

INFOCUENCA

Autores:

Diego Villa

Tutor:

Dis. Cristian Alvarracín

Fotografías e Ilustraciones:

Todas las imágenes son realizadas por el autor, excepto aquellas que se encuentran con su cita respectiva.

Diseño y diagramación:

Autor

Impresión:

Huella Digital

Cuenca – Ecuador 2013

DEDICATORIA:

DIOS FAMILIA MORENA

AGRADECIMIENTOS

VERO - ANA ANDREA PROFES KYAN RAFA JUANITO - ESTEBAN TOA-CATA-ALFREDO AMIGOS U: TAROSO PEPE-GABY-CHOPIS TATI-JUAN-FELIPA COCHI-CHINO-JORGE JAZMIN-SUKA OTROS PATN-JAVI-FNII-IVAN

Índiaa	
Indice	
Dedicatoria	5
Agradecimientos	6
Abstract	8
Introducción	9
Objetivos	10
1. Capítulo1 (Marco Teórico)	11
1.1 Información en Cuenca	12
1.1.1. Necesidad de Información	12
1.1.2 Razones para estudiar en Cuenca	12
1.2. La información y el diseño	13
1.2.1 Información	13
1.2.3 Diseño de información	13
1.2.2 Arquitectura de información	13
1.3 Diseño web	14
1.3.1 Viralización web	14
1.3.2 Responsive web	14
1.3.3 Tipografía	14
1.3.4 Cromática	15
1.3.5 Imagen	15
1.3.6 Animación	15
1.3.8 CM`S	16
1.4 Homólogos	17
1.4.1 Pinterest	17
1.4.2 Behance	18
1.4.3 Universia	19
1.5 Entrevistas	20
1.6 Conclusiones	23
1.6.1 Conclusiones metodología	23
1.6.2 Conclusiones diseño	23
1.6.3 Conclusiones homólogos	23
2. Capítulo2 (Programación)	24
2.1 Target	25
2.2 Person design	26

	2.3 Partidos de diseño	27
	2.4 Conclusiones programación	28
3	. Capítulo 3 (Diseño)	29
	3.1 Lluvia de ideas	31
	3.2 Sitio web	31
	3.2.1 Diez ideas	37
	3.2.2 Tres ideas	46
	3.2.3 Idea final	49
	3.3 Logo	50
	3.3.1 Bocetos	50
	3.3.2 Propuesta	51
	3.4 Iconos	53
	3.4.1 Bocetos	53
	3.4.2 Resultados	54
	3.5 Infografía	56
	3.5.1 Resultados	57
	3.6 Cromática	59
	3.7. Mapas	60
	3.7.1 Bocetos	60
	3.7.2 Resultados	61
	3.8 Tipografía	62
	3.9 Interfaz	63
	3.9.1 Bocetos	63
	3.9.2 Propuesta final	64
_	3.10 Conclusiones diseño	72
4	Conclusiones generales	73
5	Recomendaciones	74
6	Bibliografía Índice de imágenes	75
7	Indice de imágenes	76

ABSTRACT

DESIGNING AN INFORMATIVE WEBSITE OF THE CITY OF CUENCA FOR FOREIGN STUDENTS

With the arrival of students from other cities of Ecuador to the city of Cuenca, whose purpose is to study at the University of Azuay, the need to provide them with relevant information about Cuenca has arisen. By using this information, they will be able to move around easily.

This project has the purpose of providing future students with the necessary information about the city of Cuenca through a website, which will include graphs, icons, computer graphics, pictures, and information that will be spread across online social networks.

KEY WORDS

Responsive web

Web design

Information about Cuenca

Graphic Design

Universities

Diego F. Villa B.



Translated by, Restal Agolo V.

RESUMEN

Con la llegada de estudiantes de otras ciudades del Ecuador a la ciudad de Cuenca para realizar sus estudios en la Universidad del Azuay se ha visto la necesidad de brindarles información relevante de la ciudad para que puedan guiarse en la misma.

Este proyecto busca dar a conocer a los futuros estudiantes datos necesarios de la ciudad mediante el desarrollo de un sitio web basado en gráficos, iconos, infografías, fotos e información obtenida, y cuya difusión estará dada en redes sociales y el sitio en línea.

INTRODUCCIÓN

La desinformación que existe por parte de las universidades de Cuenca hacia los estudiantes es la problemática a abordar debido a que estas pueden dar toda la información de carreras y distintos cursos para así poder ayudar a un estudiante de otra ciudad que viene a estudiar a la ciudad, el cual no cuenta con información necesaria de cómo es la ciudad en la que va a pasar su carrera universitaria, que líneas de bus puede tomar, lugares peligrosos o calmados, donde poder vivir, opciones de lugares a escoger donde se pueda vivir, etc.

La problemática surge de la falta de información de la ciudad, ya que esta es tomada con muy poca importancia, y lo que se va a brindar a los estudiantes foráneos es información relevante de Cuenca para que realicen sus estudios superiores en la ciudad.

OBJETIVOS

Objetivo general:

Facilitar la adaptación del estudiante foráneo a la ciudad mediante un sitio web.

Objetivos específicos:Desarrollar un sitio web que brinde información de Cuenca.

MARCO TEÓRICO



1.1 LA INFORMACIÓN ACADÉMICA EN CUENCA

1.1.1 Necesidad de la Información

La falta de información que existe por parte de las universidades hacia sus nuevos estudiantes que vienen de otra ciudad ha sido un gran problema en la actualidad, ya que ellos en sus primeros días de clases no se sienten tan a gusto debido a que todo lugar es nuevo y no se pueden orientar bien por la ciudad, esto a determinado la necesidad de información en la ciudad.

1.1.2 Los estudiantes foráneos en Cuenca

Cuenca se ha ido convirtiendo en una fuente importante de estudios nos solo por tema de costos, estadía y más, sino por la excelencia académica con la que cuentan, teniendo como consecuencia cada nuevo periodo nuevos estudiantes foráneos de diferentes partes de país.

1.1.3 Razones para estudiar en Cuenca

Luego de realizar una serie de encuestas y entrevistas a estudiantes foráneos universitarios se obtuvieron diferentes resultados. Las respuestas en si abarcaron logros personales y académicos.

¿Por qué?

- Las razones para estudiar en cuenca es que cuenta con una educación superior y formación académica excelente.
- -Las infraestructuras son óptimas para el estudiante.
- -Las bibliotecas son actualizadas y también con acceso a bibliotecas virtuales que son de gran ayuda a los estudiantes.
- -Las universidades en Cuenca cuentan con becas para estudiantes con bajos recursos económicos.

¿Para qué?

- -Tener nuevas oportunidades fuera de su región.
- -Lograr un título con el cual implante su propio negocio en su tierra natal.
- -Superarse como persona y al mismo tiempo como profesional.

1.2 LA INFORMACIÓN Y EL DISEÑO

1.2.1 Información

La información es un tema que debe ser muy analizada y administrado por el usuario debido a que mediante esta se obtendrá diferentes resultados y objetivos planteados. La información que se brindara es de la ciudad de Cuenca, teniendo así muchas referencias de la misa, es decir se tendrá en cuenta lugares, datos, recorridos y más.

1.2.2 Diseño de Información

El diseño de información es algo muy importante que los diseñadores tienen que tener en cuenta ya que este representa funcionalidad y estética, es decir la forma en la cual un diseño es administrado y resulto de la mejor manera.



"EL PROBLEMA CENTRAL DEL DISEÑADOR NO ES
LA GRÁFICA, SINO EL IMPACTO QUE ELLA TIENE
EN LOS CONOCIMIENTOS, LAS ACTITUDES, Y LAS
CONDUCTAS DE LA GENTE. NUESTRO ROL ES
AYUDAR A ENTENDER PARA QUE LA GENTE PUEDA
ACTUAR BIEN. ESTE ROL NOS FUERZA A PONER
NUESTROS CONOCIMIENTOS DE LO FORMAL
AL SERVICIO DEL DESEMPEÑO DE NUESTRO
TRABAJO" (FRASCARA JORGE FORDAJEA 10 de 20 de 2011 de bitolica)

TRABAJO." (FRASCARA, JORGE. «FOROALFA.» 19 de 06 de 2011. http://foroalfa.org/articulos/la-necesidad-del-diseno-de-informacion».)

1.2.3 Arquitectura de la información

La arquitectura de información es la que busca mejorar la experiencia del usuario, organizando la información de una forma más adecuada posible. Nos ayuda con métodos o reglas para lograr sitios webs dinámico e interactivos ayudándonos a organizar la información en un espacio.

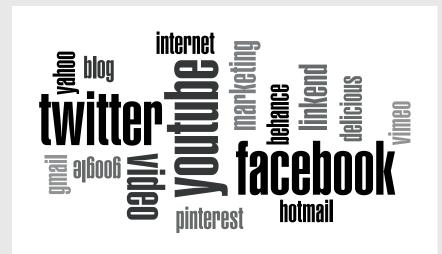
"LA AI ES DEFINIDA COMO EL ARTE Y LA CIENCIA DE ORGANIZAR ESPACIOS DE INFORMACIÓN CON EL FIN DE AYUDAR A LOS USUARIOS A SATISFACER SUS NECESIDADES DE INFORMACIÓN. LA ACTIVIDAD DE ORGANIZAR COMPORTA LA ESTRUCTURACIÓN, CLASIFICACIÓN Y ROTULADO DE LOS CONTENIDOS DEL SITIO WEB." (TOUB; 2000).

1.3 DISEÑO WEB

1.3.1 Viralización Web

La viralización es la manera de hacer crecer una página sin tener que recurrir a la publicidad. Cuando un sitio web comienza un auge en lo q a visitas y promoción se refiere se le llama crecimiento orgánico.

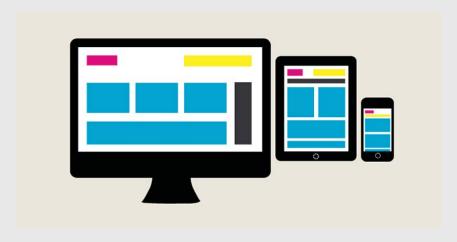
Un sitio web está bien viralizado, cuando su popularidad aumenta sin que interfiera el creador. Una manera de vilarizar un sitio web puede ser mediante redes sociales (Facebook, Twitter, etc.)



1.3.2 Responsive Web

El diseño debe estar centrado en el usuario, es de gran ayuda debido a que no se tendría que crear 3 diseños diferentes para dispositivos digitales (computadora, Tablet, celular); ya que mediante parámetros establecidos se puede brindar un diseño funcional en varias pantallas.

Acceso desde diferentes tipos de pantalla. Es decir acceder al sitio desde un dispositivo diferente sin que se pierda la información que se quiere dar. Los sitios deben ser diseñados en términos de proporción, es decir diseñar en base a todos los dispositivos permitidos.



1.3.3 Tipografía

La tipografía es muy importante en el diseño gráfico, hay que tener en cuenta que la tipografía influye mucho en la legibilidad y leibilidad de la página. Es decir hay q saber definir los tamaños de la tipografía (títulos, subtítulos, párrafos, etc.), también influye mucho en qué clase de tipografía utilices.

"HAY DOS CLASIFICACIONES PRINCIPALES DE FUENTES PARA ELEGIR: SERIF Y SANS SERIF: LAS FUENTES SERIF TIENEN REMATES O ADORNOS ADICIONALES AL FINAL DE GOLPES, ALGUNOS LOS LLAMAN PIES O CRUZ. LAS FUENTES SANS SERIF SON SIN SERIF, SIN DETALLES ADICIONALES SE ENCUENTRAN EN EL EXTREMO DE CADA

LETRA." (Noack, Shannon. «FOROALFA.» 07 de 04 de 2010. http://sixrevisions.com/web_design/a-basic-look-at-typography-in-web-design/>.)



Consideración de tipografía

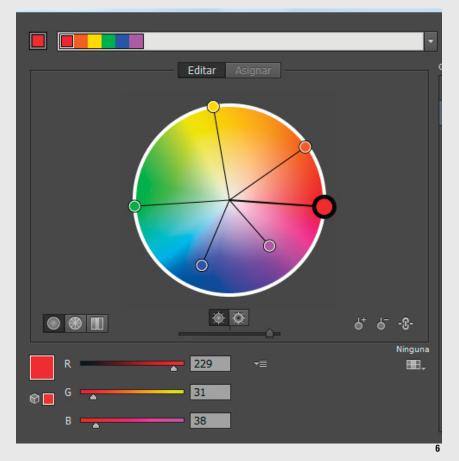
Como consideración la tipografía sans serif son más fáciles de leer que las serif, mientras que las serif funcionan más en títulos y subtítulos. También hay que tener en cuenta que una tipografía muy pequeña no se verá en la página mientras que si la tipografía muy grande se saldría del rango del sitio web.

1.3.4 Cromática

La cromática es muy importante en el diseño, es necesario saber escoger los colores que definirán la parte del sitio web. Debe existir un peso visual dentro de la página.

En la cromática de web el blanco y negro son los colores que más contrastan en la pantalla a más de ser el contraste más utilizado.

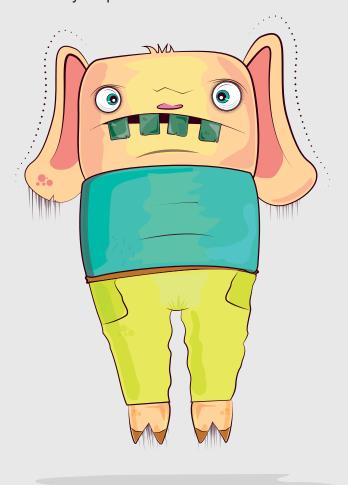
Un mal contraste y el uso indebido de un fondo de color puede causar aburrimiento al usuario y de esta manera el mismo deja de tener curiosidad por la página.



1.3.4 Imagen

Es la forma en la que se representa una realidad o pensamiento, esta puede ser analógica o digital.

La imagen viene desde hace muchos años atrás y ha sido una forma de dar un vistazo al pasado y a su amplia forma de interpretar la vida cotidiana. Existen 2 tipos de imagenes: las vectoriales y mapa de bits.



1.3.5 Animación

Es la sucesión de imagenes una seguida de otra que crea o da la sensación de movimiento, esta es muy utilizada para publicitar o dar informacion mediante la misma. La animación es un recurso muy importante si es utilizado de la mejor manera.

1.3.6 Cm's

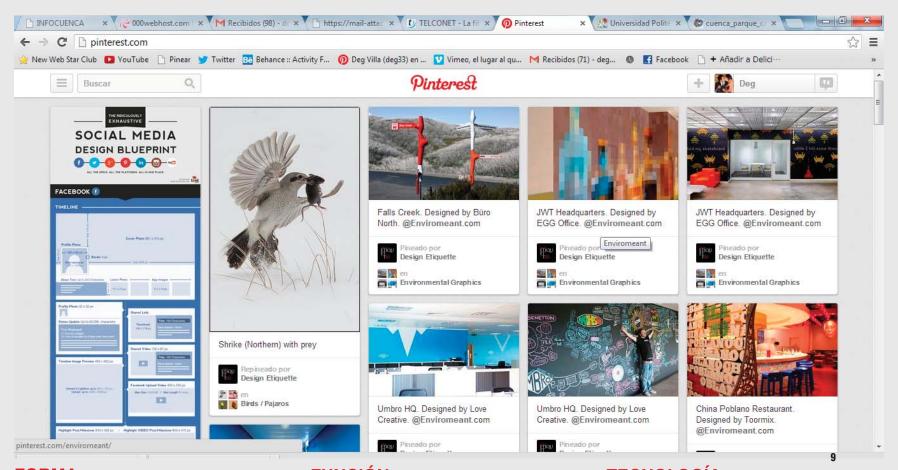
CMS son las siglas de Content Management System, que se traduce directamente al español como Sistema Gestor de Contenidos. Como su propio nombre indica, es un sistema que nos permite gestionar contenidos. Un cms nos ayudara con la factibilidad de poder subir y administrar información en la web sin necesidad de aprender código, es decir el cliente o usuario tendrá a su alcance las herramientas para poder ir actualizando la información de sitio. Existen diferentes sitios que brindan este servicio, solo se tendría que probar alguno.



1.4 HOMÓLOGOS

1.4.1 Pinterest

Pinterest es una red social para compartir imágenes que permite a los usuarios crear y administrar, en tableros personales temáticos, colecciones de imágenes como eventos, intereses, gustos y mucho más. Los ususarios pueden tener mucha inspiración gráfica mediante este sitio web.



FORMA:

Orientación: Horizontal

Tipografía: sans serif

Cromática: Color cálido

Formato: Rectangular

FUNCIÓN

Objetivo: Imágenes inspiración

Jerarquía: Imágenes de interés

Tipografía: Variación regular – light

Cromática: contraste neutro y rojo

TECNOLOGÍA

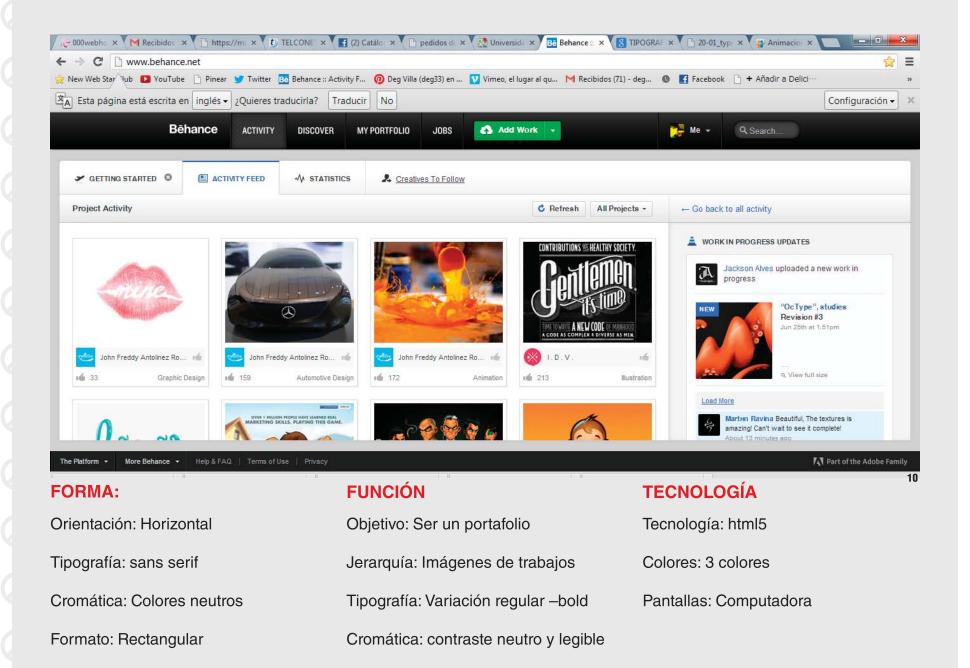
Tecnología: html5

Colores: 2 colores

Pantallas: Computadora

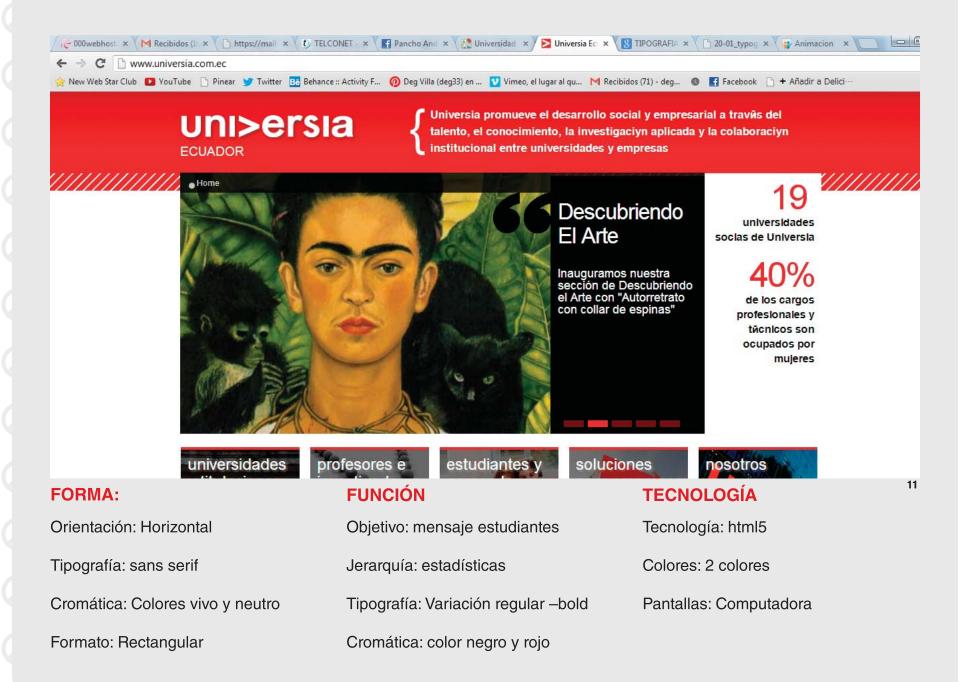
1.4.2 Behance

Pinterest es un sitio web en el que profesionales, diseñadores y mas muestran su trabajo de manera organizado es uno de los mejores sitios web para mostrar proyectos, funciona como un portafolio. Aquí se puede emitir comentarios, apreciaciones, seguir creativos o simplemente admirar el trabajo subido a la red por diferentes colegas.



1.4.3 Universia

Pinterest es un sitio web en el que puedes encontrar informacion académica de centros de estudio, a mas de eso este sitio nos brinda estadísticas, mediante un registro podemos contar con la información de universidades del Ecuador o de la red de países asociado a la misma.



1.5 ENTREVISTAS

LOURDES TENEZACA

21 años /Diseño Gráfico/6to Ciclo/Gualaquiza

Razones para estudiar en Cuenca

Tener la posibilidad de acceder a carreras que en otros lugares no están disponibles. Como en mi caso que me toco dejar mi lugar natal, Gualaquiza, para estudiar una carrera que no estaba a mi disposición en dicho lugar; Diseño Gráfico. He sido testigo de varios casos similares, que por la necesidad de prepararse y obtener un título nos hemos visto obligados a dejar nuestros hogares a temprana edad y aventurarnos en una ciudad que para muchos en un principio resulta extraña y desconocida.

La seguridad y la accesibilidad que la ciudad permite para poder movilizarse y conocerla sin mayor dificultad. Es decir que por la distancia y la ubicación de sus principales edificios resulta un poco fácil ubicarse después de un tiempo, para personas que no la conocen en su totalidad, disminuyendo la posibilidad de perderse. Pero en mi caso la razón para venir a estudiar en cuenca es porque tenemos familiares en la ciudad, facilitándonos el tener un lugar donde empezar a establecernos o vivir.

¿Cuáles fueron los medios que utilizaste para conocer la ciudad?

En un principio lo que más necesite es una guía sobre las instituciones académicas disponibles en la cuidad, pues si bien es de conocimiento general el hecho de que están disponibles en un sin número de carreras no conocemos sobre las instituciones que las ofertan, o mejor dicho, sobre su ubicación y medios por los que pueda recibir información de las mismas, pues como era mi caso que no conocía la cuidad, ni tenía la posibilidad de tener a una persona que me acompañará por lo que tuve que arreglarme por mis medios para elegir una institución, corriendo el riesgo de equivocarme. Además una guía sobre los lugares a los que podía acceder para realizar compras, o simplemente un lugar donde comer o como movilizarme en el transporte público, pues para una persona que se las tiene que arreglárselas sola en una ciudad nueva resulta una tarea complicada.

Antes de residir en cuenca ¿Qué te hubiese gustado saber acerca de la cuidad?

Por medio de amigos y compañeros que me acompañaban o me daban una guía sobre el lugar que necesitaba llegar, pues en un principio incluso andar por el centro de Cuenca era complicado, y me sentía insegura de estar sola. Pero conocí personas que me supieron enseñar sobre la cuidad así como mis hermanas que ya llevaban algunos años viviendo aquí. Además del transporte público que al nombrar las paradas resultaban una gran ayuda para ir conociendo y ubicándome más en la cuidad.

LUIS ARIAS ROJAS

23 años/diseño gráfico/ 4to ciclo/Macas

Razones para estudiar en Cuenca

En Machala no hay la carrera que quería seguir por eso opte por estudiar en Cuenca. Esta ciudad cuenta con una educación superior muy buena, tiene una gran variedad de carreras, además es una ciudad tranquila y segura.

¿Qué fue lo que más necesitabas al llegar a la ciudad?

Un mapa para no perderme ya que es la primera vez que vengo a la cuidad, además que allá departamentos en renta cercanos a la universidad con precios accesibles de acuerdo a las necesidades de un estudiante ya que es difícil estudiar en otra ciudad y tener que cancelar mis gastos por cuenta propia.

¿Cuáles fueron los medios que utilizaste para conocer la ciudad?

Mediante amigos que se me enseñaron diferentes lugares de Cuenca también en autobuses porque de esa manera recorrí la cuidad y eso me ayudo bastante.

Antes de residir en cuenca ¿Qué te hubiese gustado saber acerca de la cuidad?

Saber que líneas de buses me llevan al destino indicado y conocer los lugares más importantes de la ciudad como son parques, museos y además centros de diversión para socializar con personas de esta ciudad para adaptarme al lugar.

ADRIANA MUÑOZ 21 años/turismo/ 4to ciclo/Machala

Razones para estudiar en Cuenca

La razón para estudiar en cuenca es, porque la ciudad cuenta con universidades capacitadas y de muy buen nivel académico.

¿Qué fue lo que necesitaste al llegar a esta ciudad?

Lo que más necesite al llegar a la cuidad fue obtener información sobre la universidad a la que asistiría ¿Dónde estaba ubicada?, conocer las instalaciones etc. porque al no pertenecer a la cuidad resulta difícil adaptarse a un nuevo lugar sin estar preparada con la información indispensable.

¿Cuáles fueron los medios que utilizaste para conocer la cuidad?

Para conocer la cuidad utilice diferentes medios de transporte como por ejemplo el autobús ya que de esa manera fue más fácil adaptarme y conocer Cuenca.

Antes de residir en cuenca ¿Qué te hubiese gustado saber acerca de la cuidad?

Me hubiese gustado conocer la cuidad y los lugares más importantes de cuenca, de esa manera no sentirme desorientado y realizar mis actividades con más agilidad.

1.6 CONCLUSIONES

1.6.1 Conclusiones metodología.

Se concluye efectivamente que existe información en Cuenca hacia estudiantes foráneos, es decir no todos cuentan con información relevante de la ciudad, por lo que se ve muy necesario crear el sitio web. Además se tiene que tener en cuenta la información que va a estar en el sitio web ya que este va a ser la guía del estudiante en sus primeros días en la ciudad.

1.6.2 Conclusiones Diseño.

Aquí se obtuvo mucha información que puede ser de gran utilidad en el proyecto debido a que se revisaron nuevas tecnologías y teorías q facilitan la adaptación del sitio a varias plataformas a más de esto se analizara muy bien los elementos a tomar debido a que cada parte del sitio es muy importante para su estética.

1.6.3 Conclusiones homólogos.

En los homólogos se analizó páginas que cuentan con distintos parámetros y formas diferentes de organizar su información por lo que se vio relevante usar ciertos métodos o iconos de información para el sitio del proyecto.

PROGRAMACIÓN

2.1 TARGET

Jóvenes foráneos de 17 a 25 años de edad.

Geográficas

Región del país: Costa, Sierra y Oriente

Demográficas

Edad: 17 – 25 años

Género: Masculino y Femenino

Nivel familiar: Medio, Medio Alto

Educación: Superior

Pictográficas

Personalidad: Respetuoso

Estilo de vida: Vanguardista

2.2 PERSON DESIGN

Pablo es un estudiante de 18 años que viene de otra ciudad del Ecuador, a vivir solo o con amigos por motivos académicos este estudiante cuenta con una buena situación económica por lo que cuenta con computadora, un plan básico de internet en su domicilio, cuenta bancaria y un celular actual.

A este estudiante le gusta salir y divertirse en fiestas, conciertos, etc. Le gusta disfrutar de los lugares de la Ciudad conocer gente nueva.

Les encanta escuchar todo tipo de música según su estilo o estado de ánimo. Le encanta pasar

Es una persona que le gusta actualizarse diariamente de acorde a la carrera que este cursando, a más de eso le gusta revisar muchas páginas en el internet de su interés social o académico, utiliza mucho las redes sociales las cuales le ayudan a seguir en contacto e interactuar con la gente que conoce del lugar que viene.

Es una persona independiente que ha tenido que manejar sus cuentas de banco a más de pagar sus propias cuentas ya sea luz, agua, teléfono, etc. Es un estudiante que se preocupa por sus estudios por lo que regularmente investiga cosas nuevas de su carrera, y se reúne constantemente con amigos ya sea para realizar tareas o salir a algún lugar.

2.3 PARTIDOS DE DISEÑO

Diseño-Forma:

Formato: Se usara un formato o una plantilla adaptable para que el sitio web pueda acoplarse a diferentes pantallas. Se tiene que estimar formatos necesarios que sean adaptables en el sitio web a crearse.

Colores: La cromática es muy importante por lo que tendrá que ser evaluada de acorde al diseño del sitio. Los colores a utilizar van a ser una paleta de colores cálidos, ya que estos son determinados para el target establecido.

Tipografía: La tipografía a utilizarse va a ser una sans serif, ya que estas son muy legibles en lo que a pantallas respecta, se tendrá que elegir una fuente que sea legible en varios tamaños.

Iconos: Se crearan iconos de acorde a los botones que se necesiten en el sitio. Los iconos serán fondo-figura y representaran partes o lugares de la ciudad.

Fotografía: Las fotografías se utilizaran para mostrar lugares representativos de la ciudad o para brindar informaciones específicas de un lugar.

Diseño-Función

General: Generar una difusión entre los estudiantes del sitio web para que puedan contar con la mayor información necesaria.

Especifica: El sitio web será difundido en las universidades para brindar información a estudiantes foráneos mediante las universidades.

Diseño-Tecnología

Se utilizaran tecnologías digitales como: Adobe Illustrator: Creación iconos e interfaz Adobe Photoshop: Retoque fotografías y montajes Adobe Dreamweaver: Programación sitio

CM'S

Se tendrán en cuenta los gestores de contenido, ya que estos tienen parámetros o diferentes códigos de estilos o scripts que ayudaran que el sitio sea adaptable. Algo muy importante es que los gestores de contenidos facilitan la actualización de información sin necesidad de código.



2.4 CONCLUSIÓN PROGRAMACIÓN

En la actualidad siempre hay que tener un target para realizar algún público en específico al momento de diseñar un producto sea digital o material, a lo largo de la investigación se obtuvo la teoría necesario para poder encontrar parámetros que no ayuden a la mejor elección de elementos. En la programación se concluyó que es un parte una parte muy importante del proceso debido a que esta es la base del sitio, es decir aquí se obtienen tipografía, cromática, recursos y más.

Un diseñador siempre tiene que estar enterado de lo último del diseño es decir siempre tiene que actualizar sus conocimientos y así auto educarse para la competencia con las nuevas generaciones de diseñadores. Un diseñador tiene que ser una persona vanguardista y buscar inspiración del diseño actual para no quedarse en la redundancia al momento de diseñar.

A lo largo del tiempo la tecnología digital para la creación de sitios web nos han ayudado mucho para la complejidad de los mismos, pero al mismo hay caso en los que se necesita un poco más de conocimiento para la resolución de los mismos. Como diseñadores tenemos que utilizar la tecnología y herramientas en la red que nos pueden ayudar de mucho facilitándonos el trabajo y el tiempo solo hay que saber utilizarlo

DISEÑO

lphone 196/64 Web' & Responsible Cultura nformación à Sto Ipad g Fotos Saleriano Diversión Buses acritorio . Estudiante Novegobilidad Blitéanico Functional 1/10/20/ 8
Actual Idad totografia, Minimalismo Fiestas U Información Universitarios Vida /nxx Arriendos

3.1 LLUVIA DE IDEAS

Luego de haber realizado la investigación necesaria del tema se planteó hacer la lluvia de ideas en la que se ponen temas puntuales e importantes del sitio, a más de rutas, recorridos, tecnologías, y otros temas que puede ser de agrado a los estudiantes foráneos en la ciudad.

Como se puede ver en el cuadro inferior e izquierdo al momento de comenzar, lo primero que se haces es escribir para así poder dar una o posibles soluciones diferentes al tema, del mismo se puede dividir subtemas que pueden ser los opcionales o problemas secundarios.

Un estudiante foráneo en la ciudad debe enfocarse a conocer la cultura, lugares, parques, guías de buses y lugares que en sus tiempos libres puedan ser visitado como método de exploración ya que el estudiante debe plantearse conocer la ciudad por su propia cuenta sin tener que depender de segundos.

3.2 SITIO WEB

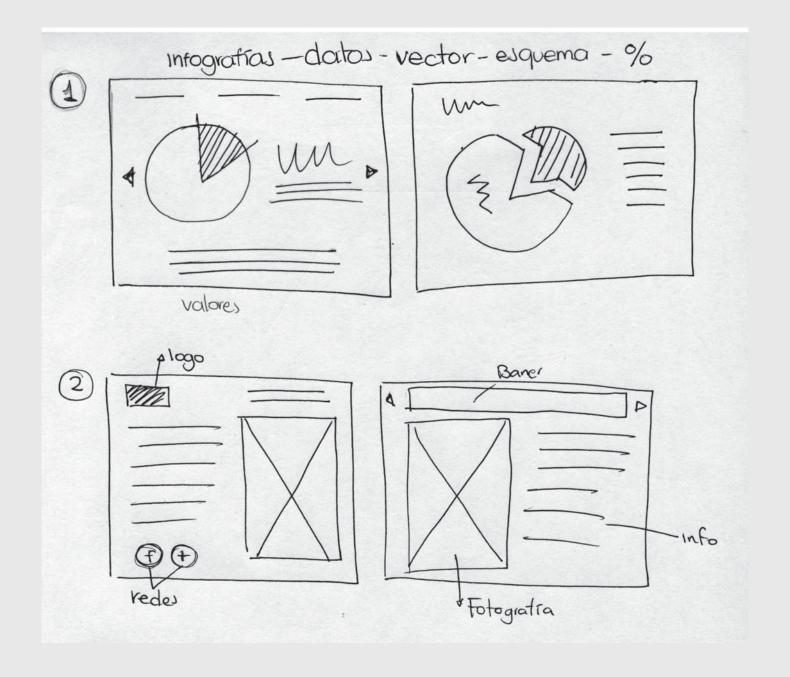
Una vez finalizada la lluvia de ideas se abarca cual va a ser el producto final o resultado a obtener, en este caso es un sitio web, bien es aquí donde comienzas las incógnitas de la manera en la que se va a crear el sitio, cuantas paginas abarcara el mismo , que información va a contener el sitio y más. Hay que tener en cuenta que se debe pensar desde lo mínimo como el nombre del dominio, hosting y más; también se tendrá en cuenta cual o cuales van a ser las tecnologías que ayudaran que el sitio se cumpla.

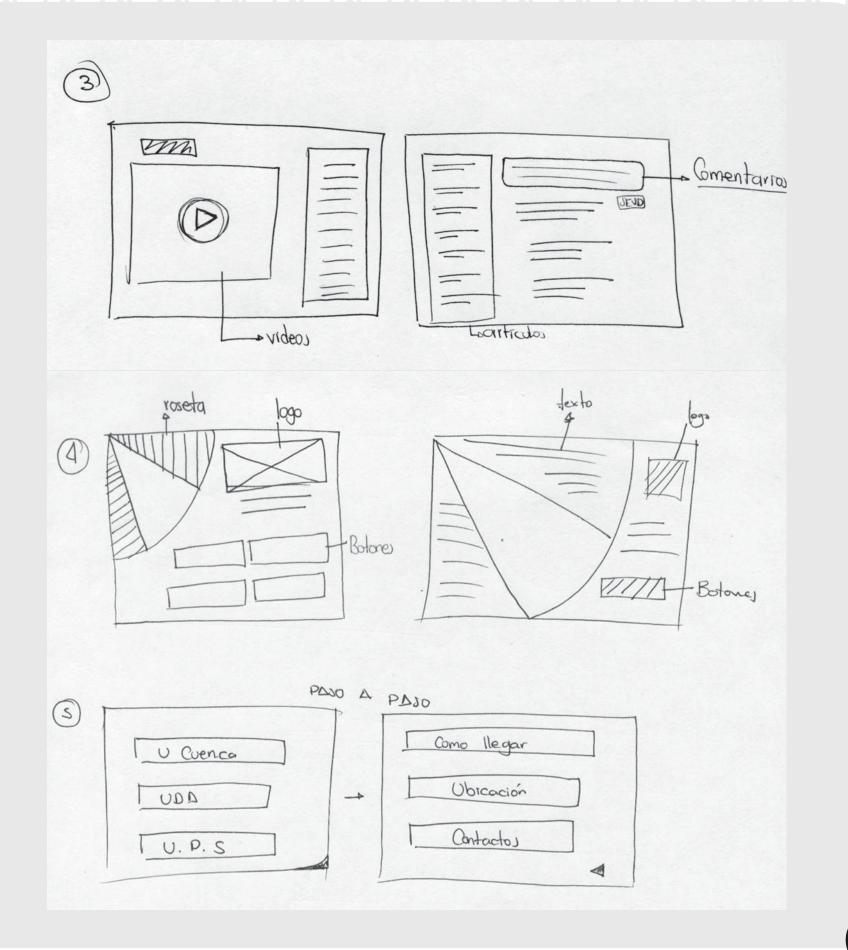
Es aquí cuando se plantea o vienen las ideas a la mente de que como va a estar organizado el sitio, con qué recursos o con cuantos depende el sitio. Para comenzar un proyecto luego de la lluvia de ideas se plantean 10 ideas que solucionen el problema, cada una de diferente manera.

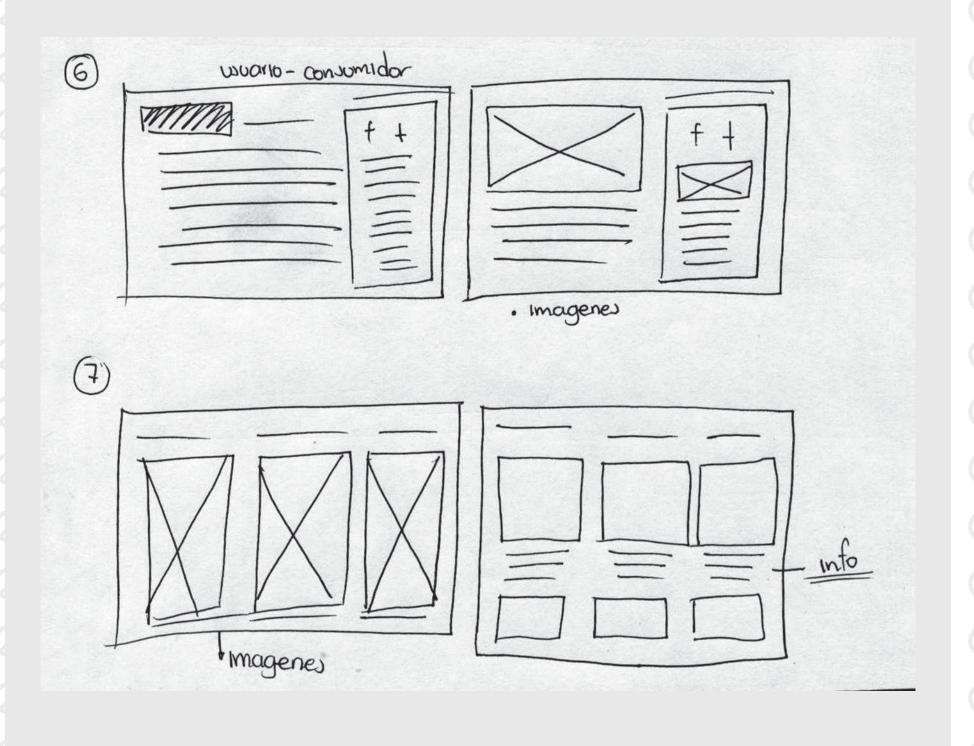


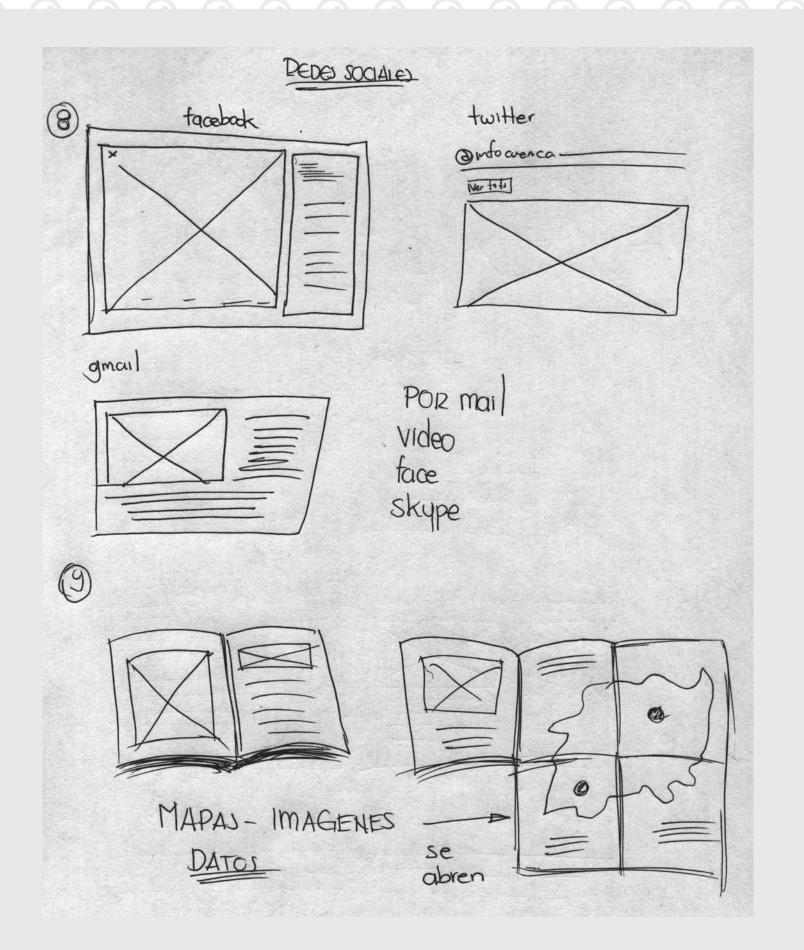
3.2.1 BOCETOS A LÁPIZ

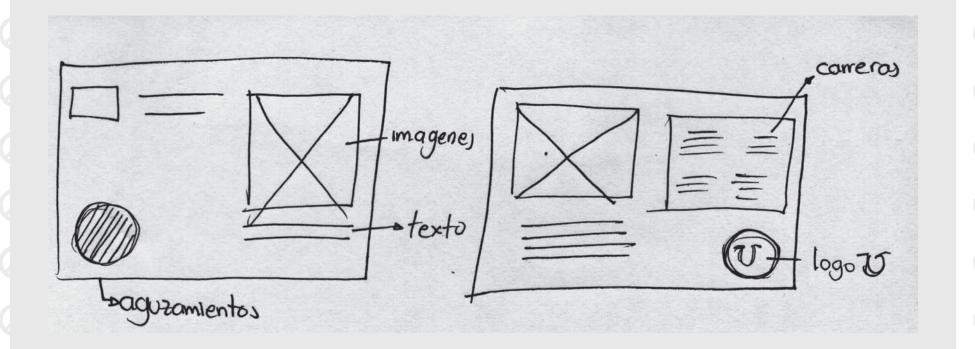
Luego de conocer lo que se quiere lograr se procede a los bocetos en lápiz de las 10 ideas en las que se puede resolver la falta de información hacia los estudiantes foráneos. A continuación se ven las 10 ideas:



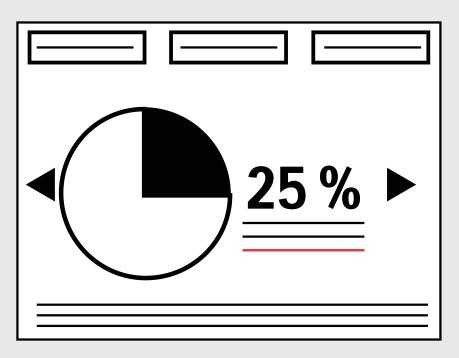








3.2.2 DIEZ IDEAS

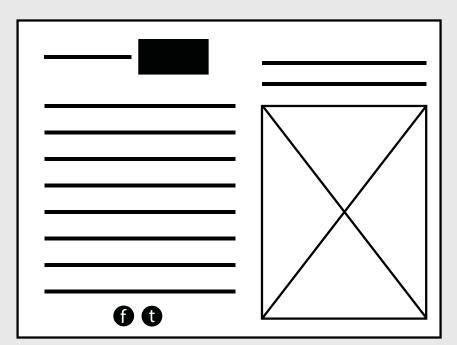


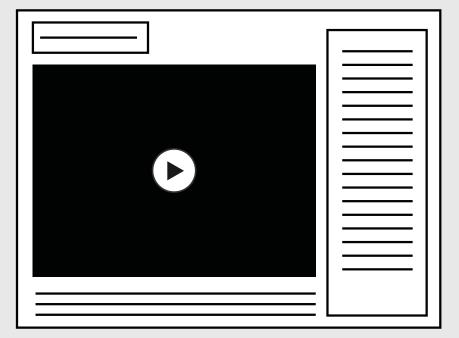
01. INFOGRAFÍA

En esta propuesta se usa la infografía como recurso es decir se brindará la información mediante datos estadísticos y mas. También se propone trabajar la información con hipertextos que te llevan a la fuente, así se ve mas a fondo lo que se quiere saber.

02. TEMÁTICA FORMAL

Esta propuesta cuenta con colores serios o formales a más de eso se quiere mosttrar una página limpia, es decir solo fotografía e información necesaria. Como la mayoría de propuestas tendran enlaces a redes sociales de la página.



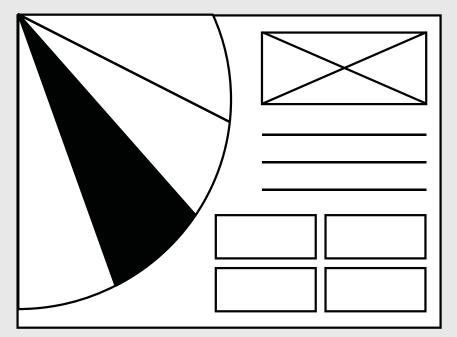


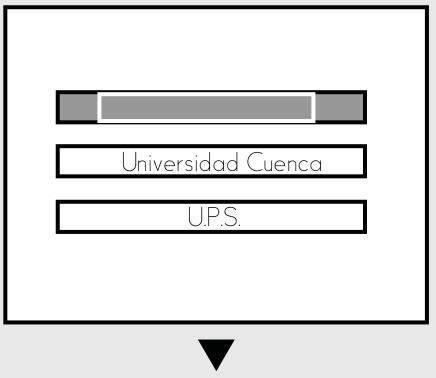
03. INTERACTIVA

Esta propuesta va a contar con videos informativos, a más de esto artículos de intéres y fotografías llamativas e interesantes.

04. PÁGINA VISUAL

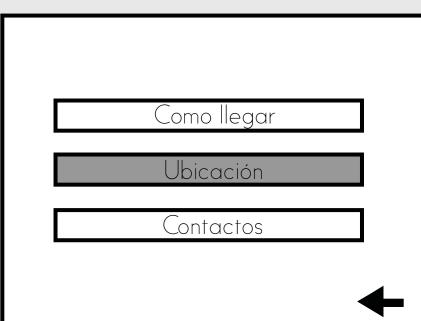
Est a página contaría con mucha información ya que seria o tendría muchas imagenes que ayudarán a dar dinamismo y asi tendriamos mas peso visual.





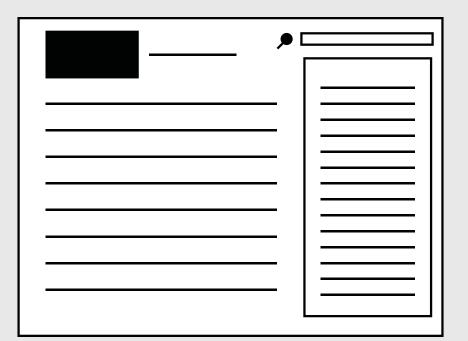
05. PASO A PASO

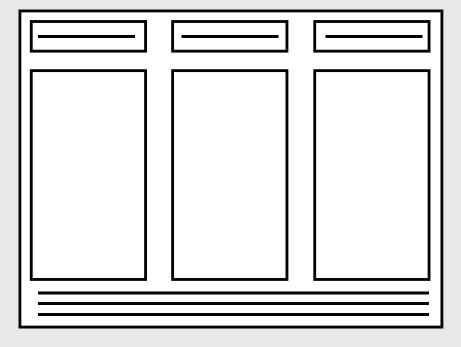
Aquí se verá como la imagen o como la pantalla pasa directamente de una pantalla a otra, es decir solo se maneja con botones en los cuales dirán que es cada cosa y a donde va y si se quiere regresar solo es con un botón.



06. DINÁMICA

En esta propuesta habrá un buscado a más de que la información se esté cambiando constantemente, tendrá un cuadro de texto a su lado derecho en el que estará enlazado tweets y publicaciones de Facebook pudiendo comentar o twitear directamente.



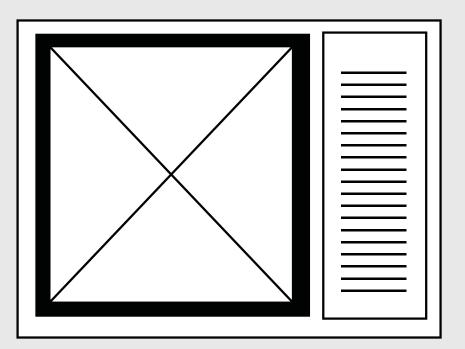


07. APLICACIÓN

Se crearía un aplicación para Apple o android en el a información sea constante y estática es decir solo recibes información pero no interactúas con el usuario. La aplicación tendría buscadores, mapas con recorridos.

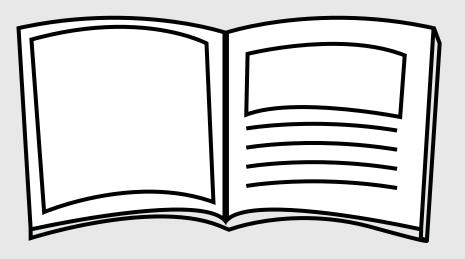
08. PUBLICIDAD WEB

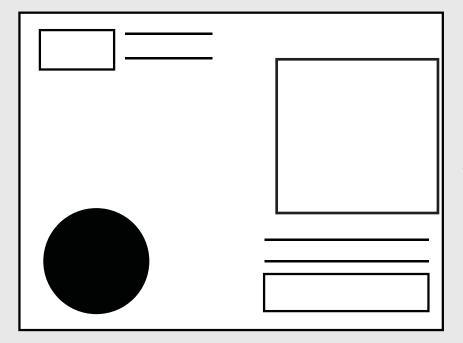
Se realizaría un fan page en Facebook o una cuenta de twitter para dar información a los estudiantes foráneos brindándoles así rutas o subiendo fotos de lugares que no son conocidos regularmente.



09. CATÁLOGO

Aquí se realizaría un catálogo impreso con rutas de la ciudad y en este existiría un mapa expandible para que el que lo use pueda guiarse por la ciudad.

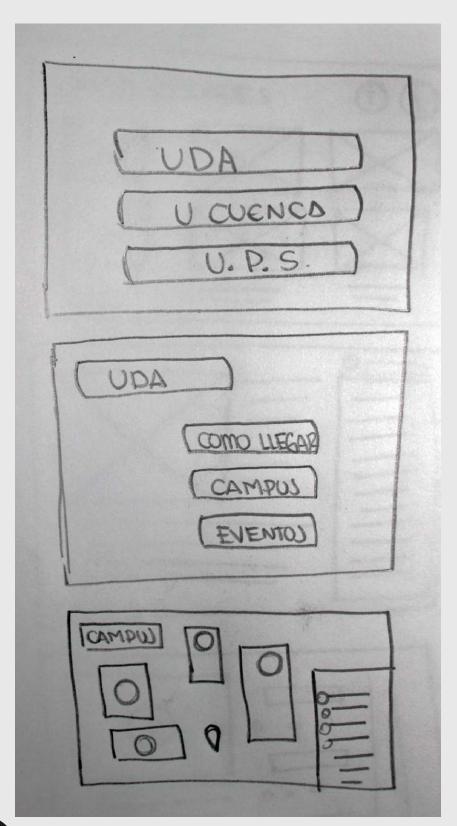




10. MINIMALISTA

En esta propuesta se manejara iconos distribuidos mediante aguzamientos o puntos de atención, a más de eso se utilizaría pocos elementos para no cárgale a la página.

3.2.3 TRES IDEAS



(PRIMERA IDEA) PASO A PASO

La idea fue escogida debido a la manera de navegar en el sitio, es decir dar una interacción al usuario de la manera más sencilla y factible. Se crea un menú en el que estarán las 3 principales universidades de Cuenca, luego en la próxima pantalla con una universidad escogida se proceda a dar 3 botones o enlaces más en los que se encuentra: como llegar, campus y eventos.

Cómo llegar: el momento en el que se ingresa en esta pantalla se vera una vista de planta de la universidad escogida en la cual se podrá guiar o encontrar las diferentes escuelas de las universidad.

Campus: aquí se refiere más a lo que son las diferentes carreras que ofrece cada facultad, sus horarios, sus profesores, etc.

Eventos: en esta página se pretende establecer un horario o un cronogramas de las fiestas que existen o que habrán en la universidad.

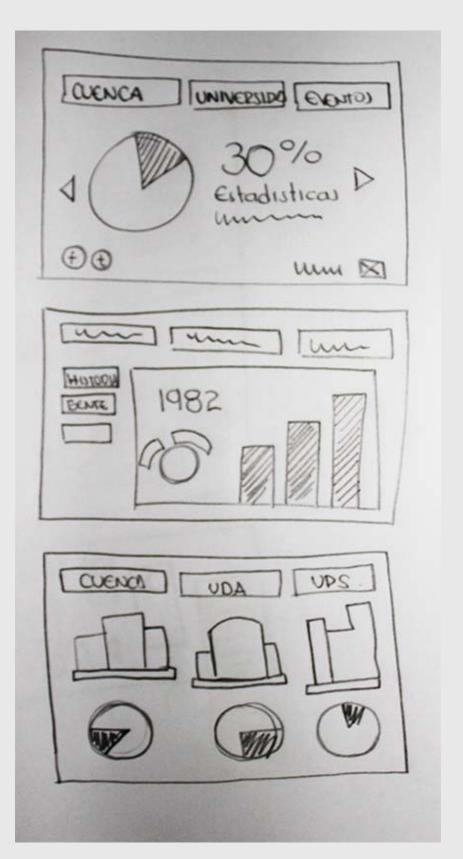
(SEGUNDA IDEA) TEMÁTICA FORMAL

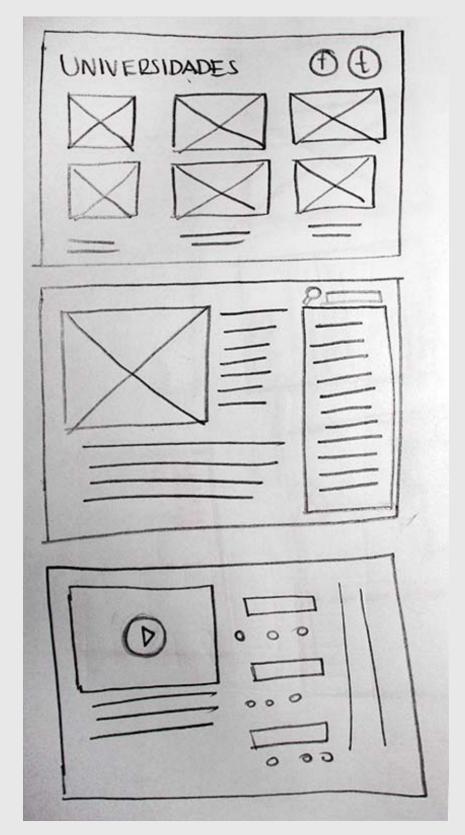
Esta propuesta cuenta con colores serios o formales a más de eso se quiere mostrar una página limpia, es decir solo fotografía e información necesaria. Como la mayoría de propuestas tendrán enlaces a redes sociales de la página.

La idea de esta página era la de brindar 3 botones en los que se muestre información de la ciudad, de las universidades y de los eventos que puedan existir en las mismas. En estas páginas predomina la infografía brindando con esta diferentes estadísticas e información al usuario. Cuenca se divide en: historia, población y buses.

En historia se mostrara la historia de la ciudad con la ayuda de una línea de tiempo, en población se dará valores de hombres y mujeres respectivamente y en buses costos, guias y más de los buses en Cuenca.

En universidades se pueden dar el número de estudiantes de cada universidad, numero de carreras, ubicaciones, facultades y más; también es importante dar la duración de las carreras de cada facultad.





(TERCERA IDEA) FUNCIONAL

En esta propuesta va a predominar la fotografía y videos de la ciudad de cuenca, también contara con buscadores, datos estadísticos y más. Contará con artículos de interés para los estudiantes, también tendrá diferentes maneras de ver la información.

Se puede interactuar con redes sociales dentro de la página.

Se pueden responder test de cuanto conoces de Cuenca.

Se piensa transmitir lo que es Cuenca en todo el Ecuador.

Se podrán hacer preguntas a los administradores de la página.

3.2.2 IDEA PRINCIPAL

IDEA PRINCIPAL

En la propuesta final o idea principal, la cual va a ser adaptable a varios dispositivos se van a brindar datos de información como: población, buses, iglesias, universidades, rutas y más.

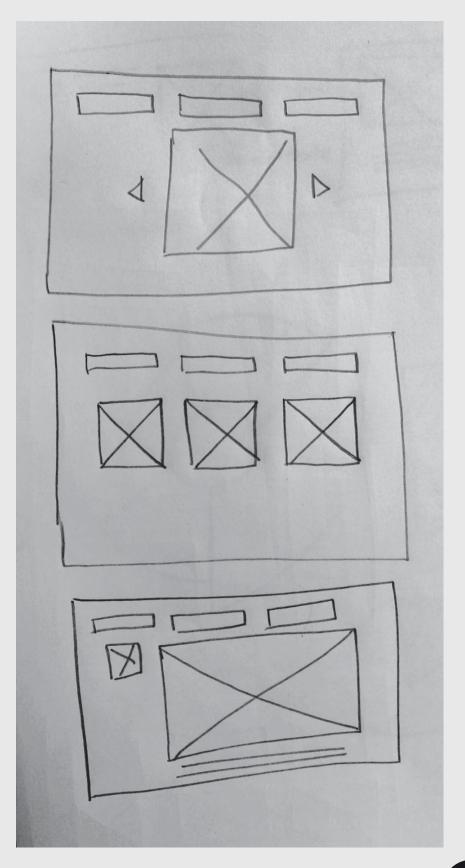
El árbol de la página se va a dividir en home, cuenca, universidades, lugares turísticos y contacto.

Cuenca: aquí se encontrara 3 botones hechos de iconos: Ciudad (aquí se encontrara la población de la ciudad, fundación, cultura, etc.), Buses (aquí se encontrara información sobre ruta de buses, costos, estimados, tiempos) y Arriendos (aquí se encontraran los lugares de arriendo para que los estudiantes puedan tener una referencia o ver como es la casa donde puede o no ir a vivir).

Universidades: aquí habrá otros 3 botones o enlaces: UNIVERSIDAD DEL AZUAY (Ubicación, fundación, carreras que oferta, fiestas, recorridos desde la universidad hacia el centro de la ciudad) en si los tres son iguales lo único que variaría fuese la información ya que esta varía de acuerdo a cada universidad.

Lugares Turísticos: Museos (se mostrara fotos de los museos de Cuenca), Iglesias (se mostrara una lista de iglesias que más visita la cultura cuencana) y Social (se dará a conocer los lugares en los que los jóvenes universitarios pueden divertirse y socializar en la ciudad).

Contactos: Se muestra redes sociales y recibe comentarios y sugerencias de la página.



3.3 LOGO

3.3.1 Bocetos

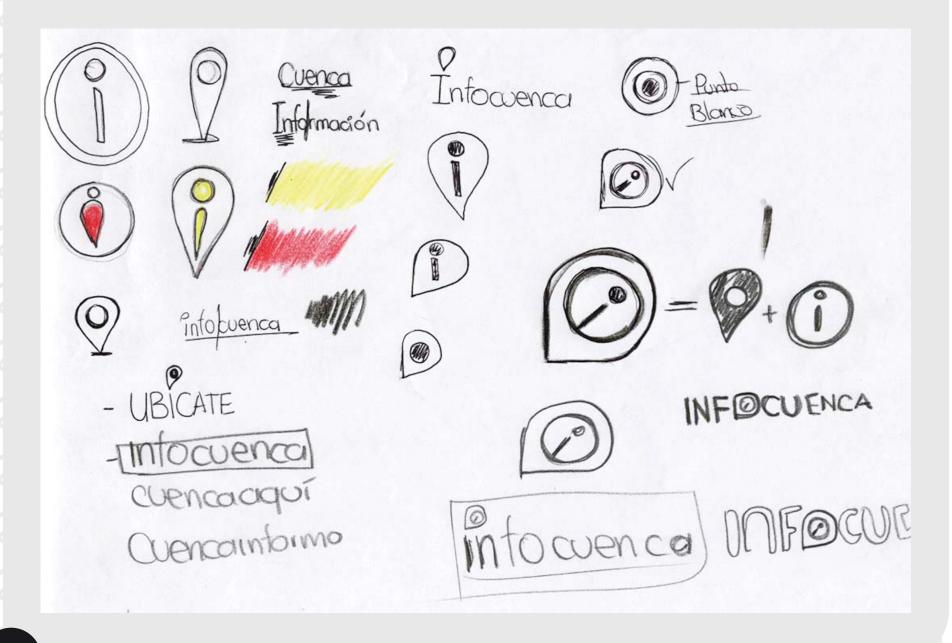
Luego de resolver los bocetos de las páginas y la idea principal se procederá a darle un nombre al proyecto o darle un significado, es decir crear una marca para el sitio.

Al principio se dieron nombres muy conceptuales, en otros casos unos muy juveniles, pero al final de los casos luego de buscar diferentes combinaciones se llegó a lo que verán a continuación. El logo es el resultado de un punto de referencia

que se une con el signo de información de la fusión de estos se obtuvo el logotipo de la marca.

EL nombre se dio uniendo el nombre de la ciudad con la palabra información, por lo que el nombre de la marca seria INFOCUENCA.

A continuación se verá el proceso del mismo:



3.3.2 Propuesta

UBICATE

INFO CUENCA



INFORMACIÓN - PUNTO REFERENCIA = LOGO

INFOCUENCA INFOCUENCA INFOCUENCA

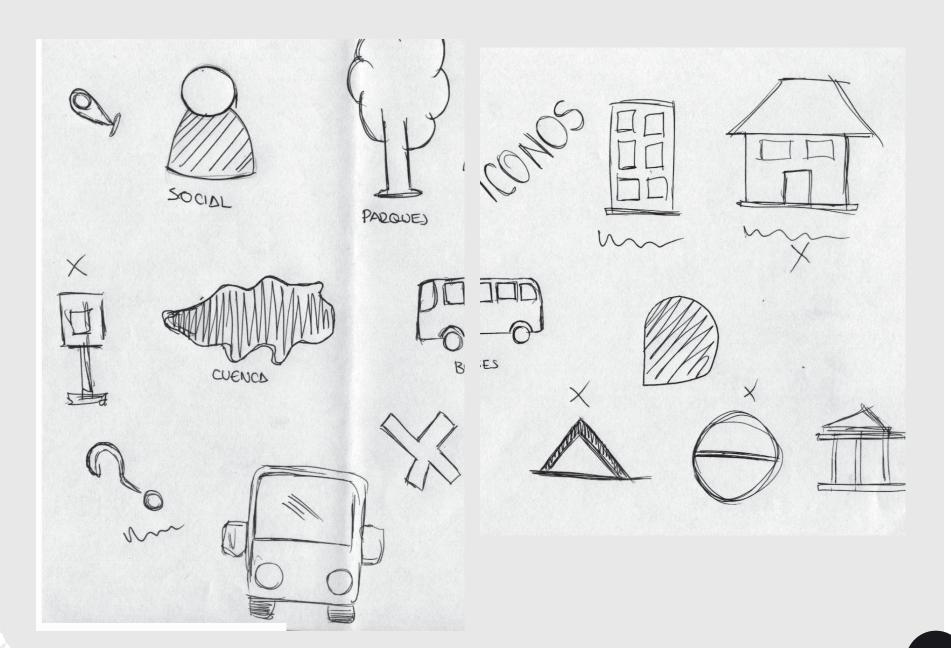
3.4 ICONOS

3.4.1 Bocetos

Para la creación de iconos o de botones se procedió a conseguir los mismos en un solo color para que sean más visibles y que sean bien directos es decir que se reconozcan a simple vista.

Los iconos se realizaron de los resultados de las entrevistas es decir de estas, se supo que iconos poner en el sitio.

En la siguiente imagen se puede ver las propuesta de los iconos que se crearon para el sitio, los mismos tienen rasgos característico para su comprensión.



3.4.2 Resultados

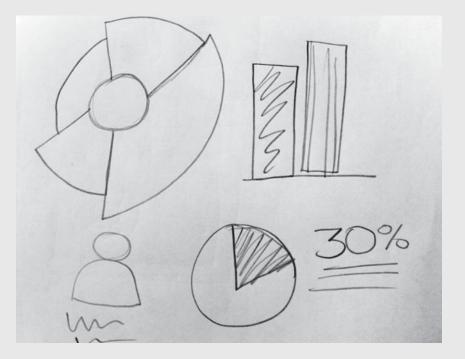


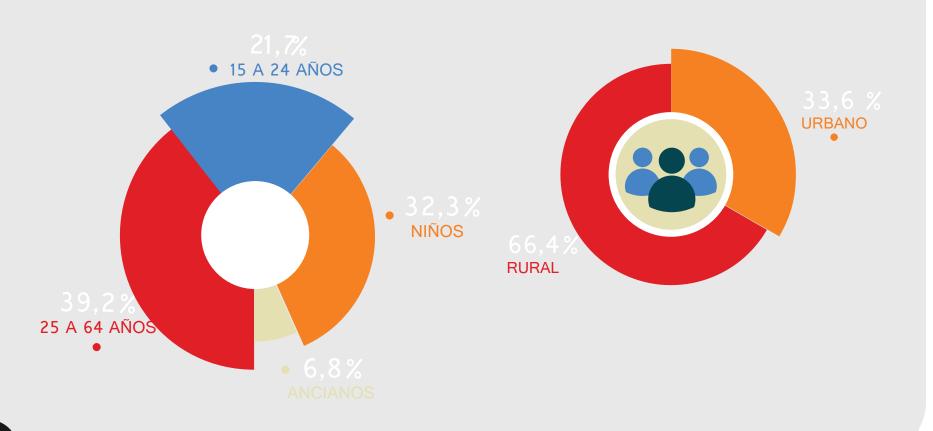


3.5 INFOGRAFÍAS

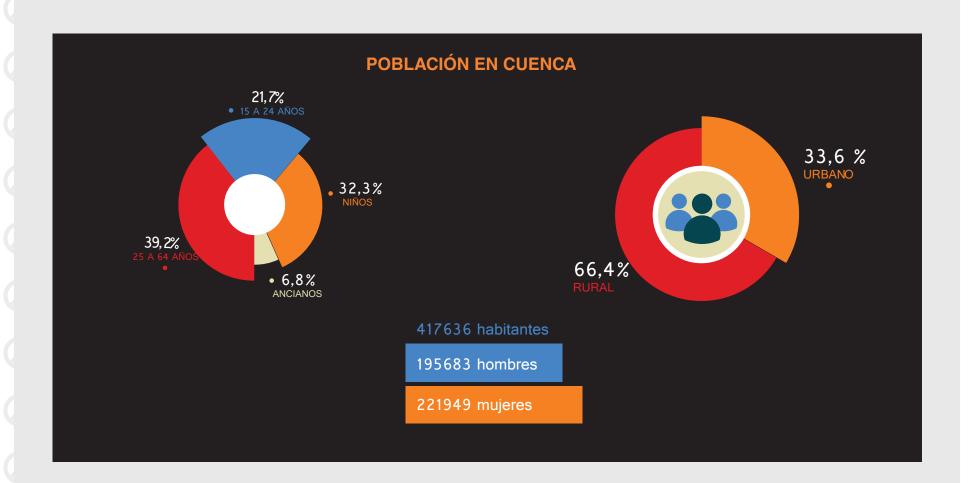
3.5.1 Bocetos

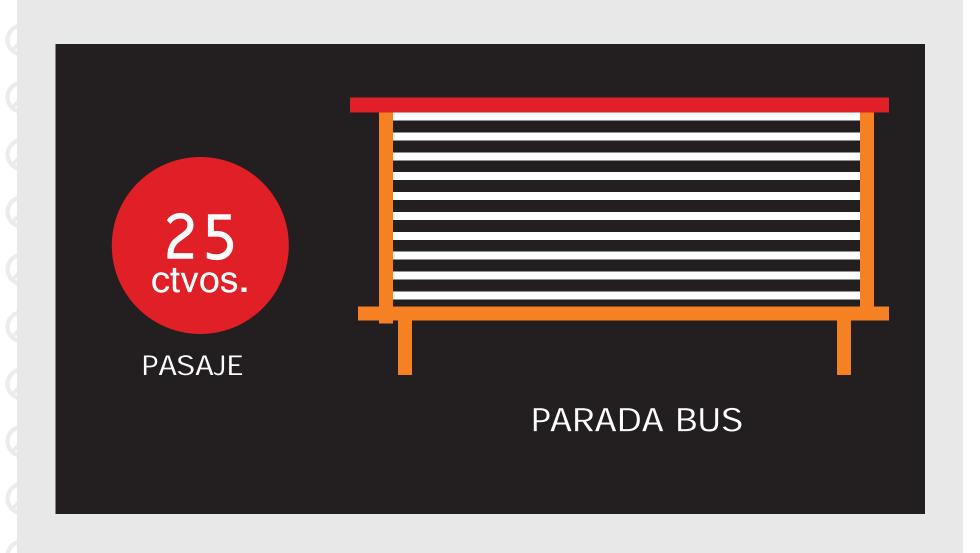
Para realizar las infografías solo se hicieron con estas balances o estadísticas de población o de información como podemos ver a continuación.





3.5.2 Resultados





3.6 CROMÁTICA

La cromática utilizada es de acorde al target, es decir se utilizó colores cálidos y llamativo para que el estudiante tome interés por el sitio.

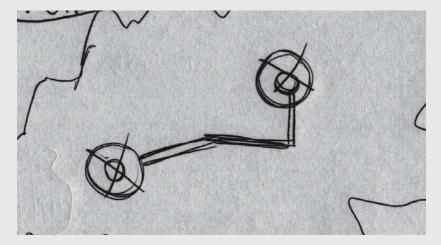
Los colores elegidos sirvieron para dividir en secciones los botones o iconos del sitio web. Cada color representa una página diferente o mediante composiciones se crean armonías, los colores utilizados son de buen contraste.

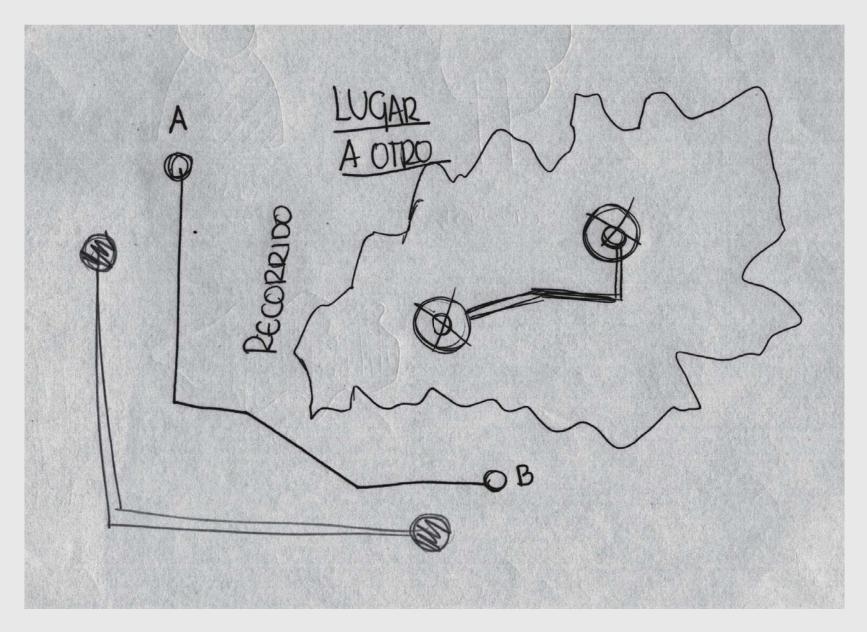


3.7 MAPAS

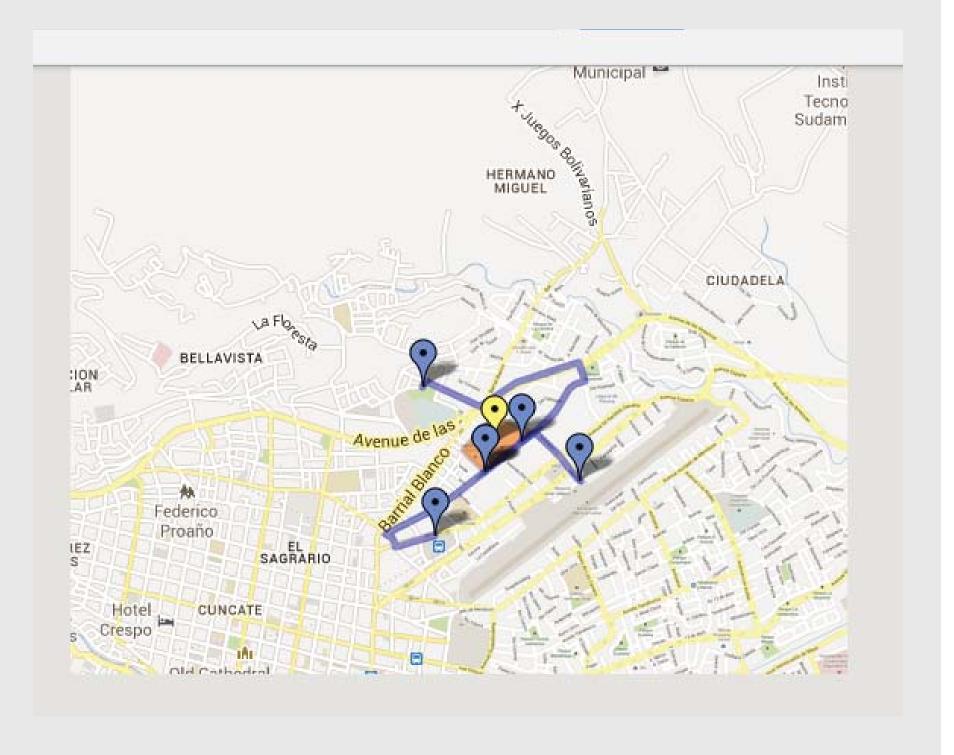
3.7.1 Bocetos

Para la creación de mapas con recorridos se utilizó el google maps, creando varias rutas desde un punto de partida, es decir te puedes dirigir a un lugar desde un punto especifico.





3.7.2 Resultados



3.8 TIPOGRAFÍA

La tipografía que se tenía que utilizar era un sans serif ya que como vimos en la teoría son las de más fácil legibilidad.

Se escogió la fuente Yanone Kaffeesatz debido a cuentas con variables tipológica en su familia y momento de utilizarla mediante código las mismas pueden acoplarse para su aplicación.

Yanone Kaffeesatz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789!

3.9 INTERFAZ

3.9.1 Bocetos

Los bocetos de la idea principal servirán como guía para poner los recursos creados, es aquí donde se comienza a subir la información.

La interfaz del sitio web cuenta con información relevante de la ciudad de Cuenca, de aquí se obtiene rutas, guías, datos, etc.

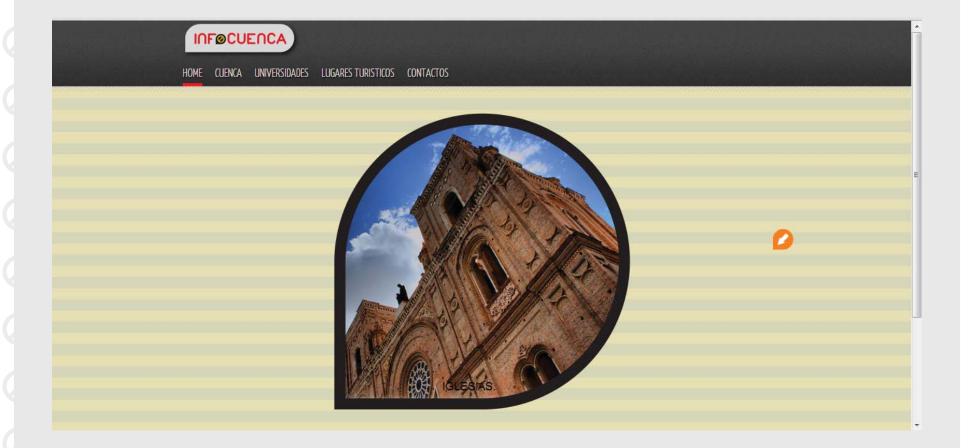
La página web será adaptable es por eso que se debe crear el diseño de la página con respecto a la teoría de responsive web analizada anteriormente, en el momento que la paginpua este subida a la red esta tendrá que adaptarse a pantallas de computadoras, tablets y celulares.

Como punto adicional el sitio web puede ser visto en la red con el nombre de INFOCUENCA.COM.

A continuación revisaremos unos bocetos de 3 pantallas y después veremos pantallas de sitio web creado:



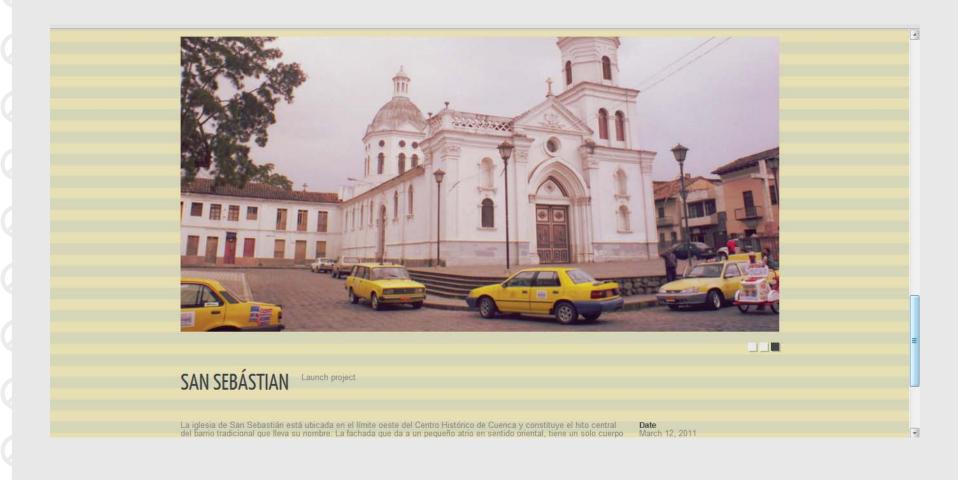
3.9.2 Propuesta Final

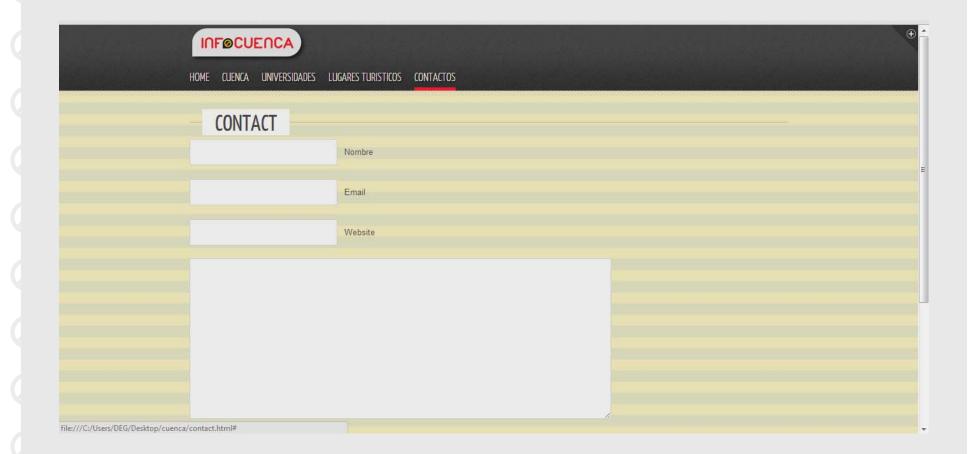




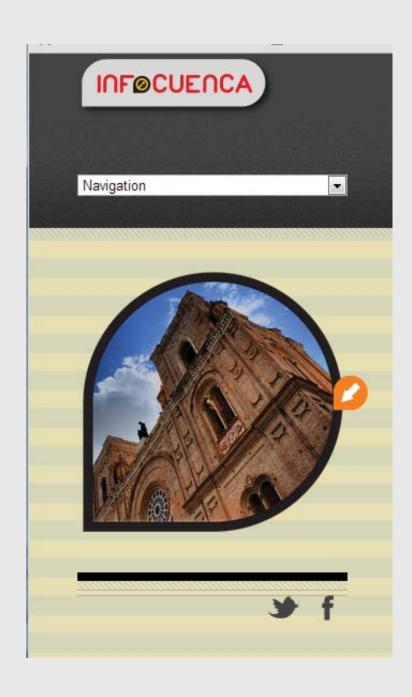




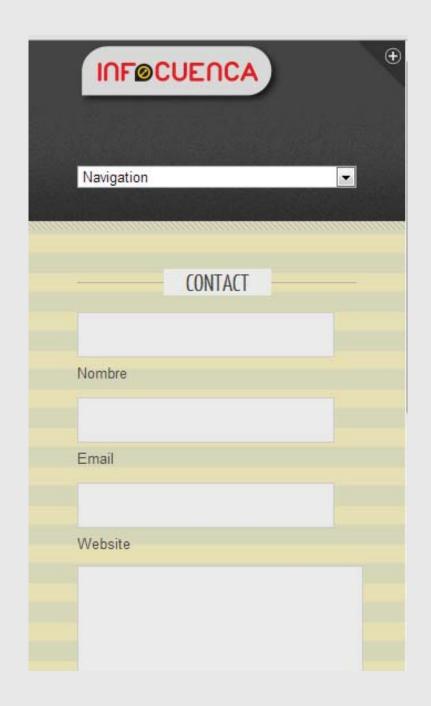




3.9.3 Pantallas Celular







3.10 CONCLUSIÓN DE DISEÑO

La gráfica utilizada es de acuerdo a la temática de brindar información, mediante iconos sencillos y de fácil lectura se pretende mostrar cuenta mediante fotografías o iconos. A más de eso todo estudiante tendrá la capacidad y factibilidad de llegar al sitio creado, a más de eso se debe tener en cuenta que el diseño tiene diferentes parámetros con respecto a la problemática.

Con este proyecto se aprendió mucho de lo que es el diseño web, sus parámetros, reglas, y más; siempre es de gran recomendación ingresar en nuevas tecnologías.

Algo muy interesante es el responsive web ya que esto ayuda a crear un diseño que se acople a varios dispositivos ayudando así a la empresa o cliente.

4. CONCLUSIÓN GENERAL

El proceso de diseño, investigación y descubrimiento de nuevas tecnologias nos dio pautas para crecer profesionalmente, es decir la investigación nos dio conocimiento y la práctica un poco de experiencia.

Al terminar el proyecto de sitio web cuyo objetivo era brindar información de Cuenca a los estudiantes foranes concluyo que es muy importante brindar información a estudiantes foráneos ya que con estos la ciudad gana turismo y buenas referencias. Cuenca es una ciudad universitaria que abarca gran cantidad de estudiantes foráneos pero estos no tienen información de la ciudad en sus primeros días.

Trabajar con un tema que brinde diseño de información ha sido muy gratificante ya que los resultados no se tuvieron al azar sino que se lograron mediante investigación y entrevistas a jóvenes estudiantes.

Las universidades de Cuenca no brinda la suficiente información para que sus estudiantes estén a gusto en la ciudad. Se espera seguir adelante con este proyecto y tratar de brindar toda la información necesaria a estos estudiantes.

5. RECOMENDACIONES

Con la problemática establecida enfocada a estudiantes foráneos pienso que se debería tomar más en cuenta a los estudiantes foráneos porque ellos no cuentan con la información necesaria de la ciudad, está por demás decir que un estudiante se siente más seguro sabiendo que su universidad le brinda la información necesaria.

Recomiendo que los proyectos se deben hacer con tiempo es decir administra tu tiempo al momento de realizar tu proyecto, también que siempre se aprende algo nuevo.

Cuando crees tú proyecto no espero que tu tutor te busque, búscalo es de gran ayuda contar con una persona que esté más preparado y que ayude con ideas y metodologías diferentes de las tradicionales.

6. BIBLIOGRAFÍA

-comunicación, Instituto Nacional de Tecnologías de la. GUÍA DE ESTÁNDARES WEB. España: INTENCO, 2010.

-FRASCARA, JORGE. «FOROALFA.» 19 de 06 de 2011. http://foroalfa.org/articulos/la-necesidad-del-diseno-de-informacion>.

-Noack, Shannon. «FOROALFA.» 07 de 04 de 2010. http://sixrevisions.com/web_design/a-basic-look-at-typography-in-web-design/>.

-http://www.desarrolloweb.com/articulos/que-es-un-cms.

-PONTIS, SHEILA. «FOROALFA.» 13 de jUNIO de 2011. ">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_=_>">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_=_>">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_==>">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_==>">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_==>">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_==>">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_==>">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_==>">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_==>">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_==>">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_==>">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_==>">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_==>">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_==>">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_==>">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_==>">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_==>">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_==>">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_==>">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_==>">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_==>">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_==>">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_==>">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_==>">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_==>">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_==>">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_==>">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_==>">http://foroalfa

-«FOROALFA.» 13 de 06 de 2011. Qué es el diseño de información. 25 de 02 de 2013 .">http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion#_=_>.

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

- 1. Autor
- 2.http://img.foroalfa.org/articulos/Sheila_Pontis/aplicaciones_diseno_informacion.gif
- 3. Autor
- 4.http://localmarketingplatform.co.uk/wp-content/uploads/2013/05/an-introduction-to-website-design-and-development.jpg
- 5. Autor
- 6. Autor
- 7. Autor
- 8. Autor
- 9. http://pinterest.com/
- 10. http://www.behance.net/
- 11. http://www.universia.net/

DISEÑO

TODAS LAS IMÁGENES DEL CAPITULO 3 SON BOCETOS A LÁPIZ Y DIGITALES DEL AUTOR

