

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

TESIS DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
INGENIERO EN DISEÑO GRAFICO COMPUTARIZADO.

**ELABORACIÓN DE UNA GUÍA MULTIMEDIA EN LÍNEA DEL
GRAFFITI MEDIANTE PROGRAMACIÓN HTML5 Y
ACTIONSCRIPT 2 PARA DIFUNDIR EL ARTE URBANO EN LA
CIUDAD DE LATACUNGA DURANTE EL AÑO 2014.**

Postulantes:

Pila Caiza César Silvio
Vargas Oña Diego Javier

Director de Tesis:

Ing. Carlos Chasiluisa

Asesor Metodológico:

MSc. Bolívar Vaca

LATACUNGA – ECUADOR

2016

AUTORÍA

Los autores certifican que el trabajo de investigación “ELABORACIÓN DE UNA GUÍA MULTIMEDIA EN LÍNEA DEL GRAFFITI MEDIANTE PROGRAMACIÓN HTML5 Y ACTIONSCRIPT 2 PARA DIFUNDIR EL ARTE URBANO EN LA CIUDAD DE LATACUNGA DURANTE EL AÑO 2014.” son de su exclusiva autoría.

.....
Pila Caiza Cesar Silvio
C.I.: 050338758-1

.....
Vargas Oña Diego Javier
C.I.:0503555435



AVAL DE DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Director de trabajo de investigación sobre el tema: **“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA MULTIMEDIA EN LÍNEA DEL GRAFFITI MEDIANTE PROGRAMACIÓN HTML5 Y ACTIONSCRIPT 2 PARA DIFUNDIR EL ARTE URBANO EN LA CIUDAD DE LATACUNGA DURANTE EL AÑO 2014”**

De los señores estudiantes; **PILA CAIZA CÉSAR SILVIO y VARGAS OÑA DIEGO JAVIER**, postulantes de la Carrera de Ingeniería en **Diseño Gráfico Computarizado**.

CERTIFICO QUE:

Una vez revisado el documento entregado a mi persona, considero que dicho informe investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científicos - técnicos necesarios para ser sometidos a la **Evaluación del Tribunal de Validación de Anteproyecto** que el Honorable Consejo Académico de la Unidad de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, 20.....

EL DIRECTOR

.....

(Nombre completo del Director de la Tesis).

DIRECTOR DE TESIS



AVAL DE ASESOR METODOLÓGICO

En calidad de Asesor Metodológico del Trabajo de Investigación sobre el tema:
“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA MULTIMEDIA EN LÍNEA DEL GRAFFITI MEDIANTE PROGRAMACIÓN HTML5 Y ACTIONSCRIPT 2 PARA DIFUNDIR EL ARTE URBANO EN LA CIUDAD DE LATACUNGA DURANTE EL AÑO 2014”

De los señores estudiantes; **PILA CAIZA CÉSAR SILVIO y VARGAS OÑA DIEGO JAVIER**, postulantes de la Carrera de Ingeniería en **Diseño Gráfico Computarizado**.

CERTIFICO QUE:

Una vez revisado el documento entregado a mi persona, considero que dicho informe investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científicos - técnicos necesarios para ser sometidos a la **Evaluación del Tribunal de Validación de Tesis** que el Honorable Consejo Académico de la Unidad de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, 20.....

.....
(Nombre completo del Director de la Tesis).

ASESOR METODOLÓGICO

DEDICATORIA

La concepción de este trabajo de investigación está dedicada a Dios porque ha estado con nosotros en todo momento, guiándonos, cuidándonos y dándonos fortaleza para continuar, a quienes a lo largo de la vida han velado por nuestro bienestar y educación siendo apoyo en todo momento y depositando su entera confianza en cada reto presentado, sin dudar ni un solo momento de nuestra capacidad. Es por ello que hemos podido ir avanzando y llegar a la meta realizando nuestros sueños.

Cesar y Diego

AGRADECIMIENTO

Los resultados de este trabajo, merecen expresar nuestro profundo agradecimiento a aquellas personas que de alguna forma son parte del mismo, a quienes con su ayuda, apoyo y comprensión nos alentaron a lograr esta hermosa realidad.

Nuestro agradecimiento va dirigido especialmente a los que nos han apoyado incondicionalmente día tras día.

A los profesores quienes han impartido sus conocimientos y experiencias, para formarnos como profesionales, a nuestros tutores y directores, por orientarnos sin interés alguno para terminar con éxito esta investigación.

Cesar y Diego

INDICE GENERAL

PORTADA.....	i
AUTORÍA.....	ii
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
INDICE GENERAL.....	vii
RESUMEN.....	xvi
ABSTRACT	xvii
INTRODUCCIÓN	xviii
CAPÍTULO I.....	1
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	1
1.1 Diseño gráfico	1
1.2 Diseño multimedia	2
1.2.1 Elementos del diseño multimedia.....	3
1.2.2 Elementos de organización del diseño multimedia.....	4
1.2.3 Aplicación del diseño multimedia	4
1.2.4 Clasificación del diseño multimedia	5
1.2.4.1 Según el sistema de navegación.....	5
1.2.4.2 Según su finalidad y base teórica.....	7
1.3 Guía multimedia.....	9
1.3.1 Beneficios de la guía multimedia	10
1.3.2 Etapas de producción de la guía multimedia.....	11
1.3.3 Color	12
1.3.3.1 Modos de color.....	13
1.3.3.2 CMYK.....	14
1.4 Tipografía.....	15
1.4.1 Tipografía para web.....	15
1.5 Layout	17
1.6 Retícula	17
1.7 Lenguaje de programación.....	18
1.7.1 Html5.....	19
1.7.1.1 Estructura del HTML 5	20

1.7.1.2	<i>Etiquetas principales del HTML5</i>	21
1.7.1.3	<i>Maquetación web</i>	22
1.7.2	<i>Actionscript 2</i>	22
1.7.2.1	<i>Ventajas del actionscript 2</i>	23
1.7.2.2	<i>Desventajas del actionscript 2</i>	23
1.8	<i>Alojamiento de sitios web</i>	24
1.9	<i>Arte</i>	26
1.9.1	<i>Épocas del Arte</i>	27
1.9.1.1	<i>Época antigua</i>	27
1.9.1.2	<i>Época medieval</i>	27
1.9.1.3	<i>Época moderna</i>	28
1.10	<i>Arte Urbano</i>	29
1.10.1	<i>Graffiti</i>	30
1.10.1.1	<i>Historia del graffiti</i>	31
1.10.1.2	<i>Influencias del graffiti</i>	31
1.10.1.3	<i>Tipologías del graffiti</i>	32
1.10.1.4	<i>Técnicas del graffiti</i>	38
1.10.1.5	<i>Graffiti en la actualidad</i>	39
CAPITULO II		41
PRESENTACIÓN E INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS..		41
2.1	<i>Antecedentes de la ciudad de Latacunga</i>	41
2.2	<i>Métodos de investigación utilizados</i>	43
2.3	<i>Tipos de investigación</i>	43
2.4	<i>Técnicas de investigación</i>	44
2.5	<i>Cálculo de la población y muestra</i>	44
2.6	<i>Hipótesis</i>	46
2.7	<i>Operacionalización de variables</i>	46
2.8	<i>Interpretación y análisis de resultados</i>	47
2.8.1	<i>Encuesta aplicada a los jóvenes de 16 a 25 años de edad de los barrios La Laguna, Niágara, La Cocha y La Matriz</i>	47
2.8.2	<i>Entrevista aplicada a los grafiteros de la ciudad de Latacunga</i>	55
2.8.2.1	<i>Sergio Chango (GRAFITO)</i>	55

2.8.2.2	Richard Garzón (AU)	57
2.8.1.3	Carlos Garzón (TEKILA)	59
2.9	Verificación de hipótesis	61
CAPITULO III		63
PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA		63
3.1	Justificación	63
3.2	Objetivos	64
3.2.1	<i>Objetivo general</i>	64
3.2.2	<i>Objetivos específicos</i>	65
3.3	Factibilidad	65
3.4	Desarrollo Propuesta	66
3.3.1	<i>Diseño y Esquemización de la Guía Multimedia</i>	66
3.4.1	<i>Requerimientos de la Propuesta</i>	67
3.4.2	<i>Búsqueda de la información</i>	68
3.4.2.1	<i>Lugares</i>	68
3.4.2.2	<i>Personajes</i>	68
3.4.2.3	<i>Fotos</i>	68
3.4.2.4	<i>Videos</i>	69
3.4.3	<i>Proceso de bocetaje</i>	69
3.4.4	<i>Retícula 960 gridsystem</i>	69
3.4.7	<i>Marca del producto</i>	70
3.4.5	<i>Árbol de navegación</i>	71
3.4.6	<i>Wireframe (Prototipados de Baja y Alta Fidelidad)</i>	71
3.4.7	<i>Medidas de una guía multimedia</i>	90
3.4.8	<i>Justificación del color, tipografía y textura</i>	91
3.4.8.1	<i>El color</i>	91
3.4.8.2	<i>Tipografía</i>	91
3.4.8.3	<i>Textura</i>	92
3.5.3	<i>Utilización de la estructura de actionscript 2</i>	92
3.5.4	<i>Utilización de la estructura html5</i>	93
3.6	Captura de pantalla de cada ventana	95
3.7	Conclusiones y Recomendaciones	101

3.5.1 Conclusiones	101
3.5.2 Recomendaciones	102
3.8 Glosario de términos	103
BIBLIOGRAFÍA	105
ANEXOS	109
Anexo 1: Encuesta aplicada.	109
Anexo 2: Entrevista aplicada.	111
Anexo 3: Hoja volante	114

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No. 1: Significado del Graffiti.	47
Tabla No. 2: Lugares de Latacunga donde han observado muestras de Graffiti.	48
Tabla No. 3: Grafiteros identificados en la ciudad de Latacunga.	49
Tabla No. 4. Estilos de Graffiti conocidos.	50
Tabla No. 5: Gusto por una guía multimedia acerca del Graffiti.	52
Tabla No. 6: Guía multimedia contenga videos relacionados a la elaboración de Graffiti.	53
Tabla No. 7: Beneficios de la guía multimedia.	54

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1: Significado del Graffiti.	47
Gráfico No. 2: Lugares de Latacunga donde han observado muestras de Graffiti.	48
Gráfico No. 3: Grafiteros identificados en la ciudad de Latacunga.....	49
Gráfico No. 4: Estilos de Graffiti conocidos.....	51
Gráfico No. 5: Gusto por una multimedia acerca del Graffiti.....	52
Gráfico No. 6: Guía multimedia contenga videos relacionados a la elaboración de Graffiti.....	53
Gráfico No. 7. Beneficios de la guía multimedia.....	54

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura No. 1: Lineal	6
Figura No. 2: Reticular.....	6
Figura No. 3 Jerarquizado	7
Figura No. 4: Tag (Firma).....	33
Figura No. 5: Tag con outline (Firma con Borde)	33
Figura No. 6: BubbleLetters (Letras Pompa).....	34
Figura No. 7: Throw Up (Vomitados o Potas).....	34
Figura No. 8. BlockLetters.....	35
Figura No. 9. Wild Style (Estilo Salvaje)	35
Figura No. 10: Model Pastel (Estilo 3d)	36
Figura No. 11: Dirty (Estilo Basura).....	36
Figura No. 12: Graffiti Orgánico	37
Figura No. 13: Characters (Personajes)	37
Figura No. 14 Iconos	38
Figura No. 15. Graffiti Abstracto.....	38
Figura No. 16. Proceso de bocetaje.....	69
Figura No. 17. Árbol de navegación.	71
Figura No. 18. Pantalla intro (baja fidelidad)	72
Figura No. 19: Pantalla intro (alta fidelidad)	72
Figura No. 20. Pantalla principal (Layout)	73
Figura No. 21: Pantalla principal (baja fidelidad).....	74
Figura No. 22 Pantalla principal (alta fidelidad).....	74
Figura No. 23: Pantalla graffiti historia (Layout)	75
Figura No. 24: Pantalla graffiti historia (baja fidelidad).....	75
Figura No. 25: Pantalla graffiti historia (alta fidelidad).....	76
Figura No. 26: Pantalla graffiti influencias (Layout).....	76
Figura No. 27: Pantalla graffiti influencias (baja fidelidad)	77
Figura No. 28: Pantalla graffiti influencias (alta fidelidad)	77
Figura No. 29: Pantalla graffiti estilos (Layout)	78
Figura No. 30: Pantalla graffiti estilos (baja fidelidad).....	78

Figura No. 31: Pantalla graffiti estilos (alta fidelidad)	79
Figura No. 32: Pantalla Características (Layout)	80
Figura No. 33: Pantalla Características (baja fidelidad)	80
Figura No. 34: Pantalla características (alta fidelidad)	81
Figura No. 35: Pantalla personajes internacional (Layout).....	81
Figura No. 36: Pantalla personajes internacional (baja fidelidad)	82
Figura No. 37: Pantalla Personajes internacional (alta fidelidad).....	82
Figura No. 38: Pantalla personajes nacional (Layout).....	83
Figura No. 39: Pantalla personajes nacional (baja fidelidad).....	83
Figura No. 40: Pantalla personajes nacional (alta fidelidad)	84
Figura No. 41: Pantalla personajes local (Layout).....	84
Figura No. 42: Pantalla personajes local (baja fidelidad)	85
Figura No. 43: Pantalla personajes local (alta fidelidad)	85
Figura No. 44: Pantalla galería fotos (baja fidelidad)	86
Figura No. 45: Pantalla galería fotos (baja fidelidad)	87
Figura No. 46: Pantalla galería fotos (alta intensidad).....	87
Figura No. 47: Pantalla galería videos (Layout)	88
Figura No. 48: Pantalla galería videos (baja fidelidad).....	88
Figura No. 49: Pantalla galería videos (alta fidelidad).....	89
Figura No. 50: Pantalla contactos (Layout)	89
Figura No. 51: Pantalla contactos (baja fidelidad).....	90
Figura No. 52: Pantalla contactos (alta fidelidad).....	90
Figura No. 53: Justificación del color	91
Figura No. 54: Justificación de la tipografía.....	92

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen No. 1: Captura de pantalla. Intro.....	95
Imagen No. 2: Captura de pantalla. Principal.....	95
Imagen No. 3: Captura de pantalla. Galería historia.....	96
Imagen No. 4: Captura de pantalla. Galería influencia.....	96
Imagen No. 5: Captura de pantalla. Galería estilos.....	97
Imagen No. 6: Captura de pantalla. Características de un graffitero.....	97
Imagen No. 7: Captura de pantalla. Personajes internacionales.....	98
Imagen No. 8: Captura de pantalla. Personajes nacionales.....	98
Imagen No. 9: Captura de pantalla. Personajes locales.....	99
Imagen No. 10: Captura de pantalla. Galería fotos.....	99
Imagen No. 11: Captura de pantalla. Galería videos.....	100
Imagen No. 12: Captura de pantalla. Contactos.....	100

RESUMEN

El diseño gráfico como actividad profesional, posibilita comunicar expresivamente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma e información, factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos. El diseño multimedia actualmente es muy utilizado debido a su efectividad para llamar la atención y transmitir diferentes ideas en los multimedios. el tema de tesis “ELABORACIÓN DE UNA GUÍA MULTIMEDIA EN LÍNEA DEL GRAFFITI MEDIANTE PROGRAMACIÓN HTML5 Y ACTIONSCRIPT 2 PARA DIFUNDIR EL ARTE URBANO EN LA CIUDAD DE LATACUNGA DURANTE EL AÑO 2014” surgió como una fuente de apoyo que fortalece la información del grafiti y tuvo como finalidad incentivar a la población a valorar el arte urbano por medio de un soporte tecnológico y mejorar la relación de la sociedad con los protagonistas de este arte, al mismo tiempo dar espacio que plasmen sus ideas, sentimientos, emociones, donde ellos se sientan conformes de pintar. Se utilizaron en su desarrollo los métodos inductivo y analítico que sirvieron de base para analizar y dar solución a la investigación, la cual tuvo un carácter descriptivo, de campo y bibliográfica permitiendo recopilar datos, características e información del lugar; se emplearon las técnicas de observación, encuesta y entrevista que permitió visualizar y recopilar información mediante un cuestionario de preguntas. Para la elaboración dela propuesta como producto final de este trabajo, se diseñó una guía multimedia cuyo contenido pretende trasmitir la historia, cultura y arte donde se pueda apreciar el graffiti, así como utilizar las nuevas tecnologías al servicio de la difusión y promoción del mismo. Mediante el uso de esta guía, las personas que la utilicen podrán incorporar referentes relacionados al grafiti, beneficiando de esta manera a los jóvenes en edades comprendidas entre 18 a 30 años interesados en este arte urbano en la ciudad de Latacunga.

ABSTRACT

Graphic design as a profession, allows expressively communicate ideas, facts and values processed and synthesized in terms of form and communication, social, cultural, economic, aesthetic and technological factors. The multimedia design is currently widely used due to its effectiveness to attract attention and convey different ideas in multimedia. the thesis topic "Development of an online multimedia guide GRAFFITI programmatically HTML5 and ActionScript 2 TO SPREAD THE URBAN ART IN THE CITY DURING THE YEAR 2014 LATACUNGA" emerged as a source of support that strengthens information and had graffiti as intended to encourage the population to assess the urban art through technological support and improve the company's relationship with the protagonists of this art, while giving space to set forth their ideas, feelings, emotions, where they feel conforming paint. Developmental inductive and analytical methods which were the basis to analyze and solve research were used, the research had a descriptive, enabling field and collect bibliographic data, characteristics and location information; observation techniques, survey and interview allowed to view and collect information through a questionnaire were used. For the preparation of the proposal as a final product of this work, a multimedia guide was designed whose content is intended to convey the history, culture and art where you can appreciate the graffiti and use new technologies for the dissemination and promotion of the same . By using this guide, the people who use it may incorporate references related to graffiti, thus benefiting young people aged between 18 and 30 interested in this urban art in the city of Latacunga.

INTRODUCCIÓN

En la ciudad de Latacunga, se han observado una gran cantidad de imágenes o garabatos los cuales resultan inentendibles para la sociedad y se encuentran plasmados en las paredes. Los mismos, han sido realizados por grafiteros anónimos.

Esta forma de comunicación surgió cuando las personas buscaban otra manera de expresar sus ideas, sus pensamientos y no utilizar los recursos tradicionales como el papel, para realizar su trabajo, los grafiteros tomaron como referencia las paredes de la ciudad.

Debido a la inexistencia de fuentes de consulta respecto a su historia, cultura y arte, las personas desconocen el verdadero significado del graffiti, esta situación provoca una interpretación inadecuada de esta cultura.

El observar imágenes incomprensibles y que no parecen tener algún significado, ha motivado realizar un previo estudio de este tema para el desarrollo de una guía multimedia digital de los graffiti que permitirá fortalecer los conocimientos que se deseen transmitir a la sociedad a través de este medio.

El trabajo que se presenta como aporte al desarrollo de este arte en la ciudad de Latacunga, “una guía multimedia digital del graffiti”, permitirá despertar el interés del arte urbano, brindando además un aporte invaluable a la comunidad.

La investigación desarrolla una guía multimedia en línea del graffiti mediante programación html5 y actionscript 2 para difundir el arte urbano en la ciudad de Latacunga durante el año 2014 a partir de la recopilación de información del graffiti empleando instrumentos de investigación para verificar la factibilidad de la guía multimedia y aplicando conceptos de diseño con elementos gráficos específicos.

El informe de investigación que se presenta ha sido estructurado de la manera siguiente.

El Capítulo I, titulado Fundamentación Teórica, describe conceptualmente el Diseño Gráfico y el Diseño Multimedia así como sus elementos de organización,

aplicación, clasificación según el sistema de navegación de acuerdo con su finalidad y base teórica. Así mismo, la Guía Multimedia, sus beneficios, etapas de producción, color, tipografía y el lenguaje de programación. Termina con una profunda descripción teórica del Arte en sus diferentes manifestaciones urbanas de la cual, el graffiti es la temática abordada en este trabajo.

El Capítulo II, titulado Presentación y Análisis de Resultados, describe los antecedentes de la ciudad de Latacunga, los métodos utilizados en función del tipo de investigación desarrollada, las técnicas aplicadas, el cálculo de la población y muestra, la hipótesis planteada y su operacionalización de variables así como la interpretación y análisis de resultados de la encuesta aplicada a los jóvenes entre 16 y 25 años de edad de los barrios La Laguna, Niágara, La Cocha y La Matriz y la entrevista aplicada a los grafiteros de la ciudad de Latacunga.

En el Capítulo III se presenta la propuesta, su justificación, objetivos y el desarrollo de la misma a partir de la estructura, forma y contenido de una guía multimedia considerada como el producto final de este trabajo e innovación tecnológica que aporta didácticamente a una mejor comprensión teórica y práctica del arte del Graffiti como una manifestación de valores, emociones y sentimientos de los artistas señalados. En este último capítulo se ofrecen las conclusiones finales así como la bibliografía trabajada, mostrándose un grupo importante de anexos que ayudan a facilitar la comprensión del mismo.

CAPÍTULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1 Diseño gráfico

El diseño gráfico como actividad profesional, posibilita comunicar expresivamente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación, factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos.

Uno de los conceptos más aceptados de diseño gráfico, explica SIMONS Josué (2007): “Es una profesión, cuya actividad es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales producidas en general por medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a grupos determinados”.

Según LÓPEZ Carla (2010): un diseño gráfico: “Es la adecuación de distintos elementos gráficos previamente seleccionados dentro de un espacio visual, combinándolos de tal forma que todos ellos puedan aportar un significado a la misma, consiguiendo transmitir un mensaje claro al espectador”.

El diseño gráfico es una actividad creativa que permite solucionar problemas de la vida cotidiana, tiene como objetivo transmitir el mensaje de manera clara, apoyándose en herramientas y mecanismos que ayuden directamente a la comunicación visual.

1.2 Diseño multimedia

De acuerdo con lo que señala VAUGHAN Sidney (2006):

Es una herramienta efectiva para transmitir un mensaje, ayudándose principalmente del diseño gráfico que es la disciplina que se encarga de ordenar la información de manera estética y legible para que capte la atención, transmita el significado del mensaje y que este sea recordado por los espectadores. Actualmente aplicada mayormente a medios electrónicos, se vale del diseño gráfico para combinar textos, imágenes, colores, animaciones, videos, espacios, audio e interacción en una aplicación informativa o promocional. El diseño multimedia actualmente es muy utilizado debido a su efectividad para llamar la atención y transmitir diferentes ideas en los multimedios.

Aunque no existe una sola definición conceptual al respecto, SANTOS Angel (2009): resalta que:

El diseño multimedia combina los distintos soportes de la comunicación el texto, el sonido, la imagen, la fotografía, la animación gráfica y el video de una forma interactiva, creando un vínculo participativo con el usuario. Integra entonces, de manera compatible y estratégica, conceptos básicos de la comunicación, como la interactividad, junto a aspectos del diseño de la imagen en sus diversos soportes. Propone un criterio innovador para desarrollar contenidos apoyados en un dinamismo visual que capte la atención del usuario, y utiliza en su proceso de creación medios de expresión digitales con el fin de comunicar.

Para los tesistas, el diseño multimedia es la disciplina que combina y distribuye distintos elementos interactivos en un espacio, de tal manera que el mensaje elaborado sea claro y atractivo que llame la atención y cree un vínculo participativo con el usuario.

1.2.1 Elementos del diseño multimedia

Para CASALS Roberto (2009): Para realizar un diseño multimedia, se necesitan vincular diferentes elementos que es la forma de integrarlo todo en un mismo entorno para que el usuario interactúe sobre él, los mismos son:

- **Texto:** son mensajes lingüísticos codificados mediante signos procedentes de distintos sistemas de escritura.
- **Sonido:** se incorporan en las aplicaciones multimedia principalmente para facilitar la comprensión de la información. Los sonidos pueden ser locuciones orientadas a completar el significado de las imágenes, música y efectos sonoros para conseguir un efecto motivador captando la atención del usuario.
- **Imágenes:** son representaciones visuales estáticas, generada por copia o reproducción del entorno (escaneado de imágenes analógicas, fotografías digitales, etc.). Son digitales; están codificadas y almacenadas como mapas de bits y compuestas por conjuntos de píxeles.
- **Video:** son secuencias de imágenes estáticas codificadas en formato digital al mismo tiempo que generan en el espectador la sensación de movimiento.
- **Animación:** son presentaciones muy rápidas de una secuencia de gráficos bidimensionales o tridimensionales, en un intervalo de tiempo tan pequeño que genera en el observador la sensación de movimiento.

Los elementos del diseño multimedia son esenciales en un entorno, mediante la integración de textos, sonidos, imágenes y video desarrollando contenidos dinámicos.

1.2.2 Elementos de organización del diseño multimedia

VAUGHAN Sidney (2006): Dice que los elementos multimedia implícitos en una presentación, precisan un medio que motive al usuario a interactuar con la información ofrecida. Existen diversos y variados, aunque los elementos modernos, los cuales permiten una interacción diversa con los usuarios, se encuentran los menús desplegados, que son pequeñas ventanas que aparecen en la pantalla de la computadora con una lista de instrucciones o elementos multimedia para elegirlos se describe como:

- Barras de desplazamiento: son regularmente situadas en un lado de la pantalla, permiten al usuario moverse a lo largo de un documento o imagen extensa.
- Hipervínculos: son enlaces que conectan a los diferentes elementos de una presentación multimedia a través de texto coloreado o subrayado o por medio de iconos, que el usuario señala con el cursor y activa pulsándolos con el mouse. Los elementos de la multimedia cabe recalcar que son los componentes más básicos para la creación de una pieza multimedia ya que cada uno se diferencie y tenga distintas características.

Las aplicaciones multimedia necesitan de elementos que ayude a la exploración de contenidos, existen dos elementos importantes como son las barras de desplazamiento que permiten recorrer el documento de forma horizontal o vertical y los hipervínculos que permiten direccionar el contenido o enlazar dos páginas de un mismo sitio.

1.2.3 Aplicación del diseño multimedia

Dice: BARTOLOMÉ Armando (2009): “Un diseño multimedia se aplica en publicaciones electrónicas tales como ebooks, redes sociales, revistas electrónicas, ilustraciones, fotografía, video, animación, etc. El tratamiento de la información se

ofrece en quioscos digitales utilizados para la impresión fotográfica por medio de un usuario sin instrucción sirviendo como enseñanza interactiva, información consistente y útil.”

Con el desarrollo y evolución de la tecnología se han desarrollado ampliamente un conjunto de aplicaciones multimedia que están sujetas en distintos soportes tecnológicos y ayudan a la difusión de contenido de diferentes maneras.

1.2.4 Clasificación del diseño multimedia

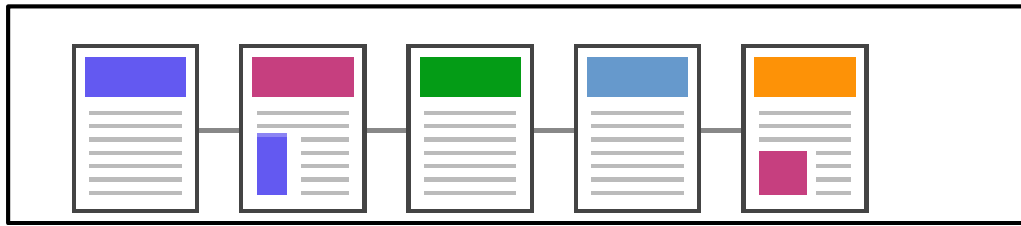
1.2.4.1 Según el sistema de navegación

NEGROPONTE Ángel (2011): “Explica que desde el punto de vista teórico, existen diferentes clasificaciones para un diseño multimedia, determina el grado y modo de interactividad de la aplicación, por tanto explica que: “La selección de un determinado tipo de estructura para la aplicación condicionará el sistema de navegación seguido por el usuario y la posibilidad de una mayor o menor interacción con la aplicación”.

Dice el citado autor, que no existe una estructura mejor que otra, sino que esta estará subordinada a la finalidad de la aplicación multimedia. Los sistemas de navegación más usuales en relación a la estructura de las aplicaciones son:

- **Lineal.** El usuario sigue un sistema de navegación lineal o secuencial para acceder a los diferentes módulos de la aplicación, de tal modo que únicamente puede seguir un determinado camino o recorrido. Esta estructura es utilizada en gran parte de las aplicaciones multimedia de ejercitación y práctica o en libros multimedia.

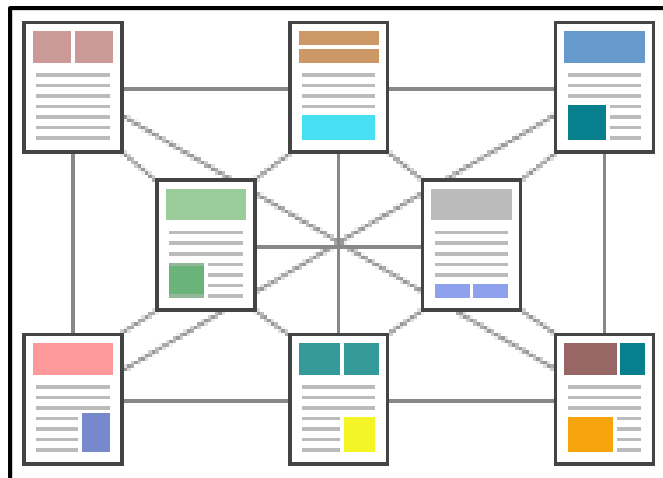
Figura No. 1: Lineal



Fuente: <http://www.uv.es/bellohc/logopedia/NRTLogo4.wiki?4>

- **Reticular.** Se utiliza el hipertexto para permitir que el usuario tenga total libertad para seguir diferentes caminos cuando navega por el programa, atendiendo a sus necesidades, deseos, conocimientos, etc. Sería la más adecuada para las aplicaciones orientadas a la consulta de información, por ejemplo para la realización de una enciclopedia electrónica.

Figura No. 2: Reticular



Fuente: <http://www.uv.es/bellohc/logopedia/NRTLogo4.wiki?4>

- **Jerarquizado.** Combina las dos modalidades anteriores. Este sistema es muy utilizado pues combina las ventajas de los dos sistemas anteriores (libertad de selección por parte del usuario y organización de la información atendiendo a su contenido, dificultad, etc.).

Figura No. 3 Jerarquizado



Fuente:<http://www.uv.es/bellochc/logopedia/NRTLogo4.wiki?4>

El sistema de navegación multimedia tiene como finalidad establecer el tipo de distribución y navegación que se va a utilizar dentro de una web, su objetivo establecer las distintas áreas trabajo, poniendo en consideración que el ser humano pueda desplazarse de una ventana a otra con facilidad teniendo en cuenta que cada uno de estos sistemas de navegación son diferentes pero con el mismo propósito.

El sistema de navegación multimedia a criterio de los tesistas, consiste en enlazar a distintas áreas de contenidos, permitiendo así al usuario trasladarse a la página de una manera fácil y sin ninguna complejidad. Cada uno de los sistemas de navegación estas diseñadas para cada fin específico.

1.2.4.2 Según su finalidad y base teórica

PRENDES Miguel (2009): Señala que se han desarrollado multitud de aplicaciones multimedia, con diferentes objetivos y funciones pedagógicas, se pueden citar como ejemplo enciclopedias multimedia, cuentos interactivos, juegos educativos, aplicaciones multimedia tutoriales, etc. Las aplicaciones multimedia pueden ser informativas o formativas, las detalla de la manera siguiente:

Multimedia informativas:

- **Libros o cuentos multimedia.** Se parecen a los libros convencionales en formato papel en cuanto a que mantienen una estructura lineal para el acceso a la información, pero en sus contenidos tiene un mayor peso o importancia el uso de diferentes códigos en la presentación de esta información (sonidos, animaciones).
- **Enciclopedias y diccionarios multimedia.** Al igual que las enciclopedias y diccionarios en papel son recursos de consulta de información, por lo que su estructura es principalmente reticular para favorecer el rápido acceso a la información. Las enciclopedias y diccionarios multimedia utilizan bases de datos para almacenar la información de consulta de forma estructurada, de modo que el acceso a la misma sea lo más rápido y sencillo.
- **Hipermedias.** Son documentos hipertextuales, esto es con información relacionada a través de enlaces, que presentan información multimedia. Su estructura es en mayor o menor grado jerarquizada, utilizando diferentes niveles de información. No obstante, los usuarios tienen gran libertad para moverse dentro de la aplicación atendiendo a sus intereses.

Multimedia formativos:

- **Programas de ejercitación y práctica.** Presentan un conjunto de ejercicios que deben realizarse siguiendo la secuencia determinada del programa. Se basan en la teoría conductista y utilizan un feedback externo para el refuerzo de las actividades. Han sido muy cuestionados desde la perspectiva pedagógica, aunque tienen un importante desarrollo y uso en actividades que exigen el desarrollo y ejercitación de destrezas concretas.
- **Tutoriales.** Son semejantes a los programas de ejercitación pero presentan información que debe conocerse o asimilarse previamente a la realización

de los ejercicios. En muchos tutoriales se presenta la figura del tutor (imagen animada o video) que va guiando el proceso de aprendizaje.

- **Talleres creativos.** Promueven la construcción y/o realización de nuevos entornos creativos a través del uso de elementos simples. Por ejemplo, juegos de construcción, taller de dibujo.

Las aplicaciones multimedia, es opinión de los tesisitas, están diseñadas para aportar nuevas formas educativas que faciliten el proceso de aprendizaje, incentiva al autoaprendizaje y desarrollo de nuevas habilidades.

1.3 Guía multimedia

SANTOS Antonio (2005): resalta que aunque existen autores que ofrecen conceptos variados sobre las guías multimedias, se pueden citar dos que son los que concretan directamente los más importantes y se puede resumir en:

Son un conjunto de contenidos y de recursos metodológicos y didácticos (como pueden ser actividades de autoaprendizaje, de evaluación, etc.) organizados en base a objetivos y orientados a facilitar el proceso de aprendizaje del estudiante. La guía constituye en un instrumento, recurso o medio para ayudar a aprender unos contenidos, alcanzar unos objetivos y adquirir unas habilidades. Su función es también motivar al estudiante y comunicar los contenidos de tal forma que se facilite la comprensión.

Otro importante autor es GISBERT Merce (2009):

La guía multimedia describe una nueva tecnología de aplicación que está basada en la naturaleza multisensorial de los humanos y en el desarrollo de la capacidad de los ordenadores para comunicar distintos tipos de información. Es un método de diseño e integración de las tecnologías del ordenador en una única plataforma, que permite al

usuario final introducir, crear, manipular y extraer textos, gráficos, audio y vídeo, utilizando una sencilla interfaz de usuario.

Se considera guía multimedia a la plataforma que esta como enlace entre usuario y máquina que sirve para manipular el interfaz e investigar contenidos referentes a las necesidades de las personas.

1.3.1 Beneficios de la guía multimedia

Según MÁRQUEZ Graells (2009): En la actualidad una multimedia ofrece numerosos beneficios los cuales se pueden resumir a partir de algunas de sus principales aportaciones:

- Favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje grupal e individual. Proporcionar información. En los CD-ROM o al acceder a bases de datos a través de Internet pueden proporcionar todo tipo de información.
- Avivar el interés. Los alumnos suelen estar muy motivados al utilizar estos materiales, y la motivación (el querer) es uno de los motores del aprendizaje, ya que incita a la actividad y al pensamiento. Por otro lado, la motivación hace que los estudiantes dediquen más tiempo a trabajar y, por tanto, es probable que aprendan más.
- Mantener una continua actividad intelectual. Los estudiantes están permanentemente activos al interactuar con el ordenador y mantienen un alto grado de implicación e iniciativa en el trabajo. La versatilidad e interactividad del ordenador y la posibilidad de "dialogar" con él, les atrae y mantiene su atención.
- Orientar aprendizajes a través de entornos de aprendizaje, que pueden incluir buenos gráficos dinámicos, simulaciones, herramientas para el

proceso de la información, que guíen a los estudiantes y favorezcan la comprensión.

El propósito fundamental de una guía multimedia (consideran los tesistas), es transmitir su mensaje, para lo cual debe ser legible, entendible y de baja complejidad, despertando primordialmente el interés visual del usuario.

1.3.2 Etapas de producción de la guía multimedia

Dice MARTINEZ Francisco (2002): que las etapas de producción de una guía multimedia pueden resumirse en:

Diseño de información

Se convierte la información lineal a hipertexto, se le da formato multimedia. Esta se divide en dos sub-etapas:

- **Análisis:** donde se desarma, disgrega, la información obtenida
- **Síntesis:** aquí se vuelve a unir la información con una estructura hipertextual, con un concepto de eje temático, es decir, se organiza en grupos jerárquicos, y se va de lo más general, a lo particular. Aquí surge el árbol de navegación:

Diseño de la interfaz

Aquí se trata y se definen las convenciones gráficas que va a tener el producto, se definen los componentes, la distribución de los elementos, y se realiza la puesta en pantalla.

- **Contenido:** es la sustancia del producto: (imágenes, sonido, texto, video, animaciones)

- **Herramientas de navegación:** son los mecanismos para desplazarse por el hipertexto
- **Distractores:** dotan de vitalidad a la pantalla (recreación de un logotipo, mascota o personaje, precargas, banners)

Diseño de interactividad

MARTINEZ Francisco (2002): “Reflexiona que se deben probar para asegurarse de que cumplan los objetivos del proyecto, trabajen adecuadamente en las plataformas deseadas y satisfagan las necesidades de su cliente o usuario final.”

Las etapas de producción de una guía multimedia son factibles y necesarias en el diseño y elaboración de una aplicación multimedia ya que cada una de estas fases permite tener diferente tipo de información para el trabajo final que el diseñador haya propuesto.

1.3.3 Color

JAYLLEN Jhon (2009): explica que el color en un elemento multimedia, es un elemento importante para el diseño ya que mediante él se puede distinguir de un objeto a otro:

Es la impresión producida al incidir en la retina los rayos luminosos difundidos o reflejados por los cuerpos. Algunos colores toman nombre de los objetos o sustancias que los representan naturalmente. Orientado al espectro solar o espectral puro, cada uno de los siete colores en que se descompone la luz blanca del sol: rojo, naranja, amarillo, verde, azul turquesa y violeta.

También DORRONSORO Carlos (2002):

Explica de forma muy clara que el color es un elemento clave en la comunicación visual, su uso en el arte o diseño debe ser selectivo”, siendo esto indiscutible ya que el color es capaz de proporcionar dinamismo a un diseño, atrayendo la atención del observador y quizás provocando una respuesta emocional (alegría, frescor, serenidad, etc.), el uso correcto o incorrecto del mismo puede suponer la diferencia entre transmitir un mensaje tal como se pretende u obtener el efecto opuesto, es por esto que se debe evitar un caos de colores que compitan por llamar la atención.

El color es una sensación que recibe el sentido de la vista y por medio de él se asimila y clasifica la descomposición de la luz en los diferentes colores. Los colores son necesarios en el diseño para lograr una atracción visual.

1.3.3.1 Modos de color

De acuerdo con MELLER Edner (2009): los modos de color expresan:

La cantidad máxima de datos de color que se pueden almacenar en un determinado formato de archivo gráfico. Se considera el modo de color como el contenedor en que se coloca la información sobre cada píxel de una imagen. Así, se puede guardar una cantidad pequeña de datos de color en un contenedor muy grande, pero no se puede almacenar una gran cantidad de datos de color en un contenedor muy pequeño.

Para los tesisistas, los modos de color son muy importantes dentro del diseño ya que mediante la aplicación de los mismos, se puede transformar diferentes tipos de gamas de color para proponer una buena composición visual dentro de trabajo, los más importantes y conocidos son CMYK y RGB.

1.3.3.2 CMYK

ITTEM John (2002): “Dice que el modelo CMYK se basa en la cualidad de absorber y rechazar luz de los objetos. Si un objeto es rojo esto significa que el mismo absorbe todas las componentes de la luz exceptuando la componente roja. Los colores sustractivos (CMY) y los aditivos (RGB) son colores complementarios. Cada par de colores sustractivos crea un color aditivo y viceversa.”

ITTEM John (2002): “Explica que en las imágenes CMYK, el blanco puro se genera si los cuatro componentes tienen valores del 0%. Se utiliza el modo CMYK en la preparación de imágenes que se van a imprimir en cualquier sistema de impresión de tintas. Aunque CMYK es un modelo de color estándar, puede variar el rango exacto de los colores representados, dependiendo de la imprenta y las condiciones de impresión.”

Los colores CMYK son los que se pueden apreciar en las impresiones, mediante la combinación de los colores cian, magenta, amarillo y negro los sistemas de impresión representan la imagen tal como se ve en la pantalla.

1.3.3.3 RGB

Dice ITTEM (2002) Que este espacio de color es “El formado por los colores primarios luz que ya se describieron con anterioridad. Es el adecuado para representar imágenes que serán mostradas en monitores de computadora o que serán impresas en impresoras de papel fotográfico”.

El modo RGB asigna un valor de intensidad a cada píxel que oscile entre 0 (negro) y 255 (blanco) para cada uno de los componentes RGB de una imagen en color. Por ejemplo, un color rojo brillante podría tener un valor R de 246, un valor G de 20 y un valor B de 50. El rojo más brillante que se puede conseguir es el R: 255, G: 0, B: 0. Cuando los valores de los tres componentes son idénticos, se obtiene un matiz de gris. Si el valor de todos los

componentes es de 255, el resultado será blanco puro y será negro puro si todos los componentes tienen un valor 0.

RGB es un modo de color en el cual el rojo, verde y azul se mezclan de varias maneras para reproducir una amplia cantidad de colores y el propósito de este modo es la representación y la exhibición de imágenes en televisores, computadoras o cualquier sistema electrónico.

1.4 Tipografía

Para SELAM Keint (2012): es el conjunto de signos y símbolos gráficos presentes en la página impresa. Estos signos y símbolos reciben el nombre genérico de Caracteres. También se denomina tipografía, al proceso, diseño y arte especializado de componer el material impreso usando tipos de imprenta.

Definimos la tipografía como el arte o técnica de reproducir la comunicación mediante la palabra impresa, transmitir con cierta habilidad, elegancia y eficacia, las palabras. La tipografía es el reflejo de una época. Por ello la evolución del diseño de las mismas responde a proyecciones tecnológicas y artísticas. El signo tipográfico se ha considerado como uno de los miembros más activos de los cambios culturales del hombre.

Desde la antigüedad transmitir un mensaje se ha constituido en un arte, para hacerlo se ha recurrido a signos y símbolos. En la actualidad el uso de una tipografía adecuada y legible, garantiza un diseño visual entendible y legible.

1.4.1 Tipografía para web

Una de las definiciones más aceptadas es la de TALENTS Sergio (2012):

Quien resalta que con las nuevas tecnologías web, los nuevos navegadores pueden presentar cualquier fuente que se quiera utilizar, como si se enviara la fuente junto al web. La ventaja, respecto la utilización de imágenes es que

el texto es encontrado mejor por los buscadores, además se puede utilizar para presentar textos desde bases de datos (Por ejemplo, los titulares superiores de esta guía tienen la tipografía Ubuntu y están generados con esta solución jquery).

Dice TALENTS Sergio (2012):

La mayoría de programadores web siguen utilizando las llamadas “tipografías seguras”, definiendo un listado de tipografías que se van a intentar utilizar en orden establecido (Si la primera Fuente no está disponible en el ordenador del usuario, la segunda Fuente será utilizada y así sucesivamente). Los grupos de Fuentes más utilizados son los siguientes:

- Verdana, Geneva, sans-serif
- Georgia, Times New Roman, Times, serif
- Courier New, Courier, monospace
- Arial, Helvetica, sans-serif
- Tahoma, Geneva, sans-serif
- Trebuchet MS, Arial, Helvetica, sans-serif
- Arial Black, Gadget, sans-serif
- Times New Roman, Times, serif
- Palatino Linotype, Book Antiqua, Palatino, serif
- Lucida Sans Unicode, Lucida Grande, sans-serif
- MS Serif, New York, serif
- Lucida Console, Monaco, monospace
- Comic Sans MS, cursive

En el desarrollo de proyectos web se suele utilizar tipografías como arial, verdana, tahoma, etc. que son básicamente las que cuenta el ordenador, pero con el avance de la tecnología los navegadores, se pueden encontrar cualquier Fuente mediante jquery que direcciona la Fuente en el navegador.

1.5 Layout

Para HARRIS Paul (2013):

Layout es un término de la lengua inglesa que no forma parte del diccionario de la Real Academia Española (RAE). El concepto puede traducirse como “disposición” o “plan” y tiene un uso extendido en el ámbito de la tecnología. Suele utilizarse para nombrar al esquema de distribución de los elementos dentro un diseño. Es habitual que un diseñador que se dedica a la creación de páginas web desarrolle un layout y se lo presente a su cliente para que éste lo apruebe y decida sobre la distribución de los contenidos.

Para los que recién comienzan en el mundo del diseño, el layout es un esquema de distribución de los elementos dentro de nuestro diseño, el cual presentaremos al cliente para vender la idea y, a partir de su aceptación, realizar el trabajo final en base a éste. En otras palabras, vendría a ser el boceto que ofrecemos inicialmente.

El layout puede ser una plantilla que presenta tablas o espacios en blanco. La idea es que, a partir del layout, la página web comience a desarrollarse con sus contenidos específicos. El layout puede estar compuesto, por ejemplo, por un rectángulo a modo de cabecera y por tres columnas. Dicho esquema es genérico y puede usarse para desarrollar múltiples sitios web.

1.6 Retícula

Explica HERNANDEZ Mauricio (2009):

La retícula es un término que puede emplearse en diferentes contextos. En su sentido más amplio, puede definirse como una estructura bidimensional que permite organizar ciertos elementos o contenidos. Como herramienta para el diseño surgió en la antigüedad. Los pintores, los escultores y los arquitectos tomaban como base la llamada proporción áurea para mantener las proporciones y la armonía. De esta forma, apelando a líneas

perpendiculares y paralelas, trazaban una retícula que guiaba el desarrollo posterior de la obra.

La retícula es la más frecuentemente usada en las estructuras de repetición. Se compone de líneas verticales y horizontales, perfectamente bien espaciadas, que se cruzan entre sí lo que resulta en una cantidad de subdivisiones cuadradas de igual medida; aporta a cada módulo una misma cantidad de espacio, arriba, abajo, a la izquierda y a la derecha.

1.7 Lenguaje de programación

Explica SÁNCHEZ Gerónimo (2002) que:

Un Lenguaje de Programación es un conjunto de reglas, notaciones, símbolos y/o caracteres que permiten a un programador poder expresar el procesamiento de datos y sus estructuras en la computadora. Cada lenguaje posee sus propias sintaxis. También se puede decir que un programa es un conjunto de órdenes o instrucciones que resuelven un problema específico basado en un Lenguaje de Programación.

Para ALBÁN Peter (2002):

Los lenguajes de programación son aplicaciones específicas que han sido pensadas y diseñadas para crear otras aplicaciones o programas. Los lenguajes de programación se basan en un sistema de instrucciones previamente establecidas que indican al ordenador lo que debe realizar.

Los lenguajes de programación son “lenguas” o “idiomas” ya establecidos, comprensibles tanto por el programador, como por la máquina, que permiten desarrollar los programas. Existen muchos y muy variados, y evolucionan constantemente, tanto en potencia como en facilidad de uso. La mayoría está escrita en inglés, aunque cada vez son más visuales e intuitivos.

El lenguaje de programación es un software que permite diseñar páginas web, a través de esta plantilla podemos programar diferentes códigos para poder personalizar teniendo en cuenta que sus características principales puedan ser versátiles, organizadas, entendibles y seguridad dentro de su manipulación del usuario y la máquina.

1.7.1 Html5

Dice TALENTS Sergio (2012): HTML5 es un lenguaje diseñado para organizar contenido Web. Tiene por objeto facilitar el diseño y el desarrollo Web, mediante la creación de una IU estandarizada e intuitiva para lenguaje de marcación.

HTML5 proporciona los medios para diseccionar y compartimentar sus páginas, y le permite crear componentes discretos que no sólo están diseñados para organizar su sitio lógicamente, sino también para darle a su sitio capacidades de sindicación. El HTML5 podría llamarse el “enfoque de correlación de información al diseño de sitios Web” porque incorpora la esencia de la correlación de la información, dividiendo y etiquetando la información para hacerla fácil de entender y de utilizar. Este es el fundamento de la dramática utilidad semántica y estética del HTML5. El HTML5 da a diseñadores y desarrolladores de todos los niveles la capacidad para publicar cualquier cosa al mundo, desde simple contenido de texto, hasta rica en interactiva multimedia.

Dice CASALS Roberto (2009): HTML5 es la actualización de HTML, el lenguaje en el que es creada la web.

HTML5 es un término de marketing para agrupar las nuevas tecnologías de desarrollo de aplicaciones web: HTML5, CSS3 y nuevas capacidades de Javascript. La versión anterior y más usada de HTML, HTML4, carece de características necesarias para la creación de aplicaciones modernas basadas en un navegador. El uso fuerte de Javascript ha ayudado a mejorar esto, gracias a frameworks como jQuery, jQuery UI entre otros.

Flash en especial ha sido usado en reemplazo de HTML para desarrollar web apps que superaran las habilidades de un navegador: Audio, video, webcams, micrófonos, datos binarios, animaciones vectoriales, componentes de interfaz complejos, entre muchas otras cosas. Ahora HTML5 es capaz de hacer esto sin necesidad de plugins y con una gran compatibilidad entre navegadores.

HTML 5 es un lenguaje de programación que facilita la realización de páginas web para que sean más fáciles de interactuar entre el usuario y la máquina. Este lenguaje incorpora nuevas capacidades como insertar audio o video sin necesidad de plugins o archivos flash permitiendo así aumentar la creación de aplicaciones web.

1.7.1.1 Estructura del HTML 5

Señala LÓPEZ Javier (2014): que en HTML5, la estructura básica de una página web se ha simplificado, reduciendo el código innecesario hasta quedarse con el esqueleto básico, que sería el siguiente:

```
<!doctype html>
<html>
<head>
<meta charset="utf-8"/>
<title>Título de la web</title>
</head>
<body>
  Contenido de la web
</body>
</html>
```

HTML5 se caracteriza por poseer un lenguaje de programación muy simple y con etiquetas específicas para cada instrucción en comparación con versiones anteriores, su estructura ha reducido a la básico y necesario para el diseño y desarrollo web.

1.7.1.2 *Etiquetas principales del HTML5*

Destaca LÓPEZ Javier (2014): “Una de las novedades de HTML5, aparte de disponer de esta misma caja genérica (<div>), tenemos diferentes tipos de cajas destinadas cada una a un tipo de contenido concreto. Así, las cajas de tipo <header> están destinadas a contener los encabezados de la página, las de tipo <footer> para el pie de página, los enlaces estarán dentro de las cajas de tipo (<nav>), para el contenido normal tenemos cajas de tipo <section> y <article>, para el contenido relacionado con el tema central pero no directamente tenemos el tipo <aside> o las imágenes que tienen su propia caja.”

<header>:

Es el equivalente a la cabecera de la página web. Contiene el título o nombre de la empresa/titular de la página, logo e información relacionada.

<nav>:

Contiene los enlaces (barra de navegación) externos o internos de la página.

<section>:

Es una gran caja que sirve para mostrar grandes bloques de contenido de la página. Puede contener diferentes subapartados de diferentes temas (de tipo <article>).

<article>:

Es una caja independiente de contenido que puede estar contenida (o no) dentro de un <section>. Normalmente utilizada para contenidos no demasiado extensos.

<aside>:

Define un bloque de contenido relacionado de manera indirecta con el contenido principal, pero que no es esencial para la comprensión del mismo.

<footer>:

Equivale al pie de página de un apartado concreto (<section>, <article>...) o de la página web en general

Las etiquetas que se usan en un lenguaje HTML no son más que ayudas que ofrece el mismo para la fluidez parcial de quien programe, ya que cada una de ellas contiene un atributo específico para el desarrollo del diseño.

1.7.1.3 Maquetación web

Dice LÓPEZ Javier (2014):

Que el proceso de maquetación web es la transformación del diseño de un producto web en un conjunto de archivos (html, css, js) capaces de ser reproducidos por los navegadores web. La maquetación web es el proceso en el que el prototipo gráfico también denominado «layout» (con los requisitos estructurales y estéticos definidos y aprobados en un análisis inicial) pasa a transformarse en código html, css y js (estándares web) para que los navegadores puedan interpretarlo correctamente.

La maquetación web es una herramienta que se utiliza para poder definir el trabajo final por el diseñador tomando en consideración este prototipo puede ser de vital importancia para poder medir la factibilidad o la complejidad que el usuario.

1.7.2 Actionscript 2

Dice SELAM Keint (2012):

Es un lenguaje orientado a objetos. El lenguaje de programación ActionScript 2 es aquel que tiene unos fines específicos de animación e interactividad muy necesarios cuando trabajamos con Adobe Flash. Tiene unos beneficios muy útiles aunque se puede ver que existen algunos otros lenguajes de programación que pueden lograr los mismos fines.

Actionscript 2, es un lenguaje de programación más manipulable y de menor complejidad siendo efectivo en la elaboración de contenidos multimedia permite una mayor interactividad entre usuario y ordenador.

1.7.2.1 Ventajas del actionscript 2

Explica TALENTS (2012) Que es posible programar el comportamiento de una animación, para que muestre distintas secuencias dependiendo de la opción que elija el usuario o de la trayectoria que siga el mouse, entre muchos otros factores:

- Asegura una mayor eficiencia, ya que reduce el tamaño del archivo y, al establecer por escrito las reglas de funcionamiento de nuestro clip, facilita su comprensión a otros desarrolladores.
- Asegura un mayor control sobre las creaciones permitiendo mejores transiciones entre escenas y movimientos más fluidos.
- Permite la creación de películas o animaciones con altísimo contenido interactivo.

Mediante la utilización del lenguaje de programación Actionscript 2 se puede programar el comportamiento de la animación para que el usuario navegue sin ninguna complejidad demostrando así un dominio de la interfaz.

1.7.2.2 Desventajas del actionscript 2

VAUGHAN Sidney (2006): “Dice que las páginas hechas con ActionScript 2 para Flash, no salen en los motores de búsqueda ejemplo: Google y Yahoo. Los mismos efectos generados en Flash, pueden logrados con otros lenguajes de programación, como por ejemplo: Ajax, Javascript, JQuery, Flex.

Las páginas cuando son demasiado grandes se usan cargadores, pero esto produce que el usuario abandone nuestro sitio web.”

El lenguaje de programación actionscript 2 tiene inconvenientes al estar situado en los navegadores, porque no se puede acceder rápido a la información, no está en los motores de búsqueda de google, y está limitado en realizar tareas en la web.

1.8 Alojamiento de sitios web

ZAMORA Marcelo (2007): Señala que “el alojamiento web (en inglés web hosting) es el servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar información, imágenes, vídeo, o cualquier contenido accesible vía web. Básicamente existen dos opciones fundamentales: alojamiento gratuito o alojamiento de pago.”

Opciones gratuitas o patrocinadas

ZAMORA (2007) escribe que las opciones gratuitas y/o patrocinadas responden a criterios que se vinculan a autores como

Este tipo de servicio viene dado por la base de ser gratuito, y sin costo alguno al suscriptor. Sin embargo, quienes usan este servicio, por lo general son páginas de bajos recursos de mantención o aquellas que los dueños no poseen suficiente dinero para ser mantenida. Como medio de financiamiento, el servidor coloca avisos de publicidad de AdSense u otras empresas, haciendo que la página se llene de publicidad en algún punto. Otra limitación de estas ofertas es que tiene un espacio limitado y no se puede usar como almacén de datos, ni pueden alojar páginas subversivas o de contenido adulto o no permitido. De todas maneras, existe una amplia oferta de **alojamientos gratuitos** con características muy diferentes y que pueden satisfacer las necesidades de programadores que desean un lugar donde hacer pruebas o que mantienen un sitio con un número no muy elevado de visitas.

YahooGeocities

Geocities alojan la publicación en un subdominio que se accederá de la dirección <http://es.geocities.com/tusitio>, con 15 Mb. de espacio, 1 cuenta de e-mail, FTP o carga por formularios, la publicidad que se muestre puede ser personalizada. Geocities estuvo entre los primeros servicios de alojamiento patrocinados.

Bravenet

Además de proveer soluciones fáciles de instalar en la publicación le ofrece un subdominio de la dirección www.bravenet.com/tusitio, con 100 Mb. de espacio, 1 cuenta de e-mail, FTP o carga por formularios, la publicidad se muestra en pop-up o bien en una barra inferior.

Como adicional cabe destacar que con este servicio existe la posibilidad de agregar foros, Chat, contadores de visita, estadística y todos los servicios de Bravenet.

IEspaña

Subdominio con la dirección www.iespaña.es/tusitio, con 50 Mb. de espacio, 1 cuenta de e-mail, FTP o carga por formularios. La publicidad de IEspaña se muestra en pop-up o bien en una barra inferior.

Freewebhosting

Ofrece hasta 1500MB de espacio web gratuito y tráfico de tarifa plana (líneas 100 Mbps) gracias al patrocinio de nuestros anunciantes.

1.6.1 Alojamiento de pagos

Este tipo de obtención, por lo general viene dado por el contrato de un proveedor de internet, el cual junto con dar conexión, entre la posibilidad de almacenamiento mediante disco virtual o espacio web o combinación de ambos. Otro medio de obtención es contratando algún servicio de una empresa no dependiente de la conexión a internet, las cuales ofrecen según las capacidades de sus servidores o de su espacio. Casi siempre a la par, entregan servicios añadidos, como la ejecución de tareas automáticas o cuentas de correo electrónico gratuitas.

1.9 Arte

El arte, dice JANAPO Carlos (2012):

Es un modo de expresión en todas sus actividades esenciales, el arte intenta decirnos algo acerca del universo del hombre, del artista mismo. El arte es una forma de conocimiento tan precioso para el hombre como el mundo de la filosofía o de la ciencia. Desde luego, sólo cuando reconocemos claramente que el arte es una forma de conocimiento paralela a otra, pero distinta de ella, por medio de la cual el hombre llega a comprender su ambiente, sólo entonces podemos empezar a apreciar su importancia en la historia de la humanidad.

Para HERBER Read (2012):

Es un acto mediante el cual, valiéndose de la materia o de lo visible, imita o expresa el hombre lo material o lo invisible, y crea copiando o fantaseando. En sentido amplio, podemos denominar como Arte a toda creación u obra que exprese lo que el hombre desea exteriorizar, obedeciendo a sus propios patrones de belleza y estética. El artista para crear, requiere ante todo estar dotado de imaginación, a través de la cual responde al vasto y multiforme mundo externo expresando sus sentimientos por medio de palabras, formas, colores y sonidos.

El arte es una expresión más antigua que forjo el ser humano en la exploración de nuevos conocimientos, el hombre ha tenido la capacidad creativa de utilizar varias herramientas, mecanismos y materiales, con el fin de generar mensajes para la sociedad.

1.9.1 Épocas del Arte

1.9.1.1 Época antigua

El arte antiguo, escribe ROSAL Bárbaro (2009): Nace desde el renacimiento o se desarrolló inicialmente desde allí:

Su objetivo limitado a la producción artística de la civilización occidental, los artistas de esta época tallaban esculturas que los dioses griegos ordenaban viendo así el arte como un medio más de trabajo y no de placer, “pero todo pintor siente placer al crear obras”, se caracterizaban por la “belleza ideal”, las esculturas que vemos hoy en día en los museos no tenían ese valor que ahora tienen en nuestra época moderna, en el arte antiguo se hacían obras esculturales sobre la forma física de las personas con más poder, esculturas religiosas, memoria histórica, vida política que eran identificados como Dios o Rey.

1.9.1.2 Época medieval

El término medieval, insiste RIUTOR Michael (2012):

Se utiliza como adjetivo para hacer referencia a todos aquellos sucesos, fenómenos, individuos u objetos que hayan tomado lugar en el período histórico de la Humanidad conocido como Edad Media. Sucedió entre los siglos V y XV de nuestra era, el período de la Edad Media se caracterizó por rasgos y elementos muy peculiares que permiten definirlo de modo relativamente fácil. Los eventos que se utilizan tradicionalmente como principio y fin de este período son respectivamente la caída del Imperio Romano de Occidente (año 476), y la caída de Constantinopla (año 1453) o el descubrimiento de América (año 1492).

1.9.1.3 *Época moderna*

El arte moderno dice MIGUEL Jesús (2012):

Lo encontramos en diferentes lugares en la actualidad, en las calles hay personas haciendo arte con pintura, oleos y entre otros materiales especiales para la pintura, unos haciendo retratos, otros caricaturizando, otros tallando en madera, el arte hoy en día no es tan valorativo como en épocas antiguas en donde el arte de cualquier persona era simbólico y tenía un significado para la sociedad, el arte de ahora tiene un significado para la sociedad pero dependiendo del artista que lo haga, el arte callejero, es un arte tan hermoso pero tan poco valorativo para nuestra sociedad o el arte al que se le denomina “contaminación visual”, este es un arte que expresa sentimientos, personalidades, un arte en el que la mayoría de los jóvenes se desempeña porque se expresan libremente aunque la sociedad a veces se interponga, es un arte que recoge jóvenes para que se muestren así mismos por medio de la pintura. (Grafiti).

1.9.1.4 *Vanguardias artísticas*

Explica WEITHMANN John (2009):

Etimológicamente el término procede del francés *avant-garde*, se refiere a las personas o a las obras que son experimentales o innovadoras, en particular en lo que respecta al arte, la cultura y la política. Las Vanguardias artísticas tienen los siguientes rasgos característicos: Proclaman sus ideas e intenciones mediante manifiestos escritos. Niegan que exista un modelo universal de belleza. Crean nuevos lenguajes artísticos alternativos. Estos nuevos lenguajes son difícilmente inteligibles y hasta herméticos lo que provoca el divorcio con el gran público, pues exigen de éste un importante esfuerzo intelectual.

Se puede decir que las épocas del arte son manifestaciones del ser humano para expresar determinadas culturas y valores o ideologías, que les permiten tener diferente contexto cada uno de estas historias tienen su propio origen dentro de la cultura urbana para poder expresarse sus mensajes mediante su propia escultura.

1.10 Arte Urbano

El término arte urbano o arte callejero, traducción de la expresión inglés street art, describe todo el arte expresado en la calle, normalmente de manera ilegal. El arte urbano engloba tanto al Graffiti como a otras formas diversas de expresión artística en la calle.

Dice FREELAND Thomas (2012): "Desde mediados de los años 90 el término street se utiliza para describir el trabajo de un conjunto heterogéneo de artistas que han desarrollado un modo de expresión artística en las calles mediante el uso de diversas técnicas (plantillas, posters, pegatinas, murales.), que se alejan del famoso Graffiti."

Para EDGMAN Dieter (2014):

Muchos movimientos artísticos surgieron por una necesidad de expresar, transmitir pensamientos y creencias sociales y culturales. El arte callejero, al integrar sus elementos en lugares públicos bastante transitados, pretende sorprender a los espectadores. Suele tener un llamativo mensaje subversivo que critica a la sociedad con ironía e invita a la lucha social, la crítica política o, simplemente, a la reflexión.

Por otro lado, no todos los artistas buscan transmitir un pensamiento sino que algunos son más espontáneos, pintan sin pensar demasiado en que desean transmitirle a la sociedad. Debido a esto es que la mayoría de las obras se salen de los parámetros establecidos en el mundo del arte. Son desprolijas, no contienen muchos detalles y están hechas de manera apresurada sin un análisis previo. Los temas utilizados por los distintos artistas adeptos al arte callejero son diversos pero

siempre buscan provocar y sobre todo persuadir a la sociedad, llamar la atención es su principal objetivo.

Muchos de los temas tienen que ver con personajes emblemáticos de la actualidad y del pasado, con la política, o simplemente con temas varios.

El arte urbano engloba todo tipo de manifestación artística expresado en espacios públicos, en las calles de manera ilegal, siendo así tener un mensaje crítico para la sociedad de una manera incoherente, este modo de expresión suele integrar diferentes técnicas como las plantillas, posters, pegatinas, murales.

1.10.1 Graffiti

El Graffiti, explica MÉNDEZ Jorge (2012):

Es un modo de expresión artístico propio de un estilo de vida urbano. Sus creadores, denominados writers, son jóvenes que plasman sus obras en las paredes con mensajes de diversa tipología. Desde la simple firma del autor hasta la elaboración de complejos murales, las calles de las ciudades se inundan de un arte en pleno auge que no conoce fronteras.

Para GANZZ Nicolás (2012): "Definimos la palabra Graffiti como cualquier elemento visual que está en una superficie pública (muro, piso, autopista, edificio, colectivo, tren, etc.), que incluye carteles, stickers, murales, pinturas, estenciles, etc. Puede ser político o no, y artístico o no."

El Graffiti es un modo de expresión urbano que se encuentran plasmadas en paredes de la ciudad realizados por jóvenes amantes de este arte, mediante su creatividad tratan de expresar sus sentimientos, emociones libremente sin obstáculo alguno permitiendo que se transmita los mensajes de una forma no entendible para la sociedad.

1.10.1.1 Historia del graffiti

El Graffiti nació en las calles de Nueva York a finales de los años sesenta, cuando los adolescentes comenzaron a escribir sus nombres en las paredes de los barrios de la ciudad con el fin de llamar la atención de la sociedad.

Dice BRASAI Brasai (2012):

Uno de los pioneros fue Taki 183, quien plasmaba su firma dentro y fuera de los vagones del tren. A finales de los setenta el Graffiti alcanzó su punto más álgido con la incorporación de imágenes procedentes del cómic, dibujos animados y caricaturas. A mediados de los ochenta surgió el Hip hop, movimiento urbano que incluye el breakdance, la música rap y el Graffiti, haciéndolo resurgir en un segundo boom. Hacia los años noventa aparecieron los términos Street art y PostGraffiti para denominar el conjunto de nuevas técnicas desarrolladas a base de plantillas, carteles y pegatinas. A partir de este momento el Graffiti comienza a introducirse en otros ámbitos además del callejero, con amplia presencia en museos y galerías, llegando a formar parte de las grandes colecciones de arte de todo el mundo.

La historia del Graffiti se considera que se dio en Nueva York a finales de los años sesenta, setenta, ochenta, con lo que el primer graffitero que se inculcó a desarrollarse este tipo de arte era Taki un joven que con su creatividad realizaba Graffitis dentro de un medio de transporte a medidas que viajaba el realizaba algún tipo de arte, busco aparte de solo dibujar si no que podrían haber otros factores que se pudieran combinar, y tomaron como referencias la music y rap, break dance para tener mayor influencia.

1.10.1.2 Influencias del graffiti

Las influencias del Graffiti, anota PUIG Rosa (2005): “Proviene de la llamada cultura underground. La música, el cómic, los dibujos animados o la publicidad son Fuente de inspiración para las más ingeniosas creaciones murales.”

Música. El Graffiti, junto con la música rap y el break dance son tres elementos que conforman la cultura Hip hop, aunque no siempre tienen por qué ir unidos.

Cómic, Cine, Dibujos Animados. Con la incorporación de dibujos en el Graffiti, son constantes las apariciones de personajes populares del mundo del cómic, los dibujos animados y el cine. Las primeras influencias vienen dadas de la mano de Vaughn Bodé y su hijo Mark Bodé, unos de los primeros creadores de cómic underground.

Publicidad, Diseño Gráfico, Ilustración. El Graffiti y la publicidad tienen muchos elementos en común. El Graffiti se basa en las mismas estrategias que usa la publicidad para conseguir un único objetivo: que el mensaje llegue al mayor número de personas posibles. Por otro lado, la publicidad utiliza la estética del Graffiti para vender determinados productos y son cada vez más numerosos los negocios que encargan a estos artistas la decoración de sus locales con Graffiti y murales.

Las influencias del Graffiti se inicia cuando los grafiteros se empezaron a influir por una cultura llamada undergroup, donde ellos eran un grupo de personas que buscaban otra forma más llamativa de realizar el Graffiti uniendo diferentes elementos como comic, dibujos animados, music, publicaciones etc.

1.10.1.3 Tipologías del graffiti

Desde su nacimiento en los años 60, explica MÉNDEZ Jorge (2012): El estilo del Graffiti va cambiando y aumentando en complejidad. Siguiendo dicha clasificación en un estudio publicado en internet, se pueden distinguir los siguientes estilos:

Tag (Firma)

Elemento más bajo en esta escala de complejidad debido a la relativa sencillez y al escaso tiempo empleado en su ejecución.

Figura No. 4: Tag (Firma)



Fuente: <http://www.imagui.com/a/tag-Graffiti-T85ao58oG>

Tag con Outline (Firma con Borde)

Consiste en una línea más fina a un color que bordeaba la forma de las letras gruesas de una firma a otro color distinto.

Figura No. 5: Tag con outline (Firma con Borde)



Fuente: http://www.fotolog.com/solo_tagss/

BubbleLetters (Letras Pompa)

Son letras más gruesas, redondeadas y relativamente sencillas que constan de color de relleno y borde.

Figura No. 6: BubbleLetters (Letras Pompa)



Fuente: <http://alternandoboss.blogspot.com/2012/10/como-nacio-el-arte-del-Graffiti.html>

Throw Ups (Vomitados o Potas)

Son letras con poco diseño y poca cantidad de pintura en su relleno, de modo que se notan los trazos del aerosol.

Figura No. 7: Throw Up (Vomitados o Potas)



Fuente: <http://arteurbanoju.blogspot.com/2010/11/throw-up-vomitados-o-potas.html>

BlockLetters

Letras relativamente simples, gruesas y redondeadas, contienen más de un color, como mínimo tienen uno de relleno y otro de contorno.

Figura No. 8. BlockLetters



Fuente: <http://Graffitibase.jimdo.com/historia/estilos-Graffiti/>

Wild Style (Estilo Salvaje)

Es una forma compleja y sumamente estilizada de escritura que, para el ojo inexperto, no es fácil de leer.

Figura No. 9. Wild Style (Estilo Salvaje)



Fuente: <http://Graffitibase.jimdo.com/historia/estilos-Graffiti/>

Model Pastel (Estilo 3d)

Llama la atención mediante su complejidad de formas y combinación de colores, el model pastel busca crear un efecto de tridimensionalidad en las letras, es por lo tanto un estilo muy efectista, donde incluso a veces el diseño de las letras pasa a un segundo plano y cobra más importancia el relleno de las mismas.

Figura No. 10: Model Pastel (Estilo 3d)



Fuente: <http://cuartoderecha.com/1197>

Dirty (Estilo Basura)

Se crean formas incorrectas, deformidades, colores repelentes entre sí, generando un estilo sucio.

Figura No. 11: Dirty (Estilo Basura)



Fuente: <http://www.zonaGraffitis.com/foros/viewtopic.php?p=78567>

Graffiti Orgánico

En una misma pieza se unen varios estilos. Las letras cobran un carácter propio adoptando formas de objetos, fusionando así el dibujo de letras tradicionales de Graffiti con complementos como personajes u objetos.

Figura No. 12: Graffiti Orgánico



Fuente: <http://iescampostorozos.jefernet.com/periodico/content/Graffitis-otro-tipo-de-arte>

Characters (Personajes)

Los personajes surgieron principalmente para acompañar a las letras, aunque hoy en día muchos escritores basan su obra íntegramente en la creación de personajes. Muchos provienen de los dibujos animados y del mundo del cómic.

Figura No. 13: Characters (Personajes)

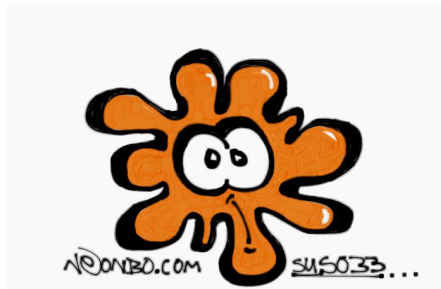


Fuente: <https://Graffiticollector.wordpress.com/category/Graffiti/pics/Graffiti-character/page/4/>

Iconos

Como rasgo esencial, un icono suele ser más esquemático y fácil en su ejecución. Su función es la de llamar la atención y crear una mayor pregnancia en el ojo del espectador.

Figura No. 14 Iconos



Fuente: <http://uriel-artedelGraffiti.blogspot.com/2011/05/Graffiti-abstracto>.

Graffiti Abstracto

Es el grado extremo, donde el Graffiti pierde su identidad, ya que las letras dejan de serlo, y el relleno de colores degradados pasa a ocupar la superficie entera del soporte. págs. (9-12)

Figura No. 15. Graffiti Abstracto



Fuente: <http://uriel-artedelGraffiti.blogspot.com/2011/05/Graffiti-abstracto>.

Las tipologías del Graffiti son composiciones visuales plasmadas en espacios públicos, estos tipos tienden a tener diferentes características comunes dentro de la composición del Graffiti teniendo en cuenta que cada uno de estos métodos tiende hacer bien estructurados para proyectar algún mensaje a las personas.

1.10.1.4 Técnicas del graffiti

Las primeras firmas en las paredes, dice LLAO Nina (2009):

Se realizaban con rotuladores, pinturas y pinceles, hasta que llegó el descubrimiento del aerosol. En un principio, se utilizaban los sprays de

pintura de automóviles. Era tal la demanda de estos aerosoles que se comenzó a fabricar un producto específico para Graffiti. Esto hizo que aumentase considerablemente la gama de colores. Con el tiempo, el diseño de los botes y las boquillas se ha ido adaptando a las diferentes necesidades de los usuarios, hasta hacer posible todo tipo de efectos en sus creaciones.

1.10.1.5 Graffiti en la actualidad

El Graffiti, explica SUTHERLAND Peter (2012):”Siempre ha sido objeto de polémica debido en gran parte a su naturaleza vandálica. El investigador Fernando Figueroa-Saavedra ha analizado los principales argumentos a favor y en contra de este tema.”

Argumentos en contra:

- El Graffiti es un hábito primitivo, una actividad propia de pueblos culturalmente inferiores.
- Se considera un síntoma de desequilibrio o desajuste mental, algo anormal.
- Se trata de una manifestación infantil, una muestra de inmadurez o deficiencia de algunas personas.
- Es un acto vandálico o de naturaleza antisocial, obra de delincuentes, seres marginales o asociales.
- Sus contenidos son censurables, no aceptados por los cánones oficiales de expresión.
- Genera inseguridad ciudadana, abandono o desprotección.
- Provoca trastornos en el desarrollo de la actividad diaria de las ciudades.
- Es una agresión contra el patrimonio cultural, especialmente el monumental.
- Genera contaminación visual y es un atentado contra el medio ambiente urbano.

Argumentos a favor:

- Es un medio de expresión terapéutico, una forma de desahogo intelectual.
- Se trata de un revulsivo cultural o social que puede aportar una renovación y mejora del modelo social vigente.
- Es un medio de prevención de explosiones sociales o individuales, evitando otro tipo de actos violentos.
- Permite, desde la esfera marginal, el desarrollo de un cauce extraoficial de opinión e información, libre de las tendencias oficialistas.
- Es un baluarte democrático, una práctica popular asociada a la libre iniciativa.
- Se perfila como un medio o herramienta de autoconocimiento personal.
- Su desarrollo como un medio artístico enriquece culturalmente el espacio público urbano.
- A través de su práctica los individuos establecen vínculos afectivos o identificativos con el entorno o el territorio que habitan.
- En la actualidad se puede afirmar que el Graffiti está consolidado. Su presencia es cada vez más numerosa en concursos, festivales, publicaciones, exposiciones, publicidad y por supuesto, internet.
- Sin embargo, Hay quienes opinan que, el hecho de que el fenómeno esté en gran medida aceptado por la sociedad y hasta fomentado por las propias instituciones, hace que haya perdido su verdadero sentido y que el auténtico Graffiti es el que se desarrolla exclusivamente en la calle, de forma espontánea e ilegal. (Págs. 14, 15)

El Graffiti en la actualidad es un arte muy común, dentro de la ciudad los grafiteros tratan de que su creatividad no solo se vea reflejada en las paredes de la ciudad si no que buscan influirse dentro de la sociedad dándose a conocer que su forma de expresarse no son significados de vandalismo si no al contrario son expresiones creativas que lo realiza de forma sana.

CAPITULO II

PRESENTACIÓN E INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

2.1 Antecedentes de la ciudad de Latacunga

El 11 de Noviembre de 1820 sonó la clarinada de libertad en los amplios territorios de Latacunga; el 11 de Noviembre de 1811 fue erigida a la categoría de Villa mediante acuerdo aprobado en Quito por la Junta Superior Gubernativa.

Entre los hombres que lucharon por la independencia estuvieron: Pantaleón Cevallos, Pedro Páez de Trastamara, Antonio Cevallos de Calixto, Linares Ruiz, Antonio Vela y Bustamante, Manuel Iturralde Vidaurreta, Josefa de Maensa, María Rosa Vela de Páez, Baltazara Terán, Manuel Matheu, Jorge Ricaurte, Francisco Flor.

Además, Simón Narciso Rodríguez, el maestro del libertador Simón Rodríguez, también figura en la gesta libertaria desarrollada en esta fecha, contribuyó con su valor cultural a prestigiar al Colegio San Vicente, hoy en Latacunga lleva el nombre de Simón Rodríguez la Escuela de Agricultura.

Las tribus que ocuparon territorios de lo que hoy constituye la provincia de Cotopaxi son: Panzaleos, belicosos; los Caras, cuando avanzaban hacia Quito fueron combatidos forzosamente por los Sigchos, Tacungas. Mochas y Píllaros. En

el siglo XV Túpac Yupanqui, quien se propone conquistar el Reino de Quito, llegando a Mogna tras sangrientas matanzas.

Latacunga inicia su vida colonial formando parte de la Villa de San Francisco de Quito, desde 1535 los españoles van poblando poco a poco esta ciudad, en el siglo XVIII la industria florece notablemente.

Latacunga es una ciudad serena y apacible, emprende su marcha en pos del progreso; todos aportaron de acuerdo a sus recursos, pero también como todas las ciudades del Ecuador, espera colaboración del Gobierno Central.

En la cultura entregó verdaderos valores, quienes sustentan la supervivencia y la estructura espiritual del Ecuador, en lo comercial tienen llamativas ferias que son muy visitadas por los turistas y pueblos aledaños de la Sierra y del Litoral ecuatoriano. El centro más comercial de la ciudad está ubicado a lo largo de la calle Juan Abel Echeverría, siendo uno de los barrios más poblados de la urbe.

El primer grito de la independencia de 1809 se hace eco en el corazón de los latacungueños, por eso el 11 de Noviembre de 1820 fue un amanecer de libertad. Altiva contra la inclemencia de la naturaleza.

La ciudad de Latacunga está ligada por amor y destino al volcán Cotopaxi, hermoso cono de nieve que tantas veces devastó con sus erupciones a la urbe y sus alrededores, siendo una de las más graves la ocurrida el 20 de junio de 1698, que terminó con no menos de ocho mil viviendas del asiento, que tuvo como saldo trágico entre ocho mil a nueve mil muertos.

La provincia de Cotopaxi anteriormente se denominó "León", pero el nombre estuvo fuera de sus orígenes y de su ancestro volcánico, por lo que en 1938 se decidió cambiar de nombre.

Es importante destacar que Latacunga tiene un atractivo en lo que son comidas típicas, como son las chugchucaras, compuesto por: carne y cuero tostado, maqueño frito, empanaditas, canguil, maíz tostado, papas doradas y mote con chicharrón, ají al gusto y encebollado.

Uno de los lugares tradicionales de la ciudad es La Catedral, ubicada en el parque Vicente León, tiene una vieja historia que viene desde la Colonia, fue destruida en los terremotos de 1689 y de 1757, pero levantada con el mismo entusiasmo por la gente de Latacunga.

Otras iglesias son la de Santo Domingo, de La Merced y la de Nuestra Señora del Salto, que hacen de Latacunga una de las de permanente visita por la comunidad ecuatoriana y los extranjeros que gustan de las maravillas de la naturaleza y edificaciones coloniales.

2.2 Métodos de investigación utilizados

Método deductivo

Este método permitió visualizar la conceptualización y valorización de los Graffitis existentes en la ciudad de Latacunga.

Método descriptivo

Este método permitió describir sistemáticamente hechos y características de los Graffitis.

2.3 Tipos de investigación

Investigación bibliográfica

Mediante este tipo de investigación se recolectó información teórica del Graffiti apoyando en las diferentes fuentes de consulta como libros y páginas web.

Investigación de campo

La investigación de campo permitió indagar en el lugar de los hechos para tener información necesaria para la investigación, los mismos fueron los sectores de La Laguna, La Cocha, la Matriz y el Niágara donde se encuentran plasmados los Graffitis.

2.4 Técnicas de investigación

La observación

Esta técnica se utilizó para verificar los lugares donde los grafiteros plasman sus ideas y mensajes.

La entrevista

Permitió un diálogo directo con los grafiteros de la ciudad de Latacunga con la finalidad de obtener información confiable, se aplicó a los señores Sergio Chango, Carlos Garzón y Richard Garzón.

La encuesta

Se utilizó esta técnica para verificar el nivel de conocimiento que poseen los jóvenes de 16 a 25 años de edad de los barrios La Laguna, Niágara, La Cocha y La Matriz acerca del Graffiti.

2.5 Cálculo de la población y muestra

Se consideró factible trabajar con el número de habitantes que son (7993) de lugares específicos como El Niágara, La Cocha y La Laguna y La Matriz de la ciudad de Latacunga, se puede apreciar muestras de graffitis. Los datos de la población trabajada fueron tomados del INEC (2014):

Fórmula

$$n = \frac{PQ \cdot N}{(N - 1) \left(\frac{E}{K}\right)^2 + PQ}$$

n = Tamaño de la muestra

PQ = Coeficiente de muestreo

N = Población

E = Error Admisible

K = Constante de corrección paramétrica.

Muestra habitantes

n =?

PQ = (0,25)

N = 7993

E = 9%

K = 2

$$n = \frac{(0,25) \cdot 7993}{(7993 - 1) \left(\frac{0,09}{2}\right)^2 + (0,25)}$$

$$n = \frac{1998,25}{(7992)(0,002025) + (0,25)}$$

$$n = \frac{1998,25}{(16,18) + (0,25)}$$

$$n = \frac{1998,25}{16,43}$$

Población N.1

n = 121total

2.6 Hipótesis

“Al elaborar una guía multimedia en línea del Graffiti entonces se logrará difundir el arte urbano en los sectores específicos como El Niágara, La Cocha, La Laguna y La Matriz de la ciudad de Latacunga.”

2.7 Operacionalización de variables

Cuadro No. 1: Operacionalización de variables.

VARIABLES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE Elaboración de una guía multimedia en línea.	Número de animaciones Registro de grafitis Audio y Video, textos, Dominio y hosting
VARIABLE DEPENDIENTE Difusión del arte urbano en la ciudad de Latacunga	Registro de grafiteros Número de asistentes Centros culturales

Elaborado por: los investigadores

2.8 Interpretación y análisis de resultados

2.8.1 Encuesta aplicada a los jóvenes de 16 a 25 años de edad de los barrios La Laguna, Niágara, La Cocha y La Matriz

Pregunta 1: ¿Qué significado tiene para usted el Graffiti?

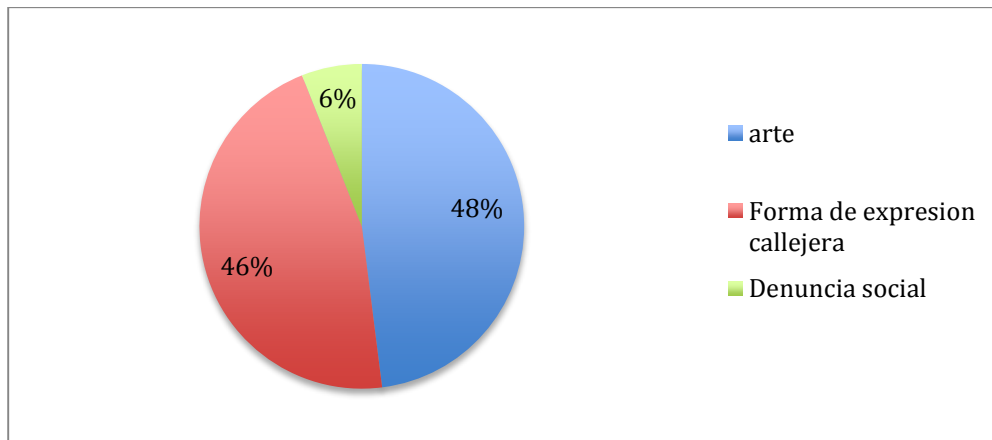
Tabla No. 1: Significado del Graffiti.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Arte	58	48%
Forma de expresión callejera	56	46%
Denuncia social	7	6%
TOTAL	121	100%

Fuente: Encuesta aplicada jóvenes de la ciudad Latacunga

Elaborado por: Los investigadores.

Gráfico No. 1: Significado del Graffiti.



Fuente: Encuesta aplicada jóvenes de la ciudad Latacunga

Elaborado por: Los investigadores.

Análisis e interpretación

El ítem se refiere al significado que tiene el Graffiti para el encuestado/a. De acuerdo con las respuestas obtenidas, 58 (el 48%) de los encuestados considera que el Graffiti es Arte; 56 (el 46%), lo considera una forma de expresión callejera mientras que solo 7 (el 6%) opina que es una denuncia social, por lo que se concluye que la mayoría vincula al Graffiti con una expresión artística.

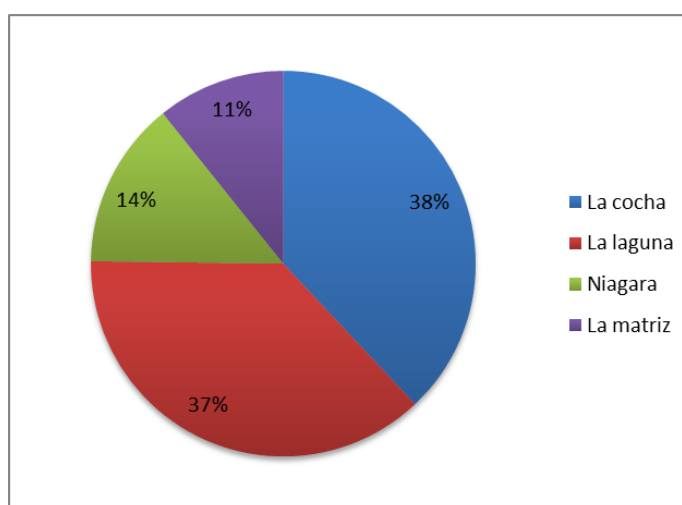
Pregunta 2. ¿En qué lugares de la ciudad de Latacunga ha observado muestras de Graffiti?

Tabla No. 2: Lugares de Latacunga donde han observado muestras de Graffiti.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
La Cocha	46	38%
La Laguna	45	37%
El Niágara	17	14%
La Matriz	13	11%
TOTAL	121	100%

Fuente: Encuesta aplicada jóvenes de la ciudad Latacunga
Elaborado por: Los investigadores.

Gráfico No. 2: Lugares de Latacunga donde han observado muestras de Graffiti.



Fuente: Encuesta aplicada jóvenes de la ciudad Latacunga
Elaborado por: Los investigadores.

Análisis e interpretación

El ítem analizado se refiere a conocer los lugares de Latacunga donde los entrevistados han observado muestras de Graffiti. De acuerdo con las respuestas obtenidas, 46 (el 38%), señala al barrio de La Cocha y 45 (el 37%) menciona el barrio La Laguna, por lo que se concluye que la mayor parte de Graffitis observados en la Latacunga, más del 70%, se realizan en los dos barrios anteriormente destacados.

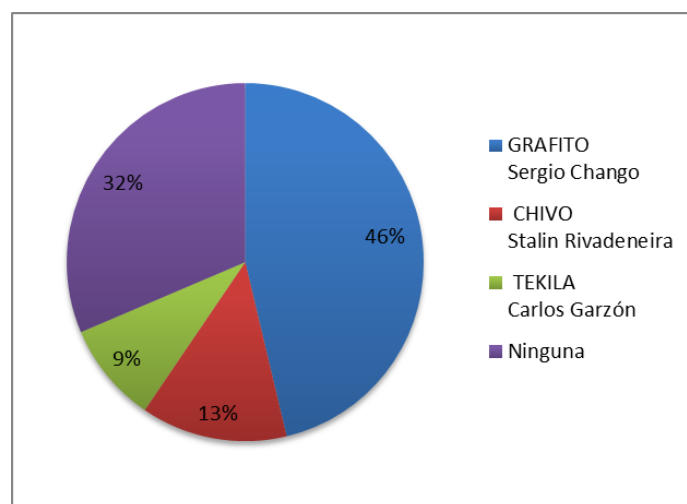
**Pregunta 3. ¿Cuántos grafiteros UD. identifica en la ciudad de Latacunga?
 Seleccione del siguiente listado.**

Tabla No. 3: Grafiteros identificados en la ciudad de Latacunga.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
GRAFITO Sergio Chango	56	46%
CHIVO Stalin Rivadeneira	16	13%
TEKILA Carlos Garzón	11	9%
Ninguno	38	32%
TOTAL	121	100%

Fuente: Encuesta aplicada jóvenes de la ciudad Latacunga
Elaborado por: Los investigadores.

Gráfico No. 3: Grafiteros identificados en la ciudad de Latacunga.



Fuente: Encuesta aplicada jóvenes de la ciudad Latacunga
Elaborado por: Los investigadores.

Análisis e interpretación

Con las respuestas a este ítem, se pudo establecer que 56 encuestados (el 46%) identifica a Sergio Chango por su nombre artístico (GRAFITO), 16 (el 13%) menciona conocer a Stalin Rivadeneira (CHIVO), 11 (el 9%) conoce a Carlos Garzón (TEKILA), mientras que 38 (el 32%) dice no conocer a ningún grafitero mencionando por lo que se concluye que el Sr. Sergio Chango (GRAFITO), es el grafitero más conocido y popular en la ciudad de Latacunga que hoy en la actualidad sigue fortaleciendo sus conocimientos a los demás jóvenes.

Pregunta 4. ¿Qué estilos de graffiti conoce?

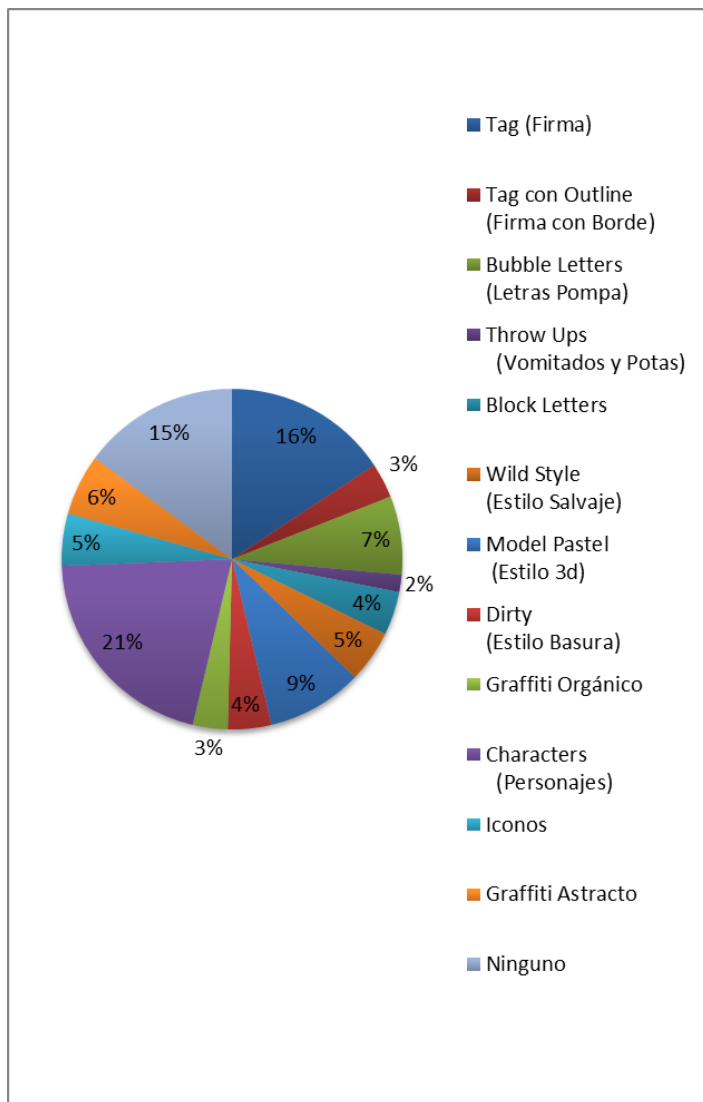
Tabla No. 4. Estilos de Graffiti conocidos.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Tag (Firma)	19	16%
Tag con Outline(Firma con Borde)	4	3%
BubbleLetters (Letras Pompa)	9	7%
Throw Ups (Vomitados y Potas)	2	2%
Block Letters	5	4%
Wild Style (Estilo Salvaje)	6	5%
Model Pastel(Estilo 3d)	11	9%
Dirty (Estilo Basura)	5	4%
Graffiti Orgánico	4	3%
Characters (Personajes)	25	21%
Iconos	6	5%
GraffitiAstracto	7	6%
Ninguno	18	15%
TOTAL	121	100%

Fuente: Encuesta aplicada jóvenes de la ciudad Latacunga

Elaborado por: Los investigadores.

Gráfico No. 4: Estilos de Graffiti conocidos.



Fuente: Encuesta aplicada jóvenes de la ciudad Latacunga
Elaborado por: Los investigadores.

Análisis e interpretación

El ítem relaciona los estilos de Graffiti conocidos por los encuestados. De acuerdo con las respuestas obtenidas, 25 (el 21%) reconoció Caracteres (Personajes) y 19 (el 16%), al Tag (firma), por lo que se puede concluir que existe en la población, un desconocimiento general sobre los diferentes estilos en que el Graffiti como arte se clasifica.

Pregunta 5. ¿Le gustaría acceder a una guía multimedia acerca del Graffiti?

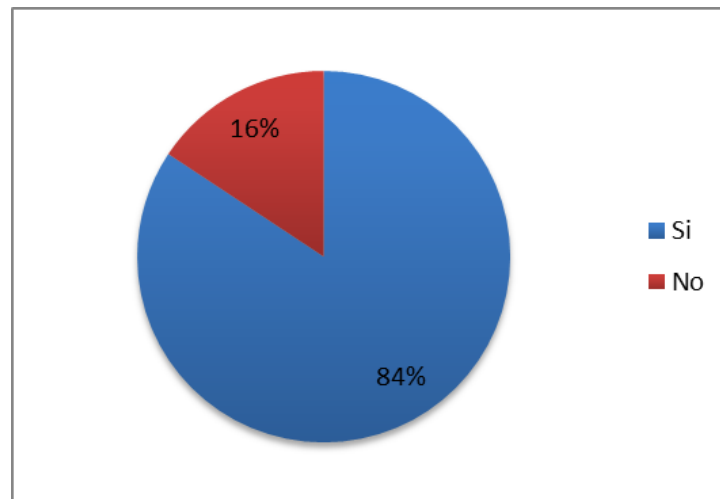
Tabla No. 5: Gusto por una guía multimedia acerca del Graffiti.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Sí	102	84%
No	19	16%
TOTAL	121	100%

Fuente: Encuesta aplicada jóvenes de la ciudad Latacunga

Elaborado por: Los investigadores.

Gráfico No. 5: Gusto por una multimedia acerca del Graffiti.



Fuente: Encuesta aplicada jóvenes de la ciudad Latacunga

Elaborado por: Los investigadores.

Análisis e interpretación

Este ítem buscó establecer el gusto de los encuestados por acceder a una multimedia acerca del Graffiti. De acuerdo con las respuestas obtenidas, 102 (el 84%) opinó positivamente mientras que solo 19 (el 16%) respondió negativamente por lo que se concluye que aplicar una guía multimedia al Graffiti, será de gran utilidad para el desarrollo de dicha actividad como manifestación artística así como para los interesados en la temática y cualquier otra persona que desconozcan sobre el mismo.

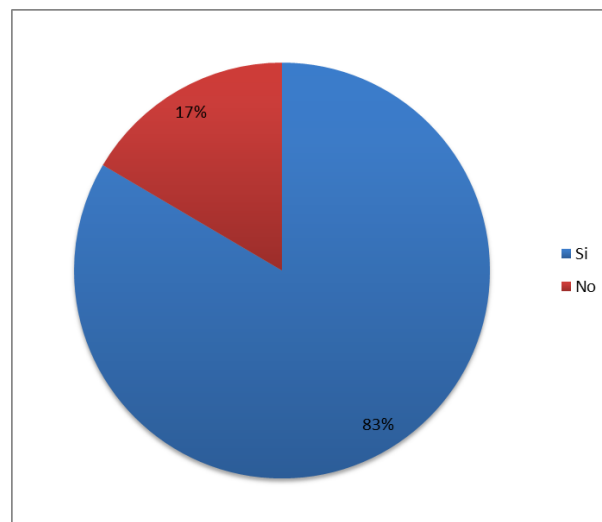
Pregunta 6. ¿Le gustaría que la guía multimedia contenga videos relacionados a la elaboración del Graffiti?

Tabla No. 6: Guía multimedia contenga videos relacionados a la elaboración de Graffiti.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	101	83%
No	20	17%
TOTAL	121	100%

Fuente: Encuesta aplicada jóvenes de la ciudad Latacunga
Elaborado por: Los investigadores.

Gráfico No. 6: Guía multimedia contenga videos relacionados a la elaboración de Graffiti.



Fuente: Encuesta aplicada jóvenes de la ciudad Latacunga
Elaborado por: Los investigadores.

Análisis e interpretación

Al conocer sobre los intereses de los encuestados en su gusto por introducir videos en la multimedia que se relacionen con la elaboración de Graffiti. De acuerdo con las respuestas obtenidas, 101 (el 83%) consideró el Sí como opción adecuada mientras que solo 20 (el 17%) respondió No, por lo que se concluye que es válida la elección de incluir videos en el diseño de una guía multimedia para ampliar el conocimiento del Graffiti.

Pregunta 7. ¿Qué beneficios ofrece una guía multimedia del graffiti?

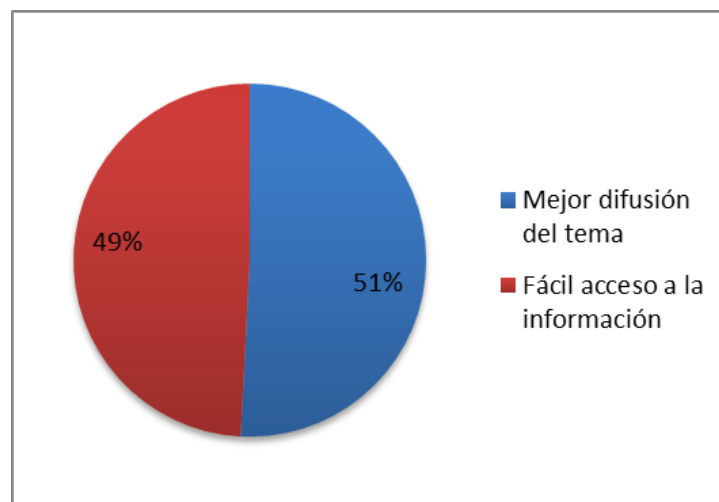
Tabla No. 7: Beneficios de la guía multimedia.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mejor difusión del tema	62	51%
Fácil acceso a la información	59	49%
TOTAL	121	100%

Fuente: Encuesta aplicada jóvenes de la ciudad Latacunga

Elaborado por: Los investigadores..

Gráfico No. 7. Beneficios de la guía multimedia.



Fuente: Encuesta aplicada jóvenes de la ciudad Latacunga

Elaborado por: Los investigadores.

Análisis e interpretación

De acuerdo a la opinión de los encuestados sobre los beneficios que ellos consideran que una guía multimedia puede ofrecer al desarrollo del Graffiti. De acuerdo con las respuestas obtenidos, 62 (el 51%) señala que la guía multimedia del Graffiti ayudará a una mejor difusión del tema en habitantes de la ciudad de Latacunga, mientras que 59 (el 49% restante) expresa que ofrecerá un fácil acceso a la información, por lo que se puede concluir que el cien por ciento declara que una multimedia sobre el Graffiti brindará beneficios para su desarrollo como una expresión artística.

2.8.2 Entrevista aplicada a los grafiteros de la ciudad de Latacunga.

2.8.2.1 Sergio Chango (GRAFITO)

1. ¿Qué significado tiene para usted el Graffiti?

Arte urbano manifestada en forma clandestina que aborda diferentes temáticas y dentro del espacio de la calle. Se considera a los que realizan Graffiti writers o escritores del Graffiti, la creatividad, versatilidad y la técnica es única y el nivel de los trabajos en el espacio son apropiados.

2. ¿Qué le motiva a realizar los Graffitis?

La pasión por este arte es cuantificante el poder dejar elementos artísticos en el espacio urbano le motiva a generar un estudio directo de color, composición, y varios elementos que determinan la esencia del arte urbano.

3. ¿Qué conceptos, procesos, materiales y soportes se utiliza para realizar un Graffiti?

Es muy amplio lo conceptos que se aplican para realizar el Graffiti, se asocia con lo cultural, social, políticos, y religioso, los materiales son los botes de spray, fondos acrílicos, boquillas, rodillos, escaleras y entre los soportes las paredes en cualquier condición.

4. ¿A quiénes van dirigidos los Graffitis y qué mensajes se busca transmitir?

Es masificador todos tienen la oportunidad de verlo y otros no por el carácter de ser efímero, un Graffiti busca dar un mensaje en forma directa, creativa, dinámica y original manteniendo en unos casos el anonimato, a veces no encuentran lo que se quiere comunicar pero ese sentido de interpretación es latente.

5. ¿En qué lugares de la ciudad de Latacunga ha plasmado su arte y por qué ha seleccionado estos espacios?

En Latacunga se ha buscado primordialmente espacios en forma organizada, los Graffitis están elaboradas en las paredes del aeropuerto por el sector La Cocha, tras la fábrica CEDAL y otros lugares apartados del centro de la Urbe.

6. ¿Cuántos grafiteros conoce Ud. que están en constante actividad en la ciudad de Latacunga?

Los nombres: PIK, SPOOKY, ISMEL, AU, PATO, CHIVO GRAFF, BOER, MIAU, MUERTO y mi persona GRAFITO.

7. ¿Qué destrezas deben considerar los jóvenes para integrarse a un grupo de grafiteros?

Creo que se considera primeramente las ganas de aprender lo que es y significa el arte urbano: Todas las habilidades que poseen los jóvenes son bienvenidos porque los talentos son especiales en cada campo y el ser artista urbano pone de manifiesto, la disciplina, practica, pasión y amor por este arte.

8. ¿Considera que el género masculino o femenino influye en el arte de hacer Graffiti?

NO, todo género es bienvenido las mujeres ocupan espacios artísticos muy renombrados como TOOFLY, Lady PINK, Vera, Ratona y otras artistas que han incursionado en el arte del Graffiti.

9. ¿Qué beneficios tendrán las personas mediante la implementación de una guía multimedia del Graffiti?

Conocimiento del origen
Saber porque lo hacen (estilo de vida)
Conceptos de forma legal e ilegal
Tribus Urbanas
Graffiti y diseño

10. ¿Qué temas son los adecuados para incorporar en la guía multimedia del Graffiti?

Graffiti, Historia en New York, Europa, América del Sur, Prólogo, Filosofía, Antecedentes, Personajes, ecuatorianos, extranjeros, materiales, soportes, estilos, wild style, bombing, bubbleletters, model pastel, 3d, characters, dirty, orgánico, Graffiti arte o vandalismo, evolución, galería.

2.8.2.2 Richard Garzón (AU)

1. ¿Qué significado tiene para usted el Graffiti?

El Graffiti es una forma de expresar libremente sin que me digan que hacer ya que yo mismo decido que hacer o que plasmar en la pared.

2. ¿Qué le motiva a realizar los Graffitis?

Mi motivación sería amar lo que hago y lo que la gente me felicita por el trabajo que he realizado, nos estimula saber que las personas les haya agradado mi trabajo y así seguir realizando con muchas ganas cada Graffiti.

3. ¿Qué conceptos, procesos, materiales y soportes se utiliza para realizar un Graffiti?

Para realizar el Graffiti se necesita mucha dedicación para hacer un buen trabajo, los materiales que necesito son sprays de diferentes colores y pintura de agua para fondear o darle una capa de pintura en la pared, los soportes serían las escaleras y los andamios.

4. ¿A quiénes van dirigidos los Graffitis y qué mensajes se busca transmitir?

Los Graffitis que realizo van dirigido a todas las personas y me gustaría cambiar el concepto que tienen las personas respecto al Graffiti.

5. ¿En qué lugares de la ciudad de Latacunga ha plasmado su arte y por qué ha seleccionado estos espacios?

En la explanada La Cocha, La Laguna en las pistas de patinaje, atrás del Polideportivo, atrás de la fábrica CEDAL, al frente del bar Faraón, El Niágara a las afueras del colegio Ramón Barba Naranjo.

6. ¿Cuántos grafiteros conoce Ud. que están en constante actividad en la ciudad de Latacunga?

Sería un poco difícil identificar a las personas que realizan los Graffitis ya que ahora se han incrementado el número de grafiteros.

7. ¿Qué destrezas deben considerar los jóvenes para integrarse a un grupo de grafiteros?

Amor al arte y dedicación para realizar buenos proyectos al futuro.

8. ¿Considera que el género masculino o femenino influye en el arte de hacer Graffiti?

No, el Graffiti no discrimina el género de cada persona, el Graffiti lo consideramos a todos y todas las personas que quieran hacer arte.

9. ¿Qué beneficios tendrán las personas mediante la implementación de una guía multimedia del Graffiti?

Conocer historia del Graffiti.

Técnicas del Graffiti.

La facilidad de encontrar información del Graffiti en un solo sitio web.

10. ¿Qué temas son los adecuados para incorporar en la guía multimedia del Graffiti?

Me gustaría que contenga información básica de lo que respecta al Graffiti, como historia, estilos, colores, componentes, fotos y videos.

2.8.1.3 Carlos Garzón (TEKILA)

1. ¿Qué significado tiene para usted el Graffiti?

Una forma de expresar lo que siento, es un sentimiento concreto por lo que hago y es mi arte o como vulgar dicha o escuchado GRAFFITI.

2. ¿Qué le motiva a realizar los Graffitis?

Depende de la ocasión por ejemplo mi familia depende mucho cuando lo hago, por mi hijo, mi esposa, etc., cuando es por mi creo “Dogs Street” bombardear la ciudad y quedo uno mismo bien pero todo esto lo hago por mi Dios por haber cambiado mi vida.

3. ¿Qué conceptos, procesos, materiales y soportes se utiliza para realizar un Graffiti?

Un tema que vaya adecuado a la ocasión pero utilizando diferentes estilos o maneras de hacer un Graffiti se procede hacer según un bosquejo o el tema acordado utilizando un spray primario para bosquejar la pared, lienzo, etc., y diferente sprays de diversos colores se puede realizar el Graffiti, en diferentes partes para eso se debe utilizar andamios, escaleras, taburetes, etc., Un artista se da modos para hacer su arte.

4. ¿A quiénes van dirigidos los Graffitis y qué mensajes se busca transmitir?

En mi persona a mi familia en especial a mi hijo lo que yo le trasmito es decirle lo que es importante para mí, si fuera un Graffiti social, educativo o de diferente tema se le diera un mensaje constructivo y educativo a la misma vez.

5. ¿En qué lugares de la ciudad de Latacunga ha plasmado su arte y por qué ha seleccionado estos espacios?

El arte que un grafitero plasma era considerada como vandalismo en la era de los 80 a 90, ahora en la actualidad es con permisos de empresas o lugares donde ya estén permitidos, bueno gran parte lo he plasmado en la explanada

La Cocha como TKL, también debajo de puente a desnivel, en las bateas de patinaje, atrás del polideportivo, al frente el karaoke El Faraón, en el colegio Ramón Barba Naranjo, en la despensa de gas de El Niágara y atrás de la empresa CEDAL.

6. ¿Cuántos grafiteros conoce Ud. que están en constante actividad en la ciudad de Latacunga?

De la crew (grupo) al que pertenezco son los más que están en actividad, pero por su totalidad. Muerto, Graffito, Chivo, AU, Tekila, Seen, Pulga Boher.

7. ¿Qué destrezas deben considerar los jóvenes para integrarse a un grupo de grafiteros?

No es como antes como decir pelear o hacer algo no a lo menos a la crew (grupo) que pertenezco lo primordial es saber hacer Graffiti y respetar cada estilo de cada integrante.

8. ¿Considera que el género masculino o femenino influye en el arte de hacer Graffiti?

No, hay mujeres que son demasiado elegantes para hacer su arte y tiene un buen estilo como por ejemplo MADC, entre otras es lo que considera en lo personal o como así mismo hay en lo nacional tanto hombres como mujeres nacionales y extranjeras.

9. ¿Qué beneficios tendrán las personas mediante la implementación de una guía multimedia del Graffiti?

Dar a conocer en primer lugar la vida de un grafitero ver porque lo hacen un Graffiti y según eso realizar un buen mural lleno de buen arte y el beneficio de todo fuera que la gente vea y razone porque es el Graffiti no solo es por gusto sino por amor y pasión a lo que hacemos.

10. ¿Qué temas son los adecuados para incorporar en la guía multimedia del Graffiti?

En primer lugar unas buenas notas del Graffiti, el proceso que realiza una artista para realizar un graffiti, unas buenas fotos anexos, etc.

2.9 Verificación de hipótesis

Después de haber realizado un análisis e interpretación de las encuestas y entrevistas aplicadas tanto a grafiteros como a jóvenes de la ciudad de Latacunga, se consiguió comprobar la siguiente Hipótesis “Al elaborar una guía multimedia en línea del Graffiti entonces se logrará difundir el arte urbano en los sectores específicos como El Niágara, La Cocha, La Laguna y La Matriz de la ciudad de Latacunga” para su verificación se tomó como pregunta relevante la siguiente:

PREGUNTA	PORCENTAJE	
	SI	NO
¿Le gustaría acceder a una guía multimedia acerca del Graffiti?	84%	16%

Para una verificación objetiva de la hipótesis planteada, fue necesario aplicar un sondeo a dos profesionales de la educación superior quienes hicieron sus valoraciones individuales de acuerdo con su experiencia y conocimiento sobre la temática planteada. A continuación se ofrecen los datos personales de ambos especialistas así como un resumen de la evaluación realizada:

- MSc. Evelio C. Glez Sánchez (Licenciado en Historia, Máster en Docencia Universitaria y Especialista de Postgrado en Metodología de la Investigación).
- MSc. Violeta F. Rodríguez (Licenciada en Psicología y Pedagogía y Master en Ciencias de la Educación).

Resumen general de las valoraciones individuales ofrecidas:

De acuerdo con los resultados obtenidos a través de las encuestas aplicadas a los 121 jóvenes de la ciudad de Latacunga, se puede apreciar la necesidad que existe en la población estudiada de un material didáctico como el señalado, el cual contribuirá a difundir el contenido acerca del arte urbano, permitiendo a la ciudadanía contar con un documento electrónico que permita investigar y aclarar dudas e inquietudes.

CAPITULO III

PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

ELABORACIÓN DE UNA GUÍA MULTIMEDIA EN LÍNEA DEL GRAFFITI MEDIANTE PROGRAMACIÓN HTML5 Y ACTIONSCRIPT 2 PARA DIFUNDIR EL ARTE URBANO EN LA CIUDAD DE LATACUNGA DURANTE EL AÑO 2014.

La presente investigación se trata de una herramienta interactiva, en la cual contiene fotos, videos, animaciones e información relevante al graffiti. El principal propósito de la investigación es realizar una guía interactiva que ayude a los jóvenes tengan acceso a la información.

La guía interactiva esta creada en un software de diseño que emplea la programación profesional siendo herramienta efectiva en la elaboración de contenidos interactivos, se utiliza otros programas de diseño para el retoque de fotografías, ilustraciones y edición de videos, pues mediante el trabajo de todos esos elementos se logró una estructura llamativa para el usuario visual.

3.1 Justificación

El Graffiti se encuentra en el origen de un fenómeno artístico que se ha convertido en parte del paisaje urbano de cualquier ciudad del mundo. “No ha habido una propagación de un movimiento artístico a esa escala desde el Art Nouveau o el Art Deco”, reconoce el director de la Pinacoteca de París.

Los autores del Graffiti han sido rechazados por el público de la ciudad de Latacunga, muchas personas los consideran como antisociales sobre todo por su forma de vestir y comportarse pero es todo lo contrario, la realidad es que son artistas que necesitan expresar sus sentimientos de la vida diaria, estas personas suelen tener mucha creatividad para realizar graffitis en las paredes sin hacer daño alguno, este fue el motivo que indujo a los tesistas a realizar esta para incentivar a conocer sobre este arte urbano.

La información de la guía multimedia que se presenta, puede utilizarse para conocer o profundizar los conocimientos de la comunidad de la ciudad de Latacunga sobre los valores culturales, históricos y técnicos del Graffiti como una actividad artística de las artes plásticas en esta población urbana.

Las diferentes opciones que ofrece el material presentado, pueden emplearse para promover la lectura e incentivar la búsqueda de información sobre esta manifestación artística.

Considerando que el contenido de los Graffitis investigados son exposiciones de carácter no sólo poético, sino también cultural y político, puede servir la propuesta que se expone a los profesores de arte de los distintos niveles de enseñanza media para realizar actividades transversales entre asignaturas como Lengua y Literatura, Ciencias Sociales, Filosofía, Educación Ético-Cívica y Educación para la Ciudadanía.

3.2 Objetivos

3.2.1 Objetivo general

- Elaborar de una guía multimedia interactiva en línea del graffiti, que contenga el uso adecuado de elementos gráficos y específicos para su respectiva estructura.

3.2.2 Objetivos específicos

- Diseñar los esquemas de retícula, marca y escenarios porque son fundamentales para la creación y desarrollo de la propuesta.
- Programar la guía interactiva utilizando actionscript 2 y html 5
- Contratar un hosting (alojamiento web) para su difusión en online.

3.3 Factibilidad

Al realizar el estudio de factibilidad de la propuesta que se muestra, se pudo confirmar que la guía multimedia diseñada es completamente factible de realizar pues desde los puntos de vista técnico, económico y operacional.

Factibilidad Técnica

La guía multimedia fue elaborada utilizando programas digitales asequibles en la web sin necesidad de inversión en programas costosos.

Factibilidad Económica

Los recursos necesarios para el desarrollo de la guía multimedia fueron mínimos, basados en tomas de video y fotos igualmente accesible a los investigadores y sin costo económico alguno.

Factibilidad Operacional

Los beneficiarios directos de esta investigación son los jóvenes de la ciudad interesados en conocer sobre el arte del Graffiti, mientras que los beneficiarios indirectos será la población.

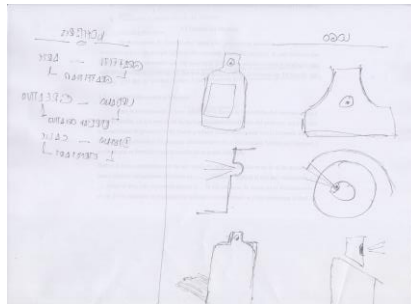
3.4 Desarrollo Propuesta

3.3.1 Diseño y Esquematización de la Guía Multimedia

La factibilidad de diseñar en forma ordenada los tres pasos siguientes que se exponen de la siguiente manera.

- **FASE UNO**

De acuerdo a la información recolectada se realizó la lluvia de ideas sobre el tema investigativo para sacar opiniones principales para el proceso de bocetaje.



- **FASE DOS**

Mediante la fase uno se pudo definir la idea primordial para estructurar la propuesta final y realizar la digitación del producto en adobe flash.



- **FASE TRES**

Al realizar la verificación de la propuesta se eligió a dos personal al lazar de los lugares encuestados para ver la usabilidad del producto final.

El Sr. Hugo Freire morador del sector La Laguna joven 20 años de edad manifestó que al manejar la propuesta no tuvo ninguna complicación en ingresar a los contenidos de la guía multimedia en línea.



El Sr. Fernando Cajas morador del sector La Matriz joven de 17 años edad comento que estaba navegando dentro de web del graffiti y mostró interés en lo que estaba haciendo.



3.4.1 Requerimientos de la Propuesta

Para la elaboración de la guía multimedia del graffiti necesitamos los siguientes pasos a continuación:

- Recursos Humanos: Gente especializada en el arte urbano, jóvenes 16, 25 años de edad de la ciudad de Latacunga, Director de tesis, Asesores, Tesistas.

- Recursos Técnicos: Instrumentos de investigación, libros especializada en arte urbano y Bibliografía.
- Recursos Tecnológicos: Computador, Programas computacionales, Cámara, memoria flash.

3.4.2 Búsqueda de la información

La recolección de la información necesaria para desarrollar la guía multimedia, los investigadores se familiarizaron con lugares, obras y autores de Graffiti en la ciudad de Latacunga continuación se detalle.

3.4.2.1 Lugares

Los lugares seleccionados para las muestras de Graffiti que salen en la multimedia estuvieron determinados por los investigadores, permitiendo elegir sectores de la ciudad de Latacunga los cuales son mostrados en los créditos del trabajo que se presenta.

3.4.2.2 Personajes

Los personajes seleccionados para las muestras de Graffiti que salen en la multimedia estuvieron determinados y vinculados con los artistas más famosos y populares en la ciudad de Latacunga los cuales son mostrados en los créditos del trabajo que se presenta.

3.4.2.3 Fotos

Las fotos seleccionadas para las muestras de Graffiti que salen en la multimedia estuvieron determinados y vinculados al criterio histórico-cultural que poseen los habitantes de la ciudad de Latacunga los cuales son mostrados en los créditos del trabajo que se presenta.

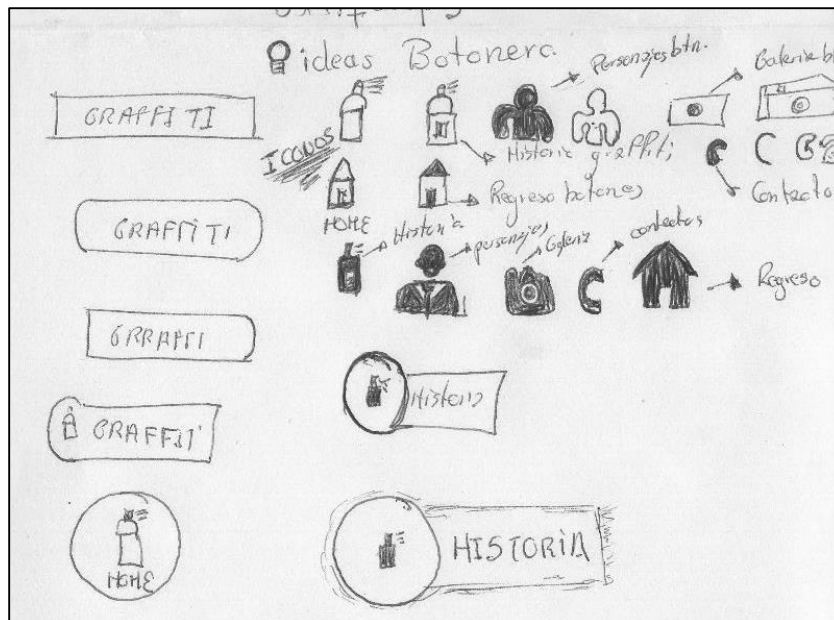
3.4.2.4 Videos

Los videos seleccionados para las muestras de Graffiti que salen en la multimedia estuvieron determinados a los gustos que poseen los habitantes de la ciudad de Latacunga los cuales son mostrados en los créditos del trabajo que se presenta.

3.4.3 Proceso de bocetaje

El proceso de bocetaje está dentro del diseño, y se le conoce también como una lluvia de ideas donde proponen su creatividad para formar la propuesta definitiva para el proyecto de investigación.

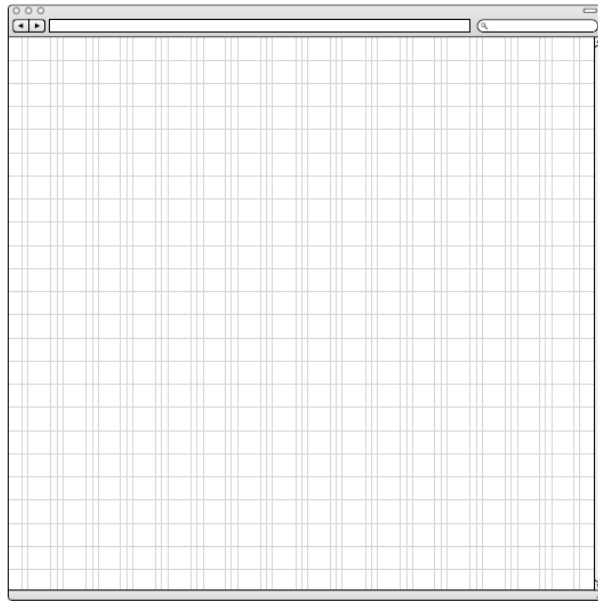
Figura No. 16. Proceso de bocetaje.



Elaborado por: investigadores.

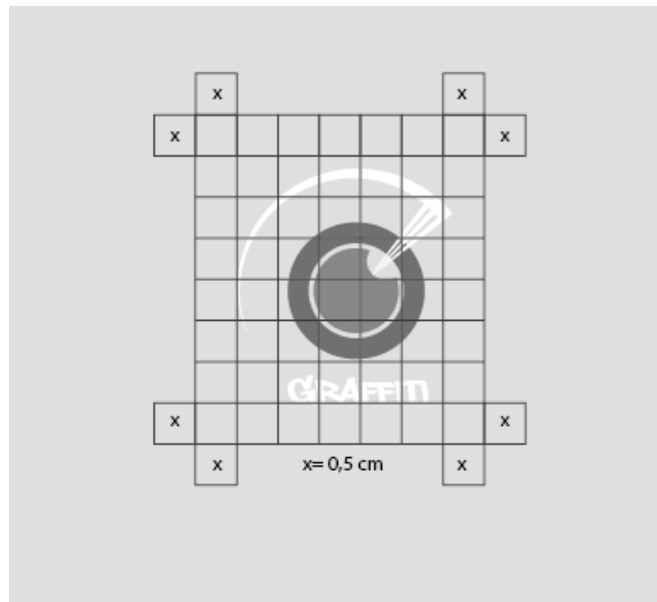
3.4.4 Retícula 960 gridsystem

La retícula es la base fundamental para organizar y estructura la página web y ver si está en los sitios adecuados toda su estructura.



3.4.7 Marca del producto

La marca se realizó de un previo estudio de los graffiteros teniendo la necesidad de darle una identidad grafica para que se vea de lo que se está tratando la página web en línea.

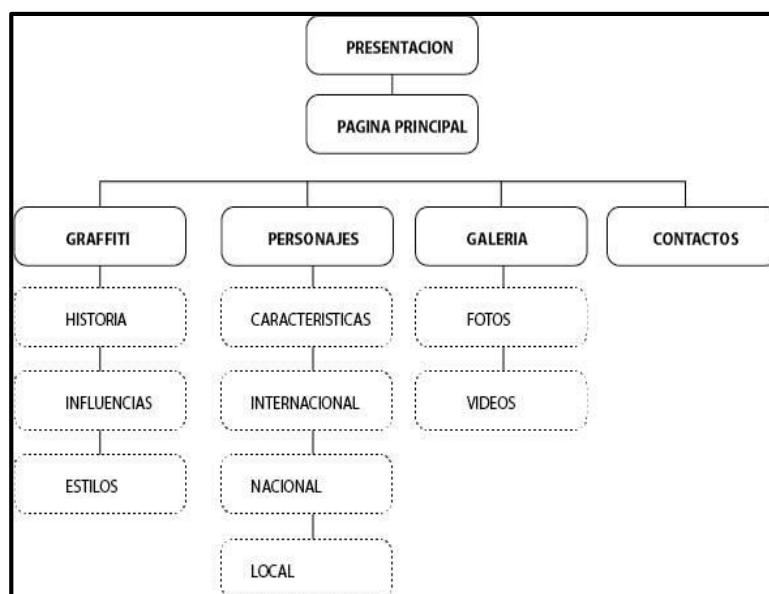


3.4.5 Árbol de navegación

El mapa de navegación de una producción multimedia es el bosquejo de las conexiones o vínculos de las distintas áreas de contenido. El tipo del mapa de navegación se tiene que decidir en las primeras fases de elaboración de un programa multimedia.

Se utilizó una estructura jerárquica ya que el resulta útil para organizar varias acciones o puntos de vista de una misma historia que se desarrollan simultáneamente, permitiendo al usuario seleccionar en cada secuencia el punto de vista de cualquiera de los personajes intervinientes.

Figura No. 17. Árbol de navegación.



Elaborado por: investigadores.

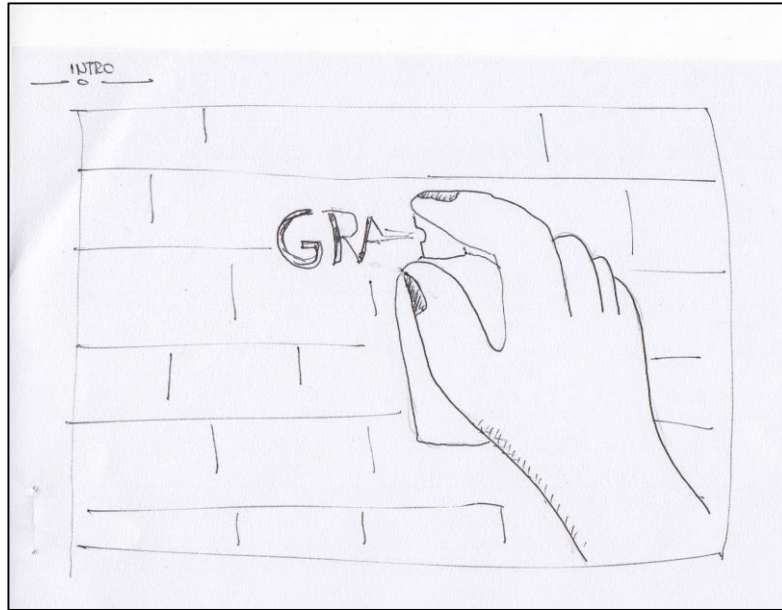
3.4.6 Wireframe (Prototipados de Baja y Alta Fidelidad)

Viendo la necesidad de realizar secuencias en la guía multimedia se tomó como una pre visualización del guion gráfico mostrados en secuencias con el objetivo de servir de guía para entender una historia animada del graffiti o seguir la estructura de una película antes de ser colgada al programa más de computación utilizadas para su respectivo creación final.

Intro

El intro está basado en las características principales de una grafitero que contiene la mano, el spray y texto relacionado al mismo

Figura No. 18. Pantalla intro (baja fidelidad)



Elaborado por: investigadores.

Figura No. 19: Pantalla intro (alta fidelidad)

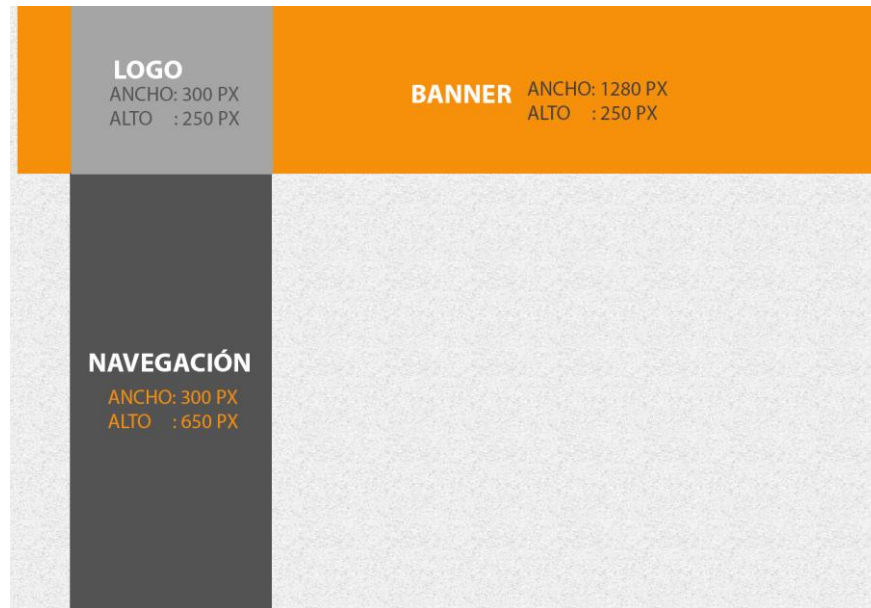


Elaborado por: investigadores.

Pantalla principal

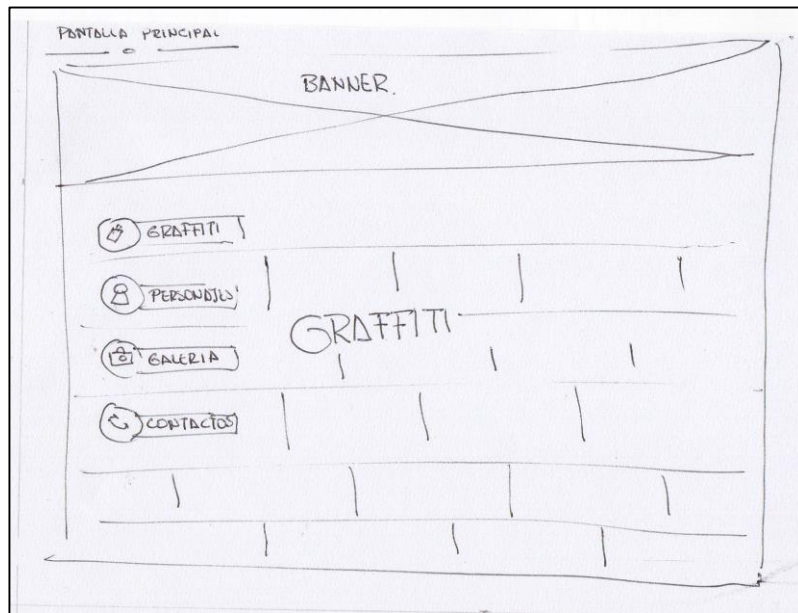
Está compuesta por un banner que es una vista previa de graffitis de la ciudad de Latacunga y cuatros botones principales el Botón Graffiti, personajes, galería, contactos.

Figura No. 20. Pantalla principal (Layout)



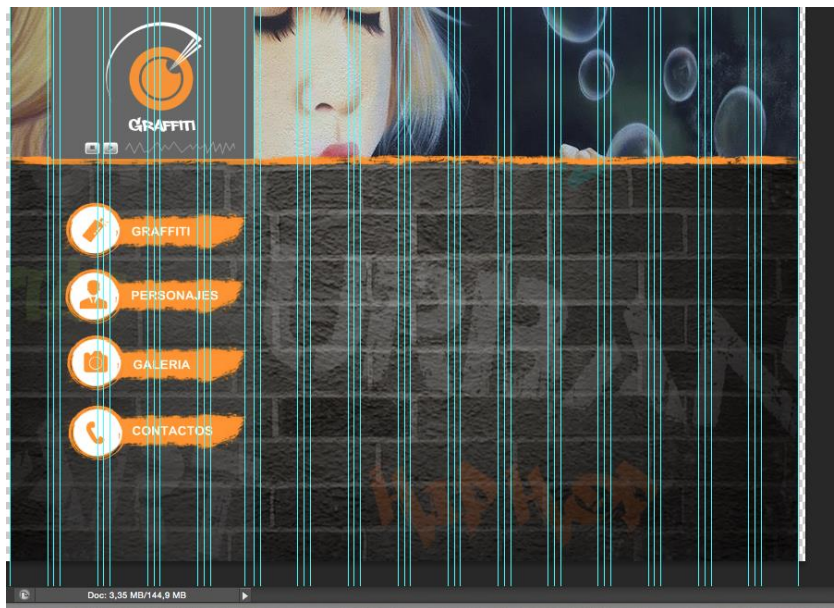
Elaborado por: investigadores.

Figura No. 21: Pantalla principal (baja fidelidad)



Elaborado por: investigadores.

Figura No. 22 Pantalla principal (alta fidelidad)

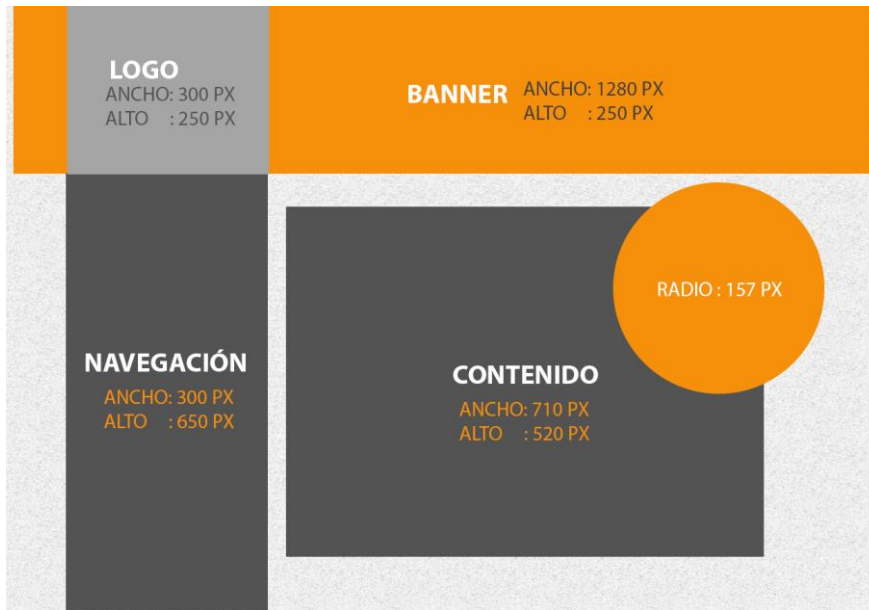


Elaborado por: investigadores.

Pantalla Graffiti

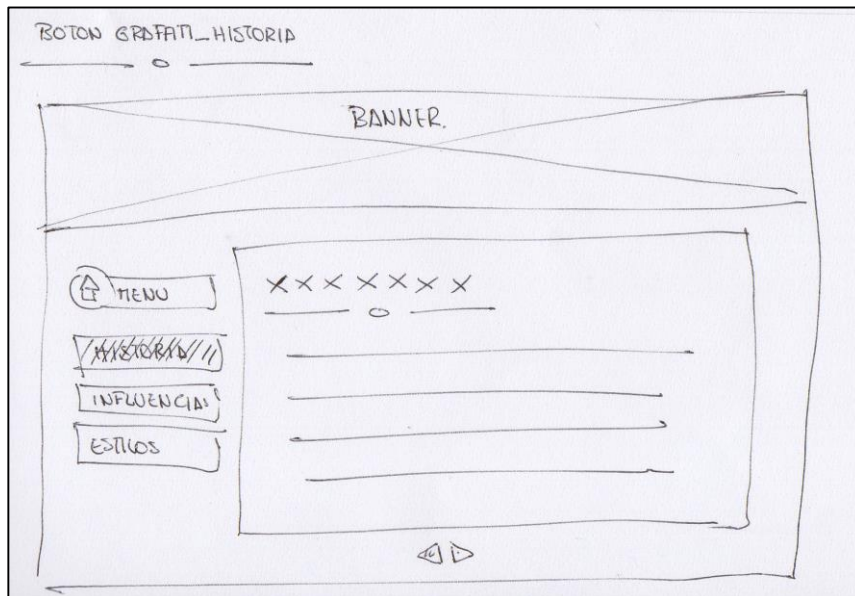
Esta ventana se compone por un botón llamado (Graffiti) donde se puede observar un pictograma acorde al botón donde se despliega tres submenús que conforman la historia, Internacional, Nacional, Local.

Figura No. 23: Pantalla graffiti historia (Layout)



Elaborado por: investigadores.

Figura No. 24: Pantalla graffiti historia (baja fidelidad)



Elaborado por: investigadores.

Figura No. 25: Pantalla graffiti historia (alta fidelidad)



Elaborado por: investigadores.

Pantalla Graffiti_influencias

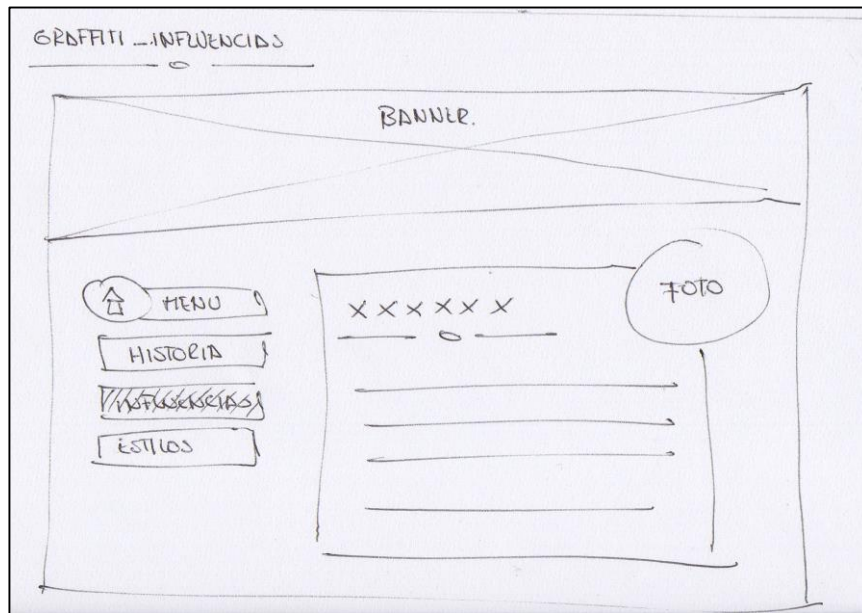
Este botón detalla donde su ingenio fue muy valioso para seguir pintado.

Figura No. 26: Pantalla graffiti influencias (Layout)



Elaborado por: investigadores.

Figura No. 27: Pantalla graffiti influencias (baja fidelidad)



Elaborado por: investigadores.

Figura No. 28: Pantalla graffiti influencias (alta fidelidad)

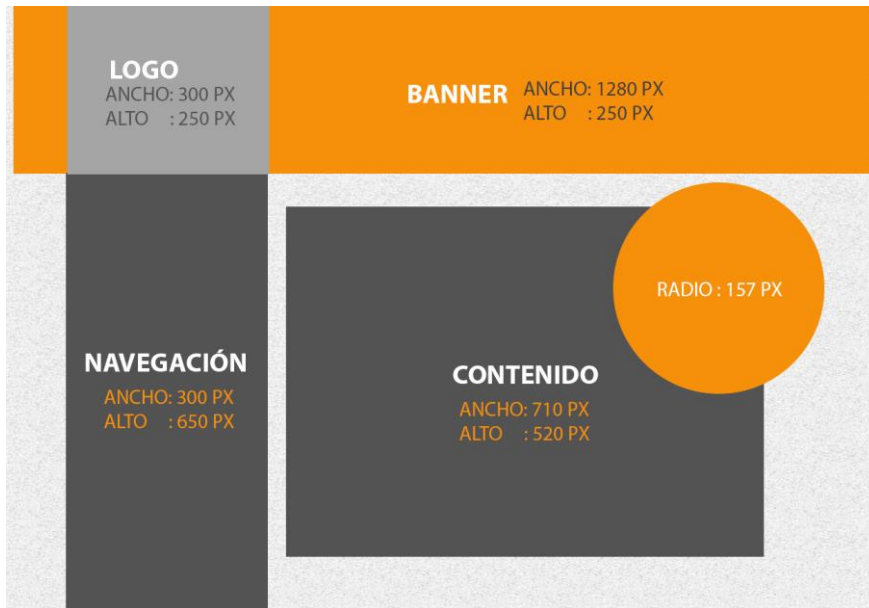


Elaborado por: investigadores.

Pantalla Graffiti estilos

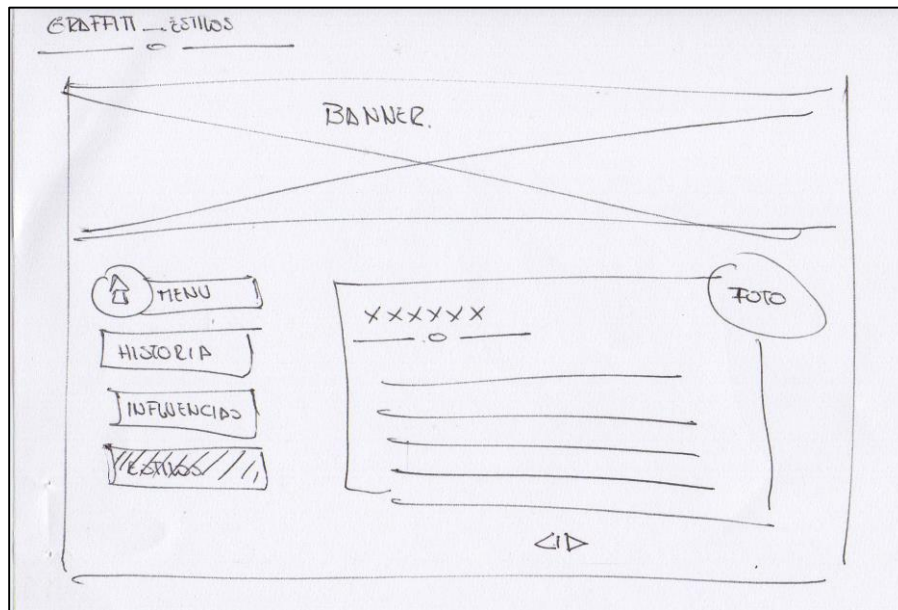
Este botón se puede apreciar los tipos de graffitis que existen dentro del graffiti para ser pintados.

Figura No. 29: Pantalla graffiti estilos (Layout)



Elaborado por: investigadores.

Figura No. 30: Pantalla graffiti estilos (baja fidelidad)



Elaborado por: investigadores.

Figura No. 31: Pantalla graffiti estilos (alta fidelidad)



Elaborado por: investigadores.

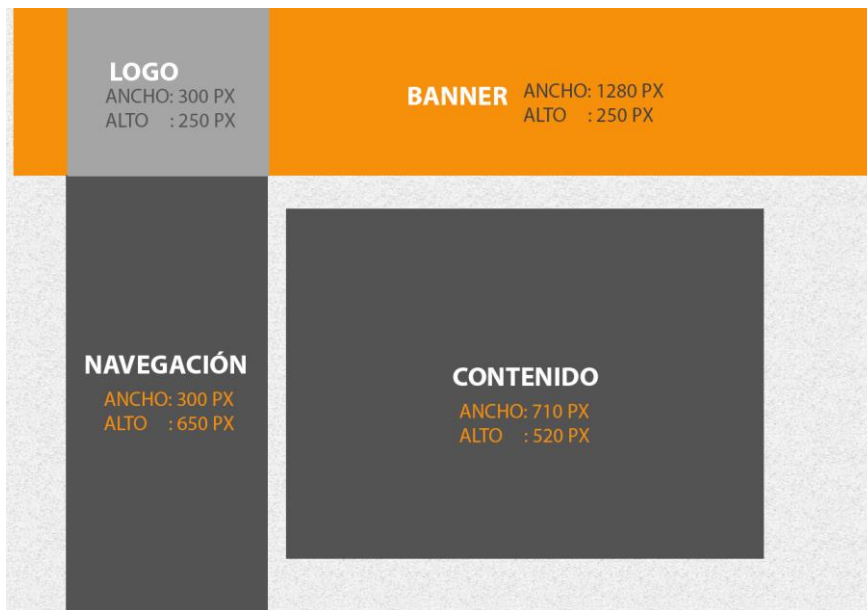
Pantalla Personajes

Esta ventana se compone por un botón principal llamado (Personajes) donde se observa un pictograma acorde al botón donde se despliegan cuatro submenús que conforman características básicas, de un graffitero, internacionales, nacionales, locales.

Pantalla Personajes características

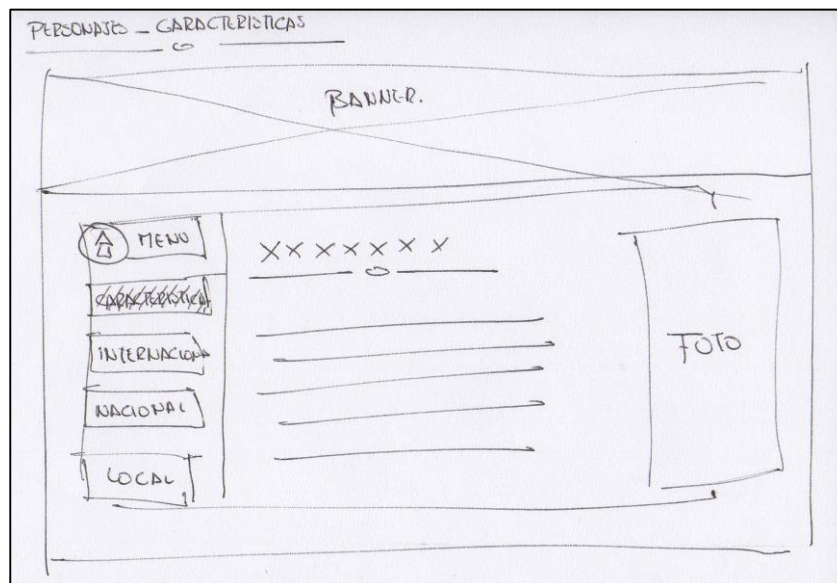
Este botón pertenece a las características físicas de un graffitero.

Figura No. 32: Pantalla Características (Layout)



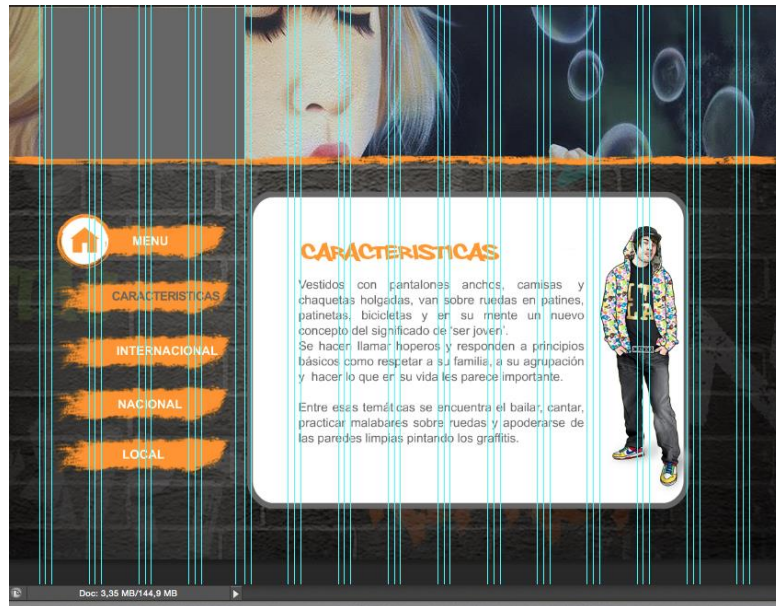
Elaborado por: investigadores.

Figura No. 33: Pantalla Características (baja fidelidad)



Elaborado por: investigadores.

Figura No. 34: Pantalla características (alta fidelidad)



Elaborado por: investigadores.

Pantalla Personajes internacional

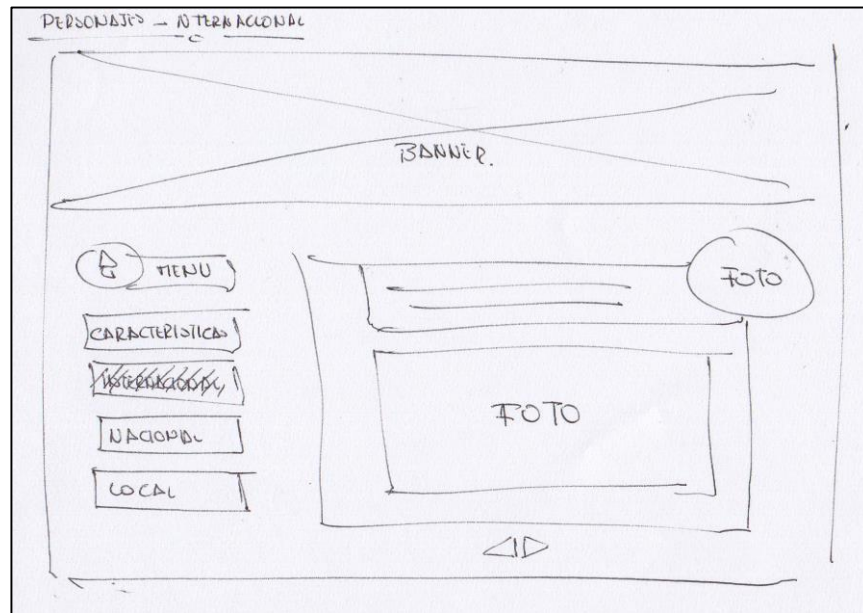
Este botón se puede apreciar los datos principales y trabajos de artistas internacionales (ZURIK, MACD, GRAFFITERAS).

Figura No. 35. Pantalla personajes internacional (Layout)



Elaborado por: investigadores.

Figura No. 36. Pantalla personajes internacional (baja fidelidad)



Elaborado por: investigadores.

Figura No. 37: Pantalla Personajes internacional (alta fidelidad)

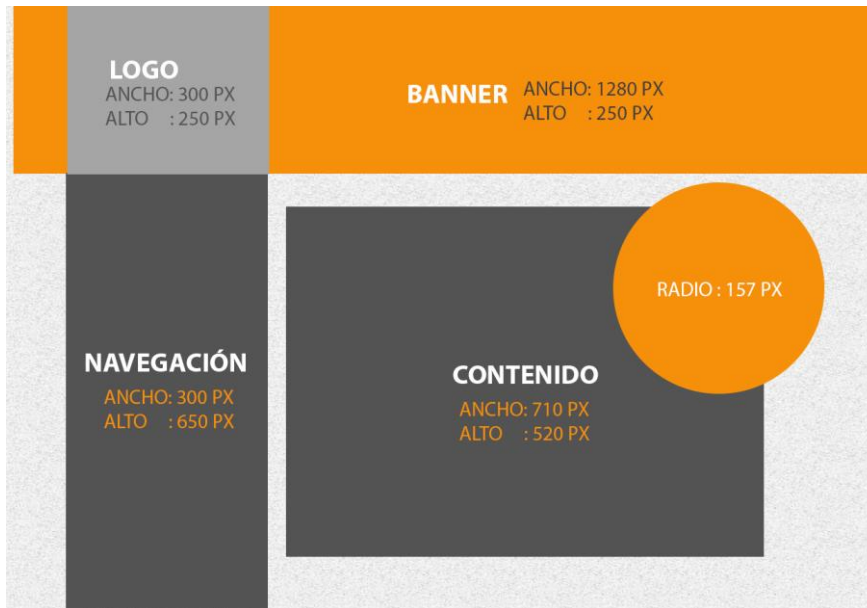


Elaborado por: investigadores.

Pantalla Personajes nacional

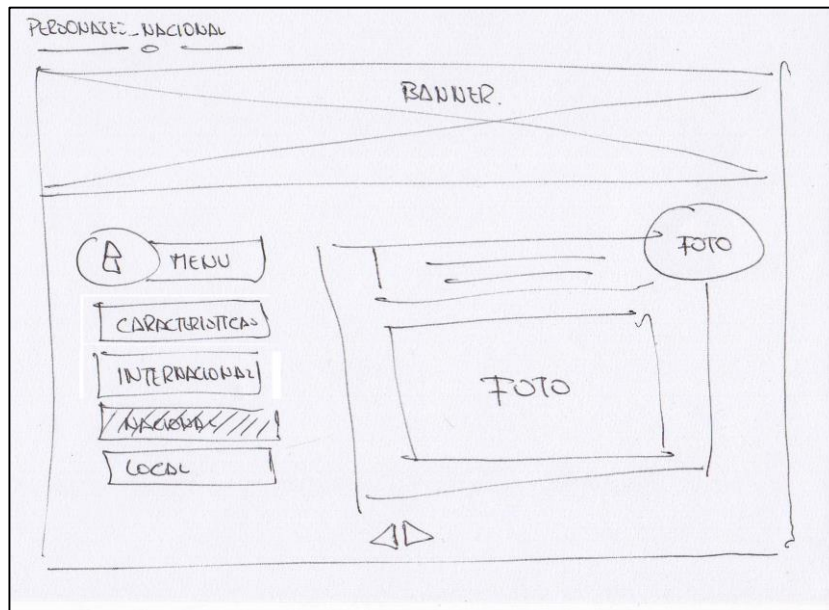
Esta botón se puede apreciar los datos principales y trabajos de artistas Nacionales (TENAZ, LATENTE; GRAFFITEROS).

Figura No. 38: Pantalla personajes nacional (Layout)



Elaborado por: investigadores.

Figura No. 39. Pantalla personajes nacional (baja fidelidad)



Elaborado por: investigadores.

Figura No. 40. Pantalla personajes nacional (alta fidelidad)



Elaborado por: investigadores.

Pantalla Personajes local

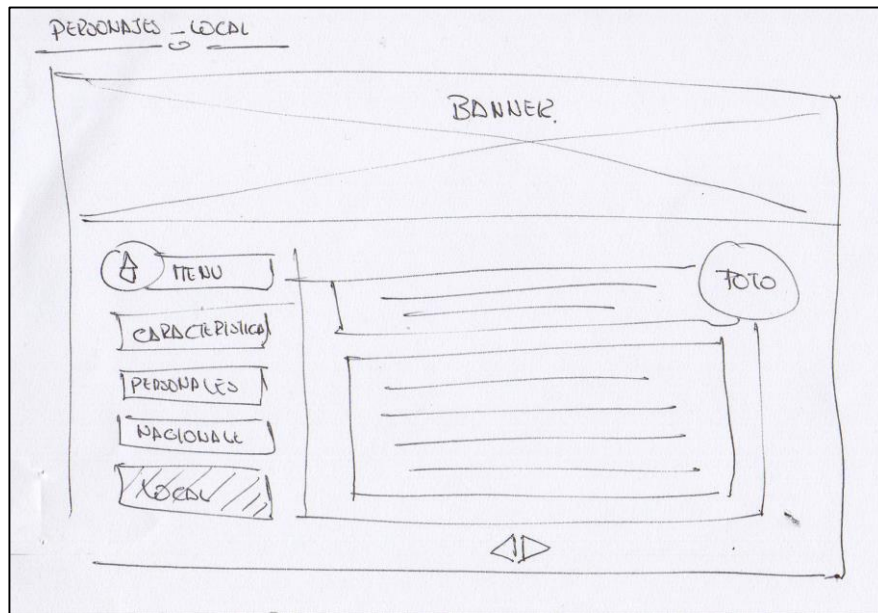
Este botón se puede apreciar los datos principales y trabajos de artistas locales (GRAFFITO, CHIVO, TEKIA, AU; GRAFFITEROS).

Figura No. 41: Pantalla personajes local (Layout)



Elaborado por: investigadores.

Figura No. 42: Pantalla personajes local (baja fidelidad)



Elaborado por: investigadores.

Figura No. 43: Pantalla personajes local (alta fidelidad)



Elaborado por: investigadores.

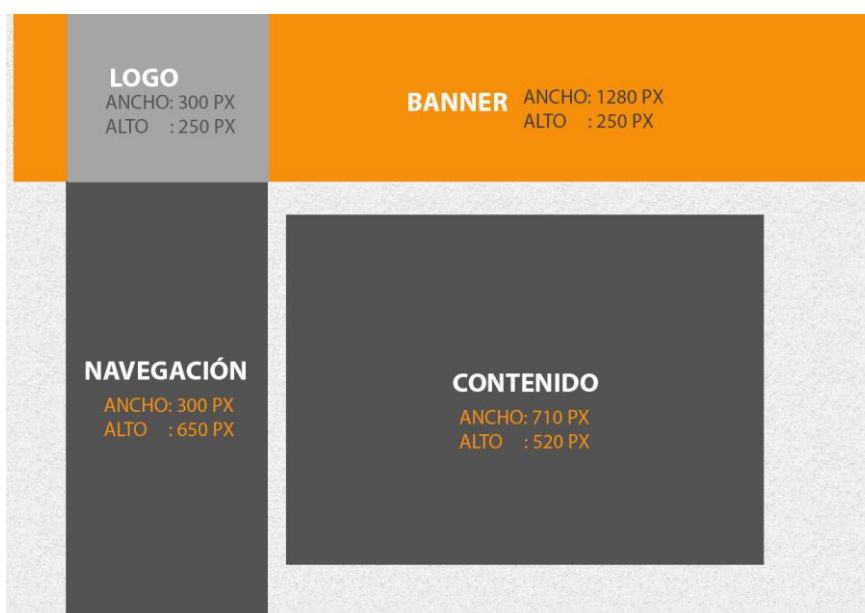
Pantalla Galería

Esta ventana se compone por un botón principal llamado (Galería) donde se puede observar un pictograma acorde al botón donde se despliegan dos submenús que son mostrar fotos, videos.

Pantalla Galería fotos

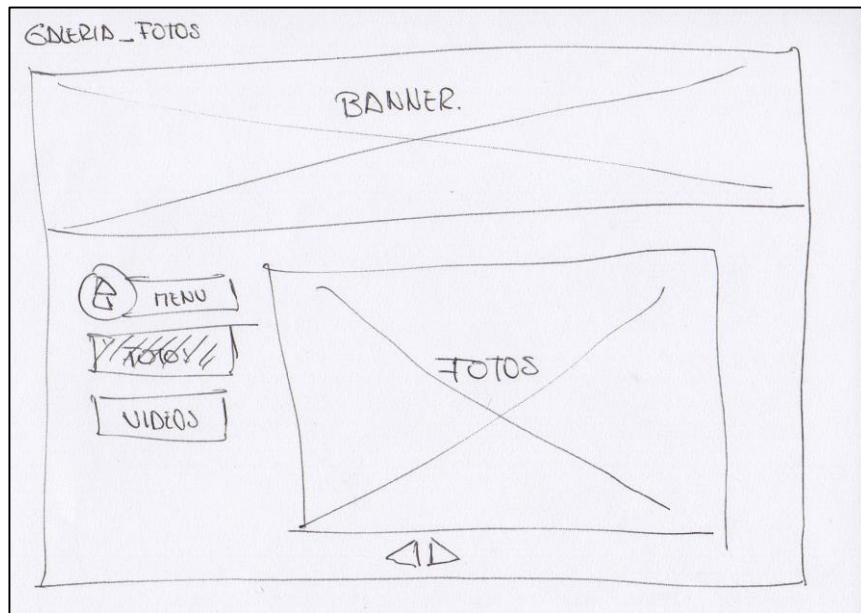
Este botón pueden observar las fotos tomadas por los investigadores.

Figura No. 44. Pantalla galería fotos (baja fidelidad)



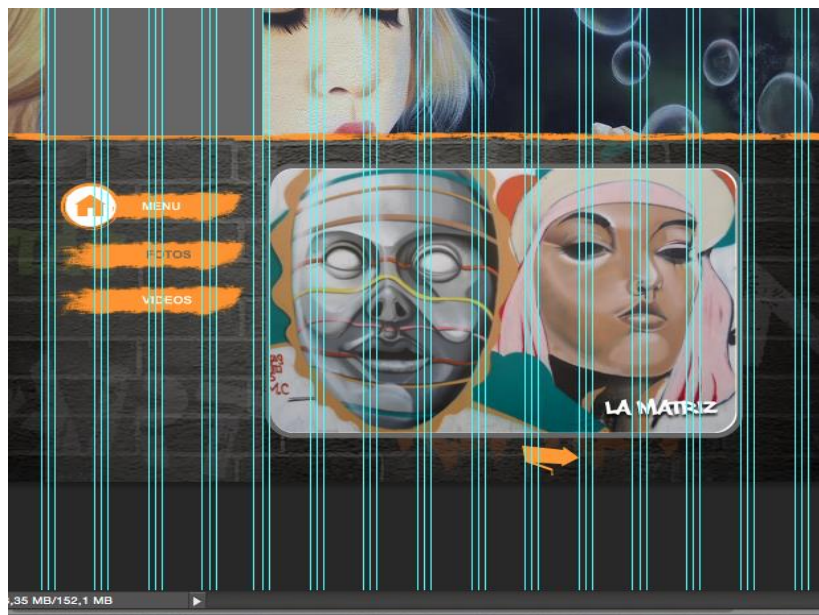
Elaborado por: investigadores.

Figura No. 45. Pantalla galería fotos (baja fidelidad)



Elaborado por: investigadores.

Figura No. 46. Pantalla galería fotos (alta intensidad)

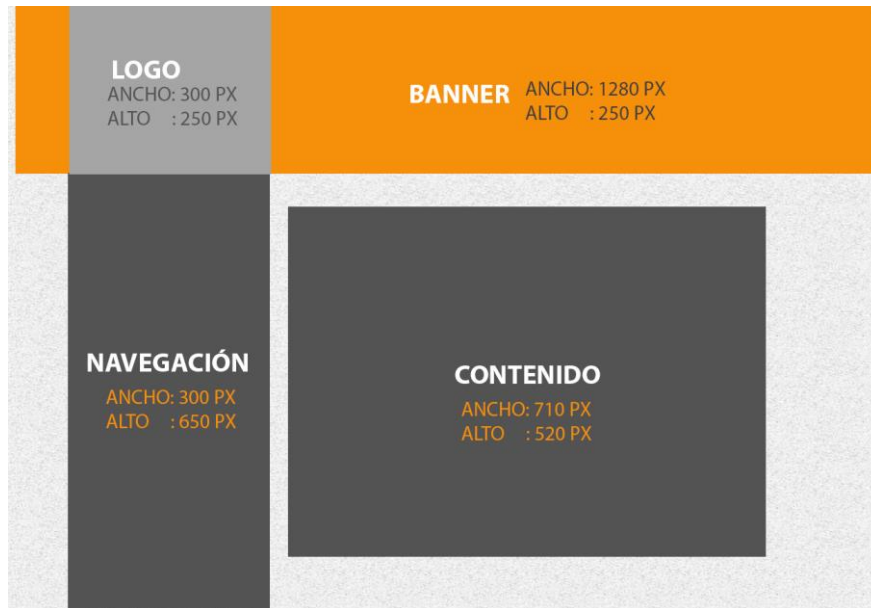


Elaborado por: investigadores.

Pantalla Galería videos

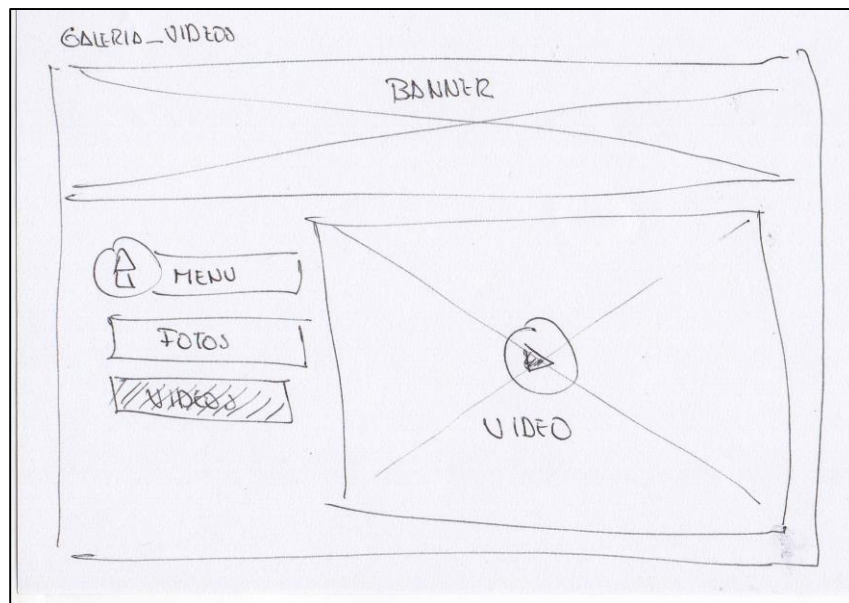
Este botón pertenece a la elaboración de un video del graffiti hecho por los grafiteros mencionados en la investigación.

Figura No. 47. Pantalla galería videos (Layout)



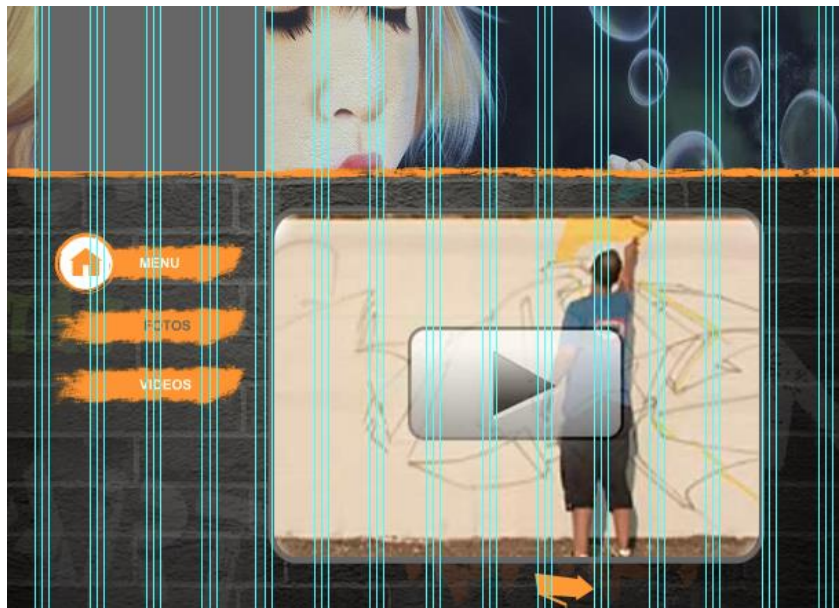
Elaborado por: investigadores.

Figura No. 48: Pantalla galería videos (baja fidelidad)



Elaborado por: investigadores.

Figura No. 49. Pantalla galería videos (alta fidelidad)

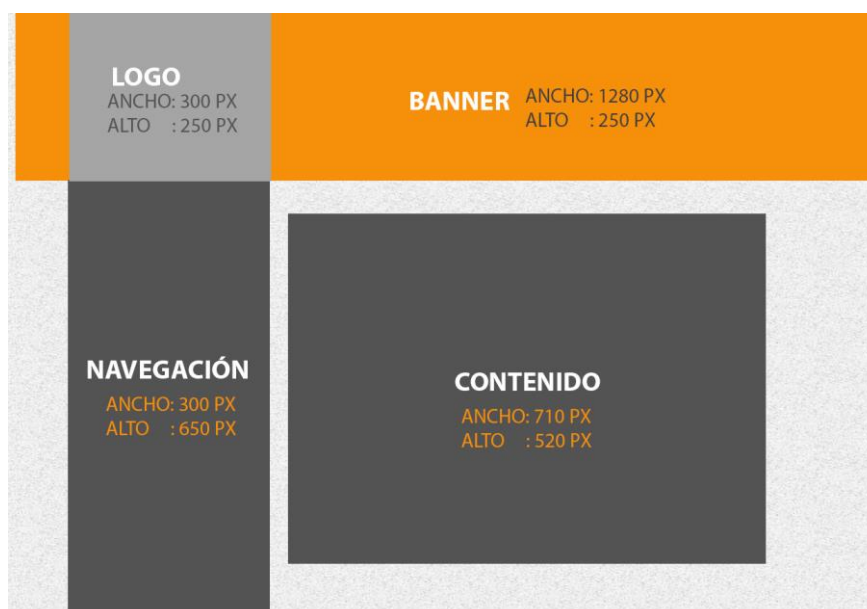


Elaborado por: investigadores.

Pantalla Contactos

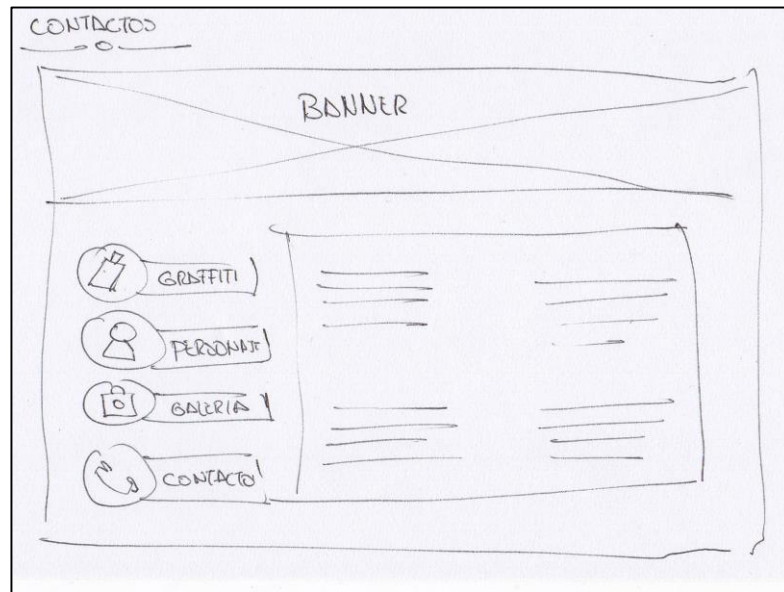
Está botón llamado (Contactos) donde pueden observar un pictograma acorde al a los contactos y contiene datos confiables de los grafiteros.

Figura No. 50. Pantalla contactos (Layout)



Elaborado por: investigadores.

Figura No. 51. Pantalla contactos (baja fidelidad)



Elaborado por: investigadores.

Figura No. 52: Pantalla contactos (alta fidelidad)



Elaborado por: investigadores.

3.4.7 Medidas de una guía multimedia

Las medidas utilizadas para desarrollar la guía multimedia que se presenta fueron:

- Banner: 280 x 205 pixeles.
- Botonera: 205 x 250 pixeles.
- Contenido: 800 x 250.

3.4.8 Justificación del color, tipografía y textura

3.4.8.1 El color

El color es la sensación visual que necesita los elementos gráficos dentro de la identidad, se continuó justificando los colores cromáticos de acuerdo a los rasgos comunes del graffiti, El color gris simboliza muchas veces los aspectos vividos en la vida diaria por las calles. El color blanco es puro que le da tranquilidad y espacios a los graffitis. El color naranja le inspira tener la moral alta como, la fuerza activa, la inspiración, la energía y alegría de acuerdo a estos colores se utilizó sus respectivas valoraciones para cada uno, a continuación se detalle.

Figura No. 53: Justificación del color

Colores Cromáticos	Cuatricomia	Código
	C: 69 R: 101 M: 61 G: 101 Y: 58 B: 101 K: 6	PANTONE 666666
	C: 0 R: 255 M: 0 G: 255 Y: 0 B: 255 K: 0	PANTONE ffffff
	C: 0 R: 255 M: 57 G: 150 Y: 92 B: 000 K: 0	PANTONE ff9600

Elaborado por: investigadores.

3.4.8.2 Tipografía

La aplicación de las tipografías utilizadas en la guía didáctica en línea no es solo escoger un tipo adecuado para ser puesta si no es estudiar la tipografía de acuerdo a lo que se quiera transmitir en el proyecto final.

Figura No. 54: Justificación de la tipografía



Elaborado por: investigadores

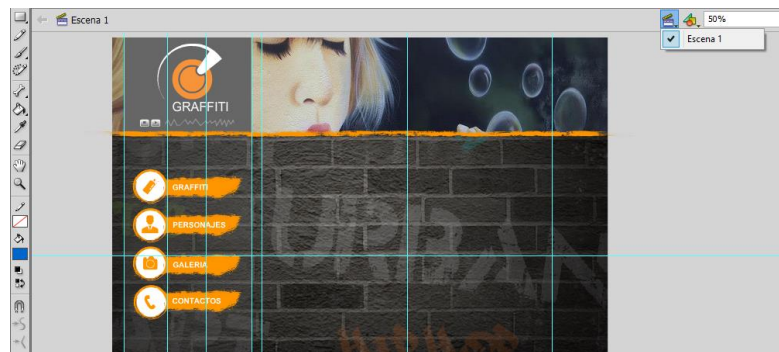
3.4.8.3 Textura

La textura es un complemento de capas y colores que muestran diferentes tipos de pantones en función de mostrar una imagen determinada.

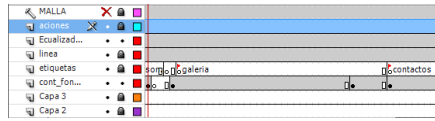
3.5.3 Utilización de la estructura de actionscript 2

La función principal de actionscript 2 es para modelar objetos dentro de flash profesional la guía multimedia interactiva del graffiti está estructurada dentro de números de pasos escenarios capas, animaciones con movi clip, frames.

1.- Los escenarios se utilizaron para visualizar los contenidos.



2.-Capas son utilizadas para organizar contenidos



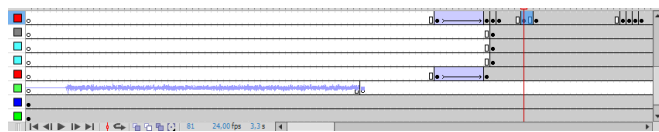
3.-movieclip son utilizados para realizar animaciones.



4.-Los frames se utilizaron para enlazar los botones de frame a frame y se realizó con el siguiente código.

```
on(press){  
  _root.gotoAndStop(99);  
}
```

3.- Sonido fue incrustado en la línea del tiempo.



3.5.4 Utilización de la estructura html5

Tomando en consideración la guía multimedia del graffiti esta echo en flash profesional y trasformado en un archivo swf para luego ser utilizado en la programa dreamweaver y así tener estructura principal de html5 para tener el producto final.

A continuación se describen los siguientes pasos:

1.- Crear la estructura html5

```
<!doctype html>  
<html>  
<head>  
<meta charset="utf-8">  
<title>Documento sin título</title>  
</head>  
<body>
```



```
</body>
```

```
</html>
```

2.-Dentro de la etiqueta `title` creamos el nombre de la página

```
<title>Graffiti</title>
```

3. -Dentro de la etiqueta `head` creamos un enlace para configurar los contenidos de la pagina

```
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/estilo.css" />
```

4. Dentro de la etiqueta `body` se crea nueva etiqueta llamado `object` para enlazar archivos multimedia del contenido `graffiti.swf`

```
<object type="application/x-shockwave-flash" width="900" height="633"  
data="graffiti.swf">
```

```
<param name="movie" value="graffiti.swf">
```

5.- Crear un archivo `estilo.css` para configurar el contenido

```
* { margin: 0; padding: 0; } resetear márgenes y rellenos
```

```
body{
```

```
margin-left:160px; configurar márgenes
```

```
margin-top:20px; configurar márgenes
```

```
background: url(../imagenes/body.png);fondo global
```

```
border: 10px solid #f6f6f6;borde que rodea al archivo .swf
```

```
width: 900px; ancho de la página
```

```
box-shadow: 1px 1px 2px rgba(0,0,0,0.2); sombra que aplica a la línea
```

6.- alojamiento del sitio web

Se creó una cuenta en **freewebhosting** con la siguiente información

Servidor : graffiti.orgfree.com

Nombre de usuario : graffiti.orgfree.com

Contraseña :meolvide

Mediante el software **filezilla** y los datos básicos de registro mencionados permitió enlazar y subir la guía multimedia al servidor. La página de la guía multimedia en línea del graffiti está registrada con la siguiente dirección.
<http://graffiti.orgfree.com>

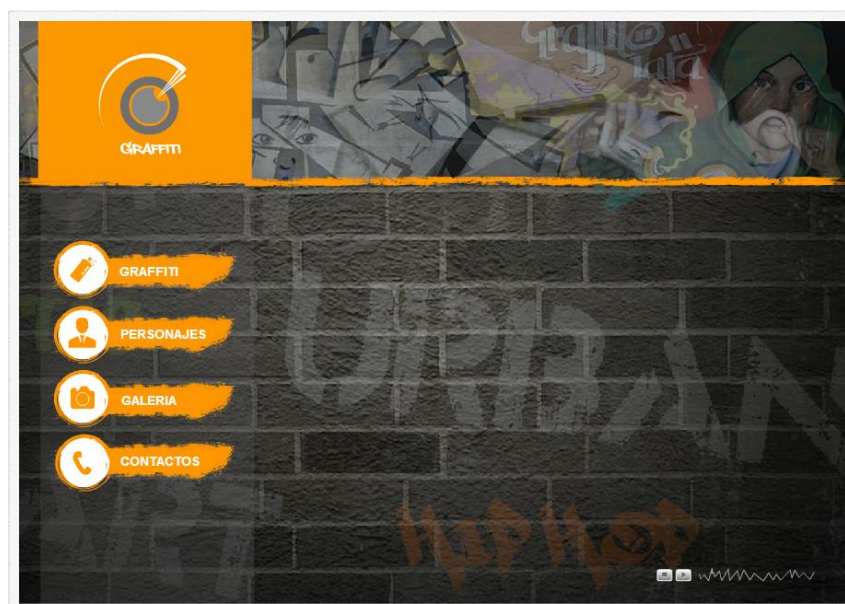
3.6 Captura de pantalla de cada ventana

Imagen No. 1: Captura de pantalla. Intro.



Elaborado por: investigadores.

Imagen No. 2: Captura de pantalla. Principal.



Elaborado por: investigadores.

Imagen No. 3: Captura de pantalla. Galería historia.



Elaborado por: investigadores.

Imagen No. 4: Captura de pantalla. Galería influencia.



Elaborado por: investigadores.

Imagen No. 5: Captura de pantalla. Galería estilos.



Elaborado por: investigadores.

Imagen No. 6: Captura de pantalla. Características de un graffitero.



Elaborado por: investigadores.

Imagen No. 7: Captura de pantalla. Personajes internacionales.



Elaborado por: investigadores.

Imagen No. 8: Captura de pantalla. Personajes nacionales.



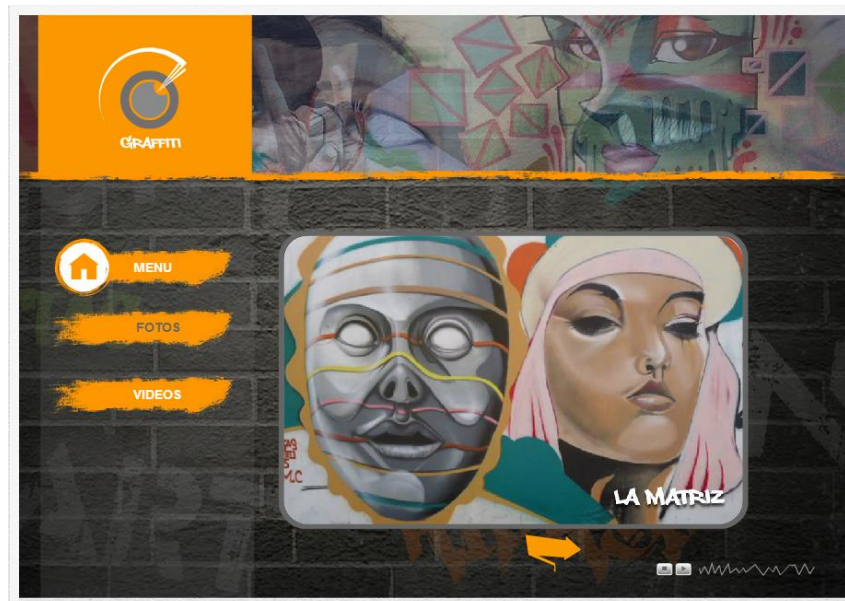
Elaborado por: investigadores.

Imagen No. 9: Captura de pantalla. Personajes locales.



Elaborado por: investigadores.

Imagen No. 10: Captura de pantalla. Galería fotos.



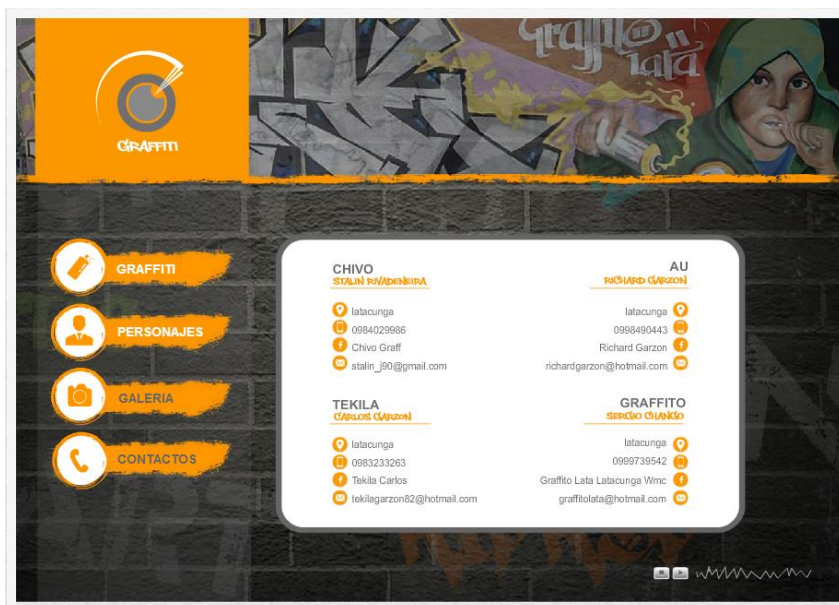
Elaborado por: investigadores.

Imagen No. 11: Captura de pantalla. Galería videos.



Elaborado por: investigadores.

Imagen No. 12: Captura de pantalla. Contactos.



Elaborado por: investigadores.

3.7 Conclusiones y Recomendaciones

3.5.1 Conclusiones

- Con la recopilación de la información del graffiti se conoció la historia, estilos e influencias e incorporar a la guía multimedia conceptos claros acerca del tema.
- Con la definición del marco teórico del diseño multimedia se comprendió las etapas y el proceso que conlleva la realización de una aplicación multimedia para que cumpla con los parámetros de estética, funcionalidad e interactividad.
- Mediante la aplicación de la encuesta se conoció el nivel de aceptabilidad de la guía multimedia de graffiti.
- Se desarrolló un proyecto multimedia interactivo con la ayuda de las herramientas que el software de animación ofrece y a través de este se ha logrado reafirmar nuevos conocimientos sobre la animación.
- Con la aplicación del guía multimedia en línea se difundirá de una manera más rápida y sencilla la información recopilada sobre el graffiti.
- Dar a conocer la obra y la vida de los artistas que viven en Latacunga para que haya mejor entendimiento sobre los grafiteros.

3.5.2 *Recomendaciones*

- Motivar a más estudiantes a realizar proyectos de los grafitis porque es un mundo muy extenso que necesita ser explorado
- Plantear una esquematización en la guía multimedia donde los garfiteros cuenten sus relatos vividos, para así fortalecer los conocimientos de los habitantes.
- Aplicar el conocimiento adquirido en la investigación para su estructura, seleccionando contenidos y recursos multimedios como textos, imágenes, videos, gráficos.

3.8 Glosario de términos

Diseño.-Refiere a un boceto, bosquejo o esquema que se realiza, ya sea mentalmente o en un soporte material, antes de concretar la producción de algo.

Aplicaciones.-El concepto hace referencia a los procesos, las funciones y métodos todos que brinda una determinada biblioteca de programación a modo de capa de abstracción para que sea.

Lenguaje de programación.- Lenguaje se entiende a un sistema de comunicación que posee una determinada estructura, contenido y uso. La programación es, en el vocabulario propio de la informática, el procedimiento de escritura del código fuente de un software. De esta manera, puede decirse que la programación le indica al programa informático.

Navegación.-Es la acción, la ciencia y el arte de navegar. Este verbo refiere a viajar en una embarcación o a hacer un viaje por aire, aunque también puede hacer referencia al desplazamiento a través de una red informática.

Modos de color.-Llamamos modo de color al sistema de coordenadas que nos permiten describir el color de cada píxel utilizando valores numéricos.

Tipografía. Es el oficio que trata el tema de las letras, símbolos, números que están en un texto impreso que puede ser físico o electromagnético, la tipografía estudia el tamaño, la forma, el diseño y como se relacionan unos tipos con los otros, como se relacionan visualmente entre ellos, como influye la tipografía en la sociedad, etc.

Lenguaje de programación.- Se entiende a un sistema de comunicación que posee una determinada estructura, contenido y uso. La programación es, en el vocabulario propio de la informática, el procedimiento de escritura del código fuente de un software.

Html.-Es un lenguaje de programación que se utiliza para el desarrollo de páginas de Internet. Se trata de la sigla que corresponde a HyperTextMarkup Lenguaje, es decir, Lenguaje de Marcas de Hipertexto, que podría ser traducido como Lenguaje de Formato de Documentos para Hipertexto.

Hipertexto.-Tiene que ver principalmente con el ámbito informático a pesar de que la palabra pareciera hacer referencia a los textos escritos.

Estructura.-Es la distribución de las partes de un cuerpo, aunque también puede usarse en sentido abstracto. El concepto, que procede del latín estructura, hace mención a la disposición y el orden de las partes dentro de un todo.

Alojamientos.- (en inglés *web hosting*) Es el servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar información, imágenes, vídeo, o cualquier contenido accesible vía web.

Arte.-Engloba todas las creaciones realizadas por el ser humano para expresar una visión sensible acerca del mundo, ya sea real o imaginario.

Graffiti.-Se denomina graffiti a una pintada en una pared que puede contener texto o una imagen y que intenta transmitir un mensaje determinado.

Jerárquica.-Estructura en la que los elementos que la componen se organizan de manera que todos dependen de uno en particular.

Prototipos de papel.- Son prototipo muy importante en las guías interactivas para que las personas que puedan manipulando y se imaginen el funcionamiento de una aplicación.

Animación.-proceso visual de representar movimiento basado en la propia ilusión del mismo al proyectar imágenes de forma secuencial.

BIBLIOGRAFÍA

BÁSICAS

- DORRONSORO, Carlos. 2002. Multimedias y más. [En línea] 2002. [Citado el: 11 de 07 de 2015.] <https://cienciaytecnicaaplicadas.wordpress.com/>.
- EDGMAN, Dieter. 2014. El Arte Urbano. [En línea] 2014. [Citado el: 21 de 07 de 2015.] <https://arteurbano.wordpress.com/>.
- FREELAND, Thomas. 2012. El Arte Urbano. [En línea] 2012. [Citado el: 03 de 07 de 2015.] <https://arteurbano.wordpress.com/>.
- GANZZ, Nicolás. 2012. El grafiti como arte urbano. [En línea] 2012. [Citado el: 12 de 07 de 2015.] <https://arteurbano.wordpress.com/>.

CITADAS

- ALBÁN, Peter. 2002. Sistemas y Multimedias. [En línea] 2002. [Citado el: 27 de 07 de 2015.] <https://cienciaytecnicaaplicadas.wordpress.com/>.
- BARTOLOMÉ, Armando. 2009. Multimedias. [En línea] 2009. [Citado el: 21 de 07 de 2015.] www.dspace.25000/1947/1/T-UUTMEDIA-0011-7.pdf.
- BRASAI, Brasai. 2012. El grafiti como arte urbano. [En línea] 2012. [Citado el: 12 de 07 de 2015.] <https://arteurbano.wordpress.com/>.
- CASALS, Roberto. 2009. Integración de una multimedia. [En línea] 2009. [Citado el: 11 de 07 de 2015.] www.dspace/bitstream/25000/2231/1/T-UCE-0011-7.pdf.
- DORRONSORO, Carlos. 2002. Multimedias y más. [En línea] 2002. [Citado el: 11 de 07 de 2015.] <https://cienciaytecnicaaplicadas.wordpress.com/>.
- EDGMAN, Dieter. 2014. El Arte Urbano. [En línea] 2014. [Citado el: 21 de 07 de 2015.] <https://arteurbano.wordpress.com/>.

- FREELAND, Thomas. 2012. El Arte Urbano. [En línea] 2012. [Citado el: 03 de 07 de 2015.] <https://arteurbano.wordpress.com/>.
- GANZZ, Nicolás. 2012. El grafiti como arte urbano. [En línea] 2012. [Citado el: 12 de 07 de 2015.] <https://arteurbano.wordpress.com/>.
- GISBERT, Merce. 2009. Integración de las tecnologías actuales. [En línea] 2009. [Citado el: 12 de 07 de 2015.] www.dspace/bitstream/55670/1947/1/T-SERTUCE-0011-7.pdf.
- HERBER, Read. 2012. Arte y Ciencia Digital. [En línea] 2012. [Citado el: 11 de 07 de 2015.] <https://arteycienciaaplicadas.wordpress.com/>.
- ITTEM, John. 2002. Colores en las multimedias. [En línea] 2002. [Citado el: 12 de 07 de 2015.] <https://cienciaytecnicaaplicadas.wordpress.com/>.
- JANAPO, Carlos. 2012. Diseños artísticos digitales. [En línea] 2012. [Citado el: 11 de 07 de 2015.] <https://arteycienciaaplicadas.wordpress.com/>.
- JAYLLEN, John. 2009. Multimedias. [En línea] 2009. [Citado el: 04 de 07 de 2015.] <https://tecnologiामultimedias.wordpress.com/>.
- MIGUEL Jesús. 2012. El Arte en la era digital. [En línea] 2012. [Citado el: 08 de 07 de 2015.] <https://arteycienciaaplicadas.wordpress.com/>.
- LLAO, Nina. 2009. El Grafiti como arte urbano. [En línea] 2009. [Citado el: 22 de 07 de 2015.] Fuente.
- LÓPEZ, Carla. 2010. *El diseño gráfico en la era digiyal*. Llllatacunga : Universidad Técnica de Cotopaxi, 2010.
- LÓPEZ, javier. 2014. Sistemas y Multimedias. [En línea] 2014. [Citado el: 27 de 07 de 2015.] <https://cienciaytecnicaaplicadas.wordpress.com/>.
- MÁRQUEZ, Graells. 2009. Aplicaciones y beneficios de las multimedias. [En línea] 2009. [Citado el: 03 de 07 de 2015.] www.dspace/bitstream/11213/1947/1/TIUCGGE-0011-7.pdf.

- MARTINEZ, Francisco. 2002. Todo sobre Multimedias. [En línea] 2002. [Citado el: 10 de 07 de 2015.]
<https://academiayciencia.multimediaswordpress.com/>.
- MELLER, Edner. 2009. Multimedias modernas. [En línea] 2009. [Citado el: 17 de 07 de 2015.] <https://cienciaytecnicaplicadas.wordpress.com/>.
- MÉNDEZ, Jorge. 2012. El Grafiti como arte urbano. [En línea] 2012. [Citado el: 22 de 07 de 2015.] <https://arteurbano.wordpress.com/>.
- MODERN, Brittany Enciclopedy. 2014. Historia de la América Latina. [En línea] 2014. [Citado el: 29 de 07 de 2015.]
<http://www.brittanyenciclopedichistory.com.uk/>.
- NEGROPONTE, Ángel. 2011. Las Multimedias. [En línea] 2011. [Citado el: 20 de 07 de 2015.] www.dspace/bitstream/25000/1947/1/T-KJLMN-0011-7.pdf.
- PRENDES, Miguel. 2009. Interactividad de las multimedias. [En línea] 2009. [Citado el: 03 de 07 de 2015.]
www.dspace.bitstream/25000/66667/1/T-PTUJJY-0011-7.pdf.
- PUIG, Rosa. 2005. El Grafiti como arte urbano. [En línea] 2005. [Citado el: 22 de 07 de 2015.] <https://arteurbano.wordpress.com/>.
- RESTELLINI, Marc. 2014. El arte del Graffiti. *Le Monde*. 1ra Edición, 2014, Vol. 22, 154.
- RIUTOR, Michael. 2012. Arte digital. [En línea] 2012. [Citado el: 01 de 07 de 2015.] <https://arteycienciaaplicadas.wordpress.com/>.
- ROSAL, Bárbaro. 2009. Arte digital. [En línea] 2009. [Citado el: 12 de 07 de 2015.] <https://arteycienciaaplicadas.wordpress.com/>.
- SÁNCHEZ, Gerónimo. 2002. Sistemas y Multimedias. [En línea] 2002. [Citado el: 22 de 07 de 2015.]
<https://cienciaytecnicaplicadas.wordpress.com/>.

- SANTOS, Ángel. 2009. Multimedias. Su importancia en la era digital. [En línea] 2009. [Citado el: 12 de 07 de 2015.]
www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/1947/1/T-UCE-0011-7.pdf.
- SANTOS, Antonio. 2005. [En línea] 2005. [Citado el: 11 de 07 de 2015.]
www.dspace/bitstream/25981/1947/1/T-EERCE-0011-7.pdf.
- SELAM, Keint. 2012. Multimedias modernas. [En línea] 2012. [Citado el: 23 de 07 de 2015.] <https://cienciaytecnicaaplicadas.wordpress.com/>.
- SIMONS, Josué. 2007. El diseño gráfico en la era digital. [En línea] 23 de 11 de 2007.
biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAR4616.pdf.
- SUTHERLAND, Peter. 2012. El Grafiti como arte urbano. [En línea] 2012. [Citado el: 03 de 07 de 2015.]
- TALENTS, Sergio. 2012. Sistemas y Multimedias . [En línea] 2012. [Citado el: 12 de 07 de 2015.]
- VAUGHAN, Sidney. 2006. Multimedias. Usos y prácticas modernas. [En línea] 01 de 12 de 2006. [Citado el: 11 de 07 de 2015.]
www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/1947/1/T-UCE-0011-7.pdf.
- WEITHMANN, John. 2009. [En línea] 2009. [Citado el: 11 de 07 de 2015.] <https://arteycienciaaplicadas.wordpress.com/>.
- ZAMORA, Marcelo. 2007. El alojamiento de sitios web y sus opciones. [En línea] 2007. [Citado el: 06 de 12 de 2015.]
<http://www.maestrosdelweb.com/el-alojamiento-de-sitios-web-y-sus-opciones/>.

ANEXOS

Anexo 1: Encuesta aplicada.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
CARRERA CIENCIAS DE LA INGENIERIA Y APLICADAS
DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

OBJETIVO: Recabar información para **La Elaboración de una guía multimedia en línea del graffiti mediante programación html5 y actionscript 2 para difundir el arte urbano en la ciudad de Latacunga** para lo cual se necesita conocer su opinión sobre la temática sobre el graffiti.

1. ¿Qué significado tiene para usted el Graffiti?

Arte

Forma de expresión callejera

Denuncia Social

2. ¿En qué lugares de la ciudad de Latacunga ha observado muestras de Graffiti?

L acocha

La Laguna

Niagara

La Matriz

3. ¿Cuántos grafiteros UD. identifica en la ciudad de Latacunga?

Seleccione del siguiente listado.

Sergio Chango (**GRAFITO**)

Stalin Rivadeneira (**CHIVO**)

Carlos Garzon(**TEKILA**)

Ninguno

4. ¿Qué estilos de graffitti conoce?

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------|
| Tag (Firma) | <input type="checkbox"/> |
| Tag con Outline (Firma con Borde) | <input type="checkbox"/> |
| BubbleLetters (Letras Pompa) | <input type="checkbox"/> |
| Throw Ups (Vomitados y Potas) | <input type="checkbox"/> |
| Block Letters | <input type="checkbox"/> |
| Wild Style (Estilo Salvaje) | <input type="checkbox"/> |
| Model Pastel (Estilo 3d) | <input type="checkbox"/> |
| Dirty (Estilo Basura) | <input type="checkbox"/> |
| Graffiti Orgánico | <input type="checkbox"/> |
| Characters (Personajes) | <input type="checkbox"/> |
| Iconos | <input type="checkbox"/> |
| Graffiti Abstracto | <input type="checkbox"/> |
| Ninguno | <input type="checkbox"/> |

5. ¿Le gustaría acceder a una guía multimedia acerca del Graffiti?

- | | |
|----|--------------------------|
| Si | <input type="checkbox"/> |
| No | <input type="checkbox"/> |

6. ¿Le gustaría que la guía multimedia contenga videos relacionados a la elaboración del Graffiti?

- | | |
|----|--------------------------|
| Si | <input type="checkbox"/> |
| No | <input type="checkbox"/> |

7. ¿Qué beneficios ofrece una guía multimedia del graffiti?

- | | |
|-------------------------------|--------------------------|
| Mejor difusión del tema | <input type="checkbox"/> |
| Fácil acceso a la información | <input type="checkbox"/> |

Anexo 2: Entrevista aplicada.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
CARRERA CIENCIAS DE LA INGENIERIA Y APLICADAS
DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

OBJETIVO: Recabar información para **La Elaboración de una guía multimedia en línea del graffiti mediante programación html5 y actionscript 2 para difundir el arte urbano en la ciudad de Latacunga** para lo cual se necesita conocer su opinión sobre la temática sobre el graffiti.

1. ¿Qué significado tiene para usted el Graffiti?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. ¿Qué le motiva a realizar los Graffitis?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. ¿Qué conceptos, procesos, materiales y soportes se utiliza para realizar un Graffiti?

.....
.....
.....

.....
.....
.....

4. ¿A quiénes van dirigidos los Graffitis y qué mensajes se busca transmitir?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

5. ¿En qué lugares de la ciudad de Latacunga ha plasmado su arte y por qué ha seleccionado estos espacios?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

6. ¿Cuántos grafiteros conoce Ud. que están en constante actividad en la ciudad de Latacunga?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

7. ¿Qué destrezas deben considerar los jóvenes para integrarse a un grupo de grafiteros?

.....
.....

.....
.....
.....
.....

8. ¿Considera que el género masculino o femenino influye en el arte de hacer Graffiti?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

9. ¿Qué beneficios tendrán las personas mediante la implementación de una guía multimedia del Graffiti?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

10. ¿Qué temas son los adecuados para incorporar en la guía multimedia del Graffiti?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Anexo 3: Hoja volante

