



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**” COMPARACIÓN DE HERRAMIENTAS CREATIVE CLOUD
PARA DISEÑO WEB ENFOCADO EN LA CREACIÓN DE UN
SITIO SOBRE PATRIMONIO CULTURAL”**

Tesis de grado previo a la obtención del título de:

INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO

Autor: CRISTIAN PAUL PALTAN PALTAN

MIGUEL ANGEL ORTIZ FONSECA

Tutor: ING. MIGUEL DUQUE VACA

Riobamba - Ecuador

2016

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por su infinita bondad y por haber estado conmigo en los momentos que más lo necesitaba, por darme salud, fortaleza, responsabilidad y sabiduría, por haberme permitido culminar un peldaño más de mis metas.

A mis padres Carlos y Norma por ser los mejores, por haber estado conmigo apoyándome y por dedicar tiempo y esfuerzo a ser un hombre de bien. A mis hermanas que con ejemplo y dedicación me han instruido para seguir adelante en mi vida profesional.

De todo corazón a aquella mujer muy especial, a quien amo mucho, mi enamorada Alicia que con su valor y entrega ha sido una persona incondicional en mi vida, que ha sido mi apoyo, mi soporte, mi luz, mi día. Por haber estado conmigo apoyándome en los momentos más difíciles.

Al Ingeniero Miguel Duque por su colaboración y sabiduría por ser un excelente guía de esta investigación.

Cristian Paltán.

A Dios, por ser quien me ha permitido llegar hasta el lugar en el que estoy, ya que sin Él nada podría ser.

A mi madre, Georgina Fonseca por ser un apoyo fundamental e incondicional en mi vida, por enseñarme a ser una persona de bien y darme aliento para continuar cuando me creía vencido.

A mis hermanos, por todo el cariño y comprensión que me han ofrecido durante este largo camino.

De manera especial al Ingeniero Miguel A. Duque por todo el apoyo brindado durante el desarrollo de este trabajo de grado.

A mis maestros por haberme otorgado los conocimientos necesarios que hoy se ven cristalizados al obtener mi Título Profesional.

A todas aquellas personas que de una u otra manera me han ayudado durante mi vida estudiantil.

Miguel Ortíz

DEDICATORIA

Dedico mi tesis a Dios, a mis extraordinarios padres por su noble dedicación y amor, por guiarme siempre y ser la voz de bendición de Dios.

A mi enamorada Alicia Cabay por ser mi apoyo fundamental, incondicional en los momentos más difíciles de mi vida, por haber dedicado tiempo y esfuerzo para culminar una meta más en mi vida.

Cristian Paltán.

A Dios, ser Supremo y maravilloso que me ha regalado la sabiduría para que este sueño se hiciera realidad.

De manera especial a mi madre, Georgina Fonseca por todos los esfuerzos y sacrificios que ha hecho por mí y por cada uno de sus hijos, por ser una madre abnegada y maravillosa.

A mis amados hijos, Miguel Alexander y Emily Kristel Ortiz Orna, que con su sola existencia fortalecen mi vida, por ser el motor que me impulsa a ser cada día un hombre mejor.

Miguel Ortíz

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

El Tribunal de Tesis certifica que: El trabajo de investigación” COMPARACIÓN DE HERRAMIENTAS CREATIVE CLOUD PARA DISEÑO WEB ENFOCADO EN LA CREACIÓN DE UN SITIO SOBRE PATRIMONIO CULTURAL”, de responsabilidad de los señores PALTÁN PALTÁN CRISTIAN PAÚL y ORTÍZ FONSECA MIGUEL ÁNGEL, ha sido minuciosamente revisada por los Miembros del Tribunal de Tesis, quedando autorizada su presentación.

NOMBRE	FIRMA	FECHA
Dr. Miguel Tasambay DECANO FACULTAD INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
Dis. Mónica Sandoval DIRECTORA DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO
Ing. Miguel Duque DIRECTOR DE TESIS
Lic. Pablo Rosas MIEMBRO DEL TRIBUNAL
DOCUMENTALISTA SISBIB ESPOCH

AUTORÍA

“Nosotros Cristian Paúl Paltán Paltán y Miguel Ángel Ortiz Fonseca, somos responsables de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en esta Tesis de Grado y el patrimonio intelectual de la misma pertenecen a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo”.

Cristian Paúl Paltán Paltán

Miguel Angel Ortiz Fonseca

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Nosotros, Cristian Paúl Paltán Paltán y Miguel Ángel Ortíz Fonseca declaramos que la presente tesis de grado es de nuestra autoría y que los resultados del mismo son auténticos y originales. Los textos constantes en el documento que provienen de otra fuente están debidamente citados y referenciados.

Como autores, asumimos la responsabilidad legal y académica de los contenidos de esta tesis de grado.

Riobamba, 07 de marzo del 2016

Cristian Paúl Paltán Paltán

Cédula de Identidad: 060381254-6

Miguel Angel Ortíz Fonseca

Cédula de Identidad: 060417766-7

TABLA DE CONTENIDO

PORTADA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA	iv
FIRMAS RESPONSABLES	v
RESPONSABILIDAD DEL AUTOR	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE GENERAL	viii
INDICE DE FIGURAS	ix
INDICE DE TABLAS	x
RESUMEN	xi
SUMMARY	xii
INTRODUCCIÓN	1

CAPITULO I

1. MARCO TEORICO

1.1. Diseño y comunicación.....	25
1.1.1. Diseño Gráfico en la comunicación.....	25
1.2. Diseño web.....	26
1.2.1. Interfaz web.....	26
1.3. Usabilidad web.....	35
1.3.1. Beneficios de la evaluación de usabilidad en sitios web.....	35
1.4. Responsive Web Design.....	37
1.5. Arquitectura de la información.....	37
1.6. Diseño web centrado en el usuario.....	38

1.6.1.	Metodología de trabajo del Diseño Centrado en el Usuario.....	38
1.7.	Patrimonio Cultural.....	46
1.7.1.	Arquitectura.....	46
1.7.2.	Leyendas.....	52
1.7.3.	Parques.....	55
1.7.4.	Gastronomía.....	60
1.7.5.	Personajes.....	64
1.8.	Suite Adobe Creative Cloud.....	67
1.8.1.	Generalidades	67
1.8.2.	Aplicaciones que forman parte de ACC.....	68
1.8.3.	Programas para la aplicación web.....	69

CAPITULO II

2. METODOLOGIA PARA LA SELECCIÓN DE LA HERRAMIENTA IDONEA PARA UN SITIO WEB

2.1.	Valoración de los nuevos programas de Creative Cloud para la Web.....	71
2.1.1.	Introducción.....	71
2.1.2.	Adobe Muse.....	72
2.1.3.	Adobe Edge Animate.....	78
2.1.4.	Estudio Comparativo.....	82
2.1.4.1.	Prueba de Aplicación.....	82
2.1.5.	Resultados.....	93

CAPITULO III

3. CREACIÓN DE UN SITIO WEB DEL PATRIMONIO CULTURAL DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA.

3.1.	Estrategia.....	96
3.1.1.	Briefing.....	97
3.1.2	Brenchmarking.....	98
3.2	Estudio del comportamiento del usuario.....	109
3.2.1	Personas y Escenarios.....	109
3.3	Conceptualización.....	113
3.3.1	Card Sorting.....	113
3.3.2	Arquitectura de la información.....	130
3.3.3	Mapa de navegación.....	131
3.4.	Prototipado.....	131
3.4.1.	Boceto a bajo nivel.....	131
3.4.2.	Wireframe.....	143
3.4.3.	Diseño Gráfico.....	165
3.5	Test de Usuarios.....	176

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

GLOSARIO TÉCNICO

ANEXOS

BIBLIOGRAFÍA

LISTA DE ABREVIATURAS

CC:	Creative Cloud
HTML:	HyperText Markup Language (lenguaje de marcas de hipertexto)
FTP:	File Transfer Protocol (Protocolo de Transferencia de Archivos)
WYSiWYG:	What You See is What You Get (lo que ves es lo que obtienes)
SEO:	Search Engine Optimization (optimización para los motores de búsqueda)
CMS:	Content Management System (Sistema de gestión de contenidos)
API:	Application Programming Interface (Interfaz De Programación De Aplicaciones)
SVG:	Scalable Vector Graphics (Gráficos Vectoriales Redimensionables)
JPEG:	Joint Photographic Experts Group (Grupo Conjunto de Expertos en Fotografía)
PNG:	Portable Network Graphics (Gráficos de Red Portátiles)
GIF:	Graphics Interchange Format (Formato de Intercambio de Gráficos)

INDICE DE FIGURAS

Imagen I-1.	Ejemplo de fuentes.....	28
Imagen I-2.	Ejemplo de iconos en una página web.....	29
Imagen I-3.	Partes de una página web.....	29
Imagen I-4.	Ejemplo de cabecera.....	30
Imagen I-5.	Ejemplo de menú.....	30
Imagen I-6.	Ejemplo de menú tipo árbol.....	32
Imagen I-7.	Ejemplo de menú tipo clásico archivador de carpetas.....	32
Imagen I-8.	Ejemplo de menú tipo “estoy aquí”	33
Imagen I-9.	Ejemplo de cuerpo de la página.....	34
Imagen I-10.	Ejemplo de pie de página.....	34
Imagen I-11.	Ejemplo de espacios en blanco.....	35
Imagen I-12.	Esquema de construcción de un sitio web centrado en el usuario.....	39
Imagen I-13.	La Catedral.....	47
Imagen I-14.	La Basílica Corazón de Jesús.....	48
Imagen I-15.	Colegio Pedro Vicente Maldonado.....	48
Imagen I-16.	La Concepción.....	49
Imagen I-17.	Edificio del SRI.....	50
Imagen I-18.	Edificio del Correo.....	50
Imagen I-19.	Teatro León.....	51
Imagen I-20.	Escudo de Riobamba.....	51
Imagen I-21.	El descabezado de Riobamba.....	53
Imagen I-21.	La loca viuda.....	53
Imagen I-22.	La silla en el cementerio.....	54

Imagen I-23.	Misteriosa puerta hacia la ciudad dentro del Chimborazo.....	54
Imagen I-24.	La ronda de los no nacidos.....	55
Imagen I-25.	Parque Maldonado.....	56
Imagen I-26.	Parque La Libertad.....	57
Imagen I-27.	Parque Sucre.....	58
Imagen 28.	Parque Infantil.....	59
Imagen I-29.	Parque 21 de abril.....	59
Imagen I-30.	Plato de Hornado.....	60
Imagen I-31.	Jugo de fruta con hielo del Chimborazo.....	61
Imagen I-32.	Plato de fritada con guagua mama.....	62
Imagen I-33.	Ceviche de chochos.....	62
Imagen I-34.	Helados San Francisco.....	63
Imagen I-35.	Colaciones.....	64
Imagen I- 36.	Pedro Vicente Maldonado.....	65
Imagen I-37.	Juan de Velasco.....	66
Imagen I-38.	Miguel Ángel León Pontón.....	67
Figura II-1.	Gráfica de Resultado Final Evaluación MUSE-ANIMATE.....	94
Figura III.1.	Logo Riobamba.....	98
Figura III.2.	Página web 1.....	99
Figura III.3.	Página web 2.....	100
Figura III.4.	Página web 3.....	101
Figura III.5.	Página web 4.....	102
Figura III.6.	Página web 5.....	103
Figura III.7.	Página web 6.....	104

Figura III.8.	Página web 7.....	105
Figura III.9.	Página web 8.....	106
Figura III.10.	Página web 9.....	107
Figura III.11.	Página web 10.....	108
Figura III.12.	Personaje 1 Usuario Primario.....	109
Figura III. 13.	Personaje 2 Usuario Primario.....	110
Figura III.14.	Personaje 3 Usuario Secundario.....	111
Figura III.15.	Personaje 4 Usuario Secundario.....	112
Figura III.16.	Paso 1 WebSort.....	113
Figura III.17.	Paso 2.....	114
Figura III.18.	Paso 3.....	115
Figura III.19.	Paso 4.....	116
Figura III.20.	Paso 5.....	117
Figura III.21.	Paso 6.....	118
Figura III.22.	Paso 7.....	119
Figura III.23.	Prueba Usuario real paso 1.....	120
Figura III.24.	Prueba Usuario real paso 2.....	121
Figura III.25.	Prueba Usuario real paso 3.....	122
Figura III.26.	Prueba Usuario real paso 4.....	123
Figura III.27.	Prueba Usuario real paso 1.....	124
Figura III.28.	Matriz de resultados.....	128
Figura III.29.	Colocación popular de la matriz.....	129
Figura III.30.	Arquitectura de la información del sitio web.....	130
Figura III.31.	Mapa de navegación.....	131
Figura III.32.	Boceto 1 Inicio.....	132

Figura III.33.	Boceto 2 Arquitectura.....	133
Figura III.34.	Boceto 3 Parques.....	134
Figura III.35.	Boceto 4 Galería.....	135
Figura III.36.	Boceto 5 Leyendas.....	136
Figura III.37.	Boceto Enlace Leyenda 1.....	137
Figura III.38.	Boceto Enlace Leyenda 2.....	138
Figura III.39.	Boceto Enlace Leyenda 3.....	139
Figura III.40.	Boceto Enlace Leyenda 4.....	140
Figura III.41.	Boceto Gastronomía.....	141
Figura III.42.	Wireframe 1 Inicio.....	142
Figura III.43.	Wireframe 2 Enlace Inicio 1.....	143
Figura III.44.	Wireframe 3 Enlace Inicio 2.....	144
Figura III.45.	Wireframe 4 Arquitectura.....	145
Figura III.46.	Wireframe 5 Parques.....	146
Figura III.47.	Wireframe 6 Galería.....	147
Figura III.48.	Wireframe 6 Gastronomía.....	148
Figura III.49.	Wireframe 8 Leyendas.....	149
Figura III.50.	Wireframe 9 Contactos.....	150
Figura III.51.	Wireframe 10 Leyenda enlace 1.....	151
Figura III.52.	Wireframe 11 Leyenda enlace 2.....	152
Figura III.53.	Wireframe 12 Leyenda enlace 3.....	153
Figura III.54.	Wireframe 13 Leyenda enlace 4.....	154
Figura III.55.	Wireframe 14 Leyenda Arquitectura enlace 1.....	155
Figura III.56.	Wireframe 15 Parques enlace 1.....	156
Figura III.57.	Wireframe 16 parques ubicación 1.....	157

Figura III.58.	Wireframe 17 parques ubicación 2.....	158
Figura III.59.	Wireframe 18 parques ubicación 3.....	159
Figura III.60.	Wireframe 19 parques ubicación 4.....	160
Figura III.61.	Wireframe 20 gastronomía ubicación 1.....	161
Figura III.62.	Wireframe 21 gastronomía ubicación 2.....	162
Figura III.63.	Wireframe 22 gastronomía ubicación 3.....	163
Figura III.64.	Wireframe 23 gastronomía ubicación 4.....	164
Figura III.65.	Diseño Gráfico 1.....	165
Figura III.66.	Diseño Gráfico 2.....	166
Figura III.67.	Diseño Gráfico 3.....	167
Figura III.68.	Diseño Gráfico 4.....	168
Figura III.69.	Diseño Gráfico 5.....	169
Figura III.70.	Diseño Gráfico 6.....	170
Figura III.71.	Diseño Gráfico 7.....	171
Figura III.72.	Diseño Gráfico 8.....	172
Figura III.73.	Diseño Gráfico 9.....	173
Figura III.74.	Diseño Gráfico 10.....	174
Figura III.75.	Prototipo 1.....	175
Figura III.76.	Prototipo 2.....	176
Figura III.77.	Prototipo 3.....	177
Figura III.78.	Prototipo 4.....	178
Figura III.79.	Prototipo 5.....	179
Figura III.81.	Prototipo 7.....	180
Figura III.82.	Prototipo 8.....	181
Figura III.83.	Prototipo 9.....	182

Figura III.84.	Prototipo 10.....	183
Figura III.85.	Prototipo 11.....	184
Figura III.86.	Prototipo 12.....	185
Figura III.87.	Prototipo 13.....	186
Figura III.88.	Prototipo 14.....	187
Figura III.89.	Prototipo 15.....	188
Figura III.90.	Resultado Test de Usuarios.....	193
Figura III.91.	Prototipo Móvil.....	191
Figura III.92.	Prototipo Tablet.....	192
Figura An-1.	Boceto Página Principal – Adobe Muse	
Figura An-2.	Construcción prototipo – Adobe Muse	
Figura An-3.	Boceto Página – Adobe Edge Animate	
Figura An-4.	Construcción prototipo – Adobe Muse	

INDICE DE TABLAS

Tabla II-1.	Ventajas de las aplicaciones Adobe Muse y Adobe Edge Animate.....	71
Tabla II-2.	Desventajas de las aplicaciones Adobe Muse y Adobe Edge Animate.....	72
Tabla II-3.	Rango de calificaciones.....	76
Tabla II-4.	Resultados obtenidos del análisis de las herramientas.....	81
Tabla III.3.	Resultados Card sorting.....	124
Tabla III.4.	Resultados Test de Usuarios.....	189

RESÚMEN

La investigación se centra en comparar nuevas herramientas de la suite de Adobe Creative Cloud para diseño web, y aplicar en la construcción de un sitio web del Patrimonio Cultural de Riobamba. Se tomaron en cuenta dos nuevos programas de esta suite como son Adobe Muse y Adobe Edge Animate. El método de investigación empleado es el analítico con el cual se obtuvieron las características de cada aplicación, las técnicas utilizadas son la encuesta apoyado en el cuestionario, a través de lo cual se obtuvieron datos reales, los materiales utilizados, en elementos hardware: 2 computadores, 1 tablet, 1 dispositivo móvil. Para elegir la aplicación idónea se seleccionaron variables las cuales irán calificadas en un rango de 0 a 6 donde 0 es el menor y 6 el mayor puntaje. Como resultado se obtuvo que la aplicación más idónea para el Diseño web es Adobe Muse con una calificación de 4,85 sobre 6, mientras que Adobe Edge Animate obtuvo una calificación de 3 sobre 6. Se desarrolló un sitio web, evaluado con un test de usuarios a manera de encuesta a: turistas extranjeros, turistas nacionales y personas de la localidad, los cuales manifestaron que este sitio web era más usable y visualmente agradable. Concluyendo que la nueva aplicación Adobe Muse presenta mejores y mayores ventajas cuando se trata de realizar sitios web con mayor rapidez y versatilidad, ante lo cual se recomienda a los diseñadores y desarrolladores a que se orienten, motiven y dinamicen la utilización de nuevas aplicaciones para así obtener sitios accesibles y usables.

Palabras Clave: <APLICACIÓN ADOBE MUSE>, <APLICACIÓN ADOBE EDGE ANIMATE>, <METODOLOGÍA WEB>, <PATRIMONIO CULTURAL DE RIOBAMBA>, <DESARROLLADORES WEB>

SUMMARY

The research focuses on buying new tools of Adobe Creative Cloud suite for web design, and apply to the construction of a website of Cultural Heritage Riobamba. Two new programs in the suite such as Adobe Muse and Adobe Edge Animate taken into account.

The research method used is analytical in which the characteristics of each application were obtained, the techniques used are supports in the questionnaire survey, through which actual data is obtained, the materials used in hardware elements: 2 computers, 1 tablet, 1 mobile. To choose the best application which will qualified in a range of 0-6 with 0 being the lowest and 6 variables is the highest score were selected. As a result, it was found that the most suitable application for the Web Design is Adobe muse with a rating of 3 out of 6, a website evaluated with a test user by way of survey will be developed: foreign tourists, domestic tourists and the people the town, which stated that this site was usable and visibly nice.

It is concluded that the new Adobe Muse application presents best and biggest advantages when it comes to make websites faster and versatility, at which designers and developers is recommended that target, motivate and energize the use of new applications in order to obtain accessible and usable sites.

KEYWORDS: <ADOBE MUSE APPLICATION><ADOBE EDGE ANIMATE APPLICATION, WEB METHODOLOGY><CULTURAL HERITAGE OF RIOBAMBA><WEB DEVELOPERS>

INTRODUCCIÓN

Antecedentes

Desde los orígenes hasta la actualidad, las grandes transformaciones sociales y económicas han sido un fuerte impulso para los cambios tecnológicos. La aparición de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha representado para algunas personas, una transformación comparable a la de la aparición de la escritura en la antigüedad. Sin embargo, así como la llegada de la escritura no destruyó la comunicación oral, ni la función de la memoria, tampoco se puede esperar que esta evolución opaque el conocimiento lógico de la palabra escrita.

Estamos inmersos en una sociedad de la Información, que se remonta a la invención del telégrafo eléctrico, pasando por el teléfono fijo, la radiotelefonía, la televisión, internet y hoy la telecomunicación móvil, pueden considerarse como nuevas tecnologías de la información y la comunicación, capaces de convertir, almacenar, administrar y transmitir la información.

Los grandes cambios que caracterizan a esta nueva sociedad son: la generalización del uso de las tecnologías, las redes de comunicación, el rápido desenvolvimiento tecnológico y científico, y la globalización de la información, convirtiendo a la web en una herramienta imprescindible, en torno a la cual se desarrolla gran parte de la vida diaria de los usuarios, donde este forma parte activa de su evolución. El notable crecimiento de la web está generando el nacimiento de tecnologías y mecanismos que sean más fáciles de usar, más rápidas y más atractivas.

Además de lo expuesto anteriormente acerca del internet y de las páginas web también se cree conveniente mencionar parte de la teoría del patrimonio cultural de Riobamba, ya que con este tema se hará la aplicación de la investigación.

En la ciudad de Riobamba se muestra una importante presencia de muestras de la arquitectura colonial y en especial republicana. Riobamba fue declarada como Patrimonio Cultural de la nación con 453 edificaciones de categoría monumental religiosa, civil y militar, relevante y tradicional. Además, incluye relevantes colecciones de arte colonial, fiestas y tradiciones que han pasado de generación en generación.

La pérdida de la cultura patrimonial en la ciudad de Riobamba se ha visto afectada no solo por causas naturales sino también por sociales, ya que el total desinterés de la ciudadanía por conservar el patrimonio es notable.

La ciudad de Riobamba posee un gran valor histórico-cultural pero la falta de conocimiento por parte de los turistas nacionales y extranjeros acerca de la importancia y belleza del centro del país, ha hecho del mismo un sitio del que no se han aprovechado ni protegido los recursos culturales que posee.

Hoy en día gran parte de esta información no se encuentra en libros, pero con el avance tecnológico todo se orienta a la web, de ahí la importancia de hacer conocer el Patrimonio Cultural de la ciudad de Riobamba por medio de un sitio web.

Anteriormente se han elaborado tesis enfocadas al patrimonio cultural de la ciudad de Riobamba; para rescatarla, fomentarla, etc., y algunas de estas tienen como aplicación páginas web creadas con herramientas que ya no tienen mayor incidencia en el diseño web, la gran diferencia con este proyecto de tesis es que mediante el estudio de nuevas herramientas se obtendrá un sitio web integral es decir que contenga todo lo relacionado al patrimonio de una forma interactiva y llamativa. Además, la usabilidad de este sitio web será superior a unos pocos existentes.

Justificación del proyecto de Tesis

En la ciudad de Riobamba el sentido de Identidad y pertenencia de sus habitantes por el lugar de su origen, la responsabilidad por cuidar y preservar lo edificado, por sus antepasados, así como

de fomentar su utilización y mejoramiento, nos ha incentivado a elaborar un sitio web que ayude a mantener el patrimonio cultural de la ciudad.

Se cree necesario fomentar e intensificar el Patrimonio Cultural de la ciudad de Riobamba para conservar su valor cultural para que sea adecuado y responda a las nuevas estructuras económicas y sociales.

Es necesario investigar y determinar las fortalezas y debilidades que posee las nuevas herramientas del Paquete Creative Cloud a ser estudiados y poder crear un sitio web que permita rescatar el Patrimonio Cultural de Riobamba.

Los beneficios que dicho material trae en los siguientes ámbitos son:

Cultural

Se pretende fomentar el conocimiento del Patrimonio Cultural de Riobamba tanto para los propios de esta ciudad como para los turistas nacionales y extranjeros.

Diseño Gráfico

Conocer nuevos programas que al ser utilizados creen páginas web integrales y atractivas para el usuario.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Comparar las herramientas para el diseño web del Paquete Adobe Creative Cloud, y posteriormente crear un sitio web del patrimonio cultural de la ciudad de Riobamba.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Recopilar información sobre el paquete Creative Cloud y sus nuevas herramientas para el diseño web.
- Valoración de los nuevos programas de Creative Cloud para la web.
- Selección del paquete más idóneo para el desarrollo de la página web.
- Creación de un sitio web del patrimonio cultural de la ciudad de Riobamba.
- Validación de los resultados obtenidos.

CAPITULO I

1. MARCO TEORICO

1.1 Diseño y comunicación

Desde los tiempos más antiguos el hombre ha tenido la necesidad de comprender y analizar lo que tiene a su alrededor, darle sentido y relacionarlos unos con los otros para obtener un resultado o un conocimiento. Uno de los medios más importantes para lo anteriormente mencionado es la percepción visual. Este es importante porque es inmediato y rápido, las imágenes que observamos las vamos asociando con nuestras emociones.

Según lo anteriormente explicado la comunicación visual es prácticamente todo lo que ven nuestros ojos, desde una simple planta hasta las complejas nubes que se mueven en el cielo.

1.1.1 Diseño Gráfico en la comunicación.

Un diseñador gráfico está capacitado para trabajar en la interpretación, ordenamiento y presentación visual de mensajes. Más allá de la cosmética, el Diseño Gráfico tiene que ver con planificar y estructurar comunicaciones, con su debida producción y evaluación.

1.2 Diseño Web.

Al hablar del Diseño Web se sabe que es una actividad que se trata de estructurar elementos gráficos de un sitio web para expresar estéticamente la identidad visual de una compañía u organización. Esta disciplina está centrada a realzar o modificar la imagen de una compañía con varios elementos que intervienen en la comunicación visual impresa con la responsabilidad de reforzar la identidad o tener un lugar en el mercado al que va dirigido además de esto es importante recalcar que el Diseño Web trata de dar una sensación de confianza en el usuario.

1.2.1 Interfaz web.

Al hablar de interfaz web se refiere a todos los elementos gráficos que permitirán a los usuarios acceder a los contenidos, además de esto estos elementos sirven para navegar e interactuar, para así lograr que el usuario desee quedarse e inclusive a regresar a visitar el sitio web.

1.2.1.1. Elementos del diseño

Al momento de desarrollar un sitio web se debe tener en cuenta varios parámetros que se vaya a brindar o contener en este. Cuando se vaya a crear un sitio web se debe estudiar todos los pros y contra de la información que va a ir incluida en este sitio, debe hacerse un análisis de aquello que se quiere comunicar; tomar en cuenta los elementos del Diseño Gráfico que va a ir incluido en el sitio web.

1.2.1.2. Fundamentos de la composición.

Se trata de ordenar elementos gráficos ya sean imágenes o texto.

- **Color, Tipografía, Íconos.** Para diseñar sitios web dentro de la composición los elementos que más sobresalen en este son los colores, tipografía e íconos. El mensaje que se quiere transmitir en el sitio web dependerá del uso de estos elementos.

- o **Color.** Elegir una combinación de colores para un diseño es uno de las partes más difíciles de la composición, pero hoy en día la variedad de software ayuda a que esta tarea sea más fácil.

Algunas consideraciones que se pueden tomar al momento de elegir una combinación son las siguientes:

- Se puede tomar un color principal y a partir de este crear combinaciones o variaciones.
- Mediante una imagen central obtener variaciones de color mediante uno ya existente.
- De un sitio web ya creado obtener el código de color y modificarlo hasta que resulte el color deseado.
- Tomar una referencia de un listado de imágenes las cuales puedan crear una combinación cromática.

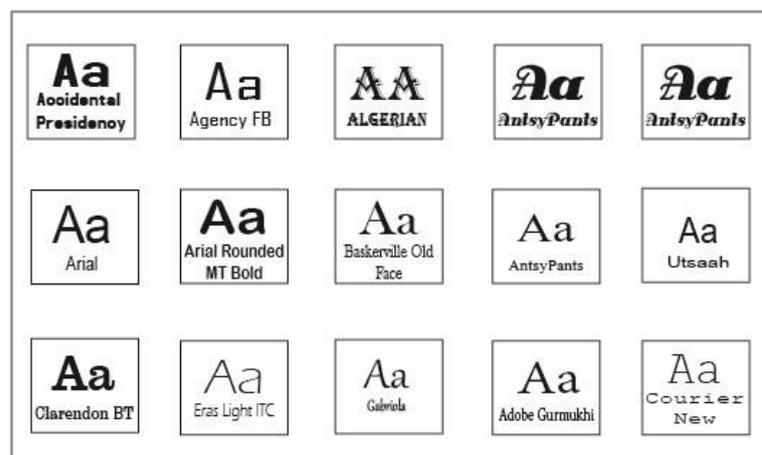
- o **Tipografía.** Se dice que la escritura, que es un medio de comunicación, existe desde que el hombre crea herramientas y utensilios con los que podía trazar, pintar o grabar.

Igual que los colores pueden expresar distintos sentimientos o sensaciones, la letra por sí misma, por su forma, contraste o tamaño, puede expresar ideas hasta puede reforzar el significado de las palabras.

En la gran mayoría de sitios web los textos son la base para la construcción del mismo. La información es transmitida mediante textos es por esto que hay que poner especial atención en este elemento.

En diseño web a un conjunto de caracteres con un estilo se le llama fuente. Al momento de colocar este elemento en la creación del sitio web hay que tener en cuenta las limitaciones que tiene cada una de estas como por ejemplo tener en cuenta que existen navegadores que no se adecuan con algunas fuentes y es por esto que al momento de abrir el sitio web se distorsiona el aspecto de las fuentes.

Imagen I-1 Ejemplo de fuentes



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

o **Ícono.** Las imágenes gráficas que son pequeñas las llamamos íconos. En Diseño Web el ícono es la imagen con la que se va a representar una imagen.

Con estas pequeñas imágenes o dibujos se trata de evitar al usuario leer un texto innecesario y así hacer que la persona que los vea identifique la acción que realiza inmediatamente. Estas pequeñas imágenes deben tener la menor cantidad de detalles, únicamente mostrar lo necesario y no saturarlo ya que después no será fácil de identificarlo o de entenderlo.

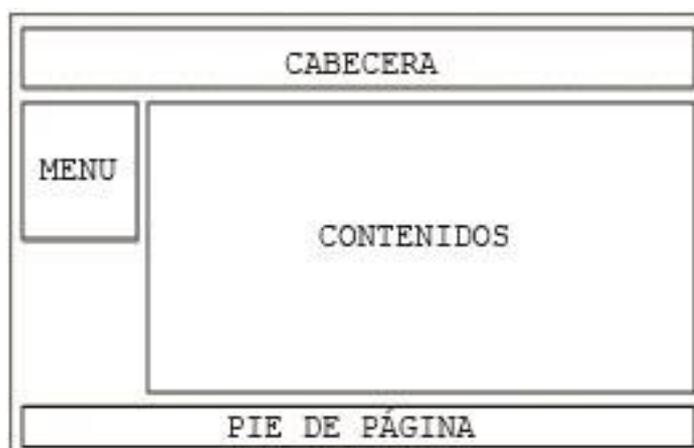
Imagen I-2. Ejemplo de iconos en una página web



Fuente:<http://www.ajaxshake.com/es/JS/233001/crear-menu-para-pagina-web-que-rueda-y-despliega-rocking-and-rolling.html>

- **Componentes de una interfaz web.** A través del tiempo los diseños han ido evolucionando, hasta ofrecer interfaces accesibles y con una buena estética esto gracias a los componentes gráficos y funcionales.

Imagen I-3. Partes de una página web



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

- **Cabecera.** Se refiere a la zona de la interfaz web colocada en la parte superior de la misma, la anchura de este comúnmente es igual al de la página, mientras que la altura es la que varía. Aquí se ubica el logotipo de la empresa o del sitio web acompañado por un texto identificador junto a pequeñas fotografías o imágenes a esto llamaremos un banner publicitario.

Imagen I-4. Ejemplo de cabecera



Fuente: <http://www.marquesbalboa.es/>

La cabecera sigue consideraciones de jerarquía de información al encontrarse situado en la parte superior del sitio y con el logotipo en su parte izquierda. Al momento de visualizar un sitio web se lee de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha, es por esto que la parte superior izquierda de una página web es a donde el usuario dirige la mirada; con lo que hay que asegurarse que el logotipo vaya en esta posición como primer elemento gráfico.

- **Los sistemas de navegación.** Son menús los cuales contienen diferentes opciones, mediante las cuales el usuario puede interactuar con la interfaz, pasando de una página a otra.

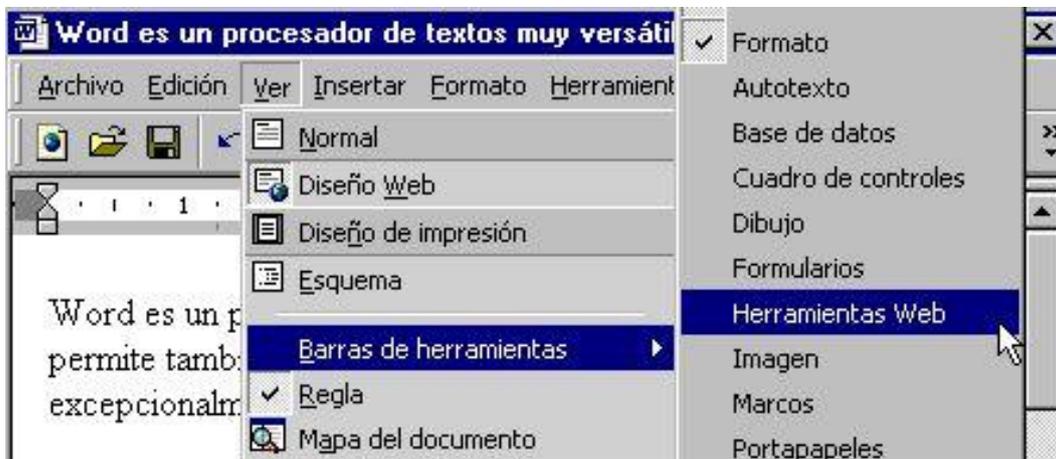
Imagen I-5. Ejemplo de menú



Fuente: http://www.aulaclie.es/paginas-web/t_9_9.htm

Estos elementos pueden contener gráficos, textos o ambos, esto compuesto con varios efectos que haga al menú dinámico para enfatizar el tipo interactivo de las mismas. Uno de los efectos más conocidos es el rollover, el cual trata de que al momento de situar el puntero sobre este cambia de aspecto.

Imagen I-6. Ejemplo de menú tipo árbol



Fuente: <http://www.aulafacil.com/Word/Lecc-44.htm>

Otro menú que se encuentra en un sitio web es el de pestañas, esta clase de menú representa a un archivador clásico de carpetas, en este se puede visualizar la pestaña activa en primer plano, lleva un color diferente y da la ilusión de que este está pegado a la base o al cuerpo del sitio.

Imagen I-7. Ejemplo de menú tipo clásico archivador de carpetas



Menú superior de pestañas

Fuente: <http://www.desarrolloweb.com/articulos/2190.php>

Un tipo de menú muy conocido es el llamado “estas aquí”. Este presenta la ruta que ha utilizado un usuario para llegar al sitio donde se encuentra, la ventaja de este es que facilita la navegación del usuario dentro del sitio web.

Imagen I-8. Ejemplo de menú tipo “estoy aquí”



Fuente: <https://declaraciones.sri.gob.ec/tuportal-internet/>

Dentro del interfaz los menús de cualquier tipo son un elemento primordial ya que permite al usuario navegar por el sitio web. Por esta razón es primordial ubicar los menús de manera tal que le permita al usuario de manera cómoda acceder a las diferentes opciones que presenta un sitio web.

o El cuerpo de la página. Aquí se presenta toda la información relativa a los contenidos del sitio web. En la mayoría de sitios web lo que se colocará en el cuerpo será el objetivo del sitio, es por esto que la zona reservada a esto debe ser entre el 50y 85% del total de la página.

Imagen I-9. Ejemplo de cuerpo de la página



Fuente: <http://www.desarrolloweb.com/articulos/2205.php>

o El pie de página. Va situada en la parte inferior de una interfaz web, este elemento tiene mucha importancia ya que puede mostrar información de mucha utilidad al usuario.

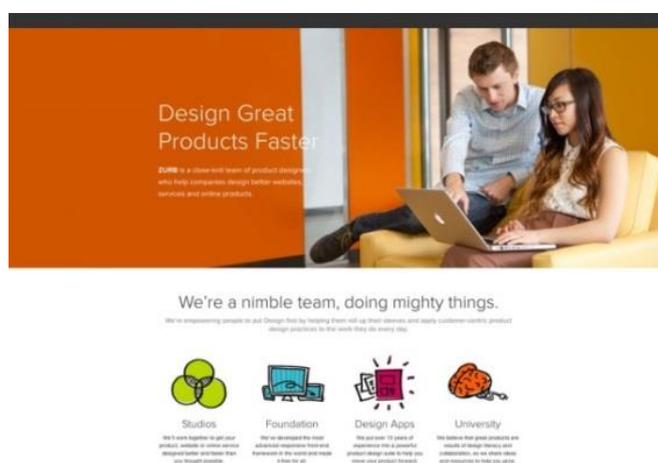
Imagen I-10. Ejemplo de pie de página



Fuente: <http://www.desarrolloweb.com/articulos/2206.php>

o **Los espacios en blanco.** En cualquier tipo de diseño ya sea impreso o digital es muy importante los espacios en blanco también conocidos como descansos visuales, uno de los objetivos de este elemento es equilibrar el peso visual con los demás elementos, creando así márgenes o separaciones entre cada uno de estos elementos, haciendo que la interfaz de un sitio sea más limpia, equilibrada y estética.

Imagen I-11. Ejemplo de espacios en blanco



Fuente:<http://www.staffcreativa.pe/blog/como-hacer-que-el-espacio-en-blanco-funcione-en-el-diseño>

1.2 Usabilidad Web.

Facilidad de uso son las palabras que mejor representan a este término. La usabilidad se refiere al grado de eficacia, satisfacción y eficiencia con lo que los usuarios logran varios objetivos al momento de navegar dentro de un sitio o de una página web.

1.2.1 Beneficios de la evaluación de usabilidad en sitios web.

La evaluación de la usabilidad durante el desarrollo, puesta en línea y seguimiento de sitios Web reporta importantes beneficios y ahorros tanto económicos como en tiempo para obtener productos que resulten de mayor utilidad, tanto para los usuarios como para quienes desarrollan los sitios, como, por ejemplo:

Para los usuarios:

- Menor tiempo requerido para aprender a manejarse por el sitio Web.
- Mayor rapidez en la ejecución de las tareas.
- Experiencia de uso más satisfactoria.
- Más posibilidades de conseguir los objetivos marcados.

Para las empresas:

- Mayor rapidez en el diseño y producción (ayuda a determinar la dirección del diseño e identificar los problemas).
- Reducción del costo de trabajos de rediseño posterior, centrándose en los usuarios durante las fases iniciales de desarrollo.
- Aumento de la tasa de conversión, en el caso de los sitios de comercio electrónico, con el consiguiente aumento de las ventas.
- Aumento de la satisfacción de los usuarios.
- Disminución de costos en la atención al cliente/ayuda.
- Ventaja competitiva apoyándose en la calidad, mayor número de retención de usuarios, y lealtad de clientes.

- Refuerzo de imagen de marca.

1.4 Responsive Web Design.

El Responsive Web Design permite crear sitios Web que se adaptan al ancho del dispositivo en que se esté navegando, lo que permite tener un único diseño para PC, móviles y tabletas.

Ventajas

- Estructura del sitio
- Optimización de recursos
- Ahorro de tiempo y dinero
- Mayor control grafico
- Los diseños son sencillos de mantener
- Mejora el posicionamiento de tu sitio en buscadores
- Compatibilidad con Navegadores

Desventajas

- Optimización del código y contenido
- Contenido centrado en el usuario

1.5 Arquitectura de la información (AI).

La interfaz es el lugar donde se muestra parte un sitio web, a través de este los usuarios interactúan, se debe tener en cuenta que la usabilidad de un sitio no depende solo del diseño sino

de la estructura o como lo llamamos arquitectura de la información, es decir lo que no se observa del diseño.

La arquitectura de la información tiene un gran dominio en la usabilidad del sitio. La arquitectura de la información ha tomado una especial relevancia en el mundo web.

1.6 Diseño web centrado en el usuario (DCU).

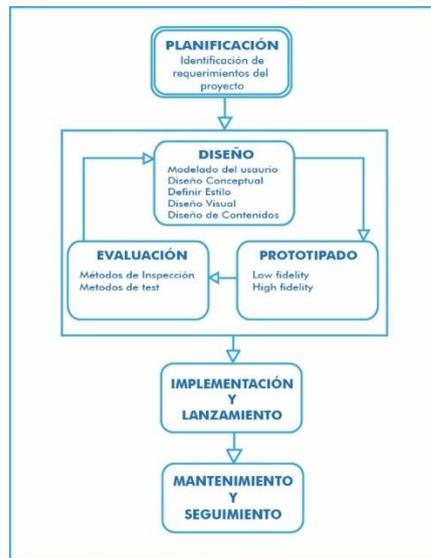
Al hablar de Diseño Web Centrado en el Usuario quiere decir que todo el proceso dentro del diseño y desarrollo de la página web debe estar dirigido para el usuario; comprendiendo las necesidades, objetivos y características de este.

1.6.1 Metodología de trabajo del Diseño Centrado en el Usuario.

Hay cuatro grandes fases de la metodología:

1. Conocer a las personas que utilizarán el producto o servicio
2. Saber cuáles son los objetivos que tienen y tendrán los usuarios (y los clientes)
3. Generar soluciones de diseño
4. Evaluación de los diseños a través de test de usuarios

Imagen I-12. Esquema diseño web centrado en el usuario



Fuente: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

En la etapa de diseño, Prototipado y evaluación se debe tener en cuenta que esto se cumple cíclicamente, ya que estas fases deben ser constantemente evaluadas o calificadas, para poder corregir errores de usabilidad y de accesibilidad.

- **Planificación.** En esta etapa se debe identificar los objetivos que se van a visualizar en el sitio, así mismo los requerimientos, necesidades y objetivos de los usuarios de este sitio.

Esta etapa trata de recogida, análisis y ordenación de toda la información que se obtuvo, con una meta clara que es la de tomar decisiones importantes dentro del diseño en las etapas que continúan en la creación de un sitio web.

- **Diseño.** En esta etapa como primer punto de debe tomar en cuenta toda la información antes recopilada, para que dentro del proceso de diseño se tome las decisiones de como diseñar o en

otros casos renovar o rediseñar un sitio. Teniendo en cuenta algunos problemas de usabilidad que se puedan encontrar en siguientes etapas como prototipado y evaluación.

- **Modelado del usuario.** El estudio que se realizó a los usuarios en la fase anterior de planificación debe servir para comenzar el diseño del sitio web, pero antes que nada esa información se debe resumir y encontrar lo que más influirá dentro del proceso de diseño.

Mediante este paso se quiere definir clases o los distintos perfiles de usuarios con base en características similares. El escogimiento de estos atributos dependerá de la información antes recopilada, pero comúnmente los atributos que se toman en cuenta son: las diversas condiciones de acceso que tiene un sitio web, las necesidades de información que tienen los usuarios, sus conocimientos y experiencias antes obtenidas.

- **Diseño conceptual.** Al momento de hablar de diseño conceptual se trata de concretar el esquema de organización, funcionamiento y la navegación del usuario dentro del sitio. En este punto no se visualiza el diseño del sitio sino la arquitectura de la información.

Los sitios web están creados por varias páginas conectadas por enlaces unidireccionales; cada uno de estos enlaces tiene sub-elementos con sus propias características.

- **Diseño visual y definición del estilo.** Dentro de esta fase ya se define el aspecto visual del sitio web, dentro de este punto se encuentra: la presentación de todos los elementos multimedia, composición de cada una de las páginas que contiene el sitio web, aspecto e interactividad de los elementos.

En este punto ya es necesario tener en cuenta las necesidades del usuario, como por ejemplo no se debe sobrecargar información, distribuir la información y elementos, tener en cuenta la jerarquización visual.

Para evitar la saturación de información es recomendable construir menús los cuales no deben sobrepasarse de nueve subtítulos.

Lo más importante dentro del diseño de un sitio web es mantener una coherencia y un estilo entre todas las páginas, para obtener esto es indispensable elaborar un libro o guía que será entregado a todos los miembros del equipo que están construyendo el sitio web.

- **Diseño de Contenidos.** Dentro del Diseño de Contenidos se debe tener en cuenta los elementos que podrán ser útiles durante todo el proceso de creación del sitio web, tanto los que no se puedan aprovechar por el avance en multimedia e hipertexto.

Con esto se trata de crear contenidos que se interrelacionen entre sí, para ofrecer un sitio comunicacional, informativo y organizado.

Al momento de establecerse en este punto se recomienda lo siguiente:

- o El núcleo o título debe ir al principio, para después seguir una estructura piramidal.
- o El usuario explora visualmente el sitio, así que es necesario que al sitio web se lo pueda explorar fácilmente para que el usuario a breves rasgos se interese por este o no.
- o Cada párrafo representa una idea así que tratemos que estos transmitan ideas individualmente.
- o Con respecto a la información ser claro y conciso.
- o Es necesario proporcionarle al usuario cuanta más información sea posible acerca del autor, para poder ganarnos la confianza de este.

• **Prototipado.** En las primeras fases de diseño se debe evaluar o puntuar la usabilidad del sitio web, esto se lo puede hacer a través de prototipados.

En esta etapa se trata de crear prototipos o modelos que se asemejen al interfaz del sitio. Con esto se quiere evaluar la usabilidad del sitio web en construcción sin tener que esperar a la implementación.

Al iniciar el desarrollo del sitio web se puede utilizar un tipo de Prototipado de bajo coste el que consiste en reproducir la interfaz del sitio en papel.

Estos prototipos son desechables, por lo que cumplieron su función y no serán necesarios en otras etapas de construcción.

El diseño del sitio web debe ser usable y es para comprobar esto que se utilizan los prototipos.

- **Evaluación.** Dentro del Diseño Centrado en el Usuario (DCU) esta es una de las etapas más importantes ya que se evaluará la usabilidad del sitio. Esta evaluación se puede hacer con distintas técnicas o métodos, sobre distintos perfiles del sitio web como por ejemplo en los prototipados tanto en papel como en softwares, y por último en el sitio mismo ya implementado.

Dentro del diseño centrado en el usuario se encontrarán varios tipos de evaluación, pero en este punto se ha creído conveniente estudiar las más factibles al momento de una evaluación.

Los métodos de evaluación más factibles de la usabilidad son los siguientes:

- o **Evaluación Heurística.** Este tipo de evaluación fue creada por Nielsen y Molich. Esta evaluación trata en si el hecho de examinar si los principios de la usabilidad están bien establecidos dentro del interfaz en construcción, esto se hace mediante la evaluación de varios expertos.

La persona que desarrolla el interfaz no está capacitada para encontrar todos los inconvenientes de usabilidad que tenga su propia interfaz. Mediante la evaluación de agentes externos se busca mejorar todos los problemas que pueda tener el sitio web. Dentro de un interfaz se pueden

encontrar algunos problemas de usabilidad fácilmente, pero hay también errores difíciles de revelar. Es por esto que se necesitan varios evaluadores por si uno no ve el error pues entre otros será más fácil la tarea de hacer que un interfaz sea usable y atractivo.

10 reglas heurísticas de usabilidad.

A continuación, se presenta un conjunto de reglas heurísticas que ayudaran que la usabilidad de un sitio web mejore:

- **Visibilidad del estado del sistema.** Los usuarios deben estar informados acerca del estado del sistema en un tiempo razonable.
- **Utilizar el lenguaje de los usuarios.** El sistema debe utilizar las palabras, las frases y los conceptos que se les haga más fáciles de reconocer a los usuarios.
- **Control y libertad para el usuario.** Los usuarios al llegar a un sitio web nuevo por error eligen opciones a las que no querían llegar; es por esto que el diseñador debe colocar en forma clara y precisa una salida de emergencia para los usuarios.
- **Consistencia y estándares.** Se debe seguir los estándares establecidos de las plataformas a la que se está implementando el sistema.
- **Prevención de errores.** Es preferible crear mensajes de error a tener errores a los que no se encuentre solución.
- **Minimizar la carga de memoria del usuario.** La retención de información de los usuarios se logra manteniendo acciones, objetos y opciones visibles que el usuario pueda memorizar.
- **Flexibilidad y eficiencia de uso.** Es importante que las instrucciones de manejo de sistema sean visibles y fáciles de entender tanto por el usuario experto como por el principiante.
- **Los diálogos estéticos y diseño minimalista.** No se debe colocar información innecesaria; esta debe ser clara, relevante para el resto de datos que existirá en el sitio.
- **Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores.** Que el usuario no tenga que descifrar un mensaje de error, este mensaje debe indicar claramente cuál es el problema que surgió y si es posible una solución.

- **Ayuda y documentación.** Lo idóneo para un sitio sería que funcionara sin documentación, pero en el proceso de creación e implantación es necesario tener una documentación para ir corrigiendo los errores que se puedan ir presentando.

Como resultado de esta evaluación heurística se obtendrán datos que ayudan a mejorar o corregir problemas de usabilidad que se presente en un determinado sitio.

- **Método de test con usuarios.** Al hablar de este método se toma muy en cuenta al usuario, al que va a mirar, navegar e interpretar el sitio que se está construyendo. Este método es real, aquí se visualizarán los problemas que se le puedan ir presentando a los usuarios para posteriormente corregirlos.

Cuando se haya descubierto los errores de usabilidad se recomienda corregirlos lo más pronto posible. Para evitar más costos es necesario no solo corregir errores en el sitio implementado sino también corregirlos en el prototipado.

- **Implementación y lanzamiento.** Al momento de implantar un nuevo sitio web se recomienda utilizar estándares como HTML, XHTML entre otros, esto debido a que si se implanta con un sistema personalizado es probable que con la evolución de las tecnologías no dure mucho tiempo o simplemente desaparezca.

En este punto es cuando se debe tomar la decisión de separar estilo mediante hojas de estilo o CCS esto es exactamente lo que se les muestra a los usuarios, y con base de datos la información que sea necesaria para el servidor. Esto ayudara mucho a corregir problemas de usabilidad más rápido y fácil.

Cuando el sitio web haya sido implementado y testada su funcionalidad se procede a ponerlo a disposición de los usuarios, esto se debe hacer únicamente cuando el sitio web esté listo y no tenga ningún problema de usabilidad.

La primera visita del usuario al sitio web dará la idea o percepción que el usuario tenga sobre el sitio web en las siguientes visitas. En esta instancia se debe tratar de vender al usuario el sitio web, ya que la primera impresión es la que cuenta.

Como primer paso será crear expectativa entre los usuarios y potenciales usuarios, conjuntamente en el mismo URL deberá existir una página explicativa de lo que en si es el sitio, cuando estarán disponibles todas sus funciones y los datos de contacto se existiere alguna duda.

Cuando se haya realizado el lanzamiento es de vital importancia implantar técnicas de promoción, estas podrían ser:

- **Banners publicitarios:** estos pueden ir colocados en sitios web que estén relacionados con temas del sitio web al que se quiere promocionar.

- **Inclusión en buscadores y directorios:** esta es una de las técnicas más factibles, pero su objetivo se cumplirá si indización es simple y fácil.

- **Campañas de correo electrónico:** esto se logrará si se posee una base de datos que incluirán a los potenciales usuarios; a los cuales se les informara directamente del sitio web lanzado.

- **Mantenimiento y seguimiento.** Un sitio web no se queda estático por lo cual requiere de mejoras y rediseños.

Al hablar de rediseños no se refiere a cambiar drásticamente algo sino al hecho de corregir errores de usabilidad.

Los problemas que no se descubrieron en etapas anteriores pueden ser identificados por los usuarios actuales los cuales podrán ser de gran ayuda, los usuarios podrán transmitir sus necesidades o inquietudes mediante mensajes, correos electrónicos u opiniones.

1.2 Patrimonio Cultural

Al hablar de Patrimonio Cultural de un pueblo, se refiere a todas las obras de los artistas, sabios, escritores, arquitectos y sabios; las obras materiales y no materiales que desarrollaron cada uno de estos, como, por ejemplo: las obras de arte, los monumentos históricos, las creencias, los lugares, las bibliotecas y los archivos.

Riobamba es una ciudad pluricultural y multiétnica, situada en el centro del Ecuador, es la capital de la provincia de Chimborazo.

En la ciudad de Riobamba existe gran variedad con respecto a patrimonio, pero para este estudio se tomará los más representativos del cantón, con las puertas abiertas a que en un futuro se pueda retomar este proyecto y ampliar la información ya propuesta.

1.7.1 Arquitectura.

Riobamba está entre una de las ciudades del Ecuador que tiene la arquitectura más prominente; a continuación, se hará una breve descripción de estos.

- Catedral. Única en su categoría.

La fachada de la Catedral es de piedra calcárea blanca, fue edificada con piedras labradas rescatadas del terremoto de 1797. Aún conserva adornos que fueron traídas de la Antigua Riobamba. Esta iglesia se distingue por ser un edificio con mucho espacio. Esta iglesia es un ejemplo claro de la simetría con respecto a su construcción, pero en el ámbito de ornamentación se nota que algunas partes de esta monumentalidad tienen ciertas peculiaridades.

Figura I.13. La Catedral



Fuente: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

- La Basílica del Sagrado Corazón de Jesús: Monumental y espiritual.

Esta Basílica fue consagrada al Sagrado Corazón de Jesús el 9 de junio de 1915. A esta iglesia se la considera como un templo espiritual, artístico y monumental, ya que su construcción es de tipo republicana y ecléctica. Las características principales de la Basílica es que en el Altar principal está reflejada la imagen a la cual se debe su nombre y es la de Sagrado Corazón Jesús, y en la parte inferior una réplica del cuadro del Milagro de la Virgen Dolorosa de Quito.

Figura I.14. La Basílica Corazón de Jesús



Fuente: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

- Colegio Pedro Vicente Maldonado: Un edificio monumental.

Este edificio se caracteriza por tener un eclecticismo único. Se trata de un edificio que reúne elementos estilísticos, este gigante se compone de tres partes.

Este monumento arquitectónico se firmó la Primera Constitución del Estado Ecuatoriano en 1830.

Figura I.15. Colegio Pedro Vicente Maldonado



Fuente: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

- Iglesia La Concepción. Oratorio neogótico

La Iglesia de La Concepción goza de un estilo neogótico, lo particular de esta iglesia es que tiene ventanas con arcos ojivales que tienen sus terminaciones en puntas al igual que las puertas. Los vitrales de cada una de estas son de colores. Los tréboles o cuadrifolios predominan en la ornamentación gótica.

Figura I.16. La Concepción



Fuente: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

- Edificio del SRI. Prestigioso y monumental.

Este edificio goza de una gran influencia ecléctica, pero al mismo tiempo tiene un estilo neoclásico. Las puertas son amplios portales los cuales son similares a los de la municipalidad, gobernación y el museo de la ciudad. Pero cada uno de estos portales tiene arcos de tres centros y además columnas dobles de adorno floreado.

Figura I.17. Edificio del SRI



Fuente: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

- Edificio del Correo. Imponente patrimonio cultural.

Este es uno de los edificios más representativos de la ciudad de Riobamba, por los detalles aristocráticos que lo rodean y por su majestuosidad. El estado ecuatoriano adquirió este edificio y este lo destinó para oficinas del correo.

Figura I.18. Edificio del Correo



Fuente: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

- Teatro León. Patrimonio agonizante.

En 1930 el Teatro León recibió el premio otorgado por el ornato a la ciudad. Posee un estilo ecléctico, en sus mejores tiempos este fue el mejor escenario para diversas actividades sociales, artísticas y culturales. Se construyó entre 1918 y 1929 con influencias arquitectónicas italianas.

Figura I.19. Teatro León



Fuente: <https://www.visitaecuador.com/ve/mostrarRegistro.php?idRegistro=33029>

1.7.2 Leyendas. (Anexo A)

Toda ciudad tiene sus respectivas leyendas, en este espacio se resumirá las leyendas más conocidas de Riobamba.

- El Luterano y el escudo de Riobamba

Figura I.20. Escudo de Riobamba



Fuente: <http://commons.wikimedia.org/wiki/>

- El descabezado de Riobamba

Figura I-21. El descabezado de Riobamba



Fuente: <http://3.bp.blogspot.com/s1600/jinete+sin+cabeza.jpg>

- La loca viuda

Figura I-21. La loca viuda



Fuente: <http://holakacedennis.blogspot.com/>

- La silla en el cementerio

Figura I-22. La silla en el cementerio



Fuente: <https://digvas.files.wordpress.com/2010/10/foto13.jpg?w=300&h=224>

- La misteriosa ciudad oculta en el Chimborazo

Figura I-23. Misteriosa puerta hacia la ciudad dentro del Chimborazo



Fuente: <https://digvas.wordpress.com/leyendas/la-misteriosa-ciudad-oculta-en-el-chimborazo/>

- **La ronda de los no nacidos**

Figura I-24. La ronda de los no nacidos



Fuente: <http://digvas.wordpress.com>

1.7.3 Parques.

En la ciudad de Riobamba el atractivo patrimonial no termina clara evidencia es los parques, los cuales se describirán brevemente.

- **Parque Maldonado.** Inicialmente se lo conocía como la Plaza Central o Plaza Mayor. El entorno es conocido por todos los riobambeños ya que aquí era un lugar de reunión de los gobernantes tanto políticos, religiosos y sociales.

Este parque se encuentra ubicado en el centro histórico de la ciudad de Riobamba, como centro de este parque se visualiza el monumento en honor al sabio Pedro Vicente Maldonado. Las piletas

fueron forjadas en Europa del siglo anterior. Se encuentra rodeado de importantes edificaciones como el edificio de la Municipio.

Figura I-25. Parque Maldonado



Fuente: Cristian Paltán, Miguel Ortíz.

- **Parque La Libertad.** Este hermoso parque se encuentra ubicado en el Barrio San Francisco. Como punto central de este lugar está el monumento al Padre Juan de Velasco, uno de los más prominentes historiadores de toda la nación. Como atractivo complementario se puede observar a la Basílica. Las casas que rodean al parque dan un mayor realce al estilo tradicional de todo este sector.

Figura I-26. Parque La Libertad



Fuente: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

- **Parque Sucre.** Este hermoso parque fue construido sobre la antigua Plaza de Santo Domingo, en esta se daban lugar a las ferias semanales; con el pasar del tiempo se cambió el nombre a Plaza España. Seguidamente fue llamada Parque Sucre en honor al Mariscal Antonio José de Sucre.

El servicio de agua potable se estableció en 1914, desde ese entonces se colocó la pileta con Neptuno rodeado de sus querubines.

Figura I-27. Parque Sucre



Fuente: Cristian Paltán, Miguel Ortíz.

- **Parque Ciudad de Guayaquil.** Este parque es conocido con el nombre de Parque Infantil, se encuentra ubicado frente al Estadio Olímpico de la Federación Deportiva de Chimborazo. Conocido con este nombre porque gran cantidad de personas la visitan en su mayoría niños, este es el motivo de su nombre. En este parque se pueden encontrar obras de arte, juegos infantiles, infinidad de áreas verdes y como si no fuera poco una laguna artificial en la cual se encuentra botes en los cuales se puede pasear. Por último, este parque también es conocido por su concha acústica la cual se utiliza para toda clase de eventos musicales y artísticos.

Figura I-28. Parque Infantil



Fuente: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

- **Parque 21 de abril – Loma de Quito.** En este lugar se libró la batalla de Riobamba el 21 de abril de 1822. En este parque destaca el monumento que se colocó en honor a los héroes que lucharon para liberar a la ciudad. Un mural en cerámica colocado al frente de la plazoleta hace un homenaje a estos héroes. Este parque es excepcional ya que desde este lugar se puede apreciar a la ciudad con su amplio horizonte rodeado de volcanes y nevados.

Figura I-29. Parque 21 de Abril



Fuente: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

1.7.4 Gastronomía.

Hoy en día el Ministerio de Cultura y Patrimonio está implantando un proyecto emblemático el cual busca promover la gastronomía del país. Riobamba no se queda atrás con respecto al Patrimonio Alimentario.

- **Hornado Riobambeño.** Riobamba es conocido por propios y extranjeros por su delicioso hornado. Este es un plato que tiene la carne de cerdo que acompañado de papas o mote y del agrio con receta riobambeña hacen que este plato sea una maravilla.

Esta delicia se la consigue en varios mercados de la ciudad de Riobamba, con la predisposición de las vendedoras de atraer a los clientes para que prueben su sazón.

Figura I-30. Plato de Hornado



Fuente: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

- **Jugo de fruta con hielo del Chimborazo.** En el Mercado La Merced se ofrece los deliciosos jugos de variados sabores, pero la diferencia de estos con los demás es que están enfriados con hielo del nevado Chimborazo. Cada sábado de todas las semanas llega el último hiélelo llamado Baltazar Ushca con su provisión de hielo para cada una de las vendedoras de este mercado.

Figura I-31. Jugo de fruta con hielo del Chimborazo



Fuente: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

- **Fritada con Guagua Mama.** La fritada riobambeña se prepara en grandes pailas de bronce cocinada a grandes temperaturas con leña, lo cual hace que la fritada tenga un sabor especial y diferente.

Este platillo se complementa con guagua mama un ingrediente poco conocido, pero igual de sabroso que la fritada; además de esto se agrega chicharrón, maíz, maduro y un poco de ají.

Figura I-32. Plato de fritada con guagua mama



Fuente: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

- **Ceviche de chochos.** Una de las preparaciones más conocidas por los riobambeños es el ceviche de chochos. Además de delicioso este es un plato nutritivo ya que su ingrediente principal es el chocho, como sabemos lleno de calcio. Quien puede resistirse a este magnífico plato que contiene variedad de ingredientes que al mezclarlos da un sabor inigualable.

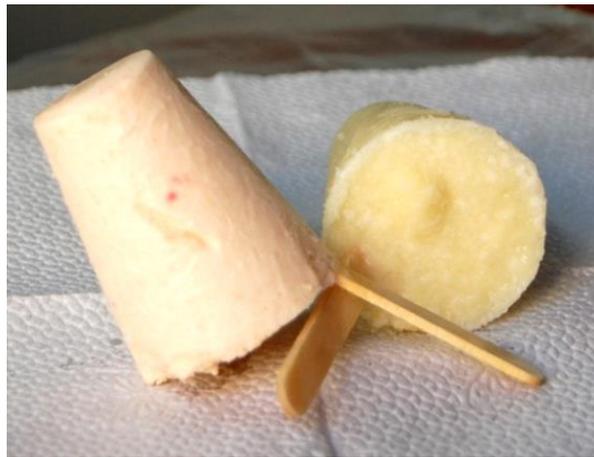
Figura I-33. Ceviche de chochos



Fuente: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

- **Helados “San Francisco”.** Estos helados se expenden ya más de 40 años, a diario se preparan 600 helados de variados sabores. Fueron uno de los primeros que se ofrecían en el mercado San Francisco.

Figura I-34. Helados San Francisco



Fuente: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

- **Las sabrosas colaciones.** Las diversas variedades de sabores de las colaciones hacen que se hagan un dulce del cual uno no se puede cansar. Estas golosinas representativas de la ciudad de Riobamba se las venden ya 63 años; cuando se inició la venta de estas se las pesaba en balanzas romanas. Hoy en día estos dulces se las encuentran en varios locales comerciales, pero en fundas de una libra.

Figura I-35. Colaciones



Fuente: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

1.7.5 Personajes.

En la ciudad de Riobamba existieron y existen varios personajes ilustres que cada uno de sus hazañas engrandecen a la ciudad.

- **Pedro Vicente Maldonado.** El ilustre cartógrafo Pedro Vicente Maldonado nació en la ciudad de Riobamba en 1701 y murió en 1748 en Londres. Este ilustre riobambeño colaboró y participó con la misión geodésica de Francia. Junto con esta misión viajó a la Real Audiencia de Quito en el Siglo XVII, este viaje científico estuvo dirigido por Charles Marie de La Condamine para poder medir el grado del meridiano terrestre próximo a la línea ecuatorial, con el fin de conocer con exactitud a forma de la tierra. Durante todo este recorrido Maldonado fue un importante apoyo, logístico, científico y económico.

Figura I-36. Pedro Vicente Maldonado



Fuente: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

- **Juan de Velasco.** El padre Juan de Velasco y Petroche nació en Riobamba en 1727, sabía quichua ya que tuvo una nodriza indígena, lo cual le ayudó en sus investigaciones históricas. A la corta edad de 9 años tuvo un acercamiento a la misión geodésica francesa, lo cual le deja una huella imborrable en su mente.

Se graduó de doctor y se ordena de sacerdote de la compañía de Jesús. Los superiores de esta compañía seleccionaron al Padre Juan de Velasco para que escribiera la Historia del reino de Quito. La recopilación de esta información le tomó a Juan de Velasco más de 20 años, la cual se vio evidenciada en tres tomos de la Primera Historia del Reino de Quito.

Figura I-37. Juan de Velasco



Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Juan_de_Velasco#/media/

- **Miguel Ángel León Pontón.** Riobambeño, que no pudo alejarse de su terruño, Maestro, Rector e ilustre poeta.

El promovió la creación del Departamento de Orientación y Bienestar Estudiantil, además en su afán de ayudar a los estudiantes implanto las juntas de curso. Escribió poemas en los cuales destacaron: Elegía de la raza, El viento, El agua, etc.

Figura I-38. Miguel Ángel León Pontón



Fuente: <http://www.antonioiranda.com.br/iberoamerica/ecuador>

1.8 Suite Adobe Creative Cloud

1.8.1 Generalidades

Adobe Creative Cloud es un servicio de Adobe Systems que da a los usuarios acceso a los softwares de diseño gráfico, edición de video, diseño web y servicios en la nube.

Adobe CC, trabaja a partir de un modelo de software como servicio, donde los consumidores no poseen el software, pero lo adquieren por una suscripción. Cuando la suscripción termina y no se renueva, el usuario pierde el acceso a las aplicaciones, así como al trabajo guardado en formatos propietarios que no puede ser usado en aplicaciones de la competencia.

Adobe anunció por primera vez Creative Cloud en octubre de 2011. Inicialmente, mantuvieron el modelo de licencia perpetua y lanzaron otra versión de Adobe Creative Suite (CS) al año siguiente. El 6 de mayo de 2013, Adobe anunció que no lanzarían nuevas versiones de Creative Suite y que «todo» software futuro solamente podría ser adquirido por medio de Creative Cloud. Las primeras nuevas versiones que se hicieron solo para Creative Cloud fueron lanzadas el 17 de junio de 2013.

Cuando se compra Creative Cloud, se debe usar el instalador de Adobe que descarga de internet las apps deseadas, este instalador también verifica las licencias de protección anti-copia; esta verificación se realiza obligatoriamente al iniciar una app Creative Cloud. Cada 30 días se hace un análisis general para buscar modificaciones o hacks en los archivos locales, durante este proceso las apps de Adobe no se pueden usar.

Sin embargo 24 horas después del lanzamiento de CC, el software ya estaba en diversos sitios de warez, demostrando que esta protección anti copia fue ineficaz para detener su piratería.

1.8.2 Aplicaciones que forman parte de ACC

Adobe Creative Cloud, está conformada por los programas ya existentes en versiones anteriores, tales como: Photoshop, Ilustrador, Flash, Dreamweaver, After Effects, Premiere, Audition e InDesign; los cuales son ya muy conocidos por los usuarios de Adobe.

Las herramientas existentes ya en adobe se describirán a continuación.

- **Adobe Ilustrador.** Esta es una aplicación que trabaja con imágenes vectoriales, es un taller de arte digital. Adobe Ilustrador contiene varias opciones que ayuda a que el trabajo de maquetación, publicación e impresión sea más versátil.

- **Adobe Photoshop.** Este es un programa dedicado a la edición de gráficos rasterizados, como característica principal es que se especializa en el retoque de fotografías e imágenes.
- **Adobe Flash.** Especializado en la animación, con este programa se podrá crear y manipular gráficos vectoriales, trabaja con fotogramas con los cuales se podrá producir y obtener contenido interactivo.
- **Dreamweaver.** Aplicación utilizada para el diseño y la programación web, esta aplicación se integra con otras herramientas como Adobe Flash y se rige a los estándares web.
- **After Effects.** Esta es una herramienta que crea movimientos y efectos especiales para insertarlas en la post producción de un video o campaña publicitaria. Esta aplicación maneja archivos de video en varios formatos.
- **Adobe Premiere.** Es una herramienta de adobe que edita videos en tiempo real.
- **Adobe Audition.** Aplicación para editar cualquier tipo de audio digital, utiliza ondas multipistas.
- **Adobe InDesign.** Es una aplicación para la composición digital profesional de páginas. Con esta herramienta se puede crear trabajos sencillos, así como complejos.

1.8.3 Programas para la aplicación Web

El presente proyecto está enfocado en estudiar las nuevas aplicaciones de Adobe Creative Cloud para después aplicarla en un sitio web del patrimonio cultural de Riobamba, es por esto que se cree conveniente hacer un breve estudio de estas nuevas herramientas.

- **Adobe Muse.** Crea y publica sitios web dinámicos para ordenadores de sobremesa y dispositivos móviles que cumplan con los estándares web más recientes sin escribir código. Diseña libremente con herramientas conocidas y cientos de fuentes web. Aporta interactividad fácilmente, incluidas presentaciones de diapositivas, formularios y otros elementos. Guarda archivos con Creative

Cloud™ para acceder desde cualquier lugar y compartir con facilidad. Todo tu mundo creativo en un único lugar. Solo en Creative Cloud.

- **Adobe Edge Animate.** Animate proporciona a los diseñadores de páginas web las herramientas que necesitan para añadir movimiento a los gráficos web y crear contenido interactivo en sus sitios, mientras se aseguran de que sus diseños se muestran de forma coherente en dispositivos móviles, tabletas y navegadores modernos.

Esta aplicación ayuda a crear diseños de sitios web interactivos. Esta herramienta permite a los diseñadores a introducir contenido animado sin ninguna restricción en un sitio web. Esta aplicación puede utilizar estándares web como JavaScript, HTML5 y CSS3.

- **Adobe Edge Reflow.** Es una línea de productos de adobe para el futuro de diseño web. Es una aplicación que está penado para aplicar el web responsive y con estándares HTML5 y CSS3. Esta es una aplicación que aún está a prueba pero que a medida que se vayan corrigiendo ciertos errores será muy prometedora.

- **Adobe Phone gap Built. PhoneGap** es una plataforma de desarrollo móvil que permite a los programadores construir aplicaciones para dispositivos móviles que utilizan JavaScript, HTML5 y CSS3.

CAPITULO II

2. METODOLOGIA PARA LA SELECCIÓN DE LA HERRAMIENTA IDONEA PARA UN SITIO WEB

2.1 Valoración de los nuevos programas de Creative Cloud para la web.

2.1.1 Introducción

En la búsqueda de información de las nuevas aplicaciones para diseño web, se ha encontrado diversos datos del pro y del contra que tienen cada uno de estos. Los profesionales creativos que probaron los nuevos programas del paquete Adobe Creative Cloud coincidieron en que Adobe Muse y Adobe Edge Animate están enfocados a proyectos en línea, pero cada uno de estos dirigidos a un grupo diferente de usuarios.

Los profesionales creativos han dependido durante mucho tiempo de un conjunto básico de productos de software de Adobe Systems para realizar un trabajo. Y así las decisiones de compra se han reducido por las últimas versiones de Photoshop, Illustrator, InDesign, Dreamweaver, Flash Professional, y otros.

Adobe Muse y Adobe Edge Animate son los que se utilizan principalmente para crear sitios web, los demás nuevos programas son nada más que un complemento para los dos principales. Además, una característica resaltable de estas dos aplicaciones es que la una se puede utilizar con la otra.

Adobe Edge es para diseñadores web que deseen crear animaciones parecidas al Flash usando HTML5, CSS3 y JavaScript, por lo que el contenido se reproducirá en los navegadores que no tienen el Flash Player. Adobe Muse es para los diseñadores de impresión que se sienten cómodos con Adobe InDesign, pero han evitado las complejidades del desarrollo web. Les permite crear sitios web sofisticados utilizando herramientas de diseño familiares, y luego genera automáticamente el código HTML, CSS y JavaScript necesario para hacer esos sitios.

2.1.2. Adobe Muse

Adobe Muse es una aplicación exclusiva de Adobe Creative Cloud que permite crear sitios y páginas web en HTML de forma rápida, sin programación y con una integración excelente con el resto de herramientas Adobe. La primera vez que se abre Muse se tiene la impresión que se está diseñando páginas web con InDesign, fácil e intuitivo.

Muse va creciendo versión tras versión, galerías de widgets, tipografía web con Adobe Typekit, y muy destacable, los servicios de Business Catalyst (integrado dentro del propio Muse), puedes subir sobre la marcha un sitio web para probarlo online. Entre las últimas novedades dispone de la capacidad de crear sitios web multi dispositivo, bien, pues basta con subir las páginas a Business Catalyst y al instante se puede visualizar las páginas en un smartphone o tablet, el servidor se encargará de enviar la página apropiada para cada dispositivo.

Siempre es una buena referencia buscar diseños y sitios web de creativos que ya están trabajando con Muse, nos dará una visión sobre como el ingenio y las ideas creativas dan mucho juego cuando se aplican sin barreras.

- **Características.** Adobe® Muse™ CC forma parte de Creative Cloud™, lo que significa que se tiene acceso a las actualizaciones más recientes y a las versiones futuras desde el momento en el que están disponibles. Además, se dispone de 20 GB de almacenamiento en la nube para backup (copias de seguridad) y uso compartido. Además, gracias a la integración de Creative Cloud con Behance®, se podrá compartir proyectos y obtener inmediatamente comentarios de profesionales creativos de todo el mundo.

a) Planificación de sitios sencillamente. Se puede diseñar un sitio web de forma visual, añadir, nombrar y organizar las páginas en un mapa del sitio, aplicar la configuración de la página maestra con tan solo un click. Arrastrar y soltar las paginas para reorganizarlas.

b) Funciones de diseño intuitivas. Se puede utilizar el nuevo panel Capas para controlar los elementos del diseño. Diseñar con la ayuda de las conocidas herramientas de Adobe como Cuentagotas, Guías inteligentes, Pegar en contexto y Editar original.

c) Cientos de fuentes. Se puede elegir entre cientos de tipos de letra, incluidas las Adobe Edge Web Fonts alojadas en el servicio de Adobe Typekit®, además de fuentes compatibles con la Web y fuentes de sistema.

d) Interactividad fascinante. Sitios web con navegación personalizada, presentaciones de diapositivas, formularios de contacto y otros elementos con solo arrastrar y soltar. Todos los widgets interactivos de Adobe Muse CC funcionan de forma táctil en los dispositivos móviles.

e) HTML incrustado. Añade a sitios Google Maps, vídeos de YouTube, feeds de Facebook, archivos de animación HTML5 y mucho más sin escribir código. Solo se copia y pega el código fuente en la página y Adobe Muse CC se encarga del resto.

f) Efectos de movimiento. Se puede conseguir que los elementos de una página se muevan en diferentes direcciones y a distinta velocidad fácilmente con el movimiento del ratón o un toque de dedo, en el escritorio o dispositivo móvil, incluidos los iPhone e iPad.

g) Prueba y vista previa del sitio. Realiza una vista previa de las versiones para ordenador de sobremesa, smartphone y tablet de los diversos sitios web. Se puede revisar los sitios web con clientes y realizar modificaciones antes de que se publiquen.

h) Numerosas opciones de alojamiento de sitios. Aloja un sitio web en el proveedor que prefiera. Publicar con Adobe Business Catalyst® o con otro proveedor exportándolo como HTML o cargándolo en un servicio de alojamiento FTP.

i) Edición en el navegador. Permite que los propietarios de los sitios web introduzcan cambios en el contenido de sus sitios web publicados por medio de un navegador. El creador puede decidir si se desea fusionar los cambios con los archivos originales de Adobe Muse o no.

j) Alojamiento con Adobe. Publica los sitios sin mover los archivos. Controla el rendimiento de los sitios web gracias a un sencillo panel de control. Realiza actualizaciones sencillas en los sitios publicados por medio de un navegador web. Todas estas son las ventajas del alojamiento con Adobe y forman parte del abono a Creative Cloud.

k) Optimizado para motores de búsqueda. Consigue que te encuentren en Google, Bing y Yahoo! Los mapas de sitio generados automáticamente se han optimizado para su funcionamiento con motores de búsqueda, con independencia de que utilices servicios de alojamiento de Adobe o de un proveedor externo.

l) Estándares web más recientes. Crea sitios web profesionales que se carguen rápidamente y que se procesen de mejor manera en numerosos navegadores y dispositivos. El código de Adobe Muse CC se ha escrito de modo que aprovecha los últimos avances en estándares web y en funciones de navegador.

m) Acceso a archivos desde cualquier lugar. Adobe ofrece 20 GB de almacenamiento en la nube y el acceso a archivos de sitios web en cualquier momento y en cualquier lugar. Compartir bocetos de diseños y demostraciones de sitios publicados con clientes y compañeros. Todo ello se integra en el abono a Creative Cloud y Adobe Muse.

n) Biblioteca de formación. Mejora las habilidades y domina las nuevas herramientas y técnicas gracias a la extensa y creciente biblioteca de tutoriales y vídeos de formación.

o) Cambios recientes. Recientemente se ha añadido el reintento automático de los errores que se encontraran durante la publicación. Además de varios cambios en el programa de actualización de la aplicación que permitirá las instalaciones de futuras versiones.

p) Requisitos del sistema

-Windows

Procesador Intel® Pentium® 4 a 2,33 GHz, AMD Athlon® 64 2800+ o superior.

Microsoft® Windows® XP Home, Professional o Tablet PC Edition Con Service Pack 3; Windows Server® 2003 o 2008; Windows Vista® Home Premium, Business, Ultimate o Enterprise (incluidas ediciones de 64 bits) con Service Pack 2; o Microsoft® Windows® 7 con Service Pack 1, Windows 8 o Windows 8.1

1 GB de RAM.

Adobe® AIR® 3.3.

-Mac OS

Procesador Intel Core™ Duo o superior.

Mac OS X v10.7, v10.8, o v10.9

1 GB de RAM.

Adobe AIR 3.3.

Descargar la última versión de Adobe AIR.

Los servicios online de Adobe que se integran con Adobe Muse CC están disponibles únicamente para usuarios mayores de 13 años y requieren la conexión a Internet y la aceptación de condiciones adicionales.

Nota: Windows 2000 y PowerPC® para Mac OS no son compatibles.

- Ventajas

- Gran facilidad para los usuarios que trabajan con Illustrator en el manejo del programa, ya que tiene una interfaz muy parecida.
- Es una herramienta muy reciente, en la que se está trabajando mucho para su mejora y con frecuencia tenemos nuevas actualizaciones.
- Gran potencial como plataforma WYSiWYG, poder trabajar como si se tratara del diseño web en Illustrator y pasarlo a código directamente.

- Dentro de las plataformas WYSiWYG Adobe Muse presta una función muy interesante de cara al diseño dinámico, animaciones que se traducen en código cosa que ayuda al SEO, ya que a diferencia del flash no ocupará ni ralentizará tanto la web.
- Normalmente plataformas que trabajan con una interfaz gráfica funcionan mucho más con textos que con imágenes, ahora la propia imagen será texto cosa que puede ayudar a poder mantener diseño y trabajar términos para el posicionamiento web.
- Gran cantidad de widgets que se pueden usar de una forma muy sencilla para editar nuestra web y añadir todo tipo de contenido.
- Los precios de las plantillas que ofrecen algunas de las empresas son muy económicas.

- Desventajas

- Adobe Muse no es una opción actualmente para gente que quiere trabajar con base de datos, eso implica un gran problema para muchas de las páginas web que tiene necesidad de estas herramientas.
- A diferencia de las plataformas CMS, como Wordpress, Adobe Muse tiene un gran problema, no tiene disponible una interfaz propia para modificar el contenido de forma sencilla, el cliente o usuario dependerá siempre de los diseñadores.
- A nivel de SEO una de las grandes herramientas es el crear contenido continuamente, pues esta no será tarea fácil si la web no está vinculada a una plataforma CMS y el vínculo actualmente para mantener diseños es un tanto complejo e incompleto.
- Tiendas online o pasarelas de compra, sigue totalmente en la edad de piedra y es verdad que se está trabajando en mejorarlo, pero para comercios online Prestashop sigue siendo el referente con diferencia.
- No todo lo que brilla es oro, es verdad que un buen diseño con animaciones o herramientas dinámicas siempre es atractivo, pero una de las cosas más fundamentales se deja de lado otra vez como son las funcionalidades para el posicionamiento online.

2.1.3 Adobe Edge Animate.

Adobe Edge Animate es una herramienta que desarrolla aplicaciones para Web con html5, css3 y javascript con su biblioteca jQuery que nos ayuda para el desarrollo de las aplicaciones.

Podríamos decir que es un IDE para desarrollar aplicaciones web. Nos ofrece las herramientas básicas para maquetar visualmente una página web, es decir, insertar rectángulos (<divs>), textos e imágenes; y modificar algunas de sus propiedades mediante CSS3. Nos permite trabajar de manera intuitiva con estos elementos, ordenables por capas, y organizables en librerías y símbolos (para reutilizar elementos, cual movie clip en flash).

Su interfaz es como la mayoría de las interfaces del paquete de programas de Creative Cloud tratando de combinar un poco de Flash y Premiere. Tiene una línea de tiempo y utiliza imágenes o formas vectoriales.

Esta herramienta Adobe Edge usa el explorador y jquery para poder visualizar los gráficos, vectoriales y texto a los que se les puede poner 25 o más efectos como posición, tamaño, rotación, transparencia, color, fondo, efectos preestablecidos, etc.

Adobe Edge está creado para animaciones con un Timeline, tener archivos HTML5 con animación sin que se corten.

El motor de vista previa es el explorador donde tenemos el Webkit.

- **Características.** Edge Animate permite a los diseñadores web a crear animaciones HTML interactivos para la web, la edición digital, publicidad rich media y más, alcanzando tanto de escritorio y móviles con ease. It proporcionará a los usuarios una herramienta de diseño web nuevo movimiento e interacción que permite a los diseñadores para llevar contenidos animados para sitios web, usando estándares web como HTML5, javascript, y CSS3.

a) Animación precisa. Añadir movimiento a los gráficos y elementos HTML con increíble precisión gracias al editor de línea de tiempo innovador en Edge Animate. Editar fotogramas clave basados en la propiedad y el uso de ecuaciones de suavizado mejoradas para un control preciso, o utilice la herramienta Pin para ayudar a acelerar el proceso de animación.

b) Interfaz intuitiva. Crea sus diseños en un escenario basado en WebKit que sus composiciones tienen la fidelidad en todos los navegadores modernos. Diseño con una variedad de opciones de estilo familiares y efectos para crear contenido HTML atractivo.

c) Símbolos reutilizables. Crear animaciones anidadas con líneas de tiempo independientes y capacidades interactivas. Los símbolos son reutilizables y se pueden controlar a través de las API expuestas y fragmentos de código pre-construidos.

d) Capacidades interactivas ricas. Añade profundidad al trabajo por el manejo de la interacción del usuario y el control de la reproducción. Utilice una biblioteca de fragmento de código incorporado, o añada su propio código javascript usando el editor de código.

e) Soporte HTML Nativo. Abrir páginas HTML existentes y añadir movimiento a los elementos individuales. Edge Animate funciona de forma nativa con HTML, y el código de la animación se almacena en un archivo separado de manera que se conserva la integridad de la página.

f) Herramientas de dibujo y texto. Construir composiciones desde cero utilizando las herramientas de dibujo y texto, y manipular objetos con una variedad de opciones de transformación y de estilo. También puede importar una variedad de gráficos para la web como SVG, JPEG, PNG, y archivos GIF.

g) Opciones de publicación. Publicar con opciones como el emisor de marcado HTML para SEO amabilidad, elegir si jQuery debería ser embalado con el proyecto, o la adición de un preloader para especificar lo que debe ser mostrada antes de que se descargue el proyecto.

h) Diseños de tamaño variable. Crear composiciones que pueden adaptarse a diferentes tamaños de pantalla, tales como tabletas y teléfonos inteligentes.

i) Fuentes Web. Añadir tipografía más rica a sus composiciones mediante la integración con un servicio de fuentes web como Typekit.

j) Apoyo de Edición Digital. Composiciones Importación Edge Animate en el Adobe Digital Publishing Suite con Adobe InDesign CS6, o dentro de Apple iBooks Author.

k) Soporte de los navegadores de nivel inferior. Generar contenido que falla en los navegadores que no soportan los últimos estándares web. Animaciones caen de nuevo a un estado estático, que se puede definir en la fase de nivel inferior. Edge Animate también es compatible con Google Chrome Frame para compatibilidad adicional en los navegadores más antiguos.

l) El contenido móvil listo. El contenido creado con Edge Animate está diseñado para funcionar de forma fiable en iOS y Android, y los navegadores modernos como Firefox, Cromo, Safari, e Internet Explorer 9.

m) Requisitos del sistema

-Windows

Intel Pentium 4 o AMD Athlon 64 procesador

Microsoft Windows 7 o Windows 8

1GB de RAM

1GB de espacio disponible en disco duro para la instalación; espacio libre adicional durante la instalación (no se puede instalar en dispositivos de almacenamiento flash extraíble)

1280× pantalla 1024 con tarjeta de vídeo de 16 bits

Java Runtime Environment 1.6 (incluido)

-Mac OS

Procesador Intel multinúcleo

Sistema operativo Mac OS X v10.6, v10.7 o v10.8

1 GB de RAM

200 MB de espacio libre en el disco duro para la instalación

Resolución de 1280 x 800 con tarjeta de vídeo de 16 bits

- Ventajas

- Tiene una interfaz muy amigable con los usuarios que carecen de conocimiento en la parte de programación. Es una ventaja muy grande para los desarrolladores de aplicaciones web que hacen videojuegos.

- No es necesario descargar ciertos plugins, porque esta herramienta tiene sus preview en HTML que tranquilamente se lo puede reproducir o visualizar en el explorador de nuestra preferencia.

- Desventajas

- Es una herramienta que tenemos que pagar para poder hacer de su uso, por lo tanto, no es Open Source.
- Se encuentra en su fase Beta y esta sirve para que los desarrolladores manden sus sugerencias al creador y con esta lleve a actualizaciones mejoradas.

2.1.4 Estudio Comparativo.

Con este estudio se pretende identificar la herramienta o aplicación que mejor se adapte para la creación de un sitio web que fomente el Patrimonio Cultural de Riobamba, para lo cual se utilizará dos tipos de pruebas que llevarán a determinar la mejor aplicación.

2.1.4.1 Pruebas de aplicación

Se evaluará el rendimiento de Adobe Muse contra Adobe Edge Animate. A continuación, se presentará varias tablas las cuales mostrarán las ventajas y desventajas más relevantes de estas dos aplicaciones, datos que servirán como pauta para elegir la mejor alternativa que cumplan con los requerimientos del sitio web.

Tabla II.1. Ventajas de las aplicaciones Adobe Muse y Adobe Edge Animate

Adobe Muse	Adobe Edge Animate
- Se puede diseñar un sitio web de forma visual, añadir, nombrar y organizar las	-Añade movimiento a los gráficos y elementos HTML con increíble precisión gracias al editor

<p>páginas en un mapa del sitio, aplicar la configuración de la página maestra con tan solo un click. Arrastrar y soltar las paginas para reorganizarlas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se puede elegir entre cientos de tipos de letra, incluidas las Adobe Edge Web Fonts alojadas en el servicio de Adobe Typekit®, además de fuentes compatibles con la Web y fuentes de sistema. - Sitios web con navegación personalizada, presentaciones de diapositivas, formularios de contacto y otros elementos con solo arrastrar y soltar. Todos los widgets interactivos de Adobe Muse CC funcionan de forma táctil en los dispositivos móviles. - Se puede conseguir que los elementos de una página se muevan en diferentes direcciones y a distinta velocidad fácilmente con el movimiento del ratón o un toque de dedo, en el escritorio o dispositivo móvil, incluidos los iPhone e iPad. - Permite que los propietarios de los sitios web introduzcan cambios en el contenido de sus sitios web publicados por medio de un navegador. El creador puede decidir si se desea fusionar los cambios con los archivos originales de Adobe Muse o no. - Crea sitios web profesionales que se carguen rápidamente y que se procesen sin problemas en numerosos navegadores y dispositivos. El código de Adobe Muse CC se ha escrito de modo que aprovecha los últimos 	<p>de línea de tiempo innovador en Edge Animate. Editar fotogramas clave basados en la propiedad y el uso de ecuaciones de suavizado mejoradas para un control preciso, o utilice la herramienta Pin para ayudar a acelerar el proceso de animación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crea sus diseños en un escenario basado en WebKit que sus composiciones tienen la fidelidad en todos los navegadores modernos. Diseño con una variedad de opciones de estilo familiares y efectos para crear contenido HTML atractivo. - Crear animaciones anidadas con líneas de tiempo independientes y capacidades interactivas. Los símbolos son reutilizables y se pueden controlar a través de las API expuestas y fragmentos de código pre-construidos. - Añade profundidad al trabajo por el manejo de la interacción del usuario y el control de la reproducción. Utilice una biblioteca de fragmento de código incorporado, o añada su propio código javascript usando el editor de código. - Abrir páginas HTML existentes y añadir movimiento a los elementos individuales. Edge Animate funciona de forma nativa con HTML, y el código de la animación se almacena en un archivo separado de manera que se conserva la integridad de la página. Continuará - Construir composiciones desde cero utilizando las herramientas de dibujo y texto, y manipular objetos con una variedad de opciones de transformación y de estilo. También puede
--	--

<p>avances en estándares web y en funciones de navegador.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recientemente se ha añadido el reintento automático de los errores que se encontraran durante la publicación. Además de varios cambios en el programa de actualización de la aplicación que permitirá las instalaciones de futuras versiones. 	<p>importar una variedad de gráficos para la web como SVG, JPEG, PNG, y archivos GIF.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El contenido creado con Edge Animate está diseñado para funcionar de forma fiable en iOS y Android, y los navegadores modernos como Firefox, Cromo, Safari, e Internet Explorer 9.
---	--

Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Tabla II.2. Desventajas de las aplicaciones Adobe Muse y Adobe Edge Animate

Adobe Muse	Adobe Edge Animate
<ul style="list-style-type: none"> - Adobe Muse no es una opción actualmente para gente que quiere trabajar con base de datos, eso implica un gran problema para muchas de las páginas web que tiene necesidad de estas herramientas. - Adobe Muse tiene un gran problema, no tiene disponible una interfaz propia para modificar el contenido de forma sencilla, el cliente o usuario dependerá siempre de los diseñadores. <p>Continúa e SEO una de las grandes herramientas es el crear contenido continuamente, pues esta no será tarea fácil si la web no está vinculada a una plataforma CMS y el vínculo actualmente para mantener diseños es un tanto complejo e incompleto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Genera contenido que falla en los navegadores que no soportan los últimos estándares web. Animaciones caen de nuevo a un estado estático, que se puede definir en la fase de nivel inferior. - Es una herramienta que tenemos que pagar para poder hacer de su uso, por lo tanto, no es Open Source. - Se encuentra en su fase Beta y esta sirve para que los desarrolladores manden sus sugerencias al creador y con esta lleve a actualizaciones mejoradas. <p style="text-align: right;">Continuará</p>

Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

• Prueba Sintética

Evalúa el rendimiento de las aplicaciones a través de las características en común, utilizando para esto la técnica de BENCHMARK, la misma que se divide en 6 fases descritas a continuación:

Fase 1: Aplicaciones a evaluar

- Adobe Muse

- Adobe Edge Animate

Fase 2: Variables a evaluar

1. **Eficiencia.** Al momento de evaluar esta variable, se quiere tomar en cuenta la compatibilidad en los motores de la navegación.

2. **Interacción.** Los sitios web a diferencia de los impresos tienen la ventaja de facilitar la interacción con el usuario, mejorando la captación de la información que se presentará. Además, esta interacción no solo será con el usuario sino también con el propietario del sitio web.

3. **Formas de visualización.** Con esto nos referimos a la forma de presentación de la información que se cree necesaria en este sitio web. Se ha tomado a esta información como variable a evaluar debido a que es necesario escoger la aplicación que mejor muestre la información al usuario final.

4. **Tiempo de carga.** Se pretende crear sitios web profesionales que se carguen rápidamente y que se procesen sin ninguna dificultad en numerosos navegadores y dispositivos.

5. Interfaz intuitiva. Las aplicaciones deben tener un diseño con una variedad de opciones de estilo familiares y efectos.

6. Animaciones Atractivas Los sitios web deben ser completos, pero no complejos con respecto a las animaciones que ofrece.

Fase 3: Personal encargado

- Ing. Miguel Duque
- Egresado Cristian Paltán
- Egresado Miguel Ortíz

Fase 4: Características generales de las aplicaciones y recursos

Adobe Muse

1. Planificación de sitios sencillamente
2. Funciones de diseño intuitivas
3. Cientos de fuentes
4. Interactividad fascinante
5. HTML incrustado
6. Efectos de movimiento

7. Prueba y vista previa del sitio
8. Numerosas opciones de alojamiento de sitios
9. Edición en el navegador
10. Alojamiento con Adobe
11. Optimizado para motores de búsqueda
12. Acceso a archivos desde cualquier lugar
13. Biblioteca de formación
14. Cambios recientes

Adobe Edge Animate

1. Animación precisa
2. Interfaz intuitiva
3. Símbolos reutilizables
4. Capacidades interactivas ricas
5. Soporte HTML Nativo
6. Herramientas de dibujo y texto
7. Opciones de publicación
8. Diseños de tamaño variable
9. Fuentes Web
10. Apoyo de Edición Digital
11. Soporte de los navegadores de nivel inferior

12. El contenido móvil listo

Fase 5: Cuantificación de resultados

Para la realización de la evaluación se ha decidido utilizar una escala cuantitativa, las calificaciones van a estar colocadas en un rango de 0 a 6 para evaluar cada una de las aplicaciones.

Este rango se subdividirá para representar los diferentes puntajes que van a resultar según se vaya realizando la evaluación; los resultados finales se mostrarán tanto numérico como gráficamente.

La calificación que corresponde a Regular obtendrá la aplicación que no cumpla con los parámetros establecidos dentro de la variable citada en la comparación. Eficaz será la aplicación que obtenga el puntaje medio dentro de la variable especificada pero la aplicación que obtenga Excelente será la aplicación que cumpla al cien por ciento con la variable definida.

Rango de calificación:

Tabla II.3. Rango de calificaciones

Numeración	Equivalente
0, 1, 2	Regular
3, 4	Eficaz
5, 6	Excelente

Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Fase 6: Evaluación de las variables

1. Eficiencia

Adobe Muse

La aplicación Adobe Muse se puede visualizar de manera correcta en todos los navegadores existentes.



Adobe Edge Animate

La aplicación Adobe Edge Animate necesita de navegadores especiales al momento de visualizarse, si se muestra en navegadores no compatibles puede ocasionar la eliminación de algunas funciones del sitio web.



2. Interacción

Adobe Muse

Adobe Muse tiene una buena interacción con el usuario por lo que esta aplicación está especialmente diseñada para crear sitios web con alta funcionalidad centrada en el usuario.



Adobe Edge Animate

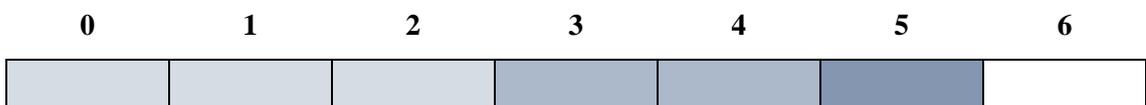
Adobe Edge Animate se encuentra enfocado en la creación de animaciones para sitios web, este es el punto central de esta aplicación.



3. Formas de visualización

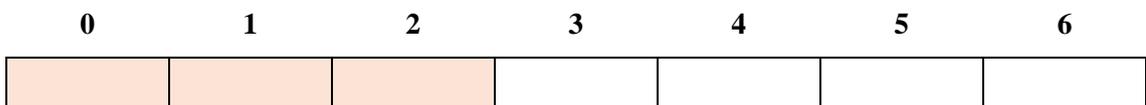
Adobe Muse

Adobe Muse es de gran utilidad al momento de mostrar la información tanto en dispositivos móviles como computadoras de mesa o portátiles.



Adobe Edge Animate

Adobe Edge Animate no tiene mapas de los sitios por lo que se hace más difícil la visualización de la información.



4. Tiempo de carga

Adobe Muse

Adobe Muse crea sitios web profesionales con menos tiempo de carga.



Adobe Edge Animate

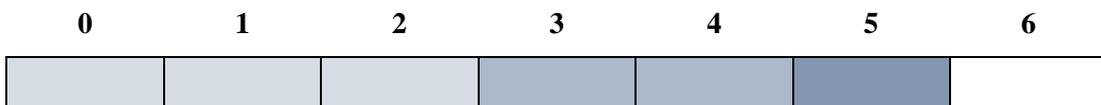
Adobe Edge Animate tiene un mayor tiempo de carga por sus animaciones dentro del sitio web.



5. Interfaz intuitiva

Adobe Muse

Adobe Muse posee un diseño con una variedad de opciones de estilo familiares y efectos para crear contenido HTML atractivo.



Adobe Edge Animate

Adobe Edge Animate tiene una interfaz menos intuitiva es decir no se localizan rápidamente los objetos a buscar.



6. Animaciones atractivas

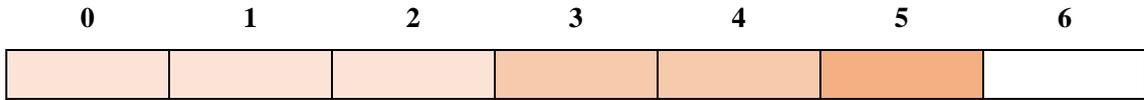
Adobe Muse

Adobe Muse añade animaciones básicas y conocidas.



Adobe Edge Animate

Adobe Edge Animate añade movimiento a los gráficos y elementos HTML con increíble precisión gracias al editor de línea de tiempo innovador.



7. Efectos de movimiento

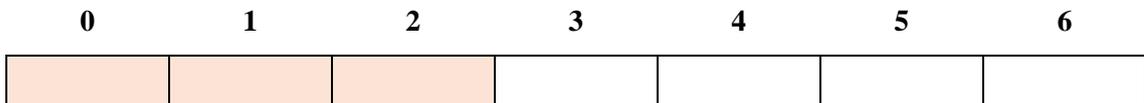
Adobe Muse

Con Adobe Muse se puede conseguir que los elementos de una página se muevan en diferentes direcciones y a distinta velocidad fácilmente con el movimiento del ratón o un toque de dedo, en el escritorio o dispositivo móvil, incluidos los iPhone e iPad.



Adobe Edge Animate

Adobe Edge Animate se centra más en las animaciones que el movimiento dentro de la página.



2.1.5 Resultados

A continuación, la tabla muestra los resultados obtenidos del análisis realizado de las herramientas Adobe Muse y Adobe Edge Animate.

Tabla II.4. Resultados obtenidos del análisis de las herramientas.

Variable	Muse	Animate
1. Eficiencia	5	3
2. Interacción	6	3
3. Formas de visualización	5	2
4. Tiempo de carga	5	3
5. Interfaz intuitiva	5	3
6. Animaciones atractivas	4	5
7. Efectos de movimiento.	4	2
Parcial	34	21
# Muestras	7	7
Total	4.85	3

Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

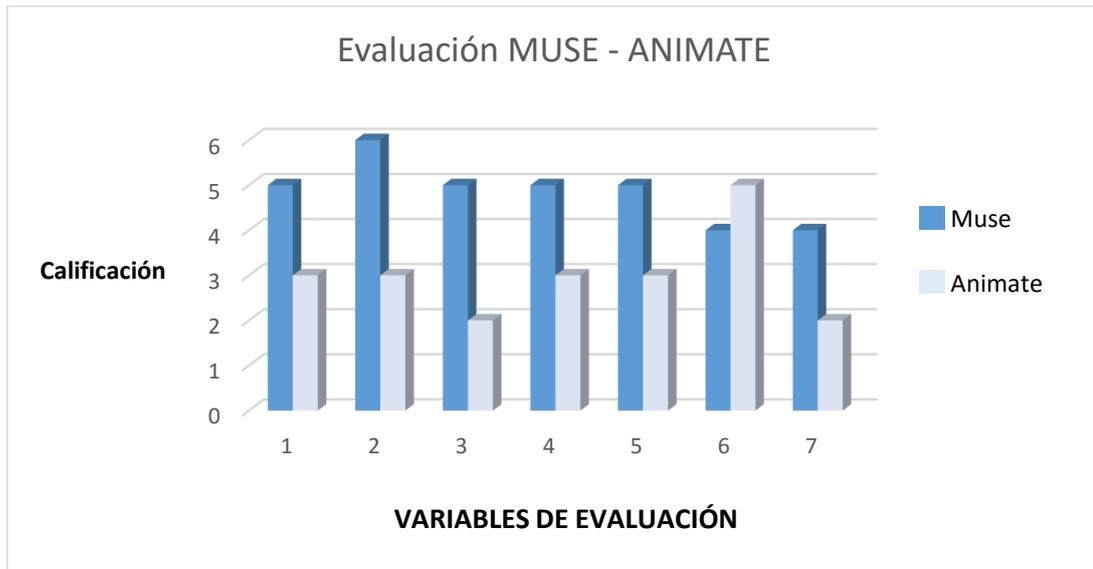
El resultado final obtenido es:

Herramienta Adobe Muse un total de 4.85 equivalente a 5 por tanto es Excelente.

Herramienta Adobe Edge Animate un total de 3 por tanto es Eficaz.

Gráficamente el resultado está presentado de la siguiente manera:

Figura II.1. Resultado Final Evaluación MUSE-ANIMATE



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Cada herramienta que han creado para el diseño de sitios web ha evolucionado a partir de ciertos sistemas, poseen muchos rasgos en común con ellos, pero también varios rasgos diferenciales.

Se puede establecer una diferenciación fundamental de estas dos herramientas atendiendo a sus tecnologías. Adobe Muse pretende crear sitios y páginas web en HTML de forma rápida, sin programación y con una integración excelente con el resto de herramientas Adobe. Por su parte Edge Animate tiene en uno de sus principales objetivos la generación de animaciones dirigidos a los sitios web.

Se debe tener en cuenta que hay muchas cosas en común entre estas dos herramientas, pero también debemos tener presente que tienen errores muy perceptibles.

Por todo lo anteriormente mencionado en el estudio comparativo y el correspondiente análisis de las herramientas antes mencionadas, se ha logrado determinar que la herramienta más adecuada para crear sitios web de forma más rápida y eficaz es la herramienta Adobe Muse que obtuvo un

puntaje de 4 correspondiente al 66.66% mientras que la herramienta Adobe Edge Animate obtuvo una calificación de 3 que representa al 50%, de esta manera se ve claramente una superioridad del 16.66% debido a sus ventajas y características descritas anteriormente.

CAPITULO III

3. CREACIÓN DE UN SITIO WEB DEL PATRIMONIO CULTURAL DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA.

Metodología de trabajo DCU

Para la aplicación de este proyecto de tesis se ha tomado muy en cuenta la metodología existente para crear sitios web. Incluye los siguientes pasos:

3.1 Estrategia

Una vez analizados los datos y escogido la mejor herramienta para crear sitios web con rapidez y eficacia se procederá a crear el sitio web. Con las fortalezas y debilidades de esta herramienta se creará un sitio que sea funcional sin la necesidad de utilizar demasiados recursos o herramientas. Con la herramienta Adobe Muse no será necesario utilizar otros programas ya que esta herramienta puede hacer todo sola desde una animación hasta lo más complejo.

3.1.1 Briefing.

Para la elaboración de un sitio web este es el punto de partida estratégico es decir en el que se conocerá las necesidades del público al que va dirigido, para así determinar objetivos claros y medibles. Se necesitará recopilar información sobre el usuario. Este Briefing o documento informativo proporciona los datos para planificar, presupuestar y empezar a diseñar el sitio.

Briefing para un sitio web

Datos de la empresa

- **Nombre de la empresa:** Ciudad de Riobamba
- **Localización:** Riobamba-Chimborazo-Ecuador
- **Productos o servicios:** Patrimonio Cultural (Arquitectura, Parques, Personajes, Gastronomía)
- **Perfil del usuario:** Turistas nacionales y extranjeros, estudiantes ecoturismo e investigadores patrimonio cultural, estudiantes educación primaria y secundaria.

Sitio web

- **¿Cuál es el objetivo del sitio web?**
Crear un sitio web para informar acerca del Patrimonio Cultural de Riobamba que sea capaz de llamar la atención del usuario usando estándares web, creando componentes fáciles de interpretar, para que la persona que utiliza no se pierda en la página, con la adecuada interacción en la página.
- **¿Qué contenidos y funciones debe incluir?**
 - Arquitectura
 - Parques
 - Galería
 - Gastronomía
 - Leyendas
 - Contactos
 - Información adicional
- **Tipo de sitio web**
Este sitio web será de tipo estático ya que tendrá cambios poco frecuentes.
- **Dominio y alojamiento**
Este sitio web no dispone de un alojamiento.
- **Imagen corporativa**

La imagen corporativa que utilizará este sitio web es la vigente de la ciudad de Riobamba. Además, se tomará en cuenta el manual de identidad corporativa de este logo:

Figura III.1. Logo Riobamba



Realizado por: GADM Riobamba

- **Preferencias de estilo**
No tiene un estilo definido, pero según los usuarios prefieren un estilo moderno.

- **Webs de referencia**
Como competencia directa tenemos las siguientes páginas:
 - <http://www.gadmriobamba.gob.ec/index.php/alcaldia/direccdirec/informacion/188-direccion-de-patrimonio>
 - <https://digvas.wordpress.com/arquitectura-riobambena/edificio-del-correo-majestuoso-patrimonio-de-riobamba/>

3.1.2 Benchmarking.

Se ha tenido en cuenta varias páginas web, blogs y boletines informativos relacionados con el tema; con la finalidad de diseñar un producto de alta calidad, productividad y competitividad.

Para realizar el Benchmarking se visitó estas páginas web:

Páginas nacionales

Figura III.2. Página web 1



Fuente: <http://inpc.gob.ec/>

Características:

- Menú permanece en la parte superior de la página web.
- Orientación vertical
- Exceso de espacios en blanco
- No se extiende en toda la ventana del navegador

Figura III.3. Página web 2

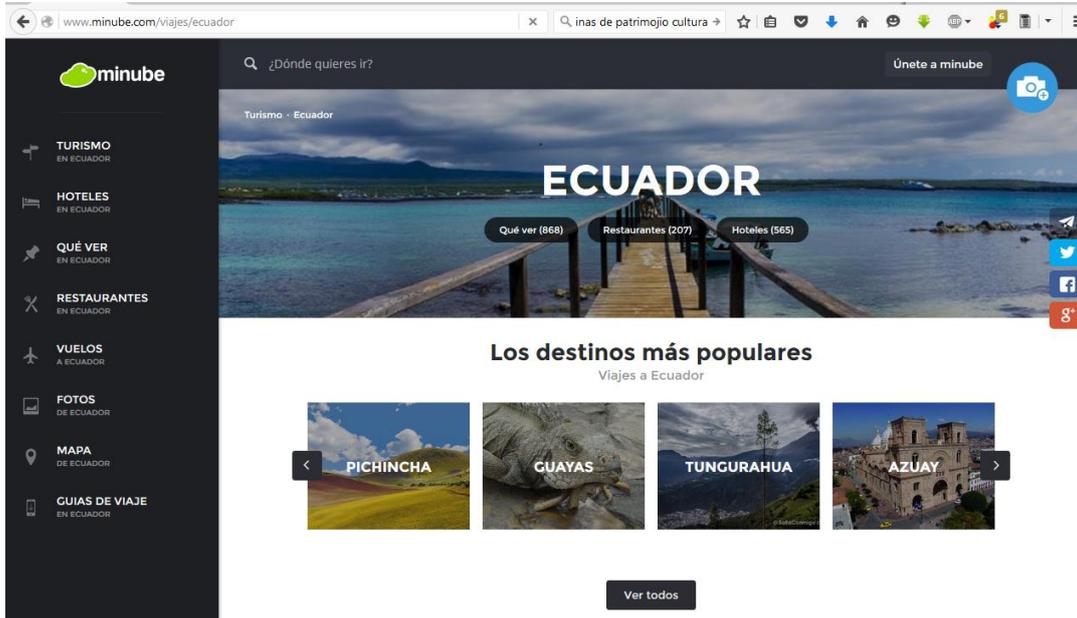


Fuente: <http://fotografianacional.gob.ec/web/app.php/es/galeriaGroup>

Características:

- Orientación Horizontal
- Ocupa todo el espacio de la ventana
- Exceso de interacción en cada enlace
- Tipografía ilegible

Figura III.4. Página web 3



Fuente: <http://www.minube.com/viajes/ecuador>

Características:

- Orientación Horizontal
- Ocupa todo el espacio de la ventana
- Falta de interacción
- Exceso de enlaces
- Escasez de Información

Figura III.5. Página web 4



Fuente: <https://digvas.wordpress.com/arquitectura-riobambena/>

Características:

- Orientación Vertical
- No se extiende en toda la ventana del navegador
- Imágenes de baja calidad
- Exceso de texto

Figura III.6. Página web 5



Fuente: <http://www.turismo.gob.ec/#>

Características:

- Orientación Horizontal
- Se extiende en toda la ventana del navegador
- Demora en cargar
- Exceso de enlaces
- Dificultad al navegar en la barra de menú

Páginas extranjeras

Figura III.7. Página web 6

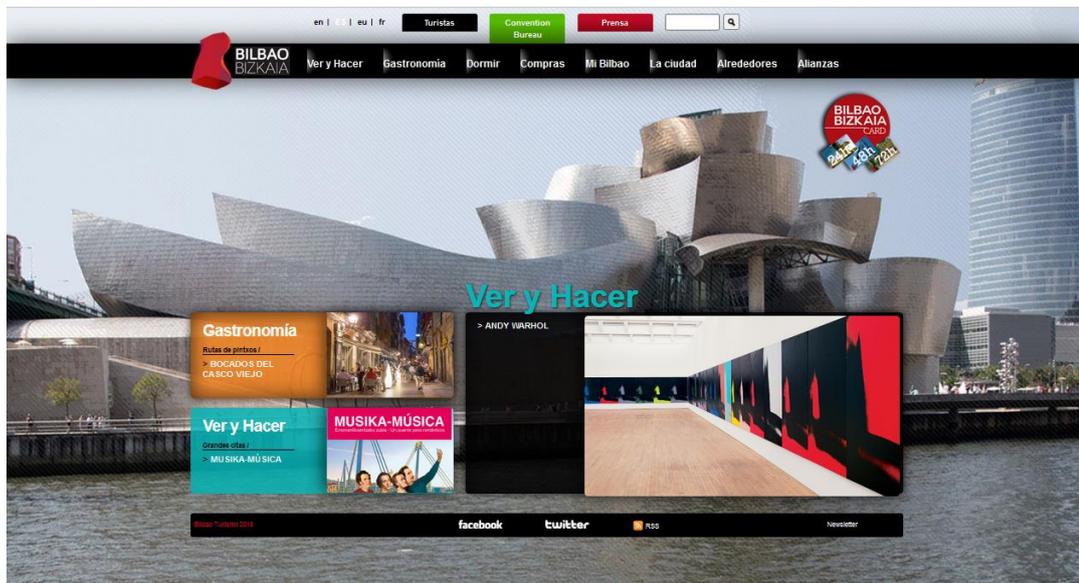


Fuente: <http://www.malagaturismo.com/#>

Características:

- Orientación horizontal
- Menús desplegados confusos
- Imágenes llamativas
- Interactividad excelente

Figura III.8. Página web 7

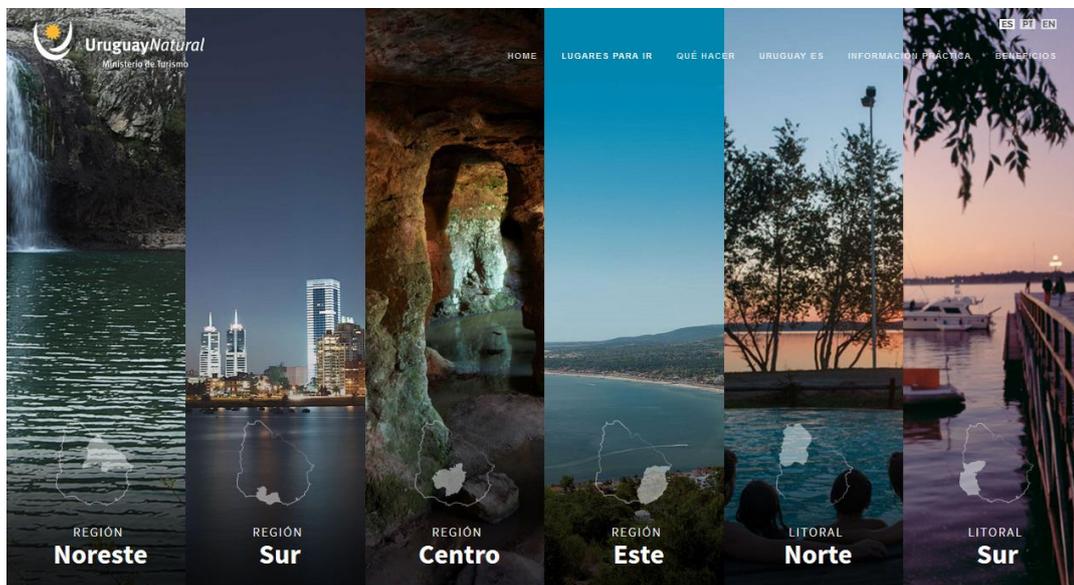


Fuente: <http://www.bilbaoturismo.net/BilbaoTurismo/es/turistas>

Características:

- Orientación horizontal
- Exceso de cromática
- Imágenes llamativas
- Interactividad excedente
- Confuso

Figura III.9. Página web 8



Fuente: <http://turismo.gub.uy/index.php/lugares-para-ir>

Características:

- Orientación horizontal
- Menú principal confuso
- Imágenes llamativas
- Interactividad excelente
- Información concreta

Figura III.10. Página web 9



Fuente: <http://turismo.mendoza.gov.ar/>

Características:

- Orientación horizontal
- Exceso de enlaces
- Menú principal se pierde con el texto secundario
- No se encuentra jerarquía de información
- Cromática no adecuada

Figura III.11. Página web 10



Fuente: <http://www.gob.mx/sectur/>

Características:

- Orientación horizontal
- Fotografías a diferentes escalas
- Textos sin alineación
- Interactividad deficiente

Resultado general

La mayoría de estas páginas tienen una orientación horizontal ocupando todo el espacio de la ventana del navegador, la interactividad de la mayoría de estas páginas es buena al momento de la navegación del usuario. El menú principal de estas páginas o sitios web acompañan al contenido que el usuario va visualizando, la información en la mayoría de los casos es concisa y exacta.

En algunas de las páginas web analizadas el menú principal se pierde con el interfaz ya que no tienen el debido tamaño y cromática. Los espacios en blanco son importantes para que el usuario no se canse, pero en algunas de estas páginas web se exceden en la utilización de estas.

3.2 Estudio del comportamiento del usuario

Es difícil para los arquitectos de la información ponerse en el lugar de los usuarios ya que se tiene un vasto conocimiento y experiencia. Los personajes y la creación de escenarios son técnicas que facilitan ponerse en el lugar del usuario y diseñar la web adecuadamente para este.

3.2.1 Personas

El enfoque de “personas” y “escenarios” es una técnica que facilita al diseñador ponerse en la situación de uso y bajo qué características etnográficas se usará el sistema que se está diseñando.

La “persona” es una descripción detallada sobre la base de los conocimientos, comportamientos y habilidades de los distintos tipos de usuarios que tendrá un sitio web. Es una manera de identificar para quienes se está diseñando.

Un escenario es la descripción de un personaje en una situación de uso del sitio web con una meta concreta. En realidad, trata de poner a los personajes en acción. Para ello los diseñadores deben tratar de olvidar sus conocimientos previos y habilidades y sustituirlos por los del personaje. Los escenarios se crean a partir de entrevistas u observaciones directas de los usuarios.

En este caso se detallará las características de las personas y de los escenarios correspondientes a la descripción de como la persona usará este sitio web, bajo qué condiciones físicas y ambientales.

Figura III.12. Personaje 1 Usuario Primario

John

Edad: 50 años

Genero: Masculino

Ocupación: Médico Veterinario

Habilidades Técnicas: Usuario medio



Descripción “persona”:

John esta casado y ha trabajado por muchos años en su consultorio que se encuentra ubicado en las afueras de la ciudad. Su primer contacto con el internet fué durante su carrera, tiene una cierta afición hacia los sitios turisticos. Tiene varios ordenadores personales en casa, por lo que siempre está al tanto de los avances de la tecnología y tambien de los sitios turisticos del mundo

“Escenario”:

Son las 20:30 horas, y termina su día de labores profesionales. Camina hacia su despacho y se sienta en frente de su computador portatil en búsqueda de nuevas tecnologías e implementos que ayuden a ser el mejor en su profesión.

Además revisa su correo, subastas en línea y se toma un poco de tiempo para buscar nuevos rumbos con respecto a la naturaleza se refiere. Toma apuntes de su economía.

Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.13. Personaje 2 Usuario Primario

Liliana

Edad: 30 años

Genero: Femenino

Ocupación: Estudiante de 3er curso de diplomatura en comercio exterior

Habilidades Técnicas: Usuario alto



Descripción “persona”:

Ana es soltera y ha superado los dos primeros cursos con un expediente medio-alto. Su primer contacto con la informática fué en la carrera, aunque no siente demasiada pasión por los ordenadores. No tiene ordenador personal en casa, por lo que acude a las aulas de informática de la facultad cuando necesita consultar su email, buscar apuntes o consultar información de su interés.

“Escenario”:

Son las 13:25 horas, y acaba de conseguir un ordenador libre en el aula de informática. Una amiga le ha comentado que sus vacaciones fueron inolvidables y que toda la información que necesita la puede encontrar en internet, por lo que entra en la web de la facultad para informarse. No tiene mucho tiempo, ya que si se demora demasiado perderá el autobus.

Aunque intuye que no podrá visitar todos los sitios que le recomendaron este día, quiere consultar información sobre lugares para visitar.

Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.14. Personaje 3 Usuario Secundario

Sara

Edad: 25 años

Genero: Femenino

Ocupación: Estudiante de 8vo semestre de Ecoturismo

Habilidades Técnicas: Usuario alto



Descripción “persona”:

Sara es soltera y ha superado los semestres con un expediente medio-alto. Desde niña ha sentido cierta pasión por el internet y las cosas que ofrece. Cuando busca información lo hace mediante su tablet, por lo que a ella se le hace facil estar conectada en todo lugar cuando necesita consultar su email, buscar apuntes o consultar información de su interés.

“Escenario”:

Sara llega a la universidad está cursando el noveno semestre en la especialidad de Ecoturismo, el profesor de cultura les ha dejado como tarea que busquen información de una ciudad del Ecuador en la cual puedan encontrar diversidad de Patrimonio Cultural.

Sara navega en su tablet buscando algún sitio que le pueda interesar para visitar y conocer el patrimonio que ofrece.

Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.15. Personaje 4 Usuario Secundario

Andrea

Edad: 40 años

Genero: Femenino

Ocupación: Investigadora

Habilidades Técnicas: Usuario medio



Descripción “persona”:

Andrea estudia la antropología pero su fuerte es el investigar el Patrimonio Cultural de las ciudades o de los pueblos ecuatorianos. Esta frecuentemente conectada por medio de su móvil. Tiene ordenadores personales en su oficina los cuales utiliza para redactar sus informes acerca de patrimonio que va conociendo en sus diversos viajes de observación

“Escenario”:

Andrea tiene una oficina en el Ministerio de Cultura en la ciudad de Quito. En esta tiene varios computadores de mesa los cuales utiliza para hacer bitácoras de sus viajes.

Su teléfono celular por estar siempre a su mano lo utiliza para navegar buscando información acerca del Patrimonio Cultural de las ciudades del Ecuador.

Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

3.3 Conceptualización

En este paso se utilizarán varias técnicas las cuales servirán para construir un sitio web centrado en el usuario.

3.3.1 Card Sorting

Para realizar una organización de categorías centrada en el usuario, el arquitecto de información dispone de técnicas de ayuda en la toma de decisiones, como es la denominada card sorting u ordenación de tarjetas.

Existen aplicaciones software con las que se puede llevar a cabo la prueba de forma virtual, como EZSort o WebSort, muy útiles al momento de realizar esta prueba.

En este caso se utilizará la aplicación WebSort que permite organizar las categorías mediante un enlace que se va a enviar a los participantes de esta prueba.

El primer paso fue reclutar o escoger a los participantes. En la selección se tuvo en cuenta que éstos tienen características y perfiles acordes con el público objetivo del sitio web.

El número de participantes en la prueba fueron de diez personas. El tiempo destinado para la prueba fue de entre 10 a 20 minutos por persona.

En esta aplicación permite colocar preguntas iniciales y explica a los principiantes el objetivo de la prueba.

A continuación, se explicará el proceso del card soting:

Paso 1. Seleccionar el software más adecuado para realizar este tipo de prueba.

Figura III.16. Paso 1 WebSort



The screenshot shows the Optimal Workshop website. The header includes the logo and navigation links: 'productos', 'la fijación de precios', 'Blog', 'Apoyo', 'Iniciar sesión', and a 'Regístrate' button. The main content area features a card sorting interface with three cards: a blue sneaker, a pair of brown gloves, and a red and black jacket. A green play button is overlaid on the jacket card. Below the interface, there is a section titled 'Descubra cómo otras personas organizan su contenido' with two columns of text explaining the benefits of card sorting. At the bottom, a green banner contains the text 'Suena como lo que está buscando?' and a pink 'Comienza Hoy' button.

Descubra cómo otras personas organizan su contenido

de clasificación de cartas es una manera rápida y fácil de diseñar una arquitectura de información, flujo de trabajo, la estructura de menú o sitio web rutas de navegación. Hemos hecho la tarjeta de clasificación aún más fácil con OptimalSort - la tarjeta en línea herramienta preferida por los arquitectos de información, diseñadores web y escritores de contenido de todo el mundo de clasificación.

Utilice la tarjeta de clasificación para averiguar cómo la gente piensa que su contenido debe ser organizada y obtener los puntos de vista de usuario que necesita para tomar decisiones con conocimiento de información de arquitectura.

Suena como lo que está buscando?

Comienza Hoy

Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Paso 2. Llenar los campos que en la página se encuentran como son: Nombre de la encuesta, Dirección de la encuesta, es decir el enlace al que los participantes tendrán que acceder para participar en esta prueba.

Figura III.17. Paso 2

The screenshot shows the 'General' settings page in the Optimal Workshop interface. At the top, there is a navigation bar with the 'OPTIMAL WORKSHOP' logo and several tool icons: Treejack, OptimalSort, Chalkmark, and Reframer. Below this, the survey title 'Patrimonio cultural, de Riobamba' is displayed with an edit icon. A horizontal menu contains tabs for 'ajustes', 'Tarjetas', 'Categorías', 'mensajes', 'Cuestionario', 'Apariencia', and 'Recluta'. The 'General' section is active and contains three main fields: 'Nombre de la encuesta' with a value of 'Patrimonio cultural de Riobamba' and a blue tooltip that reads 'El nombre de la encuesta tal como aparece en su lista de la encuesta.'; 'Dirección encuesta' with a URL 'https://8u4neo7p.optimalworkshop.com/optimalsort/' and a unique ID '6s3o0m33'; and 'Idioma' set to 'Español'.

Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Paso 3. Crear etiquetas de tarjetas es decir contenidos que serán ordenados dentro de los enlaces que estarán el sitio web.

Figura III.18. Paso 3



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz.

Paso 4. Describir las categorías es decir los enlaces a los que se les colocará el contenido que los usuarios van a clasificar.

Figura III.19. Paso 4

The screenshot shows the 'Categorías' configuration page in the OPTIMAL WORKSHOP interface. At the top, there is a navigation bar with the 'OPTIMAL WORKSHOP' logo and several menu items: 'Treejack', 'OptimalSort', 'Chalkmark', and 'Reframer'. Below the navigation bar, the main content area is titled 'Patrimonio cultural, de Riobamba'. A secondary navigation bar contains the following items: 'ajustes', 'Tarjetas', 'Categorías' (which is highlighted), 'mensajes', 'Cuestionario', 'Apariencia', and 'Recluta'. The main section is titled 'Tipo de orden' with a help icon. Below this, a grey box contains the text: 'Se trata de un cierre tipo tarjeta con las siguientes categorías ...'. The 'Categorías' section is titled 'Categorías' and contains a list of seven categories: 1. Inicio, 2. Arquitectura, 3. Parques, 4. Galería, 5. Leyendas, 6. Contactos, and 7. Gastronomía.

Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz.

Paso 5. Saludos de bienvenida y despedida.

Figura III.20. Paso 5

Patrimonio cultural, de Riobamba

ajustes Tarjetas Categorías **mensajes** Cuestionario Apariencia Recluta

mensajes

Bienvenido

Bienvenido a este estudio OptimalSort, y gracias por aceptar participar! La actividad no debe durar más de 10 a 15 minutos para completar.
Su respuesta nos ayudará a organizar el contenido de nuestro sitio web. Descubre cómo en la página siguiente ...

Instrucciones

Echar un vistazo a la lista de elementos de la izquierda.
Nos gustaría que permite ordenar los elementos en los grupos previstos en el derecho.
No hay una respuesta correcta o incorrecta, acabe de hacer lo que es natural.

[Restablecer las instrucciones a los valores predeterminados](#)

Gracias

Todo hecho, impresionante! Gracias nuevamente por su participación. Su regeneración es muy útil para ayudar a determinar cómo nuestro contenido debe ser organizado, por lo que podemos hacer nuestra web más fácil de usar.
Ahora puede cerrar esta ventana o navegar a otra página web.

Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz.

Paso 6. Preguntas preliminares y preguntas finales.

Figura III.21. Paso 6

 Patrimonio cultural, de Riobamba

ajustes Tarjetas Categorías mensajes **Cuestionario** Apariencia Recluta

Identificador participante

Identificación

Los participantes se identifican de forma anónima

Cuestionario Pre-Encuesta

Mensaje



Por favor conteste las siguientes Preguntas

preguntas

1. Conoce Usted Sobre el patrimonio cultural, de la ciudad de Riobamba
respuesta de texto de varias líneas

2. Como Le gustaria Que Fuera Un sitio web relacionado con el patrimonio cultural, de Riobamba
respuesta de texto de una sola línea

Post-Cuestionario

Mensaje



Ultima PREGUNTA

preguntas

1. Usted cree de necessary conocer Toda La informacion del patrimonio cultural, de Riobamba
respuesta de texto de una sola línea

Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz.

Paso 7. Ultimo paso que nos indica el URL que hay que proporcionarles a los usuarios que formarán parte de esta prueba. Además, los botones los cuales guardarán esta prueba y el lanzador con el cual los usuarios podrán visualizar este card sorting.

Figura III.22. Paso 7

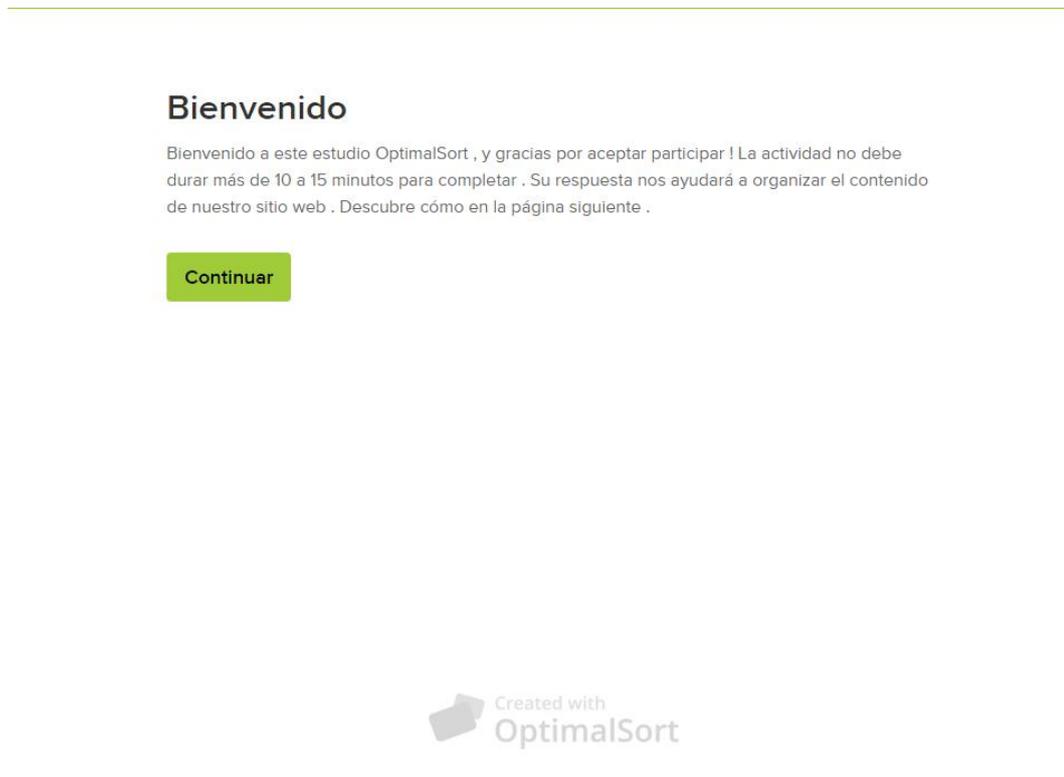


Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz.

Proceso de usuario realizando la prueba de card sorting virtual.

A continuación, se mostrará las imágenes de un usuario real realizando la prueba de card sorting.

Figura III.23. Prueba Usuario real paso 1



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz.

Figura III.24. Prueba Usuario real paso 2

Antes de comenzar

Por favor conteste las siguientes preguntas

Conoce usted sobre el patrimonio cultural de la ciudad de Riobamba

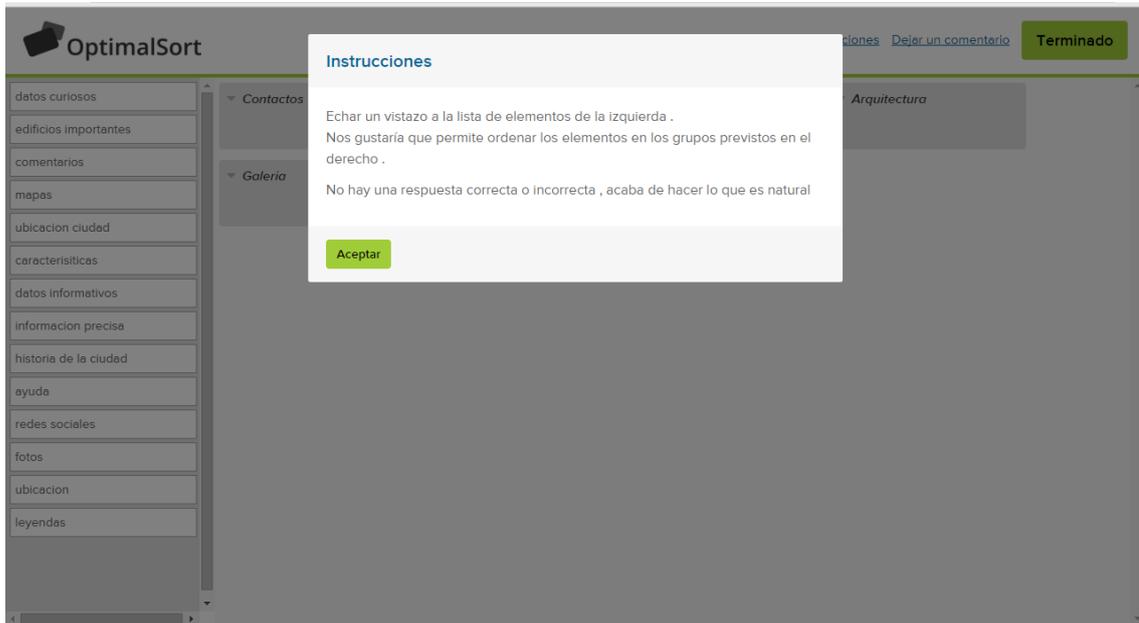
como le gustaria que fuera un sitio web relacionado con el patrimonio cultural de Riobamba

Continuar



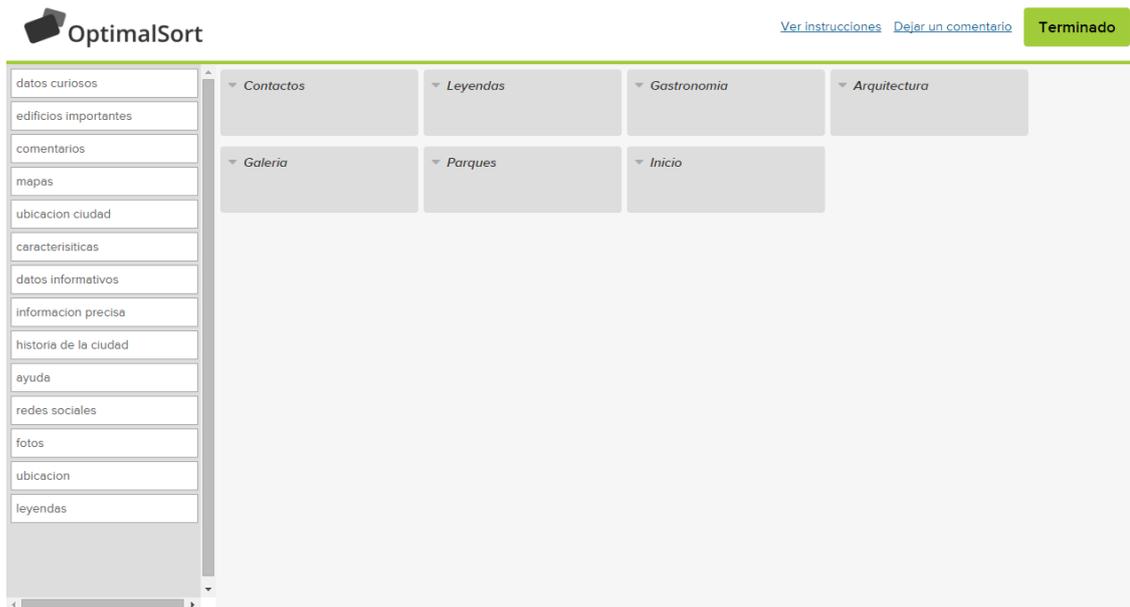
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz.

Figura III.25. Prueba Usuario real paso 3



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz.

Figura III.26. Prueba Usuario real paso 4



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz.

Figura III.27. Prueba Usuario real paso 5

Gracias

Todo hecho , impresionante ! Gracias nuevamente por su participación. Su regeneración es muy útil para ayudar a determinar cómo nuestro contenido debe ser organizado , por lo que podemos hacer nuestra web más fácil de usar .

Ahora puede cerrar esta ventana o navegar a otra página web.

Este estudio de [OptimalSort](#) ha sido posible gracias a



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz.

Resultados card sorting virtual

La ventaja de estos programas virtuales es que calculan los resultados según las respuestas de los usuarios evaluados. A continuación, se mostrarán los resultados que arrojaron esta prueba.

Tabla III.3. Resultados Card sorting

Nombre de la Categoría	Tarjetas Únicas	Tarjetas	Frecuencia
Inicio	7	Mapas	3
		Historia de la ciudad	9
		Datos curiosos	1
		Ubicación	6
		Información Precisa	2
		Ubicación ciudad	10
		Datos informativos	1
Arquitectura	5	Edificios importantes	10
		Características	3
		Ubicación	1
		Datos informativos	1
		Historia de la ciudad	1
Parques	4	Datos informativos	5
		Características	3
		Ubicación	1
		Información precisa	2
Galería	3	Fotos	10
		Datos curiosos	1
		Mapas	1
Gastronomía	5	Información precisa	6
		Ubicación	1
		Características	4
		Datos curiosos	1
		Datos informativos	1
Leyendas	2	Leyendas	10
		Datos curiosos	5
Contactos	7	Ayuda	10
		Comentarios	10
		Datos informativos	2
		Redes Sociales	10
		Mapas	6
		Datos curiosos	2
		Ubicación	1

Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz.

Matriz de resultados

Figura III.28. Matriz de resultados

	Inicio	Arquitectura	Parques	Galería	Leyendas	Contactos	Gastronomía	sin clasificar
Datos curiosos	1			1	5	2	1	
Precisa informacion	2		2				6	
ubicacion	6	1	1			1	1	
Leyendas					10			
Comentarios						10		
Ayuda						10		
Redes sociales						10		
mapas	3			1		6		
fotos				10				
Edificios Importantes		10						
Datos Informativos	1	1	5			2	1	
Ciudad ubicacion	10							
Historia de la Ciudad	9	1						
características		3	3				4	

Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz.

Colocaciones populares de la matriz

Figura III.29. Colocación popular de la matriz

	Inicio	Arquitectura	Parques	Galería	Leyendas	Contactos	Gastronomía	sin clasificar
Ciudad ubicación	100%							
Historia de la Ciudad	90%	10%						
ubicación	60%	10%	10%			10%	10%	
Edificios Importantes		100%						
Datos Informativos	10%	10%	50%			20%	10%	
fotos				100%				
Leyendas					100%			
Datos curiosos	10%			10%	50%	20%	10%	
Redes sociales						100%		
Comentarios						100%		
Ayuda						100%		
mapas	30%			10%		60%		
Precisa información	20%		20%				60%	
características		30%	30%				40%	

Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz.

Resultado general

Los usuarios a quienes se le hizo la prueba card sorting han organizado la información de la siguiente manera:

Inicio: Entre las categorías más importantes están Ubicación ciudad, Historia de la ciudad y ubicación.

Arquitectura: Lo que más les interesa es Edificios importantes.

Parques: Lo que les gustaría saber de este ítem son los datos informativos.

Galería: Con un 100% los usuarios opinan que aquí debe ir fotografías.

Leyendas: Con 100 y 50% respectivamente el contenido que desean los usuarios es leyendas y datos curiosos.

Contactos: La información que requiere un usuario dentro de este ítem es lo siguiente Redes sociales, comentarios, ayuda y mapas.

Gastronomía: Con el 60 y 40% respectivamente los usuarios lo que quieren saber es la información precisa y características.

3.3.2 Arquitectura de la información

Para representarlo se hace mediante un diagrama de estructura, donde se sitúan los distintos menús de navegación, y ya se empiezan a situar los literales que van a tener las distintas secciones y páginas.

Figura III.30. Arquitectura de la información del sitio web

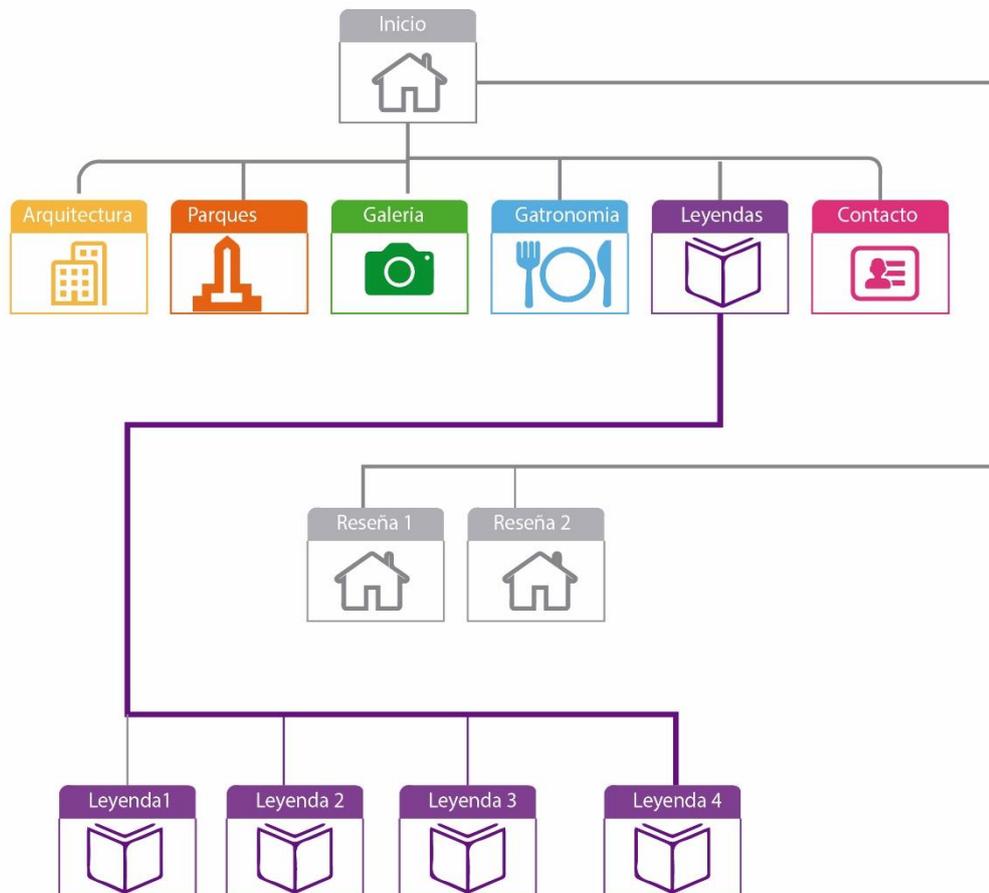


Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

3.3.3 Mapa de navegación

El mapa de navegación proporciona una representación esquemática, indicando los principales conceptos incluidos en el espacio de la información y las interrelaciones que existen entre ellos.

Figura III.31. Mapa de navegación



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

3.4 Prototipado

El Diseño Web supone un trabajo extenso y detallado, puesto que abarca no solo la interacción de múltiples elementos, como tecnología multimedia (audio, imágenes, animaciones, entre otros); sino, que abarca también su integración con una estructura lógica basada en el propósito del sitio. Representando una labor que va más allá de la simple presentación visual de la información.

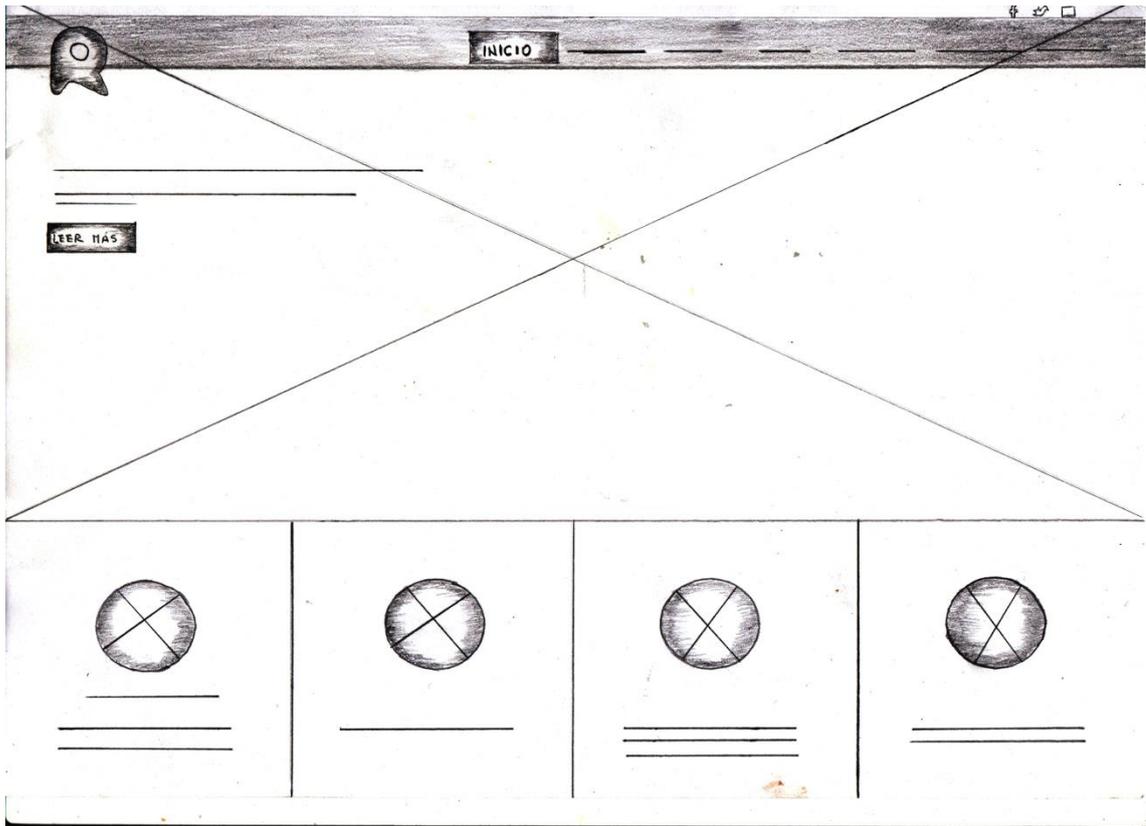
El diseño de sitios web debe ser considerado como una estructura informacional, y no como un simple espacio artístico donde se exponen las obras creativas de sus diseñadores. Es más, una estructura comunicacional, diseñada según los objetivos planteados y condicionada para satisfacer las necesidades e inquietudes de sus potenciales usuarios.

En esta fase se tomarán en cuenta varios aspectos:

3.4.1 Boceto a bajo nivel

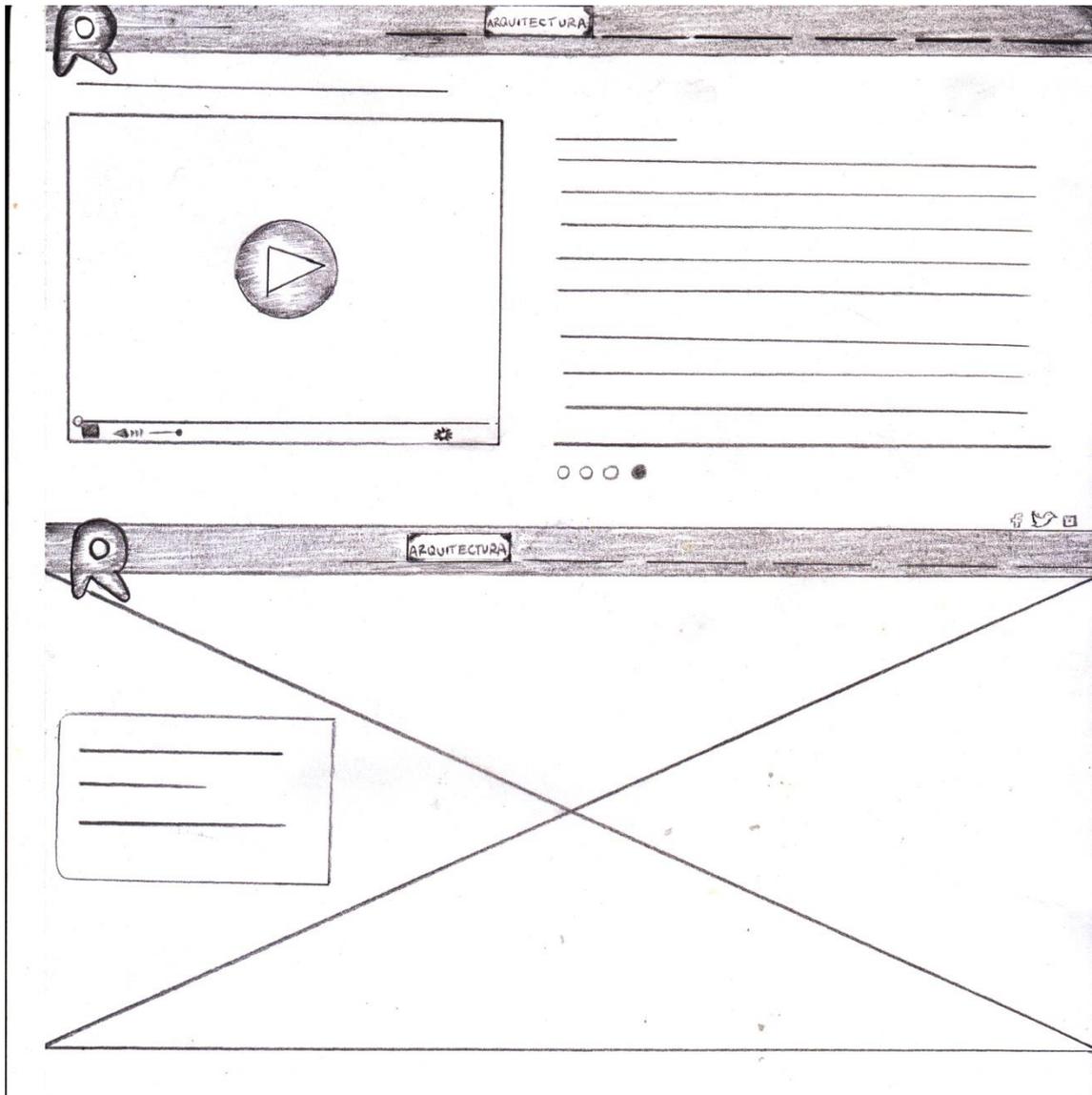
El boceto a bajo nivel como su nombre lo indica es un boceto que carece de detalles, es rápido y de bajo coste, como se podrá observar en las siguientes imágenes:

Figura III.32. Boceto 1 Inicio



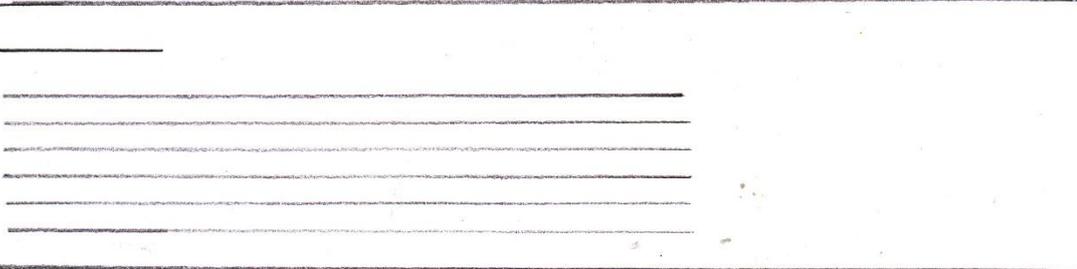
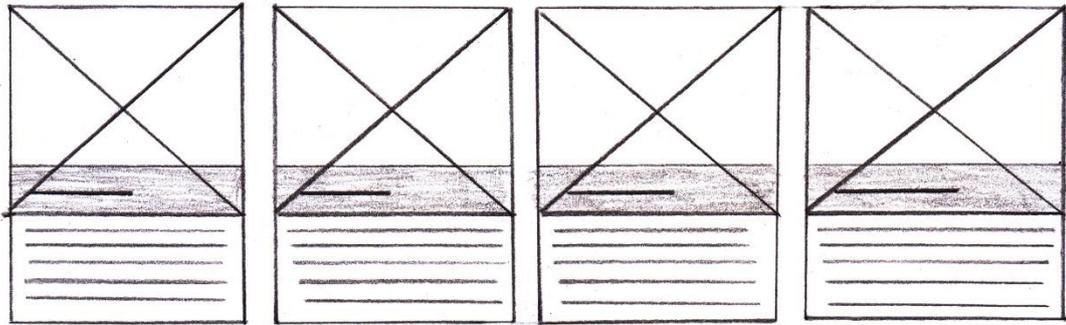
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.33. Boceto 2 Arquitectura



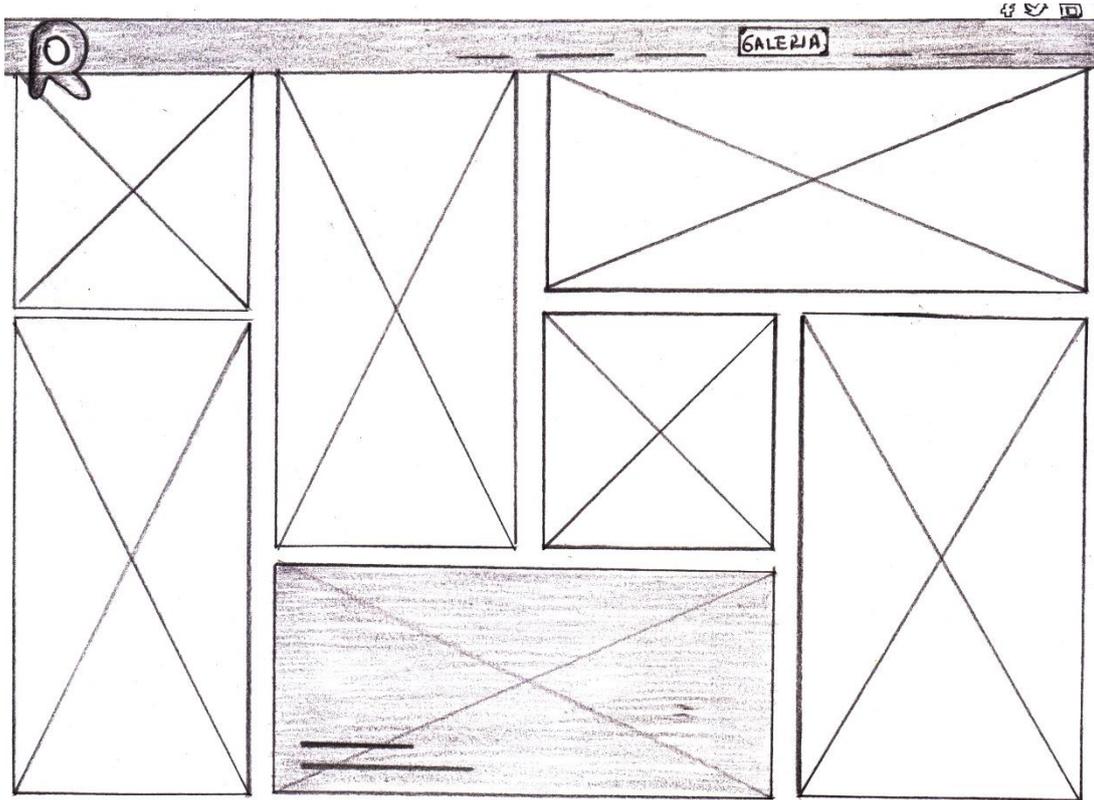
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.34. Boceto 3 Parques



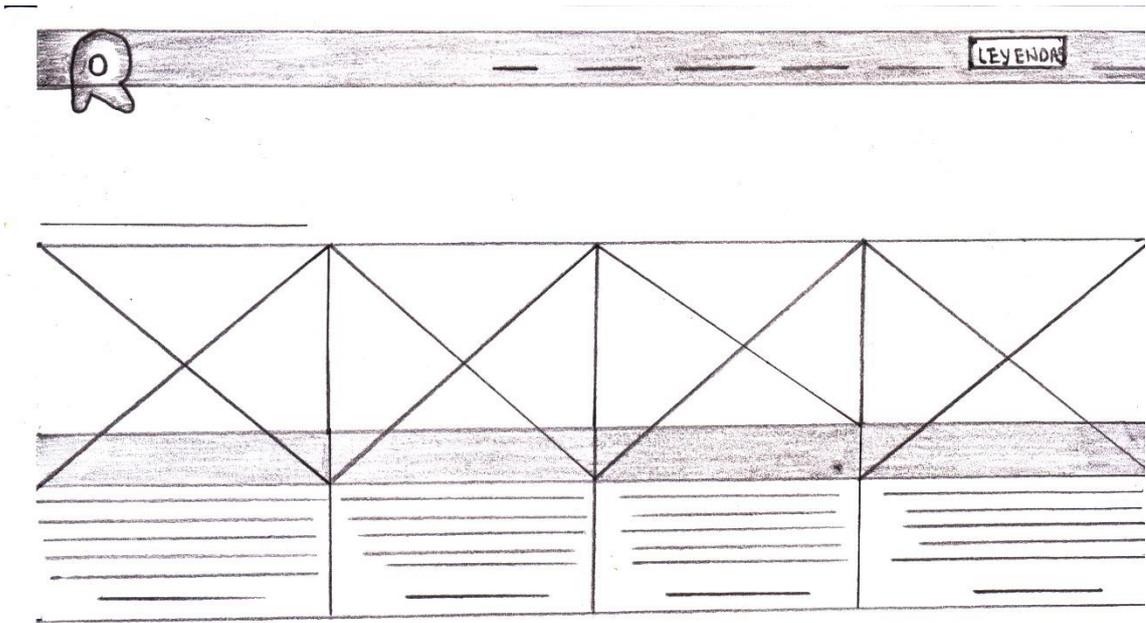
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.35. Boceto 4 Galería



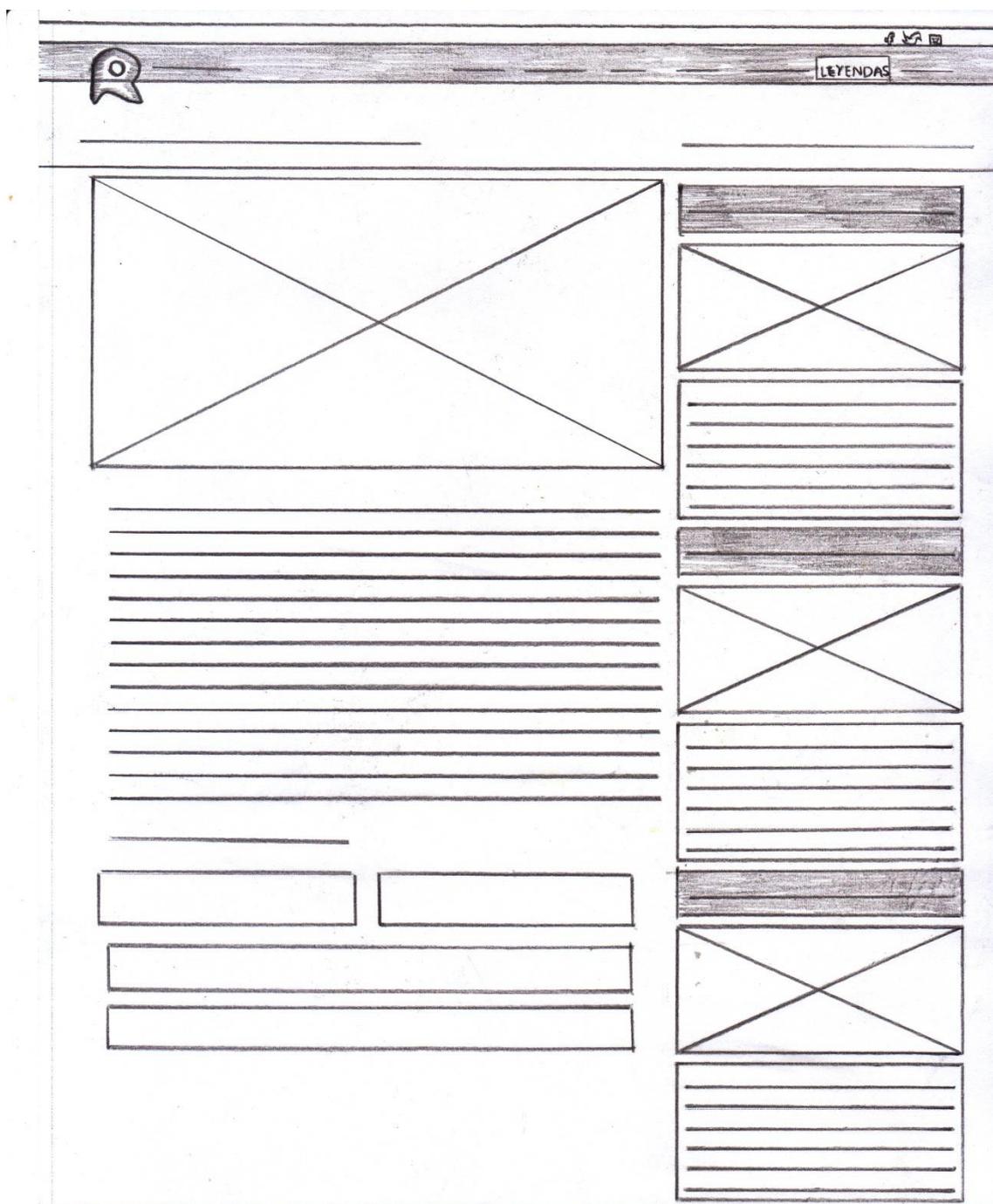
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.36. Boceto 5 Leyendas



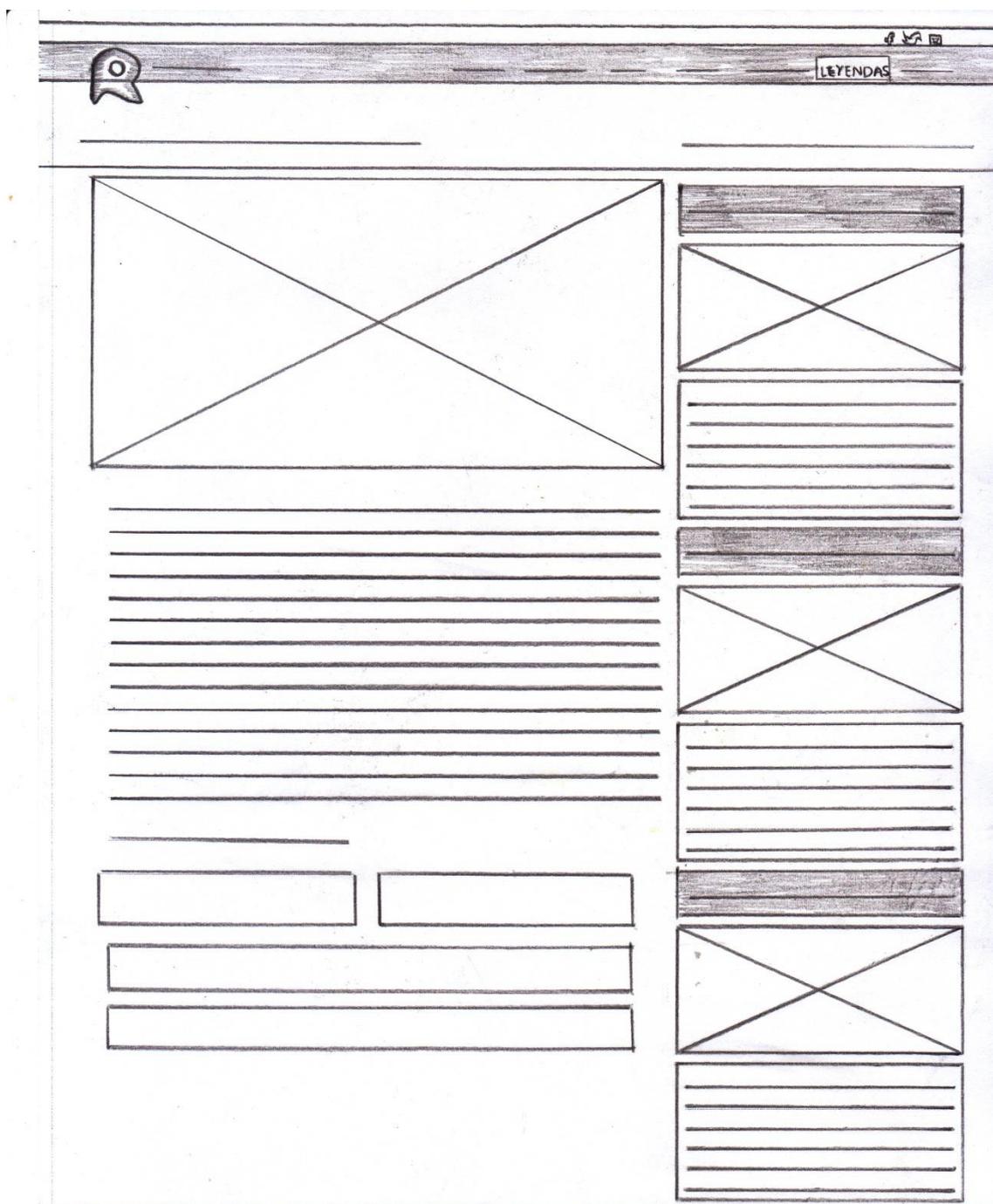
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.37. Boceto Enlace Leyenda 1



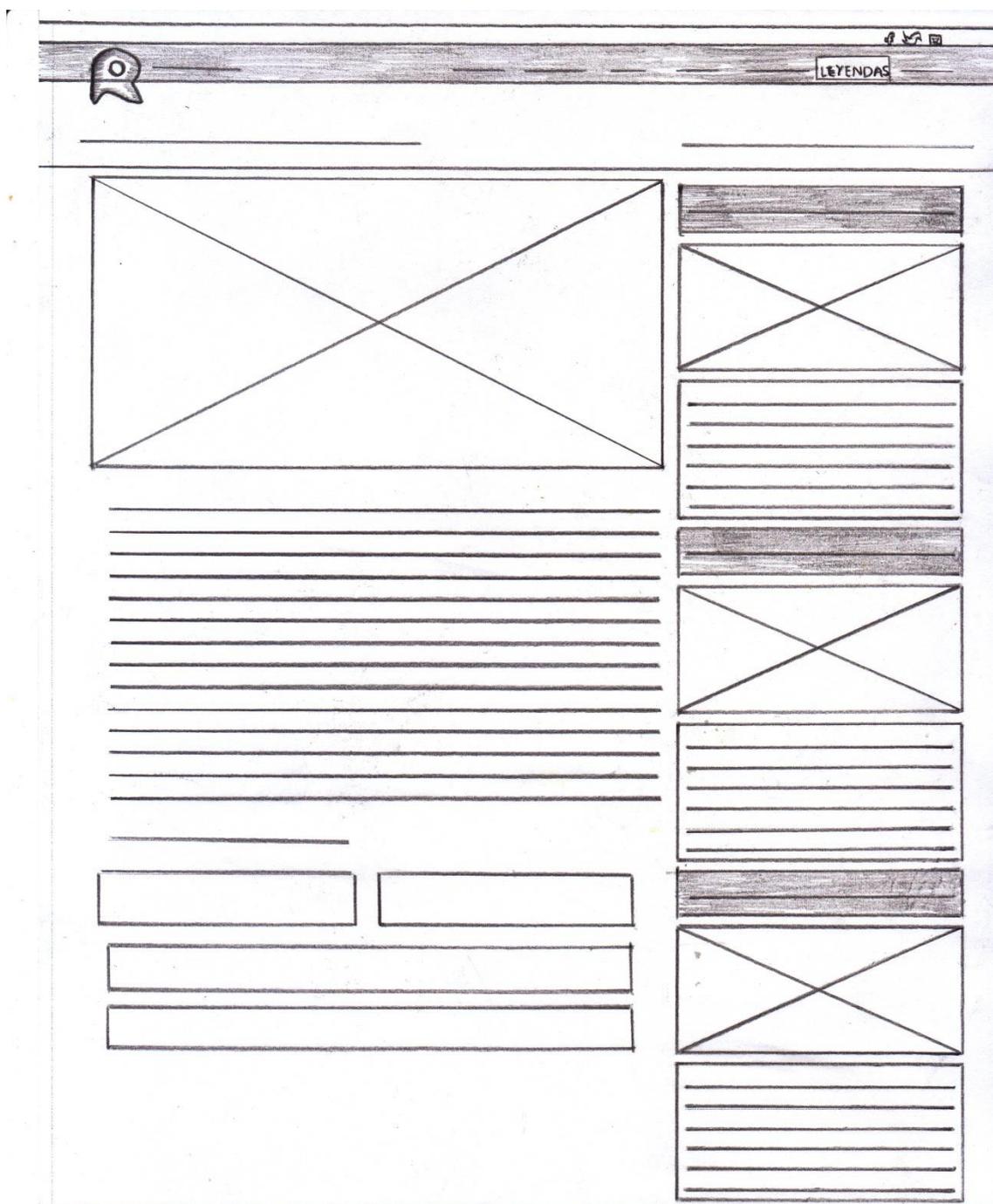
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.38. Boceto Enlace Leyenda 2



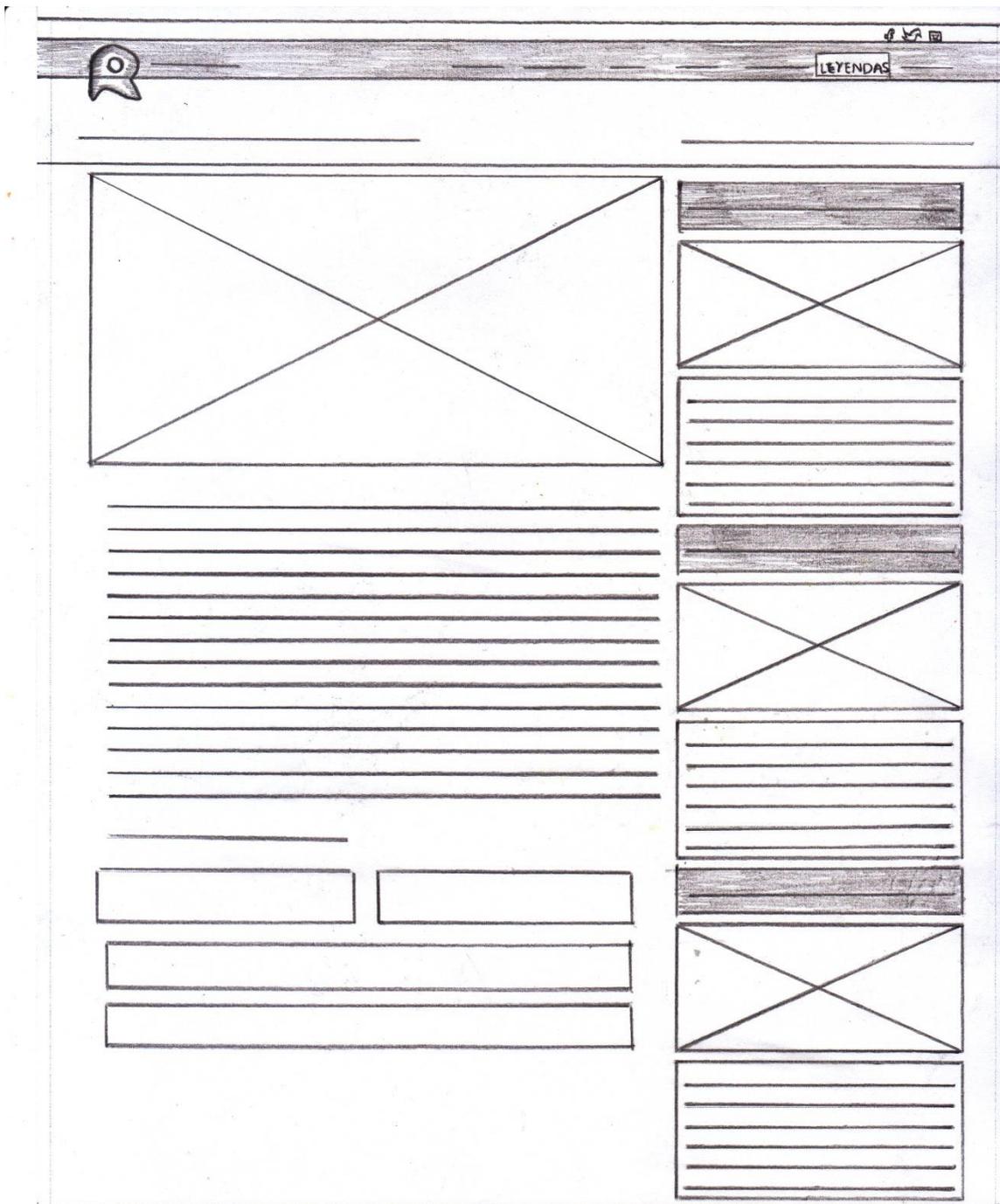
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.39. Boceto Enlace Leyenda 3



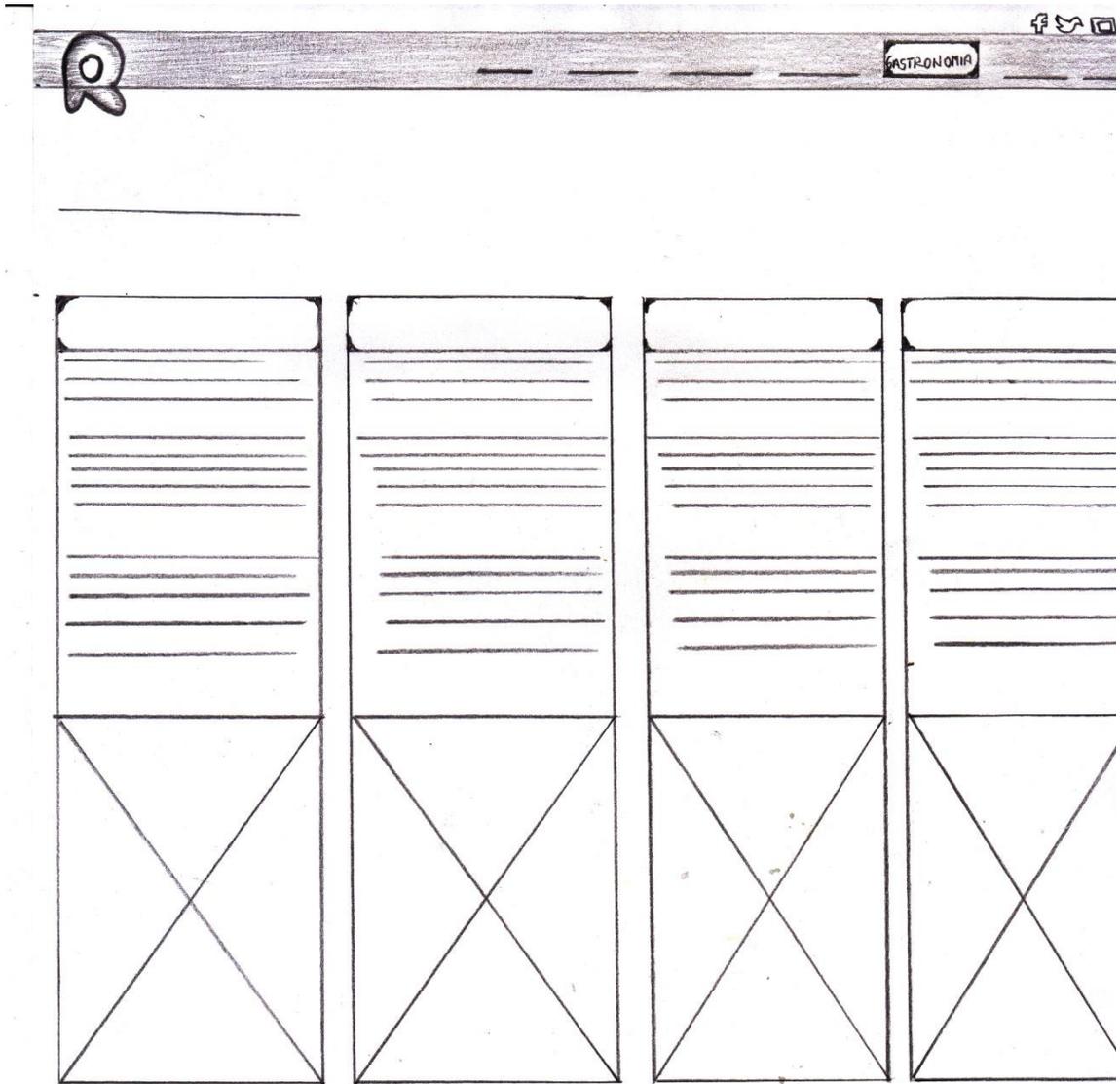
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.40. Boceto Enlace Leyenda 4



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.41. Boceto Gastronomía



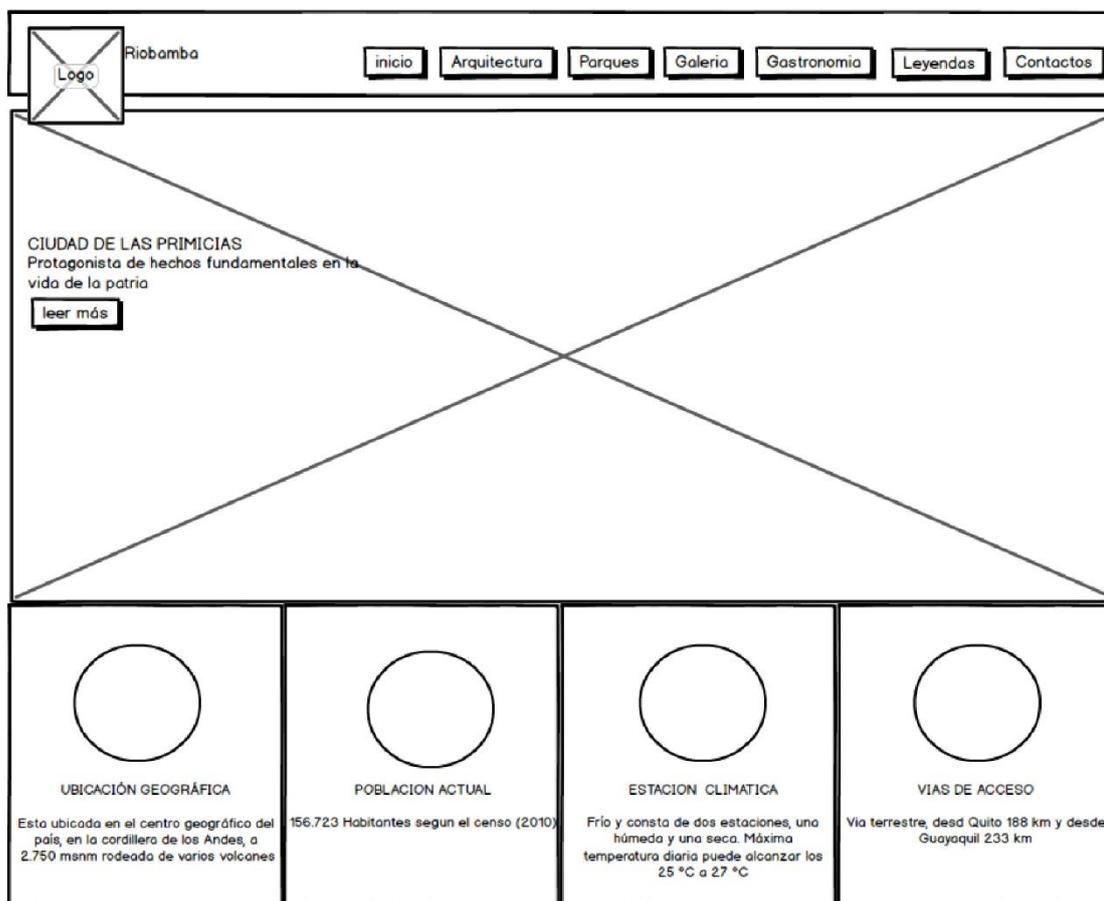
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

3.4.2 Wireframe

Un wireframe para un sitio web, también conocido como un esquema de página o plano de pantalla, es una guía visual que representa el esqueleto o estructura visual de un sitio web.

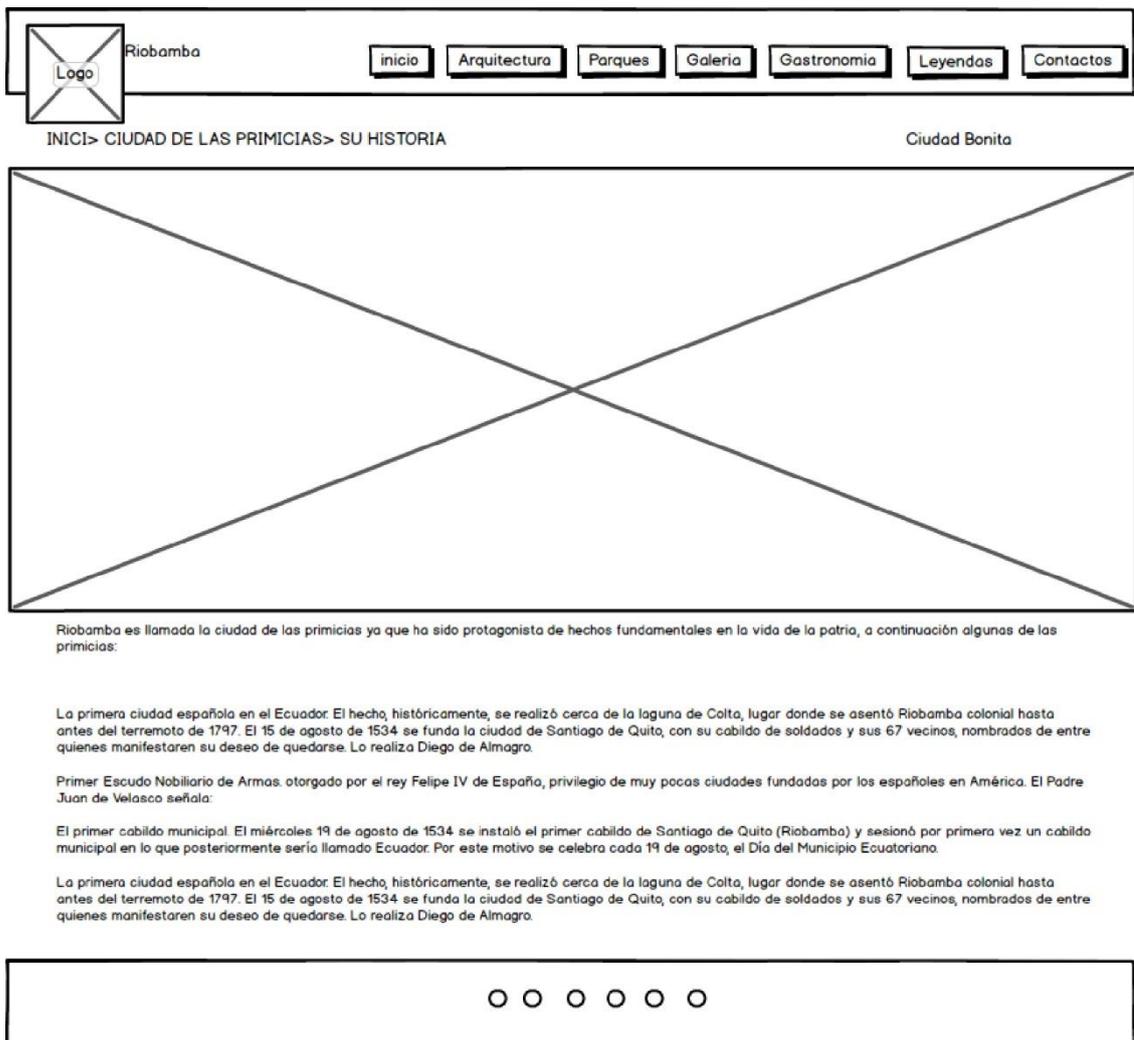
Para realizar estos wireframes se utilizó el programa Balsamiq con el que se puede hacer prototipos interactivos de webs.

Figura III.42. Wireframe 1 Inicio



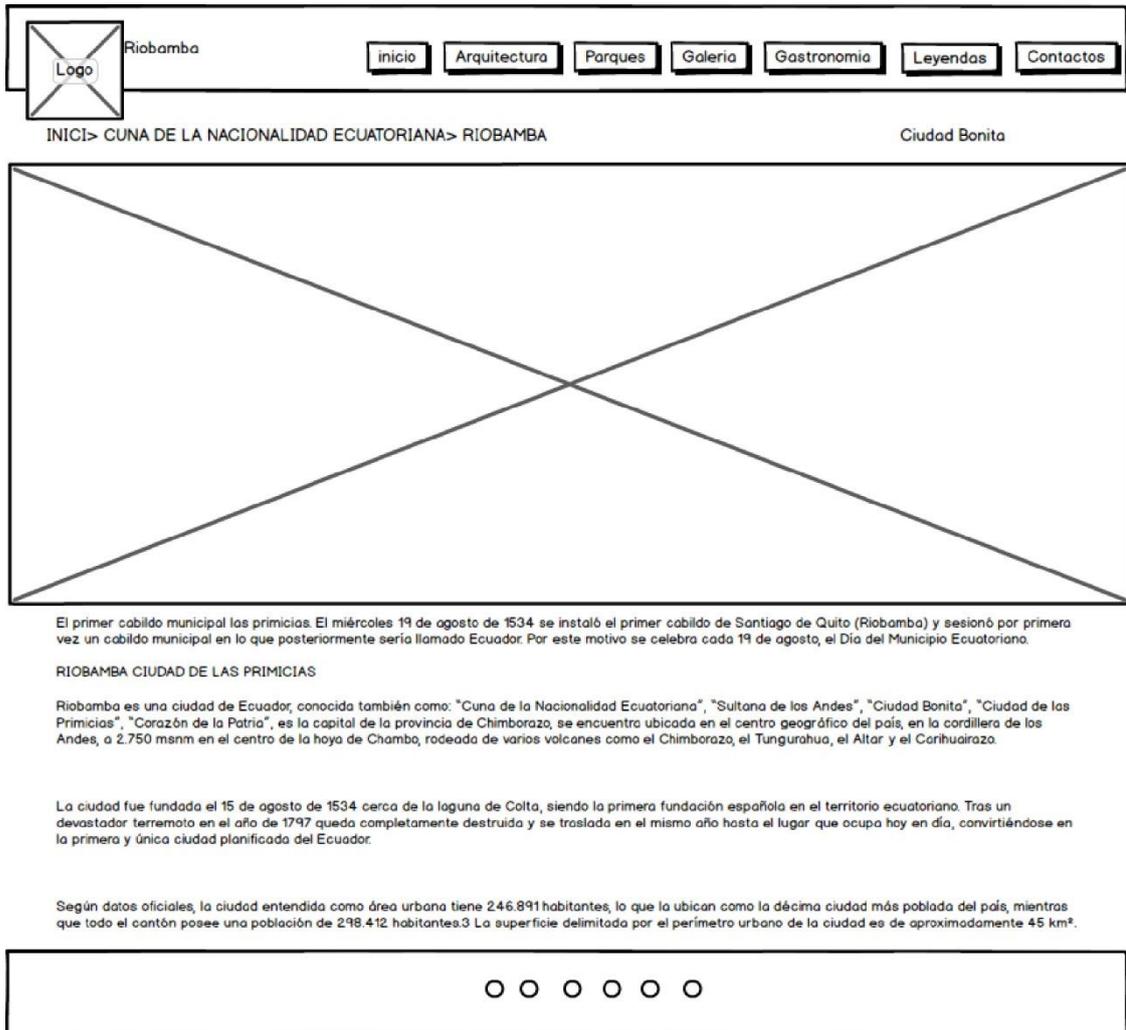
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.43. Wireframe 2 Enlace Inicio 1



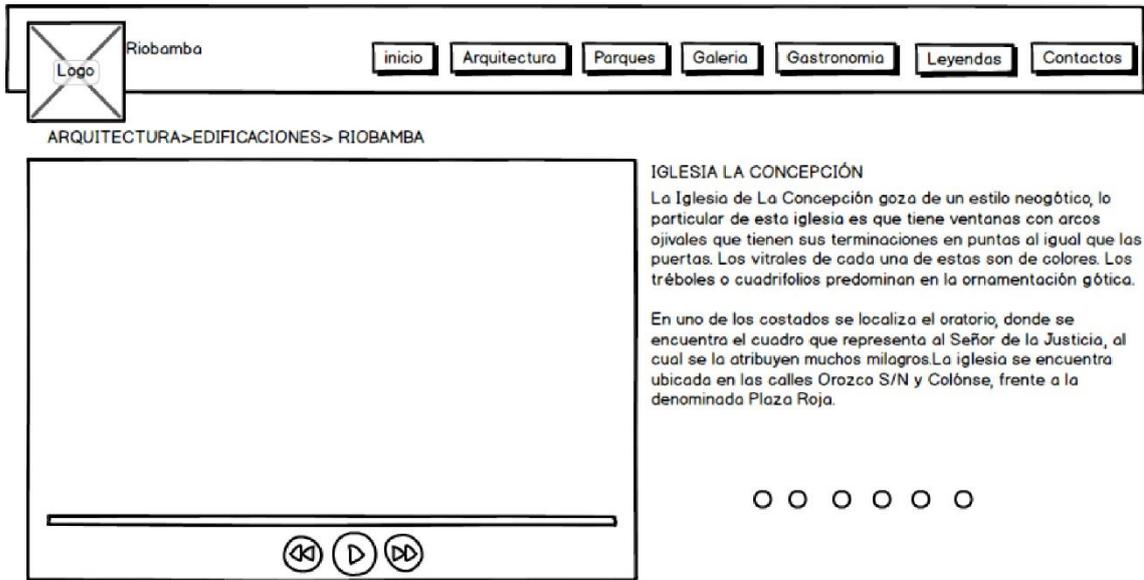
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.44. Wireframe 3 Enlace Inicio 2



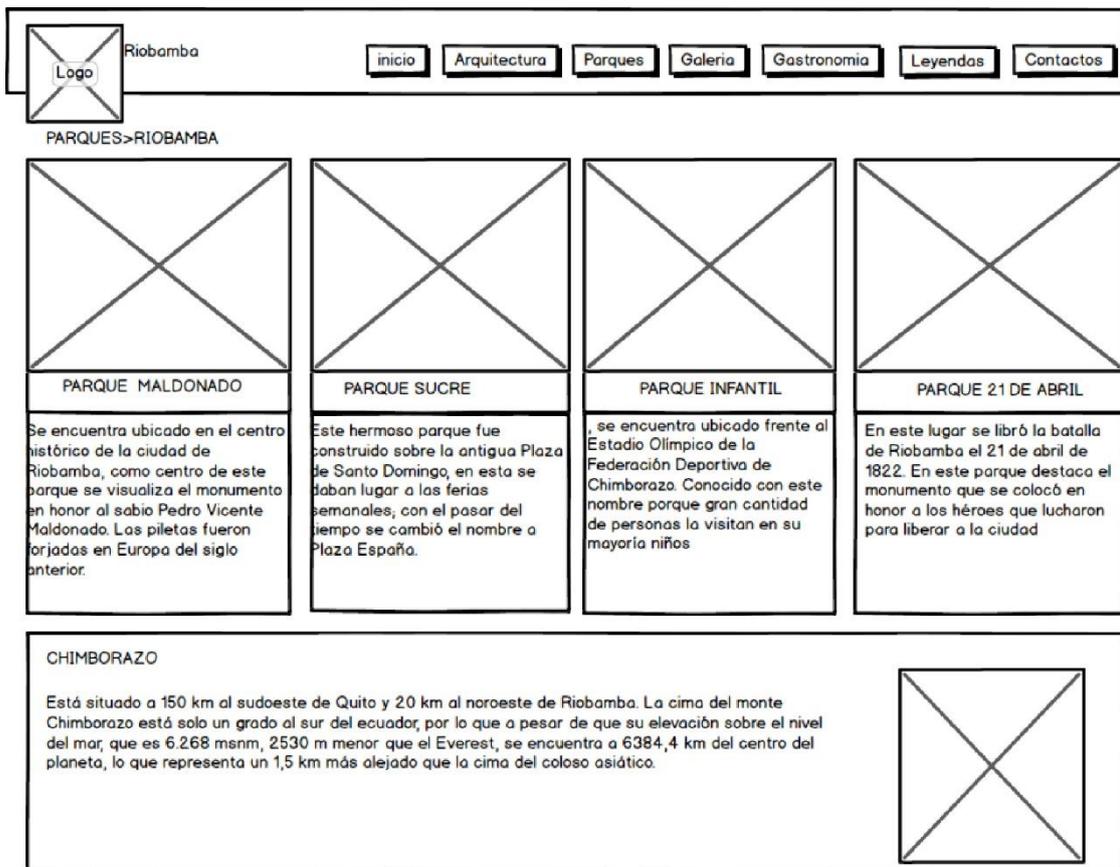
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.45. Wireframe 4 Arquitectura



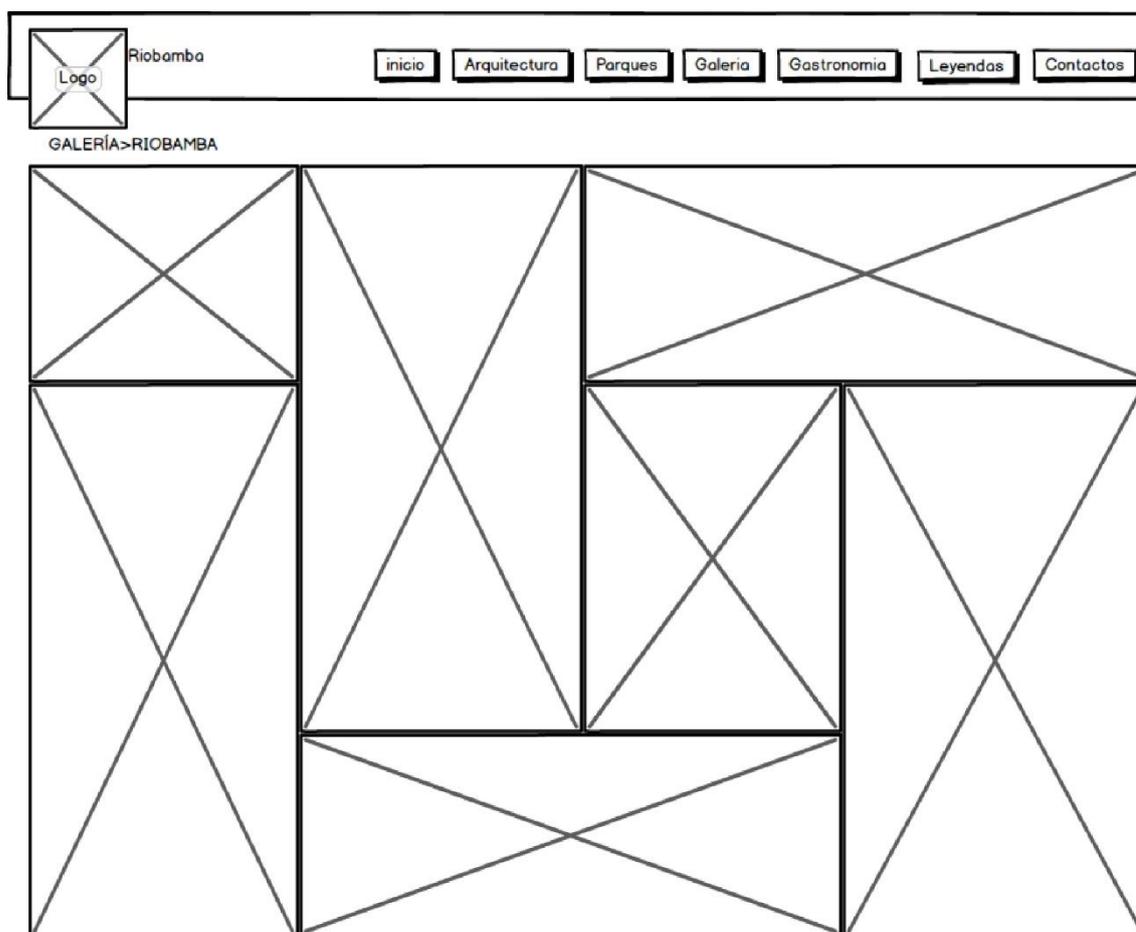
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.46. Wireframe 5 Parques



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.49. Wireframe 6 Galería



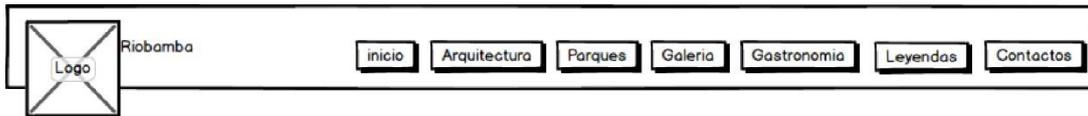
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.48. Wireframe 7 Gastronomía

 Riobamba				Inicio Arquitectura Parques Galeria Gastronomia Leyendas Contactos			
GASTRONOMÍA>RIOBAMBA							
<p>HORNADO</p> <p>Riobamba es conocido por propios y extranjeros por su delicioso hornado. Este es un plato que tiene la carne de cerdo que acompañado de papas o mote y del agrio con receta riobambeña hacen que este plato sea una maravilla.</p> <p>Esta delicia se la consigue en varios mercados de la ciudad de Riobamba, con la predisposición de los vendedores de atraer a los clientes para que prueben su</p>		<p>CEVICHE DE CHOCHOS</p> <p>Una de las preparaciones más conocidas por los riobambeños es el ceviche de chochos. Además de delicioso este es un plato nutritivo ya que su ingrediente principal es el chocho, como sabemos lleno de calcio. Quien puede resistirse a este magnifico plato que contiene variedad de ingredientes que al mezclarlos da un sabor inigualable.</p>		<p>Helados "San Francisco"</p> <p>Estos helados se expenden ya más de 40 años, a diario se preparan 600 helados de variados sabores. Fueron uno de los primeros que se ofrecían en el mercado San Francisco. Este comercio se dio por iniciativa del matrimonio Martínez-Camacho, Doña Lida fue la impulsadora de la preparación de los helados, en 1968, quien recuerda que todo surgió con la renta de una congelado</p>		<p>Las sabrosas colaciones</p> <p>Las diversas variedades de sabores de las colaciones hacen que se hagan un dulce del cual uno no se puede cansar. Estas golosinas representativas de la ciudad de Riobamba se las venden ya 63 años; cuando se inició la venta de estas se las pesaba en balanzas romanas. Hoy en día estos dulces se las encuentran en varios locales comerciales,</p>	
MERCADO LA MERCED		COLISEO TEODORO GALLEGOS BORJA		MERCADO SAN FRANCISCO		ABASTOS LAS ROSAS	

Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.49. Wireframe 8 Leyendas



LEYENDAS > CIUDAD DE RIOBAMBA

EL LUTERANO Y EL ESCUDO	DESCABEZADO DE RIOBAMBA	LA LOCA VIUDA	LA SILLA DEL CEMENTERIO
Se encuentra ubicado en el centro histórico de la ciudad de Riobamba, como centro de este parque se visualiza el monumento en honor al sabio Pedro Vicente Maldonado. Las piletas fueron forjadas en Europa del siglo anterior.	Este hermoso parque fue construido sobre la antigua Plaza de Santo Domingo, en esta se daban lugar a las ferias semanales; con el pasar del tiempo se cambió el nombre a Plaza España.	, se encuentra ubicado frente al Estadio Olímpico de la Federación Deportiva de Chimborazo. Conocido con este nombre porque gran cantidad de personas la visitan en su mayoría niños	En este lugar se libró la batalla de Riobamba el 21 de abril de 1822. En este parque destaca el monumento que se colocó en honor a los héroes que lucharon para liberar a la ciudad
LEER MAS	LEER MAS	LEER MAS	LEER MAS

Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.50. Wireframe 9 Contactos



Riobamba

Inicio
Arquitectura
Parques
Galeria
Gastronomia
Leyendas
Contactos

CONTACTOS

Este sitio web esta elaborado a partir del estudio de un nuevo software, basado en estandares web y siguiendo los lineamientos del proceso web
Comentan os dejanos saber tu sugerencias y recomendaciones.

Nombres (requerido)

Apellido

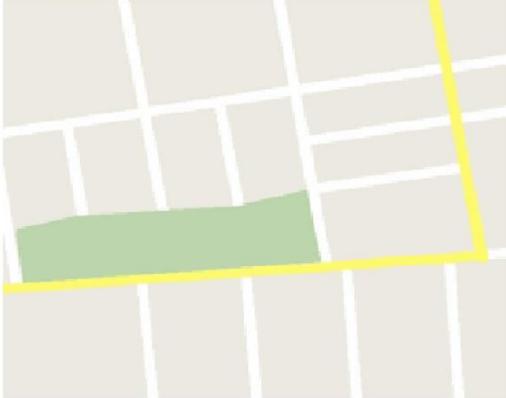
Email (requiredo)

Celular

Que buscas?

Mensaje

Como llegar



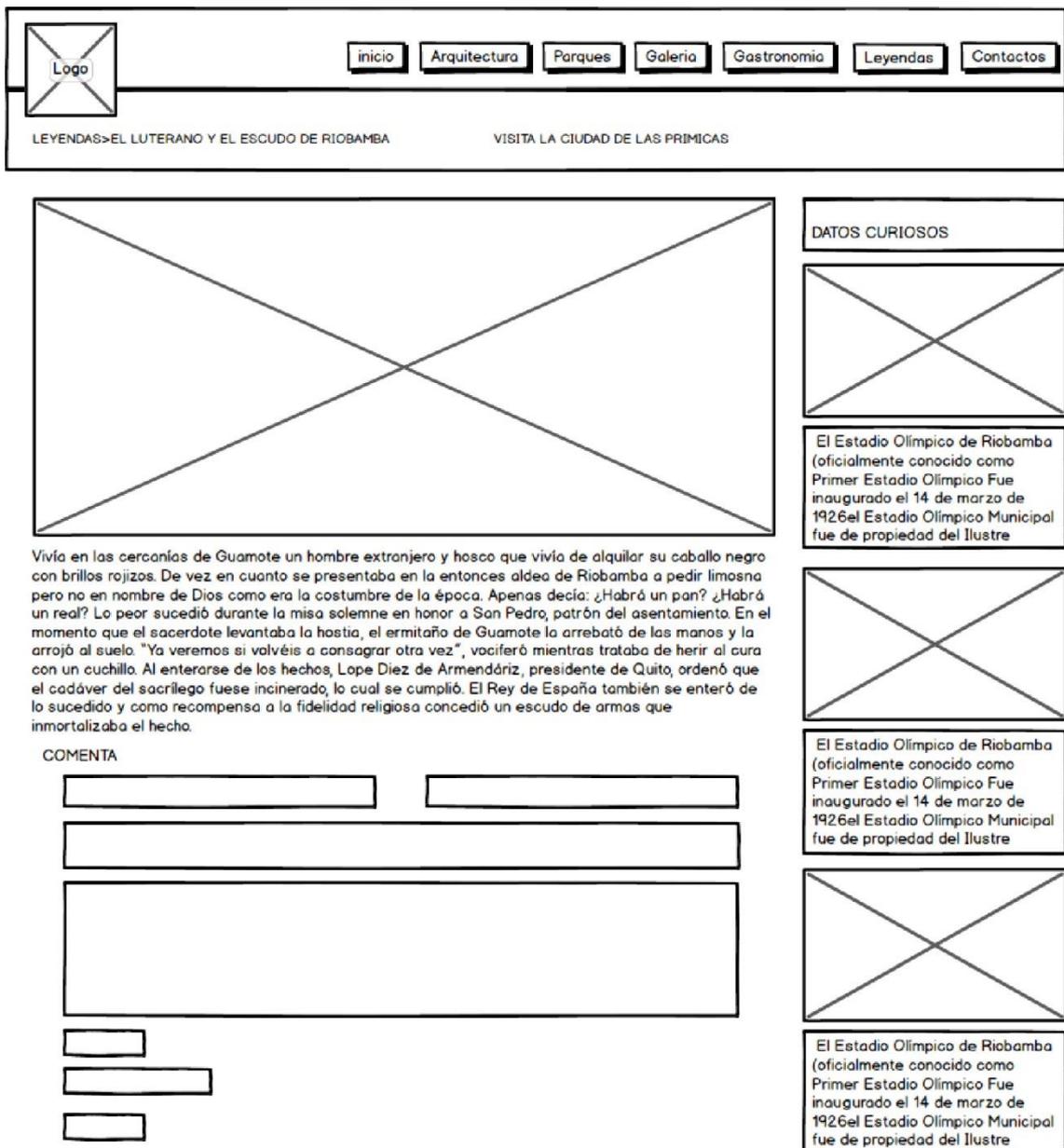
Nombre:
Riobamba, Chimborazo, Ecuador

Latiud
-1,6735

Longitud
-78,648

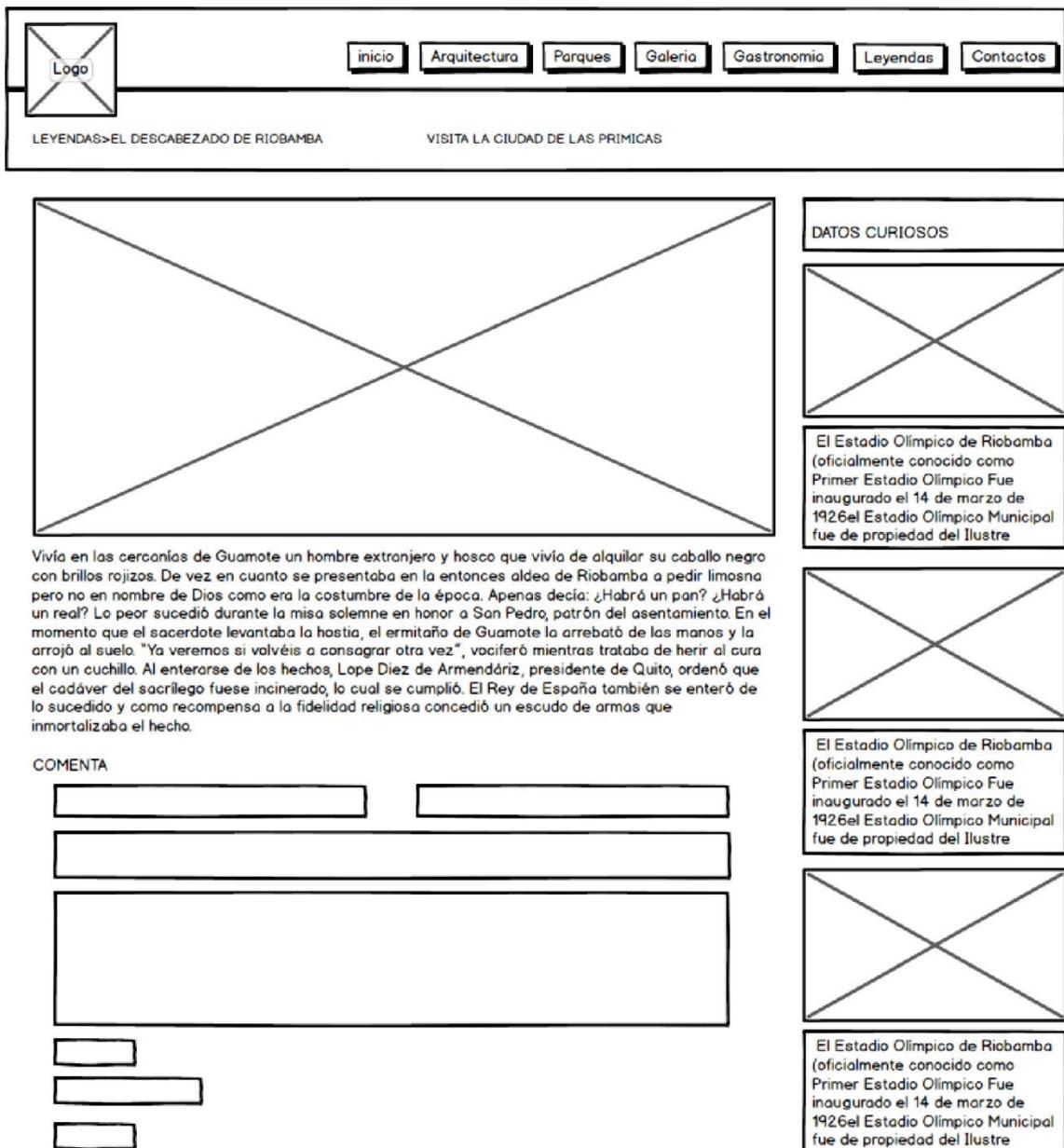
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.51. Wireframe 10 Leyenda enlace 1



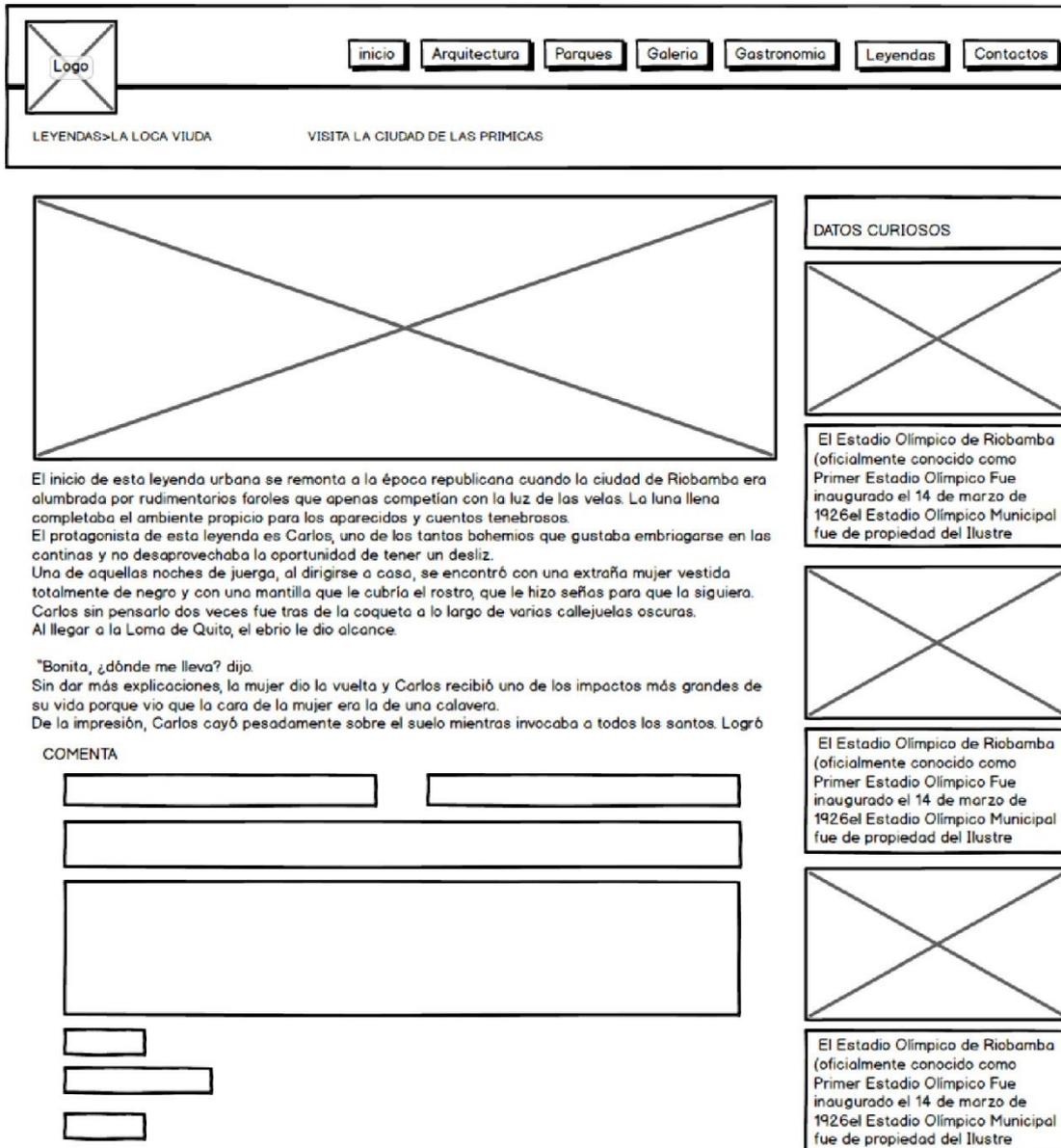
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.52. Wireframe 11 Leyenda enlace 2



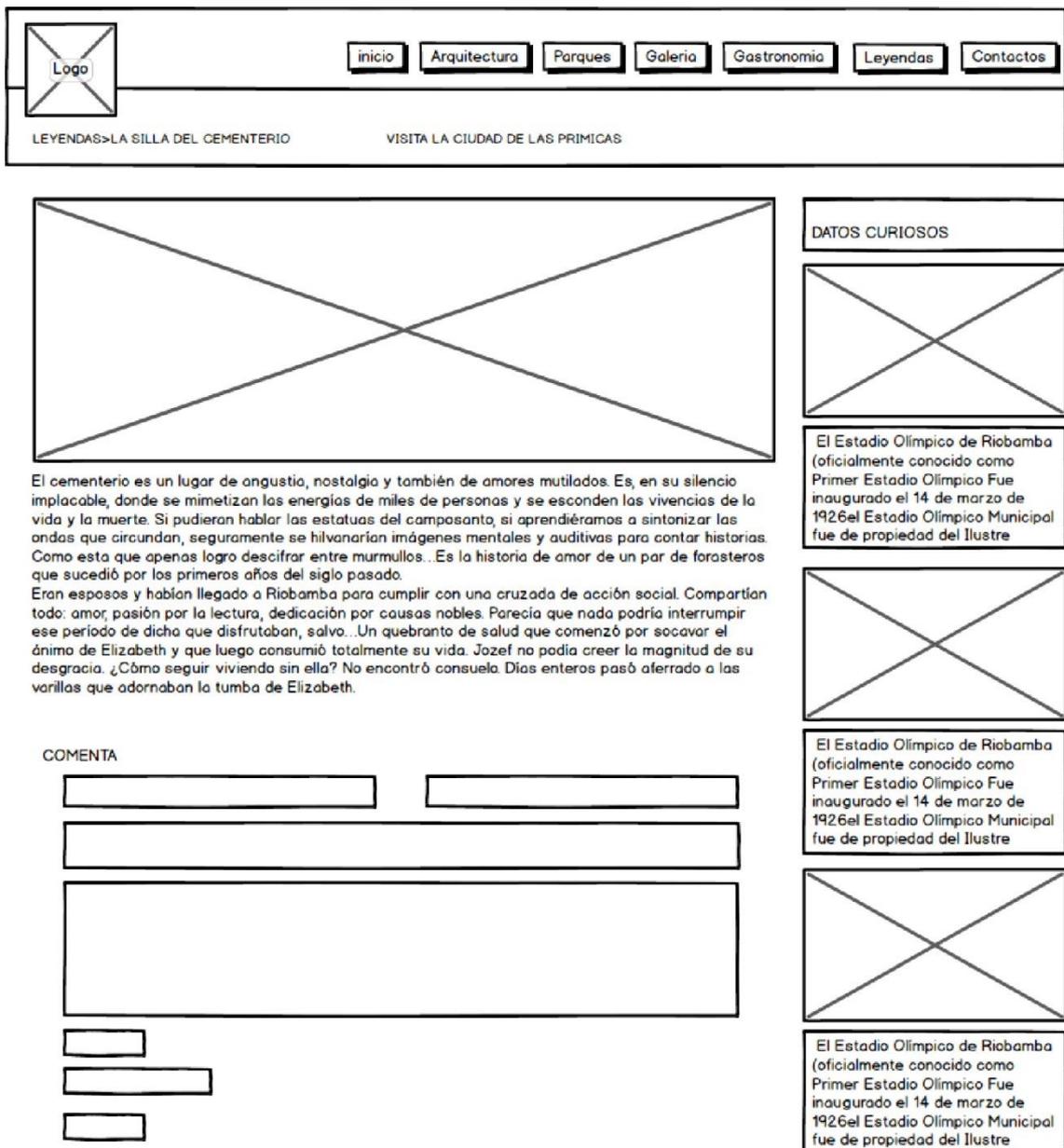
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.53. Wireframe 12 Leyenda enlace 3



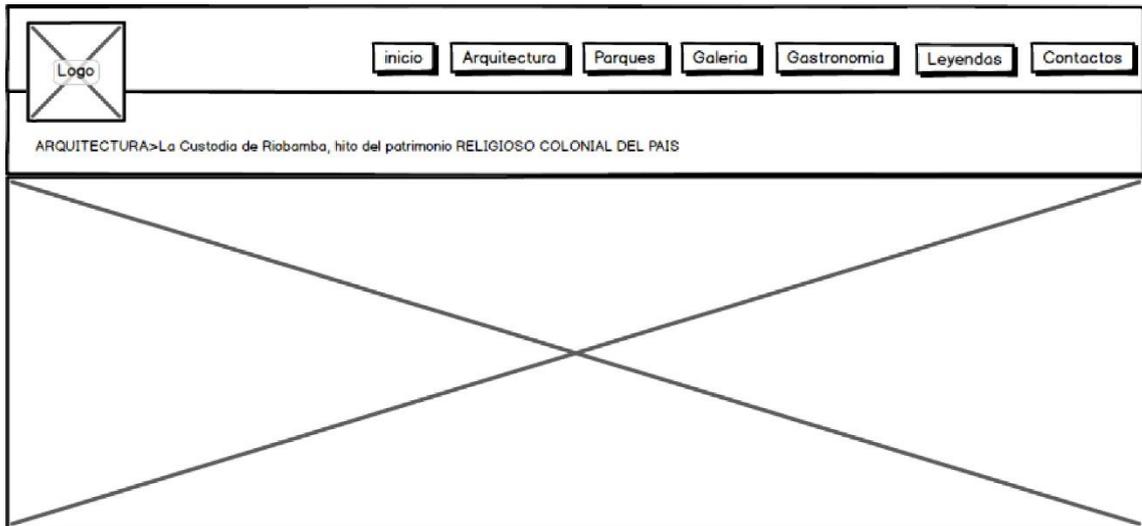
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.54. Wireframe 13 Leyenda enlace 4



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.55. Wireframe 14 Leyenda Arquitectura enlace 1



El Museo del Monasterio de las Madres Conceptas contaba con 14 salas de exhibición con 200 obras de arte, esculturas, pinturas. Allí se muestran objetos de platería y orfebrería del siglo XVI y XVII.

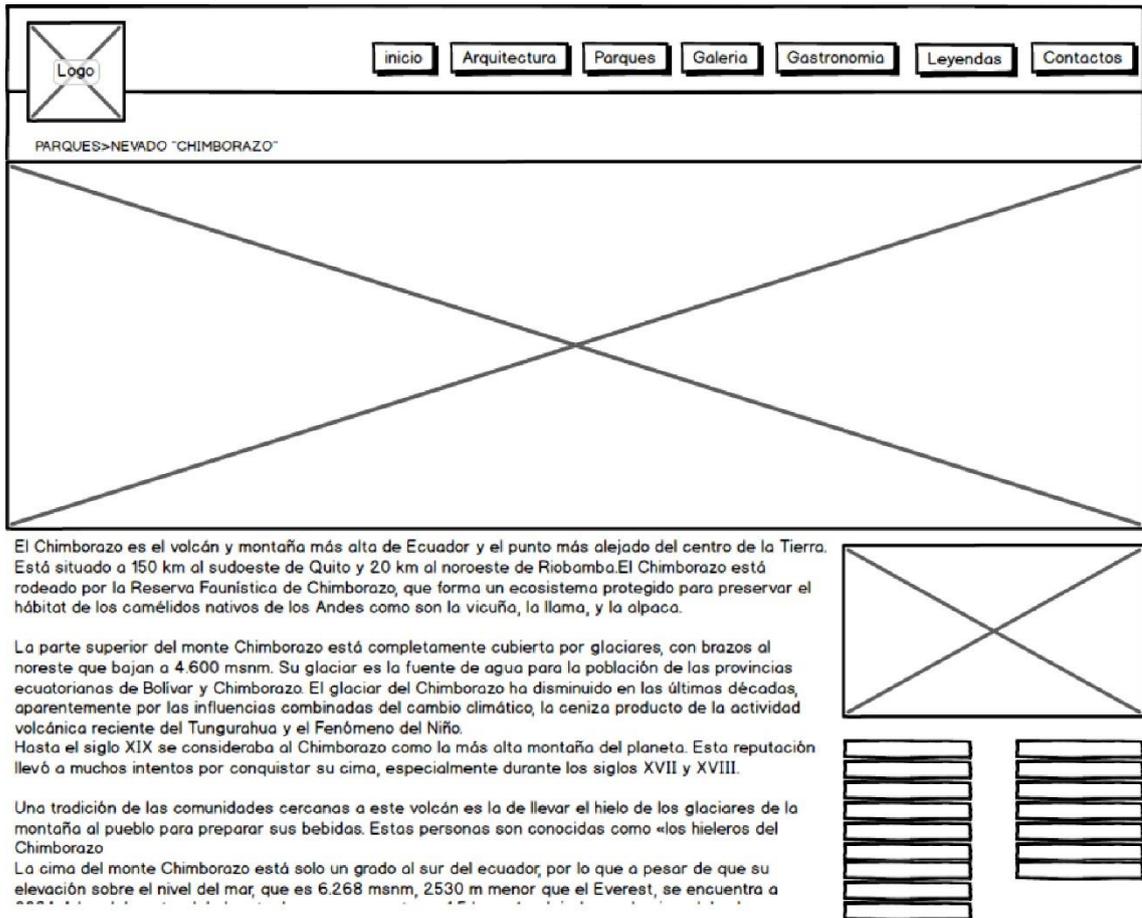
La pieza, fabricada en 1705, con donaciones de familias adineradas de Riobamba, mide un metro de alto y pesa 36,5 kilos. Está compuesta de una cruz, un sol de oro, una espiga, una corona y un pedestal de plata. Además tiene 3 500 incrustaciones entre perlas, diamantes, amatistas, rubíes y esmeraldas. Está valorada en varios millones de dólares. La Custodia sobrevivió al terremoto de 1797. Durante el siglo XIX y buena parte del XX, el objeto pasó enterrado durante largas temporadas, por seguridad. La Custodia de Riobamba se exhibía desde 1980 en el Museo del Monasterio de las Madres Conceptas de esa ciudad.

Se compone de dos partes: la parte superior, denominada sol, está elaborada en oro de 24 quilates, la parte inferior o base ha sido confeccionada en plata. Tiene una parte frontal y una posterior, las cuales han sido adornadas con más de 1500 piedras preciosas, es así que en la delantera, se aprecian esmeraldas y perlas, mientras que en la parte posterior se han incrustado brillantes, amatistas, aguas marinas, rubíes y otras.

De estilo barroco, la custodia de Riobamba es una muestra del catolicismo en la época colonial, es por ello que en la parte superior se observa a Dios Padre, el espacio para colocar la ostia representa Dios Hijo y la paloma significa el Espíritu Santo. Además, se pueden apreciar tres corazones que en su interior guardan la sangre de los tres artesanos anónimos que la elaboraron.

Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.56. Wireframe 15 Parques enlace 1



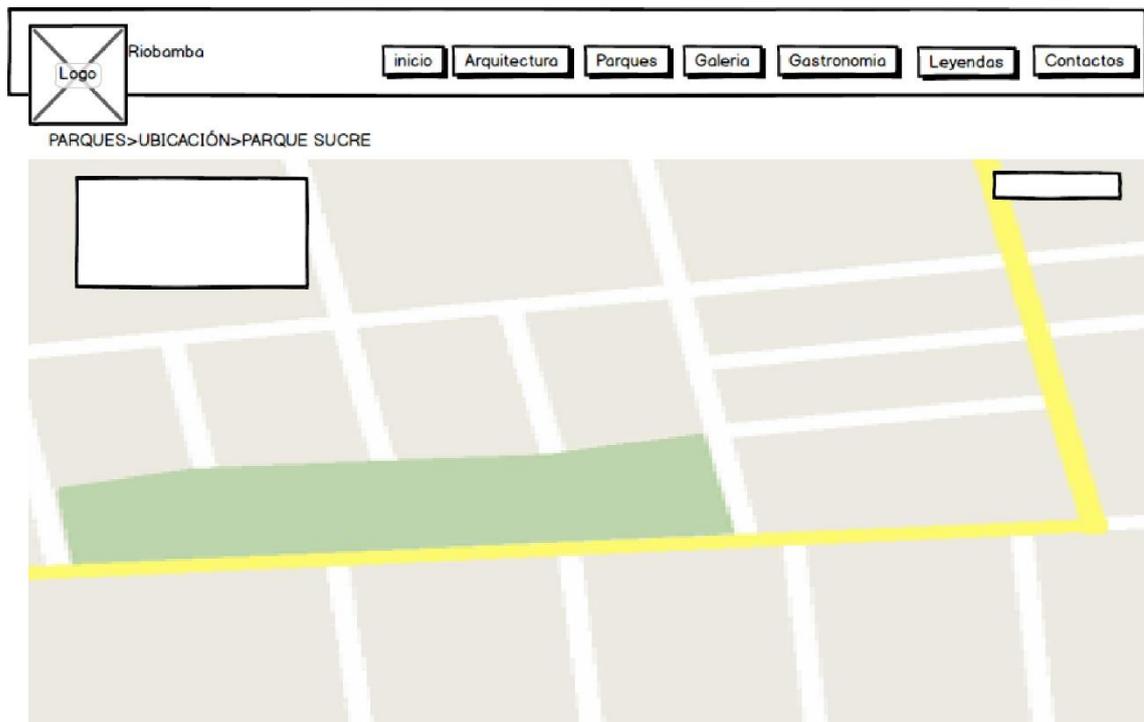
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.57. Wireframe 16 parques ubicación 1



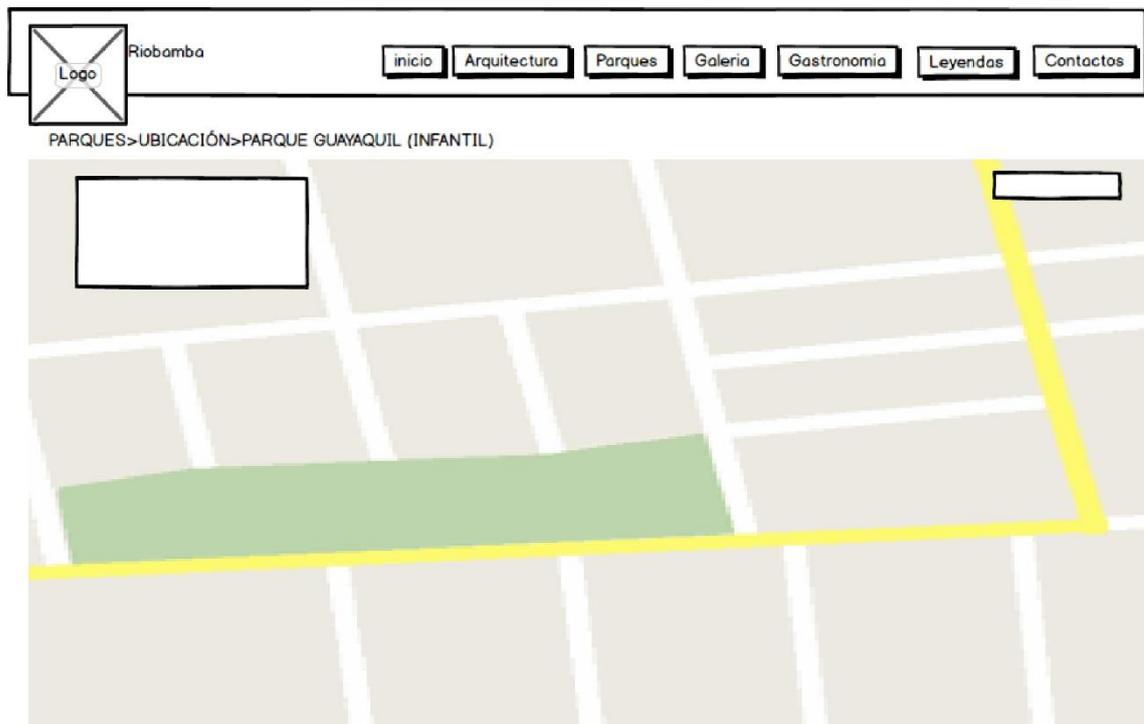
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.58. Wireframe 17 parques ubicación 2



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.59. Wireframe 18 parques ubicación 3



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.60. Wireframe 19 parques ubicación 4



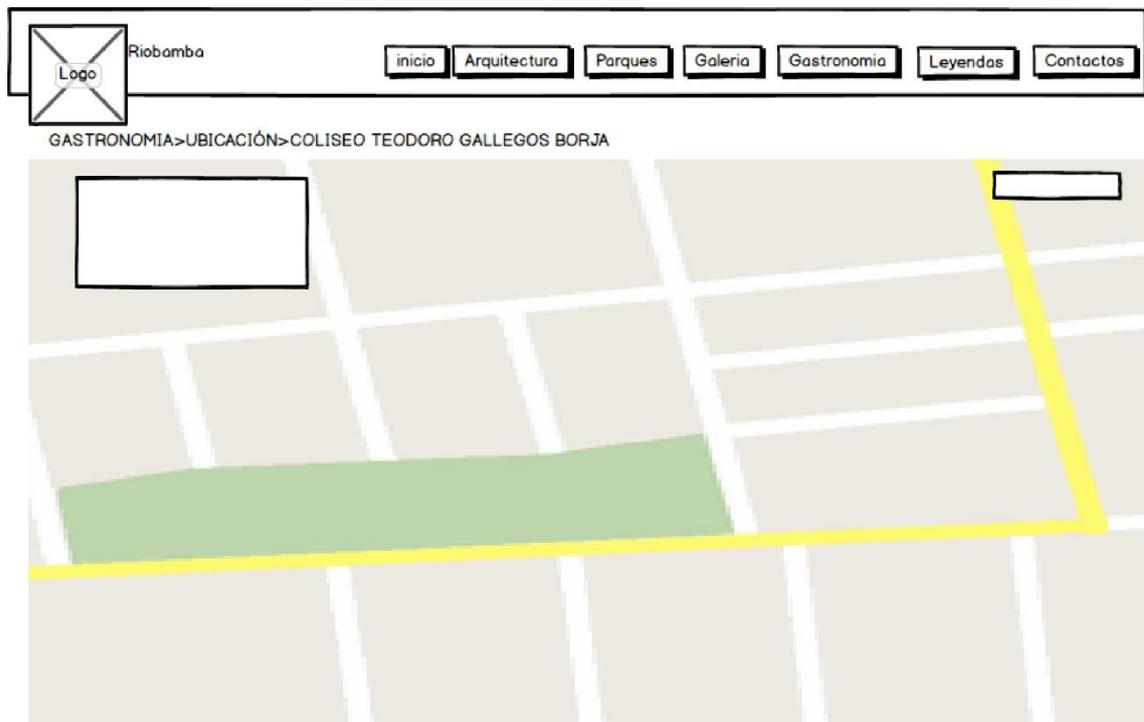
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.61. Wireframe 20 gastronomía ubicación 1



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.62. Wireframe 21 gastronomía ubicación 2



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.63. Wireframe 22 gastronomía ubicación 3



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.64. Wireframe 23 gastronomía ubicación 4

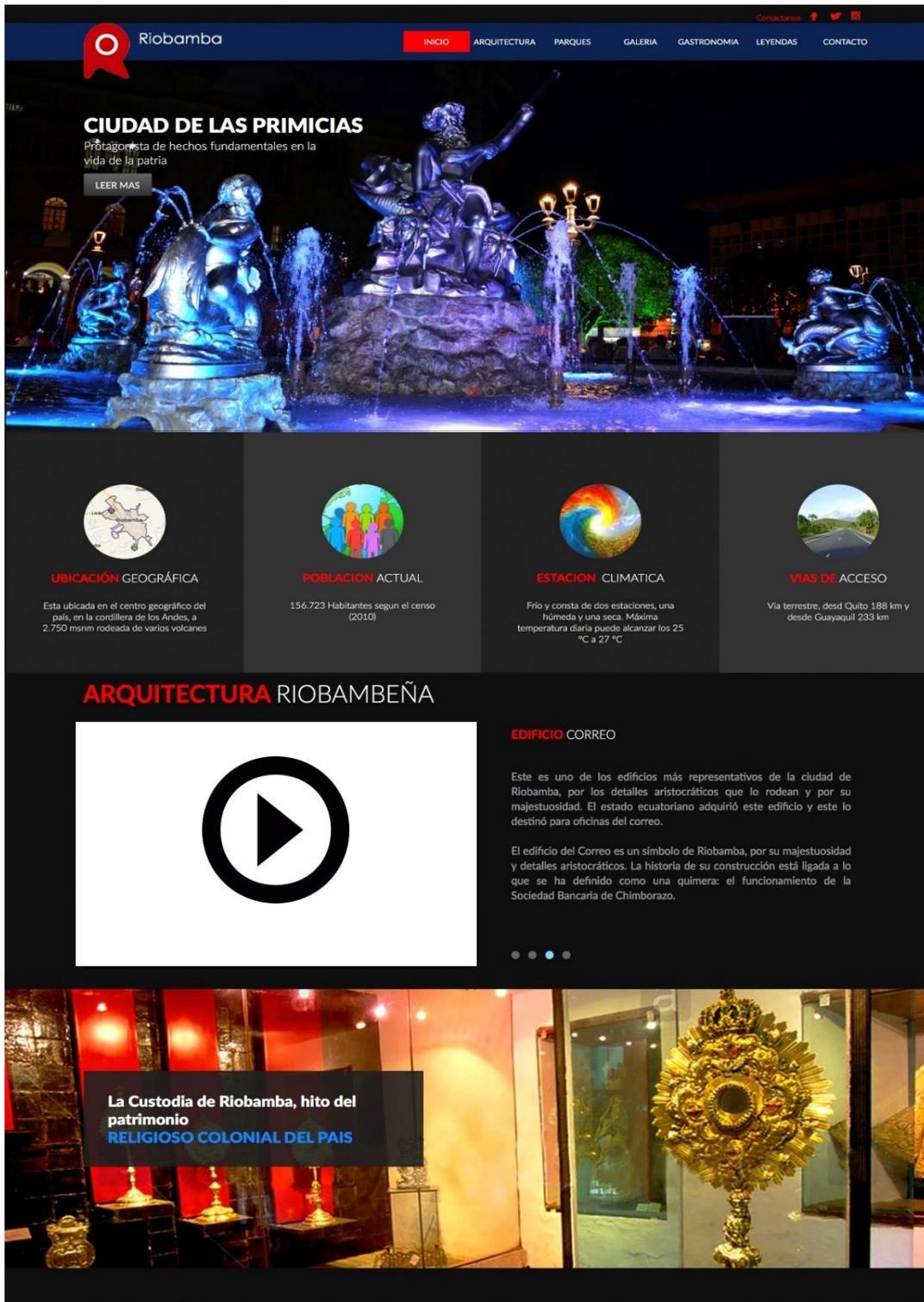


Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

3.4.3 Diseño Gráfico

Después de analizar la información obtenida, se procedió construir el sitio web en una aplicación de la suite de Adobe Creative, esta herramienta llamada Adobe Ilustrador permitió visualizar el interfaz similar al que va a tener el sitio web.

Figura III.65. Diseño Gráfico 1



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.66. Diseño Gráfico 2

PARQUES



PARQUE MALDONADO

Se encuentra ubicado en el centro histórico de la ciudad de Riobamba, como centro de este parque se visualiza el monumento en honor al sabio Pedro Vicente Maldonado. Las piletas fueron forjadas en Europa del siglo anterior.

PRIMERA CONSITUYENTE ENTRE ESPEJO Y 5 DE JUNIO



PARQUE SUCRE

Este hermoso parque fue construido sobre la antigua Plaza de Santo Domingo, en esta se daban lugar a las ferias semanales; con el pasar del tiempo se cambió el nombre a Plaza España.

PRIMERA CONSITUYENTE ENTRE LARREA Y ESPAÑA



PARQUE INFANTIL

,se encuentra ubicado frente al Estadio Olímpico de la Federación Deportiva de Chimborazo. Conocido con este nombre porque gran cantidad de personas la visitan en su mayoría niños

AV. DANIEL LEON BORJA Y AV. LA PRENSA



PARQUE 21 DE ABRIL

En este lugar se libró la batalla de Riobamba el 21 de abril de 1822. En este parque destaca el monumento que se colocó en honor a los héroes que lucharon para liberar a la ciudad

CALLE ARGENTINOS Y JUAN MONTALVO

CHIMBORAZO

Está situado a 150 km al sudoeste de Quito y 20 km al noroeste de Riobamba. La cima del monte Chimborazo está solo un grado al sur del ecuador, por lo que a pesar de que su elevación sobre el nivel del mar, que es 6.268 msnm, 2530 m menor que el Everest, se encuentra a 6384,4 km del centro del planeta, lo que representa un 1,5 km más alejado que la cima del coloso asiático.



GALERIA



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.67. Diseño Gráfico 3

GASTRONOMÍA

HORNADO

Riobamba es conocido por propios y extranjeros por su delicioso hornado. Este es un plato que tiene la carne de cerdo que acompañado de papas o mote y del agrio con receta riobambeña hacen que este plato sea una maravilla. Esta delicia se la consigue en varios mercados de la ciudad de Riobamba, con la predisposición de las vendedoras de atraer a los clientes para que prueben su sazón.



MERCADO LA MERCED

CEVICHE DE CHOCHOS

Una de las preparaciones más conocidas por los riobambeños es el ceviche de chochos.

Además de delicioso este es un plato nutritivo ya que su ingrediente principal es el chocho, como sabemos lleno de calcio. Quien puede resistirse a este magnifico plato que contiene variedad de ingredientes que al mezclarlos da un sabor inigualable.



COLISEO TEODORO GALLEGOS BORJA

HELADOS "SAN FRANCISCO"

Estos helados se expenden ya más de 40 años, a diario se preparan 600 helados de variados sabores. Fueron uno de los primeros que se ofrecían en el mercado San Francisco. Este comercio se dio por iniciativa del matrimonio Martínez-Camacho, Doña Lida fue la impulsadora de la preparación de los helados, en 1968, quien recuerda que todo surgió con la renta de una congelado



MERCADO SAN FRANCISCO

LAS SABROSAS COLACIONES

Las diversas variedades de sabores de las colaciones hacen que se hagan un dulce del cual uno no se puede cansar.

Estas golosinas representativas de la ciudad de Riobamba se las venden ya 63 años; cuando se inició la venta de estas se las pesaba en balanzas romanas. Hoy en día estos dulces se las encuentran en varios locales comerciales, pero en fundas de una libra.



ABASTOS LAS ROSAS

"Cuán grande riqueza es, aun entre los pobres, el ser hijo de buen padre!..."

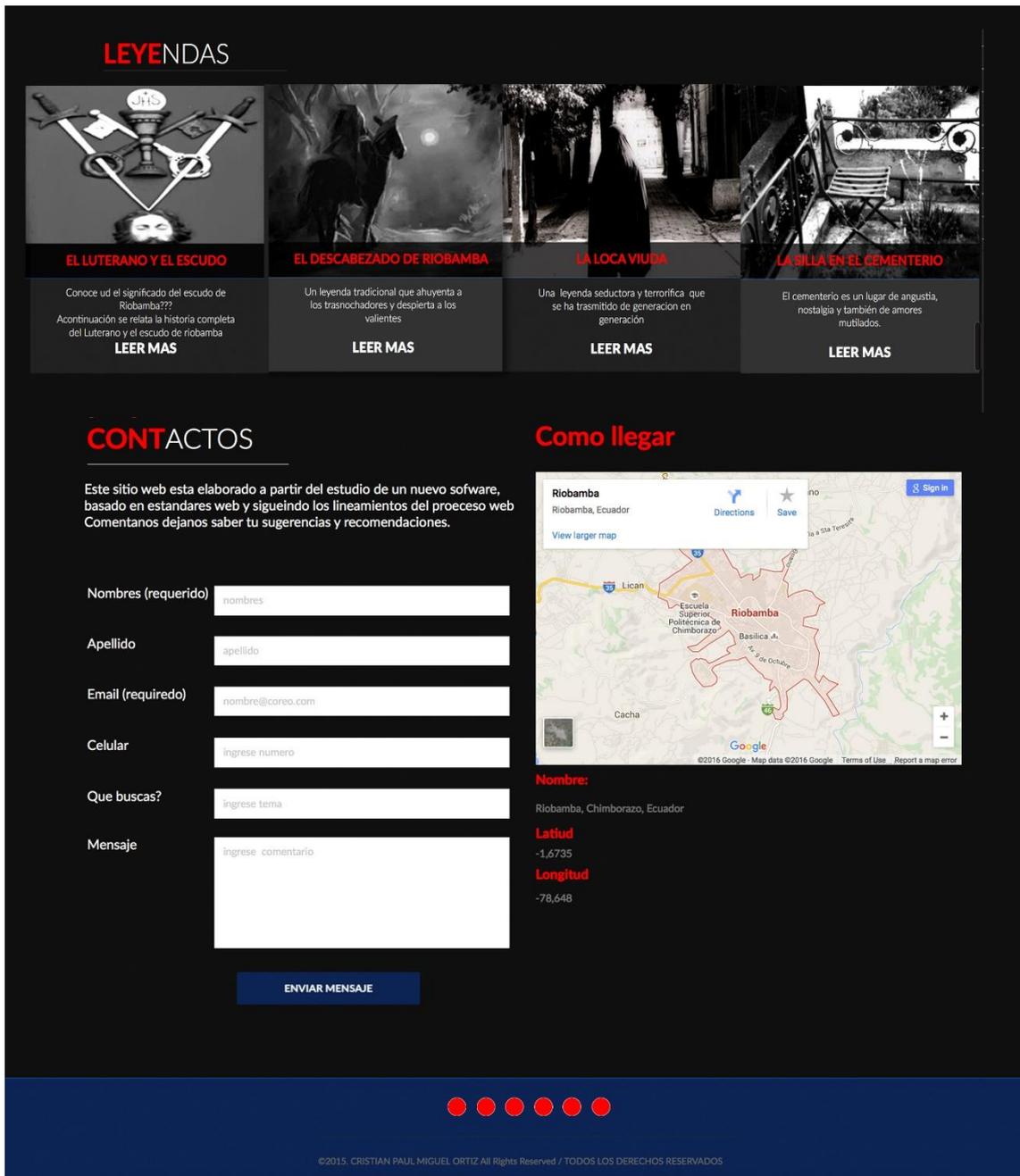


PADRE JUAN DE VELASCO



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.68. Diseño Gráfico 4



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.69. Diseño Gráfico 5

Contactanos

Riobamba

[INICIO](#)
[ARQUITECTURA](#)
[PARQUES](#)
[GALERIA](#)
[GASTRONOMIA](#)
[LEYENDAS](#)
[CONTACTO](#)

EL LUTERANO Y EL ESCUDO DE RIOBAMBA
VISITA LA CIUDAD DE LAS PRIMICAS

Vivía en las cercanías de Guamote un hombre extranjero y hosco que vivía de alquilar su caballo negro con brillos rojizos. De vez en cuando se presentaba en la entonces aldea de Riobamba a pedir limosna pero no en nombre de Dios como era la costumbre de la época. Apenas decía: ¿Habrás un pan? ¿Habrás un real? Lo peor sucedió durante la misa solemne en honor a San Pedro, patrón del asentamiento. En el momento que el sacerdote levantaba la hostia, el ermitaño de Guamote la arrebató de las manos y la arrojó al suelo. "Ya veremos si volvéis a consagrar otra vez", vociferó mientras trataba de herir al cura con un cuchillo. Al enterarse de los hechos, Lope Díez de Armendáriz, presidente de Quito, ordenó que el cadáver del sacrilego fuese incinerado, lo cual se cumplió. El Rey de España también se enteró de lo sucedido y como recompensa a la fidelidad religiosa concedió un escudo de armas que inmortalizaba el hecho.

DATOS CURIOSOS

ESTADIO OLIMPICO DE RIOBAMBA

El Estadio Olímpico de Riobamba (oficialmente conocido como Primer Estadio Olímpico) Fue inaugurado el 14 de marzo de 1926 el Estadio Olímpico Municipal fue de propiedad del Ilustre Municipio de Riobamba, hecho en la cual fue donado a la Federación Deportiva de Chimborazo

PATRIMONIO DE CURIQUINGUES, PAYASOS, Y DIABLOS

Los diablos de Ista y los payasos del barrio Santa Rosa representan la violón mestizo de la fiesta por el nacimiento del Niño Jesús. Mientras que los curianguines y los sacha runas, dos personajes sagrados para la cosmovisión andina, se incluyeron como una representación de las creencias de la cultura indígena, en un sincretismo colorido.

COMENTA

a b c d e f

PUBLICA TU COMENTARIO

©2015. CRISTIAN PAUL MIGUEL ORTIZ All Rights Reserved / TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.70. Diseño Gráfico 6

Riobamba

[INICIO](#) [ARQUITECTURA](#) [PARQUES](#) [GALERIA](#) [GASTRONOMIA](#) [LEYENDAS](#) [CONTACTO](#)

EL DESCABEZADO DE RIOBAMBA
Sultana de los Andes



Vivía en las cercanías de Guamote un hombre extranjero y hosco que vivía de alquilar su caballo negro con brillos rojizos. De vez en cuando se presentaba en la entonces aldea de Riobamba a pedir limosna pero no en nombre de Dios como era la costumbre de la época. Apenas decía: ¿Habrà un pan? ¿Habrà un real? Lo peor sucedió durante la misa solemne en honor a San Pedro, patrón del asentamiento. En el momento que el sacerdote levantaba la hostia, el ermitaño de Guamote la arrebató de las manos y la arrojó al suelo. "Ya veremos si volvéis a consagrar otra vez", vociferó mientras trataba de herir al cura con un cuchillo. Al enterarse de los hechos, Lope Díez de Armendáriz, presidente de Quito, ordenó que el cadáver del sacrilego fuese incinerado, lo cual se cumplió. El Rey de España también se enteró de lo sucedido y como recompensa a la fidelidad religiosa concedió un escudo de armas que inmortalizaba el hecho.

MONUMENTOS



VACA ZEBRA

Vaca Cebra, RIOBAMBA, RIOBAMBA, CHIMBORAZO se encuentra ubicado en la parroquia RIOBAMBA del cantón RIOBAMBA perteneciente a la provincia CHIMBORAZO, Ecuador
UNA OBRA DE Endara Crow



MONUMENTO A LA LUNA

Se encuentra ubicado en el km 1/2 vía a Guayquil en la parroquia de Lican monumento realizado como tributo a la luna que significa fertilidad ademas de representar la productividad y abundancia.



VACA ZEBRA

Las puruhíes fueron etnias numerosas de indígenas que ocupaban las provincias de Chimborazo, Bolívar, Tungurahua fueron una monarquía federativa, donde cada curaca ó régulo gobernaban independientemente su propio pueblo; este monumento en honor al indígena purua

COMENTA

Enter Your Message

Enter Your Message

Submit



©2015, CRISTIAN PAUL MIGUEL ORTIZ All Rights Reserved / TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.71. Diseño Gráfico 7

-171-

Contactanos

 Riobamba
 INICIO
ARQUITECTURA
PARQUES
GALERIA
GASTRONOMIA
LEYENDAS
CONTACTO

LA SILLA DEL CEMENTERIO
Ciudad Bonita



El cementerio es un lugar de angustia, nostalgia y también de amores mutilados. Es, en su silencio implacable, donde se mimetizan las energías de miles de personas y se esconden las vivencias de la vida y la muerte. Si pudieran hablar las estatuas del camposanto, si aprendiéramos a sintonizar las ondas que circundan, seguramente se hilvanarían imágenes mentales y auditivas para contar historias.

Como esta que apenas logro descifrar entre murmullos...Es la historia de amor de un par de forasteros que sucedió por los primeros años del siglo pasado.

Eran esposos y habían llegado a Riobamba para cumplir con una cruzada de acción social. Compartían todo: amor, pasión por la lectura, dedicación por causas nobles. Parecía que nada podría interrumpir ese periodo de dicha que disfrutaban, salvo...Un quebranto de salud que comenzó por socavar el ánimo de Elizabeth y que luego consumió totalmente su vida. Jozef no podía creer la magnitud de su desgracia. ¿Cómo seguir viviendo sin ella? No encontró consuelo. Días enteros pasó aferrado a las varillas que adornaban la tumba de Elizabeth.

El transcurso de los meses no menguó el dolor. Cuando se cumplió el plazo para volver a su país, Jozef no quiso emprender el viaje y abandonar los restos de su esposa. Desde entonces, todos los días, el extranjero acudía con una silla hasta la tumba de su mujer. Ahí permanecía horas y horas, "conversando" con ella o simplemente leyendo un libro. El tiempo pasó y una tarde llegó la muerte como una bendición.

Se cumplió la aspiración de juntarse con su amada en el más allá. Los guardianes del cementerio, testigos de la diaria visita de Jozef, decidieron colocar la silla en la misma tumba, como recuerdo de ese entrañable e indestructible sentimiento.

NOVEDADES



EL ULTIMO HIELERO

BALTAZAR USHCA el último hielero del chimborazo visita constantemente la ciudad la riobamba . En el mercado la merced para distribuir su producto . Este personaje se ha convertido en un icono de la provincia de chimborazo por su arduo trabajo



DESFILE DE LA ALEGRIA

Cada año se celebra el pack raimy el carnaval, protagonizada por 50 bailarines de tres agrupaciones folclóricas de Riobamba, deleitando así a propios y extranjeros , con una gran variedad de comparsas dedicadas al sol , siendo parte del patrimonio cultural de la ciudad de riobamba



DESFILE DE LA ALEGRIA

Cada año se celebra el pack raimy el carnaval, protagonizada por 50 bailarines de tres agrupaciones folclóricas de Riobamba, deleitando así a propios y extranjeros , con una gran variedad de comparsas dedicadas al sol , siendo parte del patrimonio cultural de la ciudad de riobamba



DESFILE DE LA ALEGRIA

Cada año se celebra el pack raimy el carnaval, protagonizada por 50 bailarines de tres agrupaciones folclóricas de Riobamba, deleitando así a propios y extranjeros , con una gran variedad de comparsas dedicadas al sol , siendo parte del patrimonio cultural de la ciudad de riobamba

COMENTA

Submit



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.73. Diseño Gráfico 9

Contactanos
R
Riobamba
INICIO
ARQUITECTURA
PARQUES
GALERIA
GASTRONOMIA
LEYENDAS
CONTACTO

PRIMERA CIUDAD PLAIFICADA
Ciudad Bonita



El primer cabildo municipal las primicias. El miércoles 19 de agosto de 1534 se instaló el primer cabildo de Santiago de Quito (Riobamba) y sesionó por primera vez un cabildo municipal en lo que posteriormente sería llamado Ecuador. Por este motivo se celebra cada 19 de agosto, el Día del Municipio Ecuatoriano.

RIOBAMBA CIUDAD DE LAS PRIMICIAS

Riobamba es una ciudad de Ecuador, conocida también como: "Cuna de la Nacionalidad Ecuatoriana", "Sultana de los Andes", "Ciudad Bonita", "Ciudad de las Primicias", "Corazón de la Patria", es la capital de la provincia de Chimborazo, se encuentra ubicada en el centro geográfico del país, en la cordillera de los Andes, a 2.750 msnm en el centro de la hoya de Chambo, rodeada de varios volcanes como el Chimborazo, el Tungurahua, el Altar y el Carihuairazo.

La ciudad fue fundada el 15 de agosto de 1534 cerca de la laguna de Colta, siendo la primera fundación española en el territorio ecuatoriano. Tras un devastador terremoto en el año de 1797 queda completamente destruída y se traslada en el mismo año hasta el lugar que ocupa hoy en día, convirtiéndose en la primera y única ciudad planificada del Ecuador.

Según datos oficiales, la ciudad entendida como área urbana tiene 246.891 habitantes, lo que la ubican como la décima ciudad más poblada del país, mientras que todo el cantón posee una población de 298.412 habitantes.³ La superficie delimitada por el perímetro urbano de la ciudad es de aproximadamente 45 km².

historia

Cerca de la ciudad de Riobamba existe la población Punín, en donde se encontró el "Hombre de Punín". En 1923, descubrieron restos de un cráneo humano fosilizado.

En el proceso de expansión de la dominación Inca, hacia los años 1000 los Andes centrales fueron escenario del asentamiento y expansión. En el Ecuador, los Incas anexaron la totalidad de la sierra a su imperio. En tiempos de Huayna-Cápac, previo a la llegada de los españoles, los puntos claves de la dominación Inca, se situaron en Tomebamba, capital residencial incaica, apoyado por sedes de un "mayordomo mayor" denominado "tochríoc". En el ámbito del ejercicio del poder este cargo tenía una función semejante a la de "gobernador de provincia", Para el sur del actual Ecuador el "tochríoc" se situaba en Latacunga, siendo Riobamba en la época uno de los "tampos"

El primer convento

En la plaza mayor se levanta la catedral de la ciudad. Es una hermosa construcción, edificada con piedras traídas de antiguos templos de la villa colonial Riobamba.

Más presentaciones de Santiago Arias



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.74. Diseño Gráfico 10

[Contactanos](#)

[f](#)
[t](#)
[i](#)

RIOBAMBA

[INICIO](#)
[ARQUITECTURA](#)
[PARQUES](#)
[GALERIA](#)
[GASTRONOMIA](#)
[LEYENDAS](#)
[CONTACTO](#)

CIUDAD DE LAS PRIMICIAS
Ciudad Bonita



Riobamba es llamada la ciudad de las primicias ya que ha sido protagonista de hechos fundamentales en la vida de la patria, a continuación algunas de las primicias:

La primera ciudad española en el Ecuador. El hecho, históricamente, se realizó cerca de la laguna de Colta, lugar donde se asentó Riobamba colonial hasta antes del terremoto de 1797. El 15 de agosto de 1534 se funda la ciudad de Santiago de Quito, con su cabildo de soldados y sus 67 vecinos, nombrados de entre quienes manifestaren su deseo de quedarse. Lo realiza Diego de Almagro.

Primer Escudo Nobiliario de Armas. otorgado por el rey Felipe IV de España, privilegio de muy pocas ciudades fundadas por los españoles en América. El Padre Juan de Velasco señala:

El primer cabildo municipal. El miércoles 19 de agosto de 1534 se instaló el primer cabildo de Santiago de Quito (Riobamba) y sesionó por primera vez un cabildo municipal en lo que posteriormente sería llamado Ecuador. Por este motivo se celebra cada 19 de agosto, el Día del Municipio Ecuatoriano.

La primera ciudad española en el Ecuador. El hecho, históricamente, se realizó cerca de la laguna de Colta, lugar donde se asentó Riobamba colonial hasta antes del terremoto de 1797. El 15 de agosto de 1534 se funda la ciudad de Santiago de Quito, con su cabildo de soldados y sus 67 vecinos, nombrados de entre quienes manifestaren su deseo de quedarse. Lo realiza Diego de Almagro.

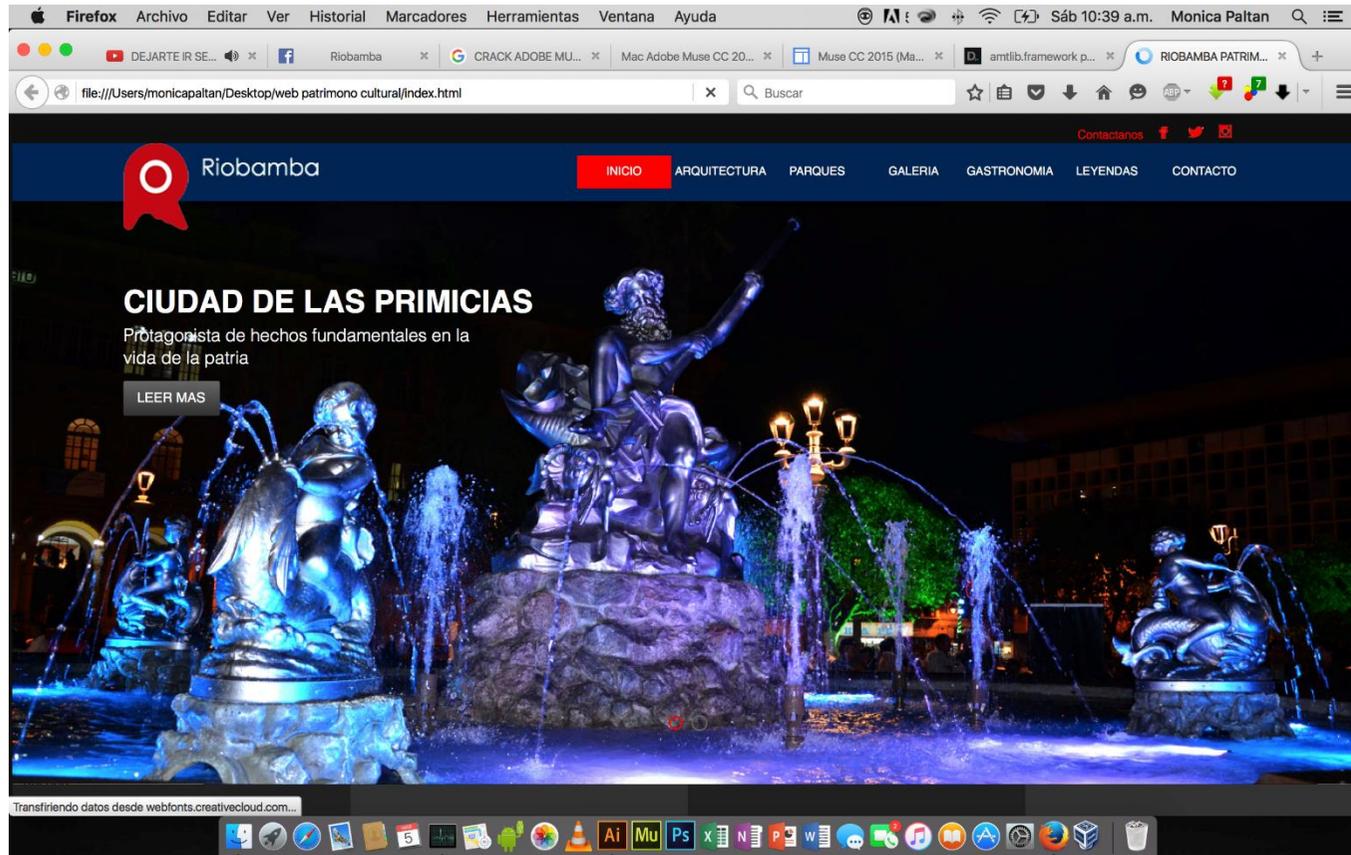
● ● ● ● ● ●

©2015. CRISTIAN PAUL MIGUEL ORTIZ All Rights Reserved / TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Prototipo

Figura III.75. Prototipo 1



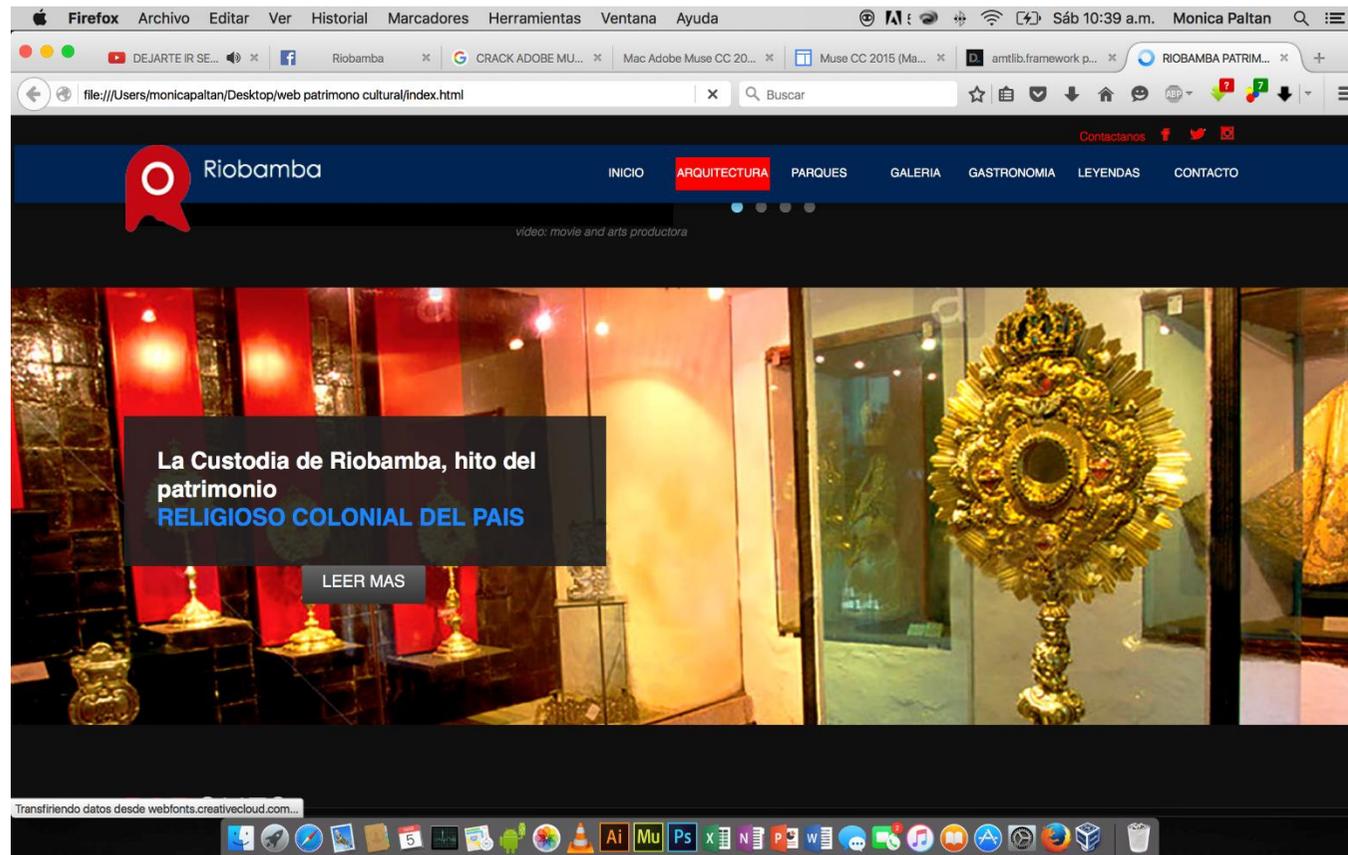
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.76. Prototipo 2



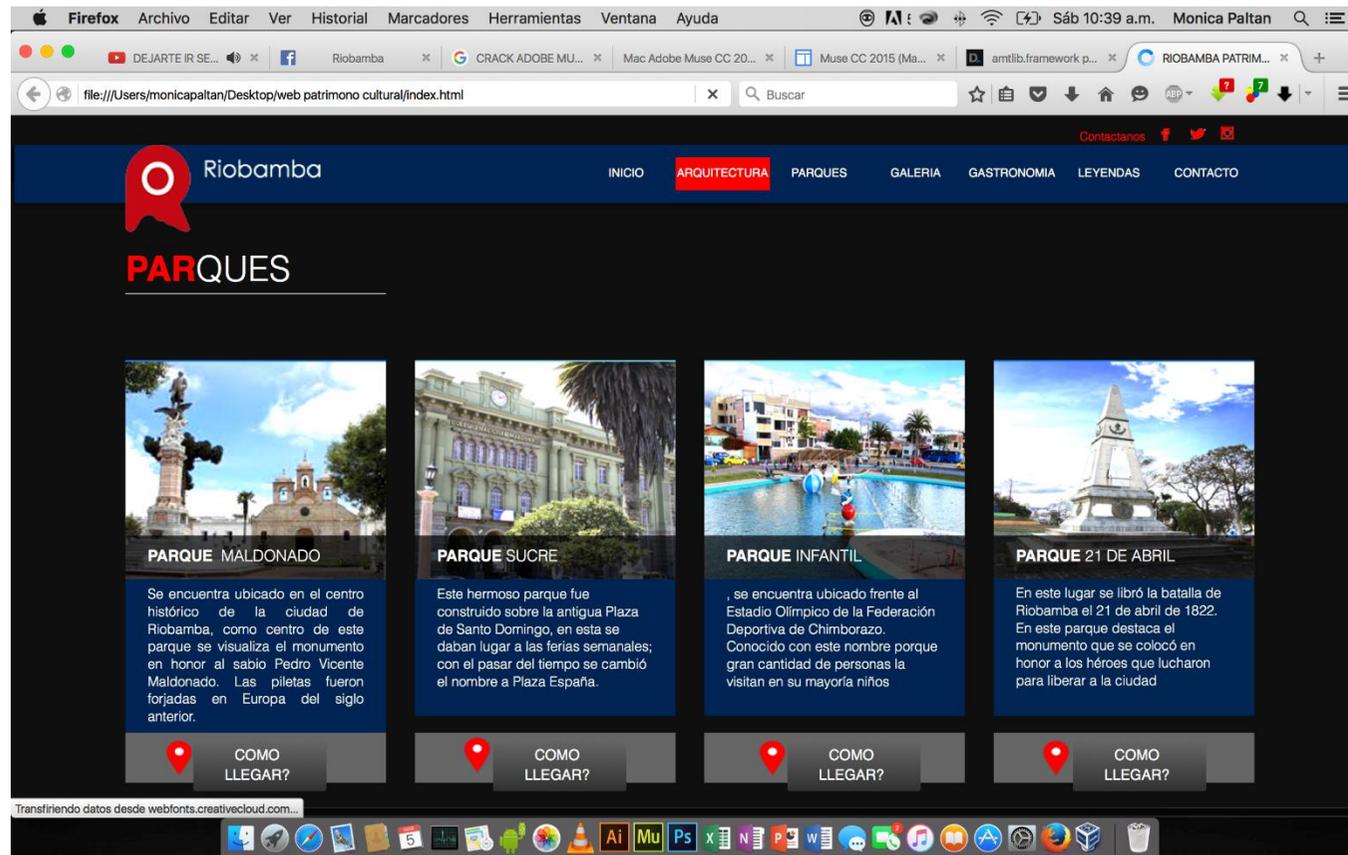
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.77. Prototipo 3



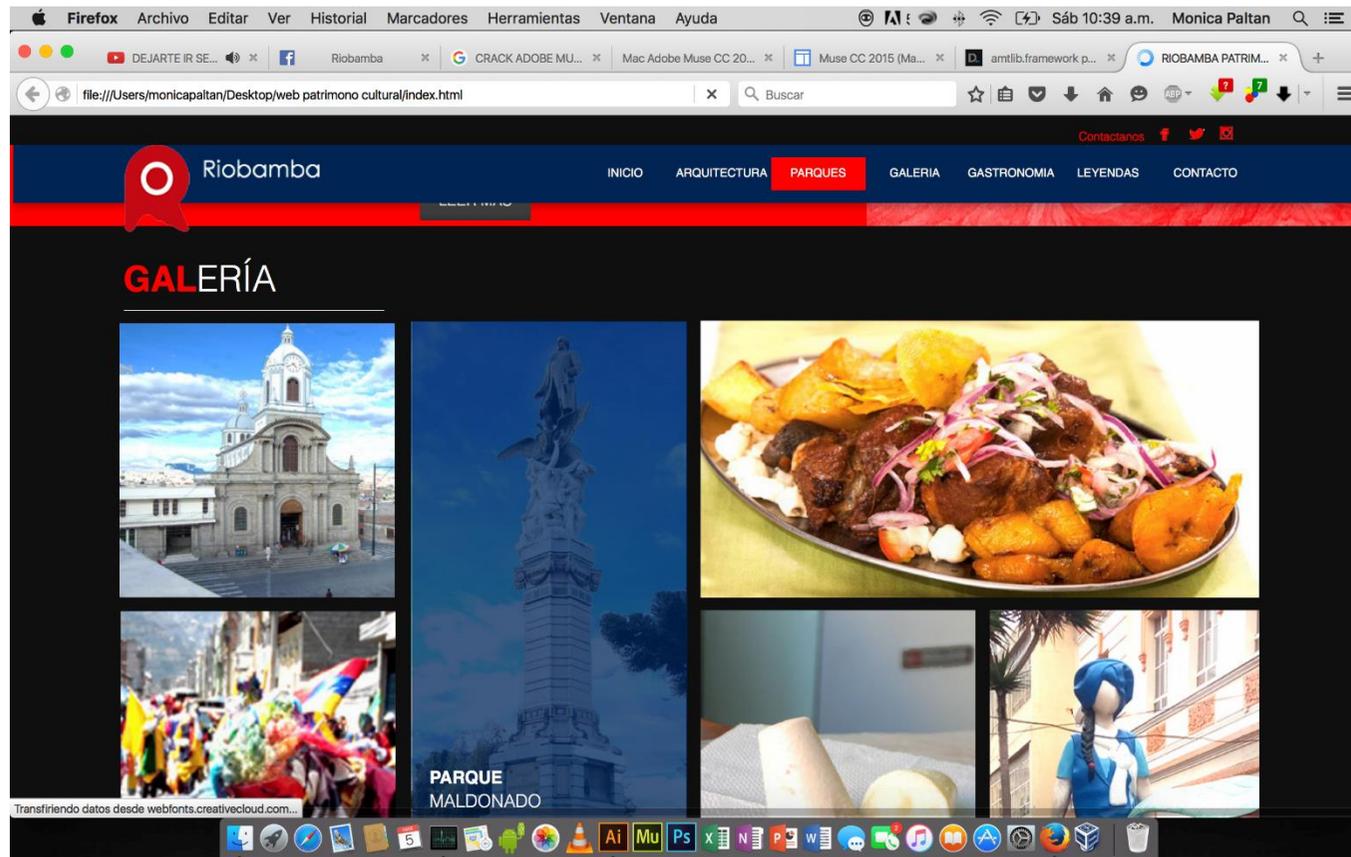
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.78. Prototipo 4



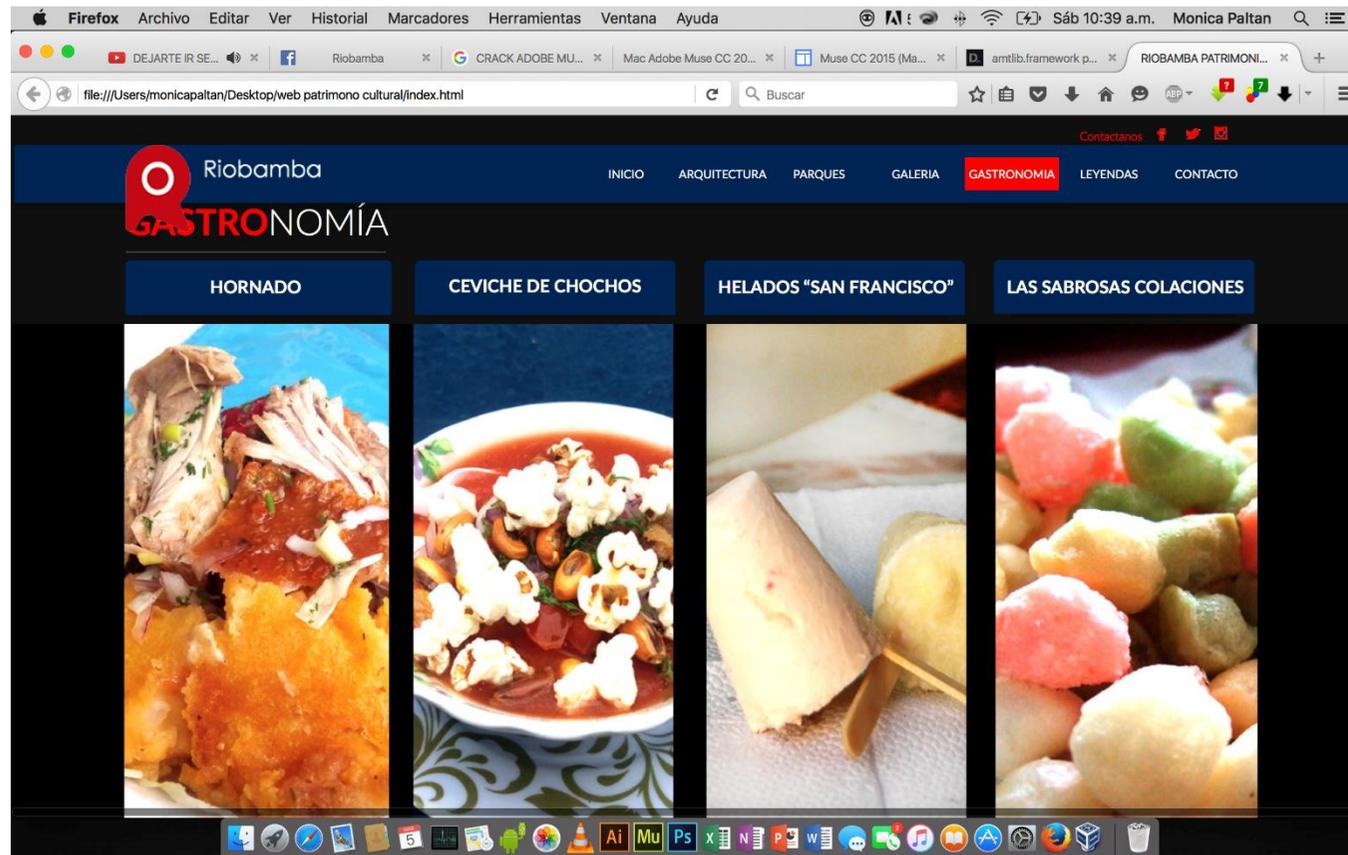
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.79. Prototipo 5



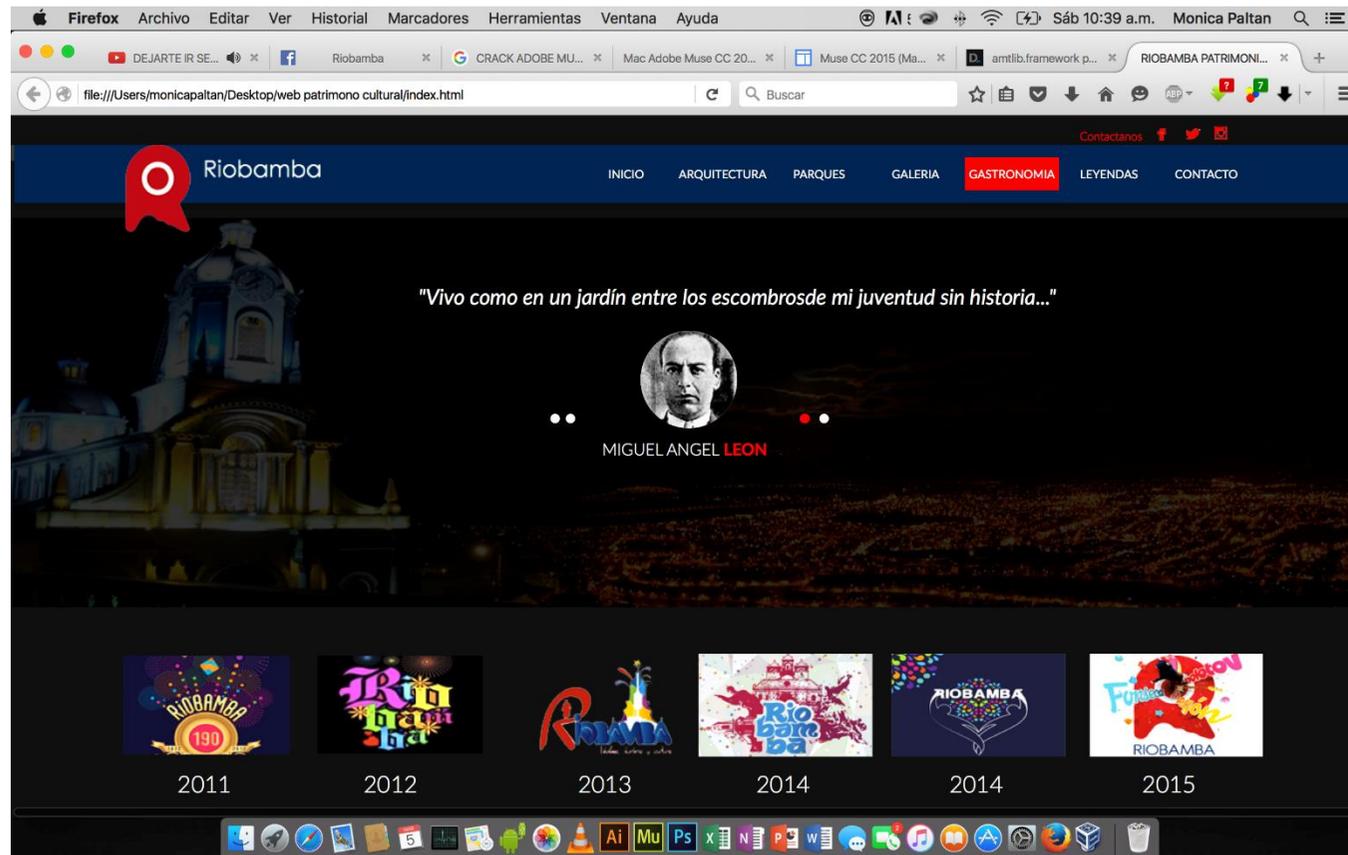
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.80. Prototipo 6



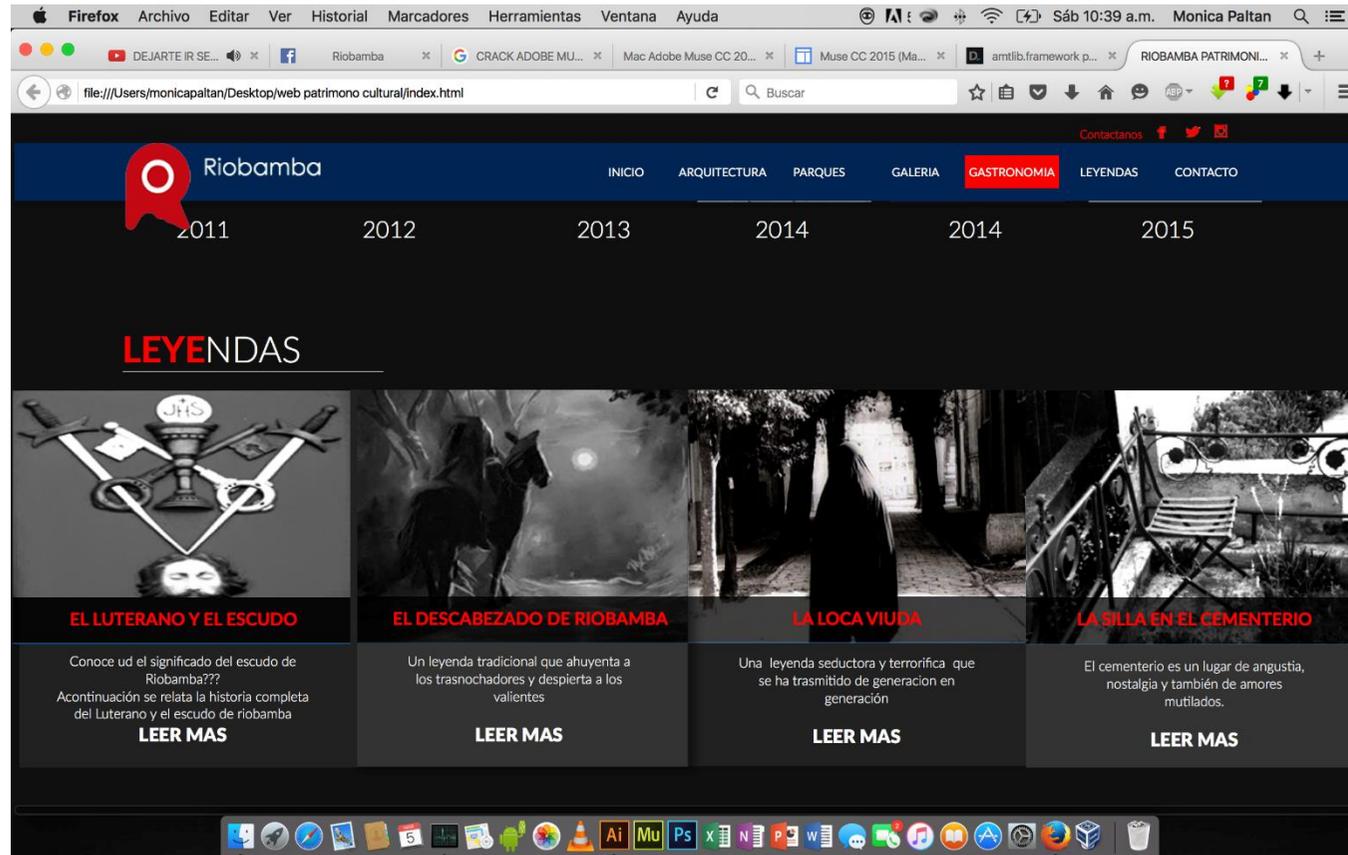
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.81. Prototipo 7



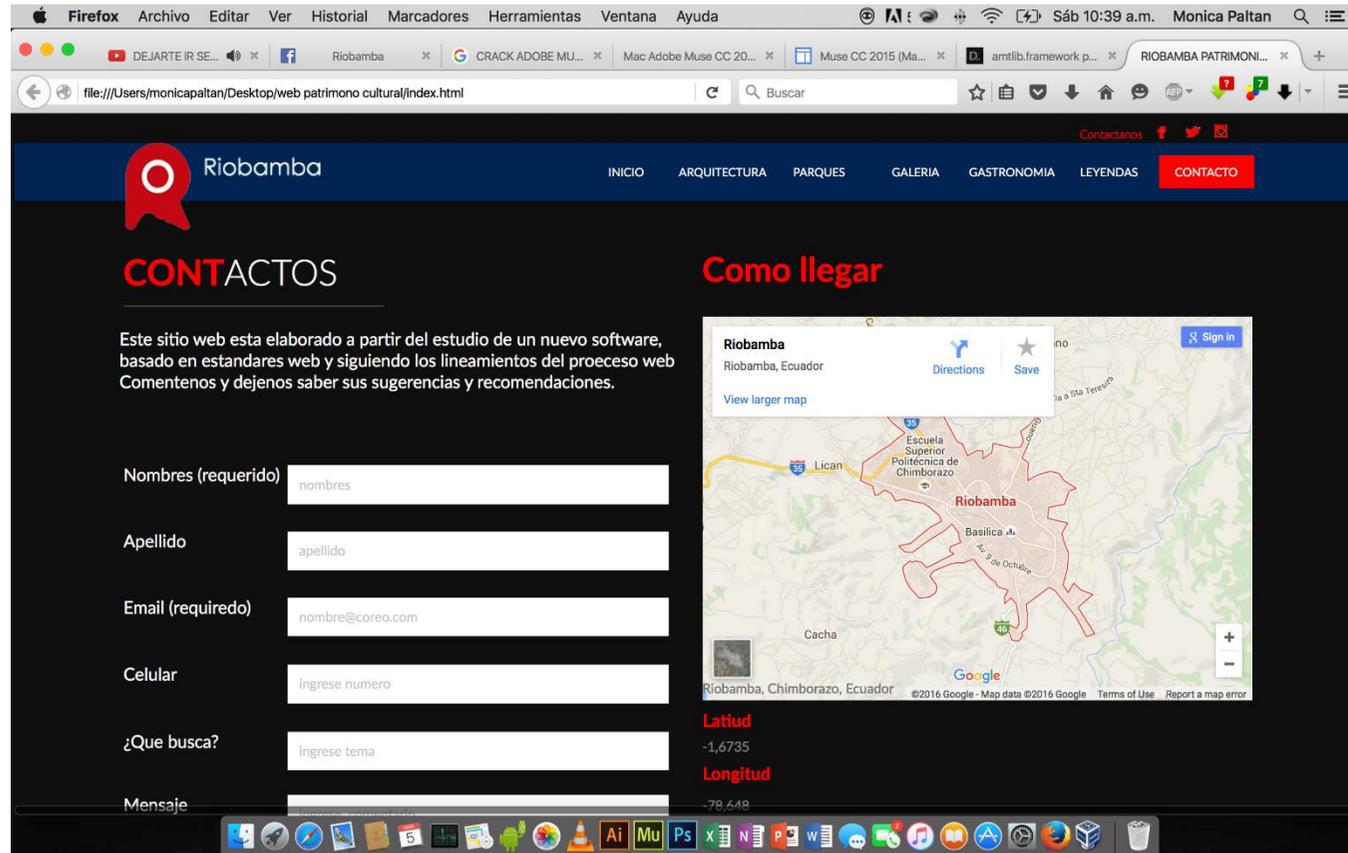
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.82. Prototipo 8



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.83. Prototipo 9



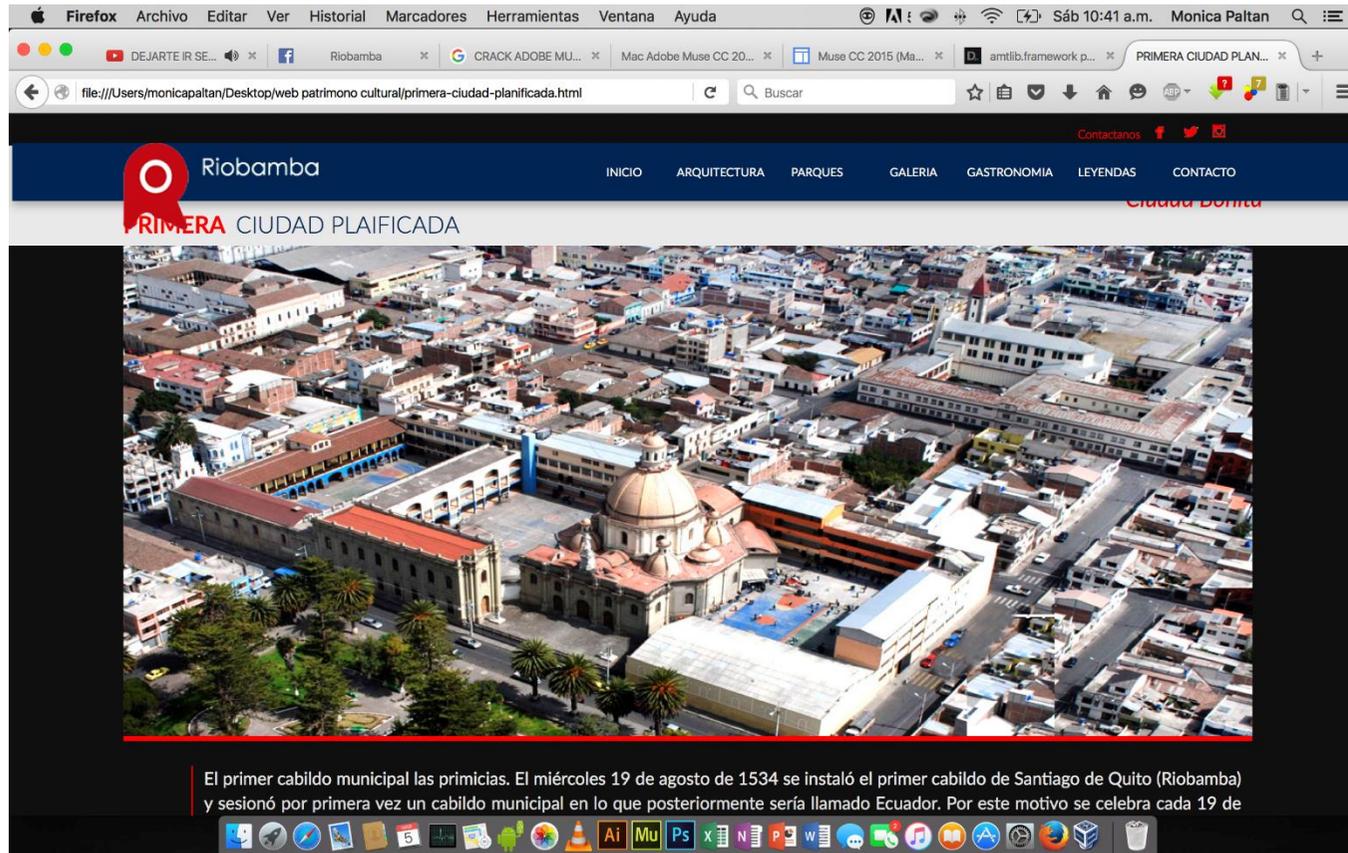
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.84. Prototipo 10



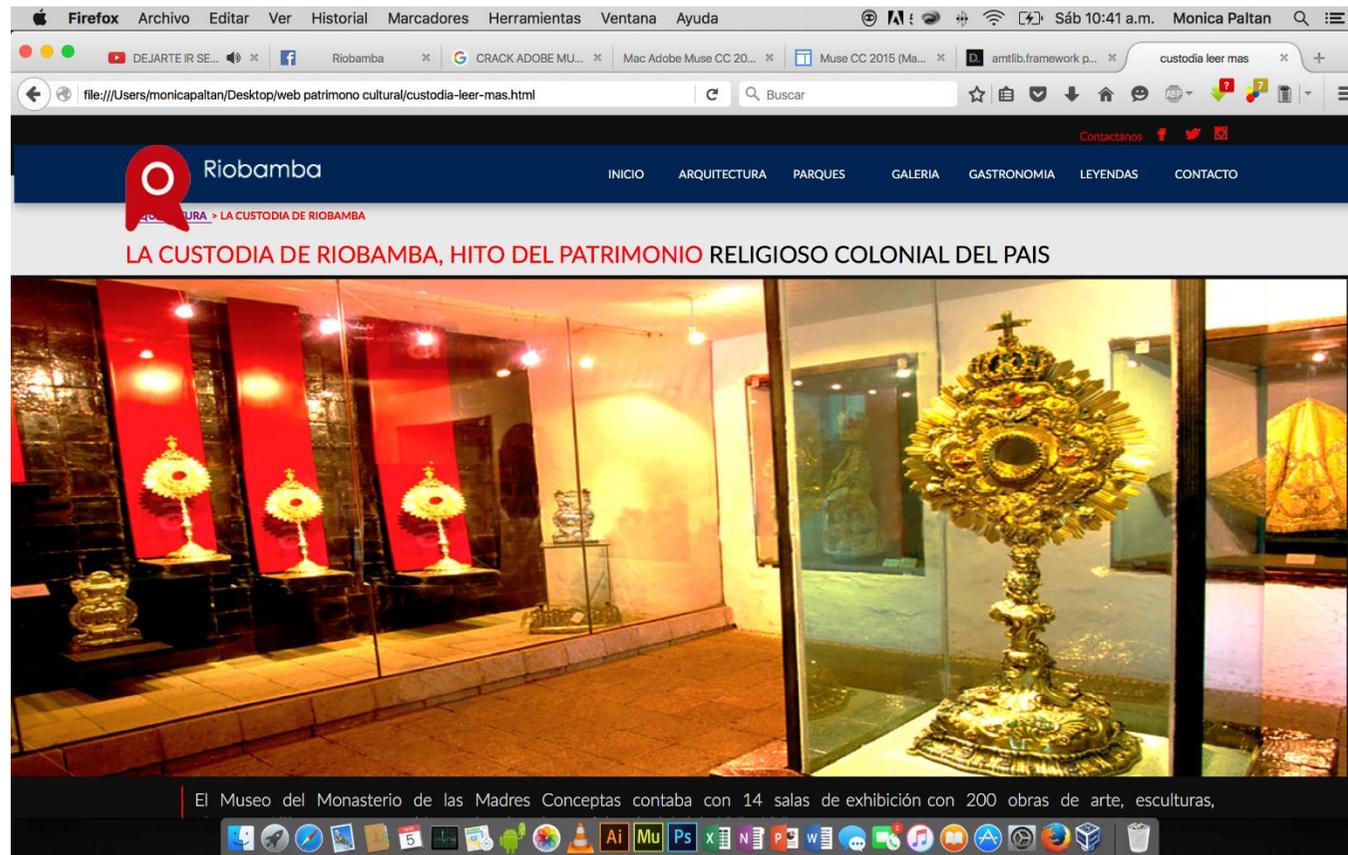
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.85. Prototipo 11



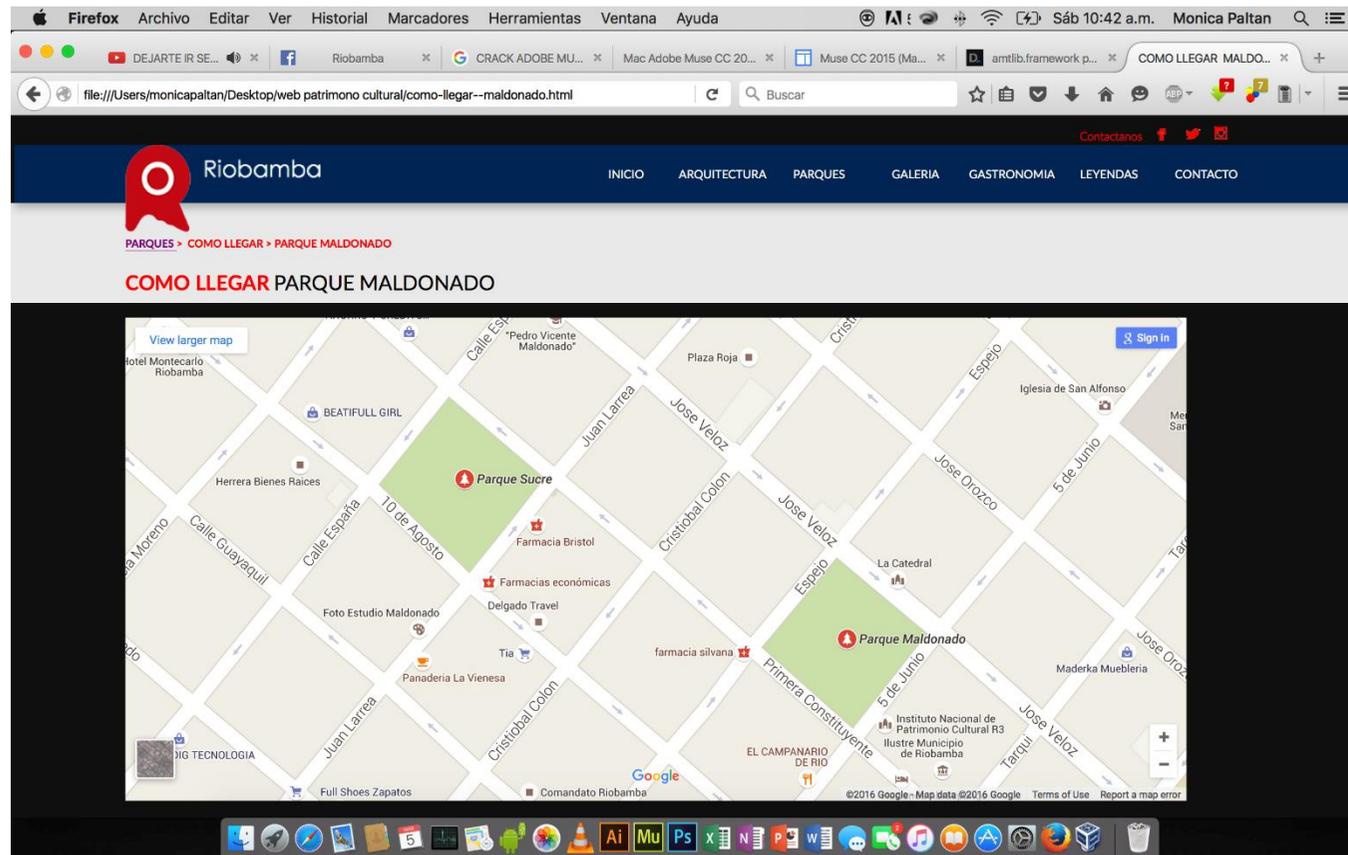
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.86. Prototipo 12



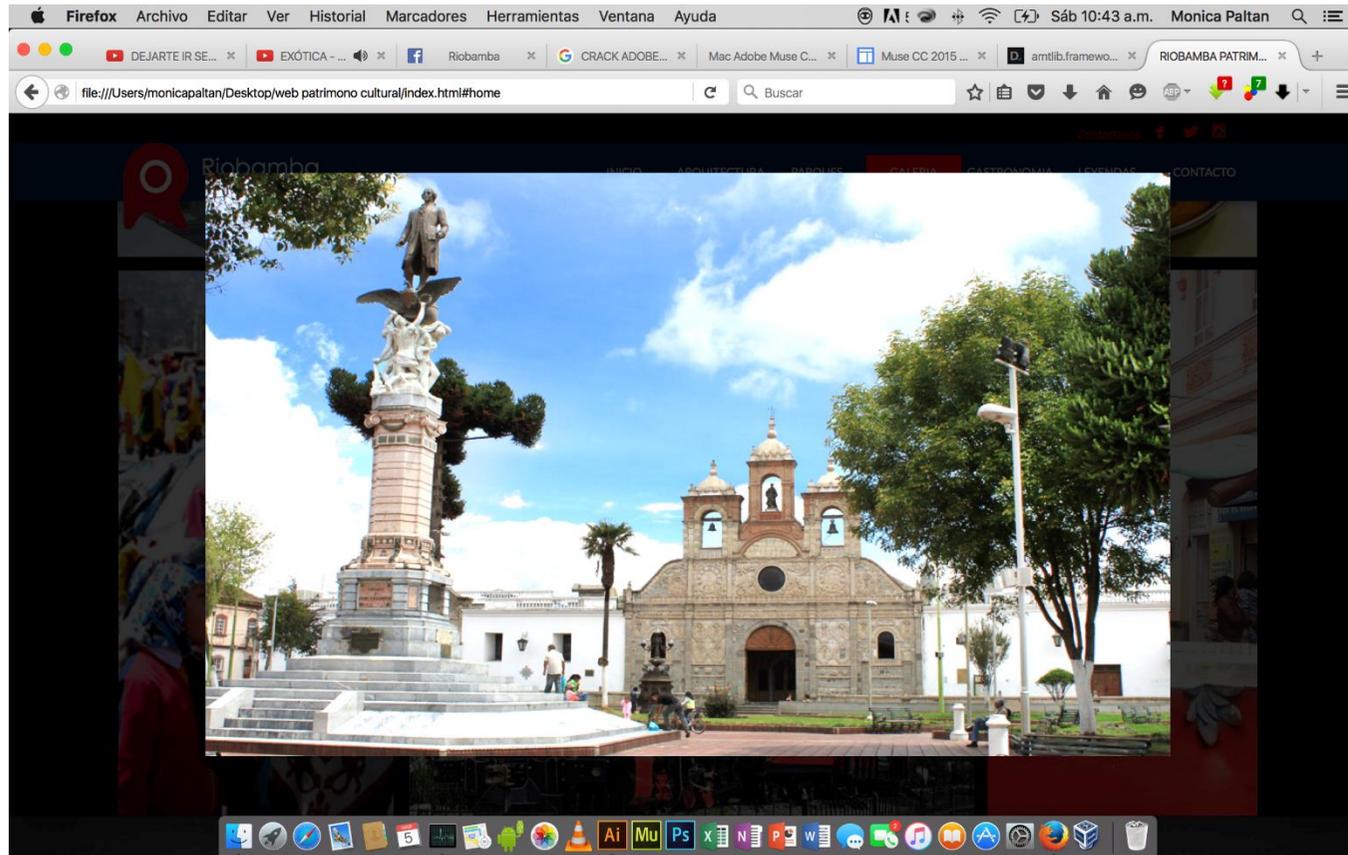
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.87. Prototipo 13



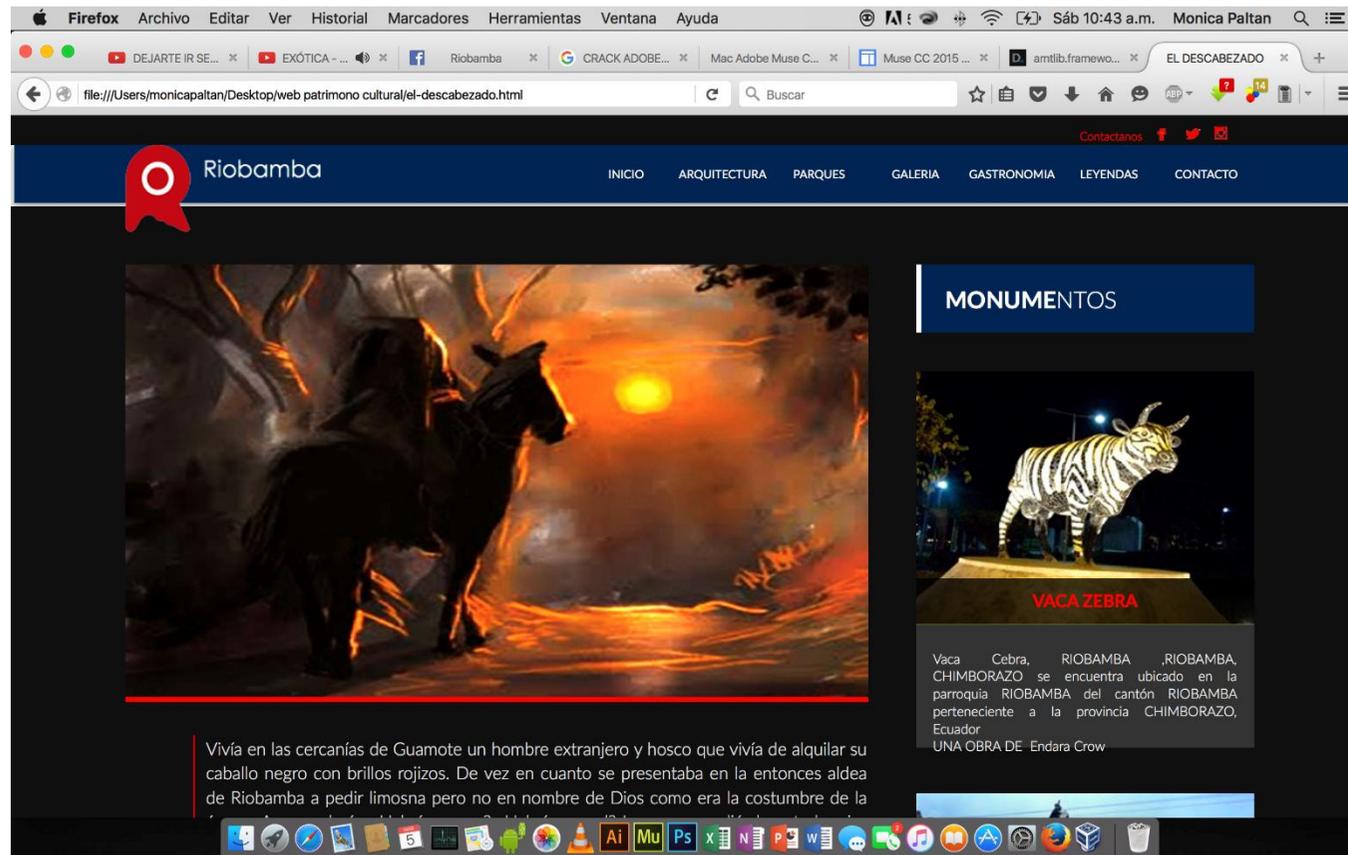
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.88. Prototipo 14



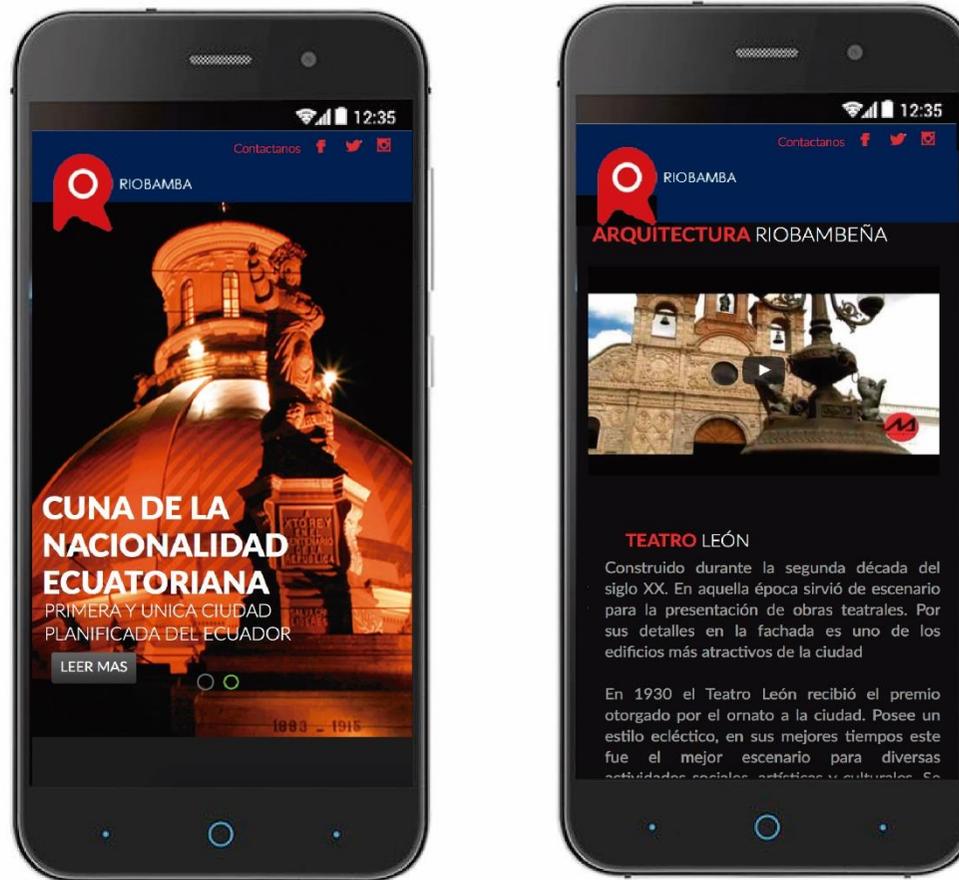
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.89. Prototipo 15



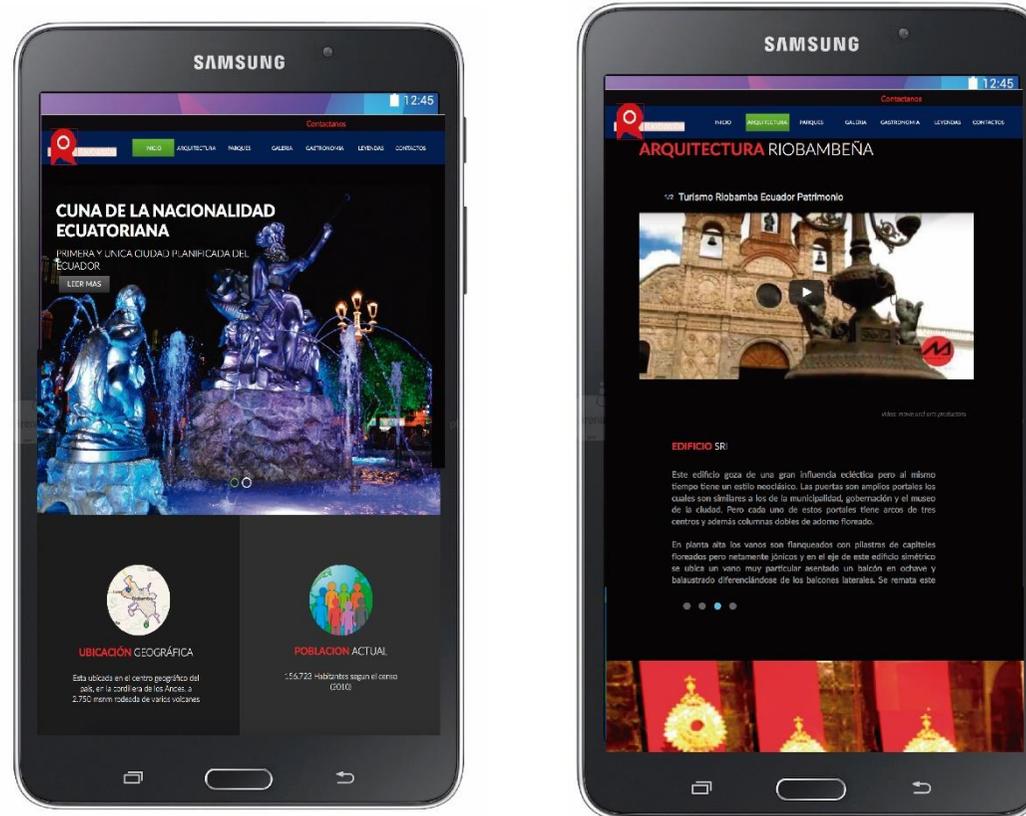
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.91. Prototipo Móvil



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura III.91. Prototipo Móvil



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

3.5 Test de Usuarios

Ya creado el sitio Web acerca del Patrimonio Cultural de Riobamba en la Aplicación Adobe Muse se ha creído conveniente realizar un Test de Usuarios en el cual se ha tomado en cuenta a 5 participantes. Los participantes deben tener perfiles y características acordes con la audiencia potencial del sitio web.

Se anotará sus observaciones, y esta prueba se realizará a cada participante por separado. Se elaboró un guion en el que se describirá que se le va a decir a cada participante, que se le pedirá que haga, como la hará, cuanto tiempo estima necesario para cada paso en la prueba.

Antes de empezar se deberá explicar al participante que el objetivo de la prueba es evaluar la calidad de uso del sitio, nunca la evaluación del participante. Si el participante comete algún error durante la prueba, no se culpa de este sino del diseño.

Para empezar el evaluador abrió el navegador con el sitio web cargado. La primera información que se quiere obtener mediante la prueba es el grado de entendimiento. Por ello, se le indicó al usuario que no haga nada, que únicamente observe el interfaz y diga que cree que está viendo, de que cree que trata el sitio web, para que cree que sirve.

A cada uno de los usuarios se les encomendó la realización de tareas concretas, como:

1. Imagine que ha entrado al sitio en busca de información acerca de la arquitectura de Riobamba, ¿Cómo haría para encontrarla?
2. Intente contactar con el autor de este sitio web
3. En caso de haber información relacionada con la que estaba viendo, ¿se le ofreció de manera simple? ¿O tuvo que volver a navegar para encontrarla?

4. ¿Existen elementos dentro de las páginas, que le permitan saber exactamente dónde se encuentra dentro de este sitio y cómo volver atrás sin usar los botones del programa navegador?
5. ¿Cómo vuelve desde cualquier página del sitio a la página de inicio? ¿Ve alguna forma de hacerlo, que no sea presionando el botón del buscador?
6. El sitio tiene varios niveles de navegación y Usted ha ingresado y salido de varios de ellos. ¿La información que se le ofrece en pantalla le parece adecuada para entender dónde está ubicado en cualquier momento?

Informe Final

Al inicio de este test se les preguntó a los usuarios que observen el sitio web y se les pidió que contesten unas preguntas a las cuales la mayoría respondió que creen que se trataba de Riobamba, que a simple vista se daban cuenta que todo se relacionaba a esta ciudad.

Con estas respuestas se puede observar que el sitio web a simple vista cumple en un 100% con la tarea de informar a los usuarios que se trata de la ciudad de Riobamba.

Como resultado de las tareas antes encomendadas a los usuarios se obtuvo lo siguiente:

Tabla III.4. Resultados Test de Usuarios

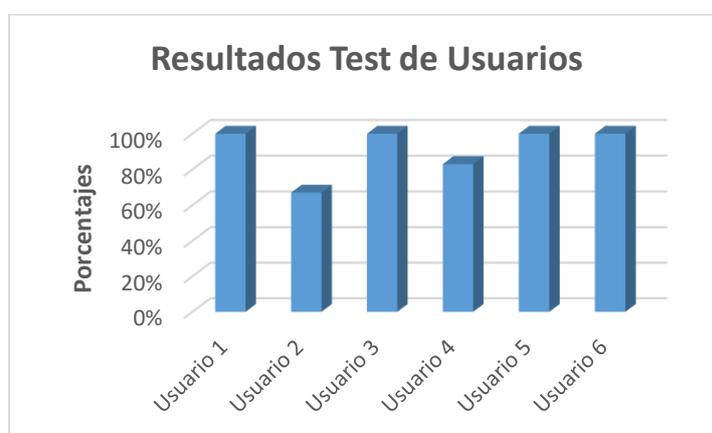
<i>Usuarios</i>	Usuario 1	Usuario 2	Usuario 3	Usuario 4	Usuario 5	Usuario 6
<i>Tarea 1</i>	C	C	C	C	C	C
<i>Tarea 2</i>	C	I	C	I	C	C
<i>Tarea 3</i>	C	C	C	C	C	C
<i>Tarea 4</i>	C	C	C	C	C	C
<i>Tarea 5</i>	C	C	C	C	C	I
<i>Tarea 6</i>	C	I	C	C	C	C

Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz.

Como Resultado final se obtuvo que:

- El usuario numero 1 cumplió con la totalidad de las tareas correctamente, esto quiere decir que el sitio web obtuvo un puntaje de 100%.
- El usuario numero 2 cumplió con 4 tareas correctamente, esto quiere decir que el sitio web obtuvo un puntaje de 67%.
- El usuario numero 3 cumplió con la totalidad de las tareas correctamente, esto quiere decir que el sitio web obtuvo un puntaje de 100%.
- El usuario numero 4 cumplió con 5 tareas correctamente, esto quiere decir que el sitio web obtuvo un puntaje de 83%.
- El usuario numero 5 cumplió con la totalidad de las tareas correctamente, esto quiere decir que el sitio web obtuvo un puntaje de 100%.
- El usuario numero 6 cumplió con 4 tareas correctamente, esto quiere decir que obtuvo un puntaje de 100%.

Figura III.90. Resultado Test de Usuarios



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz.

Como resultado final se obtuvo que este sitio web tuvo una buena acogida de parte de los usuarios que participaron en este test, ya que 4 de los 6 usuarios puntuaron al sitio web con el 100% de tareas correctas.

CONCLUSIONES

La investigación originada en el presente tema de tesis ha permitido generar las siguientes conclusiones en consideración de los aspectos tratados en los capítulos anteriores:

- La compañía Adobe se va actualizando y creando programas cada vez más innovadores y creativos para los diseñadores gráficos.
- El estudio de comparación realizado ha permitido determinar que Adobe Muse presenta mejores y mayores ventajas con respecto a Adobe Edge Animate cuando se trata de realizar sitios Web con mayor rapidez y versatilidad.
- La mayoría de los sitios web y blogs no cumple con las fases para crear un sitio Web, por lo que hace que estos pierdan importancia.
- Al utilizar Adobe Muse en la creación de un sitio Web enfocado en el Patrimonio Cultural de Riobamba se logró obtener un gran aprendizaje con respecto a Adobe Creative Cloud se refiere.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los diseñadores capacitarse e informarse acerca de las nuevas aplicaciones que salen al mercado, ya que con estas podrán realizar trabajos más rápidos y al mismo tiempo más productivos.
- Como recomendación para los profesores de la Escuela de Diseño Gráfico sería que actualicen sus conocimientos con respecto a nuevos programas para que así los impartan a sus alumnos.
- La recomendación para las personas que tengan como proyecto crear un sitio web, deben estudiar acerca del Diseño Centrado en el Usuario para que así puedan satisfacer las necesidades tanto de los usuarios como de la empresa que brinda el servicio o venda el producto.

GLOSARIO TÉCNICO

Sitio web. Un sitio web es un gran espacio documental organizado que la mayoría de las veces está típicamente dedicado a algún tema particular o propósito específico.

Adobe Muse. Adobe Muse es un producto de Adobe Systems. El software se centra en lo que permite a los diseñadores crear sitios web sin tener que escribir ningún código.

Creative Cloud. Es un servicio de Adobe Systems que da a los usuarios acceso a los softwares de diseño gráfico, edición de video, diseño web y servicios en la nube.

Usabilidad web. Cualidad de la página web o del programa informático que son sencillos de usar porque facilitan la lectura de los textos, descargan rápidamente la información y presentan funciones y menús sencillos, por lo que el usuario encuentra satisfechas sus consultas y cómodo su uso.

Accesibilidad web. La accesibilidad web es la posibilidad efectiva de que el mayor número de personas puedan acceder de manera satisfactoria a web y hacer uso de sus contenidos, independientemente de cualquier limitación personal o derivada del entorno, es decir, en igualdad de condiciones y oportunidades con el conjunto de la sociedad.

Usuario. Un usuario es un individuo que utiliza una computadora, sistema operativo, servicio o cualquier sistema informático. Por lo general es una única persona.

Sitio web. Conjunto de páginas web que están relacionadas entre sí, por lo general porque se ingresan desde un mismo dominio (o porque mantienen constante la raíz de la dirección URL). Un sitio web puede estar constituido de una o más páginas web.

WWW. Sigla de la expresión inglesa World Wide Web, 'red informática mundial', sistema lógico de acceso y búsqueda de la información disponible en Internet, cuyas unidades informativas son las páginas web.

W3C. Es la sigla utilizada por la World Wide Consortium, una organización mundial que se encarga de estudiar, desarrollar y perfeccionar los estándares y recomendaciones que sirve como guía para la elaboración de una web de calidad.

HTML. Es el lenguaje que se emplea para el desarrollo de páginas de internet. Está compuesto por una serie de etiquetas que el navegador interpreta y da forma en la pantalla. HTML dispone de etiquetas para imágenes, hipervínculos que nos permiten dirigirnos a otras páginas, saltos de línea, listas, tablas, etc.

Benchmarking. Consiste en tomar "comparadores" o benchmarks a aquellos productos, servicios y procesos de trabajo que pertenezcan a organizaciones que evidencien las mejores prácticas sobre el área de interés, con el propósito de transferir el conocimiento de las mejores prácticas y su aplicación.

ANEXOS

ANEXO A

El Luterano y el escudo de Riobamba

Vivía en las cercanías de Guamote un hombre extranjero y hosco que vivía de alquilar su caballo negro con brillos rojizos. De vez en cuando se presentaba en la entonces aldea de Riobamba a pedir limosna pero no en nombre de Dios como era la costumbre de la época. Apenas decía: ¿Habrán un pan? ¿Habrán un real? Lo peor sucedió durante la misa solemne en honor a San Pedro, patrón del asentamiento. En el momento que el sacerdote levantaba la hostia, el ermitaño de Guamote la arrebató de las manos y la arrojó al suelo. “Ya veremos si volvéis a consagrar otra vez”, vociferó mientras trataba de herir al cura con un cuchillo. Al enterarse de los hechos, Lope Díez de Armendáriz, presidente de Quito, ordenó que el cadáver del sacrílego fuese incinerado, lo cual se cumplió. El Rey de España también se enteró de lo sucedido y como recompensa a la fidelidad religiosa concedió un escudo de armas que inmortalizaba el hecho.

El descabezado de Riobamba

Una noche, a inicios del siglo pasado, un personaje de ultratumba apareció en las calles de Riobamba. Quienes lo miraron se quedaron mudos de espanto. Era un jinete sin cabeza. Todos los habitantes de la ciudad se guardaban muy temprano para huir de la mala visión, pero nunca faltan los valerosos que lograron descubrir lo que escondía detrás del fantasma.

La loca viuda

El inicio de esta leyenda urbana se remonta a la época republicana cuando la ciudad de Riobamba era alumbrada por rudimentarios faroles que apenas competían con la luz de las velas. La luna llena completaba el ambiente propicio para los aparecidos y cuentos tenebrosos.

El protagonista de esta leyenda es Carlos, uno de los tantos bohemios que gustaba embriagarse en las cantinas y no desaprovechaba la oportunidad de tener un desliz.

Una de aquellas noches de juerga, al dirigirse a casa, se encontró con una extraña mujer vestida totalmente de negro y con una mantilla que le cubría el rostro, que le hizo señas para que la siguiera.

Carlos sin pensarlo dos veces fue tras de la coqueta a lo largo de varias callejuelas oscuras.

Al llegar a la Loma de Quito, el ebrio le dio alcance.

– “Bonita, ¿dónde me lleva? dijo.

Sin dar más explicaciones, la mujer dio la vuelta y Carlos recibió uno de los impactos más grandes de su vida porque vio que la cara de la mujer era la de una calavera.

De la impresión, Carlos cayó pesadamente sobre el suelo mientras invocaba a todos los santos. Logró levantarse y emprendió la carrera de regreso a casa.

Al llegar, el hombre encontró el refugio en su devota esposa Josefina. Entendió que la visión fantasmagórica era el castigo por tantas infidelidades. Y desde entonces se dedicó santamente a su hogar.

Lo que Carlos nunca se enteró es que su esposa estuvo detrás del “alma en pena”. ¿Qué había sucedido? Después de muchas noches en vela, Josefina se armó de valor para castigar las continuas infidelidades de su cónyuge.

Una vecina le aconsejó darle un buen susto. Para el efecto le prestó una careta de calavera y le recomendó vestirse de negro.

Sin estar segura, pero motivada por su amiga, la señora decidió hacerlo.

Una noche oscura, se trajeó de negro, se puso la careta y se cubrió con un velo. Lo sucedido después ustedes ya lo conocen.

La loca viuda fue el remedio para los caballeros que abandonaban el hogar por una conquista galante. Los años pasaron y aún dicen que la loca viuda se aparece en las noches...

La silla en el cementerio

El cementerio es un lugar de angustia, nostalgia y también de amores mutilados. Es, en su silencio implacable, donde se mimetizan las energías de miles de personas y se esconden las vivencias de la vida y la muerte. Si pudieran hablar las estatuas del camposanto, si aprendiéramos a sintonizar las ondas que circundan, seguramente se hilvanarían imágenes mentales y auditivas para contar historias. Como esta que apenas logro descifrar entre murmullos... Es la historia de amor de un par de forasteros que sucedió por los primeros años del siglo pasado. Eran esposos y habían llegado a Riobamba para cumplir con una cruzada de acción social. Compartían todo: amor, pasión por la lectura, dedicación por causas nobles. Parecía que nada podría interrumpir ese período de dicha que disfrutaban, salvo... Un quebranto de salud que comenzó por socavar el ánimo de Elizabeth y que luego consumió totalmente su vida. Jozef no podía creer la magnitud de su desgracia. ¿Cómo seguir viviendo sin ella? No encontró consuelo. Días enteros pasó aferrado a las varillas que adornaban la tumba de Elizabeth. El transcurso de los meses no menguó el dolor. Cuando se cumplió el plazo para volver a su país, Jozef no quiso emprender el viaje y abandonar los restos de su esposa. Desde entonces, todos los días, el extranjero acudía con una silla hasta la tumba de su mujer. Ahí permanecía horas y horas, “conversando” con ella o simplemente leyendo un libro. El tiempo pasó y una tarde llegó la muerte como una bendición. Se cumplió la aspiración de juntarse con su amada en el más allá. Los guardianes del cementerio, testigos de la diaria visita de Jozef, decidieron colocar la silla en la misma tumba, como recuerdo de ese entrañable e indestructible sentimiento.

La misteriosa ciudad oculta en el Chimborazo

Hace muchos años, en el tiempo de las grandes haciendas, había gente dedicada al servicio de la casa y de las tierras. Los vaqueros eran los hombres dedicados a cuidar a los toros de lidia que eran criados en las faldas del volcán Chimborazo.

Juan, uno de los vaqueros, se había criado desde muy pequeño en la hacienda. Recibió techo y trabajo, pero así mismo, los maltratos del mayordomo y del dueño.

Una mañana que cumplía su labor, los toros desaparecieron misteriosamente. Juan se desesperó porque sabía que el castigo sería terrible. Vagó horas y horas por el frío páramo, pero no encontró a los toros.

Totalmente abatido, se sentó junto a una gran piedra negra y se echó a llorar imaginando los latigazos que recibiría.

De pronto, en medio de la soledad más increíble del mundo, apareció un hombre muy alto y blanco, que le habló con dulzura:

– ¿Por qué lloras hijito?

– Se me han perdido unos toros –respondió Juan- después de reponerse del susto.

– No te preocupes, yo me los llevé –dijo el hombre- vamos que te los voy a devolver.

Juan se puso de pie dispuesto a caminar, pero el hombre sonriendo tocó un lado de la piedra, y ésta se retiró ante sus ojos.

– Sígueme –le ordenó.

Aquella roca realmente era la entrada a una gran cueva. Sin saber realmente cómo, Juan estuvo de pronto en medio de una hermosa ciudad escondida dentro de la montaña.

El vaquero miró construcciones que brillaban como si estuvieran hechas de hielo. La gente era alegre y disfrutaba de la lidia de toros.

El hombre alto le entregó los animales, le dio de comer frutas exquisitas, y como una forma de compensación le regaló unas mazorcas de maíz.

De la misma forma extraña en la que había llegado, pronto estuvo en el páramo, con los toros y las mazorcas.

Al llegar a la hacienda todos se burlaron de él por lo que consideraban una influencia del alcohol. Decepcionado, pero a la vez tranquilo por haberse librado de la paliza, Juan fue a su casa y sacó las mazorcas. Para su sorpresa eran de oro macizo.

Con este tesoro, el vaquero se compró una hacienda propia y se alejó para siempre del lugar donde le habían maltratado tanto. Desde entonces, los campesinos y los turistas tratan desesperadamente de buscar la entrada a la ciudad del Chimborazo.

La ronda de los no nacidos

San Francisco, uno de los barrios más tradicionales de la nueva Riobamba, ha sido escenario de cuentos tenebrosos y leyendas que erizan la piel. Quienes han vivido en el sector, en las noches frías, cuentan haber sido testigos de la aparición de la Loca Viuda o haber visto cuando el anterior

monumento del Padre Juan de Velasco bajaba de su pedestal y recorría el Parque de la Libertad aterrorizando a cuantos se atrevían a pasar a la hora de los espantos.

Pero, sin duda, uno de los cuentos más conmovedores es el que les presentamos a continuación.

Ni el frío de la noche ni la soledad del Parque La Libertad hicieron desistir a María Lola de acudir a la cita con Herodes, un misterioso personaje que, a decir de una de sus amigas, tenía la solución para su problema.

Mientras se acercaba la hora, meditaba acerca de lo sucedido unos meses atrás cuando había entregado su amor, en medio de promesas, a un joven de la alta sociedad riobambeña. Ahora en su vientre germinaba el fruto de esta entrega.

Un murmullo sacó de sus pensamientos a la muchacha. En el parque se escuchó unas tímidas voces infantiles que cantaban una ronda. De inmediato se estremeció.

“... En coche va una niña carabí, en coche va una niña carabí, hija de un capitán, carabirurí carabirurá...”

La extraña situación le dio escalofríos y pensó en las dos condiciones que siempre ponía Herodes para aparecer: que la perjudicaba fuera sola y a la medianoche. María Lola, en un momento pensó en irse, pero sintió una mano que le tocaba.

Herodes dispuso que la siguiera.

La joven obedeció como si su voluntad la estuviera abandonando. El hombre la condujo hasta una antigua puerta de las casonas del sector. Una vez adentro bajaron por unas gradas hasta el subsuelo.

Herodes la condujo hasta una serie de túneles ocultos debajo de las calles de San Francisco. Ahí le contó que los pasadizos unían casas, iglesias y colegios de la ciudad de Riobamba.

– Su amiga me contó del problema que le aqueja y puedo ayudar a resolverlo.

– Esto no tiene solución, señor, mis padres no comprenderían, su moral y su conducta son intachables.

– Todo en esta vida tiene solución, niña; solamente debe vencer su miedo.

Le hizo señas para continuar. A medida que Lola caminaba, removía la tierra, la cual expedía un olor fétido.

Llegaron a un cuarto pequeño, donde estaba una mesa pequeña con varios instrumentos.

– Aquí tengo la solución. Solo de usted depende que nadie conozca su error. En estos túneles muchas jóvenes han ocultado los deslices cometidos por amor.

Entonces María Lola se fijó en el rostro de Herodes y descubrió la maldad de un demonio encarnado que se alimentaba de la debilidad del ser humano.

El terror le dio fuerzas para huir y tratar de buscar la salida; pero los túneles y los muros parecían interminables.

Después de una hora de vagar sin rumbo, María Lola desfalleció. Pero, un ruido le puso en alerta nuevamente y se incorporó.

La joven escuchó una voz infantil:

“Tienes que dejarme un nuevo amiguito para jugar...”

María Lola divisó a un ser pequeño e impasible.

– Yo fui el primero en llegar; mi mamá era una novicia que quiso ocultar su pecado y no me dejó nacer. Desde entonces han llegado muchas mujeres y siempre me dejan al ser que tanto desprecian. Todos nosotros nos alimentamos del miedo, el odio y la vergüenza.

Se escucharon los gemidos y las risas de cientos de niños que parecían estar dentro de las paredes de los túneles. Eran los espíritus de los no nacidos.

María Lola corrió despavorida mientras resonaban las rondas infantiles. Crash, crash, tronaba a cada paso. El piso se descubrió lleno de huesos, restos humanos y fetos.

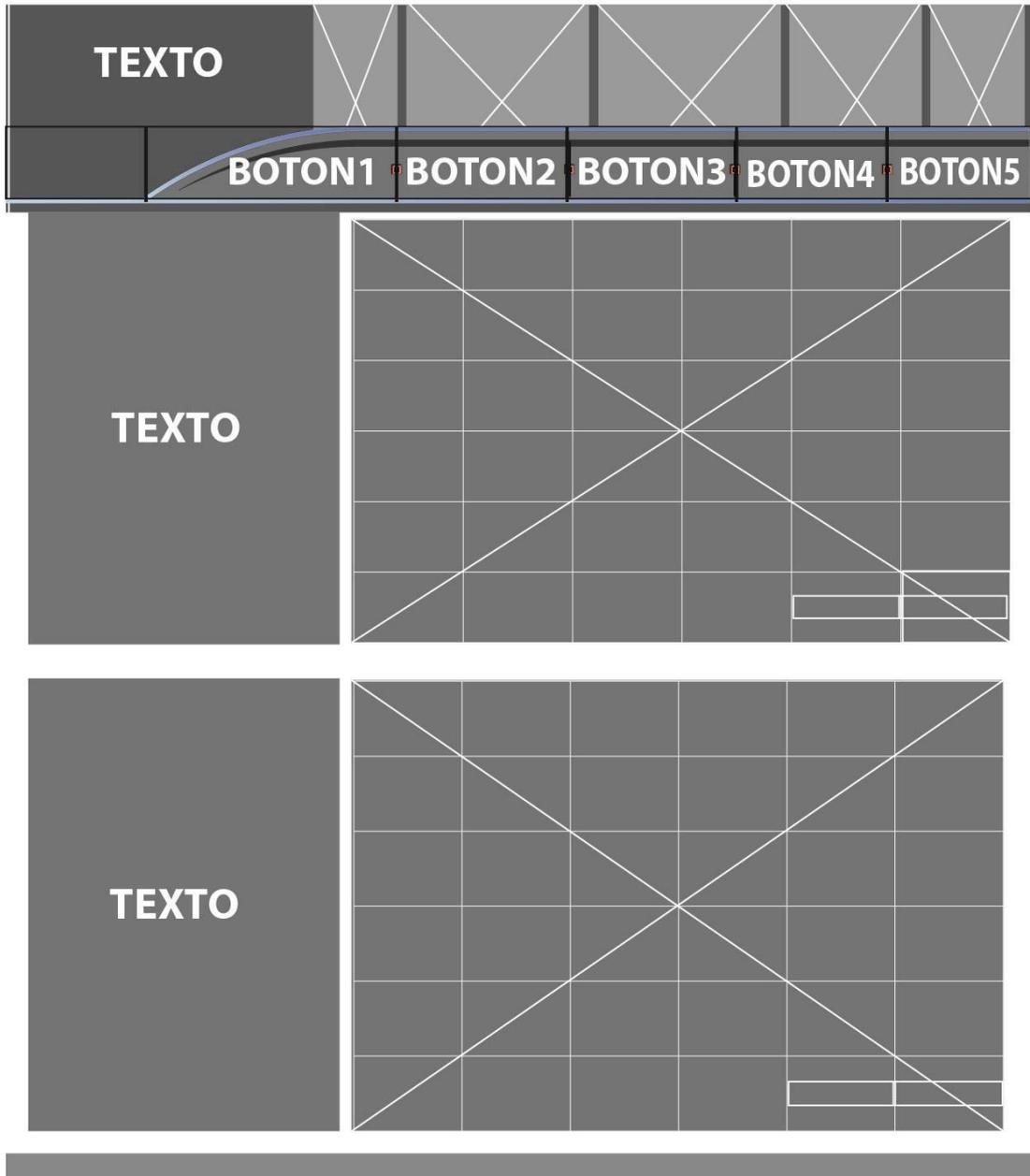
La joven ni siquiera recordó cómo logró salir de esos abominables túneles. Pero, lo vivido le sirvió para decidir tener a su bebé, a pesar de las habladurías de la sociedad.

Meses después, la muchacha sonreía al mirar al niño que sostenía en sus brazos. Sus padres le habían brindado todo el apoyo y aprendieron a querer a su nieto como a nadie en el mundo.

Dicen que aún ahora en la noche, cuando hay silencio absoluto, se puede escuchar en el parque La Libertad, la ronda de aquellos seres que se han perdido en la penumbra de un mundo oscuro porque no les permitieron nacer.

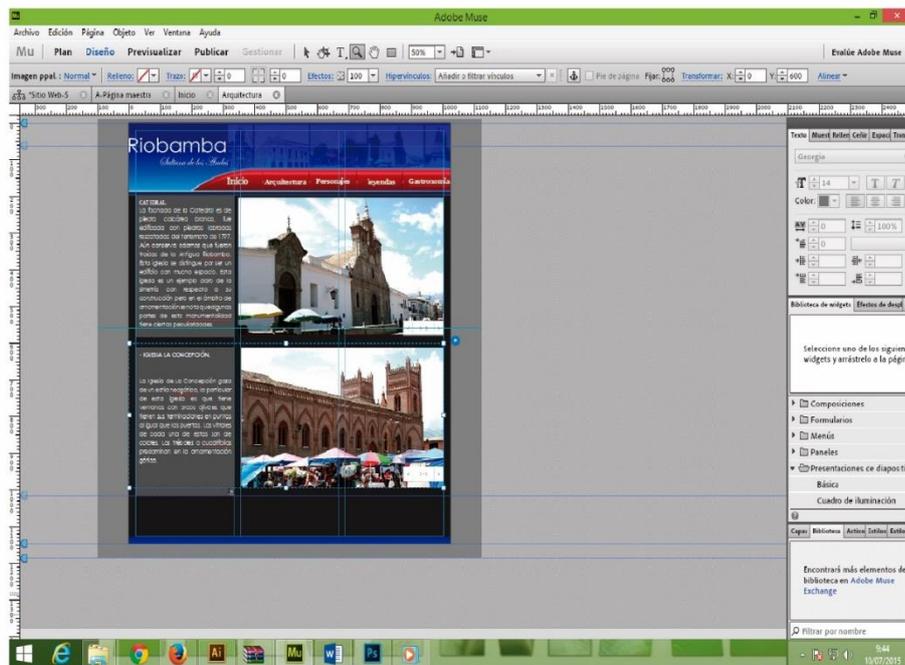
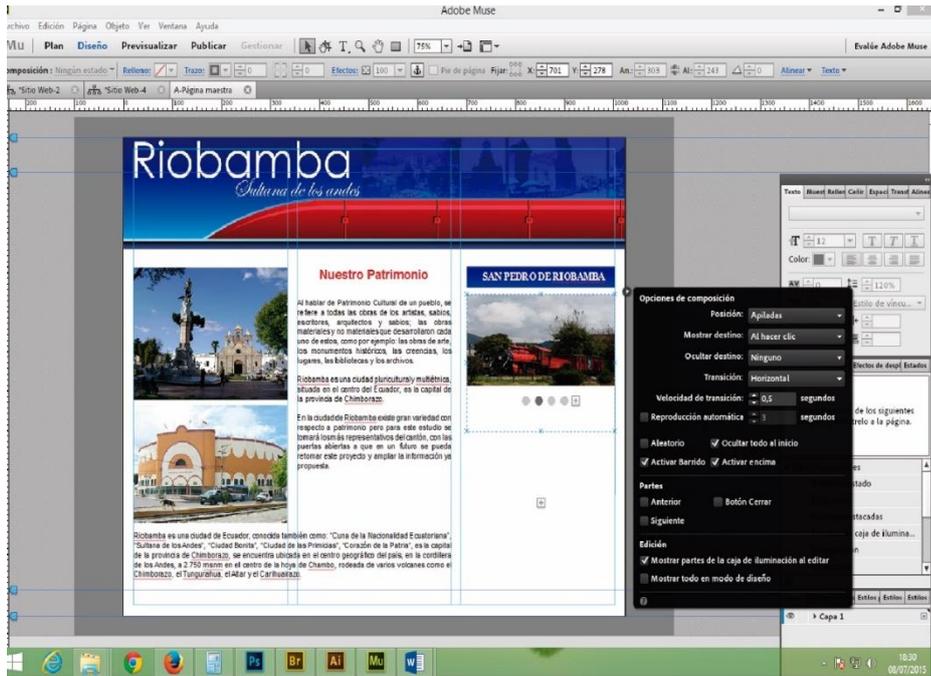
ANEXO B

Figura Anexo-1: Boceto Página Principal – Adobe Muse



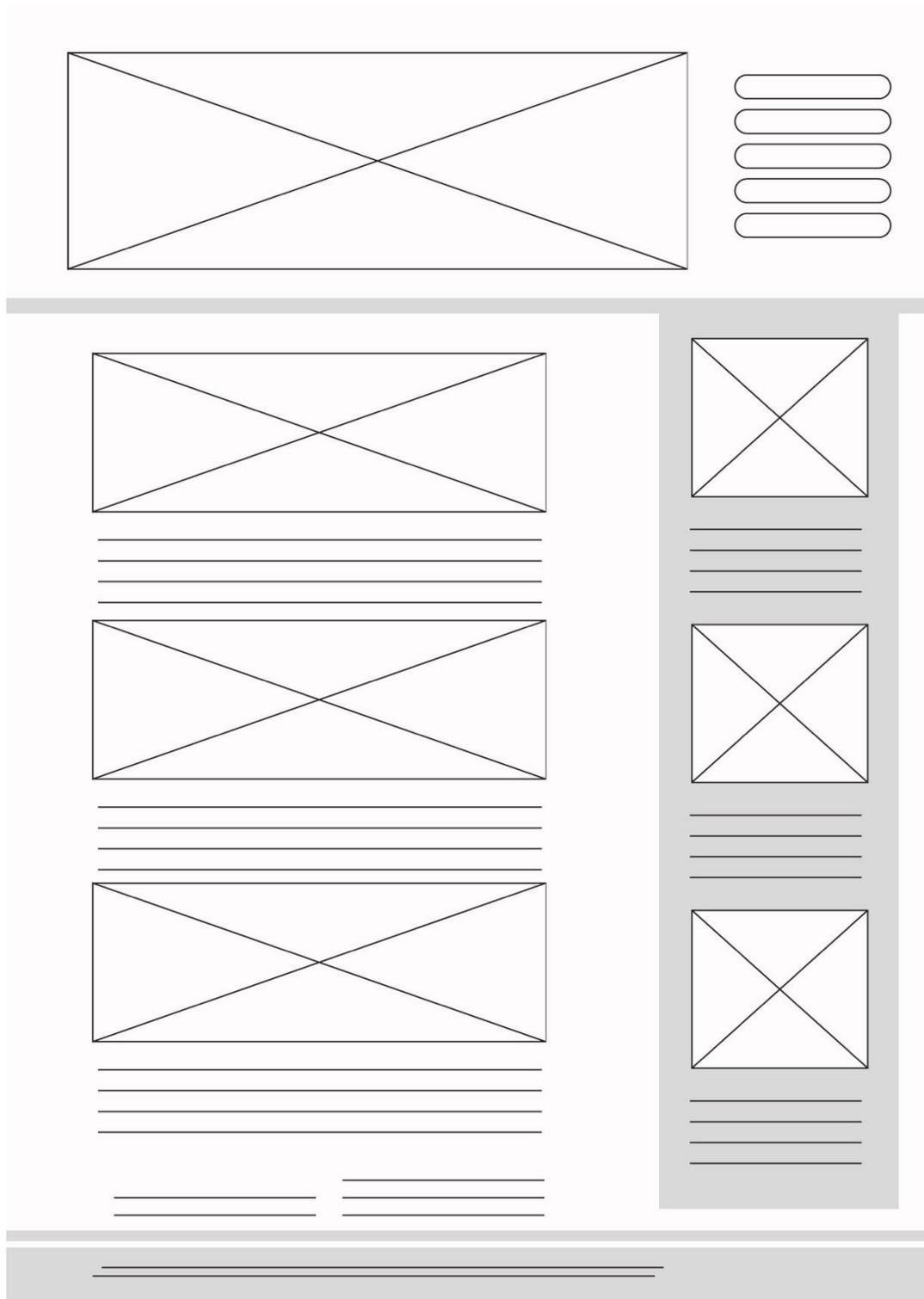
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura Anexo-2: Construcción prototipo – Adobe Muse



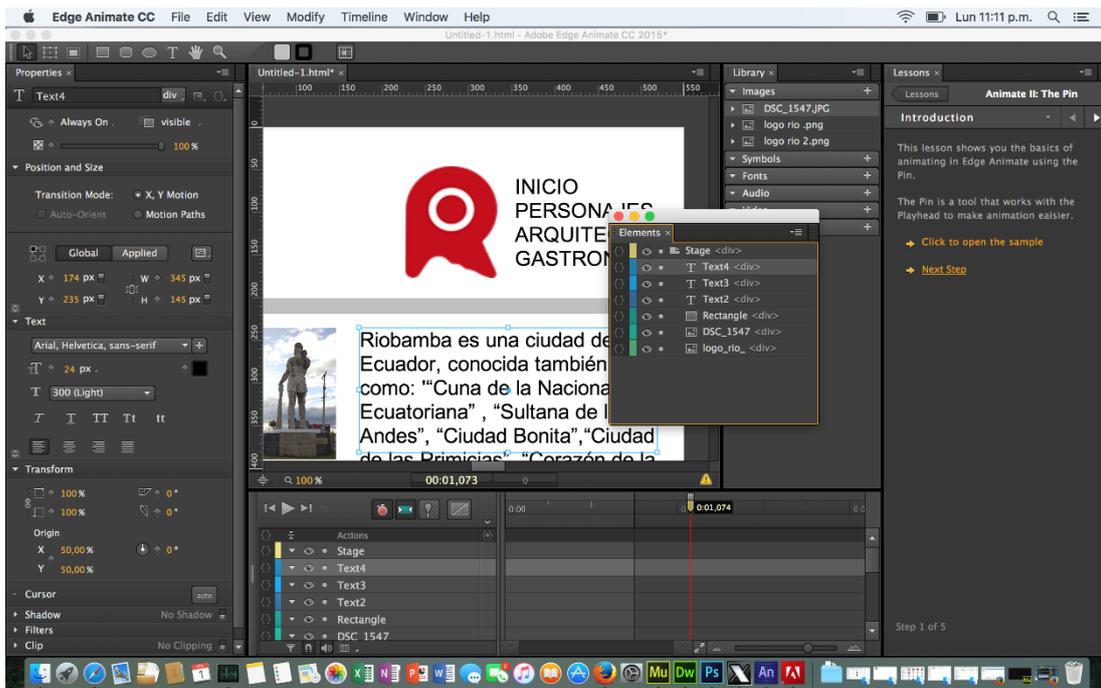
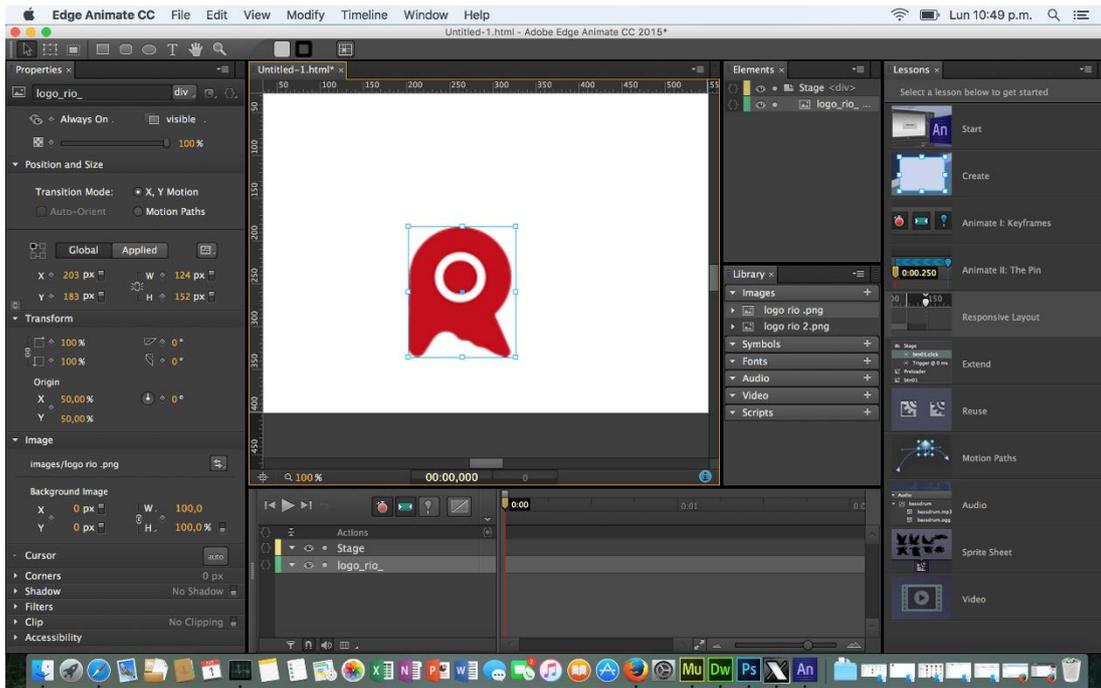
Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz.

Figura Anexo-3: Boceto Página – Adobe Edge Animate



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz

Figura Anexo-4: Construcción prototipo – Adobe Muse



Realizado por: Cristian Paltán, Miguel Ortíz.

BIBLIOGRAFIA

- BONILLA, Pedro. Diseño Web Adaptativo. 1a ed. Madrid-España. Anaya Multimedia. 2013. Pp. 8,10,35,89.

- DISEÑO DE PAGINAS WEB

https://es.wikipedia.org/wiki/Diseño_web

21 de Diciembre del 2015

- FRASCARA, Jorge. ¿Qué es el diseño de información? 1a ed. D.F-Mexico-Mexico. Anaya Multimedia. 2011. Pp. 67-80.

- MONTERO, Luis.; ORTEGA-SANTAMARÍA, Santiago. Informe APEI sobre Usabilidad. 1a ed. Madrid-España. Gijón: Asociación Profesional de Especialistas en Información. 2009. Pp. 93.

- MACDONALD, Mario. Creación y Diseño Web. 1a ed. Madrid-España. Anaya Multimedia. 2010. Pp. 78,89,65.

- ECUADOR. MINISTERIO COORDINADOR DE PATRIMONIO. Los Patrimonios combaten la pobreza del mundo. Nuestro Patrimonio. 1a ed. Ecuador Continental. Quito-Ecuador. IPEC. 2011. Pp. 7,6,8,56.

- NIELSEN, Jakob. Y BUDIU, Raluca. Usabilidad en dispositivos móviles. 1ª ed. Madrid-España. Anaya Multimedia. 2013. Pp. 10-50.

- RECOPIACIÓN DE MÉTODOS DE USABILIDAD.

<http://www.sidar.org/visitable/Herramientas.htm>

01 de Enero del 2015

- VV, AA. Adobe Edge Animate. 1a ed. Madrid-España. Anaya Multimedia. 2012. Pp. 45-60.

- VV, AA. Adobe Muse. 1a ed. Madrid-España. Anaya Multimedia. 2012. Pp. 12-25.