAS Y CONTACTO.**

Como se indico anteriormente utilizaremos el lenguaje HTML para su desarrollo.

**HTML:** corresponde a “Hypertext Markup Language” o Lenguaje de Marcado de Hipertexto y se refiere a una tecnología de construcción de contenidos digitales basada en texto, que permite revisarlos utilizando un software conocido como browser, o navegador o explorador.

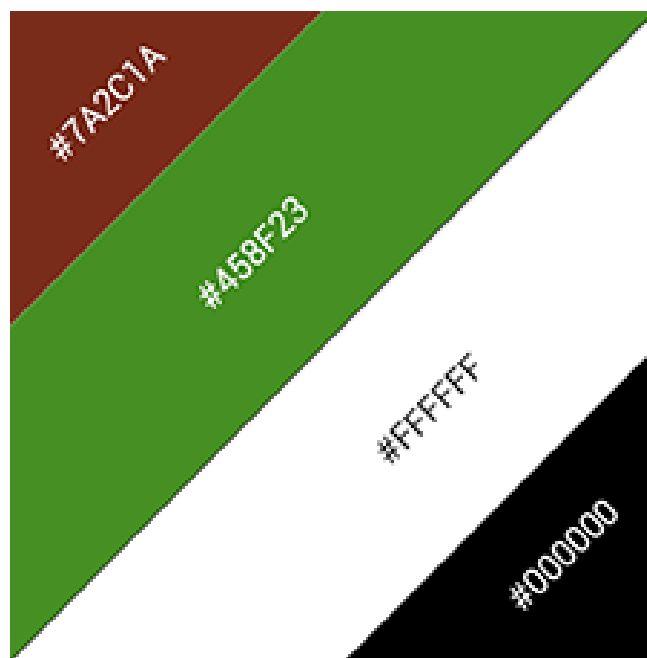
- **Browser:** navegador o explorador, es el software que permite acceder a direcciones de recursos web a través de la red computacional Internet.
- **HTTP:** es el Protocolo de Transferencia de HiperTexto (Hypertext Transfer Protocol). Es la forma en que se comunica un computador con un servidor en el que están almacenados los

documentos que forman parte de un sitio web. Este protocolo es el que facilita la creación de enlaces que conectan de manera simple las páginas web entre ellas.

- **URL:** Localizador Uniforme de Recursos (Uniform Resource Locator), es la manera de indicar la ubicación computacional de un archivo, dentro de un servidor web, con el fin de usarlo al establecer un enlace entre páginas web.

## IDENTIDAD VISUAL

Inicialmente, la única referencia que se tenía para el diseño de los aspectos visuales era la utilización de tonos terracota y verdes, debido a la asociación entre este color y los elementos culturales de la zona como lo es la tierra y la vegetación. De esta manera, el primer paso del lenguaje visual iría de la mano con la línea grafica de las necesidades del proyecto. Si bien no hay un origen exacto que motive el nexo entre el color terracota y la cultura de esta zona, la teoría más aceptada a esta vinculación hace relación con que el color terracota es un color cálido, de un naranja rojizo que tiene esta denominación por la arcilla endurecida en el horno que suele producir la cerámica con este mismo color. La palabra en realidad significa «tierra caliente» y es un color que da calidez natural a una habitación cuando se usa para pintar paredes. El color terracota solemos también verlo en pinturas artísticas.



*2 Paleta de colores para la página web*

## **ESTRUCTURA DE DISEÑO.**

la fase de maquetado (wireframes) se definió mediante el estándar actual de estructura de acuerdo con el formato y posibilidades que el software nos permitió, teniendo así un header o cabecera principal para el logotipo e identidad grafica del proyecto, seguido del menú de acceso a cada una de las secciones para de esa forma de incentivar las visitas al resto de la información.

Con esta idea en mente, se utilizó Macromedia Dreamweaver, software de escritorio que sirve para la creación y edición visual de wireframes o maquetas de aplicaciones y sitios web. De esta forma, se pudieron crear las maquetas del sitio de manera rápida y sencilla.

## **REALIZACIÓN -METODOLOGÍA**

El proceso de realización de este proyecto funcionó en dos caminos paralelos y simultáneos. Mientras por un lado se trabajaron todos los diversos aspectos relacionados con el sitio web, por el otro se destinaban fuerzas a la coordinación, diseño y edición de las diferentes fuentes de información textual y grafica.

## **REALIZACIÓN Y LOGROS DEL SITIO WEB**

Una vez determinado el proyecto, se nos indicó realizar el desarrollo de manera local fuera de línea, mientras la Universidad proporcionaba un espacio para poder realizar el hospedaje de la página web y poder tener presencia online dentro de un espacio bajo el website de la Universidad. Esto quiere decir que tuvimos que desarrollar la página web sin ponerla en Internet hasta tener salida online por parte de la Universidad.

Habiendo explicado esto, se procedió a trabajar en la Identidad Visual, el diseño web, la arquitectura de información y la presentación final del sitio, todos los pasos especificados anteriormente en esta memoria.

El código de fuente del tema (plantillas de diseño, imágenes, fuentes, elementos de diseño, archivos de código HTML de cada página) utilizados en la página web se recopiló en un folder local para su entrega, visualización y aprobación.

Pese a que este proceso se realizó pensando en entregar una plataforma completamente utilizable por los usuarios, es necesario destacar que el no haber contado con un servidor para su correcta visualización en Internet freno el objetivo de difusión, sin embargo, es un proyecto en constante construcción y que lo realizado hasta ahora se trata de una primera versión, que busca servir como base de un proyecto que pueda continuar siendo desarrollado.



## **PROYECCIONES**

Una vez realizado todo el trabajo para la presentación de esta plataforma, es necesario plantearse el futuro de un sitio web como este. En un México como el actual, con temas como la pobreza y la desigualdad de la población instalados dentro de la agenda pública, un medio de estas características tiene un lugar desde el cual posicionarse para entregar sus contenidos.

Es bajo este análisis que se postulan diversos lineamientos posibles para la dirección de este proyecto. En primer lugar, se propone la realización de entrevistas con presencia de público, en instancias generadas en conjunto con organizaciones involucradas, centros de alumnos o asambleas de organizaciones en distintas universidades. De esta manera se logra una vinculación directa con potenciales audiencias, mientras al mismo tiempo se crea conexión con grupos estratégicos que pudiesen potenciar al sitio web de alguna forma.

En cuanto al trabajo web, junto con llevar a cabo más propuestas de difusión, se podrían establecer secciones como responder las preguntas de la gente, en tanto se tiene un feedback inmediato gracias a las valoraciones positivas y negativas en la sección de comentarios y/o contacto.

## **CONCLUSIONES**

Hay mucho por hacer aun en medio de los progresos tecnológicos que a veces marginan más a los sectores de la población en vez de ayudarlos, es nuestra tarea ayudar a que el desarrollo de aplicaciones visuales mediante medios digitales sea y contenga mensajes claros y atractivos para cumplir con su finalidad, es nuestra responsabilidad no solo como comunicadores gráficos y diseñadores de comunicación sino como mexicanos y seres humanos, el crear los medios que ayuden a resolver y difundir las necesidades de aquellos que no pueden levantar la voz y aquellos que no tienen la posibilidad de pedir ayuda antes sus necesidades y marginaciones.

Con costos bajos, una plataforma web propia y con la plena convicción de que este proyecto aporta en un tema importante para el país, la aventura de levantar el proyecto de “Demografía y desarrollo social de los pueblos indígenas” o su nombre oficial “Materiales de Orientación” fue toda una oportunidad para desarrollar técnicas de comunicación gráfica digital. La web nos ofrece uno de los entornos más necesarios para el ejercicio de esta labor: la independencia total y absoluta. En un país donde la concentración de los medios de comunicación logra esconder bajo la alfombra algunas temáticas, el simple acceso a un dispositivo con conexión a la red puede significar la difusión de voces que de otra forma nunca serían escuchadas. Temáticas como la igualdad no son prioridad para los grandes medios de comunicación masiva, así como tampoco el darle un enfoque con perspectiva de oportunidad y difusión a sus contenidos. Por lo mismo, durante la realización de este proyecto pude darme cuenta de la importancia de la independencia al momento de tocar distintos temas. Si esta misma idea

hubiese llegado a un medio de comunicación masiva como la televisión, radio o periódico, probablemente nunca llegaría a la audiencia y permanencia que podría llegar a través de Internet y sin duda con la mínima inversión que permite este medio. Sin embargo, gracias a las miles de herramientas de fácil acceso que la tecnología dispone, toda una nueva generación de diseñadores tiene en su poder el potencial para desarrollar nuevos proyectos que entreguen potentes y novedosos contenidos para no solo difundir, sino para también resolver las necesidades de comunicación de este tipo de problemas.

## **BIBLIOGRAFÍA**

XII Censo General de Población y Vivienda 2000 – Inegi  
<https://www.inegi.org.mx/programas/ccpv/2000/>

MACROMEDIA DREAMWEAVER 8 - GETTING STARTED WITH DREAMWEAVER  
Macromedia, 2001

PSICOLOGÍA DEL COLOR  
Eva Heller, ed. Gustavo Gili 2001