



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

TRABAJO DE TITULACIÓN

CARRERA: INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

**TEMA: DESARROLLO DE UN SITIO WEB QUE PERMITA LOCALIZAR LAS
ÁREAS DEPORTIVAS QUE CONTRIBUYA A FOMENTAR LA ACTIVIDAD
FÍSICA EN LOS JÓVENES DEL VALLE DE LOS CHILLOS**

AUTOR: OSCAR ALBERTO VILLAVICENCIO CARRERA

TUTOR: FABIÁN LUNA LÓPEZ

**AÑO
2015**



"Responsabilidad con pensamiento positivo"

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación, nombrado por la Comisión Académica de la Universidad Tecnológica Israel certifico:

Que el Trabajo de Investigación "DESARROLLO DE UN SITIO WEB QUE PERMITA LOCALIZAR LAS ÁREAS DEPORTIVAS QUE CONTRIBUYA A FOMENTAR LA ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS JÓVENES DEL VALLE DE LOS CHILLOS", presentado por el Señor Oscar Villavicencio Carrera, estudiante de la Carrera de Diseño, reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del Tribunal de Grado que la Comisión Académica de la UISRAEL designe.

Quito, enero 2015

TUTOR

Firma:

Lic. Fabián Marcelo Luna López

C.C. 1704450418



"Responsabilidad con pensamiento positivo"

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

El abajo firmante, en calidad de estudiante de la Carrera de Diseño, declaro que los contenidos de este Trabajo de Titulación, requisito previo a la obtención del Grado de Ingeniero en Diseño Gráfico Empresarial, son absolutamente originales, auténticos y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, enero 2015

ESTUDIANTE

Firma:

Oscar Alberto Villavicencio Carrera

CC: 1715659106



"Responsabilidad con pensamiento positivo"

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal de Grado, designado por la Comisión Académica de la UISRAEL, aprueban EL Trabajo de Titulación de acuerdo con las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Tecnológica "ISRAEL" para títulos de pregrado.

Quito, enero 2015

Para constancia firman:

TRIBUNAL DE GRADO

FIRMA PRESIDENTE

FIRMA MIEMBRO 1

FIRMA MIEMBRO 2



"Responsabilidad con pensamiento positivo"

DEDICATORIA

A mí familia y amigos por todo el apoyo para salir adelante.

Alberto



"Responsabilidad con pensamiento positivo"

AGRADECIMIENTO

Un especial agradecimiento a mi padre y hermano por este último empujón hacia mi vida profesional, y desde luego, a mis maestros por todo el conocimiento que me brindaron.

Alberto



ÍNDICE GENERAL

A. PRELIMINARES

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE GENERAL.....	vii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	x
ÍNDICE DE CUADROS	x
ÍNDICE DE FIGURAS	x
INDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE ANEXOS	xi

B. DESARROLLO

INFORMACIÓN GENERAL.....	1
INTRODUCCIÓN	2
OBJETIVOS.....	2
Objetivo general:	2
Objetivos específicos:	2
IDEA A DEFENDER.....	3
1. CAPÍTULO I FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	4
1.1. La comunicación	4
1.1.1. La comunicación unidimensional o intrapersonal.....	4
1.1.2. La comunicación bidimensional o interpersonal.....	5
1.1.3. La comunicación tridimensional o masiva.....	6
1.2. Comunicación visual.....	6
1.2.1. Diseño gráfico y la comunicación	7
1.3. Diseño gráfico	8
1.3.1. Elementos del diseño	9



1.3.1.1. Elementos conceptuales.....	9
1.3.1.2. Elementos visuales.....	9
1.3.1.3. Elementos de relación	10
1.3.1.4. Elementos prácticos	10
1.3.2. Diseño gráfico y salud	10
1.4. Salud.....	11
1.4.1. Estilo de vida.....	12
1.4.2. Actividad física	13
1.5. La tecnología moderna y su interacción con la sociedad.....	14
1.6. La web	15
1.6.1. Tipos de web.....	15
1.6.1.1. Web 1.0.....	16
1.6.1.2. Web 2.0.....	16
1.6.1.3. Web 3.0.....	16
1.6.2. Bases lógicas de la web	16
1.6.3. Etapas que intervienen en el desarrollo de un sitio web	17
1.6.4. La web como espacio de información.....	17
1.6.5. Color en la web	18
1.6.6. Tipografía en la web	19
1.6.7. Imágenes en la web	20
2. CAPÍTULO II PROBLEMA.....	21
2.1. Muestreo	22
2.2. Preguntas.....	22
2.2.1. Resultados Focus Group.....	23
3. CAPÍTULO III PRODUCTO.....	27
3.1. Ventajas	27
3.2. Administradores de contenido	27
3.3. Bocetos previos de la diagramación del sitio	28
3.4. Sitio web.....	29



3.4.1. Tamaño	29
3.4.2. Descripción general del entorno	29
3.4.3. Diseño y desarrollo	30
3.4.4. Nombre	30
3.4.5. Diseño del Imagotipo	30
3.5. Estructura	31
3.5.1. Cabecera	31
3.5.2. Botonera	32
3.5.3. Pie	32
3.5.4. Cuerpo	32
3.6. Contenidos	33
3.6.1. Deportes	33
3.6.2. Fotografías	35
3.6.3. Galería	37
3.6.4. Salud	38
3.6.5. Redes sociales	39
3.6.5.1. Facebook	39
3.6.5.2. Twitter	39
3.6.5.3. YouTube	40
3.7. Mapa de navegación	40
3.8. VALIDACIÓN	41
3.8.1. Validación de diseño y contenidos	41
Segunda Corrección y Validación	42
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	45
BIBLIOGRAFÍA	46
ANEXOS	47



ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1: Independencia de dispositivos.	42
Gráfico No. 2 : compatibilidad con los diferentes navegadores.....	42
Gráfico No. 3: contenidos del sitio.....	43
Gráfico No. 4: Accesibilidad.	43
Gráfico No. 5: Calidad.	44

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro No. 1: Ejemplo de cómo utilizar las jerarquías.....	19
Cuadro No. 2 Breve descripción del proceso investigativo realizado.....	21
Cuadro No. 3: Razones de usos del Internet.....	51

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura No. 1: Estructura del mensaje.	5
Figura No. 2 Prevalencia de sobrepeso, obesidad,.....	11
Figura No. 3: Colores RGB y sus nomenclaturas hexadecimales HTML.	18
Figura No. 4: Estructura básica de un sitio.	28
Figura No. 5: Estructura grafica del sitio.	28
Figura No. 6: Imagotipo.....	31
Figura No. 7: Imagotipo en blanco y negro.....	31
Figura No. 8: Icono redes sociales.....	31
Figura No. 9: Cabecera.....	31
Figura No. 10: Pie de la página web.....	32
Figura No. 11: Visualización páginas sitio web.....	32
Figura No. 12: Pagina deportes.....	33
Figura No. 13: Cromática de páginas deportivas.....	34
Figura No. 14: Visualización ventana emergente fotografías.	35
Figura No. 15: Visualización fotografía con Imagotipo.....	36
Figura No. 16: Visualización Imagotipo blanco y negro.....	36
Figura No. 17: Visualización de página Galería.....	37



Figura No. 18: Visualización de la página Salud.....	38
Figura No. 19: Pagina de Facebook.	39
Figura No. 20: Página de Twitter	40
Figura No. 21: Mapa de navegación.....	40
Figura No. 22: Prevalencia de actividad física global.....	51
Figura No. 23: Consumo de drogas.....	52
Figura No. 24: inicio del consumo de alcohol.....	52

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Línea de investigación	1
Tabla 2: Porcentajes del uso de internet según las edades.....	14

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO A: Modelo de cuestionario para el primer Focus Group.	47
ANEXO B: Modelo de cuestionario Segundo Focus Group etapa de validación.....	49
ANEXO C: Prevalencia de actividad física global	51
ANEXO D: Razones de usos del Internet	51
ANEXO E: Consumo de drogas.	52
ANEXO F: Promoción de anuncios en Facebook.....	53



"Responsabilidad con pensamiento positivo"

INFORMACIÓN GENERAL

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN	SUB-LÍNEAS	ÁREA DEL CONOCIMIENTO	PROGRAMAS DE INVESTIGACIÓN
Productividad y Sociedad	Mercados y Comportamiento del Consumidor; Turismo	Ciencias Administrativas y Turismo	Administración y Gestión en la proyección del Buen Vivir y la contextualización de la realidad del desarrollo
Tecnología Aplicada a la Producción y Sociedad	Redes de Comunicación; Simulación, desarrollo y automatización de procesos industriales, empresariales y de la sociedad	Ciencias de la Ingeniería	Aportes a la infraestructura tecnológica para el control automático, comunicaciones y seguridad informática
Cultura, Educación y Comunicación en la Perspectiva del Buen Vivir	Cultura, Identidad y Comunicación; Educación y Gestión	Artes y Humanidades	La comunicación en la educación y la cultura. Vías para el logro del Buen Vivir.

Tabla 1: Línea de investigación para la elaboración del Proyecto Integrador de Carrera.

Elaboración: Universidad Tecnológica Israel.



INTRODUCCIÓN

En la actualidad algunas personas están adoptando hábitos y rutinas que los apartan del deporte. Después de un día ajetreado prefieren descansar y olvidan la importancia de realizar alguna actividad física de al menos unos treinta minutos cada día. Este sedentarismo aleja a las personas de hábitos sanos como: las caminatas, el deporte en general y el sano esparcimiento al aire libre.

El estrés hace que la gente viva en torno a sus problemas y limita la capacidad de salir de ellos. A largo plazo, esta situación ocasiona en los individuos problemas de salud, que desencadenan dolencias físicas y deficiencias mentales tales como: depresión, ansiedad, estrés, problemas de concentración, desequilibrio emocional, obesidad, problemas cardiovasculares, diabetes, mala circulación de la sangre, etc.

Como consecuencia del impacto tecnológico, los jóvenes aspiran más a tener nuevos y mejores aparatos electrónicos y menos a ser grandes deportistas, mientras que los padres de familia se centra en mantener el hogar y dar todo a su familia y olvidan la importancia de practicar deportes periódicamente para mejorar sus estilos de vida. Los padres de familia suelen acostumar a sus hijos a consumir tecnologías y no a consumir deportes, de esta forma el futuro de la mayoría de los niños y adolescentes se vuelve predictivo considerando la cantidad del tiempo que pasan con sus juguetes o herramientas tecnológicas en lugar de realizar actividad física.

Sumado a todo esto existe desconocimiento por parte de la gente sobre cuáles son los lugares donde podrían practicar sus deportes favoritos ya que estos sitios no cuentan con mucha información, guías y consejos de cómo encontrarlas para poder ser aprovechadas al máximo.

OBJETIVOS

Objetivo general:

Desarrollar un sitio web que permita a los jóvenes informarse sobre lugares, zonas y rutas para practicar deportes en el sector del Valle de los Chillos.

Objetivos específicos:

- a) Fundamentar por medio de un marco teórico el desarrollo de un sitio web enfocado en disminuir la incidencia del sedentarismo en los jóvenes, promoviendo el deporte.
- b) Realizar una investigación pertinente que aporte al proyecto y permita orientar de mejor manera el desarrollo del mismo.



"Responsabilidad con pensamiento positivo"

- c) Diseñar un sitio web de fácil uso, basada en la solución del problema planteado y los resultados de la investigación.
- d) Validar el sitio web con deportistas o personas que se encuentren trabajando en el área deportiva.

IDEA A DEFENDER

Actualmente el Valle de Los Chillos está creciendo a pasos agigantados. Con la creación del sitio web se brindara a los jóvenes una guía deportiva que les permitirá conocer los lugares donde pueden practicar los deportes que más les gusta y conocer un poco más sobre las diferentes zonas deportivas del sector, de esta forma se aspira disminuir el sedentarismo en los jóvenes y brindarles la oportunidad de formar un estilo de vida más saludable para sí mismos.



1. CAPÍTULO I FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1. La comunicación

La comunicación es parte importante para los seres vivos. La humanidad ha creado diversos y sofisticados sistemas de comunicación que permiten a los individuos relacionarse dentro de la sociedad, por medios de señales, gestos, palabras, imágenes, cada uno de forma original dependiendo del contexto¹ en el que se desenvuelva. Para citar un ejemplo esta la cultura indígena ecuatoriana que se comunica por medio de un lenguaje denominado quichua mientras otra parte de la población ecuatoriana se comunica por medio del idioma castellano.

En el libro "Introducción a la comunicación" (Com, Sergio Ackerman, Sebastián Ernesto Morel, María Paula, 2011: 10), se divide a la comunicación en tres niveles: comunicación unidimensional o intrapersonal, bidimensional o interpersonal y tridimensional o masiva.

1.1.1. *La comunicación unidimensional o intrapersonal*

Se refiere a la forma en cómo el individuo piensa. Es una comunicación con uno mismo, un diálogo interno, lo que la conciencia y los pensamientos inconscientes dicen dentro de un individuo. "Cuando se exterioriza emerge un narrador como exclusivo protagonista, nos cuenta sus vivencias. El universo es el yo y su emisión de mensajes a través de símbolos verbales se dirigen a sí mismo" (Com, 2011: 10).

En la comunicación intrapersonal intervienen mucho los sentidos, que le comunican al cerebro lo que sienten, y crean un diálogo que muchas veces el individuo no se da cuenta que se está desarrollando dentro de sí.

La comunicación unidimensional o interpersonal permite conocerse y generar una impresión de sí mismos, en imágenes, ideas y conceptos. Así este diálogo que se forma interiormente ayuda a generar en primer lugar, ideas sobre uno mismo y en segundo lugar, ideas sobre cualquier tema o situación que luego le permitirán expresarlas en palabras, señales o gestos hacia otras personas desarrollando una comunicación bidimensional o interpersonal.

¹ Contexto: Conjunto de circunstancias que rodean una situación y sin las cuales no se puede comprender correctamente.



1.1.2. La comunicación bidimensional o interpersonal

Permite mantener un diálogo con otras personas, o por lo menos, enviar un mensaje consciente o inconsciente a otras personas por medio de palabras, gestos, señales, dibujos y de muchas otras formas.

El diálogo, es un puente entre dos o más sujetos, que alternándose en el uso de las palabras, formulan sus ideas, sensaciones o afectos. Constituye un importante medio para producir la unidad entre los hablantes y genera entre ellos una sensación de proximidad (Com, 2011: 11).

En este nivel de comunicación se encuentra el mensaje y la respuesta, pero para que estos existan deben existir primero un emisor y un receptor. De esta manera, se tiene la estructura base de una comunicación que viene a ser: emisor-mensaje-receptor y al emitirse una –respuesta- nuevamente se tendría un emisor-mensaje-receptor.

- a) El Emisor es la fuente que genera o de la cual parte el mensaje.
- b) El Mensaje es la información que transmite el emisor.
- c) El Receptor es el destinatario del mensaje.

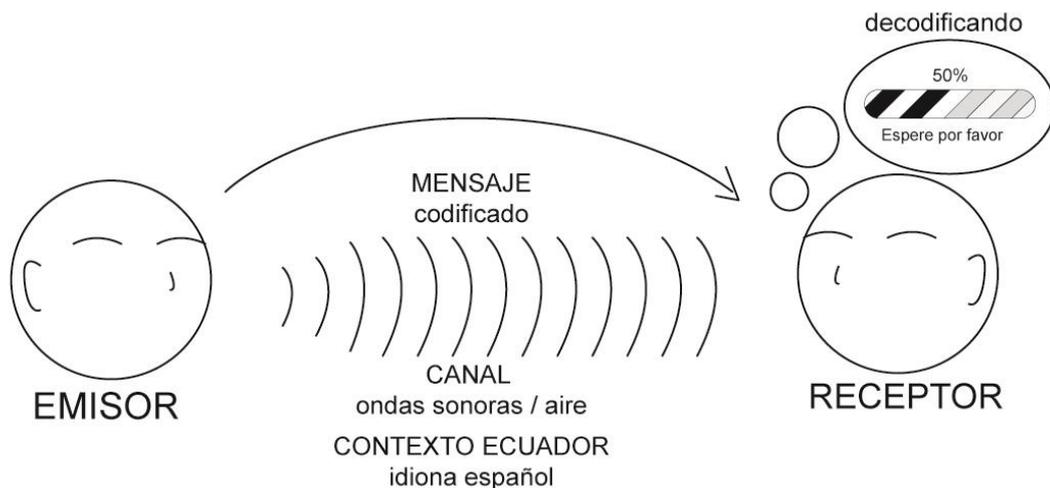


Figura No. 1: Estructura del mensaje. Elaboración: Oscar Villavicencio

Pero este mensaje parte del emisor codificado, viaja a través de un canal y lo recibe el receptor para decodificarlo, todo esto dentro de un contexto determinado. Así se entiende qué:



a) El código es el conjunto de normas, reglas y leyes que organizan la comunicación, es entendido por el emisor y el receptor dentro de un contexto determinado para poder ser funcional.

b) El canal es el medio por el cual viaja o circula el mensaje.

Cuando el mensaje se trasmite a través de un periódico o la televisión por citar dos ejemplos este pierde el carácter de interpersonal y se transforma en masivo.

1.1.3. La comunicación tridimensional² o masiva

La comunicación tridimensional o masiva nace a partir de la creación de la imprenta en el siglo XV y el inicio de la era industrial. Como su nombre lo dice, se caracteriza por tratar de llegar a la mayor cantidad de personas en el menor tiempo posible.

A diferencia de la comunicación interpersonal, la comunicación masiva no desea tener un diálogo directo con el receptor. Una de las cualidades que presenta la comunicación masiva actual es la velocidad, ya que al ser esta de carácter en su mayoría comercial, su misión es bombardear a la gente con información, imágenes, ideas y sonidos.

Si en la comunicación interpersonal predomina el dialogo, en la comunicación emitida desde un punto determinado (periódico, radio o tv) a una masa de receptores, la relación cambia. Las posibilidades de intercambio real disminuyen. Cuando hablamos de comunicación masiva estamos planteando que el mensaje debe potenciarse, porque busca llegar al unísono a una mayor cantidad de público; se recurre para cumplir con este objetivo a medios técnicos que amplían el alcance de lo que se quiere comunicar (Com, 2011: 12).

Una de las nuevas plataformas comunicacionales que ha crecido de manera impresionante en la última década es el internet, que permite llegar a docenas, cientos o hasta miles de personas en minutos y proporciona una realimentación ayudando a interactuar al instante a los dueños del sitio con su audiencia.

1.2. Comunicación visual

La comunicación ha sido una parte importante para el desarrollo de las sociedades. La necesidad de investigar, comprender y darle un sentido a todo lo que le rodea al ser humano le ha ayudado en su búsqueda por el conocimiento.

² Tridimensional: Que tiene tres dimensiones.



Uno de los sentidos más importantes para este continuo descubrimiento es la vista, que permite comunicar gran cantidad de información al instante.

El desarrollo de las tecnologías de la imagen tiene entre sus antecedentes las exploraciones realizadas en el campo artístico, en particular la pintura. Desde la llegada de la modernidad, las sociedades occidentales se caracterizaron por un fuerte consumo de imágenes: grabados, impresiones, dibujos proyectados en paredes. Pero es a partir de la invención del cinematógrafo cuando se comienza a construir un nuevo sistema de significación visual, que necesitó otros saberes de su público para que éste pudiera entender ese lenguaje novedoso (Com, 2011: 151).

Los mensajes que se ven o perciben todo el tiempo se reciben de emisores casuales como en el caso de la naturaleza, así por ejemplo: una cascada o la puesta del sol en el horizonte. También están los mensajes intencionales que se caracterizan porque fueron creados para transmitir un mensaje específico, crear un interés por parte de quien los observa y despertar un sentimiento, estos mensajes son directos.

Pero para este tipo de mensajes, que tiene un fin específico, entra en juego el contexto en el cual fue, es o será creado ya que dependiendo de la geografía en donde se vea el mensaje tendrá una connotación diferente.

Para obtener un buen resultado en la comunicación visual se pueden utilizar varias técnicas visuales como son: contraste-armonía, inestabilidad-equilibrio, exageración-reticencia, acento-neutralidad, asimetría-simetría, entre muchas otras. Estas técnicas ayudan al diseñador gráfico a comprender la sintaxis³ de la imagen y que este pueda a partir de sus conocimientos y buen juicio transmitir el mensaje visual adecuado.

El empleo de estas técnicas, dependiendo del medio por el cual son exhibidos, el contexto en el que son presentados, y la finalidad que tengan, marcan la eficiencia de cada mensaje.

1.2.1. Diseño gráfico y la comunicación

El diseño gráfico y la comunicación son dos especialidades que trabajan de la mano, o se podría decir que tienen la misma función, cuyo objetivo en ambas es comunicar. El

³Sintaxis: Conjunto de reglas que definen las secuencias correctas de los elementos de un lenguaje (RAE)



diseñador gráfico no diseña formas, por el contrario, uno de los objetivos fundamentales del diseño gráfico es la creación de comunicación para alcanzar los resultados propuestos, valga la redundancia, por el diseñador o comunicador visual.

En ambas áreas su propósito es el de transmitir un mensaje, y dependiendo del caso, este tratara de ser persuasivo, como por ejemplo: las campañas publicitarias, campañas políticas, las ventas, material didáctico, etc.

Como menciona uno de los grandes exponentes del diseño gráfico Jorge Frascara (2012: 24): "es mucho más descriptivo decir «diseño de comunicación visual». Esta definición incluye los tres elementos requeridos para distinguir un campo de actividad; un método: diseño; un objetivo: la comunicación; y un medio: la visión".

De esta manera el diseño gráfico se vale de medios industriales para la creación de un mensaje visual, cuyo contenido transmita o comunique el resultado de una ardua y correcta planificación.

1.3. Diseño gráfico

Al diseño gráfico se lo entiende como la actividad de crear un material físico o virtual derivado de la acción de diseñar. Muchas veces el concepto de diseño se lo mal interpreta, o se usa el término "diseño" de manera inadecuada al describir una textura, forma, trama natural, o una ornamentación. Un diseño en sí es el resultado de un proceso creado específicamente para transmitir un mensaje o despertar un sentimiento a alguien.

Se habla de plasmar una idea, transformar o crear un arte muchas veces de la nada, con el fin de comunicar algo a alguien de forma intencional, a través de procesos industriales, para despertar un sentimiento o inquietud en el receptor del mensaje. Por lo tanto, es una actividad intencional, resultado de varios factores humanos y técnicos.

El autor Jorge Frascara (2012: 23) define el diseño como; "el proceso de concebir, programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos –normalmente textuales y visuales– con miras a la realización de productos destinados a producir comunicaciones visuales".

Mientras que el diseñador gráfico es quien crea y manipula las palabras e imágenes para resolver problemas de comunicación específicamente visuales usando los procesos antes mencionados.



1.3.1. Elementos del diseño

Wucius Wong (2014: 42) menciona en su libro "Fundamentos del Diseño" cuatro elementos de diseño, que se encuentran relacionados entre sí y que aplicados en el diseño definen la apariencia y conforman el contenido del mismo. Estos son:

- a) Elementos conceptuales
- b) Elementos visuales
- c) Elementos de relación
- d) Elementos prácticos

1.3.1.1. Elementos conceptuales

A los elementos conceptuales se los describe como aquellos que no son visibles pero que parecen estar presentes.

- a) Punto: solo indica una posición, no tiene ni ancho, ni largo y tampoco cubre un área con relación al plano. El punto indica una posición pero no una dirección.
- b) Línea: una línea tiene dirección y longitud, pero carece de anchura. Se la denomina como la sucesión de puntos.
- c) Plano: un plano está delimitado por líneas, tiene ancho, largo pero no profundidad, ocupa una posición y mantiene una dirección. Es el recorrido de una línea perpendicularmente.
- d) Volumen: es el recorrido de un plano en movimiento, ocupa una posición en el espacio y está delimitado por planos.

1.3.1.2. Elementos visuales

Una figura plasmada en el papel tiene varias características como son; ancho, largo y profundidad, pero además de estas, se encuentran algunas cualidades como son; el color, texturas, tamaños y formas. Así los elementos visuales vendrían a ser:

- a) Forma: es la representación gráfica de un objeto que aporta una identificación a nuestra percepción.
- b) Tamaño: el tamaño de una forma solo se los puede apreciar al compararla con otra. Todas las formas tienen un tamaño, por lo tanto, se las puede comparar y medir.
- c) Color: se puede comparar una forma de otra por su color, variaciones tonales y cromáticas. El color es el reflejo de la luz sobre el objeto y como el ojo percibe este proceso visual.



d) Textura: al igual que el color la textura se refiere a la superficie de la forma, esta puede ser plana, decorada, suave o rugosa, y se la puede percibir tanto con el sentido del tacto como del visual.

1.3.1.3. Elementos de relación

En los elementos de relación gobiernan la ubicación y la interrelación de las formas dentro del diseño. Estos son:

- a) Dirección: esta relación depende de cómo un elemento dentro del diseño está relacionado con el observador, con el marco que lo contiene o con relación a los otros elementos.
- b) Posición: está considerada de acuerdo con la estructura o marco que la contenga.
- c) Espacio: todas las formas ocupan un espacio en el diseño, y dependiendo si son grandes o pequeñas pueden dar la sensación de vacío u ocupado, así como también pueden sugerir profundidad.
- d) Gravedad: la sensación de gravedad es un fenómeno de percepción en donde las formas se sitúan de tal manera que crean la sensación de estabilidad o inestabilidad dentro de la composición.

1.3.1.4. Elementos prácticos

Estos elementos son los que de alguna forma determinan la personalidad de un diseño. Son una base del diseño en la que se perciben:

- a) Representación: cuando una forma genera la sensación de alguna cosa en especial, esta forma en su origen puede proceder de la naturaleza o ser creada por el hombre. Su representación puede ser realista, estilizada o semiabstracta.
- b) Significado: es el mensaje que engloba un diseño
- c) Función: es el propósito para el cual fue creado el diseño.

1.3.2. Diseño gráfico y salud

El diseño gráfico en la salud se lo ha encaminado más a la comunicación de la información y diseño de empaques. El presente proyecto está orientado al igual que en diversas plataformas como: revistas, diarios, libros, carteles, páginas web, entre algunos otros donde se resalta la importancia de mantener una vida saludable, invita al público a reflexionar sobre los cambios que está teniendo la sociedad en vías de un estilo de vida más saludable, dando consejos de prevención, limpieza, protección, cuidados, alimentación y vacunación.



1.4. Salud

La salud en el ser humano se la puede percibir en el bienestar tanto físico como mental; no obstante esto no quiere decir que todo el tiempo se puede estar completamente saludable, sino más bien, que se puede gozar de una vida sin tener muchas complicaciones.

Cuando se habla de salud física se refiere a tener buenos hábitos alimenticios, hacer dietas variadas que contengan nutrientes, vitaminas, fibras y proteínas, también se debe realizar ejercicios de forma periódica y constante. Un factor muy importante es la fuerza de voluntad.

Según la revista ENSANUT-ECU (Encuesta Nacional de Salud y Nutrición) (2011-2013: 41) en el Ecuador existe una tasa de sobrepeso u obesidad de 46.4 % en los jóvenes de 19 a 29 años de edad. Cifras que son realmente alarmantes.

(b) Sobrepeso u obesidad por edad

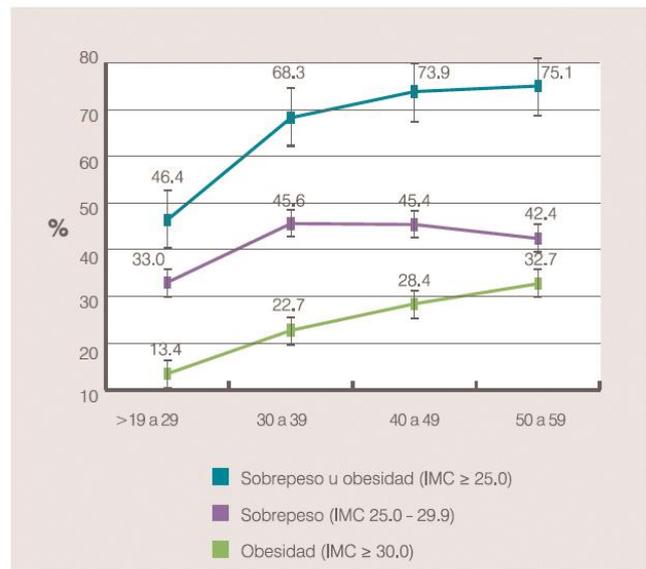


Figura No. 2 Prevalencia de sobrepeso, obesidad, y, sobrepeso u obesidad adultos, por edad. Fuente: publicación ENSANUT-ECU (2011-2013: 41)

Cabe destacar que la elevada tasa de obesidad en el país es debido a la mala alimentación, alta en carbohidratos refinados y azúcares, y baja en fibras y nutrientes provenientes de las frutas y verduras.

Por otro lado la salud mental está estrechamente relacionada con la salud física, ya que al realizar ejercicio habitualmente se puede disminuir el nivel de estrés y ayuda a:



la concentración, combatir la ansiedad, disminuir el riesgo de infartos con ejercicios cardiovasculares, etc. La salud mental se refiere a todo los factores emocionales que le permiten al individuo interactuar en la sociedad, dándole de esta manera la capacidad de tomar decisiones importantes en su cotidianidad. También se la vincula con la forma de recuperarse después de un bajón emocional.

1.4.1. Estilo de vida

Al hablar de estilos de vida se refiere puntualmente a todos los hábitos y costumbres que posee el ser humano a nivel sociocultural. Estos pueden llegar a ser favorables como: realizar ejercicio físico de forma regular, caminar a diario por al menos treinta minutos al trabajo, la universidad, etcétera.

Pero existen los estilos de vida que sin lugar a duda son a la larga perjudiciales como: el estar sentados frente al computador o escritorio por largas horas, o jugar videojuegos por periodos prolongados, citando algunos ejemplos.

Según la publicación de la ENSANUT-ECU (2011-2013: 81):

El 20.3 % de los adolescentes estuvieron expuestos a más de dos y hasta cuatro horas de tiempo dedicado a ver televisión y videojuegos, y un 5.4 % (más que de las personas de 5 y 10 años) fueron expuestos a cuatro o más horas al día, lo cual indica una proporción preocupante de personas sedentarias en esta categoría⁴.

Al aprovechar el tiempo libre mejorando los hábitos de vida, se pronostica de alguna manera si se vivirá una vida más saludable a futuro, o por el contrario si padecerá alguna enfermedad controlable pero que afecte el rendimiento diario y estilo de vida.

En el libro "Actividad física y salud", Márquez Rosa, Sara Garatachea Vallejo, Nuria (2013: 39) cita a Mendoza et al (1994) y menciona al estilo de vida como:

El estilo ideal de vida saludable no existe, afortunadamente, porque implicaría que solo una cierta manera de afrontar diariamente la realidad en la que se vive es saludable... cualquier estilo de vida calificado globalmente como saludable puede contener elementos no saludables, o saludables en un sentido pero no en otro.

⁴Categorías de edades: Las categorías mencionadas por la ENSANUT-ECU (2011-2013) van de la siguiente manera: 5 a 10, 10 a 20 años de edad, con respecto a la prevalencia de tiempo dedicado a ver televisión y videojuegos.



Estos estilos de vida se han dado a partir de un contexto sociocultural, empezando desde muy pequeños cuando los padres enseñan a sus hijos la importancia de alimentarse bien y realizar actividad física.

Esto va cambiando de acuerdo con los diversos factores que completan su formación, aquí se puede destacar el papel que juegan las escuelas, colegios y universidades, y el aporte que están dando para poder brindar a los jóvenes una mejor calidad de vida.

En el Ecuador los adolescentes de 10 a 18 años de edad, según la publicación de la ENSANUT-ECU (2011-2013: 82), "menos de tres de cada diez son activos", el 34% son sedentarios y el 38% son irregularmente activos. Además agregan que "se presenta un cuadro preocupante de inactividad y sedentarismo en los adolescentes ecuatorianos, situación que se incrementa con la edad".

De esta manera vale cuestionarse los instrumentos que está dando la sociedad para que la juventud determine una ruta de escape a las sustancias tóxicas como el tabaco y el alcohol, y se puedan construir vías más saludables. *Ver Anexo E para índices de consumo de alcohol y tabaco.*

1.4.2. Actividad física

Estar sano físicamente y no padecer enfermedades es algo difícil. Pero la actividad física le brinda al cuerpo la posibilidad de desarrollar una serie de factores que a largo plazo permitirán reducir los riesgos de sufrir graves dolencias. Márquez et al (2013: 30) cita a Duchesne (1606) quien da una valoración al ejercicio como "una práctica saludable que asegura al cuerpo humano contra muchos achaques⁵ y enfermedades a las cuales hacen susceptibles el reposo y la ociosidad, tornando el cuerpo ágil y fortaleciendo los nervios y las articulaciones".

Gracias al ejercicio físico se pueden evitar algunas dolencias tales como; enfermedades cardiovasculares, diabetes, obesidad, afecciones de tipo muscular, hipertensión, falta de concentración y retentiva.

La ENSANUT-ECU reporta que al evaluar la actividad física global, se observa que cuando se suman las varias formas de actividad física, más de la mitad (55.2%) de los adultos reportan niveles medianos o altos de

⁵ Achaque: m. Indisposición o enfermedad habitual, especialmente en la vejez.



actividad física, mientras 30% tiene niveles bajos y casi 15% son inactivos. (2011-2013: 82) Ver Anexo C.

La actividad física mejora la calidad de vida de las personas, brindándoles mejor estado de ánimo, fortalece su autoestima, le da vigor en sus actividades diarias, mejora su voluntad y le brinda independencia, es por esto que la Organización Mundial de la Salud (OMS) sugiere brindar a los niños y jóvenes espacios donde puedan practicar deportes diariamente para que estas actividades físicas se conviertan en hábitos saludables para toda la vida.

1.5. La tecnología moderna y su interacción con la sociedad

En la última década los avances tecnológicos han permitido disfrutar de nuevas y diversas formas de comunicación, actualmente se cuentan con un sinnúmero de herramientas para comunicarse rápidamente, enviar gráficos, videos, textos, o simplemente realizar llamadas desde cualquier punto del país. Tan fácil aún, que se puede realizar consultas vía internet desde un *Smartphone*⁶ o *Tablet*⁷ en el momento que se desee.

En el Ecuador según datos del INEC⁸ el 45.6 % de los hogares tienen un computador o computador portátil, y "el 40% de la población ha utilizado internet en los últimos 12 meses" INEC (www.ecuadorencifras.gob.ec, TIC's⁹ 2013). También se tiene como dato que el acceso al internet tiene una gran relación con las edades así como se observa en la siguiente tabla:

Porcentaje de uso de Internet	Edades
38 %	5 a 15 años
59,4%	16 a 24 años
39,6%	25 a 34 años
24,5%	35 a 44 años
17,9%	45 a 54 años
11,3%	55 a 64 años
03,3%	65 a 74 años

Tabla 2: Porcentajes del uso de internet según las edades. Recuperado de: INEC

<http://www.inec.gob.ec/estadisticas/>

⁶ *Smartphone*: Teléfono inteligente de pantalla táctil.

⁷ *Tablet*: una tableta portátil de pantalla táctil similar a una computadora portátil.

⁸ INEC: Instituto Ecuatoriano de Estadística y Censo.

⁹ TIC's: Tecnologías de la información y Comunicaciones



Otro dato importante es saber cuáles son las razones de uso del Internet. Entre las principales están (*ver grafica en el Anexo D*):

- a) Obtener Información.
- b) Comunicación en general.
- c) Educación y aprendizaje.
- d) Razones de trabajo.

El uso del internet en el Ecuador tiene un buen alcance en la comunicación, educación e información permitiendo el desarrollo de nuevas plataformas para diversos usos.

1.6. La web

La traducción de inglés a español de la palabra Web es; "red, telaraña o malla". Este concepto informático parte de la relación con una red informática en el ciberespacio¹⁰ o mundo virtual. La web pertenece a lo que se conoce como la "World Wide Web" (www), una red informática que se maneja en todo el mundo.

- a) La página web está compuesta de texto, imágenes, animaciones, videos, etc. Es un documento HTML (Hyper Text Markup Language).
- b) Los sitios web son un conjunto de páginas web que pertenecen a un mismo dominio o subdominio y se enlazan entre sí a través de vínculos o enlaces denominados hipervínculos o hiperenlaces.
- c) El servidor web es un programa informático almacenado en una computadora denominada servidor, que permite la transferencia de datos o páginas web por medio de un protocolo HTTP.

1.6.1. Tipos de web

Andrés Richero, un desarrollador uruguayo da las siguientes características o esquemas sobre los tipos de webs:

- a) Web 1.0 – Personas conectándose a la Web
- b) Web 2.0 – Personas conectándose a personas – redes sociales, wikis, colaboración, posibilidad de compartir.
- c) Web 3.0 – Aplicaciones web conectándose a aplicaciones web, a fin de enriquecer la experiencia de las personas, a esto agrega: estado de

¹⁰ Ciberespacio: Ámbito artificial creado por medios informáticos. RAE.



conciencia del contexto en la Web Geoespacial, autonomía respecto del navegador y construcción de la Web Semántica.

I Tech Node (2014) Diferencias entre web 1.0 2.0 y 3.0. Recuperado de <http://itechnode.com/diferencias-entre-web-1-0-2-0-y-3-0-programadores#>)

1.6.1.1. Web 1.0

Tipo de web estática en la cual los usuarios no tenían una interacción con los sitios web que visitaban, limitándose únicamente a leer los contenidos. La web 1.0 era un documento HTML y GIF.

1.6.1.2. Web 2.0

La denominada Web 2.0 permite a los cibernautas¹¹ interactuar entre si compartiendo información, imágenes, música, video, etc. Entre algunos de los sitios web 2.0 se encuentran: los servicios de redes sociales como en el caso de Facebook, alojamiento de video como es YouTube, servicios de almacenamiento de imágenes como Pinterest, o de información como Wikipedia. Se caracterizan por ser dinámicas, manteniendo una funcionalidad plataforma-usuario haciendo que la participación del usuario sea necesaria.

1.6.1.3. Web 3.0

Hace referencia a una inteligencia artificial. Un ejemplo para entenderlo mejor: un servidor como Google genera un registro de nuestra actividad de búsqueda y en futuras búsquedas, nos permitirá encontrar lo que buscamos de manera más ágil ya que ha generado un patrón en base a todo un historial de búsquedas. De hecho en la actualidad son pocas las empresas que usan esta tecnología o programas inteligentes en base a datos semánticos¹², es decir usan una nube para guardar toda la información y programas, así el usuario ya no necesita tener instalados en su computador los programas ni almacenada la información.

1.6.2. Bases lógicas de la web

La web tiene tres pilares básicos que componen su estructura lógica.

a) Identificadores únicos URI o URL cuyas siglas en inglés significan: Indicadores Universales de Recursos, estos corresponden a la dirección del sitio web

¹¹ Cibernautas: Usuarios de las redes informáticas. WordReference.com

¹² Semánticos: Estudio del significado de los signos lingüísticos y de sus combinaciones, desde un punto de vista sincrónico o diacrónico. RAE.



- b) Lenguaje HTML (*Hyper Text Markup Language*) para la elaboración de páginas o sitios web.
- c) Protocolo de transmisión de datos HTTP (*Hyper Text Transfer Protocol*) para enviar y recibir información HTML desde un servidor a un usuario.

1.6.3. *Etapas que intervienen en el desarrollo de un sitio web*

La planificación y la organización son muy importantes en el desarrollo de un sitio web. Para esto se utiliza en el proceso de diseño las siguientes etapas:

- a) Planificación: durante la planificación se adquiere un listado de todas las herramientas y requerimientos para desarrollar el sitio. Esto permite establecer las prioridades. El desarrollador debe planificar su trabajo de acuerdo con la fecha de entrega, establecer costos y mantener un seguimiento más detallado del proyecto, así se podrá planificar los tiempos de realización y optimizar recurso. De esta manera, en la realización del sitio web el desarrollador planificará el contenido, la apariencia, la interactividad, la audiencia, etcétera.
- b) Estructura: permite distribuir la información total del sitio web, separarlo en páginas, crear vínculos y mostrar los contenidos de acuerdo con los requerimientos del cliente o sus usuarios con el fin de satisfacer sus necesidades y crear mayor dinamismo de búsqueda.
- c) Diagramación: se integran los contenidos del sitio web, estos pueden ser: textos, gráficos, encabezados, jerarquías de contenidos y otros elementos que deban aparecer en pantalla.

1.6.4. *La web como espacio de información*

Se refiere a ciertas normas y protocolos dentro de la red universal de entre los cuales destacan dos por su importancia: interoperabilidad y evolutividad.

Para entender mejor estos dos términos, en el libro "Cómo funciona la Web" (Gallardo, 2008: 14) se hace referencia a un artículo de Tim Berners-Lee titulado "Explorando la Universalidad" donde se desglosan los siguientes aspectos básicos:

- a) Independencia de dispositivos: la información debe ser adaptable a cualquier formato de pantalla de los diferentes dispositivos.
- b) Independencia de *software*: dentro de los diversos *softwares* que se usan en la red ninguno debe ser indispensable para el funcionamiento de la web.
- c) Internacionalización: no estar cargada o pertenecer a ningún país.



- d) Multimedia: soportar multimedia ha sido uno de los grandes avances para el desarrollo de la web.
- e) Accesibilidad: estar disponible para ser usada por cualquier persona tomando en cuenta sus capacidades, es decir, dividir el contenido y la forma de la información.
- f) Ritmo y razón: debe existir un equilibrio entre lo humano y lo automático.
- g) Calidad: existen diferentes niveles de calidad de sitios en la web.
- h) Independencia de escala: la web deben soportar a los dispositivos de pantallas grandes y pequeñas, brindándoles la misma autonomía para que cada individuo pueda hacer su elección sin sentir vulnerada su privacidad.

1.6.5. Color en la web

La estructura cromática es uno de los elementos más importantes en la comunicación visual de un sitio web, ya que al ingresar al sitio web el usuario percibe las emociones que los colores le transmiten, dichas emociones son sutiles e inconscientes. Cada color transmite al subconsciente un sentimiento o sensación, es por esto por lo que se deben elegir los colores adecuados para poder transmitir el mensaje deseado.

El color es subjetivo, es decir, que cada persona lo percibe de diferente manera dependiendo de su educación o su cultura.

Los colores en la web se dan por un sistema cromático denominado RGB, acrónimo de los colores en inglés Rojo, Verde y Azul (*Red, Green, Blue*), pero existen más de 16 millones de colores que se miden en escalas de 0 a 255 por cada color primario, es decir, el RGB y las combinaciones entre sí, a los cuales les corresponden las nomenclaturas hexadecimales de los códigos HTML.

RED: #FF0000

GREEN: #00FF00

BLUE: #0000FF

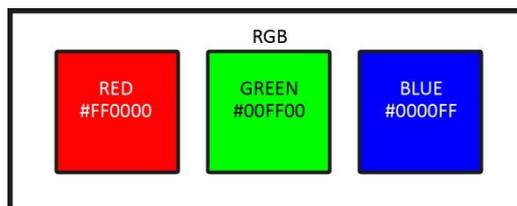


Figura No. 3: Colores RGB y sus nomenclaturas hexadecimales HTML. Elaboración: Oscar Villavicencio

Los colores en el monitor que aparentemente están representados de forma plana en realidad están compuestos de puntos llamados píxeles que se encuentran organizados en columnas y renglones.



El color tiene tres cualidades como son:

- a) Tono: cuando se habla de tono es referirse al color en sí mismo. Así que tendríamos a los tonos primarios como son; Rojo, Verde y Azul (RGB), y a los secundarios; Cian, Magenta y Amarillo (CMY)
- b) Saturación: mide el grado de pureza de cada color con respecto al gris.
- c) Luminosidad: muestra que tan brillante es un color o por el contrario que tan oscuro. Un color al 100 % de saturación obtendrá su máxima pureza de luminosidad, su opuesto sería un color con una luminosidad de 0% que se transformaría en negro absoluto.

1.6.6. Tipografía en la web

La tipografía es el estudio, diseño y clasificación de las letras o tipos, las familias tipográficas o fuentes, y sus caracteres. Para que la tipografía tenga una mayor eficiencia al momento de comunicar debe ser legible. Para esto se deben establecer jerarquías de tamaño y posición, separando los encabezados del texto, también se deben respetar los signos de puntuación.

La jerarquía se la puede establecer por tamaño y color. Se lo hace para dar un orden lógico y facilitar la navegación por el sitio web. Se debe respetarse el tamaño mínimo la cual es de 10 puntos para no forzar la lectura de los usuarios. Es recomendable no escoger una tipografía demasiado ilegible ya que se corre el riesgo de que no se entienda el contenido o demore la lectura, como lo demuestra el siguiente cuadro:

Correcto	Correcto	Incorrecto
Título	Título	TÍTULO
Subtítulo	Subtítulo	SUBTÍTULO
Texto	Texto	TEXTO

Cuadro No. 1: Ejemplo de cómo utilizar las jerarquías. Elaboración: Oscar Villavicencio



1.6.7. Imágenes en la web

Actualmente las imágenes se han convertido en un aporte de dinamismo para los sitios web. Entra en juego la comunicación visual no solo por la composición de los elementos en el sitio, sino también por el contenido de las imágenes. Aportan más información cuando van acompañadas de un texto informativo.

Se deben considerar los formatos que los navegadores web pueden presentar ya que estos trabajan con las imágenes en función de píxeles. Los formatos más comunes son:

- a) GIF: es un formato que permite reducir el peso a la imagen, llevar transparencias y también crear animaciones sin perder información. Pero tiene un límite de hasta 256 colores.
- b) PNG: fue creado para cubrir las deficiencias del GIF al generar una mayor resolución, pero no permite animaciones.
- c) JPG: soporta una mayor gama de colores superando al GIF y al PNG, admitiendo los más de 16 millones de tonos, y 24 bits a diferencia del formato PNG que solo soporta 8 bits y hasta 16 millones de tonos. Pero es un formato muy pesado y la imagen pierde calidad a medida que se disminuyen los píxeles y el tamaño para reducir el peso.

Todos estos formatos se deben trabajar con una resolución de 72 píxeles para que las imágenes en el sitio se carguen rápidamente, ya que esta medida estándar permite a las imágenes aminorar su peso y mantener su calidad en los monitores.



2. CAPÍTULO II PROBLEMA

Etapas	Objetivos	Métodos de trabajo	Técnicas e instrumentos	Resultados
Fundamentación teórica	Fundamentar por medio de un marco teórico el desarrollo de un sitio web enfocado en disminuir la incidencia del sedentarismo en los jóvenes, promoviendo el deporte y el turismo local.	Analítico -Sintético Analítico.- para descomponer el fenómeno de estudio en sus partes y estudiarlas por separado y sus relaciones entre sí. Sintético.- para obtener una síntesis de los fenómenos estudiados en el método analítico y realizar una complementación de los mismos para obtener un todo.	Entre las técnicas e instrumentos utilizados están: revisión bibliográfica en las bibliotecas virtuales, consultas por internet a sitios web especializados.	Obtención de la información concerniente con el objeto de estudio.
Diagnóstico	Realizar una investigación pertinente que aporte al proyecto y permita orientar de mejor manera el desarrollo del mismo.	Realización de Focus Group que permita precisar las necesidades del usuario y el contenido del sitio web.	Focus Group	Obtención del contenido relevante del sitio web, en función de los requerimientos de los posibles usuarios.
Etapas	Objetivos	Métodos de trabajo	Técnicas e instrumentos	Resultados
Producto	Diseñar un sitio web de fácil uso, basada en la solución del problema planteado y los resultados de la investigación.	Investigación, desarrollo de páginas web, elección del <i>software</i> o CMS para su realización.	Libros y bibliotecas virtuales (Investigación) . Computadora y programas de diseño (desarrollo).	El Producto en sí.
Validación	Validar el sitio web con deportistas o personas que se encuentren trabajando en el área deportiva.	Revisión de contenidos del sitio.	Internet, Computadoras	Corrección del sitio web.

Cuadro No. 2 Breve descripción del proceso investigativo realizado. Elaboración: Oscar Villavicencio



2.1. Muestreo

El siguiente proyecto está orientado a personas de 25 a 34 años de edad del Valle de Los Chillos. El método de muestreo utilizado es por conglomerados. El segmento de la población que se desea estudiar son los deportistas. Puesto que los resultados del estudio que se desea obtener son para determinar el contenido del sitio web, se han elegido a 20 participantes para el *Focus Group*¹³. 10 participantes en el parque Santa Clara y 10 participantes del Parque La Moya cuyas características son las siguientes:

- a) Deportistas.
- b) Edades comprendidas entre 25 a 34 años.

Se utilizó esta técnica para la recopilación de datos en relación a la estructura y contenidos de la página.

El *Focus Group*, permitió a cada deportista exponer su criterio de acuerdo con cada pregunta formulada por el entrevistador. Previo al estudio, se le informó a cada participante sobre lo que se trataba la charla.

2.2. Preguntas

- 1) ¿Qué actividad deportiva conoces que se practique en el Valle de Los Chillos?
- 2) ¿Qué deportes practicas?

Las primeras dos preguntas ayudaron a determinar cuáles son los deportes que más se practican en el Valle de los chillos. Con esta información se pudo llevar a cabo una investigación de campo para localizar los lugares que cuentan con instalaciones para dichos deportes.

- 3) ¿Qué sitios conoces donde puedas practicar tus deportes favoritos?
- 4) ¿Cómo te enteraste de los lugares para practicar tus deportes favoritos?

Estas dos preguntas permitirán establecer algunos de los lugares donde se practican deportes en el valle de Los Chillos, también para conocer los medios que más se utilizan para enterarse o divulgar la información al respecto.

- 5) ¿Por qué medios te gustaría enterarte o informarte sobre los sitios que ofrezcan los deportes que practicas?

¹³ Focus Group o Grupo Focal es una técnica de estudio que permite conocer y estudiar las opiniones y actitudes de un público determinado. Definicionesabc.com



Con esta pregunta se puede conocer si es acertado la elaboración del sitio web y otros medios de divulgación.

- 6) ¿Qué tipo de información te interesa conocer sobre los sitios deportivos? (de los deportes que practicas)

Esta pregunta se realizara para obtener parte del contenido que ira en la web con respecto a cada deporte.

- 7) ¿Qué otra actividad deportiva te interesa aprender?

Al igual que las preguntas 1 y 2, esta pregunta ayudara a obtener información sobre actividades deportivas no mencionadas.

- 8) ¿Te gustaría mantenerte al tanto de eventos deportivos por medio de correo electrónico? SI No ¿Por qué?

- 9) ¿Conoces sitios web donde puedas informarte sobre los lugares donde puedes practicar tus deportes favoritos?

Con estas preguntas se obtendrá información de la participación que tendrán los posibles usuarios del sitio web y encontrar los canales de retroalimentación. También es importante descubrir cuáles podrían ser las competencias del sitio.

2.2.1. Resultados Focus Group

En la implementación del *Focus Group* se obtuvieron los siguientes resultados de tipo cualitativo los cuales han permitido obtener las pautas sobre las necesidades e intereses de los participantes.

Ya que lo más importante para el proyecto es conocer y recopilar la información obtenida del Focus Group, a continuación se mostraran los resultados. Estos resultados abordan los criterios y conocimientos de los participantes de forma general, tomando en cuenta cada una de las opiniones vertidas y usandolas para ampliar y determinar el contenido del sitio web.

- 1) ¿Qué actividad deportiva conoces que se practique en el Valle de Los Chillos?

Fútbol, Baloncesto, Ciclismo, Skateboarding¹⁴, Voleibol, Escalada, Trekking¹⁵, Natación, Tenis, Bmx.

¹⁴ Skateboarding: Deporte que se practica sobre una patineta.



Conclusión: la gran cantidad de deportes en el valle de Los Chillos no solo crea la necesidad de diseñar una guía deportiva sino también más áreas deportivas

2) ¿Qué deportes practicas?

Fútbol	Artes marciales
Ciclismo	Skateboarding
Baloncesto	Gym

Conclusión: los jóvenes practican solo los deportes que están a la mano.

1) ¿Qué sitios conoces donde puedas practicar tus deportes favoritos?

Parque de mi casa
Skatepark Santa Clara
Ilalo
Parque La moya

Conclusión: *Los resultados nos indican que no se conocen otros sitios que les puedan parecer útiles o no tienen mucha información al respecto.*

2) ¿Cómo te enteraste de los lugares para practicar tus deportes favoritos?

Redes sociales
Medios de comunicación
Amigos
Internet
Por la gente que practica deporte
La televisión

Conclusión: *Las respuestas de los participantes son muy vagas. Algunos dudan de su respuesta.*

3) ¿Por qué medios te gustaría enterarte o informarte sobre los sitios que ofrezcan los deportes que practicas?

Internet, Redes sociales, Radio y televisión

¹⁵ Trekking: Actividad deportiva no competitiva que se realiza por los senderos en la montaña a razón de caminata.



Conclusión: *El Internet y las redes sociales son los principales medios de comunicación que nombraron los participantes.*

4) ¿Qué tipo de información te interesa conocer sobre los sitios deportivos? (de los deportes que practicas)

Progreso del deporte	Venta de cosas
Mejora de lugares	Reparación
Eventos	Nuevos proyectos
Deportistas destacados	Noticias
Videos	Fotografías
Tours	

Conclusión: Se puede observar que el proyecto en el futuro debe generar mas contenidos que los que se abrian propuesto en un principio.

5) ¿Qué otra actividad deportiva te interesa aprender?

Trekking, Baloncesto, Gimnasia, Natación, Fútbol, Surf, Montañismo, Ajedrez, Motocrós.

Conclusión: A futuro el sitio web deberá ampliar su horizonte e incluir cada rama o disciplina atletica. Y no solamente las más comunes o destacadas.

1) ¿Te gustaría mantenerte al tanto de eventos deportivos por medio de correo electrónico? SI No ¿Por qué?

No, no utilizo correo electronico

No, no es actual

No, solo facebook

Si, porque en la actualidad es basica

Si, es más rápido y facil

Si, es necesario

Si, porque la web es una herramienta de información

Si, es la manera más fácil de llegar a la gente

Si, es bacán



"Responsabilidad con pensamiento positivo"

Conclusión: Aunque los criterios son divididos, se puede tomar en cuenta la utilización de correo electrónico, pero se le dará más importancia a las redes sociales.

2) ¿Conoces sitios web donde puedas informarte sobre los lugares donde puedes practicar tus deportes favoritos?

Facebook, lo que publican mis amigos

Creo que sí

En Ecuador ninguno

Google

Skateboarding ecuatoriano

Conclusión: Ninguno de los participantes del Focus Group nombro una página en concreto. La mayoría de ellos mencionaron las publicaciones de sus amigos en Facebook.



3. CAPÍTULO III PRODUCTO

Con el desarrollo del sitio web se pretende vincular a los jóvenes a un ambiente de salud física y mental, proporcionando una guía deportiva que les permita encontrar los diversos lugares donde puedan practicar sus deportes favoritos.

Al facilitar la guía deportiva y tomando en cuenta que no existe una web que brinde los mismos servicios informativos se está aportando de algún modo en el desarrollo social de los jóvenes, ayudándoles a que actúen de manera activa y positiva en la sociedad, generando participación e interacción con la misma.

3.1. Ventajas

- a) Una de las principales ventajas es la interactividad. El usuario navega por el sitio recorriendo las áreas que más le interesen, puede comunicarse por correo electrónico y usar los *blog* para dar su opinión.
- b) Los usuarios pueden acceder a imágenes, sonidos y videos de inmediato.
- c) La accesibilidad a un sitio web es en cualquier momento, las 24 horas del día, los 365 días del año y desde cualquier parte donde tengan una conexión a internet.
- d) La Retroalimentación le permite al usuario aportar con las mejoras del sitio. Al dueño del sitio le permite mejorarlo para satisfacer las necesidades del usuario.

3.2. Administradores de contenido

Los sistemas de gestión de contenidos o CMS¹⁶ son programas informáticos que permiten administrar un sitio web sin tener muchos conocimientos en diseño de páginas web a través de código HTML gracias a los tutoriales y foros existentes. Con los CMS se puede actualizar el sitio web y cada una de sus páginas de forma rápida, permite darle formato y estilo a los textos e imágenes. Muchos generadores de contenidos poseen plantillas pre diseñadas y brindan la posibilidad de diseñar una plantilla desde cero.

Para el desarrollo de este sitio web se ha utilizado "*Xara Web Designer*" ya que permite: diseñar las plantillas para el sitio web directamente o insertar elementos diseñados con el paquete de *Adobe*, enlazar cada página del sitio y crear vínculos con otros sitios web, trabajar con diversos programas, crear estilos en textos e imágenes, de forma rápida, entre otras utilidades.

¹⁶ CMS: Content Manager System (Sistema gestor de contenidos)



"Responsabilidad con pensamiento positivo"

3.3. Bocetos previos de la diagramación del sitio

En esta estructura se aprecia la división de la página en tres parte importantes las cuales son: cabecera, contenido o cuerpo, y pie de página.



Figura No. 4: Estructura básica de un sitio. Elaboración: Oscar Villavicencio

A partir de la estructura básica, se puede establecer un modelo más específico para la realización del sitio, como se muestra a continuación.



Figura No. 5: Estructura grafica del sitio. Elaboración: Oscar Villavicencio



Tomando en cuenta la estructura básica se elimina la barra lateral normalmente utilizada con fines publicitarios ya que no es necesaria por el momento y se determinan algunos de los botones para el desarrollo del sitio.

3.4. Sitio web

Ya que al sitio se lo ha pensado como una guía deportiva y turística, en donde lo importante para el usuario es encontrar la información de los sitios deportivos y fotografías de los mismos, se ha desarrollado el sitio con una estructura sencilla sin saturarla de elementos visuales.

3.4.1. Tamaño

Se ha diseñado el sitio con medidas absolutas ya que al trabajar con Xara Web Designer 7 no se trabaja en módulos, ni medidas relativas, sino más bien, se diagrama sobre una mesa de trabajo con medidas absolutas dentro de la cual se divide a través de escuadras y guías los contenidos de la página.

El tamaño utilizado es: 900px de ancho único y el largo varía de acuerdo a los contenidos de cada página. Con esto se pretende desarrollar un sitio web que le permita al usuario visualizarlo en los diferentes monitores de escritorio sin generar molestias al tratar de reducir el tamaño de la página.

3.4.2. Descripción general del entorno

Para los procesos que conforman la elaboración del contenido del sitio, tomando en cuenta la recopilación de datos arrojados por el Focus Group, se plantea la creación de las siguientes páginas dentro del sitio:

- a) Inicio: Dar al usuario una breve reseña del sitio web y noticias.
- b) Deportes: Identificar las diferentes disciplinas deportivas que se pueden encontrar en el Valle de Los Chillos y sus ubicaciones.
- c) Galería: Compartir imágenes de las áreas para practicar deportes e información.
- d) Noticias: Proponer hechos de relevancia sobre los deportes en el valle de Los Chillos como son: eventos, torneos, competiciones, etcétera.
- e) Salud: Brindar algunos consejos de salud con respecto a los deportes o enlazar a páginas especializadas.
- f) Comunidad: Definir algunos temas de debate sobre deportes en el valle de Los Chillos y ofrecer al usuario diversos medios para la formación de grupos deportivos.



3.4.3. Diseño y desarrollo

La parte gráfica se la realizó con los programas Adobe Ilustrador y Photoshop, así se encuentran: Imagotipo, ilustraciones y retoque de fotografías. Para el diseño de los demás elementos que conforman cada página del sitio se trabajó directamente en *Xara Web Designer 7*.

3.4.4. Nombre

Para el identificador o nombre de marca del sitio se toman varios criterios.

Gracias a la colaboración de algunos deportistas residentes y visitante del valle de Los Chillos que aportaron con la idea de crear un nombre que en el futuro pueda incluir a la ciudad de Quito y posiblemente a otras ciudades del país, se ha elegido como nombre del sitio web a "Deportes y Turismo".

La palabra "Deportes" por ser una página explícitamente vinculada a los deportistas, y la palabra "Turismo" porque muchos de los nuevos deportes que se están practicando en el país implican visitar y tener aventuras en nuevos lugares. Entre algunos de estos deportes están: *trakking*, escalada, *downhill*, entre otros.

3.4.5. Diseño del Imagotipo

La tipografía utilizada es "AcclamationItal Regular". Es una tipografía, que por su estructura, le proporciona equilibrio y fuerza al nombre.

El nombre está escrito en mayúsculas y se reemplaza la letra "Y" con el signo "&¹⁷". Debajo del nombre está un plano visto en perspectiva, el mismo que hace referencia a una gran área donde se pueden practicar diversos deportes. Y por último se colocó un pequeño eslogan que describe los ideales de un deportista los cuales son: trazarse una meta y encontrar algo que lo motive.

En la creación del Imagotipo se propone la idea de transmitir pasión, acción y poder, es por esto por lo que se utilizan los colores negro, blanco y rojo.

Significado:

- a) Negro: elegancia, seguridad, poder.
- b) Rojo: transmite pasión, emoción, acción.
- c) Blanco: armonía, paz, optimismo.

¹⁷ El signo &, cuyo nombre en español es et, es una alternativa gráfica de la conjunción copulativa latina et, que significa y de la que deriva la española «y». Fuente: Wikipedia



"Responsabilidad con pensamiento positivo"



Figura No. 6: Imagotipo. Elaboración: Oscar Villavicencio

También se le ha adicionado brillos y sombras para darle más dinamismo y movimiento ya que van a estar sobre un soporte digital. Pero se ha desarrollado una variable en blanco y negro para ser utilizada sobre algunas fotografías de acuerdo con la necesidad de contraste, además de iconos para las redes sociales.



Figura No. 7: Imagotipo en blanco y negro. Elaboración: Oscar Villavicencio



Figura No. 8: Iconos de redes sociales. Elaboración: Oscar Villavicencio

3.5. Estructura

A continuación se definirá de forma más detallada como está elaborada cada parte y página del sitio web.

3.5.1. Cabecera

En la cabecera se dispondrá del Imagotipo al costado izquierdo y un *banner* detrás del mismo. El *banner* contara con fotografías, ilustraciones o animaciones, de los recintos deportivos o publicitarios respetando siempre la jerarquía del Imagotipo.



Figura No. 9: Cabecera. Elaboración: Oscar Villavicencio



"Responsabilidad con pensamiento positivo"

3.5.2. Botonera

La botonera se coloca en la parte inferior de la cabecera, costado izquierdo, sobre un soporte que contraste con el color de la botonera o tipografía.

3.5.3. Pie

En el pie de página se colocan los enlaces a las diferentes redes sociales, los enlaces para contactos, mapa de sitio, y otra información pertinente.



Figura No. 10: Pie de la página web. Elaboración: Oscar Villavicencio

Se divide al pie de página en tres partes donde los colores predominantes son el blanco y el negro. El pie de página será el mismo para todo el sitio web y se diseñó de forma tal que pueda resaltarse y diferenciarse entre el contenido estático del sitio y el contenido transitorio que se encuentra en el cuerpo de la página.

3.5.4. Cuerpo

En el cuerpo de la página se dispone de toda la información que se quiere divulgar, esta información irá con una cromática a blanco y negro, o a *full color*. Aquí se publican textos, fotografías e ilustraciones como se muestra a continuación.



Figura No. 11: Visualización páginas sitio web. Elaboración: Oscar Villavicencio



"Responsabilidad con pensamiento positivo"

Todos los elementos de la página, desde el texto hasta las ilustraciones, están ordenadas jerárquicamente para permitir una mejor navegación.

3.6. Contenidos

Descripción general de los contenidos de cada página del sitio.

3.6.1. Deportes

En esta página se puede visualizar los contenidos en materia de deportes, con un botón interactivo de texto e imagen referente a cada deporte, enlazado para acceder a la página de cada disciplina.



Figura No. 12: Pagina deportes. Elaboración: Oscar Villavicencio

Cada una cuenta con un calor diferente o distintivo el cual se utiliza en las páginas de cada disciplina.



Figura No. 13: Cromática de páginas deportivas. Elaboración: Oscar Villavicencio

También se colocó datos importantes de cada lugar como son: equipamiento direcciones, fotografías, y mapas.



"Responsabilidad con pensamiento positivo"

3.6.2. Fotografías

Las fotografías se despliegan en una ventana emergente y se puede pasar de una a otra con el cursor o las flechas del teclado.



Figura No. 14: Visualización ventana emergente fotografías. Elaboración: Oscar Villavicencio

Las fotografías independientemente de su tamaño original, previos retoques visuales, llevara una mediada de 800px al costado más largo, a una resolución de 72 dpi para mejorar la velocidad de carga.



"Responsabilidad con pensamiento positivo"

En el costado inferior izquierdo se colocara el identificador del sitio web, ocupando un área de 287px por 76px, a *full color* o blanco y negro, dependiendo del tipo de fotografía.



Figura No. 15: Visualización fotografía con Imagotipo. Elaboración: Oscar Villavicencio

Tambien contara con el nombre del fotógrafo al costado inferior izquierdo cuando sea requerido.

Para los mapas y croquis se utilizara la misma disposición del identificador. Esta medirá 600 píxeles a cada lado puesto que tienen menos elementos para su visualización, pero se mantiene la calidad de la imagen.

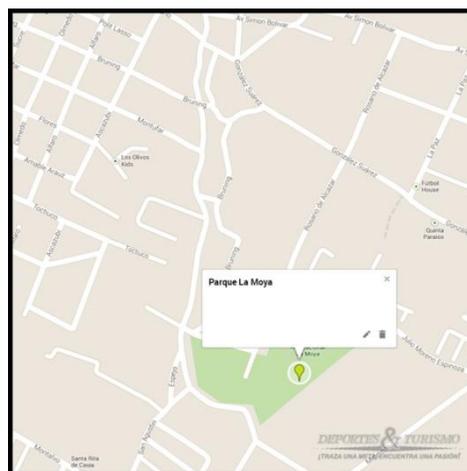


Figura No. 16: Visualización Imagotipo blanco y negro. Elaboración: Oscar Villavicencio



"Responsabilidad con pensamiento positivo"

acceder a cada galería desde el menú desplegable, colocando el cursor encima del botón de galería.

3.6.4. Salud

En esta página se le dara al usuario una pequeña ayuda para mantenerse sano, con simples consejos, tambien se colocaran cinco consejos diferentes, estos son de lectura rápida y permiten al usuario darse un momento para leerlos. Ademas se proporcionara información más especializada cuando sea necesario como por ejemplo: como prepararse para una carrera o eventos que este próximo.

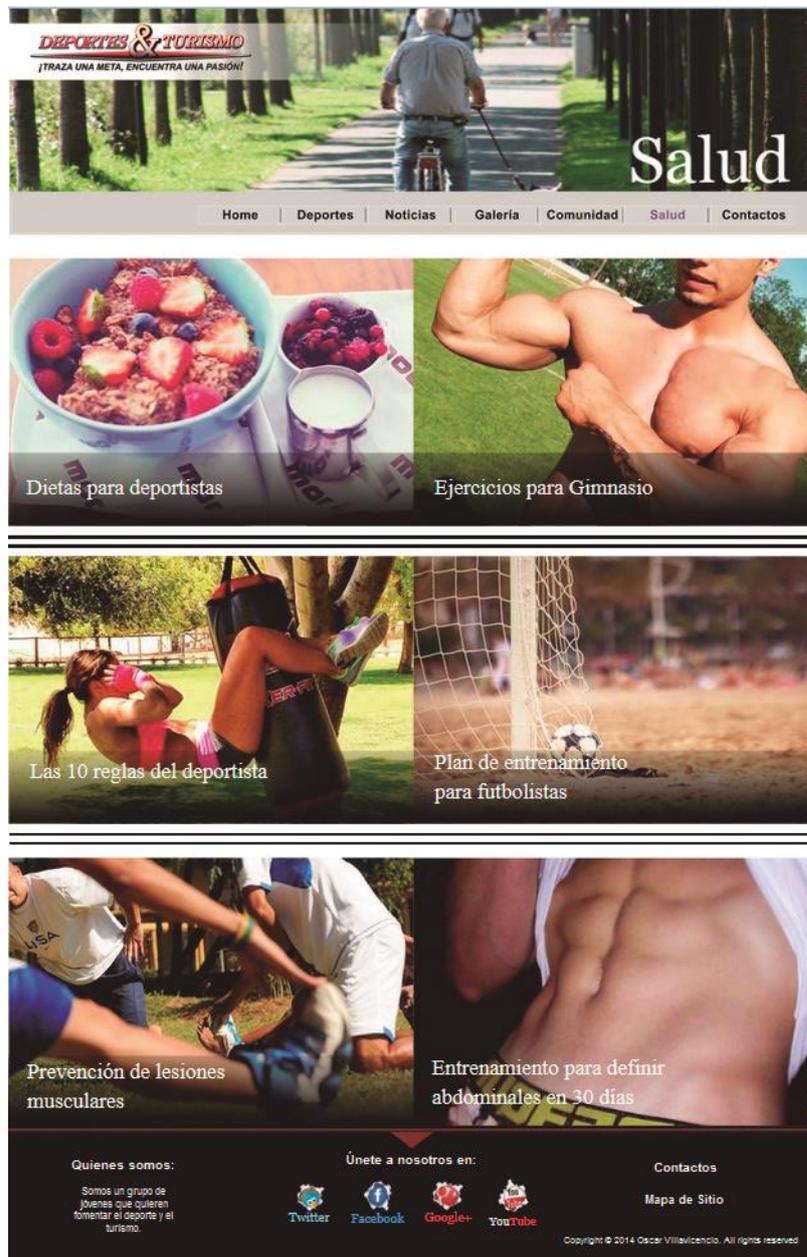


Figura No. 18: Visualización de la página Salud. Elaboración: Oscar Villavicencio



"Responsabilidad con pensamiento positivo"

3.6.5. Redes sociales

Actualmente el uso de redes sociales permite a los desarrolladores interactuar de forma directa con su público.

Para la implementación del sitio web en las redes sociales se tomaron tres principales, están son: *Facebook, Twitter y YouTube.*

3.6.5.1. Facebook

Se utiliza facebook puesto que es una de las redes sociales de mayor popularidad, además de permitir generar trafico hacia el sitio web.

Para la generación de tráfico se jugara en ambos lados, tanto desde el sitio web como en facebook, con información compartida para que el usuario interactúen.

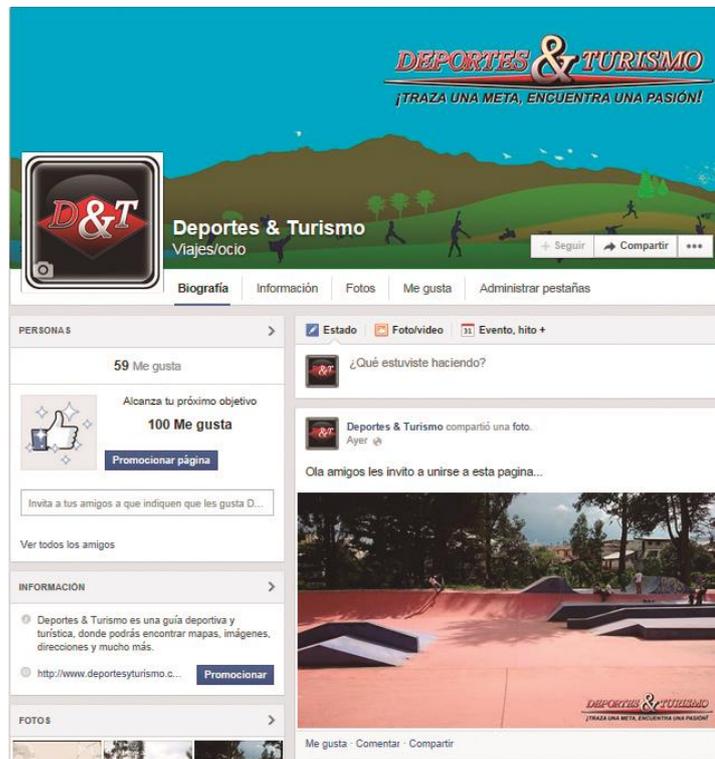


Figura No. 19: Pagina de Facebook. Elaboración: Oscar Villavicencio

Facebook cuenta con una alternativa para promocionar la página, con esta opción se puede generar mayor cantidad de tráfico hacia el sitio web. *Ver Anexo F.*

3.6.5.2. Twitter

Twitter a diferencia de facebook permite compartir información abreviada logrando un mayor alcance en dispositivos móviles y *tablets.*



"Responsabilidad con pensamiento positivo"



Figura No. 20: Página de Twitter Elaboración: Oscar Villavicencio

3.6.5.3. YouTube

YouTube es una de las redes sociales más grandes en el área de videos, en esta se puede crear un canal y proyectar videos de eventos, patrocinadores, entre otros. También le permite al usuario suscribirse para recibir los videos conforme se los suba al canal.

3.7. Mapa de navegación

A continuación, una muestra de las diferentes páginas que conforman el sitio. Está construida de manera jerárquica conforme a las necesidades de los usuarios.

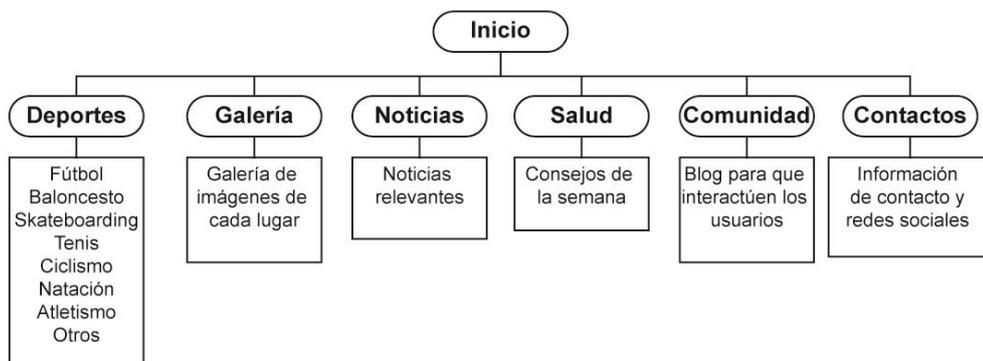


Figura No. 21: Mapa de navegación. Elaboración: Oscar Villavicencio



3.8. VALIDACIÓN

3.8.1. Validación de diseño y contenidos

Al realizar la validación del producto se tomó el criterio de los usuarios, previo al levantamiento del sitio web. Se anotaron los siguientes puntos a corregir dentro de cada página del sitio.

Observaciones Generales:

a) Color de botonera.

El color de la botonera originalmente se le trabajo en rojo vivo, pero se sugirió que se lo hiciera simple, como se usan en paginas deportivas como Nike o adidas.

b) Color de los botonea de cada deporte.

El color original de los botones se lo trabajo a un solo color, pero se sugirió que se emplee varios colores para diferenciarlos y darle mayor movimiento a la página.

c) Galerías.

Las galería se la trabajo con una disposición estática en la parte superior de izquierda a derecha.

Se sugirió que se colocaran las imágenes de manera más dinámica que abarque toda el área de trabajo y se incluyera texto como; mensajes de motivación y datos del sitio. Tambien se sugirio que se describa en detalle las instalaciones deportivas

d) Diseño del pie de página.

Se cambió el fondo para contrastar con el contenido(fondo original de color rojo). Ademas se coloco Iconos en redes sociales y se aumento el mapa de sitio y derechos de autor.

e) Salud.

En esta página se sugirió que solo se den pequeños consejos sobre salud y entrenamiento ya que existen muchos sitios especializados en la materia con información detallada. O por el contrario que se brinde informacion más detallada de fuentes confiables.



Segunda Corrección y Validación

La segunda validación se la realizó con 20 usuarios a los que se les pidió que visitaran el sitio web con sus computadoras y tablets para comprobar si el sitio web trabaja correctamente.

Nivel de satisfacción a las afirmaciones donde:

- a) Completamente de acuerdo
 - b) De acuerdo
 - c) Ni en acuerdo ni en desacuerdo
 - d) No estoy de acuerdo
 - e) Completamente en desacuerdo
- 1) El sitio web funciona bien en mis dispositivos móviles así como en mi computadora.

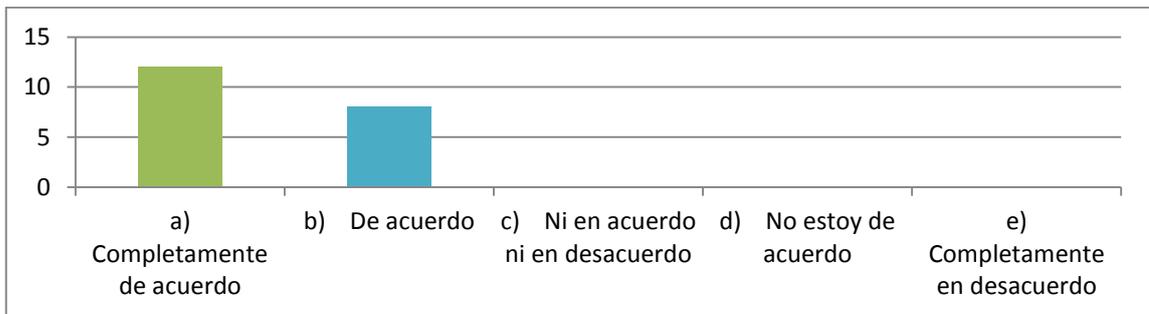


Gráfico No. 1: Independencia de dispositivos. Elaboración: Oscar Villavicencio

Resultado: el sitio web se carga a velocidad normal, tanto en gráficos como en textos. Y se adapta a los diferentes dispositivos móviles.

- 2) Tengo algún problema para ingresar al sitio web con el navegador de mi computadora.

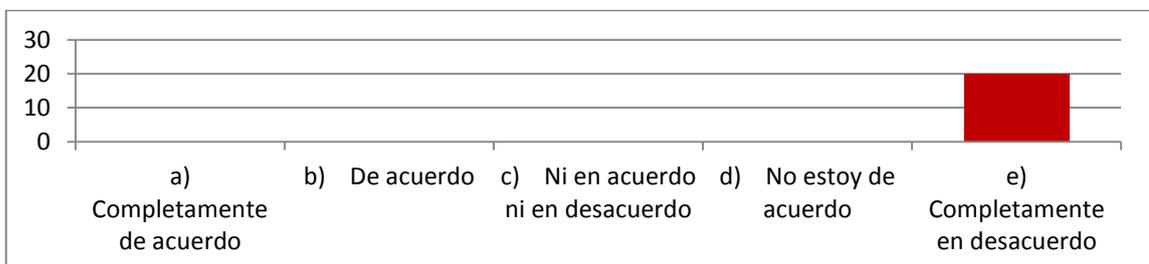


Gráfico No. 2 : compatibilidad con los diferentes navegadores. Elaboración: Oscar Villavicencio



Resultado: El sitio web funciona adecuadamente con los diferentes navegadores, tanto en Mac como en PC.

3) La información del sitio web es relevante.

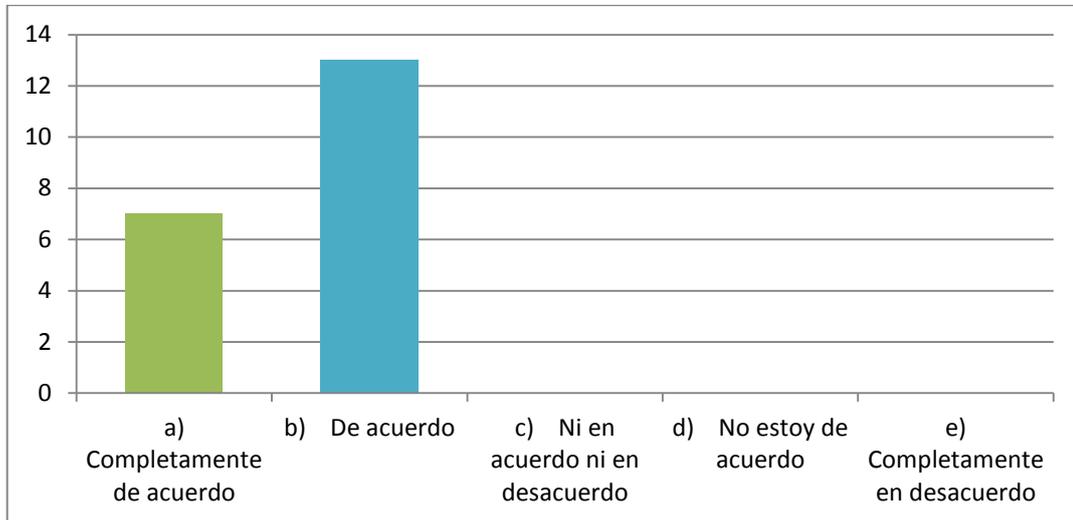


Gráfico No. 3: contenidos del sitio. Elaboración: Oscar Villavicencio

Resultado: los participantes consideraron que tanto las imágenes como la información les eran útiles.

4) Tuve algún problema para navegar por el sitio web.

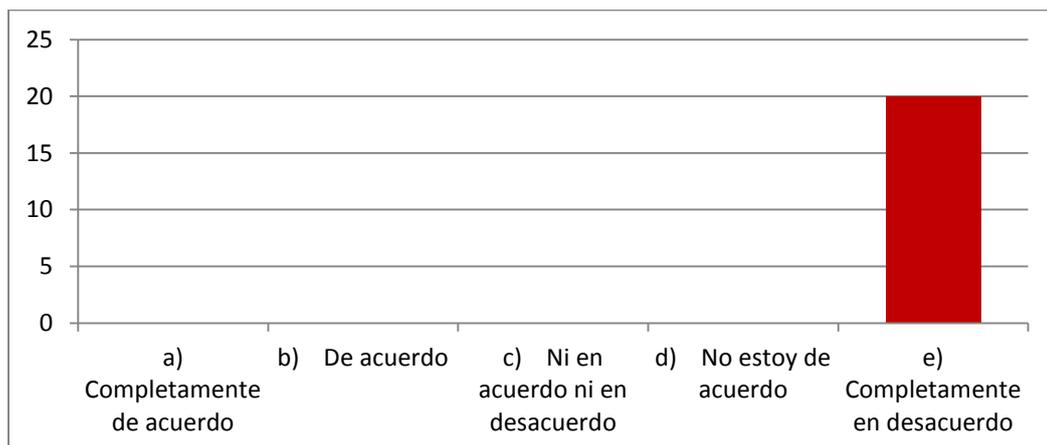


Gráfico No. 4: Accesibilidad. Elaboración: Oscar Villavicencio

Resultado: el sitio web no presento ningún problema aparente en ningún momento del día o de la noche.



5) En cuanto a calidad y apariencia, me parecen adecuados los contenidos del sitio web.

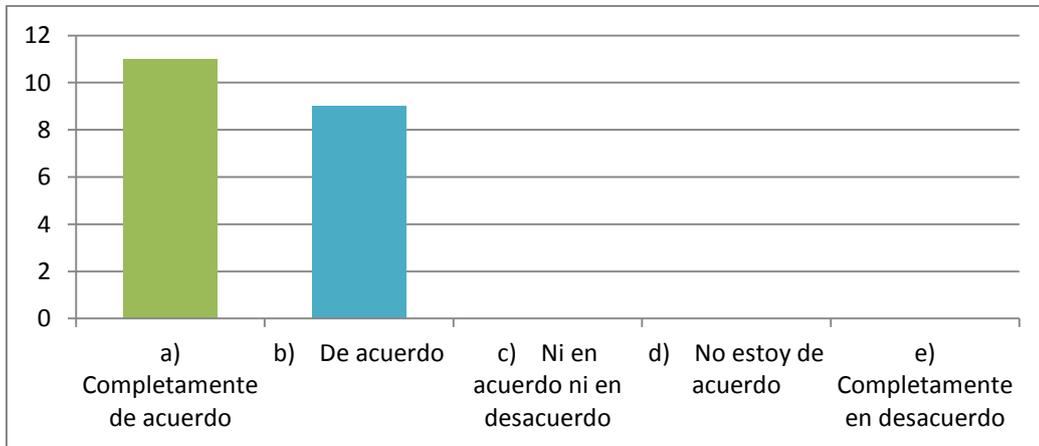


Gráfico No. 5: Calidad. Elaboración: Oscar Villavicencio

Resultados: el sitio web en su forma sencilla satisface las necesidades del usuario.



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Al discutir con los jóvenes, casi todos están de acuerdo con la facilidad que tienen de buscar información en el internet, según Ecuador en cifras más del 50% de la población de la provincia de Pichincha tienen acceso a internet, así el internet se convierte en una buena herramienta de comunicación y divulgación para proyectos de esta índole.

El uso de las redes sociales es una fuente de comunicación importante para los jóvenes en la sociedad, es por esto que contar con vínculos desde el sitio web hacia las diferentes redes sociales es indispensable para poder tener una retroalimentación oportuna e invitar a más personas a unirse.

El sitio web deportesyturismo.com tiene una valiosa posibilidad de crecimiento, ya que todavía no existe otro sitio web similar donde se puedan mostrar los diferentes parques y complejos deportivos oportunamente. De esta manera se pretende mostrar a los jóvenes al sitio web como una guía de consulta para ubicar nuevas áreas deportivas, parques y noticias orientadas al deporte.

Recomendaciones

Es necesario que el sitio web este constantemente actualizándose para garantizarle al usuario información oportuna y precisa. Para esto se deben generar alianzas con los diferentes sitios web que se encuentran en el ámbito deportivo y que correspondan a los sectores o zonas donde se desenvuelva Deportes y Turismo.

Se debe innovar y desarrollar nuevas formas de comunicación para mantener a los usuarios siempre conectados, recibiendo nueva información, y garantizando su permanencia y fidelidad con el sitio y redes sociales del mismo.

El deporte es fundamental para el desarrollo en niños y jóvenes, es por esto que se deben utilizar los medios de comunicación necesarios para difundir la ubicación de los parques y complejos deportivos existente, así como de las mejoras y la creación de nuevos centros para cada disciplina deportiva.



BIBLIOGRAFÍA

- Airasca, D. A. (2009). *Actividad física, salud y bienestar*. Argentina: Editorial Nobuko.
- Cabrera, G., Gómez, L., & Mateus, J. C. (2006). *ACTIVIDAD FÍSICA Y ETAPAS DE CAMBIO COMPORTAMENTAL EN BOGOTÁ*. BOGOTA: Red Colombia Médica.
- Com, Sergio Ackerman, Sebastián Ernesto Morel, María Paula. (2011). *Introducción a la comunicación*. Argentina: Ediciones del Aula Taller.
- Frascara, J. (2012). *El diseño de comunicación*. Argentina: Ediciones Infinito.
- Gallardo, C. G. (2008). *Cómo funciona La Web*. Santiago de Chile: Gráfica LOM.
- González Arévalo, C. L. (2010). *Educación física: Complementos de formación disciplinar*. ESPAÑA: Ministerio de Educación de España.
- Karlins, D. (2009). *Adobe dreamweaver CS3: técnicas esenciales*. MEXICO: McGraw-Hill Interamericana.
- Márquez Rosa, S. G. (2013). *Actividad física y salud*. España: Ediciones Díaz de Santos.
- Pérez Feito, J. M. (2009). *Fundamentos teóricos de la educación física*. ESPAÑA: Pila Teleña .
- Wilma B. Freire, M. J. (2013). *ENSANUT. Encuesta Nacional de Salud y Nutrición*, 113.
- WONG, W. (1999). *Principios del diseño en color (segunda ed.)*. España, España: Editorial Gustavo Gili .
- WONG, W. (2014). *Fundamentos del diseño*. España: Editorial Gustavo Gili.



ANEXOS

ANEXO A: Modelo de cuestionario para el primer Focus Group.

Nombre:..... Edad:.....

Ocupación:..... Género:.....

Ci:.....

Dirección:..... Fecha:.....

1) ¿Qué actividad deportiva conoces que se practique en el valle de Los Chillos?

2) ¿Qué deportes practicas?

3) ¿Qué sitios conoces donde puedas practicar tus deportes favoritos?

4) ¿Cómo te enteraste de los lugares para practicar tus deportes favoritos?

5) ¿Por qué medios te gustaría enterarte o informarte sobre los sitios que ofrezcan los deportes que practicas?

6) ¿Qué tipo de información te interesa conocer sobre los sitios deportivos? (de los deportes que practicas)



"Responsabilidad con pensamiento positivo"

7) ¿Qué otra actividad deportiva te interesa aprender?

8) ¿Te gustaría mantenerte al tanto de eventos deportivos por medio de correo electrónico?

SI No ¿Por qué?

9) ¿Conoces sitios web donde puedas informarte sobre los lugares donde puedes practicar tus deportes favoritos?

Firma

LEY DE ESTADISTICA. VIGENTE

Decreto Supremo 323, Registro Oficial 82 de 7 de Mayo de 1976.

Art. 21.- Los datos individuales que se obtengan para efecto de estadística y censos son de carácter reservado; en consecuencia, no podrán darse a conocer informaciones individuales de ninguna especie, ni podrán ser utilizados para otros fines como de tributación o conscripción, investigaciones judiciales y, en general, para cualquier objeto distinto del propiamente estadístico o censal.

Solo se darán a conocer los resúmenes numéricos, las concentraciones globales, las totalizaciones y, en general, los datos impersonales.



ANEXO B: Modelo de cuestionario Segundo Focus Group etapa de validación.

Con la finalidad de comprobar el correcto funcionamiento del sitio web deportesyturismo.com, su calidad y sus contenidos, vamos a realizar la siguiente prueba la cual consiste en:

- a) Uso del sitio web
- b) Responder las siguientes afirmaciones
- c) Emitir un comentario de ser necesario

1) El sitio web funciona bien en mis dispositivos móviles así como en mi computadora.

Completamente de acuerdo											
De acuerdo											
Ni en acuerdo ni en desacuerdo											
No estoy de acuerdo											
Completamente en desacuerdo											

.....
.....

2) Tengo algún problema para ingresar al sitio web con el navegador de mi computadora.

Completamente de acuerdo											
De acuerdo											
Ni en acuerdo ni en desacuerdo											
No estoy de acuerdo											
Completamente en desacuerdo											

.....
.....

3) La información del sitio web es relevante.

Completamente de acuerdo											
De acuerdo											
Ni en acuerdo ni en desacuerdo											
No estoy de acuerdo											
Completamente en desacuerdo											

.....
.....



4) Tuve algún problema para navegar por el sitio web.

Completamente de acuerdo										
De acuerdo										
Ni en acuerdo ni en desacuerdo										
No estoy de acuerdo										
Completamente en desacuerdo										

.....
.....

5) En cuanto a calidad y apariencia, me parecen adecuados los contenidos del sitio web.

Completamente de acuerdo										
De acuerdo										
Ni en acuerdo ni en desacuerdo										
No estoy de acuerdo										
Completamente en desacuerdo										

.....
.....

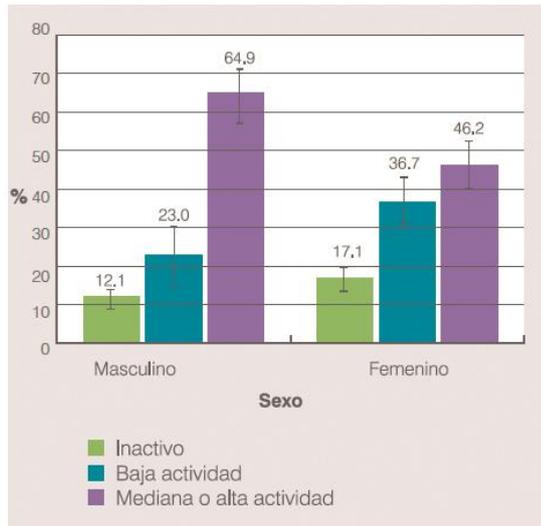
**Firma de
responsabilidad**

LEY DE ESTADISTICA. VIGENTE
Decreto Supremo 323, Registro Oficial 82 de 7 de Mayo de 1976.
Art. 21.- Los datos individuales que se obtengan para efecto de estadística y censos son de carácter reservado; en consecuencia, no podrán darse a conocer informaciones individuales de ninguna especie, ni podrán ser utilizados para otros fines como de tributación o conscripción, investigaciones judiciales y, en general, para cualquier objeto distinto del propiamente estadístico o censal.
Solo se darán a conocer los resúmenes numéricos, las concentraciones globales, las totalizaciones y, en general, los datos impersonales.



ANEXO C: Prevalencia de actividad física global, por sexo en adultos de 18 a 60 años.

Prevalencia de actividad física global, por sexo en adultos de 18 a < 60 años



Fuente: Encuesta Nacional de Salud y Nutrición. 2011-2013. Ministerio de Salud Pública. Instituto Nacional de Estadística y Censos.

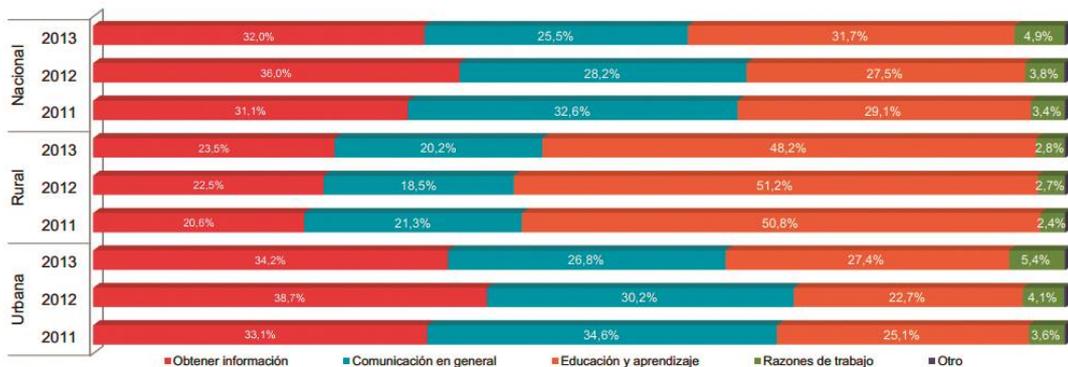
Elaboración: Freire et al.

Figura No. 22: Prevalencia de actividad física global. Fuente: publicación ENSANUT-ECU (2011-2013: 82)

ANEXO D: Razones de usos del Internet

En el 2013, el 32,0% de las personas usó Internet como fuente de información, mientras el 31,7% lo utilizó como medio de educación y aprendizaje.

Razones de uso de Internet por área



¿Para qué servicios / actividades usó (...) el Internet, en los últimos 12 meses: (para su uso particular) Comunicación en general? Educación y aprendizaje? Por razones de trabajo? Obtener información? Otro?

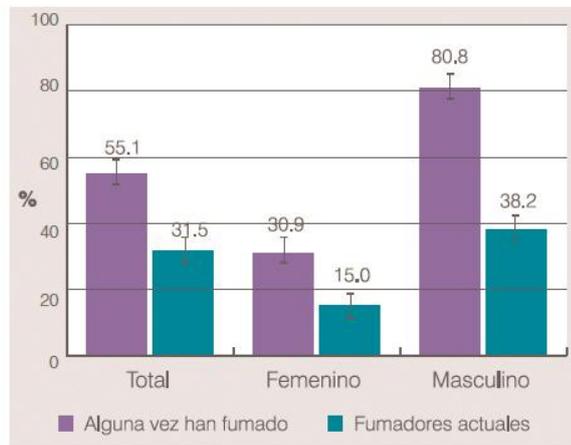
Fuente: Encuesta Nacional de Empleo Desempleo y Subempleo – ENEMDU (2011 - 2013).

Cuadro No. 3: Razones de usos del Internet. Fuente: INEC (www.ecuadorencifras.gob.ec, TIC's, 2013)



ANEXO E: Consumo de drogas.

Prevalencia de haber probado tabaco alguna vez y de fumar en la actualidad en población de 20 a 59 años, por sexo

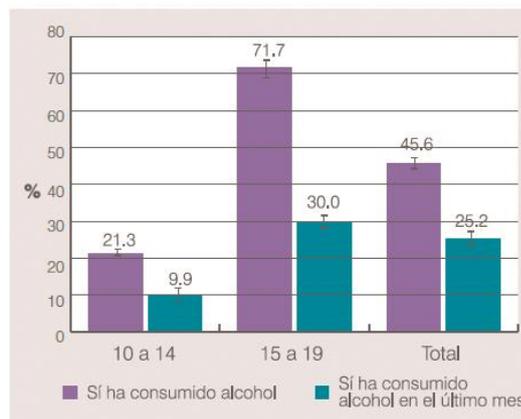


Fuente: Encuesta Nacional de Salud y Nutrición 2011-2013. Ministerio de Salud Pública. Instituto Nacional de Estadística y Censos.

Elaboración: Freire et al.

Figura No. 23: Consumo de drogas. Fuente: publicación ENSANUT-ECU (2011-2013: 73)

Prevalencia de inicio de consumo de alcohol en la población de 10 a 19 años a escala nacional, por grupos de edad



Fuente: Encuesta Nacional de Salud y Nutrición 2011-2013. Ministerio de Salud Pública. Instituto Nacional de Estadística y Censos.

Elaboración: Freire et al.

Figura No. 24: inicio del consumo de alcohol. Fuente: publicación ENSANUT-ECU (2011-2013: 72)



ANEXO F: Promoción de anuncios en Facebook

La opción de promocionar una página en Facebook permite publicitar un anuncio de la siguiente manera, para llegar al público deseado:

- a) Elegir el país.
- b) Seleccionar los intereses de los usuarios para que los vincule a los anuncios.
- c) Elegir la brecha de edades del público objetivo.
- d) Seleccionar género.

También se puede elegir un presupuesto para la promoción de la página, estos van de la siguiente manera:

Presupuesto	Me gusta por día
\$1,00	Aprox. 14 – 55
\$2,00	Aprox. 27 – 109
\$5,00	Aprox. 68 – 273
\$10,00	Aprox. 136 – 545
\$15,00	Aprox. 205 – 818
\$20,00	Aprox. 273 – 1091
	Elegir uno propio

Donde dependiendo de los días 7, 14 o 28 días, se calcula el valor aproximado a pagar. Por ejemplo: \$5,00 dólares por día, por 7 días de publicaciones daría un total aproximado de \$35,00 dólares.