



TECNOLOGICO SUPERIOR
“CORDILLERA”

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL FIN DE
PROMOVER E INCENTIVAR A LAS PERSONAS SOBRE LOS DEPORTES
URBANOS MÁS POPULARES QUE SE PRACTICAN EN LA CIUDAD DE
QUITO**

Proyecto de investigación previo a la obtención
del título de Tecnólogo en Diseño Gráfico

Autor: Baren Caicedo Klever Eduardo

Tutor: Ing. Paola Martínez

Quito, Abril 2015



ACTA DE APROBACIÓN DEL PROYECTO DE GRADO

Quito, 27 de marzo del 2015

El equipo asesor del trabajo de Titulación del Sr. (Srta.) **BAREN CAICEDO KLEVER EDUARDO** de la carrera de Diseño Gráfico, cuyo tema de investigación fue: *Diseño y elaboración de un sitio web con el fin de promover e incentivar a las personas sobre los deportes urbanos más populares que se practican en la ciudad de Quito.* ; una vez considerados los objetivos del estudio, coherencia entre los temas y metodologías desarrolladas; adecuación de la redacción, sintaxis, ortografía y puntuación con las normas vigentes sobre la presentación del escrito, resuelve: **APROBAR** el proyecto de grado, certificando que cumple con todos los requisitos exigidos por la institución.

ING. PAOLA MARTINEZ
TUTOR DEL PROYECTO



ING. MARCO YAMBA
LECTOR DEL PROYECTO

ING. LIZETH GUERRERO
DIRECTOR DE ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

ING. CRISTIAN PRADO
COORDINADOR DE PROYECTOS



DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, Baren Caicedo Klever Eduardo, declaro que soy el única autor de este proyecto de grado titulado: “Diseño y elaboración de un sitio web con el fin de promover e incentivar a las personas sobre los deportes urbanos más populares que se practican en la ciudad de Quito.”, y autorizo al Instituto Tecnológico Cordillera, para que haga el uso que considere pertinente sobre dicho proyecto.

Baren Caicedo Klever Eduardo

CI: 171721122-9

CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Baren Caicedo Klever Eduardo de la Escuela de Diseño Gráfico, libre y voluntariamente cedo los derechos de autor de mi investigación en favor al Instituto Tecnológico Superior “Cordillera”.

Baren Caicedo Klever Eduardo

CI: 171721122-9

DEDICATORIA

El presente proyecto está dirigido a mi persona, familiares, amigos y conocidos y aquellas personas que estuvieron presente en cada paso, progreso caídas y decepciones que tuve.

Algunos inculcando sus valores y consejos sabios y otros con su apoyo incondicional.

AGRADECIMIENTO

Primera mente a Dios y quiero expresar mis más sinceros agradecimientos queridos padres Sra. Mayuris Paquita Caicedo Espín el Sr. Ebro Zacarías Baren Calderon y a mis hermanos Sra. Ana Isabel Baren Torres, Srta. Marjorie Gabriela Baren Caicedo, Sr. Leandro Argemis Baren Caicedo, Sr. Kenneth Lisandro Baren Caicedo. Que son mi principal pilar e inspiración, que por su lucha y sacrificio, fue posible la culminación de mi carrera que me ha capacitado para un futuro mejor y la Sra. Katherine Gabriela Suarez López que se convirtió en uno de los mejores motivos para superar las adversidades y problemas que trajo consigo este recorrido. A mis profesores, amigos, conocidos que inculcaron me el espíritu de superación para continuar con mi carrera.

Agradecimiento muy especial a mi tutora de proyecto “Paola Martínez” y a quienes conforman el grupo de Docentes y administrativo del Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULO I.....	1
1 ANTECEDENTES.....	1
1.01 Contexto.....	1
1.02 Justificación.....	2
1.03 Definición del problema Central (Matriz T).....	3
CAPÍTULO II.....	4
2 ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS.....	4
2.01 Mapeo de Involucrados.....	4
2.02 Mapero de involucrado (tabla).....	5
2.03 Matriz de análisis de involucrados.....	6
CAPÍTULO III.....	7
3 PROBLEMAS Y OBJETIVOS.....	7
3.01 Árbol de problemas	7
3.02 Árbol de objetivos.....	8
CAPÍTULO IV.....	9
4 ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS.....	9
4.01 Matriz de análisis de alternativas	9
4.01.1 Tamaño del proyecto.....	10
4.01.2 Localización del proyecto.....	10
4.01.3 Impacto ambiental.....	11
4.02 Matriz de análisis de impacto de los objetos	12

4.03	Diagrama de estrategias	13
4.04	Matriz de marco lógico.....	14
4.04.1	Revisión de los criterios para Indicadores.....	14-16
4.04.2	Selección de Indicadores.....	17-19
4.04.3	Medios de verificación.....	20-21
4.04.4	Supuestos.....	23-25
4.04.5	Matriz de Marco Lógico (MML).....	26-28
CAPÍTULO V.....		29
5	LA PROPUESTA.....	29
5.01	Antecedentes de la herramienta del perfil de la propuesta....	29
5.01.1	Multimedia.....	29
5.01.2	Colores para la web.....	30
5.01.3	Tipografía de la web.....	30
5.01.4	Botones o hipervínculos para la web.....	30
5.01.5	Retículas para web.....	31
5.01.6	Programación para web.....	31
5.01.7	Navegación e interactividad.....	31
5.1.8	Navegadores.....	32-33
5.02	Descripción de la herramienta.....	34
5.02.1	Hardware.....	34

5.02.2	Software.....	35-37
5.03	Formulación de proceso de aplicación.....	38
5.03.2	Usuarios.....	38
5.3.3	Herramientas.....	38
5.03.4	Desarrollo.....	39
5.03.5	Contenido.....	39-44
5.03.6	Mapa de contenido.....	45
5.04	Diseño de interfaz.....	46
5.04.1	Imagen corporativa.....	46
5.04.2	Colores.....	47-49
5.04.3	Tipografía.....	49-50
5.04.4	Botones.....	51-54
5.04.5	Retículas.....	54-57
5.04.6	Producción.....	58-60
5.04.7	Programación.....	61-66
5.04.8	Navegación.....	67
5.04.9	Servicios.....	67-69
5.04.10	Imágenes.....	69
5.05	Marketing y difusión.....	70

CAPÍTULO VI.....	71
6 ASPECTOS ADMINISTRATIVOS.....	71
6.01 Recursos.....	71
6.01.1 Recursos técnicos.....	71-72
6.01.2 Recursos Humanos.....	72
6.01.3 Económico.....	72
6.02 Presupuesto.....	73
6.02.1 Gastos operativos.....	73
6.02.2 Aplicaciones del proyecto.....	73
6.03 Cronograma.....	74
CAPÍTULO VII.....	75
7 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	75
7.01 Conclusiones.....	75
7.02 Recomendaciones.....	76
7.03 Referencias biográficas.....	76
CAPÍTULO VIII.....	77
8 NETGRAFÍA Y BIOGRAFÍA.....	77-78
CAPÍTULO VIXI.....	79
7 ANEXOS.....	79-80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Matriz T.....	3
Tabla 2 Matriz de involucrados.....	6
Tabla 3 Matriz de análisis de impacto de los objetos.....	12
Tabla 4 Construcción de los criterios para indicadores.....	14
Tabla 5 Selección de indicadores.....	17
Tabla 6 Medios de verificación.....	20
Tabla 7 Matriz de supuestos.....	23
Tabla 8 Matriz de marco lógico.....	26
Tabla 9 Imágenes.....	34
Tabla 10 Gastos operativos.....	73
Tabla 11 Aplicación del proyecto.....	73
Tabla 12 Cronograma.....	74

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Mapa de involucrados.....	5
Figura 2 Árbol de problemas.....	7
Figura 3 Árbol de objetos.....	8
Figura 4 Matriz de análisis de alternativas.....	9
Figura 5 Localización del proyecto.....	11
Figura 6 Diagrama de estrategias.....	13
Figura 7 Mapa de contenido.....	45
Figura 8 Logotipo.....	46
Figura 9 Isotipo.....	46
Figura 10 Tipografía.....	46
Figura 11 Página de inicio.....	55
Figura 12 Página de Categorías.....	55
Figura 13 Página Videos.....	56
Figura 14 Página de Noticias.....	56
Figura 15 Página ¿Quiénes somos?.....	57
Figura 16 Página Objetico general.....	57
Figura 17 Página de inicio.....	58
Figura 18 Página de Categorías.....	58
Figura 19 Página Videos.....	59
Figura 20 Página de Noticias.....	59
Figura 21 Página ¿Quiénes somos?.....	60
Figura 22 Página Objetico general.....	60
Figura 23 Página de Facebook.....	68
Figura 24 Página de Twitter.....	68
Figura 25 Página de YouTube.....	69

RESUMEN EJECUTIVO

Los deportes urbanos han sido poco analizados y tomado en cuenta por parte de la sociedad, haciendo de lado los beneficios sociales y de salud que nos brinda la práctica de estos.

La creación de esta página aportara al conocimiento de aquellos beneficios que desconocemos con el fin de aumentar la práctica de los deportes urbanos para así contribuir con la inclusión social en la ciudad de Quito.

ABSTRACT

Urban sports have been poorly analyzed and taken into account by the society, by setting aside the social and health benefits it provides practicing these.

The creation of this page furnish the knowledge of what benefits they know in order to increase the practice of urban sports to contribute to social inclusion in the city of Quito.

INTRODUCCIÓN

Con la evolución en curso somos propenso a varios cambios uno de estos cambios se da en los deportes donde ya no solo son usado métodos convencionales puesto que los deportistas están abiertos a nuevas versiones.

Los deportes urbanos son este nuevo modelo de hacer deporte de una manera sana y divertida con la satisfacción de practicar algo nuevo y con la emisión de la adrenalina al ser practicado netamente a lo urbano.

Los deportes urbanos han sido poco analizados y no siempre vistos como una forma sana de diversión y relaciones entre grupos sociales.

La presente investigación se basa en la elaboración de una página web con el fin de promover e incentivar la práctica de deportes urbanos así como dar a conocer sus beneficios y así contribuir a la inclusión social entre deportistas.

Capítulo I

Antecedentes

1.01 Contexto.

San Francisco de Quito, es la ciudad capital de la República del Ecuador y también de la provincia de Pichincha, con 2 505 344 de habitantes en su distrito metropolitano, es la segunda ciudad más poblada del Ecuador (Wikipedia, 2014)

Quito es una ciudad con una gran cantidad áreas geográficas y de habitantes donde los habitantes deben interrelacionarse con otros habitantes, entre estas actividades de formación social tenemos al deporte.

El deporte en esta ciudad ha ido evolucionando dando paso a más posibilidades y variedades deportivas ya no enfrascadas a los deportes tradicionales de siempre, es la era de los llamados deportes urbanos.

Quito está entrando de a poco en este ámbito y dándose a conocerse como una ciudad abierta a la práctica de este deporte generando cambios y dar oportunidades a las nuevas generaciones, hace ya algunos años atrás se están practicando una serie de deportes que despiertan el interés y causan intriga en los jóvenes esto favorece a que se tomen más en cuenta nuevas opciones que se catalogan como urbanos tómanos como ejemplo: el skateboarding deporte de patinaje, el cheerleaders deporte de animación, la Calistenia deporte de dominadas, otorgando con esto más formas de integración social con un carácter deportivo.

1.02 Justificación.

El tema del deporte urbano ha sido poco considerado en los últimos años, con escasa visibilidad y análisis por parte de la ciudadanía y el estado, no son muy conocidos ni se despierta interés recurrente por parte de la población.

El desconocimiento por parte de los ciudadanos, ha ido en contra del progreso de estos deportes, por lo que muchas veces estos son vulnerados de manera grave solo por el hecho de no tener la información adecuada que muestre sus aspectos y beneficios, lo que termina siendo un acto preocupante y sin solución para las personas quienes desean conocer un deporte fuera de lo convencional para practicar.

El Impacto de elaborar una página web para incentivar la práctica de deportes urbanos puede ser sumamente positivo en cuanto al cambio de actitud y modo de ver a estos deportes por parte de las autoridades correspondientes y la sociedad ya que así podrá conocer más sobre los beneficios y posibilidades que generan el incluir en sus actividades una función sana y más actual.

El conocimiento que les proporcionará esta página web creará en ellos no solo inquietud por conocer, también ayudará a la mejor deserción de opiniones que se tiene sobre este deporte, con información veraz de los ya mencionados a practicarse, lugares de encuentros y datos más actuales sobre estos, con el fin de que se cumplan los objetivos propuestos.

1.03 Definición del problema central (matriz T).

Tabla N, 1 Matriz T.

ANÁLISIS DE FUERZAS T					
Situación Empeorada	Situación Actual				Situación Mejorada
Total desconocimiento por parte de la ciudadanía hacia la práctica de deporte urbanos	El tema del deporte urbano ha sido poco considerado en los últimos años, con escasa visibilidad y análisis por parte de la ciudadanía y el estado, no son muy conocidos ni se despierta interés recurrente por parte de la población.				Incentivar a las personas sobre la práctica y beneficios de los deportes urbanos
Fuerzas Impulsadoras	I	PC	I	PC	Fuerzas Bloqueadoras
Posibilidad de conocer nuevas alternativas deportivas	4	5	5	3	Desconocimiento por parte de la sociedad.
Aceptación de los deportes urbanos por parte de los jóvenes.	4	5	4	5	Poco tiempo disponible por parte los ciudadanos.
Lugares accesibles para la práctica de deportes urbanos.	3	3	4	5	Desconocimiento de la ubicación de los sitios disponibles para el deporte urbano.
Apertura a la práctica de nuevos deportes más actuales.	5	5	3	4	Rumores y mala reputación acerca de los deportes urbanos.
Sitio web disponible que brinde información de los deportes urbanos.	5	5	3	3	Poco interés por parte de la sociedad.

Capítulo II

Análisis De Involucrados

2.01 Mapeo de involucrados.

Deportistas.

Se involucran por su participación directa en el proyecto, ellos son los que deben ser dados a conocer.

Familiares.

Involucrados en el desarrollo social de sus allegados, que serían los deportistas.

Comerciantes.

De todo tipo que tengan acción directa con los lugares de encuentro deportivo, ya que su demanda aumentará.

Sociedad.

La sociedad se involucrará por el hecho de que mejorará las relaciones sociales entre comunidades y personas que practique los deportes urbanos

Investigador.

Porque el proceso de investigación ayuda a mejorar sus habilidades y conseguir pulir sus capacidades.

Dueños de Establecimientos.

Ya que con la mayor afluencia de personas ellos recibirán mayor número de clientes.

2.02 Mapeo de involucrado.

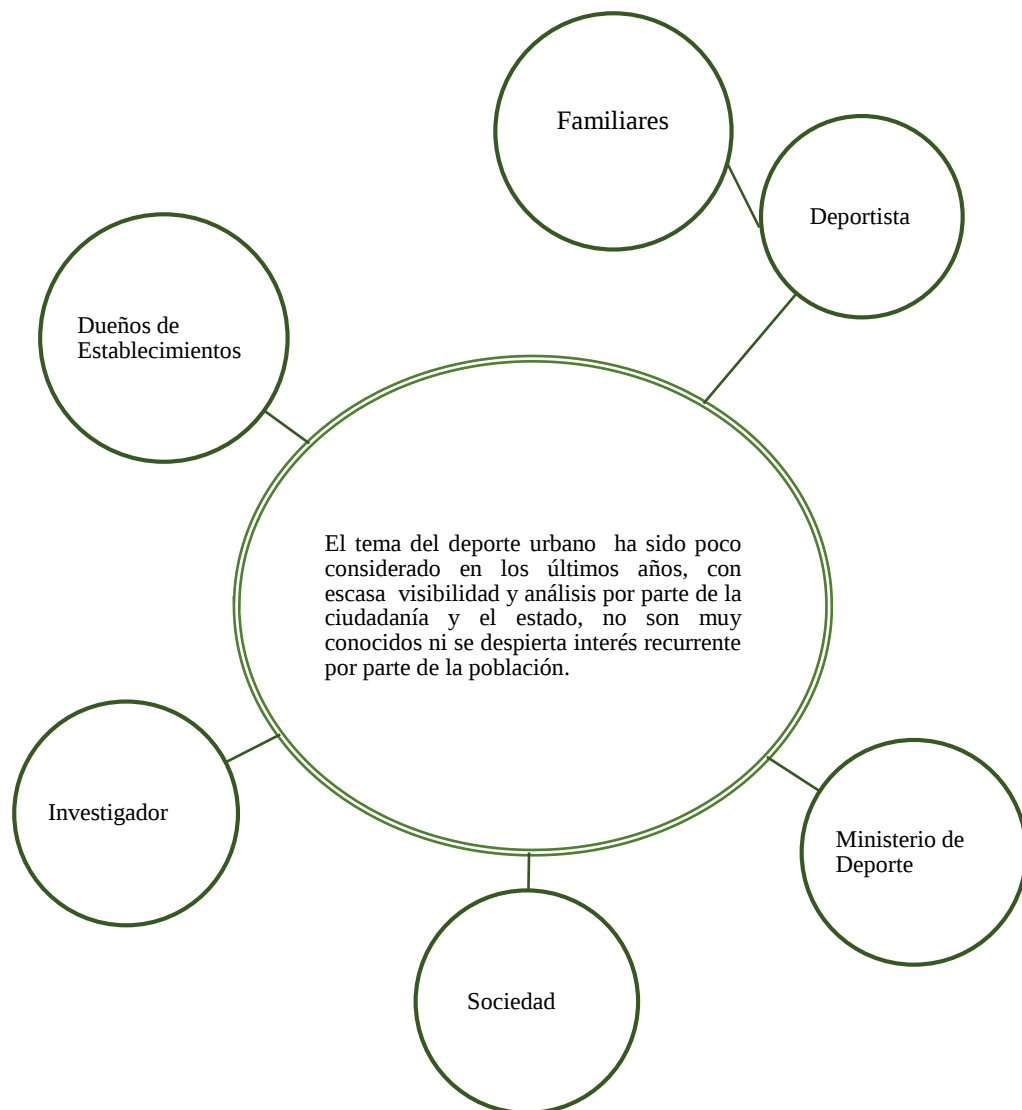


Figura N, 1 Mapa Involucrados.

2.03 Matriz de Análisis y selección con los Involucrados.

Tabla N, 2 Matriz de análisis y selección con los involucrados.

Actores involucrados	Interés sobre el problema	Problemas Percibidos	Recursos Mandatos y Capacidades	Interés Sobre el Proyecto	Conflictos Potenciales
Deportistas	Dan a conocer el deporte urbano.	Poco interés para dar a conocer sobre el tema.	Informativa Social Humana.	Como deportistas urbanos necesitan y les gustaría que su deporte fuera conocido.	Bajos interés para difundir.
Sociedad	Son responsables de que todos los deportes del sector sean reconocidos.	Se crean malos comentarios sobre estos deportes.	Informativa Social Humana	Dar a conocer a la sociedad de los beneficios de este deporte.	Poco interés por parte de la sociedad.
Investigador	Realizar un análisis de los deportes urbanos mediante una Página web.	Dificultad para transmitir el mensaje.	Creatividad Intelecto Tecnología Social Económico	Diseñar la página para que los deportistas conozcan más del lugar.	Encontrar la información necesaria del tema.
Ministerio de deporte	Ayuda a dar a conocer deportes que son excluidos.	Poca posibilidad del ministerio de aportar directamente al proyecto.	Gubernamental Social Humana	Obtener información de deportes considerados urbanos.	Poca información obtenida por parte del ministerio.
Dueños de establecimientos.	Beneficiarse de la afluencia de personas que asistan.	Poca presencia de deportistas urbanos hacia estos establecimientos.	Informativa Social Humana Económico	Que más deportistas urbanos se informen de los deportes y lo practiquen.	Los gustos y preferencias de cada grupo de deportistas.

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL FIN DE PROMOVER E INCENTIVAR A LAS PERSONAS SOBRE LOS DEPORTES URBANOS MÁS POPULARES QUE SE PRACTICAN EN LA CIUDAD DE QUITO.

Capítulo III

Problemas Y Objetivos

3.01 Árbol de Problemas.

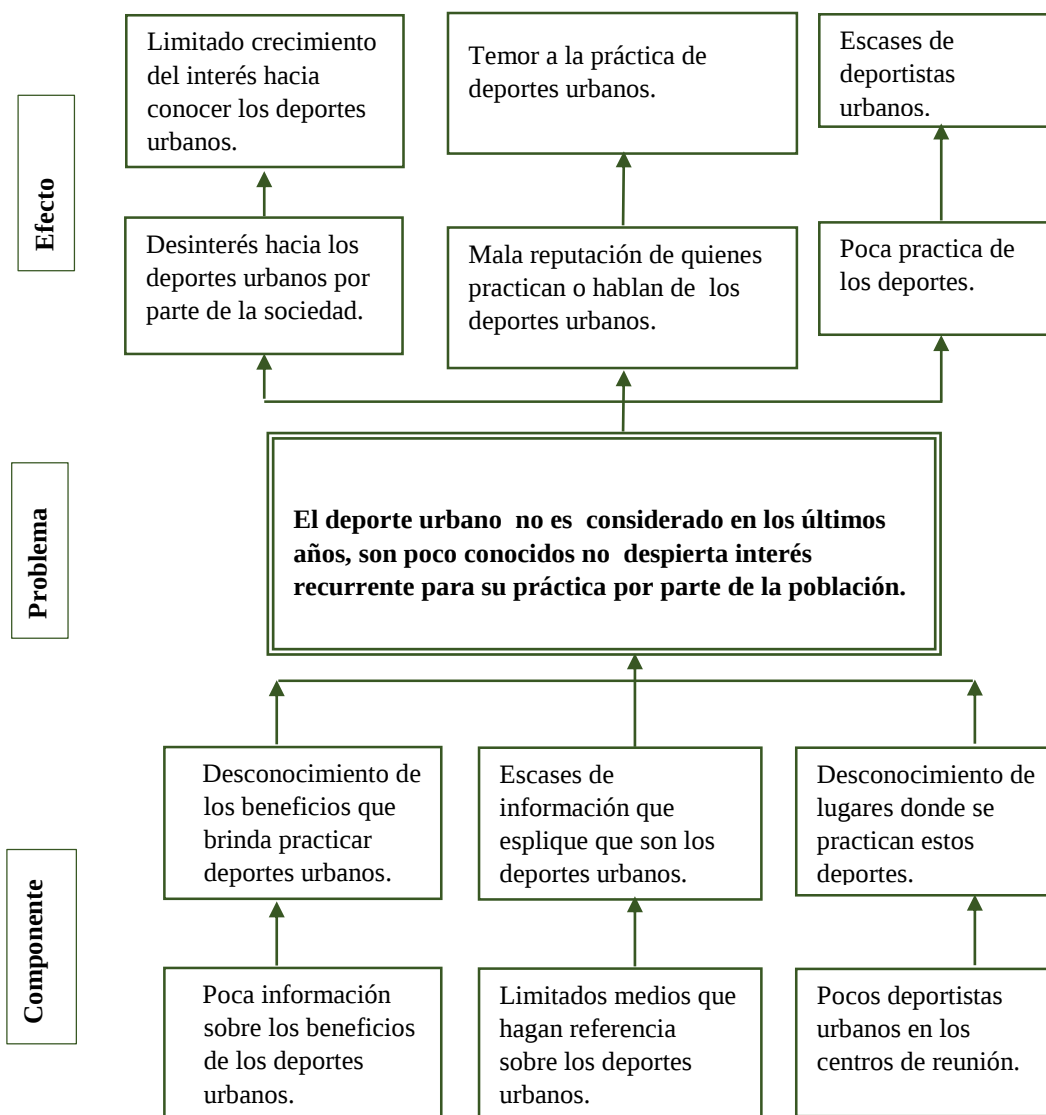


Figura N, 2 Árbol de problemas.

3.02 Árbol de objetivos.

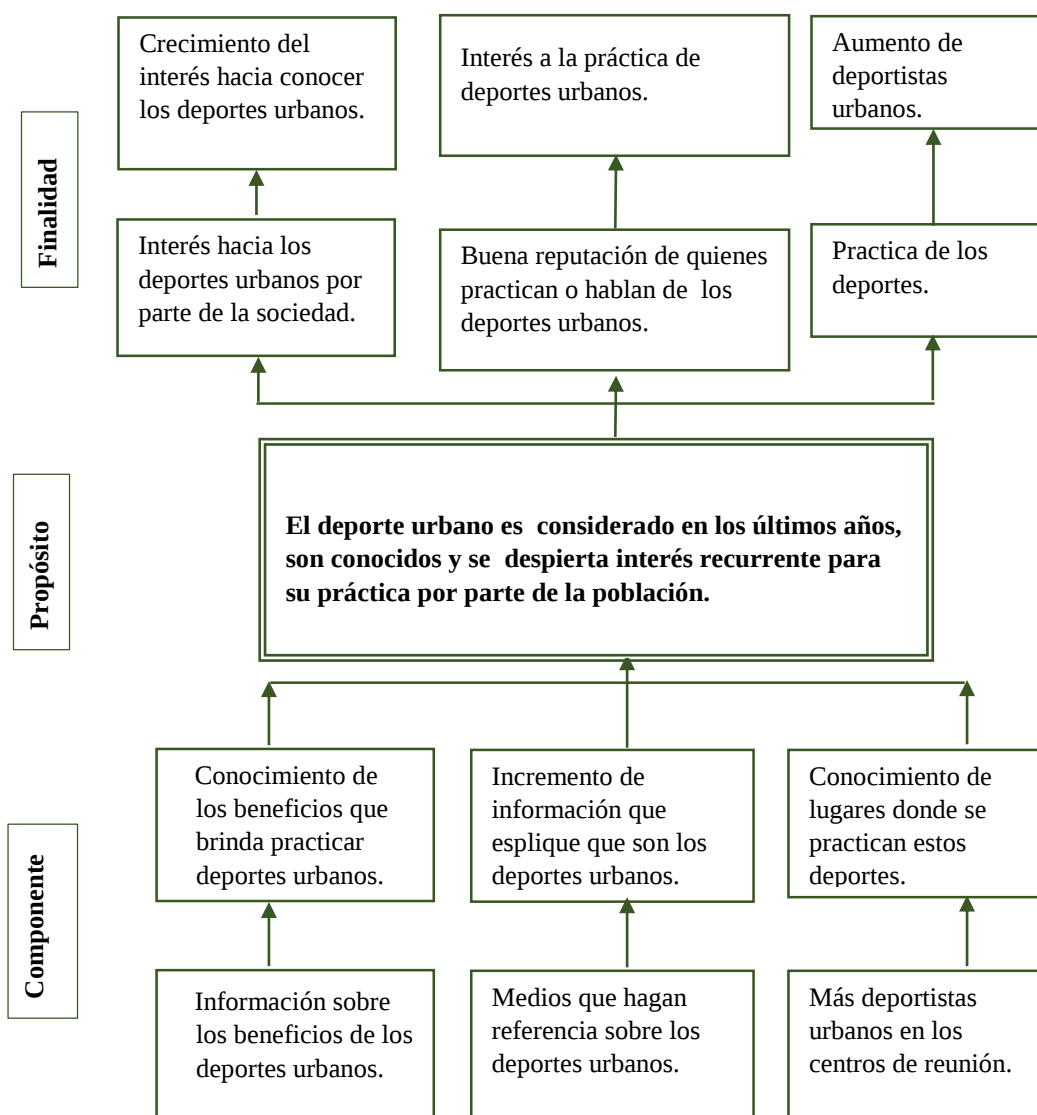


Figura N, 3 Árbol de objetivos.

Capítulo IV

Análisis De Alternativas

4.01 Matriz de Análisis de Alternativas.

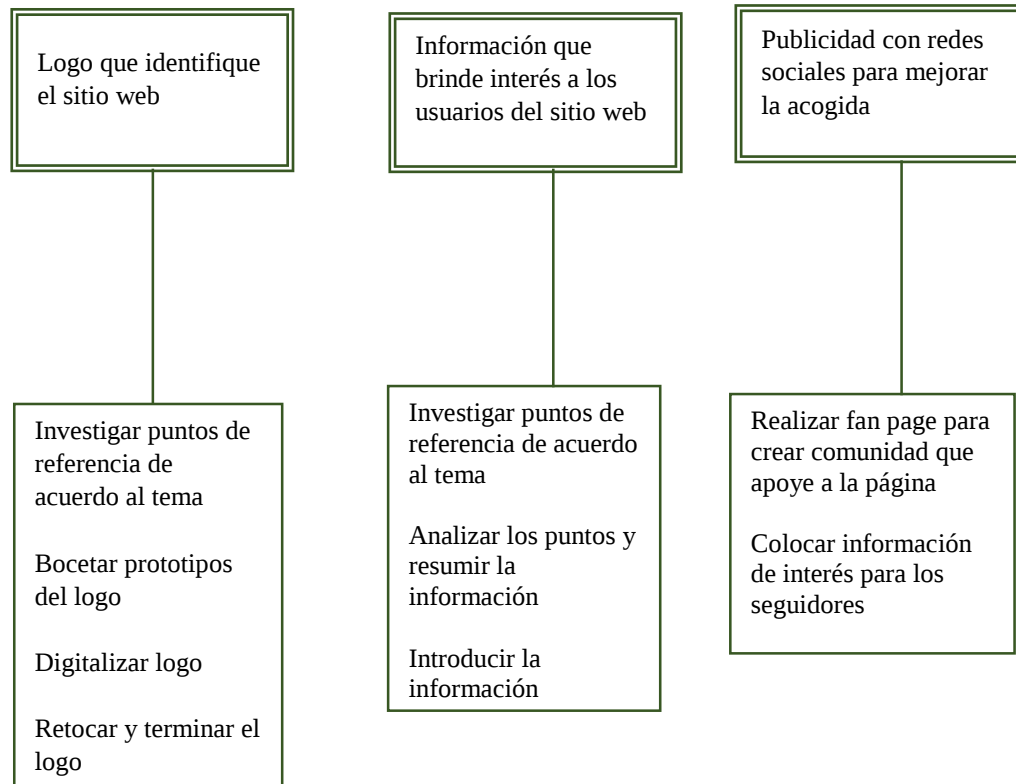


Figura N, 4 Matriz de análisis de alternativas e Identificación de acciones.

4.01.1 Tamaño del proyecto.

Este proyecto está dirigido a la sociedad y deportistas urbanos de la ciudad de Quito con el fin de promover el conocimiento y la práctica de los deportes urbanos en la ciudad de Quito para mejorar la inclusión social entre ciudadanos.

Dado que la modalidad del proyecto se basa en un medio de comunicación digital, puede cubrir lugares fuera del área ya mencionada sin que esto afecte negativamente el objetivo del proyecto.

Número de personas necesarias para la encuesta en el sector.

$$\text{Existen } 600.000 \quad N = \frac{Z^2 * PQ}{E^2}$$

$$N = 600.000 \quad P = 0.5$$

$$Z = 1.96 \quad Q = 0.5$$

$$E = 0.05$$

$$\text{Total} = 200 \text{ personas}$$

Personas a las que se aplicará la encuesta (Quito).

4.01.2 Localización del proyecto.

El presente proyecto pretende localizar los lugares más concurridos para la práctica de deportes urbanos en el Cantón Quito, provincia de Pichincha, país Ecuador se encuentra ubicada en el sector del Distrito Metropolitano de Quito.



Figura N, 5 Localización del proyecto.

Mapa de Google.

4.01.3 Impacto ambiental.

La propuesta de este proyecto es, la elaboración de un sitio web el cual será utilizado por medio del internet lo cual reduce en un gran porcentaje la contaminación ambiental en comparación a los recursos impresos en papel.

Pese a esto su material escrito será en papel bon impreso con tinta vegetal que posterior mente será reciclado con el fin de bajar aún más sus índices de contaminación, también el uso del internet mediante ordenadores que son impulsados por electricidad generan el 2% de la emisiones mundiales de carbono.

4.02 Matriz de análisis de impacto de los objetivos.

Tabla N, 3 Matriz de análisis de impacto de los objetivos.

Matriz de Análisis de Alternativas							
Objetivos	Impacto sobre el Propósito	Factibilidad Técnica	Factibilidad Financiera	Factibilidad Social	Factibilidad Política	Total	Categorías
Conocimiento de los beneficios que brinda practicar deportes urbanos	5	4	3	5	3	20	Alto
Información que explique que son los deportes urbanos	5	4	5	5	3	22	Alto
Conocimiento de lugares donde se practican estos deportes	5	5	3	5	3	21	Alto
Total	15	13	11	15	9	63	factible

4.03 Diagrama de estrategias.

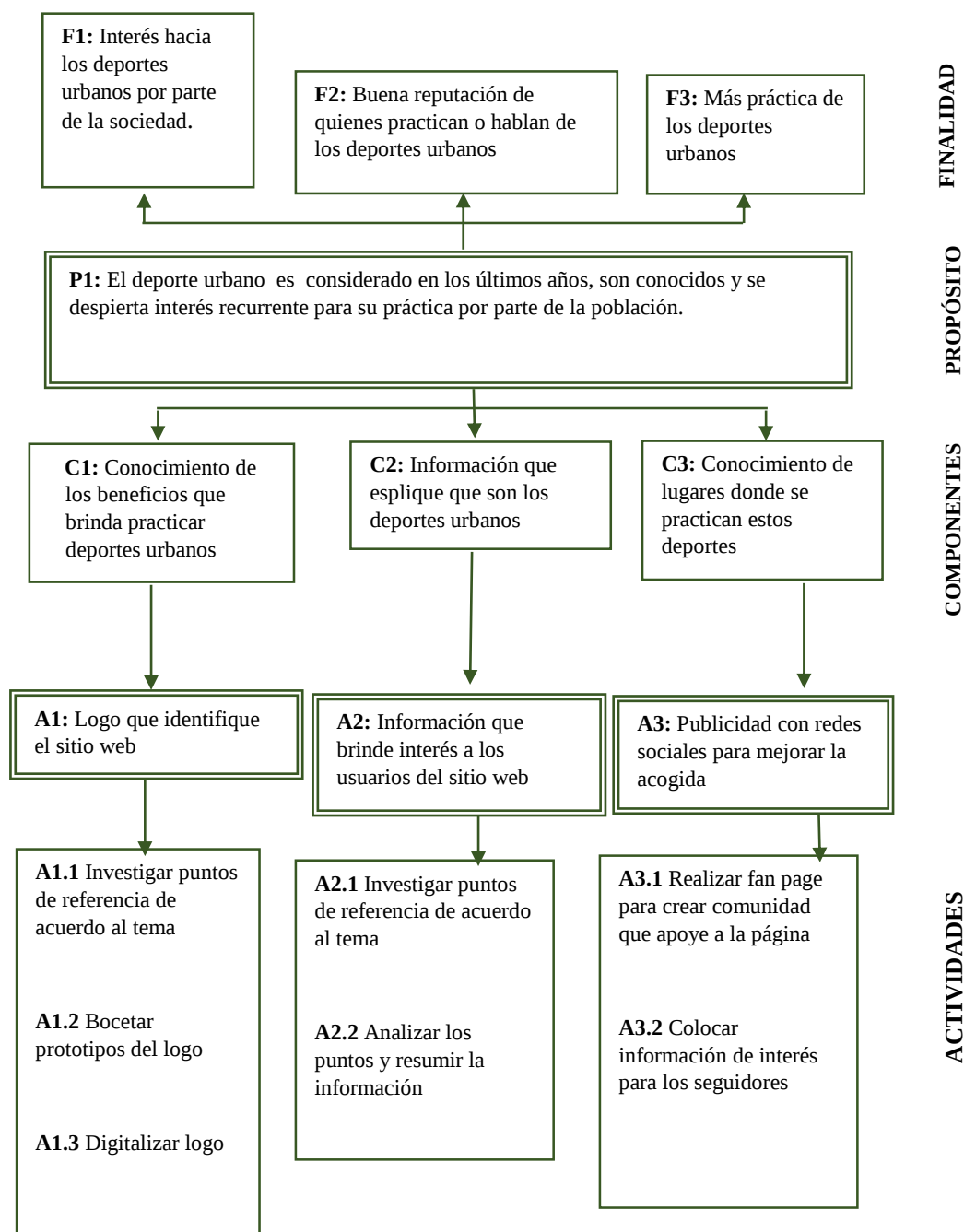


Figura N, 6 Diagrama de estrategias

4.04 Construcción de Matriz de Marco Lógico.

4.04.1 Revisión de los criterios para Indicadores.

Tabla N. 4 Matriz de marco lógico.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Meta				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo social
Finalidades	F1: Interés hacia los deportes urbanos por parte de la sociedad.	El 60% de la población conoce o a oído hablar de los deportes urbanos.	120	Óptima	1 año	Quito	Medio bajo Medio alta Alto
	F2: Buena reputación de quienes practican o hablan de los deportes urbanos.	El 50% de la población considera que los que practican deportes urbanos tienen reputación dudosa.	100	Óptima	1 año	Quito	Medio bajo Medio alta Alto
	F3: Aumentar práctica de los deportes urbanos.	La población considera que se debe aumentar la práctica de deportes urbanos.	200	Óptima	1 año	Quito	Medio bajo Medio alta Alto
Propósito	P1: El deporte urbano es considerado en los últimos años, son conocidos y se despierta interés recurrente para su práctica por parte de la población.	El 80% de la población considera que es necesario aprender más sobre los deportes urbanos.	160	Óptima	1 año	Quito	Medio bajo Medio alta Alto

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL FIN DE PROMOVER E INCENTIVAR A LAS PERSONAS SOBRE LOS DEPORTES URBANOS MÁS POPULARES QUE SE PRACTICAN EN LA CIUDAD DE QUITO.

Componentes	C1: Conocimiento de los beneficios que brinda practicar deportes urbanos.	El 60% de la población desconoce los beneficios que brindan los deportes urbanos.	120	Óptima	1 año	Quito	Medio bajo Medio alta Alto
	C2: Información que explique que son los deportes urbanos.	El 20% de la población no sabe que son deportes urbanos.	40	Óptima	1 año	Quito	Medio bajo Medio alta Alto
	C3: Conocimiento de lugares donde se practican los deportes urbanos.	El 60% de la población desconoce donde se practican estos deportes.	120	Óptima	1 año	Quito	Medio bajo Medio alta Alto
Actividades	A1: Logo que identifique el sitio web.	La población considera que la página debe poseer un logo que la identifique.	200	Óptima	1 año	Quito	Medio bajo Medio alta Alto
	A2: Información que brinde interés a los usuarios del sitio web.	La población considera que la información debe ser de interés.	200	Óptima	1 año	Quito	Medio bajo Medio alta Alto
	A.3: Publicidad con redes sociales para mejorar la acogida.	El 98% de la población considera que una página de red social ayudara a difundir el sitio web.	196	Óptima	1 año	Quito	Medio bajo Medio alta Alto

Actividades	A1.1 Investigar puntos de referencia de acuerdo al tema.	Para crear un logo que sea acorde al tema que escogimos.	5	Óptima	1 año	Quito	Medio bajo Medio alta Alto
	A1.2 Bocetar prototipos del logo.	Se debe crear prototipos del logo para analizar las diferentes posibilidades.	5	Óptima	1 año	Quito	Medio bajo Medio alta Alto
	A1.3 Digitalizar logo.	Digitalizar el logo para continuar su proceso de posicionamiento.	5	Óptima	1 año	Quito	Medio bajo Medio alta Alto
	A2.1 Investigar puntos de referencia de acuerdo al tema.	Conseguir información adecuada y acorde al tema.	5	Óptima	1 año	Quito	Medio bajo Medio alta Alto
	A2.2 Analizar los puntos y resumir la información.	Filtra la información adquirida para su publicación.	5	Óptima	1 año	Quito	Medio bajo Medio alta Alto
	A3.1 Realizar fan page para crear comunidad que apoye a la página.	Una página de Facebook para promover el sitio web.	5	Óptima	1 año	Quito	Medio bajo Medio alta Alto
	A3.2 Colocar información de interés para los seguidores.	Conseguir información adecuada y acorde al tema.	5	Óptima	1 año	Quito	Medio bajo Medio alta Alto

4.04.2 Selección de Indicadores

Tabla N. 5 Selección de Indicadores.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Clasificador de indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Finalidades	F1: Interés hacia los deportes urbanos por parte de la sociedad.	El 60% de la población conoce o a oído hablar de los deportes urbanos.	X	X		X	X	4	Alta
	F2: Buena reputación de quienes practican o hablan de los deportes urbanos.	El 50% de la población considera que los que practican deportes urbanos tienen reputación dudosa.	X	X		X	X	4	Alta
	F3: Aumentar práctica de los deportes urbanos.	La población considera que se debe aumentar la práctica de deportes urbanos.	X	X	X	X	X	5	Alta
Propósito	P1: El deporte urbano es considerado en los últimos años, son conocidos y se despierta interés recurrente para su práctica por parte de la población.	El 80% de la población considera que es necesario aprender más sobre los deportes urbanos.	X	X		X	X	4	Alta
Componentes	C1: Conocimiento de los beneficios que brinda practicar deportes urbanos.	El 60% de la población desconoce los beneficios que brindan los deportes urbanos.	X	X		X	X	4	Alta
	C2: Información que explique que son los deportes urbanos.	El 20% de la población no sabe que son deportes urbanos.	X	X		X	X	4	Alta
	C3: Conocimiento de lugares donde se practican los deportes urbanos.	El 60% de la población desconoce donde se practican estos deportes.	X	X		X	X	4	Alta

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL FIN DE PROMOVER E INCENTIVAR A LAS PERSONAS SOBRE LOS DEPORTES URBANOS MÁS POPULARES QUE SE PRACTICAN EN LA CIUDAD DE QUITO.

Actividades	A1: Logo que identifique el sitio web.	La población considera que la pagina debe poseer un logo que la identifique.	X	X	X	X	X	5	Alta
	A2: Información que brinde interés a los usuarios del sitio web.	La población considera que la información debe ser de interés.	X	X		X	X	4	Alta
	A.3: Publicidad con redes sociales para mejorar la acogida.	El 98% de la población considera que una página de red social ayudara a difundir el sitio web.	X	X		X	X	4	Alta
	A1.1 Investigar puntos de referencia de acuerdo al tema.	Para crear un logo que sea acorde al tema que escogimos.	X	X		X	X	4	Alta
	A1.2 Bocetar prototipos del logo.	Se debe crear prototipos del logo para analizar las diferentes posibilidades.	X	X		X	X	4	Alta
	A1.3 Digitalizar logo.	Digitalizar el logo para continuar su proceso de posicionamiento.	X	X		X	X	4	Alta
	A2.1 Investigar puntos de referencia de acuerdo al tema.	Conseguir información adecuada y acorde al tema.	X	X		X	X	4	Alta
	A2.2 Analizar los puntos y resumir la información.	Filtra la información adquirida para su publicación.	X	X		X	X	4	Alta
	A3.1 Realizar fan page para crear comunidad que apoye a la página.	Una página de Facebook para promover el sitio web.	X	X		X	X	4	Alta

Actividades	A3.2 Colocar información de interés para los seguidores.	Conseguir información adecuada y acorde al tema.	X	X		X	X	4	Alta
-------------	--	--	---	---	--	---	---	---	------

A= Es claro

B=Existe información disponible

C=Es tangible y se pueden observar

D=La tarea de recolectar datos está al alcance y no requiere

E= Es representativo

Valoración

Alta= 4-5

Media=2-3

Baja= 0-1

4.04.3 Medios de verificación

Tabla N. 6 Medios de verificación

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Clasificador de indicadores				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
Finalidades	F1: Interés hacia los deportes urbanos por parte de la sociedad.	El 60% de la población conoce o a oído hablar de los deportes urbanos.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	1 año	Investigador
	F2: Buena reputación de quienes practican o hablan de los deportes urbanos.	El 50% de la población considera que los que practican deportes urbanos tienen reputación dudosa.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	1 año	Investigador
	F3: Aumentar práctica de los deportes urbanos.	La población considera que se debe aumentar la práctica de deportes urbanos.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	1 año	Investigador
Propósito	P1: El deporte urbano es considerado en los últimos años, son conocidos y se despierta interés recurrente para su práctica por parte de la población.	El 80% de la población considera que es necesario aprender más sobre los deportes urbanos.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	1 año	Investigador

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL FIN DE PROMOVER E INCENTIVAR A LAS PERSONAS SOBRE LOS DEPORTES URBANOS MÁS POPULARES QUE SE PRACTICAN EN LA CIUDAD DE QUITO.

Componentes	C1: Conocimiento de los beneficios que brinda practicar deportes urbanos.	El 60% de la población desconoce los beneficios que brindan los deportes urbanos.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	1 año	Investigador
	C2: Información que explique que son los deportes urbanos.	El 20% de la población no sabe que son deportes urbanos.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	1 año	Investigador
	C3: Conocimiento de lugares donde se practican los deportes urbanos.	El 60% de la población desconoce donde se practican estos deportes.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	1 año	Investigador
Actividades	A1: Logo que identifique el sitio web.	La población considera que la página debe poseer un logo que la identifique.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	1 año	Investigador
	A2: Información que brinde interés a los usuarios del sitio web.	La población considera que la información debe ser de interés.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	1 año	Investigador
	A.3: Publicidad con redes sociales para mejorar la acogida.	El 98% de la población considera que una página de red social ayudara a difundir el sitio web.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	1 año	Investigador

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL FIN DE PROMOVER E INCENTIVAR A LAS PERSONAS SOBRE LOS DEPORTES URBANOS MÁS POPULARES QUE SE PRACTICAN EN LA CIUDAD DE QUITO.

Actividades	A1.1 Investigar puntos de referencia de acuerdo al tema.	Para crear un logo que sea acorde al tema que escogimos.	Secundaria	Observación	Simple verificación	1 año	Investigador
	A1.2 Bocetar prototipos del logo.	Se debe crear prototipos del logo para analizar las diferentes posibilidades.	Secundaria	Observación	Simple verificación	1 año	Investigador
	A1.3 Digitalizar logo.	Digitalizar el logo para continuar su proceso de posicionamiento.	Secundaria	Observación	Simple verificación	1 año	Investigador
	A2.1 Investigar puntos de referencia de acuerdo al tema.	Conseguir información adecuada y acorde al tema.	Secundaria	Observación	Simple verificación	1 año	Investigador
	A2.2 Analizar los puntos y resumir la información.	Filtrar la información adquirida para su publicación.	Secundaria	Observación	Simple verificación	1 año	Investigador
	A3.1 Realizar fan page para crear comunidad que apoye a la página.	Una página de Facebook para promover el sitio web.	Secundaria	Observación Encuesta	Simple verificación	1 año	Investigador
	A3.2 Colocar información de interés para los seguidores	Conseguir información adecuada y acorde al tema.	Secundaria	Observación	Simple verificación	1 año	Investigador

4.04.4 Supuestos

Tabla N. 7 Supuestos

Nivel	Resumen Narrativo	Supuesto	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Finalidades	F1: Interés hacia los deportes urbanos por parte de la sociedad.	Los deportes urbanos no son de interés para la sociedad.	X		X		
	F2: Buena reputación de quienes practican o hablan de los deportes urbanos.	Mala reputación de quienes practican deportes urbanos.	X		X		X
	F3: Aumentar práctica de los deportes urbanos.	Que disminuya la práctica de deportes urbanos.	X		X		
Propósitos	P1: El deporte urbano es considerado en los últimos años, son conocidos y se despierta interés recurrente para su práctica por parte de la población.	Poca consideración para la práctica de deportes urbanos por parte de la sociedad.	X		X		X

Componentes	C1: Conocimiento de los beneficios que brinda practicar deportes urbanos.	Desconocimiento de los beneficios que brindan los deportes urbanos.	X		X		X
	C2: Información que explique que son los deportes urbanos.	No sea suficiente la información sobre los deportes urbanos.	X		X		X
	C3: Conocimiento de lugares donde se practican los deportes urbanos.	No se conozca los lugares donde se practican los deportes urbanos.	X	X	X		X
Actividades	A1: Logo que identifique el sitio web.	Que el logo no sea del agrado de la sociedad.			X		X
	A2: Información que brinde interés a los usuarios del sitio web.	Que la información no sea de interés para la sociedad.	X		X		X
	A.3: Publicidad con redes sociales para mejorar la acogida.	Que las redes sociales no generen acogida.	X		X		X

Actividades	A1.1 Investigar puntos de referencia de acuerdo al tema.	No conseguir la información adecuada	X		X		X
	A1.2 Bocetar prototipos del logo	Sobrepasar el tiempo necesario					
	A1.3 Digitalizar logo	Problemas con los colores					
	A2.1 Investigar puntos de referencia de acuerdo al tema	No encontrar suficiente información	X		X		X
	A2.2 Analizar los puntos y resumir la información	Problemas al clasificar la información	X		X		X
	A3.1 Realizar fan page para crear comunidad que apoye a la página	La página no posea mayor interés	X		X		X
	A3.2 Colocar información de interés para los seguidores	La información no sea del agrado de los seguidores	X		X		X

4.04.05 Matriz de Marco Lógico (MML).

Tabla N. 8 Matriz de marco lógico.

	Resumen Narrativo	Identificador	Medios de verificación			Supuesto
Actividades	F1: Interés hacia los deportes urbanos por parte de la sociedad.	El 60% de la población conoce o a oído hablar de los deportes urbanos.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	Los deportes urbanos no son de interés para lo sociedad.
	F2: Buena reputación de quienes practican o hablan de los deportes urbanos.	El 50% de la población considera que los que practican deportes urbanos tienen reputación dudosa.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	Mala reputación de quienes practican deportes urbanos.
	F3: Aumentar práctica de los deportes urbanos.	La población considera que se debe aumentar la práctica de deportes urbanos.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	Que disminuya la práctica de deportes urbanos.
Propósito	P1: El deporte urbano es considerado en los últimos años, son conocidos y se despierta interés recurrente para su práctica por parte de la población.	El 80% de la población considera que es necesario aprender más sobre los deportes urbanos.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	Poca consideración para la práctica de deportes urbanos por parte de la sociedad.
Componentes	C1: Conocimiento de los beneficios que brinda practicar deportes urbanos.	El 60% de la población desconoce los beneficios que brindan los deportes urbanos.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	Desconocimiento de los beneficios que brindan los deportes urbanos.

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL FIN DE PROMOVER E INCENTIVAR A LAS PERSONAS SOBRE LOS DEPORTES URBANOS MÁS POPULARES QUE SE PRACTICAN EN LA CIUDAD DE QUITO.

Componentes	C2: Información que explique que son los deportes urbanos.	El 20% de la población no sabe que son deportes urbanos.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	No sea suficiente la información sobre los deportes urbanos.
	C3: Conocimiento de lugares donde se practican los deportes urbanos.	El 60% de la población desconoce donde se practican estos deportes.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	No se conozca los lugares donde se practican los deportes urbanos.
Actividades	A1: Logo que identifique el sitio web.	La población considera que la página debe poseer un logo que la identifique.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	Que el logo no sea del agrado de la sociedad.
	A2: Información que brinde interés a los usuarios del sitio web.	La población considera que la información debe ser de interés.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	Que la información no sea de interés para la sociedad.
	A.3: Publicidad con redes sociales para mejorar la acogida.	El 98% de la población considera que una página de red social ayudara a difundir el sitio web.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	Que las redes sociales no generen acogida.
	A1.1 Investigar puntos de referencia de acuerdo al tema.	Para crear un logo que sea acorde al tema que escogimos.	Secundaria	Observación	Cualitativo	No conseguir la información adecuada.

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL FIN DE PROMOVER E INCENTIVAR A LAS PERSONAS SOBRE LOS DEPORTES URBANOS MÁS POPULARES QUE SE PRACTICAN EN LA CIUDAD DE QUITO.

Actividades	A1.2 Bocetar prototipos del logo.	Se debe crear prototipos del logo para analizar las diferentes posibilidades.	Secundaria	Observación	Cualitativo	Sobrepasar el tiempo necesario.
	A1.3 Digitalizar logo.	Digitalizar el logo para continuar su proceso de posicionamiento.	Secundaria	Observación	Cualitativo	Problemas con los colores.
	A2.1 Investigar puntos de referencia de acuerdo al tema.	Conseguir información adecuada y acorde al tema.	Secundaria	Observación	Cualitativo	No encontrar suficiente información.
	A2.2 Analizar los puntos y resumir la información.	Filtra la información adquirida para su publicación.	Secundaria	Observación	Cualitativo	Problemas al clasificar la información.
	A3.1 Realizar fan page para crear comunidad que apoye a la página.	Una página de Facebook para promover el sitio web.	Secundaria	Observación Encuesta	Cualitativo	La página no posea mayor interés.
	A3.2 Colocar información de interés para los seguidores.	Conseguir información adecuada y acorde al tema.	Secundaria	Observación	Cualitativo	La información no sea del agrado de los seguidores.

Capítulo V

La Propuesta

5.01 Antecedentes de la herramienta del perfil de la propuesta.

5.01.1 Multimedia.

En la actualidad se depende del internet para mucha cosas una de estas es la búsqueda de información, los usuarios resuelven sus dudas y consiguen información mediante este sistema.

El internet es un medio por el cual logramos comunicar o infundir cualquier tipo de mensaje todo esto por medio de páginas web, redes sociales, e-mail, etc.

Una página web es en parte un archivo creado a base de códigos en HTML, el cual puede contener información sobre algún tema ayudándose con imágenes, videos, textos, sonido, etc. El cual puede ser visto por otros usuarios a través de la web.

Una página web puede tener varios usos, y no de estos es la información deportiva que atrae a miles de cibernautas con el propósito de satisfacer su curiosidad.

Las redes sociales son un apoyo para conducir a los usuarios a la página y generar más visitas, la mayoría de las paginas tienen un universo de seguidores que parten de las redes sociales, así pueden compartir y dar mayor difusión a sus contenidos.

Estas redes sociales constituyen una herramienta poderosa si de comunicar y difundir las páginas se trata puesto que por medio de una campaña on line se trata de mejorar las relaciones de página y usuarios

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL FIN DE PROMOVER E INCENTIVAR A LAS PERSONAS SOBRE LOS DEPORTES URBANOS MÁS POPULARES QUE SE PRACTICAN EN LA CIUDAD DE QUITO.

Las redes sociales tienen su contra parte puesto que la imagen de la página está expuesta a comentarios directos de los usuarios, pero hay que considerar que ninguna otra herramienta brinda tal vínculo entre página y usuario.

5.01.2 Colores para la web.

El diseño de un sitio web depende mucho de la combinación de color que este tiene ya que dependiendo del grupo objetivo da diferentes sensaciones a la vista en base a los colores.

Los colores deben ser bien utilizados ya que de esto depende la primera impresión visual de la página y una mala utilización de estos colores provocaría un fracaso del sitio web.

5.01.3 Tipografía de la web.

El uso de la tipografía es muy importante en los sitios web, en todos sus aspectos el uso de esta debe ser armonioso y que vaya a la par con el diseño y tomando en cuenta su tamaño, forma, colores etc.

Hay que recordar que la tipografía debe ser visible para todo tipo de ordenador ya sea Windows o Mac, puesto que abra problemas si no son compatibles.

5.01.4 Botones o hipervínculos para la web.

Un hipervínculo es un enlace que comunica a dos páginas web de un mismo sitio,

Pero también puede dirigirse a partes de otro sitio web, o dependiendo la razón o el motivo se puede hacer varias cosas con un hipervínculo.

Eso nos permite poder colocar información de otra manera para no saturar la página y lograr que los usuarios sean conducidos a esa información.

Estos son algunos tipos de hipervínculos.

- Hipervínculo de texto
- Hipervínculo de imagen
- Hipervínculo externo
- Hipervínculo a dirección web
- Hipervínculo interno

5.01.5 Retículas para web.

Las retículas son guías que limitan las dimensiones de cada una de las columnas sobre la que seamos trabajar y colocar nuestros textos, gráficos o imágenes.

No existe un número u orden específico basado para diseños web, por lo que podemos usar uno según nos convenga.

5.01.6 Programación para web.

Existen varios lenguajes de programación que son utilizados por los ordenadores para usar la web tal como: HTML, CSS, JAVASCRIPT, PHP, ASP, etc.

Se basa en HTML (Lenguaje de Marcas Hipertextuales) es un lenguaje de códigos que sirven para elaborar la parte estructural de la página web.

El documento en HTML es una estructura básica, para que este se vea más dinámico debe contener una serie de instrucciones conocidas como etiquetas que llevan en si el resto de información de la página y que serán reproducidas por el Browser.

5.01.7 Navegación e interactividad.

Un sitio interactivo es simplemente un sitio al que se le ha añadido botones o vínculos para hacer de su funcionamiento más ameno y fluido.

La navegabilidad web es la facilidad con la cual el usuario puede desplazarse libremente por la página, para llegar a esta meta se debe plantear una serie de estrategias y recursos que brindaran una apropiada orientación y obtención de información al usuario.

5.01.8 Navegadores

Es un software informático que lee la información contenida en diferentes tipos de archivos para luego ser interpretados visualmente.

Los navegadores poseen herramientas que les facilita la interpretación de ciertos códigos que pueden constar de varios lenguajes de programación, para luego interpretarlos y mostrarlos en una forma más dinámica y que sea fácil de entender por el usuario.

Algunos tipos de navegadores.

Google Chrome: Es un navegador creado por la empresa Google. Tiene una interfaz de usuario fácil y sencilla de manejar, Cuenta con más de 750 millones de

usuarios, y dependiendo de la fuente de medición global, puede ser considerado el navegador más usado de Internet variando hasta el segundo puesto.

Internet Explorer: Un navegador que está incluido en el sistema operativo Windows y esto permite no poder ser borrado por el usuario.

El navegador web más utilizado de Internet desde 1999, a diferencia de Google Chrome este navegador no es considerado muy seguro aunque posee la opción de editar la presentación como son las de tipo de letra, tamaño de texto y además de incluir la aceleración por hardware para el proceso de renderizado de páginas web y un nuevo motor de JavaScript denominado Chakra.

Mozilla Firefox: Un navegador web libre y desarrollado para Microsoft Windows, OS X y GNU/Linux en coordinación con la Corporación Mozilla y la Fundación Mozilla. Contiene un motor Gecko para renderizar páginas webs. Se caracteriza por su estabilidad y sencillez y posee la capacidad de modificar su apariencia y estilo.

Opera Browser: Es un navegador web creado por la empresa Opera Software. Tiene versiones actualizadas para computadoras de escritorio, teléfonos móviles y tabletas. Posee características como estabilidad, sencillez, seguridad, gran rapidez, buscador de pestañas y permite editar su apariencia y estilo.

Safari: Es un navegador web de código cerrado desarrollado por Apple, disponible para OS X, iOS es el sistema usado por el iPhone, el iPod touch, iPad y también para Windows. Cuenta con navegador por pestañas, corrector de ortografía y también un sistema de búsqueda integrado.

5.02 Descripción de la herramienta.

Elaboración de un sitio web para promover la práctica de los deportes urbanos más populares en Quito, esta página ofrecerá un servicio de información para crear interés en los usuarios y así difundir la inclusión social entre habitantes.

Para ello se crearan contenidos como, información, videos, galería y noticias sobre lo más reciente en lo local de los deportes ahí expuesto.

Se realizará un diseño llamativo y dinámico con el fin de que el sitio web capte el interés de los usuarios y logre transmitir su mensaje.

Para esto será necesaria la utilización de:

5.02.1 Hardware.

Computador.

El computador que se usara para el diseño y la elaboración de la página web posee las siguientes características.

- 4.^a generación del procesador Intel® Core™ i7
- Windows 8 Edición de un solo idioma
- Memoria de 16 GB
- Disco duro de 2 TB
- Monitor LG de 19 pulgadas

Cámara.

La cámara que será utilizada para realizar las fotos que aparecerán en la página web es:

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL FIN DE PROMOVER E INCENTIVAR A LAS PERSONAS SOBRE LOS DEPORTES URBANOS MÁS POPULARES QUE SE PRACTICAN EN LA CIUDAD DE QUITO.

- Cámara digital SONY lens de 16.1 mega pixeles
- Película HD 720p
- Zoom óptico 6X
- Objetivo de gran angular 26 mm.
- Tarjeta de memoria de 4 Gigas

5.02.2 Software.

Adobe Illustrator CS6

Este software está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración que trabaja a base de vectores permitiendo crear gráficos e ilustraciones de gran nitidez para cualquier medio y posee herramientas que logran que este sea uno de los mejores programas vectoriales para trabajar.

Este software será utilizado para la elaboración de partes importantes de la página como gráficos, ilustraciones y el logotipo, tratando de crear componentes de diseño que ayuden a transmitir el mensaje a los usuarios.

Adobe Photoshop CS6

Este software es un editor gráfico principalmente empleado para el retoque fotográfico, es el líder mundial entre los programas de edición fotográfica.

Aparte de sus dotes como programa de edición fotográfica Adobe Photoshop también usa diseño web, composición de gráficos, estilismo digital, edición y grafismo de video y esencialmente en toda actividad de tratamiento de imagen digital.

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL FIN DE PROMOVER E INCENTIVAR A LAS PERSONAS SOBRE LOS DEPORTES URBANOS MÁS POPULARES QUE SE PRACTICAN EN LA CIUDAD DE QUITO.

Este software será utilizado para manipular y aumentar la calidad de las fotografías que aparecerán en la página.

Adobe Flash CS6

Este software es un editor de gráficos vectoriales en combinación de manejo de código mediante un lenguaje de scripting llamado ActionScript.

Flash trabaja con fotogramas y está destinado a creación de contenido interactivo para cualquier tipo de plataforma.

Adobe Flash utiliza gráficos vectoriales y gráficos rasterizados, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio bidireccional, creando animaciones que luego serán reproducidas x Flash Player.

Este software será utilizado para la elaboración de un banner animado para la página web.

Adobe Premiere Pro CS5.

Este software en forma de estudio destinado a la edición de vídeo en tiempo real, Utilizado para la realización de todo tipo de trabajo audiovisual, Es un editor de video profesional es bastante confiable, si el equipo cuenta con ciertas características (mínimo 2 GB de memoria RAM, 80 GB de disco duro, 512 MB de memoria en tarjeta gráfica). Siendo un editor de videos es necesario una amplia capacidad de almacenamiento y tarjeta de video por parte del equipo para que pueda mostrar los avances con fluidez.

Este software será utilizado para realizar los videos respectivos para cada una de las categorías en la página.

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL FIN DE PROMOVER E INCENTIVAR A LAS PERSONAS SOBRE LOS DEPORTES URBANOS MÁS POPULARES QUE SE PRACTICAN EN LA CIUDAD DE QUITO.

Adobe Dreamweaver CS6.

Este software está destinado a la construcción, diseño y edición de sitios, vídeos y aplicaciones Web basados en estándares.

Es uno de los programas más utilizados en el sector del diseño y la programación web por sus funcionalidades y gracias a su combinación con otros elementos como, CSS, AJAX, AIR, etc.

También la edición visual del Dreamweaver CS6 permite agregar diseño y funcionalidad a la página sin necesidad de programar manualmente el código HTML.

Este software será utilizado para la elaboración del lenguaje de programación y así formar la estructura de la página web.

Hosting.

Es el servicio que permite hacer pública la página web, para darla conocer a través del internet las 24 horas del día mediante una conexión permanente.

Esta opción permite ubicar la página en la web.

Dominio.

Un dominio de Internet es una red de identificación en colaboración con un grupo de dispositivos conectados al Internet.

La función de los nombres de dominio es traducir las direcciones IP de todo nodo activo en la red, a términos memorizables y fáciles de encontrar por los usuarios.

5.03 Formulación de proceso de aplicación.

Elaboración de una página web que muestre los principales deportes urbanos de la ciudad de Quito, con el fin de promover la inclusión social en esta Ciudad.

5.03.2 Usuarios.

El propósito de este proyecto es crear una página web que muestre los deportes urbanos más practicados en la Ciudad de Quito, con el fin de promover la inclusión social entre deportistas y la sociedad en general.

Este proyecto es amplio y está enmarcado a cubrir el distrito metropolitano, se enfoca a un grupo objetivo que muestre interés en socializar más mediante la práctica de deportes urbanos o simplemente busque información sobre ello.

Ya que es un proyecto centrado en un medio digital y tecnológico se puede dar el hecho de que se salga del área antes mencionada, sin que esto afecte su desarrollo.

5.03.3 Herramientas.

Para la elaboración de esta página se utilizara lo siguiente.

Hardware.

- Computador
- Cámara

Software.

- Adobe Ilustrador CS6
- Adobe Photoshop CS6

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL FIN DE PROMOVER E INCENTIVAR A LAS PERSONAS SOBRE LOS DEPORTES URBANOS MÁS POPULARES QUE SE PRACTICAN EN LA CIUDAD DE QUITO.

- Adobe Flash CS6
- Adobe Premiere Pro CS5
- Adobe Dreamweaver CS6
- Hosting
- Dominio

5.03.4 Desarrollo.

El desarrollo de este proyecto se basa en la elaboración de una página web, la cual se inició basada en la necesidad de mejorar la inclusión social entre deportista y habitantes y de igual manera a la dirección de escuela del Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

Mediante la revisión y aprobación del proyecto, se realizará las siguientes actividades para la sustentación y desarrollo de la página web.

- Recopilación de información referente a los deportes urbanos.
- Elaboración y maquetación de la página web.
- Colocar la información, imágenes y videos recopilados para la página web.
- Realizar el banner animado para publicitar la página web.
- Crear publicidad 360 para la página web.
- -Reforzar con gráficos y videos la publicidad de la página web.

5.03.5 Contenido.

El proyecto de la página web tendrá los siguientes contenidos:

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL FIN DE PROMOVER E INCENTIVAR A LAS PERSONAS SOBRE LOS DEPORTES URBANOS MÁS POPULARES QUE SE PRACTICAN EN LA CIUDAD DE QUITO.

Página de inicio.

- **Banner.**

En el Banner se colocará el logo de la página y una animación hecha en flash para que luzca más dinámico.

- **Menú.**

El menú de la página estará compuesto por los enlaces principales, Inicio, Categorías, Videos y Más.

- **Galería.**

En esta galería de la página de inicio irán las fotos más representativas de los cada uno de los deportes urbanos que son mencionados en esta página.

- **Contenido.**

El contenido es un espacio donde se encuentran divisiones de segmentos adicionales, que sirven para otorgar información.

Que somos?: un enlace que conducirá a una ventana donde se explicará el porqué de la página y a las razones por la cual está creada, con el fin de que los usuarios tengan un interés más satisfecho.

Objetivo general: en este enlace se colocarán los objetivos del proyecto de una forma más concisa explicando cada punto necesario, esto para otorgar más importancia a la página y compartir nuestro interés con los usuarios.

Noticias: Se colocarán noticias actuales de los deportes urbanos expresados en la página, tales como eventos, reuniones y cualquier movimiento importante referente al tema.

-
- **Videos:** se colocara un video de la unión de todos los deportes a los que se hace referencia, con el fin de motivar y dar a conocer gráficamente un como de ellos.
 - **Footer (pie de página):** se colocaran los enlaces de las redes sociales (Facebook, Twitter, You Tube) donde podrán encontrar información más detallada según lo que estén buscando, también un enlace para volver a la página principal.

Página Skateboarding (patinetas).

Esta página tiene como objetivo dar a conocer el Skateboarding como deporte.

Se indicaran sus raíces sus evoluciones, su impacto en Quito y el afecta positivamente otorgando beneficios como deporte.

Contará con:

- **Galería:** Se colocaran fotos del deporte que ya han sido tomadas por el encargado del proyecto, con el fin de causar impacto y curiosidad, estas imágenes serán escogidas y editadas en Adobe Photoshop para su mayor realce.
- **Información:** Aquí se colocara información respectiva al deporte tales como, su historia, desarrollo, práctica y beneficios que nos brinda, siempre tratando se interese más sobre el deporte.
- **Ubicación:** Este mostrara los la descripción escrita de cientos lugares donde se practica el deporte ya mencionado y se colocara un mapa de Google con la finalidad de que los usuarios puedan localizar eso sitios con mayor facilidad.

Página Slackline.

Esta página tiene como objetivo dar a conocer el Slackline como deporte.

Se indicaran sus raíces sus evoluciones, su impacto en Quito y el afecta positivamente otorgando beneficios como deporte.

Contará con:

Galería: Se colocaran fotos del deporte que ya han sido tomadas por el encargado del proyecto, con el fin de causar impacto y curiosidad, estas imágenes serán escogidas y editadas en Adobe Photoshop para su mayor realce.

- **Información:** Aquí se colocara información respectiva al deporte tales como, su historia, desarrollo, práctica y beneficios que nos brinda, siempre tratando se interese más sobre el deporte.
- **Ubicación:** Este mostrara los la descripción escrita de cientos lugares donde se practica el deporte ya mencionado y se colocara un mapa de Google con la finalidad de que los usuarios puedan localizar eso sitios con mayor facilidad.

Página Cheerleaders.

Esta página tiene como objetivo dar a conocer el Cheerleaders como deporte.

Se indicaran sus raíces sus evoluciones, su impacto en Quito y el afecta positivamente otorgando beneficios como deporte.

Contará con:

Galería: Se colocaran fotos del deporte que ya han sido tomadas por el encargado del proyecto, con el fin de causar impacto y curiosidad, estas

imágenes serán escogidas y editadas en Adobe Photoshop para su mayor realce.

- **Información:** Aquí se colocara información respectiva al deporte tales como, su historia, desarrollo, práctica y beneficios que nos brinda, siempre tratando se interese más sobre el deporte.
- **Ubicación:** Este mostrara los la descripción escrita de cientos lugares donde se practica el deporte ya mencionado y se colocara un mapa de Google con la finalidad de que los usuarios puedan localizar eso sitios con mayor facilidad.

Página Calistenia.

Esta página tiene como objetivo dar a conocer la Calistenia como deporte.

Se indicaran sus raíces sus evoluciones, su impacto en Quito y el afecta positivamente otorgando beneficios como deporte.

Contará con:

Galería: Se colocaran fotos del deporte que ya han sido tomadas por el encargado del proyecto, con el fin de causar impacto y curiosidad, estas imágenes serán escogidas y editadas en Adobe Photoshop para su mayor realce.

- **Información:** Aquí se colocara información respectiva al deporte tales como, su historia, desarrollo, práctica y beneficios que nos brinda, siempre tratando se interese más sobre el deporte

- **Ubicación:** Este mostrara los la descripción escrita de cientos lugares donde se practica el deporte ya mencionado y se colocara un mapa de Google con la finalidad de que los usuarios puedan localizar eso sitios con mayor facilidad.

Página Bmx_Extreme.

Esta página tiene como objetivo dar a conocer al Bmx_Extreme como deporte.

Se indicaran sus raíces sus evoluciones, su impacto en Quito y el afecta positivamente otorgando beneficios como deporte.

Contará con:

- **Galería:** Se colocaran fotos del deporte que ya han sido tomadas por el encargado del proyecto, con el fin de causar impacto y curiosidad, estas imágenes serán escogidas y editadas en Adobe Photoshop para su mayor realce.
- **Información:** Aquí se colocara información respectiva al deporte tales como, su historia, desarrollo, práctica y beneficios que nos brinda, siempre tratando se interese más sobre el deporte.
- **Ubicación:** Este mostrara los la descripción escrita de cientos lugares donde se practica el deporte ya mencionado y se colocara un mapa de Google con la finalidad de que los usuarios puedan localizar eso sitios con mayor facilidad.

5.03.6 Mapa de contenido.

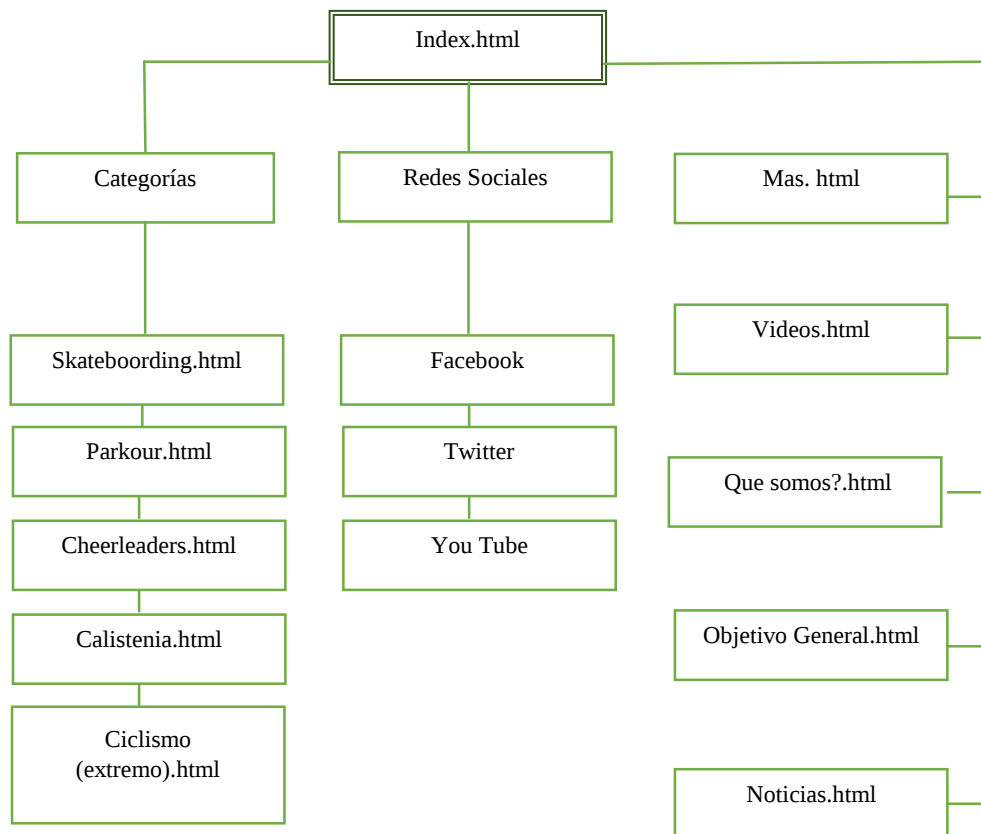


Figura N, 7 Mapa de contenido.

5.04 Diseño de interfaz.

5.04.1 Imagen corporativa.

- **Logotipo.**



Figura N, 8 Logotipo.

- **Isotipo.**



Figura N, 9 Isotipo.

- **Tipografía.**



Figura N, 10 Tipografía.

5.04.2 colores.

- **Logotipo.**

Los colores principales del logotipo son:

Rojo.



C	0	R	255	Hexadecimal	# FF0000
M	99,4	G	0		
Y	100	B	0		
K	0				

Amarillo.



C	8,99	R	234	Hexadecimal	# EAE8AA
M	2,49	G	232		
Y	40,92	B	170		
K	0				

Negro.



C	75,02	R	0	Hexadecimal	# 000000
M	67,97	G	0		
Y	67,02	B	0		
K	90,16				

Colores secundarios.

Rosa.



C	9,5	R	224	Hexadecimal	# E09396
M	49,51	G	147		
Y	29,93	B	150		
K	0				

Gris.



C	40,24	R	159	Hexadecimal	# 9F9F9F
M	32,7	G	159		
Y	33,16	B	159		
K	0,45				

Amarillo.



C	33,36	R	178	Hexadecimal	# B2AD4C
M	22,84	G	173		
Y	86,85	B	76		
K	0,91				

Degradados.

Amarillo oscuro a amarillo claro.



- **Amarillo oscuro.**

C	60,65	R	77	Hexadecimal	# 4D4D10
M	50,23	G	77		
Y	100	B	16		
K	43,44				

Amarillo claro.

C	7,77	R	240	Hexadecimal	# F0EE8E
M	0,05	G	238		
Y	55,74	B	142		
K	0				

5.04.3 Tipografía.

- **Logotipo.**

La tipografía usada para el logo es una sola. Tipografía sans serif para dar mejor lectura del logotipo y escogida por su atractivo diseño.

El logo se compones tipográficamente de tres partes la palabra "Sport", ".com", "Q".

- **Página web.**

La tipografía que se usan en la página web son las siguientes:

Samba regular.

Samba regular es una tipografía sans serif es una de las más ligeras de sus pesos, escogida por su sencillez y facilidad de lectura, será destinada a la lectura de la barra de navegación y los otros enlaces.

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
. : ; " ' { } [] ^ _ ` ~ ? / & % \$ = + - _ @

Colaborate light regular.

Colaborate light regular es una tipografía sans serif usada para fines de lectura de textos de gran magnitud, puesto que es una tipografía light mejora su diseño con su apariencia elegante y a la vez versátil.

Esta tipografía será usada para el texto de información en la página siendo parte del contenido que lleve una explicación textual.

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
. : ; " ' { } () [] ^ _ ` ~ ? / & % \$ = + - _ @

5.04.4 Botones.

Los botones son una parte fundamental de la página web, estos nos ayudan a guiarnos y navegar de una forma más interactiva, dando opciones tales como desplazarse a diversas pestañas según la necesidad del usuario.

Página de inicio.

Los siguientes cuatro botones se encuentran en la barra de menú principal de la página web.

- **Botón “Inicio”.**

Este botón proporciona al usuario conexión con la página principal de nuestro sitio web.

Tamaño: Ancho ajustable al texto, alto 55px

Color hexadecimal: # 222222.

- **Botón “Categorías”.**

Este botón proporciona un menú desplegable donde reencontraran los diversos deportes urbanos que se expresan en esta página.

Tamaño: Ancho ajustable al texto, alto 55px

Color hexadecimal: # 222222.

- **Botón “Videos”.**

Este botón conduce a una ventana en donde se podrá ver los diversos videos en relación a los deportes urbanos a los que se hace referencia en esta página.

Tamaño: Ancho ajustable al texto, alto 55px

Color hexadecimal: # 222222.

- **Botón “Noticias”.**

Este botón permite desplazarse a una ventana en donde se expondrán las noticias más relevante de los deportes urbanos.

Tamaño: Ancho ajustable al texto, alto 55px

Color hexadecimal: # 222222.

- **Botón “Más”.**

Este botón se encuentra en tres artículos de la página principal y permite abrir una pestaña en donde se amplía la información de cada artículo.

Tamaño: ancho30px, alto 20px.

Color hexadecimal: # 996666

- **Botón de conexión a “Facebook”.**

Este botón permite al usuario abrir una ventana nueva en donde encontrara la página de Facebook de Q.Sport.com y conocer más sobre los deportes urbanos.

Tamaño: Ancho 60px, alto 60px

Color distintivo hexadecimal: # 334f91.

- **Botón de conexión a “Twitter”.**

Este botón permite al usuario abrir una ventana nueva en donde encontrara la página de Twitter de Q.Sport.com y conocer más sobre los deportes urbanos.

Tamaño: Ancho 60px, alto 60px

Color distintivo hexadecimal: # 55b5cf.

- **Botón de conexión a “You Tube”.**

Este botón permite al usuario abrir una ventana nueva en donde encontrara la página de You Tube de Q.Sport.com y conocer más sobre los deportes urbanos.

Tamaño: Ancho 60px, alto 60px

Color distintivo hexadecimal: # be0404.

Páginas de categorías.

Esta página cuenta con todos los botones de la barra de navegación principal, y se divide en las siguientes categorías que están compuestas por los mismos elementos con variación a la categoría a la que hacen referencia. También se encuentra en la zona de Footer los botones de conexiones a las redes sociales.

- Página de Cheerleaders.
- Página de Skateboarding.
- Página de Cuerda Floja.
- Página de Calistenia.
- Página ciclismo extremo.

Página videos.

Esta página cuenta con todos los botones de la barra de navegación principal, también se encuentra en la zona de Footer los botones de conexiones a las redes sociales.

Página Noticias.

Esta página cuenta con todos los botones de la barra de navegación principal, también se encuentra en la zona de Footer los botones de conexiones a las redes sociales.

Y también se puede acceder a ella por medio del botón "Más" del artículo de noticias en la página principal.

5.04.5 Retículas.

Las retículas son una herramienta que nos brinda una ayuda útil al momento de diseñar la página web.

Las retículas son el pre-diseño de la página en dos dimensiones con líneas horizontales y verticales que sirven para llevar una muestra de cada parte de la página web y así proceder a maquetarla de una forma más fácil y sencilla.

Nuestra página está estructurada con las siguientes retículas.

Página de Inicio.

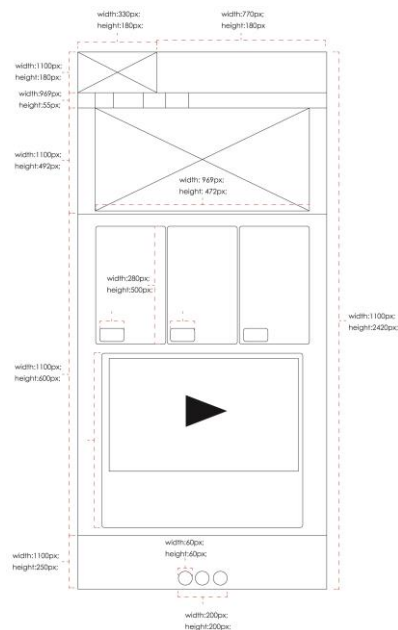


Figura N, 11 Página de Inicio.

Página de Categorías.

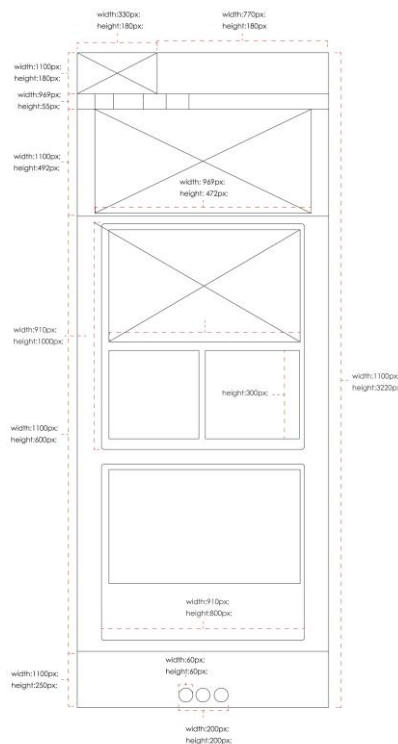


Figura N, 12 Página de Categorías.

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL FIN DE PROMOVER E INCENTIVAR A LAS PERSONAS SOBRE LOS DEPORTES URBANOS MÁS POPULARES QUE SE PRACTICAN EN LA CIUDAD DE QUITO.

Página Videos.

Se añadirá un video por categoría en la misma página y se sumara su tamaño.

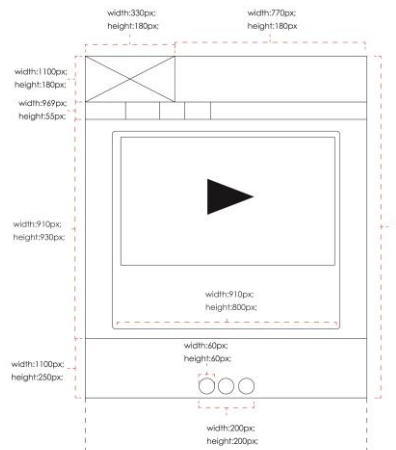


Figura N, 13 Página Videos.

Página Noticias.

Se aumentaran las noticias que se crea deben compartirse y se sumara el tamaño.

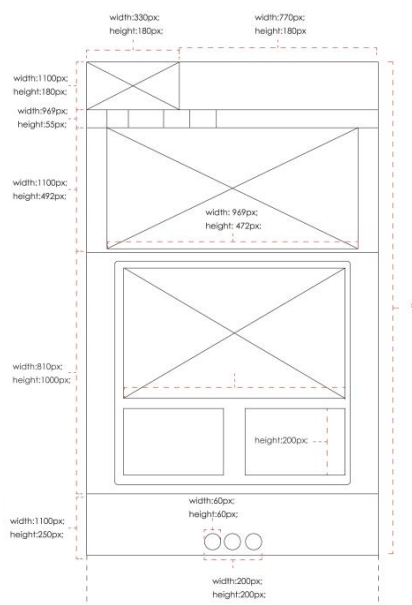


Figura N, 14 Página Noticias.

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL FIN DE PROMOVER E INCENTIVAR A LAS PERSONAS SOBRE LOS DEPORTES URBANOS MÁS POPULARES QUE SE PRACTICAN EN LA CIUDAD DE QUITO.

Página ¿Que somos?

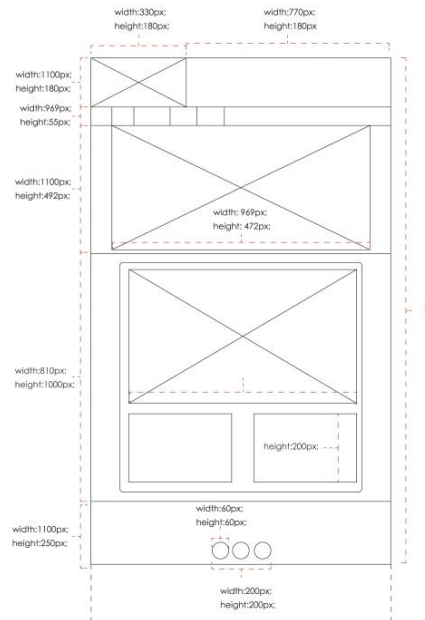


Figura N, 15 Página ¿Que somos?

Página Objetivo general.

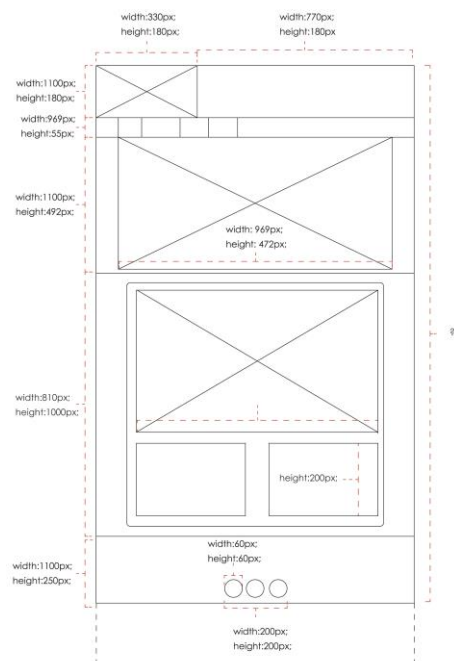


Figura N, 16 Página objetivo general.

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL FIN DE PROMOVER E INCENTIVAR A LAS PERSONAS SOBRE LOS DEPORTES URBANOS MÁS POPULARES QUE SE PRACTICAN EN LA CIUDAD DE QUITO.

5.04.6 Producción

Página de Inicio.



Figura N, 17 Página de inicio.

Páginas de Categorías.

Este formato de página se aplicara para todas las subdivisiones de las categorías.



Figura N, 18 Páginas de Categorías.

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL FIN DE PROMOVER E INCENTIVAR A LAS PERSONAS SOBRE LOS DEPORTES URBANOS MÁS POPULARES QUE SE PRACTICAN EN LA CIUDAD DE QUITO.

Página Videos.

Se añadirá un video por categoría en la misma página y se sumara su tamaño.

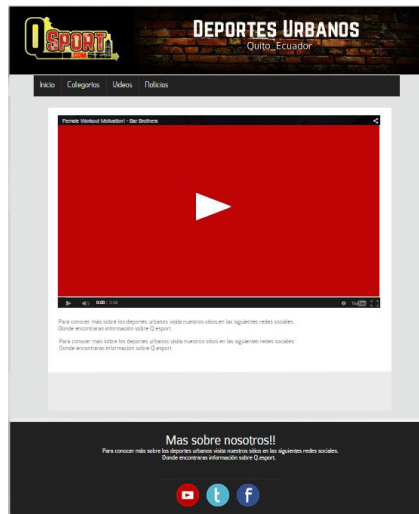


Figura N, 19 Página Videos.

Página Noticias.

Se aumentaran las noticias que se crea deben compartirse y se sumara el tamaño.



Figura N, 20 Página Noticias.

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL FIN DE PROMOVER E INCENTIVAR A LAS PERSONAS SOBRE LOS DEPORTES URBANOS MÁS POPULARES QUE SE PRACTICAN EN LA CIUDAD DE QUITO.

Página ¿Que somos?



Figura N, 21 Página ¿Que somos?

Página Objetivo general.



Figura N, 22 Página objetivo general.

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL FIN DE PROMOVER E INCENTIVAR A LAS PERSONAS SOBRE LOS DEPORTES URBANOS MÁS POPULARES QUE SE PRACTICAN EN LA CIUDAD DE QUITO.

5.04.07 Programación.

La programación es un punto más importante en la elaboración del sitio web, para estructurar la página se utilizó el programa de edición de códigos: Dreamweaver cs6 y el lenguaje HTML. Algunos de los códigos usados son los siguientes (códigos de la página inicio "Index" de la que se toma referencia para los otros enlaces.)

```
<!DOCTYPE HTML>
```

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8">
```

```
<title>web Q.esport</title>
```

```
<style type="text/css">
```

```
@import url("css/estilos.css");
```

```
</style>
```

```
</head>
```

```
<center>
```

```
<body>
```

```
<div id="wrapper">
```

```
<header>
```

```
<div id="logo"> </div>
```

```
<div id="banner">
```

```
<embed src="banner/banners.swf" width="770"
```

```
height="180"></embed>
```

```
</div>
```

```
</header>
```

```
<nav>
```

```
<ul id="menuavanzado">
```

```
<li><a href="funciona.html">Inicio</a></li>
```

```
<li><a href="funciona.html">Categorías</a>
```

```
<ul>
```

```
<li><a href="funciona.html">Cheerleaders</a></li>
```

```
<li><a href="funciona.html">Slackline</a></li>
```

```
<li><a href="funciona.html">Skateboarding</a></li>
```

```
<li><a href="funciona.html">Calistenia</a></li>
```

```
<li><a href="funciona.html">Bmx_Extreme</a></li>
```

```
</ul>
```

```
</li>
```

```
<li><a href="funciona.html">Videos</a></li>
```

```
<li><a href="funciona.html">Noticias</a></li>
```

```
</ul>
```

```
</nav>
```

```
<div id="contenido">
```

```
<div id="fotos">
```

```

```

```

```

```

```

```

```

```

```

```

```

```

```

```

```

```

```

```
</div>
```

```
<script src="js/jquery-1.2.6.min.js"></script>
```

```
<script src="js/base.js"></script>
```

```
</div>
```

<section>

<article id="precente">

<h1></h1>

<p1>

</p2>

</p1>

MÁS

</article>

<div id="auctor">

<h2>.</h2>

<p3>

</p3>

MÁS

</div>

<div id="clients">

<h3></h3>

<p4>

</p4>

<center>

<p5>

</p5>

</center>

MÁS

</div>

</section>

<section id="ultimo">

<iframe width="854" height="510"

src="https://www.youtube.com/embed/I6ePL8OFb6M" frameborder="0"

allowfullscreen></iframe>

<h9></h9>

<p9>.</p9>

</section>

<footer>

<div id="adios"> <center>

```
<h7></h7><br>
```

```
<p7></p7>
```

```
<br><br><br>
```

```
<p8></p8> </center>
```

```
</div>
```

```
<div id="principal"> <a
```

```
href="https://www.youtube.com/"target="_blank" id="buscador"></a></div>
```

```
<div id="facebooki"> <a
```

```
href="https://www.facebook.com/orlandinest?fref=ts"target="_blank"  
id="buscador"></a></div>
```

```
<div id="twitteri"> <a
```

```
href="https://twitter.com/Orlandinest"target="_blank" id="buscador"></a></div>
```

```
</footer>
```

```
</div>
```

```
</body>
```

```
</center>
```

```
</html>
```

5.04.8 Navegación interactiva

La navegación interactiva de nuestro sitio web está compuesta en su mayoría por botones que contienen enlaces y brinda la facilidad necesaria para que el usuario pueda desplazarse por las páginas que incluyen el sitio web, puesto que su composición es totalmente sencilla y de fácil entendimiento.

Para cumplir con el objetivo establecido este sitio consta de varias páginas HTML, donde se expresará los diferentes puntos que se establecieron en este proyecto, con el fin de distribuir mejor la información y lograr una mejor interacción de parte de usuario y sitio web.

También incluye una animación realizada en Adobe Flash y videos con el fin de mejorar su fluidez gráfica.

5.04.9 Servicios

Este sitio web tendrá como servicios adicionales a su objetivo páginas de redes sociales contará con: Facebook, Twitter, YouTube, en las cuales se usarán para generar publicidad 360 a la página y así lograr difundir con mayor fuerza al sitio web.

Con la mención por medio de redes sociales no solo se logra difundir la página, también se expresa el mensaje y propósito del sitio web y es por eso que nos vimos en la necesidad de emplear estos servicios de redes sociales así tener mayor posicionamiento y demanda de usuarios.



Figura N, 23 Página de Facebook.

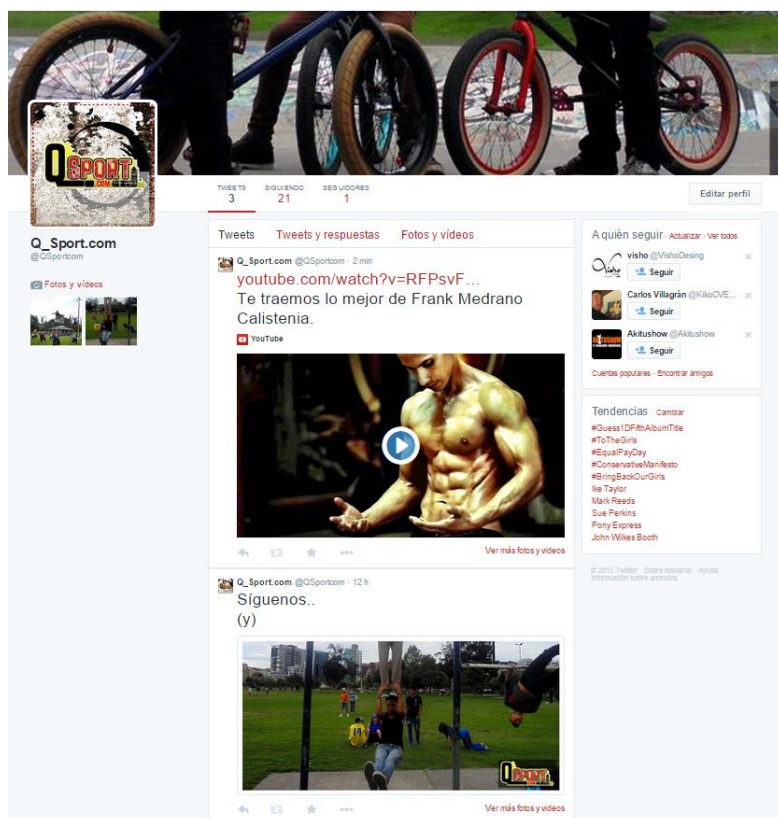


Figura N, 24 Página de Twitter.

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL FIN DE PROMOVER E INCENTIVAR A LAS PERSONAS SOBRE LOS DEPORTES URBANOS MÁS POPULARES QUE SE PRACTICAN EN LA CIUDAD DE QUITO.

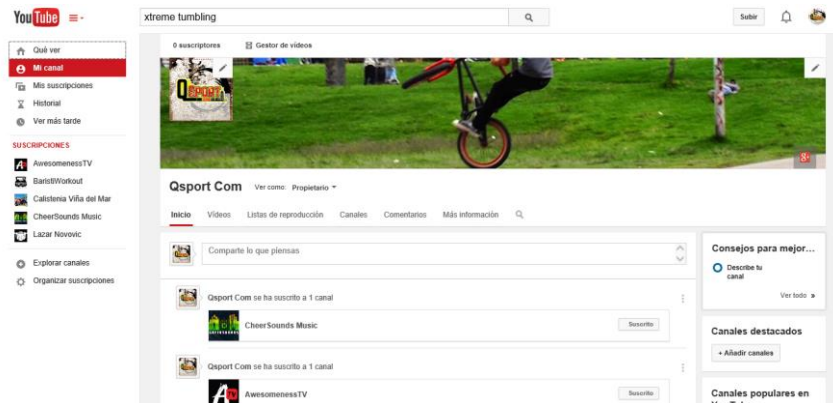


Figura N, 26 Página de YouTube.

5.04.10 imágenes.

Tabla N. 9 Imágenes.



DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL FIN DE PROMOVER E INCENTIVAR A LAS PERSONAS SOBRE LOS DEPORTES URBANOS MÁS POPULARES QUE SE PRACTICAN EN LA CIUDAD DE QUITO.

5.05 Marketing y difusión.

El marketing y la difusión de la página estará compuesta por publicidad 360 por medios de páginas de redes sociales.

La publicidad 360 es un tipo de difusión donde se relaciona varios medios dependiendo del target o grupo objetivo, nos basamos en un medio social porque es más común para los usuarios recibir publicidad por medio de estos.

En las redes sociales se publicarán los elementos necesarios para generar mayor interés a la página y se las enlazará entre ellas para cumplir con el factor 360.

Capítulo VI

Aspectos administrativos.

6.01 Recursos.

6.01.1 Recursos técnicos.

HARDWARE.

Computador.

El computador que se usara para el diseño y la elaboración de la página web posee las siguientes características.

- 4.^a generación del procesador Intel® Core™ i7
- Windows 8 Edición de un solo idioma
- Memoria de 16 GB
- Disco duro de 2 TB
- Monitor LG de 19 pulgadas

Cámara.

La cámara que será utilizada para realizar las fotos que aparecerán en la página web es:

- Cámara digital SONY lens de 16.1 mega pixeles
- Película HD 720p
- Zoom óptico 6X
- Objetivo de gran angular 26 mm.
- Tarjeta de memoria de 4 Gigas

SOFTWARE.

- Adobe Ilustrador CS6
- Adobe Photoshop CS6
- Adobe Flash CS6
- Adobe Premiere Pro CS5
- Adobe Dreamweaver CS6
- Hosting
- Dominio

6.01.2 Recursos humanos.

Klever Eduardo Baren Caicedo

- Recopilación de información
- Elaboración del diseño y programación de la página web
- Creación de interfaz
- Captura de fotos.
- Composición de videos.
- Animación.

6.01.3 Económico.

Los recursos económicos que se necesitan para la realización de este proyecto son cubiertos por el autor, siendo incluidos estos en los equipos que se usaron como, Hardware y Software, el pago de aranceles de tránsito, el consumo de electricidad producido por los Software, el tiempo de consumo de internet y el pago del dominio a utilizarse.

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL FIN DE PROMOVER E INCENTIVAR A LAS PERSONAS SOBRE LOS DEPORTES URBANOS MÁS POPULARES QUE SE PRACTICAN EN LA CIUDAD DE QUITO.

6.02 Presupuesto.

6.02.1 Gastos operativos.

Tabla N. 10 Gastos operativos.

Cantidad	Descripción	Detalle	V/U	Valor	Financiamiento
60	Transporte	Movilización	0.25	15.00	Autor
12	Viáticos	Alimentación	1.50	18.00	Autor
250	Impresiones	Borrador del proyecto.	0.03	7.50	Autor
1	cámara	Tarjeta de memoria	12.00	12.00	Autor
5	Servicios básicos	Electricidad más internet	10.00	50.00	Autor
Total			23.78	102.55	

6.02.2 Aplicación del proyecto.

Tabla N. 11 Aplicación del Proyecto.

N.	Detalle o descripción	Valor unitario	Valor total
1	Gastos operativos	102.55	102.55
1	Hosting	65.00v	65.00
1	Dominio	30.00	30.00
1	Imprevistos	50.00	50.00
Total		247.55	247.55

6.03 Cronograma.

Tabla N. 12 Cronograma.

TIEMPO ACTIVIDADES	OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO			
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Aprobación del plan	X	X																						
Revisión de la fundamentación teórica		X																						
Elaboración de los instrumentos		X																						
Validación de los instrumentos			X		X																			
Prueba piloto						X																		
Confiabilidad							X																	
Aplicación de los instrumentos								X		X														
Tabulación de resultados										X	X													
Presentación y análisis de resultados											X	X												
Conclusiones y recomendaciones													X	X	X									
Elaboración de la propuesta																X	X							
Elaboración del informe																				X	X	X	X	X

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN SITIO WEB CON EL FIN DE PROMOVER E INCENTIVAR A LAS PERSONAS SOBRE LOS DEPORTES URBANOS MÁS POPULARES QUE SE PRACTICAN EN LA CIUDAD DE QUITO.

Capítulo VII

Conclusiones Y Recomendaciones.

7.01 conclusiones.

- El creador fue el único encargado de recopilar los datos necesarios para su creación de este proyecto.
- El sitio creado es un medio para dar a conocer los deportes urbanos como factores de posibilidad de mejorar la inclusión social entre deportistas y sociedad.
- Se espera una acogida satisfactoria por parte de los usuarios de la página.
- La encuesta se la elaboro a personas particulares de 12 a 35 años que se encontraban en lugares apartados de los centro de práctica de deportes urbanos.
- Se elaboró el sitio web acorde a grupo objetivo, tratando así de conformar un mejor agrado por parte de los usuarios.
- las noticias colocadas en el sitio web serán aquellas que se crean de relevancia y puedan mostrar agrado para el usuario.
- Las redes sociales son usadas para generar una publicidad 360 y así lograr una difusión total de la página y el mensaje.
- Cabe recalcar que los deportes urbanos establecidos en esta página no son todos los que hay, pero si son los que tienen mayor relevancia e impacto hacia la sociedad.
- la información expresada en el sitio web fue obtenida por medio del servido, internet y comentarios de los deportistas.

7.02 recomendaciones.

- Mantener actualizado el sitio web para generar interés por parte de los usuarios.
- Una vez difundida la página mediante la publicidad por medio de las redes sociales, mantener activas a estas para generar mayor alcance de usuarios.
- Aportar a la propagación de la página mediante códigos QR para generar más usuarios.
- Practicar deportes urbanos es una forma sana de desestresarse, distraerse y conseguir un pasatiempo.

La práctica de estos mejora la relación entre personas, te permite conocer, intercambiar dialogo con gente diferente y beneficiarte de ello.

7.03 Referencias bibliográficas.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>

<http://skateboardingequatoriano.com>

<http://www.absoluteslacklines.net>

<http://elimperdible.ec/web/deportes/cheerleading-es-mas-que-un-deporte.html>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Calistenia>

<http://normasapa.com/>

<http://www.fontsquirlrel.com/>

www.youtube.com

Capítulo VIII

Biografía y Netgrafía

Netgrafía.

Slideshare (24 noviembre 2012). Recuperado el 15 de enero del 2015.

<http://es.slideshare.net/Adeliapc/deportes-urbanos-8076977>

Wikipedia (15 mar 2010). Recuperado 15 de enero del 2015.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Deportes>

Wikipedia (11 de mayo de 2012). Recuperado 16 enero del 2015.

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

Wikipedia (21 de marzo de 2012). Recuperado 16 enero del 2015.

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

Wikipedia (25 de junio de 2013). Recuperado 16 enero del 2015.

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

Wikipedia (18 de junio de 2014). Recuperado 16 enero del 2015.

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

Wikipedia (2012). Recuperado 16 enero del 2015.

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



Biografía.

“Sin autor 2014 página # 198” Código del buen vivir.

“Sin autor 2014 página # 14” Normas APA.

Capítulo VIX

Anexos

Encuestas

1. ¿Conoce o ha escuchado hablar de los deportes urbanos?

SI ____ NO ____

2. ¿Conoce usted los beneficios que trae practicar deportes urbanos?

SI ____ NO ____

3. ¿Cree usted que si se aumenta la información sobre los deportes urbanos se incrementara la práctica de este?

SI ____ NO ____

4. ¿Conoce usted los lugares donde se practican los deportes urbanos?

SI ____ NO ____

5. ¿Considera usted que quienes practican deportes urbanos son personas de dudosa reputación?

SI ____ NO ____

6. ¿Cree usted que es necesario conocer más sobre los deportes urbanos?

SI ____ NO ____

7. ¿Cree usted que se mejorara el interés hacia los deportes urbanos con una página web?

SI ____ NO ____



-
8. ¿Está de acuerdo en la creación de una página web que incentive a la práctica de deportes urbanos?

SI ____ NO ____

9. ¿Cree usted que la práctica de deportes urbanos mejora la inclusión social?

SI ____ NO ____

10. Considera usted que un fan page en facebook ayudara a difundir la práctica de deportes urbanos

SI ____ NO ____