



**Universidad
Técnica de
Cotopaxi**

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

Tesis previa a la Obtención de Título de Ingeniería en Diseño Gráfico
Computarizado.

TEMA:

**“PROPUESTA DE UNA GUIA DIGITAL DE BIENES
ARQUITECTÓNICOS DEL CANTÓN RUMIÑAHUI – PROVINCIA
DE PICHINCHA PARA DIFUNDIR EL VALOR SOCIO HISTÓRICO
A LA COLECTIVIDAD EN EL PERÍODO 2015”.**

Autor:

Vizueté Guato Nora Patricia

Director:

Ing. Diego Zambrono

Asesor:

Msc. Bolívar vaca.

Latacunga - Ecuador

2016



Universidad
Técnica de
Cotopaxi



Trabajo de
Grado
CIYA

COORDINACIÓN

TRABAJO DE GRADO

AUTORÍA

El presente proyecto de tema: **PROPUESTA DE UNA GUIA DIGITAL DE BIENES ARQUITECTÓNICOS DEL CANTÓN RUMIÑAHUI – PROVINCIA DE PICHINCHA PARA DIFUNDIR EL VALOR SOCIO HISTÓRICO A LA COLECTIVIDAD EN EL PERÍODO 2015**

Informa que los datos y resultados obtenidos durante la investigación son exclusiva responsabilidad del autor.

Vizquete Guato Nora Patricia

C.I. 1719411603



AVAL DE DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Director de trabajo de investigación sobre el tema: **“PROPUESTA DE UNA GUIA DIGITAL DE BIENES ARQUITECTÓNICOS DEL CANTÓN RUMIÑAHUI – PROVINCIA DE PICHINCHA PARA DIFUNDIR EL VALOR SOCIO HISTÓRICO A LA COLECTIVIDAD EN EL PERÍODO 2015”**.

Del señora estudiante; Nora Patricia Vizuite Guato postulante 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, Abril del 2016

DIRECTOR

.....
Ing. Diego Zambrano

C.I. 0502242261 - 3

DIRECTOR DE TESISDIRECTOR DE TESIS



AVAL DE ASESOR METODOLÓGICO

En calidad de Asesor Metodológico del Trabajo de Investigación sobre el tema: “PROPUESTA DE UNA GUIA DIGITAL DE BIENES ARQUITECTÓNICOS DEL CANTÓN RUMIÑAHUI – PROVINCIA DE PICHINCHA PARA DIFUNDIR EL VALOR SOCIO HISTÓRICO A LA COLECTIVIDAD EN EL PERÍODO 2015”.

Del señora estudiante; Nora Patricia Vizuite Guato postulante 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, Abril del 2016

.....
Msc. Bolívar Vaca

C.C. # 050086756-9

ASESOR METODOLÓGICO

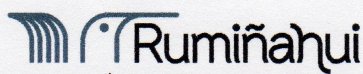


Universidad
Técnica de
Cotopaxi



Trabajo de
Grado
CIYA

COORDINACIÓN
TRABAJO DE GRADO



GOBIERNO AUTÓNOMO DESCENTRALIZADO MUNICIPAL

DIRECCIÓN DE TURISMO

Sangolquí a 7 de abril de 2016

Oficio No. 0070 DT-GADMUR

Ing. Msc.

Hernán Yáñez

DIRECTOR DEL CIYA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL COTOPAXI

Presente.-

De mi consideración:

A través de la presente, me permito poner en su conocimiento que la señorita egresada Nora Patricia Vízquez Guato, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico Computarizado de la Universidad Técnica del Cotopaxi, entregó a la Dirección de Turismo del Gobierno Municipal de Rumiñahui, una Guía Multimedia.

Una vez realizada la verificación de este producto digital, puedo certificar que se encuentra bien elaborado, diseñado, práctico y funcional destinado a la promoción turística de nuestro cantón.

Particular que comunico, para los fines pertinentes.

Atentamente,

Ing. Patricio Rodríguez Cruz

DIRECTOR DE TURISMO

GOBIERNO MUNICIPAL DE RUMIÑAHUI



Dirección: Palacio Municipal - Gobierno Municipal de Rumiñahui.
Montúfar 251 y Espejo, Sangolquí, Ecuador.
Teléfono: (02) 2998 300
www.ruminahui.gob.ec

AVAL DE TRADUCCIÓN



Universidad
Técnica de
Cotopaxi



Trabajo de
Grado
CIYA

COORDINACIÓN

TRABAJO DE GRADO

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal CERTIFICO que: La traducción del resumen de tesis al Idioma Inglés presentado por el señora Egresada de la Carrera de Ing. en Diseño Gráfico Computarizado de la Unidad de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas: **“PROPUESTA DE UNA GUIA DIGITAL DE BIENES ARQUITECTÓNICOS DEL CANTÓN RUMIÑAHUI – PROVINCIA DE PICHINCHA PARA DIFUNDIR EL VALOR SOCIO HISTÓRICO A LA COLECTIVIDAD EN EL PERÍODO 2015”**, lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo al peticionario hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, ABRIL del 2016

Atentamente,

Lic. Wilmer Collaguazo

DOCENTE CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS

C.C. 1722417571

AGRADECIMIENTO



Universidad
Técnica de
Cotopaxi



Trabajo de
Grado
CIYA

COORDINACIÓN

TRABAJO DE GRADO

A la Universidad Técnica de Cotopaxi a sus distinguidas autoridades, docentes y personal administrativo, por su ardua colaboración con la formación integral de sus estudiantes, fomentando a la vinculación con el pueblo

Patricia

DEDICATORÍA



Universidad
Técnica de
Cotopaxi



Trabajo de
Grado
CIYA

COORDINACIÓN

TRABAJO DE GRADO

Este presente trabajo de investigación se lo dedico con mucho cariño primero a Dios por la vida y todo lo que implica en ella, a mis padres Nestitor y Mary por brindarme su apoyo y cariño incondicional, a mi esposo Luisito que constituyó en mi vida una fuente de ayuda incansable en cada momento de mi carrera a mis hermanos Angelito, Ely, Alfonsin y a mi amado Hijito Hectitor que constituye la fuente de mi inspiración fuerza y lucha diaria.

Patricia

INDICE GENERAL

Pags.

viii



PORTADA

AUTORÍA.....	ii
AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS.....	iii
AVAL DE ASESOR METODOLÓGICO.....	iv
CERTIFICADO DE IMPLEMENTACIÓN.....	v
CERTIFICADO DE SUMMARY.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
DEDICATORIA.....	viii
INDICE GENERAL.....	ix
INDICE DE TABLAS.....	xvi
INDICE DE IMÁGENES.....	xvi
INDICE DE GRÁFICOS.....	xvii
RESUMEN.....	xiii
SUMMARY.....	xix
INTRODUCCIÓN.....	xx

CAPÍTULO I – FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1. Comunicación.....	1
2. Diseño.....	2
2.1 El proceso de Diseño.....	3
2.1.1 Diseño Multimedia.....	3
2.1.2 Elementos del Diseño Multimedia.....	3
2.1.2.1 Contenido.....	4
2.1.2.2 Iconográficos.....	4
2.1.2.3 Imágenes.....	5
2.1.2.4 Imágenes Dinámicas.....	5
2.1.3 Categorización Multimedia.....	6
2.1.3.1 Multimedia Lineal.....	6
2.1.3.2 Multimedia no Lineal.....	6



2.1.4 Aplicación	
Multimedia.....	6
2.1.5 Elementos de la Experiencia del Usuario.....	6
2.1.5.1 Superficie.....	7
2.1.5.2 Esquema.....	7
2.1.5.3 Estructura.....	8
2.1.5.4 Alcance.....	9
2.1.5.5 Estrategia.....	9
2.1.6. Interfaz de Usuario.....	9
2.1.7 Diseño de la Interfaz.....	9
2.1.8 Interactividad.....	10
2.1.8.1 Diseño de la Interacción.....	10
2.2.1 Animación.....	11
2.2.1.1 Bidimensional 2D.....	12
2.2.1.3. Realidad Aumentada.....	12
2.2.1.4 Realidad Virtual.....	12
2.2.2. Arquitectura de la Información.....	13
2.2.2.1. Navegación Lineal.....	13
2.2.2.2 Navegación Jerárquica.....	13
2.2.2.3. Navegación no Lineal.....	14
2.2.2.4 Navegación Compuesta.....	15
2.3 Productos Multimedia.....	16
2.3.1 Diseño Web.....	16
2.3.2. Tecnologías Web.....	17
2.3.2.1. Html5.....	17
2.3.2.2. Css.....	17
2.3.2.3. Java Script.....	18
2.3.2.4. Usabilidad en la Web.....	18
2.4. Multimedia.....	18
2.4.1. Guía Digital.....	21
2.5 Elementos para el Desarrollo de una Presentación Multimedia.....	22



2.5.1	
Fotografía.....	22
2.5.2 El color.....	22
2.5.2.1 CMYK.....	23
2.5.2.2 RGB.....	23
2.5.3 Tipografía.....	23
2.5.3.1 Tipografía para Medios Digitales.....	24
2.5.3.2 Unidades de Medida.....	24
2.5.4 Bocetos.....	25
2.5.5 Guión Multimedia.....	25
2.5.6. Cultura.....	26
2.5.7. Patrimonio.....	26
2.5.8. Patrimonio Arquitectónico.....	27

CAPÍTULO II – ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADO

2.1. Antecedentes Históricos	33
2.1.2. Misión.....	35
2.1.3 Visión.....	35
2.2 Tipos de Investigación.....	35
2.2.1 Investigación Descriptiva.....	35
2.2.2 Investigación Explicativa.....	36
2.2.3 Investigación de Campo.....	36
2.3 Métodos de Investigación.....	36
2.3.1 Método Inductivo.....	36
2.3.2 Deductivo.....	36
2.4 Técnicas de Investigación.....	36
2.4.1 Entrevista.....	36
2.4.2 Encuesta.....	36
2.5 Calculo de la Población y Muestra.....	37
2.5.1 Muestra por Conglomerados.....	37



2.5.2	Calculo de la población y muestra.....	38
2.6	Hipótesis.....	38
2.7	Variables Indicadores.....	39
2.8	Análisis e Interpretación de Resultados.....	39
2.8.1	PREGUNTA N.- 1 Edad:.....	40
2.8.2	PREGUNTA N.-2: Estudios Alcanzados.....	41
2.8.3	PREGUNTA N.-3: En el Cantón de Rumiñahui existen varias edificaciones que son consideradas construcciones con valor patrimonial. ¿Conoce Alguno.....	42
2.8.4	PREGUNTA N.-4: Cuáles conoce	43
2.8.5	PREGUNTA N.-5: Por qué considera que estos edidicios son importantes, Razones históricas, Valor arquitectónico, Son útiles, Otras razones	45
2.8.6	PREGUNTA N.-6: Considera que las personas que viven en el Cantón conocen la importancia de los edificios mencionados.....	46
2.8.7	PREGUNTA N.-7: Cree que los edificios mencionados pueden resultar de interés a turistas y visitantes del Cantón	47
2.8.8	PREGUNTA N.-8: Cuál considera que es la vía más adecuada y económica para dar a conocer los edificios mencionados, Televisión., Radio, Folletos, Guía digital en Internet.....	48
2.9	Entrevista realizada a dueños de las haciendas.....	49

CAPITULO III – PROPUESTA

3.1	Tema.....	54
3.2	Justificación.....	54
3.3	Objetivos.....	55
3.3.1	Objetivo General.....	55
3.3.2	Objetivos Específicos.....	55
3.4	Descripción de la Propuesta.....	55



3.5 Fase de Diagnóstico.....	56
3.6 Sistema Gráfico.....	56
3.6.1 Desarrollo del Logotipo.....	56
3.6.2 Bocetaje del Imagotipo.....	56
3.6.2.1 Bocetaje del Imagotipo Final.....	58
3.6.3 Construcción del imagotipo.....	58
3.6.3.1 Identidad.....	58
3.6.3.2 Isotipo simbólico.....	58
3.6.3.3 Imagotipo.....	59
3.6.3.4 Construcción Geométrica.....	60
3.6.3.5 Espacio Fuera del Imagotipo.....	61
3.6.3.6 Normalización de Tamaño.....	62
3.6.3.7 Formas de no Utilizar el Imagotipo.....	63
3.6.3.8 Fondos no Permitidos.....	64
3.6.3.9 Fondos Permitidos.....	65
3.6.4 Justificación Cromática del Imagotipo.....	66
3.6.5 Justificación Tipográfica del Logotipo.....	67
3.6.5.1 Atelos Personal.....	67
3.6.5.1 Sannns serif.....	67
3.6.6 Pigtoqramas.....	68
3.7 Arquitectura de la Información.....	69
3.7.1 Estructura de Organización Multimedia.....	69
3.7.2 Mapa de Navegación.....	69
3.8 Contenido de la Interfaz.....	71
3.8.1 Bienes Arquitectónicos Culturales.....	71
3.8.1 Packaging.....	86
3.8.5 Diagramación Web.....	87
3.8.5.1 Retícula 960.....	87
3.8.6 Proceso Final de la Propuesta.....	88
3.8.6.1 Página de Inicio.....	88



3.8.6.2 Página de Presentación	89
3.8.6.3 Página de Iglesias	90
3.8.6.4 Página Centro Histórico.....	91
3.8.6.5 Página de Museos.....	92
3.8.6.6 Página Monumentos.....	93
3.8.6.7 Página de Haciendas	94
3.8.7 Construcción Geométrica.....	95
3.8.8 Botonera.....	97
3.9 Desarrollo de la animación.....	102
3.9.1 Desarrollo de las Pantallas.....	103
Conclusiones.....	105
Recomendaciones.....	105
Glosario.....	106
Bibliografía.....	108
Anexos.....	111

INDICE DE TABLAS

TABLA N.-1 La Edad entre 18 y 46 Años.....	40
TABLA N.-2 Estudios Alcanzados.....	41
TABLA N.-3 Conocimientos de las Edificaciones.....	42
TABLA N.-4 Conocimientos de las Edificaciones Descriptivas.....	43
TABLA N.-5 Importancia.....	45
TABLA N.-6 Conocimientos de la Importancia.....	46
TABLA N.-7 Interes de los turistas Visitantes.....	47
TABLA N.-8 Via de Difución.....	48



INDICE DE IMÁGENES

IMAGEN N.-1 Contenido.....	4
IMAGEN N.-2 Iconográficos.....	4
IMAMEN N.-3 Imagenes.....	5
IMAGEN N.-4 Dinámica.....	5
IMAGEN N.-5 Superficie.....	7
IMAGEN N.-6 Esquema.....	7
IMAGEN N.-7 Estructura.....	8
IMAGEN N.-8 Alcance.....	8
IMAGEN N.-9 Estrategica.....	9
IMAGEN N.-10 Diseño de Interacción.....	11
IMAGEN N.-13 Bidimensional 2D.....	12
IMAGEN N.-15 Navegación Lineal.....	13
IMAGEN N.-16 Navegación Jerárquica.....	14
IMAGEN N.-17 Navegación no Lineal.....	15
IMAGEN N.-18 Navegación Compuesta.....	16

INDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N.-1 Edad	40
GRÁFICO N.-2 Estudios Alcanzados.....	41
GRÁFICO N.-3 Conocimientos de las Edificaciones.....	42
GRÁFICO N.-4 Conocimientos de las Edificaciones Descriptivas.....	44
GRÁFICO N.-5 Importancia.....	45



GRÁFICO N.-6 Conocimiento de la Importancia.....	46
GRÁFICO N.-7 Interes de los Visitantes.....	47
GRÁFICO N.-8 Via de Difusión.....	48
GRÁFICO N.-7 Bocetaje del Imagotipo.....	57
GRÁFICO N.-8 Bocetaje final del Imagotipo.....	58
GRÁFICO N.-9 Construcción del Imagotipo.....	59
GRÁFICO N.-10 Imagotipo.....	60
GRÁFICO N.-11 Construcción Geométrica.....	61
GRÁFICO N.-12 Espacio Fuera del Imagotipo.....	62
GRÁFICO N.-13 Normalización de Tamaño.....	63
GRÁFICO N.-14 Formas de no Utilizar el Imagotipo.....	64
GRÁFICO N.-15 Fondos no Permitidos.....	65
GRÁFICO N.-16 Fondos Permitidos.....	66
GRÁFICO N.-17 Justificación Cromática del Imagotipo.....	68
GRÁFICO N.-18 Iconografía.....	69
GRÁFICO N.-19 Mapa de Navegación.....	70
GRÁFICO N.-20 Pakaging.....	86
GRÁFICO N.-21 Retícula 960.....	87
GRÁFICO N.-22 Página Inicio.....	88
GRÁFICO N.-23 Página Presentación.....	89
GRÁFICO N.-24 Página Iglesias.....	90



GRÁFICO N.-25 Página Centro Histórico	91
GRÁFICO N.-26 Página Museos.....	92
GRÁFICO N.-27 Página Monumentos.....	93
GRÁFICO N.-28 Página Haciendas.....	94
GRÁFICO N.-29 Página Construcción.....	95
GRÁFICO N.-30 Botón	96
GRÁFICO N.-31 Botón	97
GRÁFICO N.-32 Botón	98
GRÁFICO N.-33 Botón	99
GRÁFICO N.-34 Botón	100
GRÁFICO N.-35 Botón	101
GRÁFICO N.-35 Botón	101
GRÁFICO N.-36Fullscreen.....	102
GRÁFICO N.-37 Botón	102
GRÁFICO N.-38 Botón	104



RESUMEN

El presente tema de tesis: **“PROPUESTA DE UNA GUIA DIGITAL DE BIENES ARQUITECTÓNICOS DEL CANTÓN RUMIÑAHUI – PROVINCIA DE PICHINCHA PARA DIFUNDIR EL VALOR SOCIO HISTÓRICO A LA COLECTIVIDAD EN EL PERÍODO 2015”**, tiene como finalidad dar a conocer los bienes arquitectonicos una forma original y llamativa, es decir una guía que contenga información de cada uno de los bienes existentes en el cantón Rumiñahui.

En lo que concierne al desarrollo de la propuesta en forma escrita, se distribuyen en tres capítulos:

El primer capítulo contiene conceptos básicos del diseño gráfico, diagramación, digital e interactividad temas que son claves para el desarrollo de la propuesta, los cuales se encuentran citados.

Mientras que el segundo capítulo sustenta el proyecto mediante encuesta a los habitantes del cantón Rumiñahui, también así como entrevistas dirigidas a los moradores y funcionarios publicos del cantón y a las personas que se involucran directamente e indirectamente en la propuesta.

Finalmente el tercer capítulo contiene el proceso y el desarrollo de la guía digital, en donde se detalla la diagramación, la tipografía, gráficos, colores, imágenes, e información de los bienes, y la distribución de los elementos para el desarrollo del mismo.



SUMMARY

Proposal for a digital guide of cultural architectural heritage at Rumiñahui Canton in Pichincha Province to spread the social and historical value to the community in 2015 period.

This research aims to design an interactive guide of cultural architectural heritage at Rumiñahui Canton. To achieve it, the researcher consulted a wide range of literature on heritage, architectural heritage, and several buildings about the Canton. For conducting the research, it was used the qualitative approach and the descriptive study. Systematized theoretical referents allowed the development of the guide, whose design includes an explanation and sample of the cultural architectural heritage at Rumiñahui Canton, which constituted an effective means for spreading the historical and tourist values into the Canton in order to stimulate the identification of the settlers and the increased flow of domestic and foreign visitors. The researcher followed certain steps: from the collection of the information to the accommodation of the guide in a free hosting for preparing the guide.



INTRODUCCIÓN

La presente investigación trata sobre una guía digital el cual contiene una información completa, clara y actualizada de los bienes arquitectónicos del cantón Rumiñahui que se encuentran ubicados en el cantón mencionado, mismo que será de gran utilidad para las personas que no tenían acceso o ignoraban sobre su existencia.

La guía digital contiene ilustraciones, fotografías, gráficos, entre otros. El uso del producto es muy sencillo y eficaz, todo esto va con el objetivo de que las personas tengan acceso a esta información y de igual manera se vayan actualizando en estas nuevas tecnologías.

Esta investigación beneficia directamente a la comunidad rumiñaguense ya que ayuda a la difusión de esta información que es interactiva y actualizada, logrando captar la atención de la ciudadanía en general, de tal forma que la guía brinde beneficio a los habitantes del Cantón.

El presente proyecto contiene una investigación ardua que inicio con el marco teórico, mismo que contiene temas básicos que sirvió para el sustento de la propuesta. En esta investigación se logró obtener información relevante que aportan al desarrollo del mismo, considerando sus respectivas citas bibliográficas.

En cuanto a la información adquirida, se tiene el análisis de los datos proporcionados por el mismo la comunidad y los funcionarios publicos delmunicipio del cantón, para lo cual se ha propuesto una metodología descriptiva, explicativa y de campo con el fin de dar cumplimiento a la hipótesis, la misma que permitió que el trabajo investigativo sea factible.



Se estipularon varias frases que fueron implementadas durante el desarrollo de la propuesta, se realizó la justificación para cada elemento que forma parte de la guía digital que permitieron al desarrollo y realce del mismo.

Finalmente, esta investigación se ha implementado en la web, obtenidos un gran resultado del impacto del mismo en los usuarios, lo cual confirma la importancia de desarrollar nuevas alternativas tecnológicas de información ya que brinda una nueva alternativa al usuario de interactuar con la mis

CAPITULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIGITAL.

1. Comunicación

La sociedad no puede concebirse sin comunicación, ya que es tan antigua como el hombre mismo. La palabra proviene del latín comunis, que significa poner en común, hacer común algo o compartir con. Una distinción primaria que es necesaria hacer se refiere a los significados diferentes y hasta divergentes del término comunicación.

En su origen, la palabra provino de hacer común un conocimiento o una información. Con el tiempo, se le añadió los medios físicos para lograrlo (los medios de comunicación) o el traslado de la información de un actor a otro (la transmisión de la información). Es por eso que existe hoy una ambigüedad que

llevada a sus extremos entraña para algunos teóricos una contradicción: comunicar como transmitir (proceso unidireccional) y comunicar como compartir (hacer común, proceso bidireccional, interactivo, mutuo).

Según MURIEL y ROTA 2000 expresan que, “La comunicación es el proceso mediante el cual un mensaje es transmitido de una fuente a un receptor con la intención de afectarlo. Dicho receptor, a su vez, da respuesta al emisor mediante la retroalimentación.”

El rápido avance del diseño, ha hecho que sea indispensable al momento de determinar el desarrollo de la sociedad, principalmente en el aspecto cultural y artístico.

Según LANDA, 2011. Afirma que, “El diseño gráfico es una forma de comunicación visual que se utiliza para enviar un mensaje o información a una audiencia, es una presentación visual de una idea basada en la creación selección y organización de elementos visuales”.

El diseño implica primero una representación mental y la posterior plasmación de dicha idea en algún formato gráfico, para exhibir cómo será la propuesta final. Al diseñar dicha idea implica aclarar el mensaje y transformarla en una experiencia emocional, la persona no solo tiene en cuenta propuesta estéticas, sino también cuestiones funcionales.

2. Diseño

Según RODRÍGUEZ MORALES, L. (2004), “Diseño, Estrategia y Táctica. Iztapalapa – México: Siglo veintiuno. (en línea) El diseño se ocupa de generar estrategias y configurar la forma de los objetos entendida como uno de los más importantes mediadores del hombre con su cultura y su medio ambiente”.

FRASCARA, J. (2004). Diseño Gráfico para la gente. Buenos Aires – Argentina: Infinito. (en línea) propone al diseño como una disciplina dedicada a la

producción de comunicaciones visuales dirigidas a afectar al conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente. En esta definición la gente asume el rol central, y las decisiones visuales involucradas en la construcción de mensajes no provienen ya de supuestos principios estéticos universales o de caprichos personales del diseñador, sino que se localizan en un campo creado entre la realidad actual de la gente y la realidad a la cual se desea arribar después de que la gente se encare con los mensajes.

2.1 El proceso de diseño

Los estilos de diseño y materia de comunicación han avanzado mucho en los últimos años y siguen avanzando mediante la exigencia del mercado, es por eso que un diseñador necesita conocer y dominar las herramientas y técnicas del diseño gráfico y multimedia.

En la elaboración de una presentación digital es fundamental ser claro en lo que se quiere transmitir, también es importante saber el uso y la combinación entre texto, audio, imágenes fijas, animaciones y que la organización de estos elementos sean estéticos y funcionales.

2.1.1 Diseño Multimedia

Según BEHOCARAY, 1995. Enuncia que, “el diseño multimedia refiere a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o para comunicar determinada información”.

Actualmente diseño multimedia es aplicada para combinar: textos, imágenes, animaciones, videos, audio e interacción en una aplicación informativa o promocional, cabe recalcar que una presentación multimedia con estos elementos organizadas adecuadamente, mejora notablemente la atención, comprensión y el aprendizaje.

2.1.2 Elementos del diseño multimedia

Los elementos en el diseño multimedia son muy importantes al momento de realizar una presentación, aunque hay que tener presente que es lo que queremos decir, como lo vamos a decir, y como vamos a terminar de decirlo para la correcta recopilación de la información.

2.1.2.1 Contenido

Como es común es la información que se transmite mediante el tipo de letra, tamaño, color y textura.

IMAGEN #1: CONTENIDO



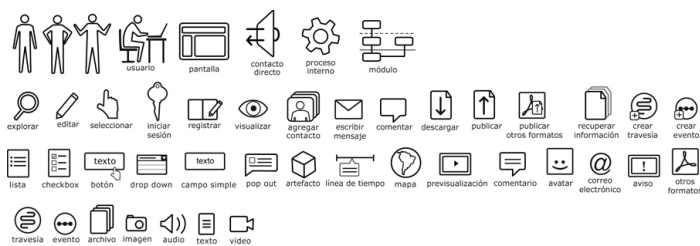
FUENTE: www.slideshare.net

REALIZADO POR: Investigadora

Iconográficos

Permite la representación de conceptos e ideas mediante dibujos o imágenes teniendo en cuenta siempre la idea que se desea transmitir.

IMAGEN #2: ICONOGRÁFICOS



FUENTE: www.stanleeliga.blogspot.com

REALIZADO POR: Investigadora

Imágenes

Las imágenes que vamos a usar en la presentación pueden ser archivos digitales u objetos creados con las diferentes herramientas de diseño, cuya finalidad es facilitar la comprensión de la información que se desea transmitir.

IMAGEN #3: IMÁGENES



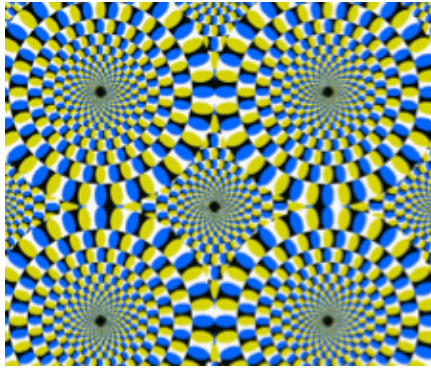
FUENTE: www.vwmin.org/m-sica-ecuatoriana.html

REALIZADO POR: Investigadora

Imágenes dinámicas

Las imágenes dinámicas pueden tener una secuencia de movimientos de forma real como pueden ser animaciones.

IMAGEN #4: IMÁGENES DINÁMICAS



FUENTE: www.taringa.net

REALIZADO POR: *Investigadora*

2.1.3 Categorización Multimedia

Hay dos categorías en el Diseño Multimedia: Multimedia Lineal y Multimedia no Lineal.

2.1.3.1 Multimedia lineal

Se le denominas así porque avanza sin que el usuario tenga control sobre la navegación, un video, o una película de cine.

Multimedia no lineal

La multimedia no lineal ofrece al usuario interactuar y controlar el progreso de la presentación. Un ejemplo de esto las páginas web, plataformas virtuales o productos interactivos.

2.1.4 Aplicación Multimedia

En los últimos años hemos sido testigos de la evolución de las herramientas para el desarrollo de la multimedia. El editar videos, imágenes, al realizar gráficos, animaciones y las publicaciones en la red se han convertido en una actividad que está al alcance de los usuarios.

Según BELLOCH, 2002. Afirma que, “Las aplicaciones multimedia permiten utilizar diferentes medios como: texto, audio, videos, imágenes que facilitan el trabajo autónomo y da mayor motivación y retroalimentación al realizar las actividades por parte del usuario”.

2.1.5 Elementos de la experiencia de usuario

Se trata de la toma de decisiones de cómo se verá el sitio o la aplicación y que se puede y no se puede hacer, las decisiones que se toman en una determinada etapa pueden afectar al resultado final del mismo.

Superficie

Resultado final de la aplicación, en forma visual de los productos o servicios que ofrece una empresa, facilitando la comprensión, navegación e interacción con el usuario.

IMAGEN #5: SUPERFICIE



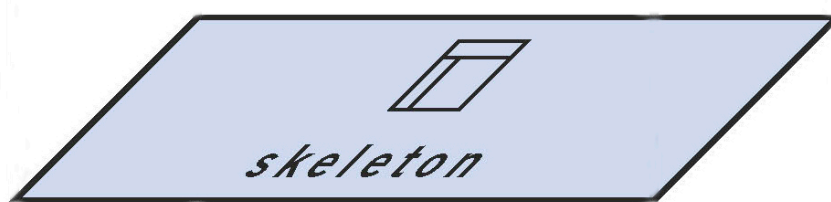
FUENTE: Jesse James Garrett

REALIZADO POR: Investigadora

Esquema

La distribución ordenada de los elementos en la pantalla, de modo que sea fácil para el usuario recordar las actividades que puede realizar en dicha aplicación como: botones, imágenes, videos, textos etc.

IMAGEN #6: ESQUEMA



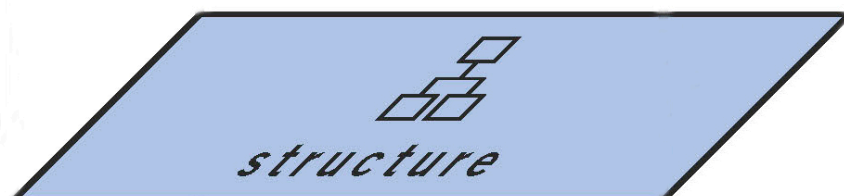
FUENTE: Jesse James Garrett

REALIZADO POR: Investigadora

Estructura

Hace referencia a la relación de los diferentes elementos que tiene una aplicación en su superficie y el comportamiento de cada uno de ellos, es decir en donde estamos y a donde podemos ir, facilitando la interacción con el usuario.

IMAGEN #7: ESTRUCTURA



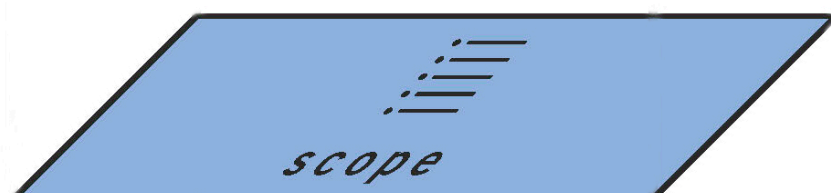
FUENTE: Jesse James Garrett

REALIZADO POR: Investigadora

Alcance

El alcance de la aplicación se debe regirse a una estrategia como a que público objetivo queremos llegar, el tipo de producto, sus características, funcionalidades y requerimientos.

IMAGEN #8: ALCANCE



FUENTE: Jesse James Garrett

REALIZADO POR: Investigadora

Estrategia

El diseño de la aplicación debe regirse al objetivo que quiere alcanzar una empresa y llegar al requerimiento de los usuarios.

IMAGEN #9: ESTRATEGIA



FUENTE: Jesse James Garrett

REALIZADO POR: Investigadora

2.1.6 Interfaz de Usuario

Según LUNA, 2005. Enuncia que “La interfaz es el espacio donde se reproduce el recurso didáctico digital; el medio a través del cual el usuario puede comunicarse

con una máquina, un equipo o una computadora, y comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo”.

La interfaz es un sistema de comunicación entre máquina-usuario, es decir que es posible la interacción con el usuario permitiéndole navegar o realizar búsquedas, es importante que la interfaz sea agradable para el usuario, tanto visual como auditivamente, dependiendo de las características del formato de cada recurso.

2.1.7 Diseño de la interfaz

Según (GARRETT, The Elements of User Experience, 2011) GARRETT, 2011. El “Diseño de la interfaz tiene que ver con la selección de los elementos de la interfaz, correctas para la tarea que el usuario está tratando de lograr y disponiéndolos en la pantalla de una manera que se entenderá fácilmente y fácilmente utilizarlos”.

Es importante que al realizar un diseño de la interfaz debe contar con un conjunto de características generales y específicas para facilitar la comprensión de la información para los usuarios.

El diseño gráfico debe destacar y considerar lo más importante y lo que va a guiar al usuario a través del sitio o aplicación, mostrándole los productos, servicios y las posibilidades existentes para que el usuario pueda interactuar con el mismo.

2.1.8 Interactividad

Según BEDOYA, 1997. La, “Interactividad es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico”.

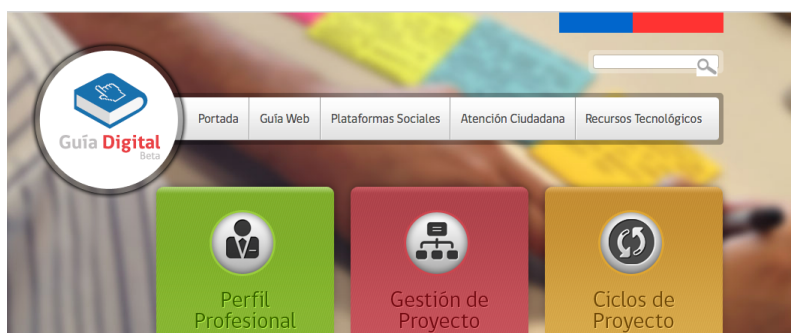
La interactividad en la actual época se utiliza frecuentemente en los materiales multimedia, permitiendo al usuario interactuar y participar en el proyecto, mejorando sus posibilidades de aprendizaje y trabajo.

En las aplicaciones multimedia interactivas se pueden establecer diferentes tipos de interrelación entre el usuario y el programa, dando mayor o menor libertad al usuario para poder establecer su propio recorrido dentro de la aplicación.

Diseño de la interacción

Según GARETT, 2011. “El diseño de interacción se refiere a la descripción de la conducta del usuario, es posible y la definición de cómo el sistema tendrá en cuenta y responder a ese comportamiento”.

IMAGEN #10: DISEÑO DE LA INTERACCIÓN



FUENTE: www.luisan.net

REALIZADO POR: Investigadora

Cada vez que el usuario utiliza la aplicación, interactúa con el contenido permitiendo que el sistema responda de una forma que sea de fácil comprensión para el usuario.

El diseño visual juzga la buena o mala presentación de un producto o servicio, porque es lo primero que vemos y de ello depende una buena o mala impresión, por lo tanto el aspecto gráfico está condicionado para que el usuario interactúe con la aplicación.

2.2.1 Animación

Según CHONG, 2010. “Puede definirse como un proceso que crea en el espectador la ilusión de movimiento mediante la presentación de imágenes secuenciales en una sucesión rápida”.

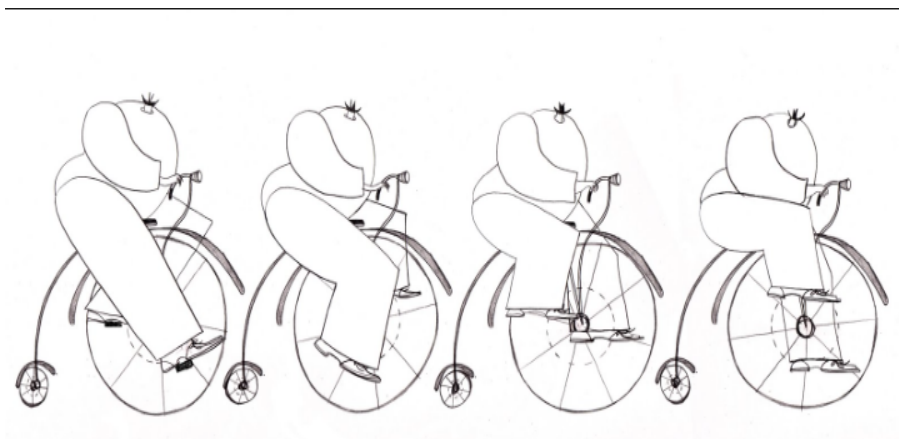
Las animaciones por computadora también llamadas animaciones digitales o informáticas, consisten en crear movimientos secuenciales de imágenes mediante fotogramas, creando efectos y simulando escenas.

Al tomar como referencia la dimensionalidad de las imágenes podemos clasificar a la animación dentro de dos categorías.

Bidimensional 2D

Se le conoce así por el uso de elementos bidimensionales como, imágenes, dibujos, fotografías, etc. De una manera secuencial dando la ilusión de movimiento.

IMAGEN #13: BIDIMENSIONAL 2D



***FUENTE:** www.animacio3d.wikispaces.com*

***REALIZADO POR:** Investigadora*

Realidad aumentada

Según (LANIER, 2012)LANIER,2012 . “Un entorno generado por un ordenador, interactivo, tridimensional en el cuál se introduce a la persona”.

Deja ver al usuario el mundo real a su alrededor y aumenta la visión que éste tiene de su entorno, mediante la composición de los objetos 3D virtuales.

Realidad virtual

Remplaza el mundo real por el mundo virtual, logrando sumergir al usuario a la ilusión de que los objetos virtuales existen.

2.2.2 Arquitectura de la información

La estructura nos permite organizar la información, conexiones o vínculos, mediante una tabla de contenidos.

Los de mapas de navegación primarias son:

Navegación lineal

Permite que el usuario reciba información secuencialmente únicamente con la opción de ir adelante o atrás.

IMAGEN #15: NAVEGACIÓN LINEAL



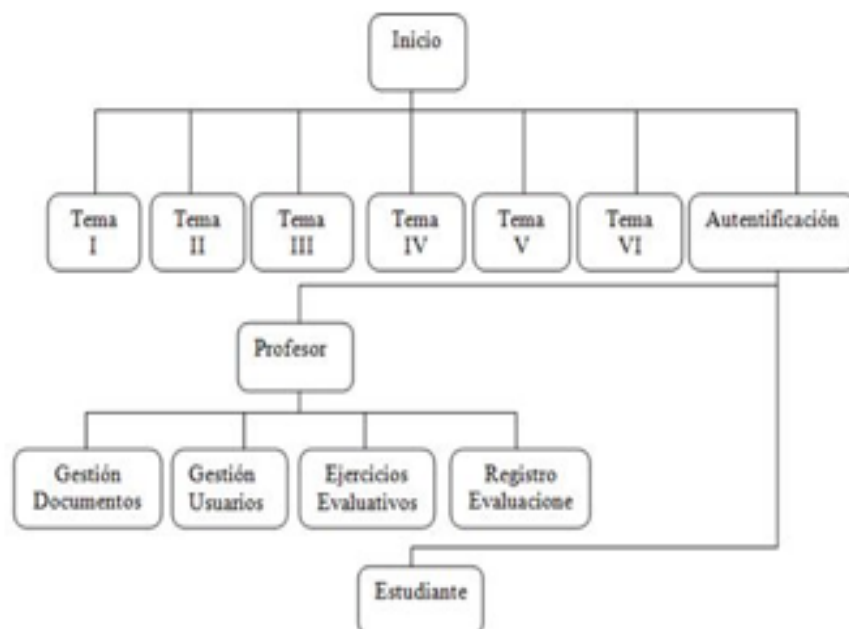
FUENTE: datateca.unad.edu.co

REALIZADO POR: Investigadora

Navegación jerárquica

Esta estructura comienza con una página principal o raíz, facilitando al usuario navegar a través de las ramas de distribución que permiten al usuario ir visualizando páginas más específicas, sesiones por separadas.

IMAGEN #16: NAVEGACIÓN JERÁRQUICA



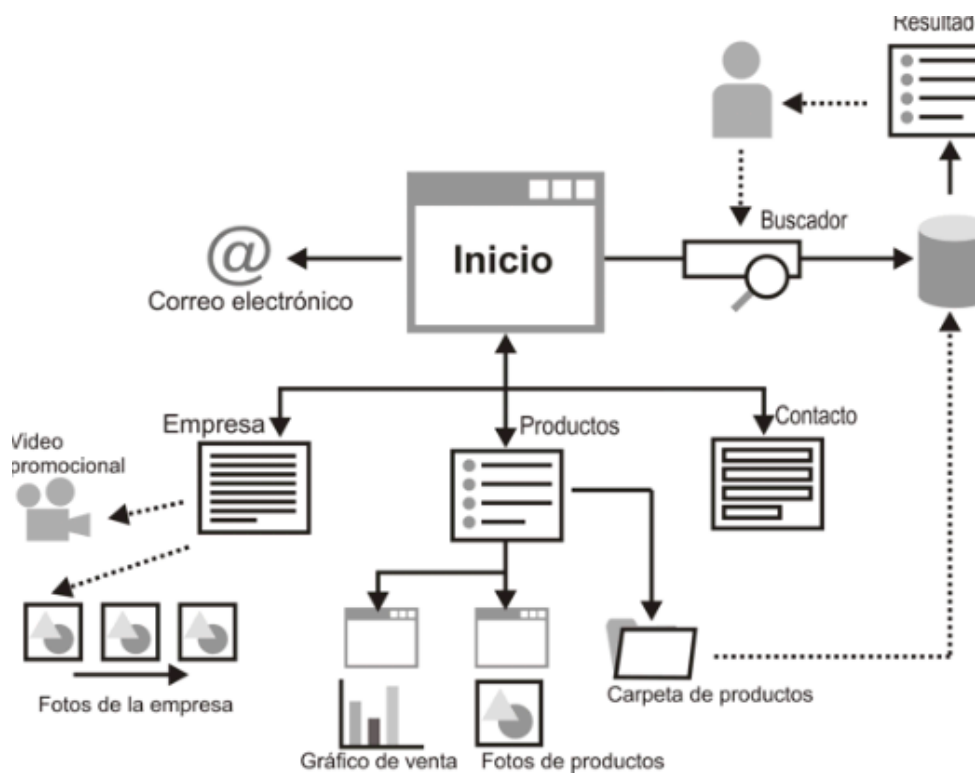
FUENTE: datateca.unad.edu.co

REALIZADO POR: Investigadora

Navegación no lineal

Dentro de esta estructura permite que el usuario navegar libremente en el proyecto sin limitarse a las ligeras variaciones, como saltarse determinadas páginas.

IMAGEN #17: NAVEGACIÓN NO LINEAL



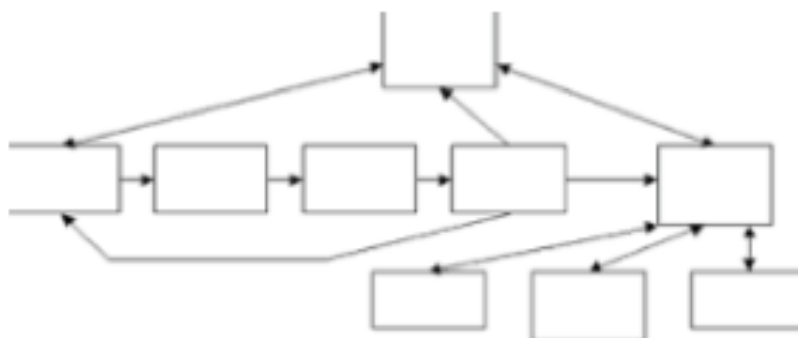
FUENTE: datateca.unad.edu.co

REALIZADO POR: Investigadora

Navegación compuesta

En esta estructura permite que el usuario navegar libremente ya que cada una de sus páginas están vinculadas a las demás.

IMAGEN #18: NAVEGACIÓN COMPUESTA



FUENTE: datateca.unad.edu.co

REALIZADO POR: Investigadora

2.3 Productos multimedia

El ordenador actúa como fuente de información, con estas nuevas tecnologías se puede abordar, objetivos mediante la interacción con la herramienta. También nos permite diversificar las líneas de aprendizaje y entretenimiento.

Aquí algunos productos multimedia.

CD-ROM, DVD, Web Interactivos, Tele marketing, Mercadeo web, Cd ron interactivo, Multimedia en móviles, Pantallas 3D, Kioscos Interactivos, Advergamos, Promociones en punto de venta, Juego con Tecnologías de Gesto y Movimiento, Kioscos Touch, BTL Interactivo y promociones de Trade Marketing.

2.3.1 Diseño Web

Según COCA1998. Manifiesta que “Es necesario identificar al público, el tipo de interfaces, la estructura y la características del mercado a los cuales dirigimos nuestro producto”

Una página web puede estar en diferentes sitios de internet. De manera que un documento web puede contener enlaces a otros documentos que se encuentran en el mismo servidor o en otros servidores web, logrando formar una telaraña de información mundial.

El diseñar una página web no es simplemente poner en la red una página estática, sino es todo un desarrollo donde se estudia al usuario, la competencia y sobre todo tiene como fin el éxito de un objetivo a corto o a largo plazo.

2.3.2 Tecnologías Web

2.3.2.1 *Html5*

Según GAUCHAT “HTML5 es un nuevo concepto para la construcción de sitios web y aplicaciones en una era que combina dispositivos móviles, computación en la nube y trabajos en red”

En el desarrollo de la guía multimedia la programación HTML5 dará dinamismo e interactividad al producto, con la ventaja de que se podrá visualizar fácilmente sin demora alguna.

Su compatibilidad con CSS y Java Script lo hace único e innovador al momento de desarrollar y dar funcionalidad a la guía

CSS

Según GAUCHAT, 2012 “CSS es un lenguaje que trabaja junto con HTML para proveer estilos visuales a los elementos del documento, como tamaño, color, fondo, bordes, etc...”

El lenguaje de programación CSS es vital para el desarrollo de la guía multimedia, ya que va de la mano con HTML5 y brinda la facilidad de interactuar con varias opciones de presentación del producto, como en colores y tamaños de letra etc.

Java Script

Según PÉREZ, 2007 “Javascript es un lenguaje con muchas posibilidades, utilizado para crear pequeños programas que luego son insertados en una guía multimedia o digital y en programas más grandes, orientados a objetos mucho más complejos”

Durante el desarrollo del producto final, Java Script es muy importante por la interacción que esta puede brindar a la guía multimedia y a la vez al usuario.

Usabilidad en la web

Durante el desarrollo de la Guía Digital se ha constatado que la usabilidad del producto en la web es factible, por cuanto el diseño es llamativo, legible de fácil comprensión e interacción, la distribución de los elementos en la página se encuentra de forma ordenada. Mientras que la estructura de los elementos se encuentran coordinados para que el usuario pueda comprender donde esta y a donde puede ir.

Todas estas características están basadas para el público objetivo al que se quiere llegar y dar a conocer del producto final.

2.4. Multimedia

Una de las principales características de todo diseño web, es que estos son multimedia. Es decir, para la elaboración y puesta en marcha de un sitio web, o una página específica, el diseñador debe valerse de un conjunto de elementos que constituyen medios de comunicación en sí mismo.

Según (SALINAS), se ha convertido en la palabra talismán en la actualidad en el campo de los medios de comunicación, ya sea orientados al aprendizaje o no. El concepto no es nuevo sino que ha ido adquiriendo ciertas connotaciones y relevancia desde los inicios de las nuevas tecnologías de la información, lo que ha provocado que los profesionales de diferentes sectores tengan la sensación de encontrarse ante algo totalmente novedoso.

En la actualidad por multimedia se entienden varias cosas, según el contexto en que se posicione el término y la especialidad de la persona encargada de definirlo. En un tiempo multimedia hacía alusión a presentaciones de diapositivas en las que se incluía audio. También se utiliza la palabra multimedia para designar aquellos materiales en los que se incluyen productos comunicativos de diversa índole.

En realidad, una multimedia constituye la perfecta combinación entre los productos editoriales, la televisión, las computadoras, y las tecnologías de las telecomunicaciones. La interacción con una multimedia ofrece al usuario una experiencia integral al permitirle acceder en un mismo soporte a textos, imágenes, animación, sonidos, video y gráficos de diversa índole. Un producto de este tipo

permite establecer y desarrollar un diálogo entre el usuario y la plataforma. Entre las posibilidades de interacción están las de hacer preguntas, explorar y descubrir, dar y recibir respuestas.

Las principales ventajas que brindan los soportes multimedia son:

- La disponibilidad de la información alcanza las 24 horas.
- El usuario accede a una información completa e impactante gracias a la integración de diferentes medios.
- La multimedia son altamente flexibles y adaptables, lo que reduce considerablemente los costos de producción y mantenimiento.
- La información se puede personalizar en función de las necesidades del usuario final.
- La en una multimedia es actualizable fácilmente.
- La interactividad de este tipo de los productos multimedia permite los usuarios participen activamente en el proceso de consumo pues los mismo determinan el orden en que acceden a cada medio o información.
- Se puede configurar para ofrecer los contenidos en diversos idiomas sin necesidad de variar el soporte.
- Se pueden incluir grandes volúmenes de información, organizándolos por temáticas.
- Aumenta el número potencial de usuarios que pueden consumir el producto multimedia.
- Se puede alcanzar una alta calidad y fidelidad en lo que a imagen, sonido y video respecta.

Los productos multimedia casi siempre están diseñados de forma tal que los usuarios puedan tomar el control de navegación para que explore a voluntad el contenido de la misma. En este caso, se está en presencia de un medio no- lineal e interactivo, lo que personaliza y favorece el proceso de acceso y asimilación información por parte de los consumidores.

La multimedia tiene un amplio uso en varias áreas entre las que se encuentran el arte, educación, ingeniería, entretenimiento, medicina, matemáticas, negocio, la investigación científica, entre muchas otras. El uso de multimedia también puede ser aplicado con éxito al campo de la conservación del patrimonio cultural, pues puede ayudar a la difusión de los valores asociados al mismo, y de las diferentes formas para su cuidado. De hecho, la mejor manera de aprovechar este soporte con los motivos mencionados, es la creación de una guía digital en la que sistematice la información sobre los valores patrimoniales de los bienes arquitectónicos culturales del Cantón Rumiñahui.

2.4.1 Guía digital

Cuando se busca el término guía en cualquier diccionario es posible percatarse que este es un vocablo polisemántico, es decir, que posee varios significados. Una de las acepciones de guía indica que esta es un Libro de consulta donde es posible hallar la información necesaria para conocer un país, una ciudad o una zona geográfica determinada. Es decir, Una guía, en este caso orientada a la difusión de los valores patrimoniales de la región de Rumiñahui, será un libro para los nacionales, los turistas o viajeros de forma general, que les brinde a estos todos los detalles posibles sobre la localidad, el área geográfica, los bienes

inmuebles enclavados en dicha área, información gráfica de estos, así como las razones, ya sea arquitectónicas o socio históricas que le confieren calor a cada edificación.

Según TRIPADVISOR, WORL66. “Guía indica que esta es un Libro de consulta donde es posible hallar la información necesaria para conocer un país, una ciudad o una zona geográfica determinada.”

El diseño y desarrollo de una guía digital, en su variante web, debe pasar por las diferentes fases antes descritas en este capítulo, las cuales son comunes a todos los procesos de diseño. En la tercer y cuarta fase es cuando el diseñador, o el grupo de diseñadores, en aquellos proyectos que así lo demanden, proyectan y desarrollan la guía, a partir de la selección adecuada de los contenidos e imágenes que guarden relación con los objetivos del proyecto. Para comprender la magnitud de la tarea que debe asumir el diseñador es necesario detenerse en el análisis de los elementos que componen una guía digital soportada sobre tecnología web.

2.5 Elementos para el desarrollo de una presentación digital

2.5.1. Fotografía

Facilita la interacción del usuario con el ordenador o la computadora a través de la utilización de un conjunto de imágenes y objetos pictóricos, iconos, ventanas y es pieza fundamental en un entorno gráfico.

La revolución digital se ha puesto en marcha, gracias a los enormes avances tecnológicos al momento se cuenta con una gama incomparable de sofisticadas herramientas.

Según (INGLEDEW, 2010) INGLEDEW, 2010. Afirma que, “La fotografía es un medio de gran fuerza, capaz de contar intensas historias con una sola imagen”.

Cuando se habla de fotografía debemos analizar la composición de este en su entorno, los matices, cómo aislar el color, en fin, un gran número de posibilidades que nos brinda la fotografía, la cual apoyará los diferentes problemas de diseño y comunicación gráfica.

2.5.2. El Color

Al color se le considera como la desfragmentación de la luz, que se propaga en el espacio, la cual es recepcionada por el sentido de la vista.

El color puede transmitir un estado de ánimo describir la realidad o codificar información, los diseñadores utilizan los colores para resaltar ciertos elementos o información.

Según (MARC, 2009) MARC, 2009 enuncia que, “Todos los colores son amigos de sus vecinos y amantes de sus opuestos”. Es importante mencionar que todos los colores tienen relación ya que son el resultado de la mezcla de los colores primarios.

El color en cualquier diseño puede proporcionar dinamismo atrayendo la atención del usuario y así provocar una respuesta emocional, así como el uso incorrecto también puede provocar un mensaje opuesto al que se pretende transmitir. Existen colores tanto para pantalla y para impresión, los cuales se pueden identificar como modelos de color CMYK y RGB.

CMYK

Este modelo de color se caracteriza por absorber o rechazar la luminosidad de los objetos, esta se caracteriza por omitir el color blanco y es conocida como color pigmento y es ideal para los proyectos físicos como impresión de revistas, afiches, periódicos etc.

RGB

El modelo RGB se caracteriza por estar formado por los colores primarios luz, la cual carece del color negro y es ideal para la representación de proyectos en el monitor de una computadora.

2.5.3. Tipografía

La tipografía en un sitio o aplicación radica en la cantidad de información que esta aporta a los usuarios, acceso a la información, impacto visual.

Según (MORISON, 2010). “La tipografía era el arte de disponer correctamente el material de imprimir, de acuerdo con un propósito específico: el de colocar las letras, repartir el espacio y organizar los tipos con vistas a prestar al lector la máxima ayuda para la comprensión del texto”.

Al momento de realizar un diseño es importante considerar la tipografía a utilizar, hay que tener un especial cuidado al momento de elegir una fuente para la mejor comprensión visual del usuario.

Aparentemente es un elemento simple, pero lo cierto es que los muchos problemas de usabilidad de estos productos, se debe al mal uso de los componentes tipográficos, y a la legibilidad de la información como, los textos demasiados pequeños y confusos, letras en cursiva, poco contraste entre el fondo y el texto, pues el resultado es la incomodidad de la lectura en el monitor de una computadora por parte del usuario, es por esto que la estructura de la información debe ser legible.

Entre las fuentes más recomendables para un medio digital son: Arial, Helvetica, Verdana y Georgia.

Tipografía para medios digitales

Las fuentes tipográficas se dividen en formatos que son compatibles tanto para Windows como para Mac:

Estos formatos, OTT (Open Type Fonts) y TTP (True Type Fonts) son recomendables al momento de elegir una tipografía, ya que no representan inconvenientes al momento de trasladarlo de un Mac a Windows, pues funcionan correctamente en cualquier sistema operativo.

Unidades de medida

Según ILIBROSWEB “las unidades de medida en CSS se utilizan para definir la altura, anchura y márgenes de los elementos y para establecer el tamaño de letra del texto”.

Al momento de definir la tipografía, es muy importante el tamaño correcto para la legibilidad del mismo en cualquier proyecto digital que se rija a este lenguaje de programación, entre las cuales se puede encontrar varias unidades de medida como: px, in, mm, cm, pc, pt. Todas estas unidades son opcionales al momento de definir una medida.

También se puede encontrar las etiquetas h1, h2 para definir el tamaño de la letra de los elementos en porcentajes.

2.5.4. Bocetos

En el diseño es fundamental el boceto ya que es un paso inicial cuando se trata de definir decisiones, el boceto no presta especial atención a los detalles y se centra en definir las líneas generales ya sea un dibujo rápido hecho en papel o electrónico con la ayuda de un lápiz óptico.

Según MARTINES y otros. Enuncia que “En los primeros pasos del diseño de cualquier tipo de aplicación, selección de la plataforma multimedia, y en particular en el caso de las visitas guiadas, suele ser conveniente usar bocetos, en lugar de otras herramientas como notaciones formales, herramientas de autor o herramientas de prototipo”.

Es un proceso de boceto puede tomar varios intentos dependiendo las necesidades del resultado. Es importante a la hora de hacer el boceto, la perspectiva, los trazos principales, la composición, el encuadre, etc.

2.5.5. Guión multimedia

Según SANTILLAN . El guión multimedia, “es un documento escrito que contiene una descripción detallada de todas y cada una de las escenas del producto audiovisual”.

Un guión sirve para poner nuestras ideas claras y en orden, y saber con imágenes y dibujos como será nuestro resultado final, de cómo van los fondos, botones, fotografías, colores, tipo y color de letra y como va organizado todo.

Se debe tener en claro cuál va a ser nuestro público y que es lo que vamos a desarrollar, un Portafolio, Página Web, Multimedia, Juego, etc.

2.5.6 Cultura

La cultura posee muchas definiciones o significados de acuerdo a las múltiples visiones, intensiones o usos que se le pretenda dar al concepto. De esta forma puede encontrarse una acepción que concierne al tema del cultivo de las artes, otra al conocimiento, a las manifestaciones artísticas como la literatura, la plástica, el teatro u otras. En todos los casos la cultura posee como centro a ser humano que es concebido como un ser bio-psico-social, donde lo más importante son las relaciones que establece con otros hombres en los diversos niveles en que convive: familia, comunidad, sociedad.

2.5.7. Patrimonio

El patrimonio y su preservación ha sido tema de varias investigaciones. No solo desde el punto de vista cultural o desde el trabajo con comunidades específicas sino incluso en el ámbito de la política. El patrimonio es elemento cohesionador

de grupos a diversos niveles. En él se ilustran los valores que los grupos han ido acumulando a lo largo de su historia. Estos valores se expresan en formas, estéticas y en características que con los años pueden ser evaluadas en función de determinar la proyección o simplemente el impacto o influencia que determinado patrimonio ha tenido sobre otras sociedades.

Dentro del patrimonio se encuentra en tangible y el intangible. La presente investigación se centra en el patrimonio edificado de una de las regiones más hermosas de Ecuador. El determinar y potenciar los valores patrimoniales de este lugar es a su vez una contribución a la promoción de la cultura nacional, sus valores y principios fundamentales.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura define el Patrimonio como: "... conjunto de bienes propios a un pueblo, nación o humanidad se puede dividir en dos grupos, a su vez divididos en distintos niveles, comenzando por el más cercano, que es el familiar, para continuar con el patrimonio local, el nacional y el mundial o de la humanidad."

La preservación de determinado patrimonio deriva en mayor sentido de pertenencia, identificación con la historia patria y cultural del lugar, respeto por la historia de la familia, la comunidad, la sociedad, etc. Es por ello que desde principios del siglo XIX el tema de la preservación de estos bienes de alto valor histórico ha sido centro de atención de múltiples investigadores, estudiosos y promotores.

El patrimonio es reflejo de todos los rasgos identitarios de los pueblos, es construido y heredado en un proceso continuo de asimilación y decantación

porque no todo es patrimonial ya que todo no posee valor para la sociedad y la cultura.

2.5.8. Patrimonio Arquitectónico

El patrimonio cultural se concibe como la herencia cultural que llega desde el pasado de una comunidad, que presenta determinado valor en la actualidad y que se transmite a las generaciones futuras.

Según la (UNESCO) plantea en el artículo 1° de la norma:

A los efectos de la presente Convención se considerará “patrimonio cultural”: los Monumentos: obras arquitectónicas, de escultura o de pintura monumentales, elementos o estructuras de carácter arqueológico, inscripciones, cavernas y grupos de elementos, que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia; los Conjuntos: grupos de construcciones, aisladas o reunidas, cuya arquitectura, unidad e integración en el paisaje les dé un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia; los Lugares: obras del hombre u obras conjuntas del hombre y la naturaleza así como las zonas incluidos los lugares arqueológicos que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista histórico, estético, etnológico o antropológico.

Es decir, dentro del patrimonio arquitectónico incluyen tanto un edificio, como un conjunto de edificios. También las ruinas de un edificio o de un conjunto de edificios pueden ser entendidas como patrimonio, siempre que, con el paso del tiempo, estos adquieren determinado valor que sea mayor al que originalmente poseía. Este valor puede ser histórico o técnico, físico o intangible, cultural o emocional.

De esta forma se puede entender que el reconocimiento de determinado valor, mueble o inmueble como patrimonial parte de su historia. Así el patrimonio solo sigue alcanzando valor con el tiempo, no decae o se pierde sino que se refuerza en una historia de actos o acontecimientos que siguen sumándole valor al mismo.

CAPITULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Entorno del lugar de investigación

Antecedentes históricos de los bienes arquitectónicos culturales del cantón Rumiñahui.

Según Información de los archivos históricos del GAD MUNICIPAL DEL CANTÓN RUMIÑAHUI: En el mes de enero de 1938 el señor Teodoro Arrieta es designado como Jefe de la Oficina de Telégrafos de la ciudad de Sangolquí. Conjuntamente con los señores Enrique Tello y Gustavo Sosa, conciben y emprenden el proyecto de convertir la ciudad de Sangolquí en Cantón. Posteriormente, el 25 de Enero del mismo año efectúan la primera sesión de lo que se conoce como la LIGA DE PATRIOTAS, cuyo principal objetivo fue la cantonización de Sangolquí. Esta idea cantonización de la ciudad rápidamente gana la adherencia y apoyo los ciudadanos de la misma.

El 4 de Mayo de 1938 la LIGA DE PATRIOTAS presenta la solicitud de Cantonización con el respaldo de 3600 personas, los cuales mostraron su apoyo mediante la firma personal en el documento. El Jefe Supremo de la República, en ese entonces el General Gil Alberto Enríquez Gallo, nombra una Comisión .

El nuevo Cantón adoptó el nombre de CANTÓN RUMIÑAHUI haciendo referencia y homenaje al único héroe autóctono del Reino de Quito. El 27 de marzo de 1992, Sangolquí, la cabecera cantonal de Rumiñahui fue declarada Patrimonio Cultural del Estado, en mérito a que conserva sus bienes arquitectónicos concentrados en el núcleo de la ciudad.

La nominación de Patrimonio Cultural del Estado, constituye un homenaje a su centro histórico, cuyo elemento central es este parque, el Juan de Salinas, que de por sí es un encantador juego de casitas adosadas y multicolores, que resaltan la variedad de su cultura y su naturaleza.

En este parque sobresale la Iglesia Matriz, de la parroquia San Juan Bautista, concebida por Pío Guayasamín, nativo de esta tierra que inició en 1906, el diseño y los bocetos de lo que sería el templo principal del pueblo. Sin tener estudios ni especialización en arquitectura o ingeniería, propuso al párroco, Julio Andrade, la construcción del monumento. El sueño se cristalizó en 1926, sin que faltare la participación de los pobladores a través de colectas, préstamos, aportes y limosnas. Veinte años tardó su construcción y desde entonces ha encabezado la vida de Sangolquí, con su esbeltez y belleza.

Misión

Promover el desarrollo integral del Cantón Rumiñahui, A través de la aplicación de un modelo de gestión administrativo, participativo y competitivo, direccionando hacia un servicio de calidad a toda la ciudadanía, elaborando y ejecutando macros y micros proyectos de orden prioritario que permitan el desarrollo humano, económico, cultural y social de los habitantes de las parroquias urbanas y rurales.

Visión

Transformar a Rumiñahui en un Cantón Progresista, con el trabajo positivo de las personas de los distintos sectores sociales, con un servicio público eficiente, efectivo y eficaz, buscando siempre mejorar la calidad de vida de los rumiñaguenses.

Tipos de Investigación

Investigación Descriptiva

Mediante esta investigación recopilaremos datos sobre la base de una hipótesis o teoría, para luego analizar minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento para así llegar a conocer la situación actual de los de los bienes arquitectonicos de Rumiñahui.

Investigación Explicativa

Mediante la investigación explicativa buscaremos el porqué del desconocimiento de los bienes arquitectonicos rumiñahuenses por parte de los habitantes del cantón Rumiñahui.

La investigación explicativa busca el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto.

Investigación de Campo

Utilizando el método científico podremos obtener nuevos conocimientos en el campo de la realidad social del cantón Rumiñahui.

También permitirá estudiar la situación actual de los bienes arquitectonicos del cantón Rumiñahui para diagnosticar necesidades y problemas a efectos de aplicar los conocimientos con fines prácticos, permitiendo cerciorarse de las condiciones reales en que se han conseguido los datos.

Métodos De Investigación

Método Inductivo

Para la realización de este proyecto, es necesario tener en cuenta que vamos a estudiar a los bienes arquitectonicos del Cantón Rumiñahui, iniciando por cada uno de ellos y así llegar al problema en general que ocurre en el Cantón para que los bienes arquitectonicos se difundan.

Método Deductivo

La investigación de mi proyecto, partirá desde el estudio de la arquitectura ecuatoriana en general desde sus inicios hasta la actualidad y enfocarnos a todos los bienes que estan en el cantón, los problemas que cada uno de estos bienes tiene para que se destuyan y no se difunda o reconozca en el mismo Cantón.

Técnicas De Investigación

Entrevista

Mediante la entrevista recopilaremos información, y nos daremos cuenta de cómo el desarrollo del mismo proyecto, permitirá resolver los problemas que tienen los bienes arquitectonicos culturales del Cantón Rumiñahui y poder difundir su valor socio histórico.

La entrevista se realizara a los dueños de las haciendas y funcionarios municipales.

Encuesta

Esta técnica permitirá obtener información de varios habitantes del Cantón Rumiñahui y así llegar hasta el problema que tiene los bienes arquitectonicos para que no se los difunda.

Cálculo De La Población Y Muestra

El investigador ha tomado como población a los habitantes del cantón Rumiñahui, los mismos que suman un universo de 65.882 personas.

Considerando que en el cantón Rumiñahui existe una población de 65. 882 personas, a continuación el investigador procede a obtener el tamaño muestral para lo cual se aplica la siguiente fórmula.

Población y muestra por conglomerados

POBLACIÓN DE HOMBRES Y MUJERES EN LAS PARROQUIAS DEL CANTÓN RUMIÑAHUI.

PARROQUIAS	HOMBRES	MUJERES
Sangolquí (Urbana)	27,743	29,051
Área Rural	4,532	4,556
Periférica	2,868	2,900
Cotogchoa	1,422	1,421
Rumipamba	242	235
TOTAL	32,275	33,607 = 65,882

FUENTE: Información según INEC

REALIZADO POR: Investigadora

2.5.2. Calculo del tamaño de la muestra

$$n = \frac{N}{1 + \frac{e^2 (N-1)}{Z^2 \cdot p \cdot q}}$$

$$n = \frac{65882}{1 + \frac{0,1^2 (65881)}{(1,96)^2 (0,5) (0,5)}}$$

$$n = \frac{65882}{1 + \frac{(0,01) (65881)}{(38416) (0,25)}}$$

$$n = \frac{65882}{1 + \frac{658,81}{681,3077}}$$

$$n = \frac{65882}{681,3077}$$

$$n = 96,69$$

$$n = \mathbf{97 \text{ personas}}$$

Después de realizar las operaciones para obtener el tamaño de muestra de la población se obtuvo como resultado total 65,882 de personas entre hombres y mujeres

Para culminar el trabajo investigativo se utilizará la estadística descriptiva, la cual nos ayudará a describir la población seleccionada, se graficarán e interpretarán en forma cualicuantitativa las respuestas enmarcadas en los cuestionarios, mediante diagramas de pastel.

HIPÓTESIS

El diseño una guía digital, permitirá la difusión de los bienes arquitectonicos culturales del cantón Rumiñahui

VARIABLES INDICADORES

Variable independiente

- Elaboración de una guía digital.

Indicadores

- Información bibliográfica de los bienes arquitectónicos del cantón
- Rumiñahui
- Fotografías
- Listado de los bienes del cantón.
- Iconos
- Enlaces
- Maquetación de la aplicación.
- Utilización de los diferentes software para su construcción.

Variable dependiente

- Difusión del valor socio histórico a la colectividad.

Indicadores

- Información técnica y testimonial para colectividad.
- Acceso a la información a la ciudadanía directa
- Entorno visual accesible a la población

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Encuesta dirigida a los habitantes del cantón Rumiñahui de entre los jóvenes de 18 años hasta los adultos de 46 años.

PREGUNTA N.- 1 ¿Edad?

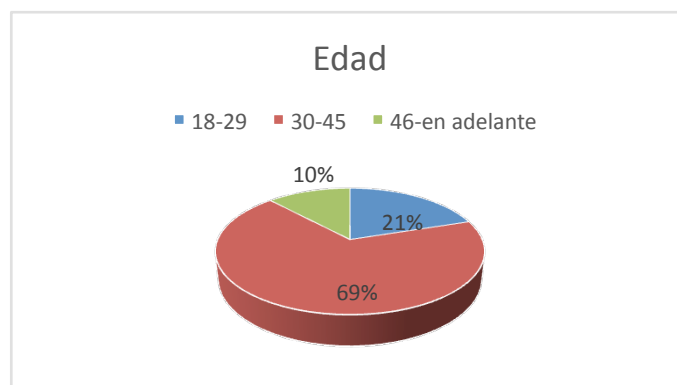
TABLA N.- 1 EDAD

Edad	Frecuencia	Porcentaje
18-29	20	21%
30-45	67	69%
46-en adelante	10	10%
Total	97	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a los habitantes del cantón Rumiñahui

REALIZADO POR: Investigadora

GRÁFICO N.- 1 EDAD



FUENTE: Encuesta aplicada a los habitantes del cantón Rumiñahui

REALIZADO POR: Investigadora

Según los datos obtenidos se puede afirmar que el porcentaje 69%, es decir que a la mayoría de la población investigada tiene una edad de 30 y 45 años, mientras que el 21% de los habitantes tiene una edad de 18 y 29 años, el restante 10% tiene una edad entre los 46 en adelante.

Es decir que los habitantes del Cantón en su gran mayoría de encuestados tienen una edad de 30 y 45 en el cantón Rumiñahui.

PREGUNTA N.- 2 ¿Estudios Alcanzados?

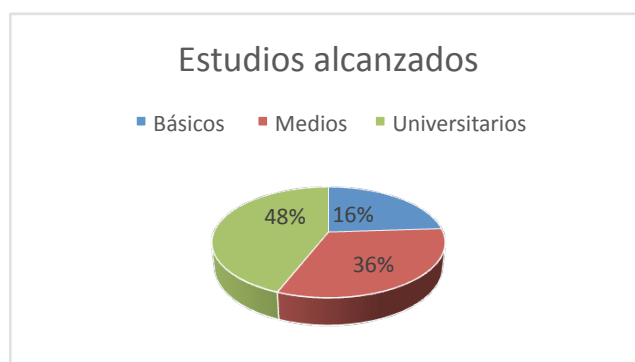
TABLA N.- 2 ESTUDIOS ALCANZADOS.

Estudios	Frecuencia	Porcentaje
Básicos	15	16%
Medios	35	36%
Universitarios	47	48%
Total	97	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a los habitantes del cantón Rumiñahui

REALIZADO POR: Investigadora

GRÁFICO N.- 2 ESTUDIOS ALCANZADOS



FUENTE: Encuesta aplicada a los habitantes del cantón Rumiñahui

REALIZADO POR: Investigadora

Tomando en cuenta los datos obtenidos, el 48% que comprende a la mayor parte de los habitantes encuestados tienen estudios universitarios mientras que el 36% cuenta con estudios medios y el restante 16% tienen estudios básicos.

Esto quiere decir que la mayoría de los habitantes encuestados tienen un nivel de estudios universitarios, Para conocer que tematica se puede emplear.

PREGUNTA N.- 3 ¿En el Cantón de Rumiñahui existen varias edificaciones que son consideradas construcciones con valor patrimonial. ¿Conoce Alguno?:

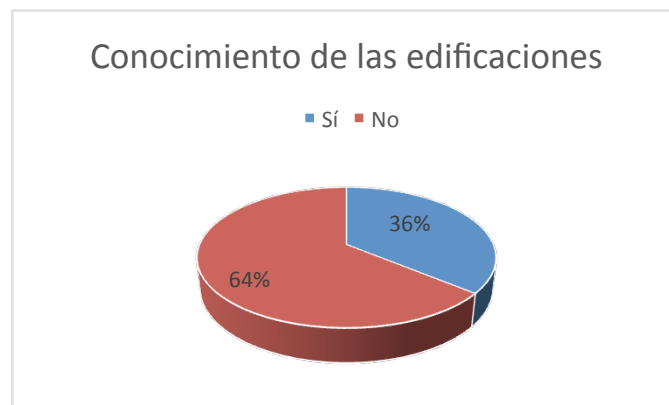
TABLA N.-3 CONOCIMIENTOS DE LAS EDIFICACIONES

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	35	36%
No	62	64%
Total	97	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a los habitantes del cantón Rumiñahui

REALIZADO POR: Investigadora

GRÁFICO N.- 3 CONOCIMIENTOS DE LAS EDIFICACIONES



FUENTE: Encuesta aplicada a los habitantes del cantón Rumiñahui

REALIZADO POR: Investigadora

Según los datos obtenidos es considerable mencionar que el 36% de la población manifiesta si conoce valor patrimonial; en tanto que el 64 % opina que no.

Es así que se determina que la mayoría de la población escuestada desconoce las edificaciones con valor patrimonial.

PREGUNTA N.-4 ¿Cuáles conoce ?

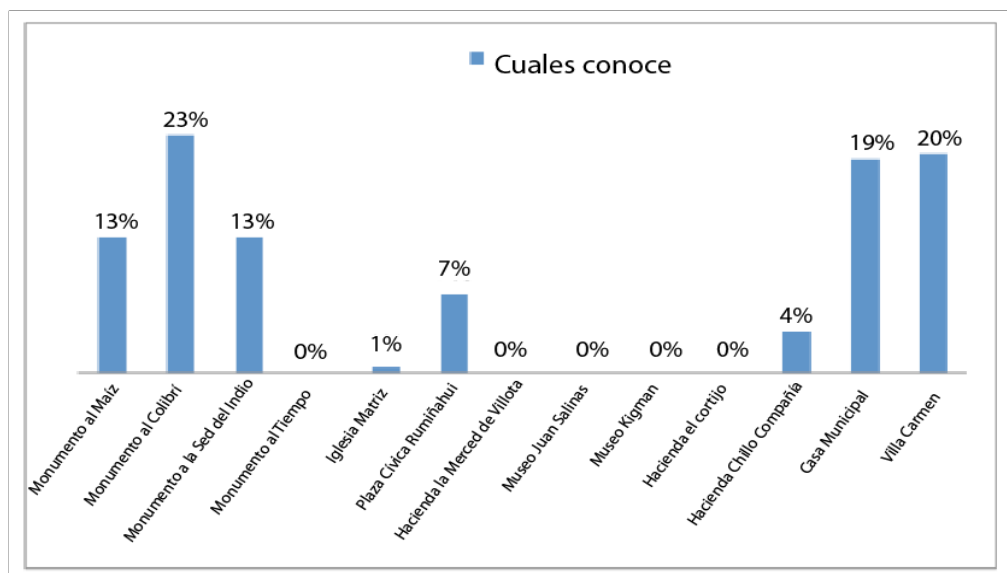
**TABLA N.- 4 CONOCIMIENTOS DE LAS EDIFICACIONES
DESCRIPTIVAS**

Razones	Frecuencia	Porcentaje
Monumento al Maíz	13	13%
Monumento al Colibrí	22	23%
Monumento a la Sed del Indio	13	13%
Monumento al Tiempo	0	0%
Iglesia Matriz	1	1%
Plaza Cívica Rumiñahui	7	7%
Hacienda la Merced de Villota	0	0%
Museo Juan Salinas	0	0%
Museo Kigman	0	0%
Hacienda el cortijo	0	0%
Hacienda Chillo Compañía	4	4%
Casa Municipal	18	19%
Villa Carmen	19	20%
Total	97	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a los habitantes del cantón Rumiñahui

REALIZADO POR: Investigadora

GRÁFICO N.- 4 CONOCIMIENTOS DE LAS EDIFICACIONES DESCRIPTIVAS



FUENTE: Encuesta aplicada a los habitantes del cantón Rumiñahui

REALIZADO POR: Investigadora

Los datos obtenidos 13% de la población manifiesta que si conoce el monumento al indio a la sed y al maiz mientras que el 0% desconoce del monumento al tiempo, hacienda la Merced, museo Juan de Salinas, museo Kigman, hacienda el Cortijo el 23% monumento al Colibrí, el 1% iglesia Matriz, 7% plaza civica Rumiñahui, 19% casa Municipal y el 20% villa el Carmen.

Es decir que la mayor parte de encuestados no tienen conocimiento de los bienes en manifiesto.

PREGUNTA N.- 5 Por qué considera que estos edidicios son importantes
___ Razones históricas ___ Valor arquitectónico ___ Son útiles. ___
Otras razones. ?

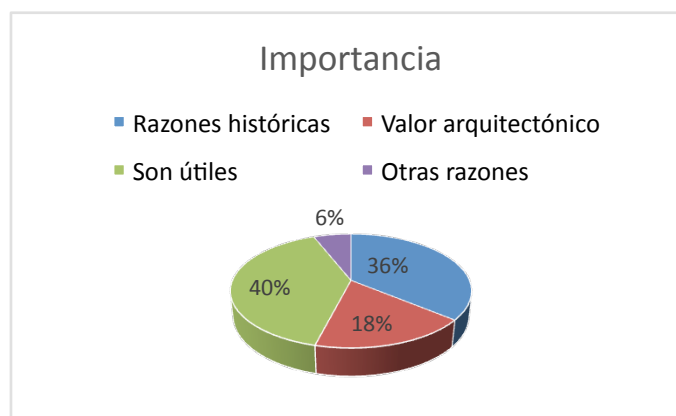
TABLA N.- 5 IMPORTANCIA.

Razones	Frecuencia	Porcentaje
Razones históricas	35	36%
Valor arquitectónico	17	18%
Son útiles	39	40%
Otras razones	6	6%
Total	97	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a los habitantes del cantón Rumiñahui

REALIZADO POR: Investigadora

GRÁFICO N.- 5 IMPORTANCIA.



FUENTE: Encuesta aplicada a los habitantes del cantón Rumiñahui

REALIZADO POR: Investigadora

Al realizar un análisis de los datos obtenidos se puede determinar que un 40% de la población investigada manifiesta que son útiles, el 18% considerada con valor arquitectónico mientras que el 36 % opina que tiene una razón histórica.

Estos son datos ilustradores de los niveles de conocimiento sobre los valores de las edificaciones del cantón.

PREGUNTA N.- 6 ¿Considera que las personas que viven en el Cantón conocen la importancia de los edificios mencionados? ___ Sí. ___No?

TABLA N.- 6 CONOCIMIENTOS DE LA IMPORTANCIA

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	80	82%
No	17	18%
Total	97	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a los habitantes del cantón Rumiñahui

REALIZADO POR: Investigadora

GRÁFICO N.- 6 CONOCIMIENTOS DE LA IMPORTANCIA



FUENTE: Encuesta aplicada a los habitantes del cantón Rumiñahui

REALIZADO POR: Investigadora

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Por los datos obtenidos que es el 82% de la población investigada, cree que los habitantes del cantón desconocen la importancia de los bienes que se encuentran ubicados en este cantón, mientras que el 18% de los habitantes consideran si conocen la importancia de esas edificaciones del Cantón.

Entonces se establece que la mayoría de encuestados no tiene conocimiento e importancia de los bienes de Rumiñahui.

PREGUNTA N.- 7 ¿Cree que los edificios mencionados pueden resultar de interés a turistas y visitantes del Cantón? ___ Sí. ___ No.

TABLA N.- 7

INTERÉS DE LOS TURISTAS VISITANTES

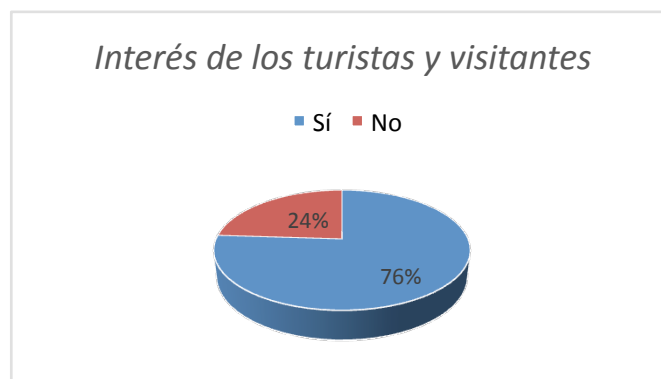
Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	23	24%
No	74	76%
Total	97	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a los habitantes del cantón Rumiñahui

REALIZADO POR: Investigadora

GRÁFICO N.- 7

INTERÉS DE LOS TURISTAS VISITANTES



FUENTE: Encuesta aplicada a los habitantes del cantón Rumiñahui

REALIZADO POR: Investigadora

Mediante los datos obtenidos encontramos que un 76% de los encuestados manifiesta que sí son importantes las edificaciones y su conocimiento frente a un 24 % que se manifiesta negativamente.

Por lo tanto se considera que si existe un interes por que exista una via para poder difundir las edificaciones.

**PREGUNTA N.- 8 ¿Cuál considera que es la vía más adecuada y económica para dar a conocer los edificios mencionados?
Televisión. Radio. Folletos. Guía digital en Internet.**

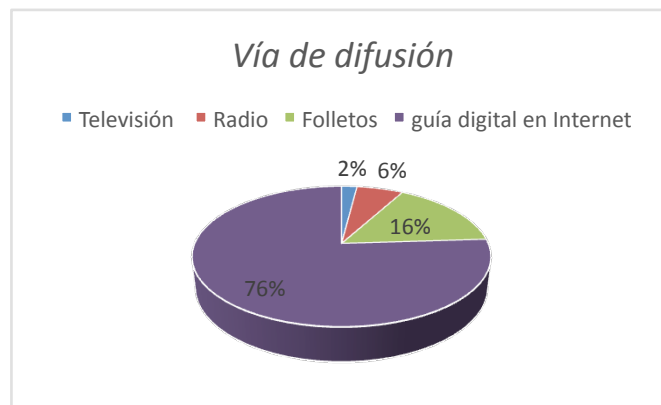
**TABLA N.- 8
VÍA DE DIFUSIÓN**

Medios	Frecuencia	Porcentaje
Televisión	2	2%
Radio	5	6%
Folletos	16	16%
Internet	74	76%
Total	97	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a los habitantes del cantón Rumiñahui

REALIZADO POR: Investigadora

**GRÁFICO N.- 8
VÍA DE DIFUSIÓN**



FUENTE: Encuesta aplicada a los habitantes del cantón Rumiñahui

REALIZADO POR: Investigadora

Al realizar un análisis encontramos en el gráfico antes expuesto un 76% de los encuestados manifiesta que el Internet es la vía más adecuada. Mientras que el 16% con la opción Folletos mientras que el 6% Radio y Televisión con un 2%.

Entonces se determina que la mejor opción es el Internet más fácil y económico.

Entrevista a los dueños de haciendas

La entrevista fue realizada a dueños de haciendas de la zona. La misma tiene en cuenta la opinión de estos como especialistas en la historia y valores de las haciendas como escenarios de intercambio sociocultural cotidiano de visitantes y pobladores. Fue elaborada de manera coherente con la investigación, teniendo en cuenta que fuera sencilla, concreta y que enmarcara los aspectos que más interesan para definir la problemática y aportar una solución viable.

¿Conoce usted los valores históricos de su hacienda?

Los señores José Vilaña, Antonio Almeida, Alberto Casa, Alejandra Gomez, Joaquin Olmedo. A esta los entrevistados respondieron que consideran que si conocen estos valores, que los mismos se relacionan a los muchos años que poseen las edificaciones y que como tal son testigos de muchas cosas, aspectos, etapas y tradiciones. El conocimiento de estos valores es lo que hace que ellos mismos puedan conversar y plantear a visitantes los lugares que pueden visitar y porque son importantes dentro de la amplia cultura ecuatoriana y de la región.

Los valores históricos de las haciendas no son los únicos que poseen, según los entrevistados poseen valor arquitectónico, comercial, social, puesto que las mismas se pueden ver desde diversas aristas. Siendo estos valores resumidos de manera general como valores socioculturales.

Todos los entrevistados coinciden en que las haciendas poseen estos valores a partir de la historia de las mismas, que no es común, aunque encuentra puntos de convergencia.

¿En su consideración qué valores son fundamentales y deben ser promovidos de su hacienda y otras semejantes?

Para los entrevistados los valores más importantes son la historia, la belleza, el papel de las haciendas en la formación de una identidad cultural en la región, entre otros. Todos los valores se encuentran relacionados de una u otra forma a la historia, lo que convierte a las haciendas en patrimonios tangibles edificados y a la arquitectura lo que las convierte en una obra de arte propia y expresión de lo más importante de la cultura de la región.

¿Considera que los valores arquitectónicos de las haciendas y otras edificaciones de la región son debidamente conocidas?

Esta es una pregunta fundamental y en la que se hizo énfasis en la entrevista. Sobre la misma los entrevistados respondieron que no existe suficiente conocimiento sobre estos valores. Plantean que es fundamental que se entienda que muchas personas llegan a las haciendas de manera casual, es decir no porque conozcan los valores arquitectónicos e históricos de las haciendas sino porque vienen visitando la zona y encuentran como pintorescas sus edificaciones pero sin considerar que las mismas por si solas son expresión artística e identitaria de la región.

¿En su opinión es importante que se promuevan los valores históricos, culturales y arquitectónicos de las haciendas?

Los entrevistados en su totalidad coinciden en que es fundamental que se promuevan los valores históricos de las haciendas así como sus valores arquitectónicos. Ello es importante, según los entrevistados por varias razones,

primero porque el conocimiento promueve el respeto por las haciendas y su historia, en segundo lugar porque el visitante llegaría más enfocado en los valores reales y podría hacer una visita mucho más productiva de las haciendas y los alrededores. En un tercer lugar consideran importante la promoción de los valores arquitectónicos porque los mismos atraerían a diversos públicos visitantes que ya vendrían consientes de los valores y los disfrutarían más. En el caso de los nacionales, los pobladores de los alrededores, es también fundamental la promoción de los valores más importantes puesto que el conocimiento de los mismos potenciaría en sentido de pertenencia como aspecto que ayuda a la conservación de las tradiciones y el patrimonio.

¿Qué aspectos usted piensa que están mediando la poca interacción de los visitantes con las haciendas y sus valores?

Los entrevistados piensan que el primer y más importante aspecto que está provocando la poca interacción de los visitantes con las haciendas y sus valores es el desconocimiento, la falta de interés y la guía mal llevada o la inadecuada presentación de lo más importante de los valores de la región.

¿Hasta qué punto considera que un producto comunicativo, como es el caso de plegables, guías, páginas webs, folletos, ayuda a la promoción de los valores arquitectónicos de las haciendas?

Como respuesta a esta pregunta los entrevistados responden positivamente. Los más antiguos opinan que estos medios parecen atractivos y que supuestamente ayudan a la promoción de los valores pero ellos mismos no han interactuado con estos sobre todo en el caso de los digitales que son mucho más actuales.

En el caso de los más jóvenes enseguida se manifiestan positivamente y plantean que sin dudas productos de este tipo pueden contribuir a que las haciendas sean conocidas, visitadas, promovidas, entre otros aspectos. Plantean que a las mismas les falta visibilidad en internet y eso quizás sea lo que está potenciando carencia de visitantes de nivel y con conocimiento sobre los valores que las mismas brindan a los interesados.

¿En su experiencia considera que existen suficientes materiales promocionales sobre las haciendas y sus valores?

Todos los entrevistados opinan que no existen suficientes materiales promocionales sobre las haciendas y sus valores. Dos de ellos incluso manifiestan que en ocasiones los visitantes les han pedido materiales de este tipo para llevarse y ellos no han podido satisfacerlos. Plantean que excepto algunos sueltos y guías con mapas no cuentan con suficientes materiales, por lo menos no con algunos diversos y atractivos a los visitantes.

¿Qué aspectos considera debe incluir una guía sobre lo más importante de la cultura arquitectónica de la región?

Los entrevistados aportaron los siguientes datos que en sus opiniones deben contener la Guía:

- Nombres de las haciendas
- Ubicación de las haciendas
- Valores de las haciendas
- Aspectos que el visitantes puede encontrar en las haciendas
- Curiosidades

- Imágenes atractivas

2.10.Verificación de la hipótesis

La hipótesis con la que se trabajó es la siguiente: El diseño de una Guía Digital de Bienes Culturales Arquitectónicos del Cantón Rumiñahui, provincia de Pichincha para la difusión del valor socio histórico a la colectividad es factible a partir de la demanda de conocimientos que existe al respecto y es viable a partir de los referentes existentes sobre los mismos.

La misma se comprueba en los siguientes aspectos:

1. Existe motivación por parte de los dueños de haciendas para la promoción de los valores patrimoniales, culturales e históricos de las mismas.
2. Existe una necesidad latente en las carencias de identidad visual, información sobre los valores, conocimiento sobre los valores de las edificaciones, señalización de los valores y su importancia, entre otros elementos.
3. La población como los visitantes poseen desconocimiento evidente sobre los valores de las edificaciones.
4. Se comprueba teóricamente la importancia de los valores patrimoniales como propulsores del sentido de pertenencia, la identidad y para la consientización respetuosa de los sitios históricos.

CAPITULO III

3. PROPUESTA

PROPUESTA DE UNA GUIA DIGITAL DE BIENES ARQUITECTÓNICOS CULTURALES DEL CANTÓN RUMIÑAHUI – PROVINCIA DE PICHINCHA PARA DIFUNDIR EL VALOR SOCIO HISTO´RICO A LA COLECTIVIDAD.

Justificación

Las nuevas tecnologías de la comunicación y diseño, brindan herramientas informáticas para poder crear una guía digital que difunda el valor socio histórico de los bienes localizados en Rumiñahui, ya que en la actualidad la mayoría de niños, jóvenes y adultos tienen conocimiento del uso del internet y las redes sociales.

El diseño de una guía digital es un espacio de interacción que se encarga de la difusión y promoción de algún aspecto de interés, contar con la información necesaria escrita de manera clara, acorde a los públicos a que va dirigida y atendiendo a determinada identidad de imagen y contenido.

Como se trata de una guía de los valores patrimoniales del cantón, la misma debe partir de la información teórica que se han recogido en la presente investigación, desde los que conciernen al patrimonio edificado hasta aquellos del espacio específico de acción y relación de este patrimonio.

Objetivos

3.3.1 Objetivo General

Diseñar una guía digital de los bienes arquitectónicos culturales rumiñahuenses, mediante aplicaciones visuales para la difusión de estas arquitecturas en el cantón Rumiñahui.

3.3.2 Objetivos Específicos

- ✓ Estructurar la información de una forma ordenada y sencilla para la fácil comprensión y que permita la participación del usuario en el proyecto.
- ✓ Realizar una interacción que permita el entretenimiento y el aprendizaje en cada una de las pantallas de la guía digital.
- ✓ Diseñar una guía digital estética, innovadora, completa y actualizada que permita captar la atención del usuario y transmitir la información de una manera eficaz.

3.4 Descripción de la propuesta

La presente propuesta pretende contribuir al cantón Rumiñahui de ideas creativas e innovadoras para la difusión de los bienes culturales Rumiñahuenses, mediante las técnicas que nos ofrece el diseño y tomando en cuenta los adelantos tecnológicos con el cual se ha creado una guía multimedia digital, aplicaciones visuales que permita dar a conocer a la arquitectura cultural Rumiñahuense de una forma fácil y sencilla e incentivar a la población a conocer y visitar estos bienes.

Tomando en cuenta las características y requerimientos del proyecto, la guía digital se colocará en la web, ya que en la actualidad el uso del internet permitirá llegar de una manera adecuada a los usuarios, para que cause el interés de los mismos, esta guía digital contará con la información adecuada, y de fácil comprensión del receptor mediante fotografías, textos, animaciones referente al tema que permitirá ampliar su interés por la cultura y el patrimonio.

3.5 Fase de Diagnóstico

Una vez aplicado los métodos y técnicas de investigación se determina que es necesario el desarrollo y aplicación de la presente propuesta. Con el proceso de observación es evidente que el interés de la población por los bienes arquitectónicos culturales del cantón Rumiñahui es escaso, lo que ha conllevado a la pérdida de memoria colectiva y lo que es peor a su destrucción. El desarrollo de la guía digital colaborará a la difusión y apreciación de los bienes arquitectónicos lo cual ayudará a revalorizar la memoria colectiva cultural por y para el desarrollo del cantón.

3.6 Sistema Gráfico

3.6.1 Desarrollo del logotipo

El logotipo es un elemento gráfico identificado a través de letras o tipografía que identifica a una empresa, persona o producto, el cual debe cumplir con las características específicas que ayude a la legibilidad, fácil identificación y gusto del público objetivo.

3.6.1 Desarrollo de un imagotipo

El Imagotipo es la representación visual más frecuente de una empresa, el cual forma parte de un conjunto final de símbolo más tipografía.

3.6.2 Bocetaje del imagotipo

Se desarrollaron varias propuestas del imagotipo del cantón Rumiñahui, en donde se seleccionó la más adecuada para aplicar e identificar a la propuesta multimedia, tomando en cuenta la parte gráfica lo cual guardará un mensaje y estructura semiótica de un colibri que será representativo para el cantón. Así mismo la parte textual tuvo un proceso de selección de diferentes tipografías hasta encontrar la

mas representativa que ayudará en la estetica, el concepto y en la construcción del imagotipo.

GRÁFICO N.- 8

BOCETAJE DEL IMAGOTIPO



REALIZADO POR: Investigadora

3.6.2.1 Bocetaje del imagotipo final

GRÁFICO N.- 8

BOCETAJE FINAL DEL IMAGOTIPO



REALIZADO POR: Investigadora

3.6.3.Construcción del imagotipo

3.6.3.1 Identidad

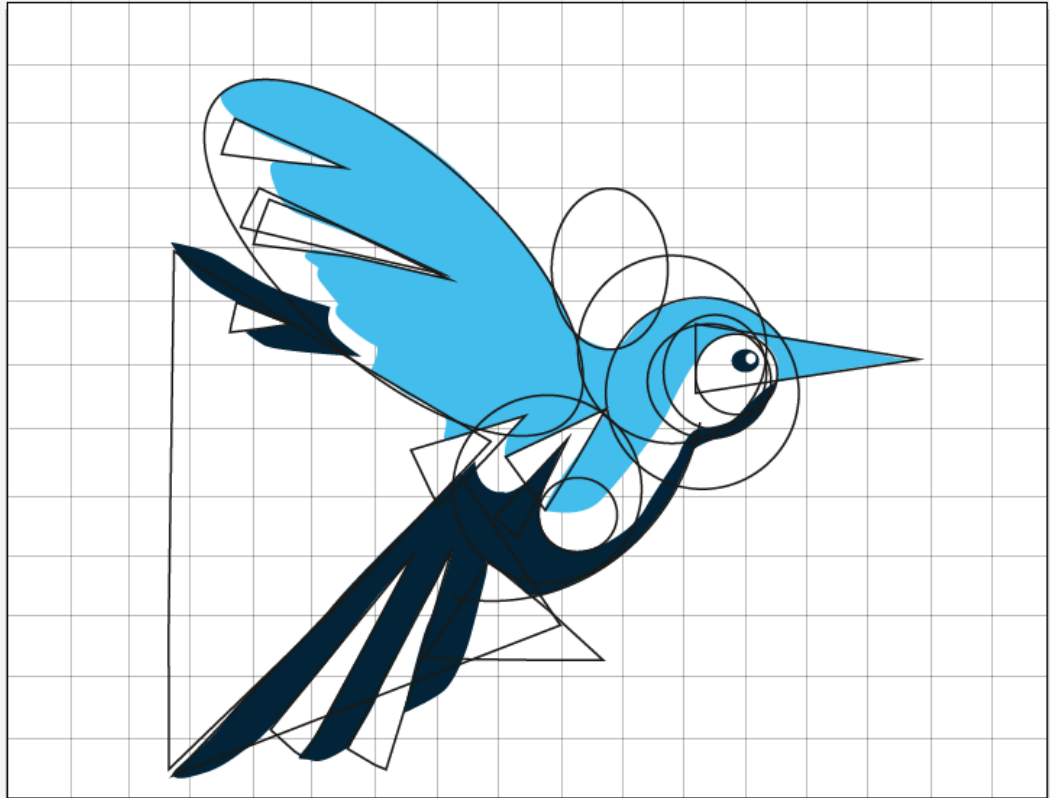
La identidad busca comunicar el mensaje de la propuesta, utilizando colores corporativos y formas llamativas de fácil interpretación para el público objetivo.

3.6.3.2 Isotipo simbólico

Se refiere a la composición gráfica de formas y color que se identifican en el cantón y así a los bienes arquitectónicos culturales de Rumiñahui.

GRÁFICO N.- 9

CONSTRUCCIÓN DEL IMAGOTIPO



REALIZADO POR: Investigadora

3.6.3.3 Imagotipo

Para facilitar y reforzar la identidad visual del producto final, se desarrolló al icono relacionándolo con el logotipo institucional, utilizando colores representativos y corporativos del Gobierno Autónomo Descentralizado del Cantón Rumiñahui.

GRÁFICO N.- 10

IMAGOTIPO



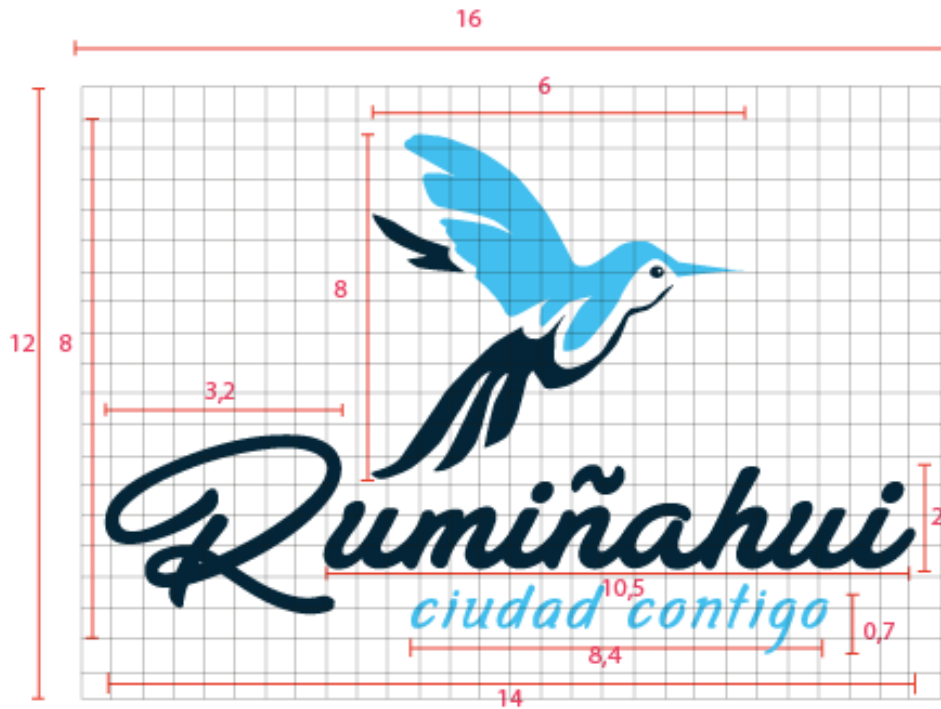
REALIZADO POR: Investigadora

3.6.3.4 Construcción geométrica

Para facilitar la construcción y reproducción del Imagotipo se procede a especificar las dimensiones de los elementos que la conforman mediante cuadrículas.

GRÁFICO N.- 11

CONSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA



REALIZADO POR: Investigadora

3.6.3.5 *Espacio fuera del imagotipo*

Corresponde al espacio que no se puede invadir por ningún otro elemento gráfico.

GRÁFICO N.- 12

ESPACIO FUERA DEL IMAGOTIPO



REALIZADO POR: Investigadora

3.6.3.6 Normalización de tamaño

En este proceso se determina el tamaño mínimo al cual puede ser reproducido sin perder su legibilidad y su claridad visual.

GRÁFICO N.- 13



REALIZADO POR: Investigadora

3.6.3.7 Formas de no utilizar el imagotipo

GRÁFICO N.- 14

FORMAS DE NO UTILIZAR EL IMAGOTIPO



REALIZADO POR: Investigadora

3.6.3.8 *Fondos no permitidos*

GRÁFICO N.- 15

FONDOS NO PERMITIDOS



REALIZADO POR: Investigadora

3.6.3.9 Fondos permitidos

GRÁFICO N.- 16

FONDOS PERMITIDOS



REALIZADO POR: Investigadora



3.6.4 Justificación cromática del Imagotipo

En la composición del imagotipo se utilizó los colores corporativos del GAD Municipal del cantón Rumiñahui y el color de fondo en la cual van a ser empleadas.

Los modelos RGB son detallados en la siguiente tabla.

GRÁFICO N.- 17

JUSTIFICACIÓN CROMÁTICA DEL IMAGOTIPO

Color	Modelo RGB	Modelo CMYK	Justificación
 Celeste	R= 66 G= 191 B= 239	C= 64 M= 2 Y= 0 K= 0	Los bienes culturales a los cuales se desea identificar son del cantón Salcedo, por lo que este color los identifica por ser unos de los colores corporativos e identificativos del cantón.
 Azul Oscuro	R= 4 G= 191 B= 239	C= 100 M= 76 Y= 50 K= 60	Por ser unos de los colores corporativos del cantón Salcedo, identifica claramente a los bienes arquitectonicos culturales como rumiñahuenses.

REALIZADO POR: Investigadora

3.6.5 Justificación tipográfica del Imagotipo

En la composición del imagotipo, se utilizó una sola tipografía que se caracteriza por tener movimiento, simple y legible. Se tomó en cuenta la claridad en su lectura, proporción y contraste.

La fuente utilizada es:

3.6.5.1 *Atelos Personal Use Only*

Esta tipografía es adecuada para pantalla, se caracteriza por su legibilidad incluso en tamaños pequeños .

A B C D E F G H I J K L O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l o p q r s t u v w x y z
' 1 + x \$ @ |

REALIZADO POR: Investigadora

3.6.7. Justificación tipográfica del Contenido Informativo

3.6.5.2 *Sans Serif (Sin serifas)*

La tipografía sin serifa no presenta pinceladas o trazos, sino cortes limpios en los extremos. La mayoría de las páginas emplean tipografía sin serifa para el texto del cuerpo de la página, ya que son más legibles en la pantalla y dan la sensación de páginas modernas.

Muy recomendables por ser limpias, legibles y versátiles sin resultar aburridas.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789!/?#

REALIZADO POR: Investigadora

3.6.6 Pictogramas

Para el desarrollo de los pictogramas se procedió al bocetaje para luego escanearlas y digitalizarlos, para posteriormente proceder al diseño y ubicación de la tipografía.

GRÁFICO N.- 18

ICONOGRAFÍA



REALIZADO POR: Investigadora

3.7 Arquitectura de la información

3.7.1 Estructura de organización multimedia

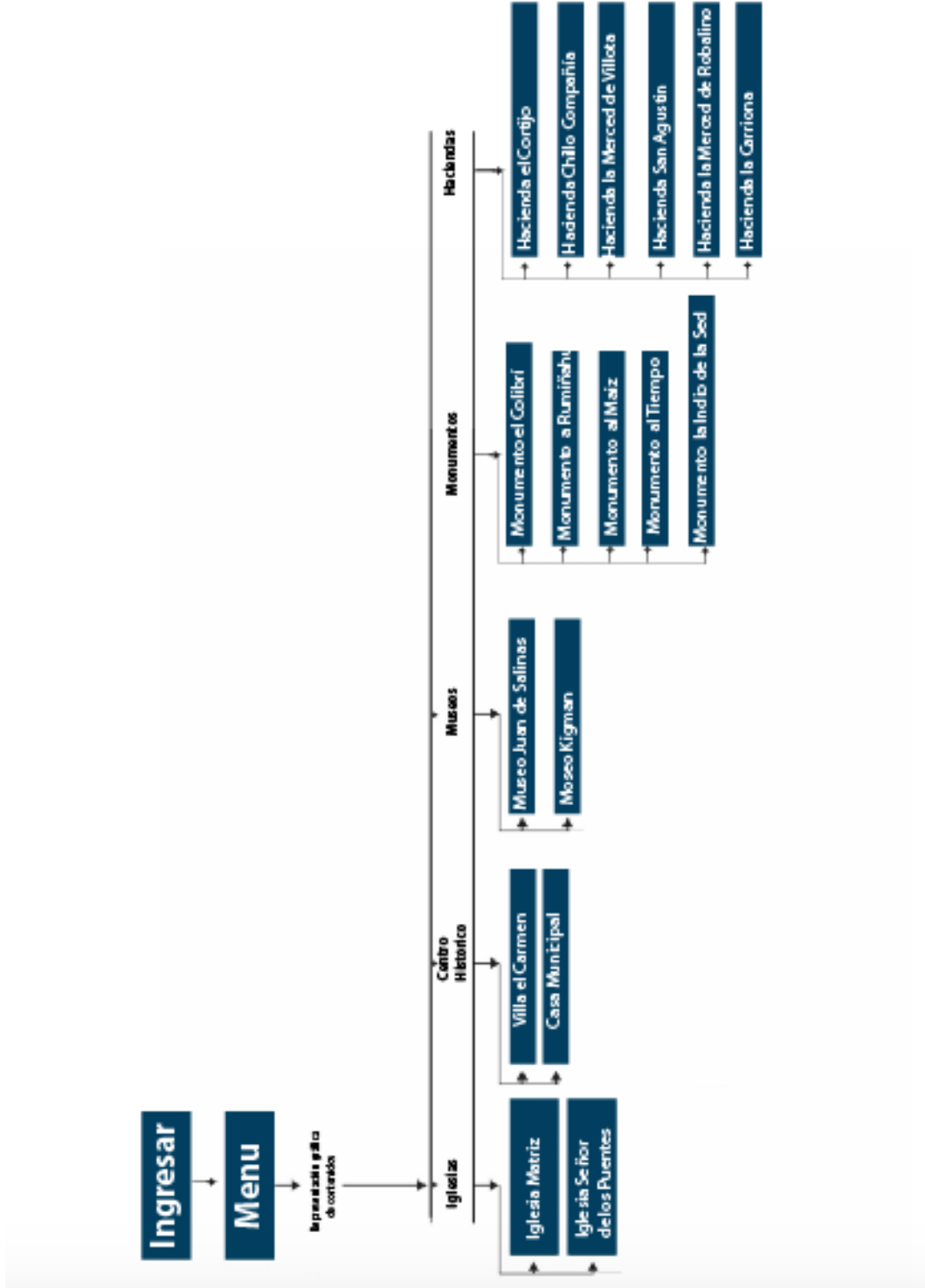
La estructuración y organización de los procesos multimedia, permite la correcta distribución de la información ajustada a la colectividad objetivo al cual va dirigido.

3.7.2 Mapa de navegación

El mapa de navegación permite ver la estructura y la funcionalidad de la Guía Digital e identificar como se distribuye la información y su navegación:

GRÁFICO N.- 19

MAPA DE NAVEGACIÓN



REALIZADO POR: Investigadora

3.8 Contenido de la interfaz

3.8.Bienes Arquitectonicos Culturales

Plaza Civica Rumiñahui



Ilustración Fuente: www.flickr.com/photos/76073860@N06/8193967568

Categoría:	Edificación	Tipo:	Monumento
-------------------	-------------	--------------	-----------

Descripción del atractivo:

Obra del genial maestro de las artes plásticas Oswaldo Guayasamin de raíces sangolquileñas. La obra duro nueve años de construcción, mide una altura promedio de 18,30 m. y está realizada en bronce repujado, hierro, y hormigón. El 11 de noviembre de 1978 se firma el convenio para iniciar esta construcción, el maestro Guayasamin realizó los planos generales de este colosal monumento del héroe indio “RUMIÑAHUI”, defensor de la nacionalidad ecuatoriana.

Información Fuente: Mapa turístico del Municipio del cantón Rumiñahui

REALIZADO POR: Investigadora

Monumento al Maíz



Ilustración Fuente: www.flickr.com/photos/76073860@N06/8193967568

Categoría: Edificación

Tipo:

Monumento

Descripción del atractivo:

Fue construido por el afamado pintor y escultor ecuatoriano Gonzalo Endara Crow, como gesto de inmenso aprecio por este terruño. Realiza la entrega de este monumento en el año de 1989, el pueblo de Sangolquí recibió la gran ofrenda de hierro, hormigón y cerámica, de 10m. de alto y 4m. de diámetro, con aprecio y lo ha hecho parte de su identidad. Endara Crown supo plasmar en este monumento el dorado manjar de los dioses utilizando su característico y optimista estilo naif, recordando en esta obra la fertilidad del Valle de los Chillos. Obra artística realizada por el maestro en respuesta a su permanente búsqueda de vitalidad existente en las cosas sencillas.

Información Fuente: Mapa turístico del Municipio del cantón Rumiñahui

REALIZADO POR: Investigadora

Monumento al Colibrí



Categoría:	Edificación	Tipo:	Monumento
-------------------	-------------	--------------	-----------

Descripción del atractivo:

Otra creación escultórica del artista Endara Crow reúne en un espacioso redondel inmensos huevos destinados a convertirse en la morada eterna de un colibrí que despliega sus alas, no para volar sino para protegerlos. Frágil y delicado, el pequeño colibrí refleja en su plumaje toda la riqueza de las regiones andinas. Viste su cuerpo con tonos multicolores: el verde que refleja la constante renovación de la madre naturaleza; el color negro que retrata a la tierra; la solemnidad del sol que se refleja en el amarillo, el anaranjado y el oro; el grana símbolo de lucha, esfuerzo, guerra y sangre; y con el azul oscuro, energía y salud.

Información Fuente: Mapa turístico del Municipio del cantón Rumiñahui

REALIZADO POR: Investigadora

Monumento al la Sed del Indio



Categoría: Edificación

Tipo:

Monumento

Descripción del atractivo:

Nuevo atractivo turístico en el Cantón Rumiñahui es el monumento a LA SED DEL INDIO. En los trabajos de remodelación el Parque de San Rafael se construyeron dos piletas inteligentes. En una de ellas se eleva un mural que reproduce fielmente la obra del maestro Eduardo Kingman denominada El Rondador, trabajo ejecutado por el pintor Luis Napoleón Valencia auspiciado por la Casa de la Cultura Ecuatoriana. En el centro de la otra pileta, encontramos La escultura “La Sed”, de 3 metros de alto y un pedestal de 5 metros, elaborada por el escultor quiteño Flavio Eddie Crespo, también en tributo al maestro Kingman, en la línea del expresionismo indigenista. La obra representa a un campesino que al momento de su descanso busca el agua y parece no encontrarla; el hombre sentado, toma agua de un pilche, casi lamiéndolo. Es una obra de denuncia que puede tener múltiples interpretaciones, en primera instancia a los problemas sociales que tiene el campesino por la marginación histórica de que ha sido objeto y, en segunda, por la importancia que tiene en el presente el cuidado del agua.

Información Fuente: Mapa turístico del Municipio del cantón Rumiñahui

REALIZADO POR: Investigadora

Monumento al Tiempo



Categoría:	Edificación	Tipo:	Monumento
-------------------	-------------	--------------	-----------

Descripción del atractivo:

Eje de orientación astronómica de los movimientos ascendentes y descendentes del sol con fines agrícolas. Representa a los dos solsticios: el solsticio de verano (22 de junio) es el día más largo del año (en el hemisferio norte). Al mediodía el sol alcanza el punto más alto del cielo durante el año. El solsticio de invierno (21 de diciembre) es el día más corto del año (en el hemisferio norte). Al mediodía el sol alcanza el punto más bajo del cielo durante el año.

Todas las fechas son sólo aproximadas. En las dos posiciones de solsticio, la declinación del sol se mantiene durante varios días casi sin moverse; de ahí el nombre de solsticio, que significa en latín Sol quieto. Dos equinoccios marzo (días 21,22) y septiembre (días 22,23), el equinoccio es la época en que, por hallarse el Sol sobre el Ecuador, los días son iguales a las noches en toda la Tierra, lo cual sucede anualmente del 20 al 21 de marzo equinoccio de primavera y del 22 al 23 de septiembre equinoccio de otoño

Información Fuente: Mapa turístico del Municipio del cantón Rumiñahui

REALIZADO POR: Investigadora

Iglesia Matriz



Categoría: Edificación	Tipo: Construcción
-------------------------------	---------------------------

Descripción del atractivo:

La iglesia tiene cerca de 100 años de construcción, en la que coinciden el simbolismo y la funcionalidad, con su hermosa fachada y columnas con capitel corintio, columnas y tímpanos propios de la arquitectura griega, con las torrecillas y hornacinas de corte romano. En medio, se levanta grácil y esbelta, como una atalaya, la torre principal, con su campanario; el atrio y su bello pretil de piedra son la antesala de este templo de fe. Esta Iglesia fue inaugurada el 17 de Enero de 1926.

Información Fuente: Mapa turístico del Municipio del cantón Rumiñahui

REALIZADO POR: Investigadora

Iglesia del Señor de los Puentes



Ilustración Fuente: www.ruminahui.gob.ec/?q=galerias/turismo

Categoría: Edificación

Tipo:

Construcción

Descripción del atractivo:

Iglesia construida con la contribución generosa y arduo esfuerzo de familias del sector de San Rafael y Capelo por los años 1950, cuyos nombres se encuentran grabados en su imponente puerta principal.

A la postre, el Gobierno Municipal de Rumiñahui y el Fonsal, devolvieron el esplendor y belleza a este templo de fe católica, remodelando en su totalidad; en su parte posterior a la orilla del río San Pedro encontramos un boulevard de diseño sobrio y elegante, aquí se encuentra una gruta de agua cristalina a la que los creyentes le atribuyen efectos milagrosos.

Información Fuente: www.ruminahui.gob.ec

REALIZADO POR: Investigadora

Villa Carmen



Ilustración Fuente: www.ruminahui.gob.ec/?q=galerias/turismo

Categoría: Edificación

Tipo:

Construcción

Descripción del atractivo:

Casa aledaña al edificio principal del Gobierno del Cantón Rumiñahui, cuya construcción data de inicios del siglo anterior. Añoradas villas y quintas de verano que antiguamente fueron sitio de descanso de turistas capitalinos, donde prevalecían huertos pequeños y árboles frutales.

En el año 2001, pasa a ser propiedad del Gobierno Municipal y comienza su restauración, manteniendo los elementos básicos de su construcción, y guardando sus características originales.

Esta casa de singular elegancia y armoniosos detalles, con amplios corredores, salones y galerías está adornada por maravillosos frescos en su interior, hermosos y amplios jardines con iluminación y chorros de agua inteligentes, constituyen un conjunto arquitectónico que engalana y realza la belleza del entorno, sirviendo de distracción y relax a la gente que visita

Información Fuente: www.ruminahui.gob.ec

REALIZADO POR: Investigadora

Museo Juan Salinas



Categoría:	Edificación	Tipo:	Museo
-------------------	-------------	--------------	-------

Descripción del atractivo:

La cripta del Prócer Coronel Juan de Salinas está ubicada en el atrio de la Iglesia de Sangolquí, en el Pasaje El Conventillo, en el centro de la ciudad.

Aquí reposan, las cenizas del hijo predilecto de este terruño, su nombre forma parte de la historia nacional como protagonista del Primer Grito de Independencia del 10 de agosto de 1809, tributo que le rinde el Cantón y la Patria.

En la fachada del ingreso principal encontramos un arco en alto relieve con imágenes que evocan el sitio del holocausto en el Cuartel Realista de Lima; en el interior a los costados se encuentran bustos de los mártires del 2 de agosto de 1810, el escudo y bandera de nuestro cantón escoltan este templo patrio.

Información Fuente: www.ruminahui.gob.ec

REALIZADO POR: Investigadora

Museo Juan Kigman

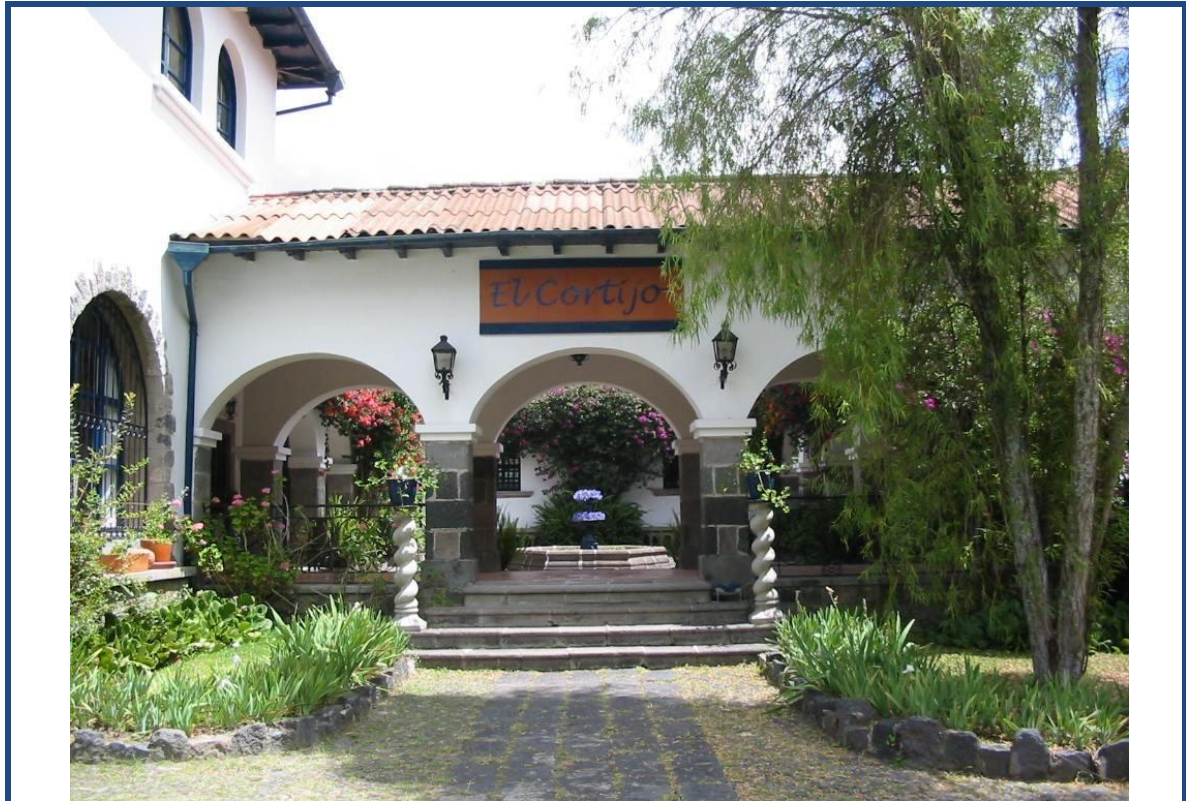


Categoría: Edificación	Tipo: Museo
-------------------------------	--------------------

Descripción del atractivo:
Eduardo Kingman adquirió una antigua panadería con horno y todo, que la adecuó para casa y museo con exquisito gusto, llamando "La Posada de la Soledad".
En los 70 años se instala en su casa "Posada de la Soledad". Su obra se consagra en su lenguaje político con formidable impacto visual, las manos que llevan toda la expresión que el artista quiere transmitir. Su obra es unidad dentro de la variedad, testimonio y denuncia, pero sobre todo nos enseña lo que no se debe hacer sembrar el odio y la muerte, la explotación, debemos creer en la vida y el amor.
Información Fuente: www.ruminahui.gov.ec

REALIZADO POR: Investigadora

haciendo el Cortijo



Categoría: Edificación	Tipo: Construcción
-------------------------------	---------------------------

Descripción del atractivo:

La hacienda el cortijo fue establecida en el año de 1942 como una hacienda ganadera. Su dueña fue la señora. Inés Ibarra. Hoy en día tiene 40 hectáreas posibles a reducirse por la parcelación. Actualmente pertenece a la familia Bertini Chiriboga. Fue totalmente restaurada para ser convertida en un restaurante de lujo

Información Fuente: www.ruminahui.gob.ec

REALIZADO POR: Investigadora

haciendo Chillo Compania



Categoría: Edificación

Tipo:

Costrucción

Descripción del atractivo:

Fue de propiedad de la Compañía de Jesús para posteriormente pasar al poder de Juan Pío Montúfar Márquez de Selva Alegre el 13 de Julio de 1785. Es un Santuario de la Patria, sus claustros coloniales sus patios su fuente su vieja capilla sus techos de rojas tejas, sus gruesos muros y hasta el paisaje mismo constituyen algo así como las columnas las naves el crucero de un templo cívico. En este sitio tuvo lugar la primera conspiración revolucionaria el 25 de diciembre de 1808.

Información Fuente: www.ruminahui.gob.ec

REALIZADO POR: Investigadora

haciendo San Agustín



Categoría: Edificación

Tipo:

Construcción

Descripción del atractivo:

La casa de san Agustín es de estilo neoclásico, recibió el título de chalet por su sobriedad y esplendor.

Información Fuente: www.ruminahui.gob.ec

REALIZADO POR: Investigadora

haciendo la Merced de Robalino



Categoría: Edificación

Tipo:

Costrucción

Descripción del atractivo:

Debe su nombre a la familia Carrión que la construyó alrededor del año 1800. En sus salones se reunieron ilustres personajes de la historia republicana luego de redactar la primera Constitución del Ecuador en 1830.

Información Fuente: www.ruminahui.gob.ec

REALIZADO POR: Investigadora

haciendo la Carriona



Categoría:	Edificación	Tipo:	Costrucción
Descripción del atractivo:			
<p>Debe su nombre a la familia Carrión que la construyó alrededor del año 1800. En sus salones se reunieron ilustres personajes de la historia republicana luego de redactar la primera Constitución del Ecuador en 1830.</p>			
Información Fuente: www.ruminahui.gob.ec			

REALIZADO POR: Investigadora

3.8.2 Packaging y CD

GRÁFICO N.- 20 CD



REALIZADO POR: Investigadora

Pachagink

GRÁFICO N.- 20 CD



REALIZADO POR: Investigadora

3.8.5 Diagramación web

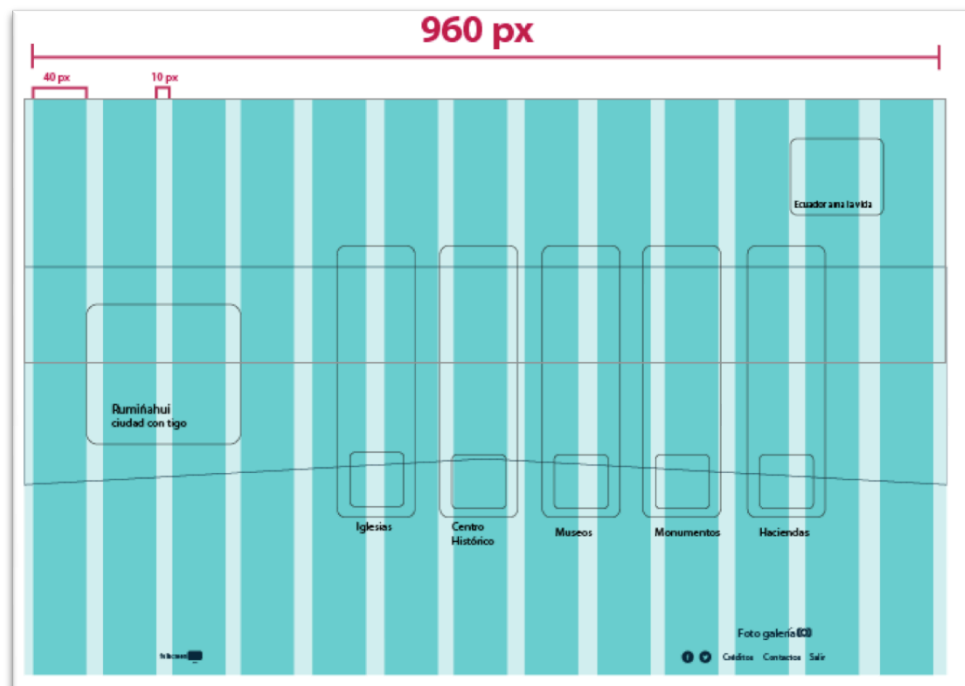
3.8.5.1 Retícula 960

Según (SÁNCHEZ, Marco), *“El 960 Grid System es una estructura (framework) para crear sitios web con un diseño basado en columnas”*.

Esta retícula ayudara a la diagramación correcta de la guía digital, se caracteriza por tener 16 columnas de 40px separadas por una distancia de 10px esto ayudara al mejor manejo y distribución de los elementos en la interface del producto final.

GRÁFICO N.- 21

RETÍCULA 960.



REALIZADO POR: Investigadora

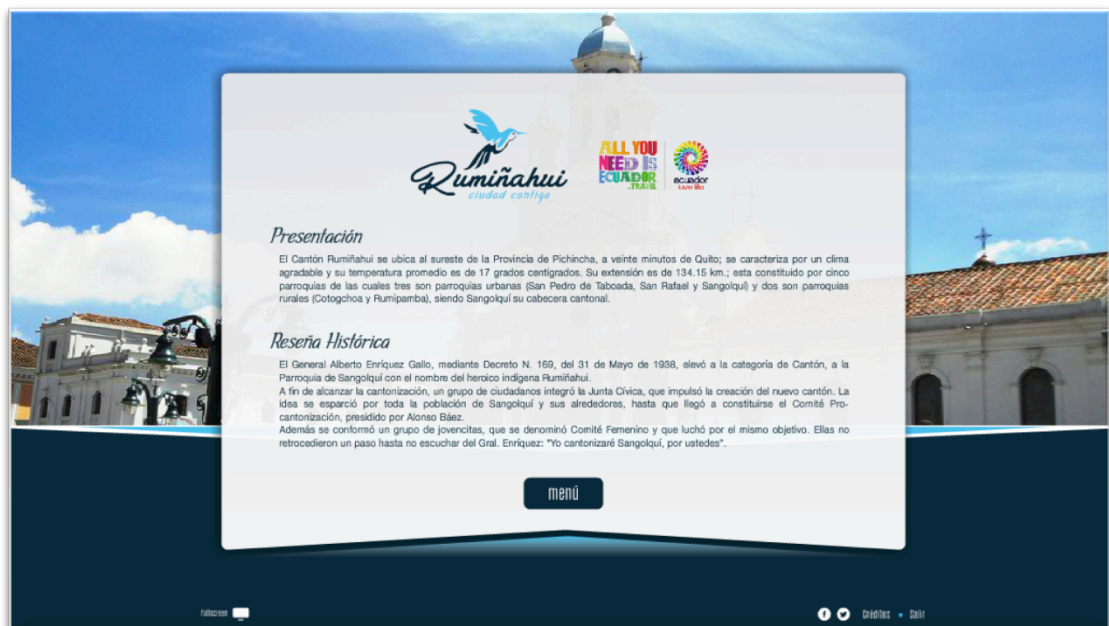
3.8.6 Proceso final de la propuesta

3.8.6.1 Página de inicio

Esta interfaz se caracteriza por tener una representación gráfica animada de lo que contiene la guía multimedia y una descripción, presentación del cantón Rumiñahui. Contiene el imago tipo en el cual representa a los bienes arquitectónicos del cantón Rumiñahui.

GRÁFICO N.- 22

PÁGINA DE INICIO



REALIZADO POR: Investigadora

3.8.6.2 Página de Presentación

La característica principal de esta página es que contiene fotos representativas de cada una de las esenas conjuntamente con un pictograma que lo encontraremos para poder diferenciar a cada bien del cantón interactividad en los botones internos en donde se da una breve redacción de la historia de los bienes arquitectónicos culturales del cantón Rumiñahui.

GRÁFICO N.- 23

PÁGINA PRESENTACIÓN



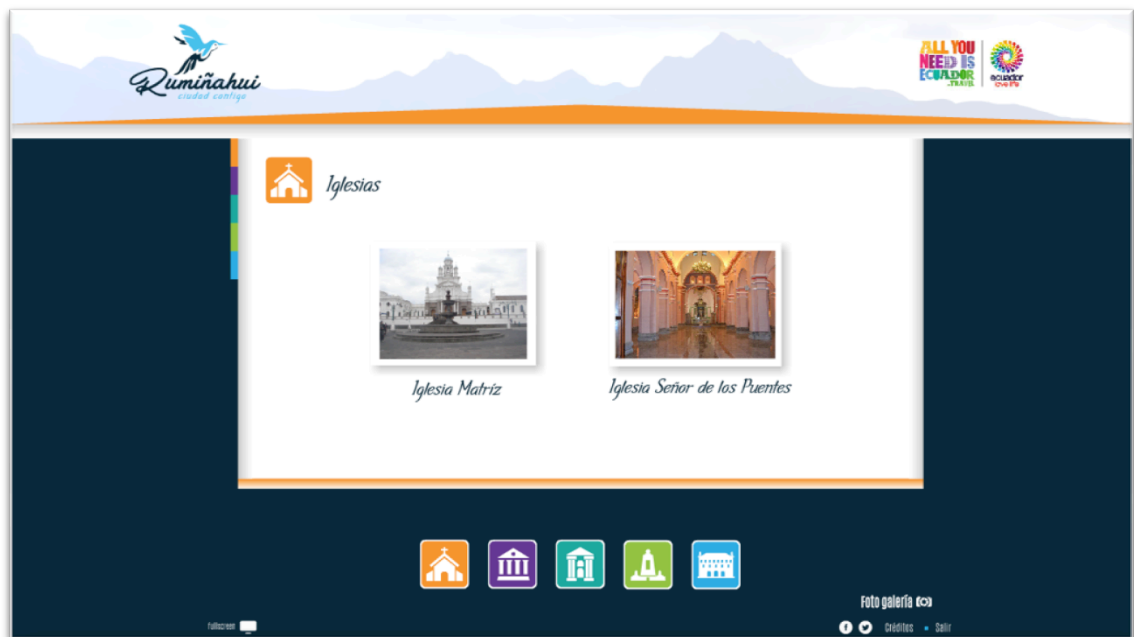
REALIZADO POR: Investigadora

3.8.6.3 Página de las Iglesias

En esta interfaz se detalla las características de las iglesias, fotografía y toda la información necesaria para dar a conocer a las iglesias del cantón Rumiñahui. Se caracteriza por tener interactividad entre página y página.

GRÁFICO N.- 24

PÁGINA IGLESIAS



REALIZADO POR: Investigadora

3.8.6.4 *Página Centro Histórico*

En esta pagina contiene informacion detallada y relevante de cada uno de los vienes encontrados en el centro histórico mediante fotografías e información detallada del cantonton y el bien correspondiente.

GRÁFICO N.- 25

PÁGINA CENTRO HISTÓRICO



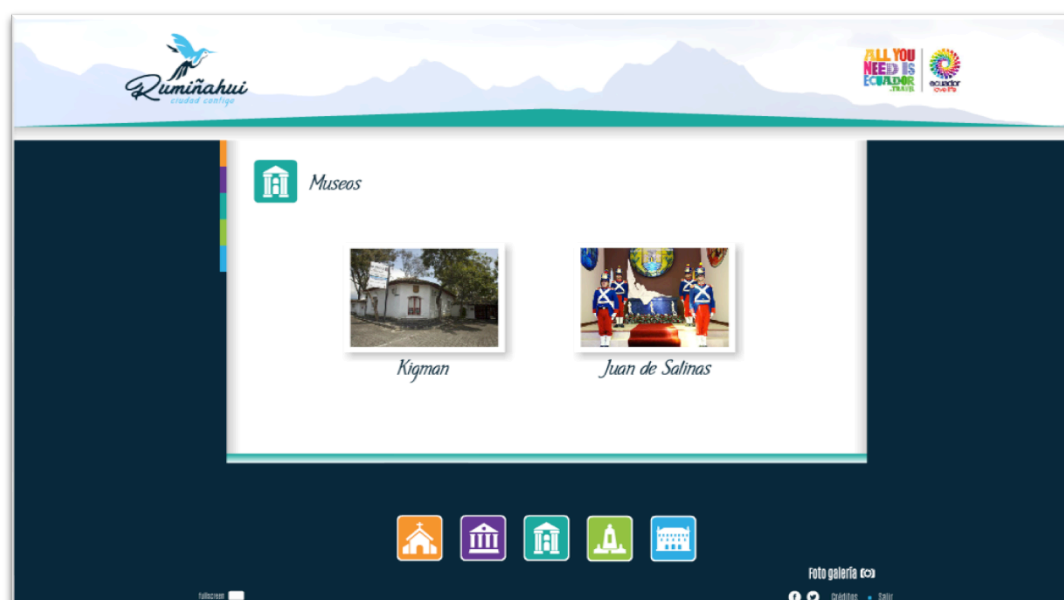
REALIZADO POR: Investigadora

3.8.6.5 *Página Museos*

Esta página contiene una reseña histórica fotografías representativas y su ubicación, se caracteriza por la interactividad que tiene en sus botones los cuales son las fotografías de cada uno de los museos.

GRÁFICO N.- 26

PÁGINA MUSEOS



REALIZADO POR: *Investigadora*

3.8.6.6 *Página de Monumentos*

La página de monumentos, se caracteriza por tener una galería de cada monumento y al presionar cada una de las fotoreafías nos permite tener información detallada de cada uno de los estos.

GRÁFICO N.- 27

PÁGINA MONUMENTOS



REALIZADO POR: Investigadora

3.8.6.7 *Página de las Haciendas*

La página de Haciendas , se caracteriza por tener información de cada Hacienda y al presionar cada una de las fotoreafias nos permite tener información de cada uno de estas.

GRÁFICO N.- 28

PÁGINA HACIENDAS

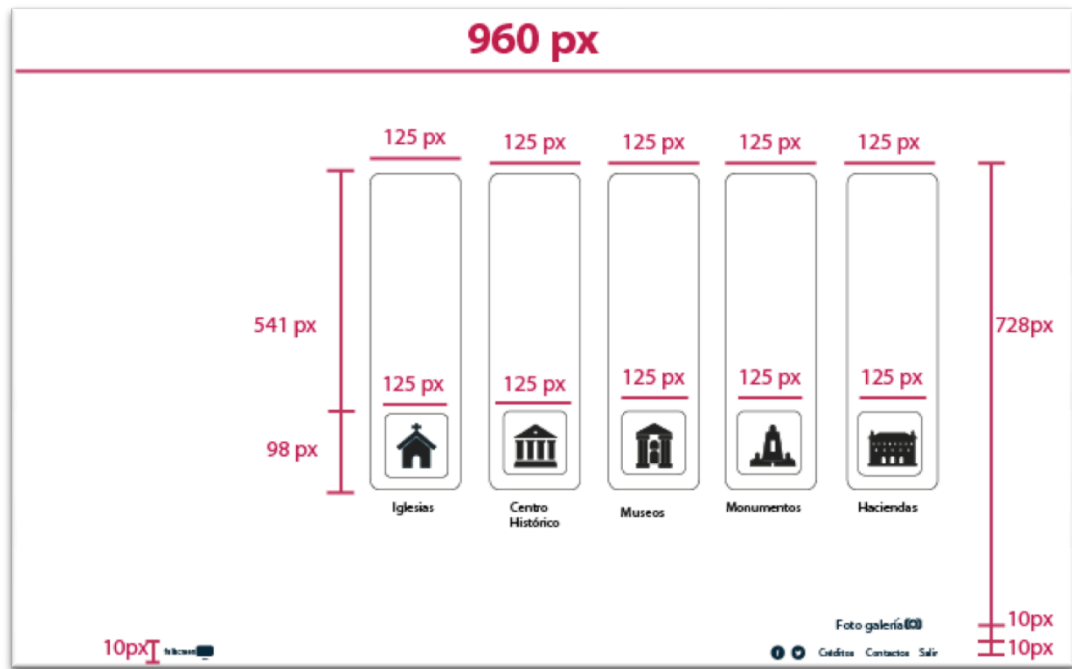


REALIZADO POR: Investigadora

3.8.7 Construcción geométrica

GRÁFICO N.- 29

CONSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA



REALIZADO POR: Investigadora

3.8.8 Botonera

La botonera principal están elaboradas a base de siete botones, cada uno de los mismos se dirigirá a la interfaz correspondiente:

3.8.8.2 Menú

En esta interfaz indica una breve representación gráfica del contenido de la guía multimedia, los demás botones se hacen visibles al dar un clic sobre un botón que se encuentra ubicado con una iconografía de correspondiente.

GRÁFICO N.- 30

BOTÓN INGRESAR



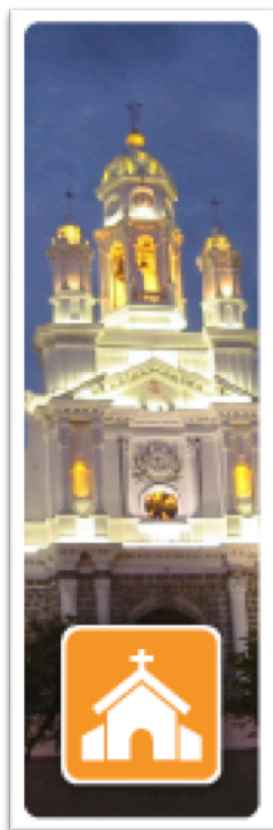
REALIZADO POR: Investigadora

3.8.8.3 *Iglesias*

En esta interfaz indica una breve representación gráfica , los demás botones se hacen visibles al dar un clic sobre un botón que se encuentra disponible con una iconografía representativa.

GRÁFICO N.- 31

BOTÓN IGLESIAS



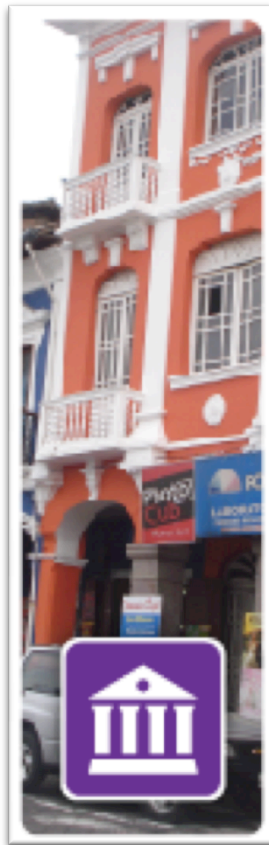
REALIZADO POR: Investigadora

3.8.8.4 Centro Histórico

Aquí encontraremos fotos de importancia y su información respectiva de el cantón, la interfaz se encuentra estática y clara.

GRÁFICO N.- 32

BOTÓN CENTRO HISTORÍCO



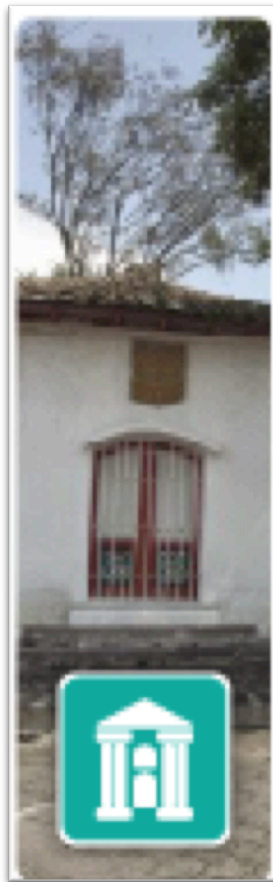
REALIZADO POR: Investigadora

3.8.8.5 *Museos*

Contiene información de los museos del cantón Rumiñahui, estas se las puede mirar al dar clic en la en la foto con el pictograma representativo a museos.

GRÁFICO N.- 33

BOTÓN MUSEOS



REALIZADO POR: Investigadora

3.8.8.6 Monumentos

Esta interfaz se mantiene estática, aquí se puede encontrar la información necesario para poder conocer más acerca de su trascendencia.

GRÁFICO N.- 34

BOTÓN MONUMENTOS



REALIZADO POR: *Investigadora*

3.8.8.7 *Haciendas*

Esta interfaz se mantiene estática, aquí se puede apreciar datos de relevancia en su historia por lo tanto de su valor como un bien arquitectónico.

GRÁFICO N.- 35

BOTÓN HACIENDAS



REALIZADO POR: *Investigadora*

3.8.8.8 *Fullscreen*

Este boton le permite alargar o que al producto se lo pueda apreciar en pantalla complete.

GRÁFICO N.- 36

BOTÓN FULLSCREEN



REALIZADO POR: Investigadora

3.8.8.9 *Foto Galería*

Este boton le permite mirar todo el las fotografías de una manera dinamica y en mayor tamaño.

GRÁFICO N.- 37

BOTÓN FOTO GALERÍA



REALIZADO POR: Investigadora

3.9 Desarrollo de la animación

La animación se realizó en un formato de 24fps (frames por segundo), así como también las dimensiones de la pantalla de 1280px por 800px las primeras, para darle mayor estética, dinamismo, posteriormente las otras están de 960 por 728 tomando en cuenta la retícula 960.

El software cuenta con una línea de tiempo el cual contiene los fotogramas que darán vida a la animación en un rango de 24 fotogramas por segundo, cada uno de ellos puede contener audio, imágenes e ilustraciones.

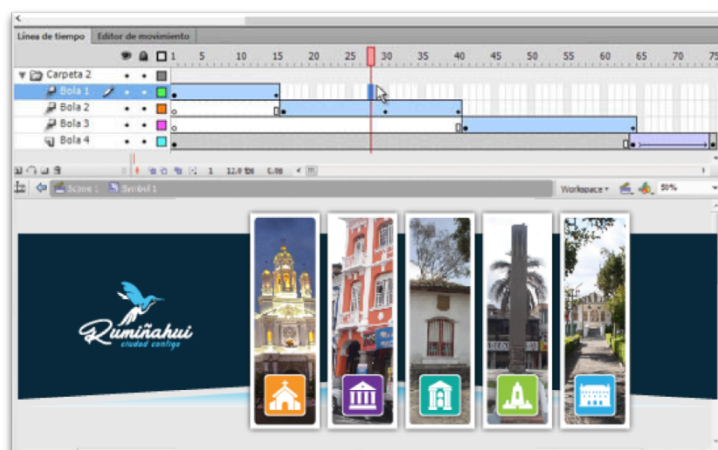
3.9.1 Animación de las pantallas

En la animación de las pantallas se utilizó la técnica de animación por fotograma, es decir se modifican los atributos como: la posición, rotación o tamaño, dándole una secuencia sincronizada conjuntamente con el audio en los botones.

La animación se encuentra organizada dentro de fotogramas y una línea de tiempo con ilustraciones las cuales se pueden modificar su posición, rotación y tamaño dándole secuencia durante toda la animación, para darle un efecto de movimiento y lograr conectarse a una pantalla con la otra.

GRÁFICO N.- 38

ANIMACIÓN DE LA PLANTILLA PRINCIPAL



FUENTE: Investigador

REALIZADO POR: Investigadora

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Se entrevistó a varios habitantes del cantón Rumiñahui, quienes indicaron sobre la falta de fuentes de información que muestren exactamente los Bienes arquitectónicos culturales.
- Las sugerencias vertidas por los docentes de la universidad, ayudó al desarrollo y diseño de la propuesta final de una manera eficaz.
- El uso de la guía digital ayudará a los habitantes del cantón Rumiñahui y turistas a conocer más sobre los bienes arquitectónicos del cantón y su historia.
- Con el desarrollo de la guía digital, se ha brindado un material que proporciona información completa y actualizada a la cual se puede utilizar de forma libre y sencilla, puesto que se encuentra en un medio digital que va a la par de la tecnología.
- Durante el proceso de desarrollo de la guía digital se obtuvo una experiencia que enriquece los conocimientos en el campo del diseño, lo cual servirá mucho para la aplicación de la misma en la vida profesional.

-

Recomendaciones

- Realizar actualizaciones permanentes para que la guía digital siga creciendo e incrementando en información y en temas actualizados de cada uno de los bienes.
- Orientar a los habitantes del cantón Rumiñahui a reconocer, cuidar y valorar a estos bienes para su conservación y difusión.
- Fruto del tiempo y dedicación para la obtención de la información que contiene la presente propuesta se espera el respeto a la autoría de la misma
- Dar seguimiento a la presente propuesta para que más turistas se sigan sumando y esto permita fortalecer a la memoria colectiva.

GLOSARIO

Patrimonio.- procede del latín Patrimonium y hace mención al conjunto de bienes que pertenecen a una persona, ya sea natural o jurídica.

Patrimonio Arquitectónico- Es un conjunto de edificios o la ruina de estos, que al pasar los años adquieren un precio mayor al original y que va más allá del encargo original.

Cultura.- A raíz de las transformaciones que ha sufrido el mundo y los avances de la ciencia, el ser humano ha modificado drásticamente y adaptado.

Bit.- Bit es el acrónimo Binary digit (dígito binario). Un bit es un dígito del sistema de numeración binario, mientras que en el sistema de numeración decimal se usan diez dígitos, en el binario se usan sólo dos dígitos, el 0 y el 1. Un bit o dígito binario puede representar uno de esos dos valores, 0 ó 1.

Digital.- Se usa comúnmente para referirse a todos aquellos sistemas que representan, almacenan o usan la información.

Brillo.- Capacidad de una superficie para reflejar la luz.

Boceto.- Dibujo inicial que se usa para trabajar sobre una idea y exponerla.

Bosquejo.- Trazar los primeros rasgos de una obra, en esencial de una obra o pintura.

Color.- Tono de un objeto determinado por la frecuencia de la luz emitida por el mismo.

Gráfico.- Elemento visual que complementa al texto para hacer a un mensaje impreso más interesante o facilitar su comprensión.

Icono.- Signo visual poco abstracto. Signo que sustituye algo tomando de éste sus rasgos pertinentes.

Ilusorio.- Que es sólo ilusión, sin valor real.

Legibilidad.- Característica gráfica que hace de los elementos entidades diferenciables y reconocibles unos de otros dentro de un contexto dado.

Maquetación.- Composición de una página, compaginación de diferentes elementos.

Pixel.- La unidad de superficie de imagen sobre la cual se pueden definir atributos, tales como color e intensidad de luz.

Simetría.- Transformación que invierte un objeto o que copia una versión inversa del mismo a lo largo de un eje especificado.

Textura.- Urdimbre y trama de los telares. Por extensión, mayor o menor rugosidad de una superficie, a su riqueza al tacto.

Vector.- Vector es un término que deriva de un vocablo latino y que significa “que conduce”. Un vector es un agente que transporte algo de un lugar a otro. Su significado, de todas formas, varía de acuerdo al contexto.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA CITADA

- **ANETCON;** Que es un dominio, los dominios en internet, S.L, filmac centre, S.L, 2004.
- **BEHOCARAY, Grisel;** fascículo 5, Diseño Multimedia.
- **BELLOCH, Consuelo;** Aplicaciones multimedia.
- **CHONG, Andrew;** Animación digital, Barcelona, Blume, 2010.
- **GARETT, James;** Interface design, The Elements of User Experience 2011
- **FONTCUBERTA;** La fotografía
- **GAUCHAT, Juan;** Documentos HTML5, El gran libro de HTML5, Barcelona, MARCOMBO, S.A.2012.
- **INGLEDEW, John;** Fotografía, Blume, S.L nueva edición actualizada Barcelona 2010.
- **MARTÍNEZ, Margarita; MUÑOS, Guadalupe;** El uso de boceto multimedia para diseñar interfaces de realidad aumentada para visitas guiadas, 2004.
- **MORISON, Stanley;** Proyectos desarrollados en la edición 2010
- **LANDA, Robín;** Diseño gráfico y publicidad, fundamentos y soluciones. Madrid, ediciones Anayc Multimedia (Grupo Amaya S.A), 2011.
- **LANIER, Jaron;** De realidad virtual a la aumentada, Fernando Rolando, 2012.
- **LUNA, Carlos;** Interfaz de Usuario, 2005.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- **MARC, Chagal;** El color, Princeton architectural press, Diseño Gráfico, nuevos fundamentos, Gustavo Gili, Sl, Barcelona 2009.
- **NANCY, Froehlich;** El color, , Princeton Architectural Press, Diseño Gráfico, Nuevos fundamentos, Barcelona, Gustavo Gili, Sl, 2009.
- **SANTILLÁN, Frineé;** El guión multimedia.

BIBLIOGRAFÍA ELECTRONICA

- **SALINAS, Juan;** (s.f.). *Red Iris*. Visualizar un documento en la red
Recuperado el 25 de 04 de 2015, de Red Iris:
<http://edutec.rediris.es/documentos/1996/multimedia.html>
- **MINCHAL, Macas;** M. F. (2014). *Propuesta de estrategias pedagógicas para el periodo de adaptación en niños de 4 a 5 años* . Cuenca: Universidad de Cuenca. <https://culturaec.wordpress.com/>
<https://culturaec.wordpress.com/ley-organica-de-cultura/>
- **WALTON, Roberto;** *Haga usted mismo su diseño gráfico*. Madrid: Herman Blumer Central de Distribuciones S.A.www.um.es. (s.f.).
Obtenido de www.um.es: www.um.es/analesps/v18/v18_1/09-18_1.pdf

ANEZOS

ANEXO 1

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADEMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERIA Y APLICADAS
Latacunga – Cotopaxi – Ecuador
ENCUESTA DE GRADO

Estimado Sr(a).

La siguiente encuesta es parte de una investigación sobre la promoción de los edificios con valores patrimoniales del Cantón de Rumiñahui. Tiene como objetivo identificar el nivel de conocimiento de los pobladores sobre las edificaciones del Cantón.

- 1- Fecha actual: _____ Hora: _____
- 2- Edad: _____
- 3- Estudios Alcanzados:
- 4- En el Cantón de Rumiñahui existen varias edificaciones que construcciones con valor patrimonial. ¿Conoce Alguno?: Sí. No.

5- ¿Cuáles conoce?:

- 6- ¿Por qué considera que estos edificios son importantes?
- 7- Razones históricas. Valor arquitectónico. Son útiles. Otras razones.

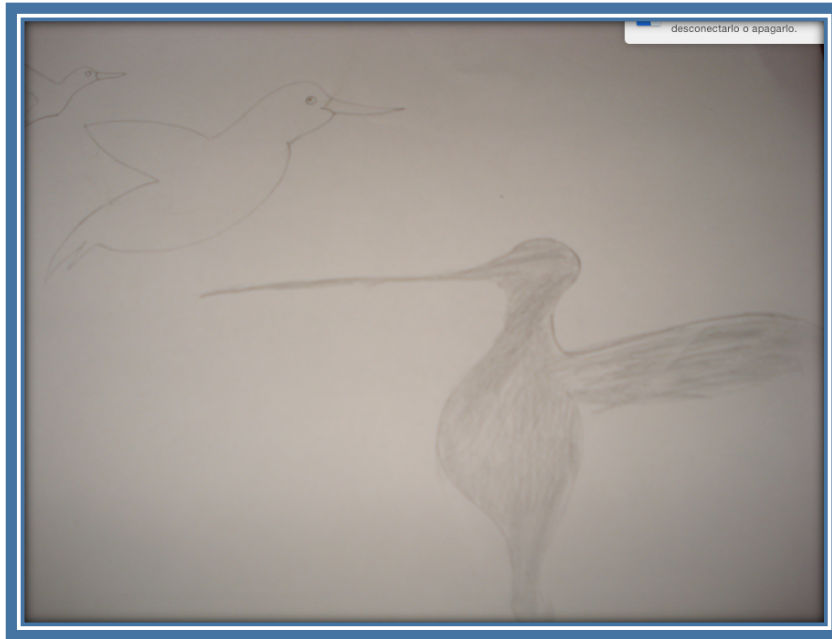
¿Cuáles?:

- 8- ¿Considera que las personas que viven en el Cantón conocen la importancia de los edificios mencionados? Sí. No.
- 9- ¿Cree que los edificios mencionados pueden resultar de interés a turistas y visitantes del Cantón? Sí. No.

¿Cuál considera que es la vía más adecuada y económica para dar a conocer los edificios mencionados? Televisión. Radio. Folletos. Guía digital en Internet

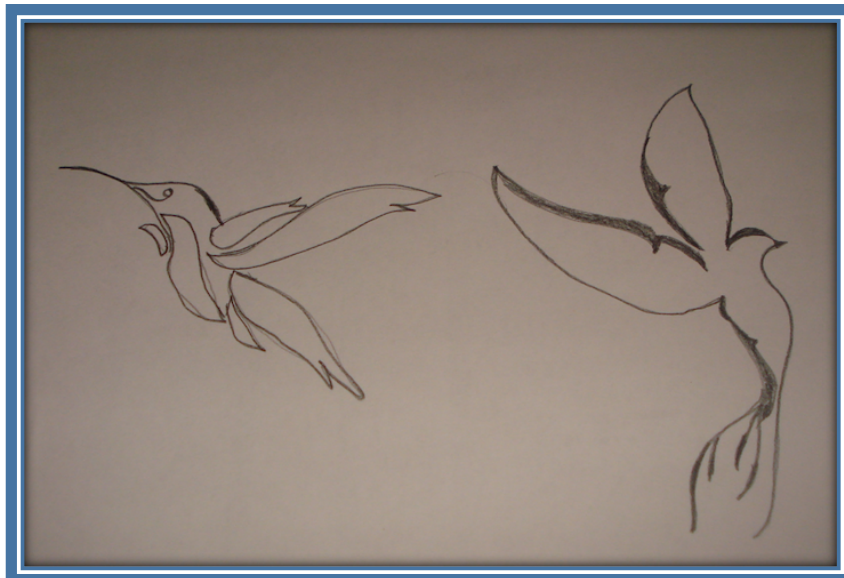
ANEXO 2

Bocetos



FUENTE: Investigador

REALIZADO POR: Investigador



FUENTE: Investigador

REALIZADO POR: Investigador



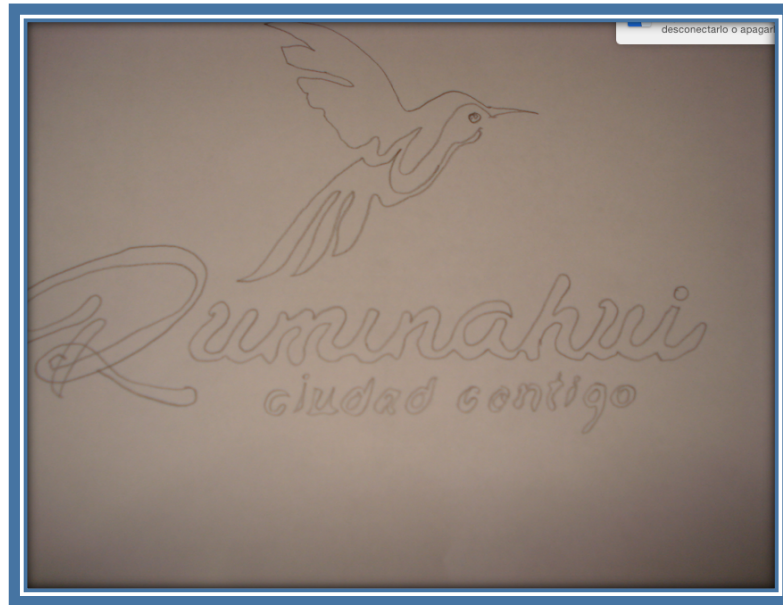
FUENTE: Investigador

REALIZADO POR: Investigador



FUENTE: Investigador

REALIZADO POR: Investigador



FUENTE: Investigador

REALIZADO POR: Investigador



FUENTE: Investigador

REALIZADO POR: Investigador

ANEXO 3

Fotografía de Bienes Arquitectónicos Culturales de Rumiñahui



FUENTE: GAD Rumiñahui

REALIZADO POR: Investigador



REALIZADO POR: Investigador



REALIZADO POR: Investigador



REALIZADO POR: Investigador



REALIZADO POR: Investigador



REALIZADO POR: Investigador



REALIZADO POR: Investigador



REALIZADO POR: Investigador

